



**GAYA KOMUNIKASI VIRTUAL GEN Z DALAM
GAME “HUTAN VOICE CHAT” DI ROBLOX**

**TUGAS AKHIR
SKRIPSI**

YUNAS ADI PUTRA

44120010113

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**



**GAYA KOMUNIKASI VIRTUAL GEN Z DALAM
GAME “HUTAN VOICE CHAT” DI ROBLOX**

**TUGAS AKHIR
SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

YUNAS ADI PUTRA

44120010113

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**

HALAMAN PERNYATAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yunas Adi Putra

NIM : 44120010113

Fakultas/Program Studi : Ilmu Komunikasi/Penyiaran

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir Berjudul “Gaya Komunikasi Virtual Gen Z Dalam Game “Hutan Voice Chat” di Roblox” adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana semestinya.

Jakarta, 12 Agustus 2026

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Yunas Adi Putra

PERNYATAAN *SIMILARITY CHECK*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh

Nama : Yunas Adi Putra
NIM : 44120010113
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Bidang Studi : Broadcasting

Dengan judul " GAYA KOMUNIKASI VIRTUAL GEN Z DALAM GAME "HUTAN *VOICE CHAT*" DI ROBLOX", telah dilakukan pengecekan similarity dengan sistem Turnitin pada tanggal 10 Agustus 2026, didapatkan nilai persentase sebesar 25%

Jakarta, 12 Agustus 2026
Administrator Turnitin

Rizki Agustin. M.I.Kom

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Yunas Adi Putra
NIM : 44120010113
Fakultas/Program Studi : Ilmu Komunikasi/Penyiaran
Judul Tugas Akhir : GAYA KOMUNIKASI VIRTUAL GEN Z
DALAM GAME "HUTAN VOICE CHAT" DI
ROBLOX

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 30 Juli 2026 dan diterima sebagai persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:
Pembimbing

(Dr. Feni Fasta, M.Si.,)
NIDN: 0306047601

U N I V E R S I T A S

M E R C U B U A N A

Jakarta, 12 Agustus 2026

Mengetahui,

Dekan Fakultas
Ilmu Komunikasi

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi

(Prof. Dr. Ahmad Maryana, M.Si)
NIDN: 0318116602

(Dr. Farid Hamid Umarella, M.Si)
NIDN: 0324077101

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “*Gaya Komunikasi Virtual Gen Z Dalam Game “Hutan Voice Chat” Di Roblox*”. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana S-1 pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada: Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng., selaku Rektor Universitas Mercu Buana, atas dukungan akademik yang telah diberikan.

1. Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana, atas segala fasilitas dan dukungan akademik.
2. Bapak Dr. Farid Hamid Umarella, M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
3. Eka Perwitasari Fauzi, S.Sos., M.Ed., selaku Sekretaris Program Studi Broadcasting.
4. Dr. Feni Fasta, M.Si., selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan yang sangat berarti hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Kedua orang tua peneliti yang senantiasa memberikan dukungan, baik secara moral maupun material, serta doa dan semangat yang tiada henti.

Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini tidak hanya menjadi pemenuhan syarat akademik, tetapi juga dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam kajian Gaya Komunikasi Virtual Gen Z dalam Game Hutan Voice Chat di Roblox.

Jakarta, 12 Agustus 2026



(Yunas Adi Putra)

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

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

Nama : Yunas Adi Putra
NIM : 44120010113
Fakultas/Program Studi : Ilmu Komunikasi/Penyiaran
Judul Tugas Akhir : GAYA KOMUNIKASI VIRTUAL GEN Z
DALAM GAME "HUTAN VOICE CHAT" DI
ROBLOX

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

U N I V E R S I T A S
M E R C U B U A N A

Jakarta, 12 Agustus 2026

Yang menyatakan,



Yunas Adi Putra

GAYA KOMUNIKASI VIRTUAL GEN Z DALAM GAME “HUTAN VOICE CHAT” DI ROBLOX

Nama Penulis: Yunas Adi Putra

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah pola interaksi sosial Generasi Z melalui kehadiran platform game creation system seperti Roblox. Permainan Hutan Voice Chat menjadi ruang sosial virtual unik karena menempatkan aktivitas komunikasi sebagai orientasi utama pemain, bukan penyelesaian misi kompetitif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis bentuk serta gaya komunikasi virtual yang terjadi di kalangan Generasi Z dalam game Hutan Voice Chat pada platform Roblox. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan paradigma konstruktivisme melalui metode studi kasus. Teknik pengumpulan data primer dilakukan melalui wawancara mendalam terhadap enam informan Generasi Z dan observasi partisipan secara langsung di dalam game. Hasil penelitian menunjukkan bahwa saluran komunikasi yang digunakan didominasi oleh Synchronous Computer-Mediated Communication (SCMC) berupa spatial voice chat, dengan saluran Asynchronous Computer-Mediated Communication (ACMC) berupa text chat sebagai pendukung. Gaya komunikasi yang terbentuk didominasi oleh perpaduan gaya sosial (Socializer Style) yang ditandai dengan perilaku komunikasi terbuka penuh humor untuk mencairkan suasana kelompok, serta gaya kolaborator (Collaborator Style) sebagai penyeimbang interaksi kelompok. Sebaliknya, pengguna gaya analisis (Analyser Style) cenderung menunjukkan perilaku tertutup demi menghindari kesalahan penafsiran makna teks. Keterbatasan fisik komunikasi virtual direduksi melalui pemanfaatan simbol nonverbal virtual berupa manipulasi bentuk avatar, busana digital, dan emote karakter yang menjadi stimuli utama dalam proses pembentukan kesan (impression formation). Efektivitas komunikasi kelompok tercapai melalui kepatuhan terhadap norma kelompok yang melahirkan atraksi antarpribadi berupa rasa percaya dan kenyamanan sosial, sehingga mampu mengonstruksi pertemuan acak di dalam game menjadi sebuah ikatan kelompok pertemanan jangka panjang (circle) yang berlanjut hingga ke dunia nyata.

Kata Kunci: Komunikasi Virtual, Gaya Komunikasi, Generasi Z, Roblox, *Computer-Mediated Communication*

GAYA KOMUNIKASI VIRTUAL GEN Z DALAM GAME “HUTAN VOICE CHAT” DI ROBLOX

Author Name: Yunas Adi Putra

ABSTRACT

The rapid advancement of information technology has transformed the social interaction patterns of Generation Z through the emergence of game creation platforms such as Roblox. Hutan Voice Chat serves as a unique virtual social space where communication, rather than completing competitive missions, is the primary focus of player interaction. This study aims to identify and analyze the forms and communication styles of Generation Z within the Hutan Voice Chat game on the Roblox platform. The study employed a descriptive qualitative approach based on the constructivist paradigm using a case study method. Primary data were collected through in-depth interviews with six Generation Z informants and participant observation conducted directly within the game. The findings indicate that communication is predominantly facilitated through Synchronous Computer-Mediated Communication (SCMC) via spatial voice chat, while Asynchronous Computer-Mediated Communication (ACMC) through text chat functions as a supporting communication channel. The dominant communication styles are a combination of the Socializer Style, characterized by open and humorous interactions that help create a relaxed group atmosphere, and the Collaborator Style, which promotes balanced group interaction. In contrast, individuals with the Analyser Style tend to communicate more cautiously to avoid misinterpretation of textual messages. The physical limitations of virtual communication are reduced through the use of nonverbal virtual symbols, including avatar customization, digital clothing, and character emotes, which serve as key stimuli in the process of impression formation. Group communication becomes effective through adherence to shared group norms, fostering interpersonal trust and social comfort that transform random in-game encounters into long-term friendship circles extending beyond the virtual environment into real life.

Keywords: *Virtual Communication, Communication Style, Generation Z, Roblox, Computer-Mediated Communication*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	0
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAN KARYA SENDIRI	ii
PERNYATAAN SIMILARITY CHECK	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DIREPOSITORI UMB	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Fokus Penelitian	7
1.3. Tujuan Penelitian	7
1.4. Manfaat Penelitian	7
1.4.1 Manfaat Akademis	7
1.4.2 Manfaat Praktis	8
BAB II	9
TINJAUAN TEORI	9
2.1. Penelitian Terdahulu	9
2.2. Tinjauan Teori	18

2.2.1. Computer-Mediated-Communication (CMC).....	18
2.2.2. Komunikasi Virtual.....	24
2.2.3. Gaya Komunikasi Virtual	27
2.2.4. Komunikasi Kelompok	29
2.2.5. Game Online	34
2.2.6 Generasi Z	43
BAB III.....	45
METODOLOGI PENELITIAN	45
3.1. Paradigma Penelitian.....	45
3.2. Metode Penelitian.....	46
3.3. Subjek Penelitian.....	47
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	47
3.4.1. Data Primer	48
3.4.2. Data Sekunder	50
3.5. Teknik Analisis Data.....	51
3.6. Teknik Pemeriksaan Keabsahan	52
BAB IV	54
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
4.1. Gambaran Umum Objek Penelitian	54
4.1.1. Profile Game Roblox.....	54
4.2. Profile Informan	55
4.3. Hasil Penelitian	57
4.3.1. Komunikasi Virtual Sinkron (Synchronous Computer-Mediated-Communication).....	57
4.3.2. Komunikasi Virtual Asinkron (Asynchronous Computer-Mediated-Communication).....	63
4.3.3. Gaya Komunikasi Virtual Narasumber	68
4.4. Pembahasan.....	75

BAB V.....	81
PENUTUP.....	81
5.1. Kesimpulan	81
5.2. Saran.....	83
5.2.1. Saran Akademis	83
5.2.2. Saran Praktis	84
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN.....	90



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	12
---------------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tampilan Sampul Game Roblox	1
Gambar 2. 1 Fitur Bubble Text Chat Roblox	39
Gambar 2. 2 Fitur Voice Chat Roblox	40
Gambar 2. 3 Fitur Avatar/Bentuk Roblox Yang Berbeda-beda	41
Gambar 2. 4 Adaptasi Model Shannon & Weaver Kepada Komunikasi Virtual dalam Game Hutan Voice Chat Roblox	42
Gambar 2. 5 Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin, 2025 (Sumber: Badan Pusat Statistik)	43
Gambar 4.1 Tampilan Game Roblox Map Hutan Voice Chat	54
Gambar 4. 2 Temuan Komunikasi Virtual Sinkron (SCMC) di Hutan Voice Chat Roblox	62
Gambar 4. 3 Temuan Komunikasi Virtual ASinkron (ACMC) di Hutan Voice Chat Roblox	67
Gambar 4. 4 Temuan Interaksi Komunikasi Virtual dalam Kelompok pada Game Roblox	74

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 List Pertanyaan Interview	90
Lampiran 2 Script Video Observasi Roblox.....	92
Lampiran 3 Hasil Jawaban Babystarrss (Arukusaa00)	99
Lampiran 4 Hasil Jawaban Narasumber 2 Bianckrok.....	102
Lampiran 5 Hasil Jawaban Narasumber 3 Lioo	105
Lampiran 6 Hasil Jawaban Narasumber 4 Chan	108
Lampiran 7 Hasil Jawaban Narasumber 5 Babystarrss	111
Lampiran 8 Hasil Jawaban Narasumber 6 Sirkyy	114
Lampiran 9 Bukti Dokumentasi Wawancara	117
Lampiran 10 CV Penulis	119

