

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era revolusi industri kelima saat ini, kehidupan manusia semakin didukung oleh internet, teknologi digital, dan komputer yang membuat tatanan kehidupan masyarakat mengalami perubahan signifikan [1]. Adanya peningkatan infrastruktur telekomunikasi serta ledakan dalam penggunaan perangkat seluler dan internet tentu saja telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari berbagai aspek kehidupan. Teknologi digital memengaruhi cara kita untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan kerabat bahkan orang-orang yang sebelumnya belum kita kenal [2]. *Metaverse* merupakan jaringan luas dunia virtual tiga dimensi (3D) yang terbuka dan diciptakan secara *real-time*, memungkinkan partisipasi tanpa batas dari banyak pengguna sekaligus menjaga keberlanjutan data dan kehadiran individu di dalamnya [3]. Dengan adanya teknologi *metaverse* serta pendukung perangkat teknologi, pengguna dapat merasakan berada di dalam lingkungan virtual realistik yang dapat digunakan dalam berbagai aspek kehidupan [4]. Pada tahun 2025, pendapatan industri *metaverse* diproyeksikan mencapai USD 203,7 miliar secara global, bahkan beberapa proyeksi memperkirakan nilai pasar *metaverse* dapat menembus USD 507,8 miliar, yang menunjukkan pertumbuhan ekosistem virtual yang semakin pesat [5].

Identitas seseorang dalam dunia *metaverse* diidentifikasi dengan menggunakan avatar yang akan terlibat dalam kegiatan sosial, ekonomi, dan budaya di dunia *metaverse* [6]. Pengguna memasuki *metaverse* menggunakan avatar yang dapat berinteraksi satu sama lain dengan item, aplikasi, atau layanan yang ada pada *metaverse*. *Metaverse* juga menyediakan perdagangan digital dengan menjual barang fisik dan barang virtual yang nantinya akan terikat dan dimiliki oleh avatar itu sendiri [7]. Salah satu jenis identitas virtual adalah avatar yang dapat disesuaikan dengan memungkinkan pengguna untuk menentukan warna, bentuk dan gaya berbagai bagian tubuh (misalnya wajah, rambut, mata, dan kulit) dan menciptakan

representasi unik yang menunjukkan jenis kelamin, ras, estetika, hobi, dan sebagainya [8]. Pengguna menciptakan tampilan avatar mereka menggunakan platform yang tersedia untuk merancang tampilan avatar yang sesuai dengan kebutuhan perilaku dan identitas yang diinginkan [9].

Tabel 1. 1 *Leading Metaverse Game Platforms by Popularity*

<i>Leading Metaverse Game Platforms by Popularity</i>	
<i>Platforms</i>	<i>Monthly Active User (MAU)</i>
Roblox	200 million
Minecraft	170 million
Fornite	80 million
Second Life	1 million
Axie Infinity	548.030
Horizon Worlds	300,000
The Sandbox	9.640
Decentraland	604

Sumber: Market.biz, 2025 [10]

Seiring dengan berkembangnya konsep *metaverse*, *game online* interaktif telah tersedia selama beberapa tahun kebelakang yang mendukung interaksi sosial dalam dunia virtual [11]. Tabel 1.1 menunjukkan bahwa, Roblox tercatat sebagai platform *game metaverse* dengan jumlah pengguna aktif bulanan (*Monthly Active Users*) tertinggi di dunia, menempati posisi puncak dengan sekitar 200 juta pengguna aktif bulanan, jauh melampaui platform *game metaverse* lainnya seperti Minecraft (170 juta pengguna) dan Fortnite (80 juta pengguna). Roblox juga memperoleh sebanyak 111.8 juta pengguna aktif harian (*Daily Active Users*) pada kuartal kedua tahun 2025 [12], dengan wilayah Asia-Pasifik (termasuk Indonesia) menyumbang sekitar 22.3 juta pemain aktif harian [13]. Berdasarkan demografi usia pengguna, menyebutkan bahwa pengguna berusia 13 tahun keatas menghabiskan lebih banyak waktu bermain Roblox dengan menyumbang 60% dari seluruh *Daily Active Users* dan pengguna usia 17-24 tahun sendiri mencapai 25% dari total pengguna, dapat disimpulkan bahwa generasi Z secara dominan aktif bermain Roblox [14]. Kepopuleran Roblox didorong oleh kemudahan akses, konten *game* yang terus diperbarui, sistem ekonomi virtual, kemampuan pemain untuk

berkreasi serta adanya komunitas untuk membentuk jaringan sosial tanpa batasan geografis.



Gambar 1. 1 Identitas Virtual Roblox

Sumber: Aplikasi Roblox

Salah satu fitur utama Roblox yaitu kemampuan dalam kustomisasi avatar yang menjadi identitas dan representasi virtual pemain. Pada gambar 1.3 menunjukkan gambar sebagian kecil dari avatar yang telah ter-kustomisasi oleh pemain Roblox. Selain memperoleh avatar secara default yang dapat digunakan secara langsung tanpa membayar, tersedia juga opsi kustomisasi lanjutan yang memungkinkan pengguna berkreasi untuk mengubah karakter, bentuk tubuh, pakaian, gaya rambut, hingga aksesoris yang dapat dilakukan dengan membeli item eksklusif di *Marketplace* Roblox. Tidak hanya sebatas memilih tampilan fisik, tetapi juga melibatkan berbagai aspek personalisasi yang mendalam seperti ekspresi wajah, animasi gerak, hingga gaya interaksi dengan lingkungan virtual pada Roblox. Robux merupakan mata uang virtual resmi dalam platform Roblox yang digunakan oleh pengguna untuk membeli item virtual, seperti aksesoris avatar, pakaian, atau fitur eksklusif lainnya. Keberadaan item eksklusif berbayar berperan penting dalam membentuk pengalaman bermain sekaligus menjadi bagian dari motivasi pengguna untuk berinvestasi dalam avatar sebagai identitas virtual. Dalam seluruh *game* yang tersedia pada Roblox, avatar berperan sebagai sarana komunikasi non-verbal, dimana penampilan avatar yang unik dan menarik dapat

membangun kesan dan identitas di hadapan pemain lain. Dengan demikian, kustomisasi avatar tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga menjadi strategi untuk membangun identitas virtual sekaligus memperkuat interaksi sosial dalam platform Roblox.

Meskipun avatar menjadi pusat pengalaman pengguna di Roblox, terdapat pula permasalahan yang muncul terkait sejauh mana avatar dapat benar-benar merepresentasikan identitas virtual pengguna. Tidak semua pemain mampu menampilkan identitas yang mereka inginkan melalui avatar yang digunakan. Hal ini dapat dipengaruhi oleh keterbatasan opsi kustomisasi, faktor biaya dalam memperoleh item eksklusif [15], maupun perbedaan antara identitas nyata dengan identitas virtual yang ingin ditampilkan oleh pemain Roblox [16]. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa pemain seringkali membentuk avatar berdasarkan identitas ideal yang diinginkan, sehingga representasi yang ditampilkan berbeda dengan diri sebenarnya [17]. Hal ini menimbulkan tantangan mengenai penerimaan avatar sebagai identitas virtual, karena tidak semua pemain memiliki motivasi, kebutuhan, maupun preferensi yang sama dalam menggunakan avatar secara optimal.

Mengingat Roblox merupakan platform *metaverse* yang menempatkan avatar sebagai pusat interaksi sosial dan representasi identitas virtual pengguna, diperlukan model penerimaan teknologi yang mampu menjelaskan karakteristik teknologi *metaverse* secara lebih spesifik. *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) awalnya dikembangkan dengan empat konstruk utama, yaitu *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating conditions* [18], kemudian dikembangkan menjadi UTAUT2 dengan menambahkan *hedonic motivation*, *price value*, dan *habit* [19]. Namun, karena teknologi *metaverse* memiliki karakteristik yang lebih imersif dan berbasis identitas virtual, penelitian oleh [20] mengembangkan *Unified Theory of Acceptance and Use of Metaverse Technology* (UTAUMT) sebagai adaptasi khusus untuk konteks *metaverse*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *performance expectancy*, *facilitating conditions*, dan *self-efficacy* berpengaruh signifikan terhadap *behavioral intention*. Oleh karena itu, UTAUMT dinilai lebih relevan digunakan

dalam penelitian ini untuk menganalisis penerimaan avatar sebagai identitas virtual pada platform Roblox.

Kemunculan *metaverse* telah memicu pergeseran paradigma dalam cara manusia berinteraksi, berkomunikasi, dan mengekspresikan diri menyerupai dunia nyata [21] [22]. *Metaverse* diproyeksikan sebagai evolusi internet masa depan yang memiliki keberlanjutan tinggi, dengan potensi ekonomi mencapai \$5 triliun pada tahun 2030 [23]. Mengingat Roblox merupakan platform *metaverse* terpopuler saat ini yang didominasi oleh Generasi Z serta adanya fenomena meningkatnya pembelian item virtual [24], yang dimana pengguna membentuk avatar berdasarkan *actual self* dan *ideal self*. Hal tersebut mendorong perilaku konsumsi digital pengguna melalui pembelian item virtual. Fenomena meningkatnya transaksi digital ini menunjukkan bahwa tingkat penerimaan avatar secara langsung mempengaruhi sistem perekonomian digital melalui perilaku konsumsi pengguna, sekaligus membuka peluang bagi industri kreatif dalam mengembangkan pasar baru untuk produk digital (*digital goods*).

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apa saja faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan avatar sebagai identitas virtual melalui platform *game metaverse* Roblox pada generasi Z di Indonesia dengan menggunakan model UTAUT for *Metaverse Technology* (UTAUMT).

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, terdapat keterbatasan masalah dengan tujuan agar penelitian lebih fokus dan terdapat kejelasan ruang lingkup penelitian, antara lain:

1. Penelitian ini berfokus pada penerimaan Generasi Z di Indonesia terhadap avatar sebagai identitas virtual dalam *game metaverse* Roblox, dengan kriteria responden merupakan pengguna aktif Roblox berusia 13–28 tahun

- yang pernah melakukan kustomisasi avatar menggunakan item-item berbayar atau eksklusif dalam kurun waktu tiga bulan terakhir.
2. Pendekatan penelitian adalah UTAUMT dengan variabel yang digunakan antara lain: *performance expectancy*, *effort expectancy*, *sosial influence*, *facilitating conditions*, *hedonic motivation*, *price value*, *self-efficacy*, serta *habit*.
 3. Data dikumpulkan melalui kuesioner daring dengan pendekatan kuantitatif, menggunakan teknik analisis SEM-PLS.
 4. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *non-probability sampling* dengan metode *purposive sampling*, sehingga memungkinkan adanya keterbatasan dalam representativitas sampel terhadap populasi secara keseluruhan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang selaras dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan yaitu untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan avatar sebagai identitas virtual di *metaverse* melalui platform *game* Roblox pada generasi Z di Indonesia menggunakan model UTAUMT modifikasi dengan mengidentifikasi peran-peran variabel yang digunakan antara lain: *Metaverse Performance Expectancy* (MPE), *Metaverse Effort Expectancy* (MEE), *Metaverse Social Influence* (MSI), *Metaverse Hedonic Motivation* (MHM), *Metaverse Price Value* (MPC), *Metaverse Habit* (MHT), *Metaverse Self-Efficacy* (MSE), *Metaverse Facilitating Conditions* (MFC), *Metaverse Behavioral Intention* (MBI), dan *Metaverse Use Behavior* (MUB).

1.5 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat yang nyata, antara lain:

1. Memberikan kontribusi pada pengembangan kajian ilmiah mengenai penerimaan teknologi *metaverse*, khususnya terkait penggunaan avatar sebagai identitas digital dengan menggunakan pendekatan UTAUT2.

2. Menjadi referensi akademis bagi penelitian selanjutnya yang membahas tentang dunia *metaverse*, avatar, maupun *game online*.
3. Memperkaya literatur tentang penerimaan teknologi pada generasi Z terhadap inovasi teknologi, terutama pada ranah digital hiburan interaktif seperti *game Roblox*.
4. Memberikan masukan bagi pengembang aplikasi *game Roblox* dalam merancang fitur avatar yang lebih sesuai dengan ekspektasi pengguna berdasarkan faktor-faktor yang diteliti pada penelitian ini.

1.6 Relevansi SI

Sistem informasi dapat dipahami sebagai sekumpulan elemen yang saling terhubung dan berkolaborasi secara terstruktur dalam menjalankan fungsi penghimpunan, pemrosesan, penyimpanan, serta penyebaran informasi. Keseluruhan fungsi tersebut bertujuan untuk menunjang berbagai aktivitas organisasi, mencakup proses perumusan keputusan, sinkronisasi antar unit, pengawasan operasional, hingga kegiatan analisis data secara menyeluruh [25]. Sistem informasi tidak hanya mencakup aspek teknologi seperti perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan jaringan, tetapi juga melibatkan unsur manusia, prosedur serta data yang diolah menjadi informasi yang bermakna. Dalam menekankan bahwa peran utama sistem informasi adalah memberikan nilai tambah melalui penyediaan informasi yang relevan, tepat waktu, dan akurat agar organisasi dapat beroperasi dengan efektif dan efisien. Dalam konteks penelitian ini, platform *metaverse* melalui *game Roblox* merupakan salah satu bentuk implementasi dari sistem informasi modern berbasis platform digital, dimana tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media komunikasi, kolaborasi, dan pembentukan identitas virtual melalui avatar.

Pendekatan sistem informasi diklasifikasikan menjadi 2 (dua) kategori, yang pertama adalah *Technical Approach* yang berfokus secara teknis dengan menekankan aspek teknologi seperti *hardware* dan *software*. Yang kedua adalah *Behavioral Approach* yang berfokus pada perilaku dalam menerapkan dan memanfaatkan sistem informasi serta mempelajari dampaknya terhadap individu

maupun organisasi [26]. Pendekatan perilaku (*behavioral approach*) terhadap sistem informasi dibagi menjadi 3 disiplin ilmu utama, antara lain:

1) Sosiologi (*Sociology*)

Sosiologi menyoroti hubungan antara sistem informasi dan struktur sosial dalam organisasi. Pendekatan ini mempelajari bagaimana teknologi memengaruhi pola komunikasi, distribusi kekuasaan, serta budaya organisasi.

2) Ekonomi (*Economy*)

Ekonomi berfokus pada bagaimana teknologi dapat menciptakan efisiensi, mengurangi biaya, serta meningkatkan produktivitas organisasi. Pendekatan ini melihat sistem informasi sebagai sumber daya strategis yang dapat memberikan keunggulan kompetitif.

3) Psikologi (*Psychology*)

Psikologi meneliti bagaimana individu memproses informasi, beradaptasi terhadap teknologi baru, dan bereaksi terhadap perubahan sistem kerja yang melibatkan komputerisasi. Pendekatan ini mencakup studi tentang persepsi, motivasi, kepuasan kerja, serta resistensi terhadap perubahan yang disebabkan oleh penerapan teknologi.

Penelitian ini termasuk kedalam pendekatan *Behavioral Approach* karena menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan avatar sebagai identitas virtual platform *metaverse* melalui *game* Roblox. Pendekatan ini tidak menitikberatkan pada aspek teknis sistem *metaverse*, melainkan pada bagaimana pengguna merespons, berinteraksi, dan membentuk persepsi terhadap teknologi tersebut. Dengan menggunakan model *The Extended Unified Theory of Acceptance and Use of Metaverse Technology* (UTAUMT), penelitian ini mengkaji secara mendalam konstruk *Metaverse Performance Expectancy* (MPE), *Metaverse Effort Expectancy* (MEE), *Metaverse Social Influence* (MSI), *Metaverse Hedonic Motivation* (MHM), *Metaverse Price Value* (MPC), *Metaverse Habit* (MHT), *Metaverse Self-Efficacy* (MSE), *Metaverse Facilitating Conditions* (MFC), *Metaverse Behavioral Intention* (MBI), dan *Metaverse Use Behavior* (MUB).

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi berperan dalam menjaga pembahasan skripsi lebih fokus pada tujuan yang akan dicapai. Dengan adanya susunan sistematika penulisan yang jelas dapat membuat pembahasan lebih terarah, runtut, dan sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah. Setiap bagian dari skripsi yang terdiri dari bab dan sub-bab memiliki keterkaitan sehingga mampu menjawab rumusan masalah. Sistematika penulisan pada skripsi ini meliputi:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini, terdapat penjelasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dari penelitian, manfaat penelitian, relevansi sistem informasi, dan cara penyusunan tulisan. Tujuan disusunnya bagian ini adalah untuk memberikan pemahaman awal tentang arah dan fokus dari penelitian yang akan dikaji.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian ini, disajikan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian diantaranya mengenai *metaverse*, identitas virtual, Roblox, UTAUT2, UTAUMT, dan SEM-PLS. Selain itu, bagian ini juga mencakup studi-studi sebelumnya dan referensi dari jurnal yang relevan dengan penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bagian ini, terdapat penjelasan mengenai proses penelitian, pengenalan masalah, tinjauan pustaka, kerangka konseptual, pembuatan hipotesis, penetapan populasi serta sampel, penyusunan instrumen penelitian, penyebaran awal kuesioner, dan pengujian instrumen penelitian. Metodologi ini digunakan agar penelitian dapat dilakukan secara sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan setelah memperoleh hasil penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, berisi pemaparan hasil pengolahan data yang telah dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner dan dianalisis menggunakan teknik pada penelitian ini. Pada bab ini akan mengetahui pengujian hipotesis sesuai dengan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini. pada bagian pembahasan, dilakukan

pemaparan hasil penelitian lebih lanjut terkait penerimaan avatar sebagai identitas digital pada platform *game* Roblox.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan ringkasan temuan utama yang disimpulkan dari data penelitian yang terkumpul. Selain itu, bab ini juga mencakup rekomendasi yang didasarkan pada observasi penelitian, yang ditujukan baik untuk studi di masa depan maupun bagi para profesional di bidang terkait. Lebih lanjut, akan diuraikan pula saran-saran spesifik untuk penelitian mendatang yang dapat memperluas cakupan topik yang dibahas dalam studi ini dan memfasilitasi kemajuan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini, mencantumkan seluruh sumber referensi acuan yang digunakan dalam penulisan penelitian ini yang terdiri dari buku, jurnal, artikel maupun sumber lainnya yang berkaitan dengan topik pada penelitian ini. Daftar pustaka disusun dengan format yang sesuai untuk memberikan referensi bagi pembaca dan peneliti selanjutnya.

LAMPIRAN

Pada bagian ini, berisi dokumen-dokumen pendukung yang digunakan selama penelitian ini yang tidak tercantum dalam isi utama dari penelitian ini karena sebagai informasi tambahan bagi pembaca. Lampiran ini mencakup surat ijin penelitian, bukti kuesioner dan penyebaran kuesioner, hasil survei yang didapatkan melalui pengisian kuesioner, hasil analisis data serta visualisasi atau grafik yang digunakan dalam proses penelitian.