

**PRESENTASI DIRI KOMUNITAS ZEPETOR MELALUI AVATAR DI
APLIKASI ZEPETO DALAM KONSTRUKSI IDENTITAS DIRI SECARA
*VIRTUAL***

TUGAS AKHIR

**DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT MEMPEROLEH GELAR
SARJANA ILMU KOMUNIKASI**



**FIRA RAHMA AZZIYADATUL HIDAYAH
1201003066**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL**

**UNIVERSITAS BAKRIE
JAKARTA
2024**

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini ;

Nama : Fira Rahma Azziyadatul Hidayah

NIM : 1201003066

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Dengan ini menyatakan bahwa karya beserta Laporan Skripsi ini adalah benar merupakan hasil karya penelitian sendiri dan bukan duplikasi dari hasil karya penelitian orang lain.

Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan aturan yang berlaku.

Bekasi, 08 Agustus 2024



Fira Rahma Azziyadatul Hidayah

NIM. 1201003066

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir

**PRESENTASI DIRI KOMUNITAS ZEPETOR MELALUI AVATAR DI
APLIKASI ZEPETO DALAM MEMBENTUK KONSTRUKSI IDENTITAS
DIRI SECARA *VIRTUAL***

Disusun Oleh :

**FIRA RAHMA AZZIYADATUL HIDAYAH
1201003066**

Menyetujui,

Dosen Pembimbing skripsi



Dr. Nina Widyawati, M.Si

DOSEN PENGUJI



Ari Kurnia, S.I.kom, M.I.kom



Prof.DR.Nur Kholisoh, M.Si.,

UCAPAN TERIMAKASIH

Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "PRESENTASI DIRI KOMUNITAS Zepetor MELALUI AVATAR DI APLIKASI Zepeto DALAM MEMBENTUK KONSTRUKSI IDENTITAS DIRI SECARA *VIRTUAL* " dengan baik. Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Bakrie.

Saya menyadari bahwa penyelesaian Tugas Akhir ini tidak akan terwujud tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak selama masa perkuliahan hingga proses penyusunan Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, saya ingin menyampaikan terima kasih kepada:

- Dr. Nina Widyawati, M.Si, sebagai dosen pembimbing yang selalu membantu, mengarahkan, dan membimbing saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- Ari Kurnia, S.I.kom, M.I.kom, dan Prof.DR.Nur Kholisoh, M.Si sebagai dosen penguji yang telah memberikan masukan dan bimbingan untuk menyempurnakan Tugas Akhir ini.
- Informan-informan dari komunitas Zepetor Indonesia yang telah bersedia untuk diwawancarai dalam rangka memperoleh data .
- Orang tua dan keluarga saya yang senantiasa memberikan dukungan baik secara moral maupun materiil.
- Sahabat dan teman-teman peminatan Ilmu komunikasi 2020 yang terus mendukung saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Saya berharap semua kebaikan yang telah diberikan oleh pihak-pihak di atas dapat dibalas oleh Allah SWT. Demikianlah yang dapat saya sampaikan. Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu..

Jakarta,
Peneliti



Fira Rahma Azziyadatul Hidayah

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai sivitas akademik Universitas Bakrie, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fira Rahma Azziyadatul Hidayah
NIM : 1201003066
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial
Jenis Tugas Akhir : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bakrie Hak **Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**PRESENTASI DIRI KOMUNITAS ZEPETOR MELALUI AVATAR DI
APLIKASI ZEPETO DALAM MEMBENTUK KONSTRUKSI IDENTITAS
DIRI SECARA *VIRTUAL***

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta untuk kepentingan akademis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Bekasi

Pada tanggal :

Yang menyatakan



(Fira Rahma Azziyadatul Hidayah)

**PRESENTASI DIRI KOMUNITAS ZEPETOR MELALUI AVATAR DI
APLIKASI ZEPETO DALAM KONSTRUKSI IDENTITAS DIRI SECARA
VIRTUAL**

Fira Rahma Azziyadatul Hidayah

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan konsep *FrontStage and Backstage* dalam presentasi diri pengguna aplikasi Zepeto serta menganalisis penggunaan elemen visual dari avatar untuk mengekspresikan identitas dan kepribadian mereka. Permasalahan yang melatar belakangi riset ini meliputi ketidakpercayaan diri pengguna dalam menggunakan wajah asli di PanggungBelakang, keterbatasan dalam mengekspresikan diri secara bebas, serta kendala ekonomi yang mempengaruhi eksplorasi diri di dunia *backstage*. Metode penelitian yang digunakan adalah fenomenologi dengan pendekatan kualitatif untuk memahami pengalaman subjektif pengguna. Teknik pengumpulan data terdiri dari wawancara mendalam, dan observasi di dalam Zepeto sebagai data primer dan studi literatur dari jurnal ilmiah, buku, *website*. Teori Dramaturgi Erving Goffman diterapkan untuk menganalisis bagaimana pengguna Zepeto mengelola identitas mereka di *FrontStage and Backstage*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengguna membentuk citra publik mereka melalui avatar di FrontStage untuk memperoleh pengakuan dan membangun reputasi, sementara di Backstage mereka yang juga berperan sebagai pekerja dan mahasiswa melakukan penyesuaian dan persiapan untuk mendukung penampilan publik mereka. Kustomisasi avatar memungkinkan ekspresi kepribadian dan minat yang mungkin tidak dapat ditampilkan di dunia nyata, memberikan kebebasan untuk menciptakan versi ideal diri mereka. Temuan ini juga menegaskan bagaimana Zepeto berfungsi sebagai *platform* eksplorasi identitas baru inovatif untuk pembentukan identitas.

Kata Kunci: Presentasi diri, Panggung Depan, Panggung Belakang, Avatar, Zepeto

**SELF-PRESENTATION OF THE ZEPETOR COMMUNITY THROUGH
AVATARS ON THE ZEPETO APPLICATION IN VIRTUAL IDENTITY
CONSTRUCTION**

Fira Rahma Azziyadatul Hidayah

ABSTRACT

This study aims to explore the application of FrontStage and Backstage concepts in the self-presentation of users on the Zepeto application and analyze how visual elements of avatars are used to express identity and personality. The research addresses issues such as users' lack of confidence when using their real faces in the backstage, limitations in freely expressing oneself, and economic constraints affecting self-exploration in the backstage environment. A qualitative approach with a phenomenological method is employed to understand users' subjective experiences. Data collection techniques include in-depth interviews and observations within Zepeto as primary data, along with literature reviews from academic journals, books, and websites as secondary data. Erving Goffman's Dramaturgical theory is applied to analyze how Zepeto users manage their identities in both frontstage and backstage contexts. The findings reveal that users shape their public image through avatars in the frontstage to gain recognition and build reputation, while in the backstage, where they also assume roles as workers and students, they make adjustments and preparations to support their public appearances. Avatar customization allows for the expression of personality and interests that may not be feasible in real life, providing the freedom to create an ideal version of oneself. This study underscores how Zepeto serves as an innovative platform for exploring new identities and identity formation.

Keywords: Self-presentation, Front Stage, Backstage, Avatar, Zepeto

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
UCAPAN TERIMAKASIH	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah:	14
1.3. Tujuan Penelitian:	14
1.4. Manfaat Penelitian:	14
1.4.1. Manfaat Teoritis:.....	14
1.4.2. Manfaat Praktis:	14
BAB II	15
TINJAUAN PUSTAKA	15
2.1. Konsep yang relevan	15
2.1.1. Presentasi Diri dan Dramaturgi Frontstage,Backstage.....	15
2.1.3. Sosial Media dan Dunia Maya	20
2.1.5. <i>Metaverse</i>	20
2.1.6. Zepeto	21
2.2. Penelitian Sebelumnya dan Pernyataan Kebaruan	28
2.3. Model Kerangka Pemikiran	39
BAB III	41
METODE PENELITIAN	41
3.1. Desain dan Pendekatan	41
3.2. Obyek Zepeto dan Subyek Komunitas Zepetor	42
3.3. Pengumpulan Data	44
3.3.1. Data Primer dan Data Sekunder	44
3.4. Analisis Data	47
3.4.2. Analisis data lapangan (wawancara)	47
3.5. Triangulasi Sumber Data dan Teori	48
3.6. Operasionalisasi Konsep/ Isu.....	49
BAB 4	53
HASIL DAN PEMBAHASAN	53

4.1. Gambaran Konteks Penelitian.....	53
4.1.1. Zepeto	53
4.1.2. Komunitas zepeto	54
4.2. Penyajian data.....	64
4.2.1. Presentasi Diri, <i>Frontstage</i> dan <i>Backstage</i>	64
4.3. PEMBAHASAN DAN DISKUSI	92
BAB 5	100
SIMPULAN DAN SARAN	100
5.1. SIMPULAN	100
5.2. KENDALA DAN KETERBATASAN	101
5.3. SARAN DAN IMPLIKASI	101
5.3.1. Saran untuk penelitian berikutnya	101
5.3.2. Saran untuk industri/ lembaga/ subyek	102
DAFTAR PUSTAKA	103
DAFTAR LAMPIRAN	107
LAMPIRAN	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kustomisasi wajah6

Gambar 1.2 Gambar Toko Pakaian.....7

Gambar 1.3 Gambar Map *World* Zepeto.....7

Gambar 1.4 Gambar Beranda.....8

Gambar 1.5 Gambar permainan8

Gambar 1.6 Gambar Profil Pengguna9

Gambar 1.7 Gambar profil Zepetor.....10

Gambar 1.8 Gambar tampilan *live*10

Gambar 2. 2 Gambar Stan pose22

Gambar 2. 3 Hasil Stan Booth23

Gambar 2. 4 Fitur Aksi24

Gambar 2. 5 Fitur Studio,Aksi,Kamera25

Gambar 2. 6 Kamera Dalam *World*.....26

Gambar 2. 7 Kerangka Pemikiran.....39

Gambar 4. 1 Sumber ; Zepeto.me 53

Gambar 4. 2 TangkapLayar Avatar kulit gelap..... 58

Gambar 4. 3 Avatar Gemuk 60

Gambar 4. 4 Avatar Ideal 61

Gambar 4. 5 Avatar baby 62

Gambar 4. 6 Avatar Hijabers 63

Gambar 4. 7 JalaPeno..... 64

Gambar 4. 8 Style JalaPeno 66

Gambar 4. 9 Postingan JalaPeno..... 67

Gambar 4. 10 Jejungki 69

Gambar 4. 11. Postingan Jejungki 70

Gambar 4. 12 Retouching Jejungki..... 71

Gambar 4. 13 Unyu 73

Gambar 4. 14 Live Streaming Unyu 74

Gambar 4. 15 Postingan Unyu 75

Gambar 4. 16 Emelly 78

Gambar 4. 17 LiveStreaming Emelly..... 79

Gambar 4. 18 Postingan Emelly 80

Gambar 4. 19 Biya 82

Gambar 4. 20 LiveStreaming Biya..... 83

Gambar 4. 21 Postingan Biya 84

Gambar 4. 22 World Made in Biya..... 85

Gambar 4. 23 AmelKim..... 87

Gambar 4. 24 LiveStreaming	88
Gambar 4. 25 Postingan AmelKim	89
Gambar 4. 26 World Made in AmelKim	90

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 PENELITIAN TERDAHULU	32
TABEL 3. 1 OPERASIONALISASI KONSEP ATAU ISU.....	50
Tabel 4.2. 1 jumlah followers terbanyak di dalam anggota Zepetor indonesia	45
Tabel 4.2. 2 informan followers dan <i>like</i>	45
TABEL LAMPIRAN 1 WAWANCARA INFORMAN	107
TABEL LAMPIRAN 2 OBSERVASI	130
TABEL LAMPIRAN 3 WAWANCARA TRIANGULATOR	134
Table 3. 1 Jumlah Followers Terbanyak Anggota Zepetor	45
Table 3. 2 Jumlah Followers Like.....	45
Table 3. 3 Operasionalisasi Konsep	51
Table 3. 4 Kategori Type Style Avatar	58