BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan yang pesat dalam teknologi informasi telah berperan sebagai hadirnya media baru yang interaktif dan bervariasi. Media baru memberikan kemudahan bagi pengguna untuk beradaptasi, berinteraksi, dan bisa memperoleh informasi dari berbagai sumber. Platform digital, seperti blog dan media sosial, menciptakan peluang untuk interaksi di tingkat global serta memungkinkan pengguna berpartisipasi dalam proses pembuatan dan menyebarkan informasi. Konvergensi media yang didorong oleh perkembangan ini juga merevolusi cara produksi, distribusi, dan bahkan model bisnis di industri media, termasuk dalam pelaksanaan pertemuan virtual dan hybrid secara luas.

Konvergensi media telah mengubah dunia media secara signifikan, menggabungkan berbagai jenis media seperti televisi, radio, koran, dan internet ke dalam satu platform digital. Proses ini menghasilkan platform media sosial menjadi salah satu jenis konvergensi yang paling terlihat jelas. Munculnya dan berkembangnya internet menghasilkan metode komunikasi yang baru dalam masyarakat. Komunikasi tidak terikat oleh jarak, waktu, atau tempat. Dapat terjadi di mana saja, kapan saja, dan tanpa perlu bertemu secara langsung. Bahkan platform media sosial dapat menghilangkan status sosial, yang sering menjadi penghalang dalam berkomunikasi (Watie, 2016).

Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet Indonesia tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia tahun 2023. Terhitung mulai tahun 2018, penggunaan internet di Indonesia sudah mencapai 64,8%. Selanjutnya, angkanya meningkat menjadi 73,7% pada tahun 2020, 77,01% pada tahun 2022, dan 78,19% pada tahun 2023.

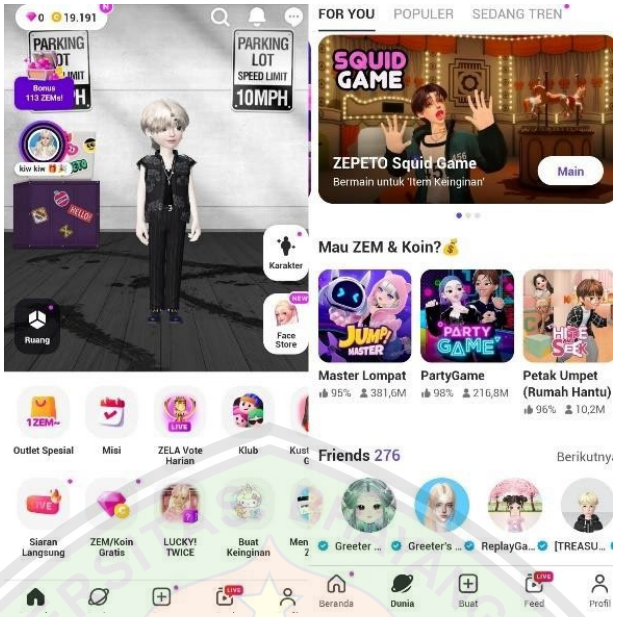
Representasi Diri.., Pryananda Dwival Sri Haryuni, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

Media sosial memberikan kesempatan bagi setiap orang untuk mengembangkan diri mereka. Membangun dan menciptakan identitas seseorang saat mulai memasuki kehidupan digital (media sosial) (Kusuma, 2020). Media sosial telah memberikan kesempatan untuk dapat mengeksplorasi dunia maya yang tiada batas. Fitur internet tertentu membuat pengguna bisa berinteraksi dengan cara-cara yang baru dan menarik. *Chatroom* atau ruang untuk ngobrol memungkinkan pengguna berkomunikasi secara langsung dengan orang-orang yang belum dikenal. *MUD* (kependekan dari *Multi-User Dungeon atau Multi-User Domain*) merupakan suatu jenis permainan interaktif yang kompleks. Dalam permainan ini, para pemain mengambil peran dan menjelajahi dunia virtual serta memfasilitasi interaksi dengan pemain lain (Sari, et al, 2018).

Dunia virtual menyediakan pengalaman yang khas yang mengombinasikan elemen sosial, interaktif, dan mendalam. Dengan kemampuan untuk membuat avatar dan berinteraksi secara langsung, pengguna dapat merasakan cara baru dalam berkomunikasi dan bekerja sama. Menurut Kumar et al., (2008) menyatakan bahwa dunia virtual adalah tempat simulasi yang dibuat dengan komputer, tempat pengguna dapat berpartisipasi dan berinteraksi dengan orang lain baik sebagai diri mereka sendiri maupun melalui agen perangkat lunak (*bot*) atau representasi grafis yang dikenal dengan sebutan 'avatar'. Para pengguna dapat menikmati layanan dunia virtual melalui sejumlah platform di media sosial (R Sekarjati, 2023). Adanya perkembangan ini, konsep Metaverse muncul sebagai pengembangan dari dunia virtual yang memberikan kesempatan kepada pengguna untuk dapat berinteraksi, berinovasi, dan menunjukkan identitas diri mereka dalam lingkungan 3D (H.Hendrayati et al, 2024)

Salah satu platform media sosial yang mengimplementasikan teknologi ruang virtual adalah Zepeto. Zepeto merupakan sebuah aplikasi jejaring sosial yang dimana penggunanya dapat membuat avatar versi dirinya sendiri atau orang lain. Aplikasi yang dirilis pada tahun 2018 oleh NaverZ Corp. Sebuah

perusahaan besar dalam sektor teknologi di Korea Selatan (Mia Yunita, 2024). Berdasarkan informasi dari situs Financial Times (2022), Zepeto dengan cepat muncul sebagai platform terbesar di Asia. Platform ini memiliki sekitar 15 juta hingga 20 juta pengguna aktif setiap bulannya, terutama dari Korea Selatan, Jepang, dan Cina. Dari total tersebut, 70% merupakan perempuan dan sebagian besar berumur antara 13 hingga 21 tahun. Zepeto menyediakan platform untuk pengguna membuat avatar 3D yang mencerminkan gaya pribadi penggunanya. Dengan beragam pilihan kostumisasi, pengguna bisa menciptakan avatar yang menarik dan berbeda dari para pengguna lainnya. Selain itu, adanya fitur sosial seperti obrolan dan permainan membuat pengguna bisa berinteraksi dan membentuk komunitas dengan pengguna lain secara anonym. Di Zepeto ada yang namanya Zepetor (Zepeto creator) yang dimana akunnya mempunyai tanda sertifikasi resmi centang warna biru dan Greeter yang merupakan pemandu agar pemain baru dapat beradaptasi di dalam room Zepeto (Zepeto Support, 2024)



Gambar 1. 1 Tampilan Aplikasi Zepeto

Sumber: Aplikasi Zepeto

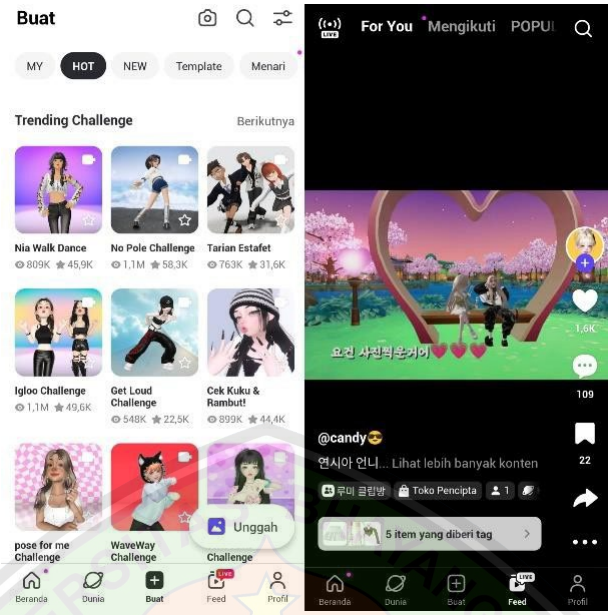
Gambar 1.1 menunjukkan beranda utama aplikasi Zepeto yang didominasi oleh avatar tiga dimensi milik pengguna. Pengguna dapat mengkustomisasi tampilan avatarnya sesuai dengan selera mulai dari wajah, mata, hidung dan lain sebagainya, mulai dari fitur wajah hingga pakaian. Untuk membeli karakter, item seperti 3D efek, aksesoris, pakaian dan lain sebagainya membutuhkan koin dan zem yang bisa di beli melalui aplikasi Zepeto. Fitur lain yang menonjol adalah *live streaming*, *Face Store* untuk membeli barang kustomisasi, bisa berkirim pesan dengan sesama teman dan membuat sebuah grup dan fitur-fitur yang lainnya. Lalu disamping beranda ada dunia digunakan untuk mencari game dan berkomunikasi dengan teman melalui *virtual world* disini bisa mencari *room* sesuai dengan yang diminati, ada berbagai macam kategori di dunia seperti, arcade, spot foto, pesta, sekolah dan lain sebagainya.



Gambar 1. 2 Tampilan Metaverse di Aplikasi Zepeto

Sumber: Aplikasi Zepeto

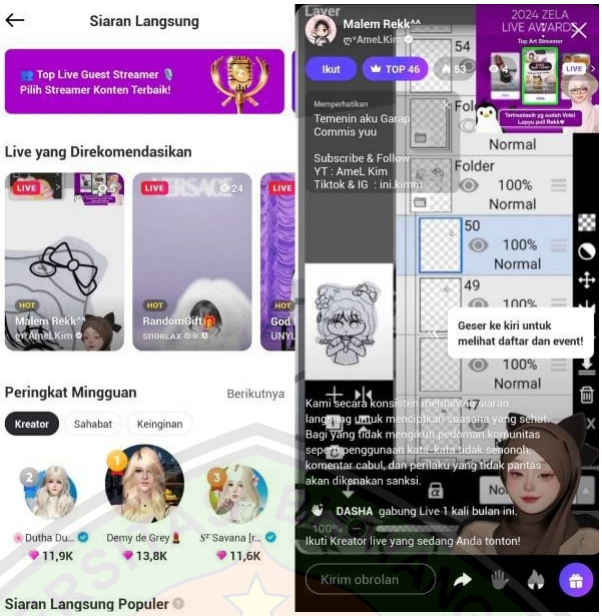
Gambar 1.2 merupakan tampilan Metaverse dalam aplikasi Zepeto, di mana orang dapat berkomunikasi dengan teman-teman mereka di dunia virtual. Fitur-fitur seperti *voice chat*, *quick chat* biasanya digunakan untuk membalas pesan yang lainnya ketika pengguna handphone nya sedang terkendala, foto digunakan untuk memfoto avatar sendiri maupun bersama teman, pose, dan fitur untuk melihat semua obrolan di ruang publik. Ada beberapa ruangan yang dapat menonton video atau film dari youtube dan lain sebagainya.



Gambar 1. 3 Tampilan Aplikasi Zepeto

Sumber: Aplikasi Zepeto

Gambar 1.3 merupakan tampilan yang digunakan untuk membuat pose, gaya yang sedang trending seperti *dance challenge*, dengan fitur stan foto, pengguna bisa membuat foto dan video unik dengan mengubah latar belakang, menambahkan filter dan stiker, serta membuat avatar mereka bergerak sesuai ekspresi wajah. Lalu kamera aksi, avatar pemain akan mengikuti gerakan dan ekspresi wajahnya. Pengguna dapat menyesuaikan ukuran, putaran, dan posisi avatar sesuai keinginan. Penggunaan berbagai gerakan dan efek *AR* dapat meningkatkan kreativitas hasil karyanya. Setelah selesai, pemain bisa langsung membagikan karya tersebut ke dalam feed untuk bisa dilihat oleh semua orang. Disamping buat ada Fitur feed pengguna dapat mengikuti teman, menyukai postingan, dan memberikan komentar dan lain sebagainya. Seperti sosial media pada umumnya pengguna juga mempunyai profil pribadi yang dapat diubah sesuai keinginan.



Gambar 1. 4 Tampilan *Live Streaming* di Zepeto

Sumber: Aplikasi Zepeto

Berdasarkan pada gambar 1.4 merupakan tampilan *live streaming* di aplikasi Zepeto. Disini penggunanya dapat melakukan *live streaming* layaknya media sosial pada umumnya tetapi yang *live streaming* bukan manusia melainkan avatarnya. Tema dari *live* pun sangat beragam seperti ada yang membuat konten gabungan antara avatar dan footage nyata contohnya *half-cam*, *hand cam*, mukbang dan lain sebagainya. Lalu ada membuat konten kustomisasi avatar dan fashion, membuat seni seperti menggambar, membuat video dan lain sebagainya. Para penontonnya dapat memberikan sebuah gift untuk memberikan gift harus membeli zem mulai dari 1 zem hingga 8000 zem, dapat berkomentar menjadi host, memberikan *boots*, membagikan tautan dan lain sebagainya.

Zepeto bukan hanya tempat untuk menciptakan avatar 3D, tetapi juga merupakan plaform Metaverse yang berfungsi sebagai media sosial yang interaktif seperti adanya fitur chat, disini dapat mengirim pesan teks, memberikan hadiah, mengundang teman ke ruang virtual, dan melihat status teman yang sedang online. Selain itu, ada *mini games*, *world* Zepeto yang dimana bisa bertemu serta berkomunikasi dengan teman serta orang lain dan

terdapat juga fitur komunitas untuk bergabung dengan grup yang memiliki minat serupa, mengikuti tren terbaru, dan ikut serta dalam berbagai acara virtual. Lalu adanya kustomisasi avatar yang dapat menjadikan sebuah ide-ide menjadi kenyataan di Zepeto. Fitur kustomisasi baru untuk yang memberikan variasi penampilan yang lebih beraneka ragam (Zepeto Support, 2024). Penggunanya bisa menghubungkan akun media sosialnya ke aplikasi Zepeto seperti Nomor Telepon, Google, Facebook, Kakao Talk, X dan Line. Beberapa pengguna Zepeto juga mempunyai akun media sosial khusus untuk berbagi konten Zepeto seperti ada yang mempunyai akun TikTok, Instagram, YouTube dan lain sebagainya. Davis et al. (2009) Orang-orang ini bermunculan dan berperilaku di dunia maya melalui avatar yang mewakili para penggunanya. Representasi lebih dari sekedar tampilan dan lingkungan avatar (yang mencakup objek di dunia nyata). Benda-benda yang tidak realistis seperti meja, aksesori fantasi (sayap, mahkota, menjadi hewan dan lain sebagainya), kostum dan busana, efek visual, avatar serta lingkungan yang interaktif.

Aplikasi seperti Zepeto memberikan kesempatan bagi pengguna untuk mengekspresikan diri secara visual dan personal dengan menggunakan avatar 3D yang dapat disesuaikan. Bailenson dkk. (2008) menjelaskan bahwa avatar adalah representasi digital dari seorang pengguna dalam ruang digital. Teori dramaturgi Erving Goffman menganggap bahwa interaksi sosial dapat dilihat sebagai sebuah pertunjukan, di mana setiap individu menunjukkan citra diri yang sesuai dengan kondisi yang ada. Konsep ini sangat relevan dalam platform digital seperti Zepeto, di mana avatar berfungsi untuk merepresentasikan identitas pengguna. Melalui avatar, para pengguna dapat berinteraksi dan berkomunikasi dalam bentuk digital, serta memainkan peranan yang penting dalam membangun kesan diri di dunia virtual.

Penelitian ini dilakukan Hatmi Prawita Achsa dan M. Arif Affandi (2015) yang berjudul Representasi Diri Dan Identitas Virtual Pelaku Roleplay Dalam Dunia Maya (‘Permainan Peran’ Hallyu Star Idol K-Pop dengan Media Twitter). Para penggemar terlibat dalam kegiatan bermain peran untuk membangun

hubungan yang lebih dekat dengan idola mereka. Melalui roleplay yang diparodikan, penggemar menciptakan representasi diri, mengembangkan identitas virtual, dan berusaha mengekspresikan imajinasi mereka dengan mengadopsi karakter idola seperti yang ditunjukkan oleh sang idola dalam aktivitas sehari-hari di dunia virtual Twitter. Teori yang dipakai dalam studi ini adalah teori blogosphere yang dikemukakan oleh M. Jacky. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif 2.0 dengan pendekatan analisis hacking untuk analisis hacking dunia virtual di Twitter yang dijelajahi oleh para pelaku roleplay. Hasil Penelitian ini menampilkan bahwa para penggemar terlibat dalam kegiatan roleplay dengan merepresentasikan diri dan menciptakan identitas virtual sebagai sarana untuk berinteraksi, mengekspresikan diri, dan memberikan kebebasan dalam berkreasi. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama sama merepresentasikan diri dalam dunia maya dan memakai metode kualitatif.

Penelitian ini dilakukan oleh Regi Sekarjati, Palupi (2023) yang berjudul Presentasi Diri Online Pengguna Zepeto Melalui Avatar. Penelitian ini bertujuan untuk memahami cara pengguna Zepeto mempresentasikan diri di lingkungan virtual dengan menggunakan avatar 3D sebagai karakter yang mereka pilih. berdasarkan pada masalah yang diteliti, pendekatan yang diterapkan dalam studi ini adalah pendekatan kualitatif, dengan pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi non-parttisipan, dan uji validitas menggunakan teknik triangulasi sumber data. Teori yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah teori presentasi diri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa saat menggunakan Zepeto, pengguna mempresentasikan diri mereka sesuai dengan situasi atau konten pesan yang menunjukkan minat yang sama. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama sama meneliti yang berkaitan dengan representasi diri pengguna Zepeto (komunitas Greeter) melalui avatar dan memakai kualitatif dengan teknik wawancara dan observasi non-parttisipan.

Representasi diri dalam bidang psikologi, “representasi diri” berhubungan dengan cara seseorang melihat dan menggambarkan diri mereka

kepada diri mereka sendiri serta kepada orang lain. Hal ini mencakup berbagai elemen dari identitas pribadi, konsep diri, dan cara seseorang menunjukkan diri, yang semuanya sangat berpengaruh terhadap kesehatan mental dan emosional individu. Representasi diri dapat dipengaruhi oleh banyak faktor, seperti pengalaman pribadi, hubungan sosial, dan norma-norma budaya. Contoh representasi diri dari identitas diri, Representasi diri individu mencakup identitas pribadinya, termasuk elemen-elemen seperti gender, identitas etnis, dan keyakinan agama. Sebagai contoh, seseorang bisa menggambarkan dirinya sebagai seorang feminis, yang menunjukkan dedikasinya terhadap kesetaraan antara gender (Psychology Lexicon, 2025).

Representasi diri di dalam Zepeto adalah cara unik untuk mengekspresikan diri. Pengguna bisa memanfaatkan aplikasi Zepeto ini sebagai media untuk mengekspresikan imajinasi para penggunanya. Dari mulai mendesain pakaian, mengatur pose, hingga membuat ruang virtual, semua ini memberi kesempatan bagi pengguna untuk menunjukkan diri secara kreatif dan menyenangkan. Zepeto berfungsi sebagai tempat bagi pengguna untuk mencoba hal-hal baru dan menggali bakat kreatif yang mungkin belum mereka ketahui sebelumnya. Penelitian ini melibatkan pengguna yang secara aktif menggunakan aplikasi Zepeto berperan sebagai Greeter, mempunyai tanggung jawab untuk menjadi pemandu dan membantu pengguna baru dalam beradaptasi. Pemilihan Greeter sebagai informan didasari oleh sejauh mana mereka terlibat dan variasi cara mereka menampilkan diri di dalam dunia virtual Zepeto.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana representasi diri Greeter di Zepeto berhubungan dengan identitas diri pengguna di dunia nyata. Pilihan untuk menampilkan diri di Zepeto sering kali sangat terkait dengan identitas pengguna di dunia nyata. Platform ini berfungsi sebagai media digital bagi orang-orang untuk mengekspresikan bagian-bagian dari diri mereka yang mungkin sulit atau tidak mudah ditunjukkan dalam kehidupan sehari-hari. Apakah itu disebabkan oleh tekanan dari masyarakat, norma budaya, atau alasan pribadi lainnya, Zepeto memberikan ruang yang nyaman bagi

pengguna untuk mencoba berbagai identitas dan menemukan diri yang lebih asli. Oleh karena itu, ini merupakan hal yang menarik untuk dibahas dalam penelitian dengan pendekatan kualitatif yang berjudul "**Representasi Diri Greeter Dengan Menggunakan Avatar di Aplikasi Zepeto.**"

1.2. Fokus Penelitian

Berdasarkan judul dan latar belakang yang ada di atas, fokus dari penelitian ini adalah sebagai berikut "Representasi Diri Greeter Dengan Menggunakan Avatar Pada Aplikasi Zepeto".

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pemaparan yang sudah dijelaskan sebelumnya, pertanyaan penelitian ini, yaitu Bagaimana representasi diri Greeter di Zepeto berhubungan dengan identitas diri pengguna di dunia nyata?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk Merepresentasikan Diri Greeter Dengan Menggunakan Avatar Pada Aplikasi Zepeto.

1.5 Manfaat Penelitian

Kegunaan penelitian praktis dan teoritis kegunaan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan informasi tentang topik dan judul yang serupa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tambahan bagi peneliti lain yang tertarik mengkaji mengenai Representasi Diri Greeter Dengan Menggunakan Avatar Pada Aplikasi Zepeto.

1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan wawasan tentang cara pengguna media sosial memanfaatkan aplikasi seperti Zepeto untuk menunjukkan diri mereka dan berkomunikasi dengan orang lain.