

AVATAR SEBAGAI MEDIA PRESENTASI DIRI PENGGUNA ROBLOX DI RUANG VIRTUAL

Chikal Afiryal marwa¹, Yudiana Indriastuti²

^{1, 2}FISIBPOL, Ilmu Komunikasi, UPN "Veteran" Jawa Timur

¹ 22043010242@student.upnjatim.ac.id , ²yudiana_indriastuti.ilkom@upnjatim.ac.id

ABSTRACT

The growth of digital space has positioned Roblox as a popular metaverse platform among adolescents, with avatar customization s

erving as the primary means of identity formation in virtual space. Altering an avatar's appearance is not merely aesthetic but constitutes a form of self-presentation as described in Erving Goffman's dramaturgical theory, an individual's effort to manage impressions before others. This study aims to gain an in-depth understanding of how avatars are used by Roblox users as a medium of self-presentation in virtual space, covering audience awareness, impression management, and digital identity formation. The study employs a descriptive qualitative approach with a netnographic strategy and document study of Roblox's avatar-customization features, analyzed through Goffman's dramaturgical framework and Belk's concept of symbolic consumption. Data were gathered through observation of avatar-customization practices and a review of prior literature, then analyzed with an interactive model of data reduction, data display, and conclusion drawing, with credibility examined through source triangulation. The findings show that avatars function as a front stage where users present an idealized self, revealing five main patterns: awareness of others' judgment, actor-audience relations, impression management through item selection, division of the virtual stage, and a fluid, context-dependent digital identity. These findings affirm that avatars are not merely visual representations within a game but a symbolic medium actively used by adolescents to build and negotiate self-image in virtual space.

Keywords: *avatar, self-presentation, dramaturgy, Roblox, virtual space*

ABSTRAK

Perkembangan ruang digital menghadirkan Roblox sebagai salah satu platform metaverse yang digemari remaja, dengan fitur kustomisasi avatar sebagai sarana utama pembentukan identitas di dunia virtual. Aktivitas mengubah tampilan avatar tidak sekadar bersifat estetis, melainkan merupakan bentuk presentasi diri sebagaimana dijelaskan dalam teori dramaturgi Erving Goffman, yaitu upaya individu mengelola kesan di hadapan orang lain. Penelitian ini bertujuan memahami secara mendalam bagaimana avatar digunakan pengguna Roblox sebagai media presentasi diri di ruang virtual, mencakup kesadaran terhadap audiens, manajemen

kesan, serta pembentukan identitas digital. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan strategi netnografi dan studi dokumen atas fitur kustomisasi avatar Roblox, dianalisis melalui kerangka dramaturgi Goffman dan konsep konsumsi simbolik Belk. Data dihimpun melalui observasi terhadap praktik kustomisasi avatar serta telaah literatur terdahulu, kemudian dianalisis dengan model interaktif berupa reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan, dan keabsahannya diperiksa melalui triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan avatar berfungsi sebagai panggung depan (front stage) tempat pengguna menampilkan versi diri yang ideal, melalui lima pola utama: kesadaran akan penilaian orang lain, relasi aktor-audien, manajemen kesan lewat pemilihan item, pembagian panggung virtual, serta identitas diri digital yang cair dan berubah sesuai konteks. Temuan ini menegaskan bahwa avatar bukan sekadar representasi visual dalam permainan, melainkan medium simbolik yang aktif digunakan remaja untuk membangun dan menegosiasikan citra diri di ruang virtual.

Kata Kunci: avatar, presentasi diri, dramaturgi, Roblox, ruang virtual.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital memberikan perubahan besar terhadap cara manusia, terutama remaja, berinteraksi dan mengekspresikan diri. Salah satu wujud perkembangan tersebut adalah hadirnya ruang digital sebagai tempat baru untuk membentuk identitas diri, berinteraksi, serta berkomunikasi. Pembentukan identitas tidak lagi hanya berlangsung dalam interaksi tatap muka di dunia nyata, tetapi juga dapat dilakukan di ruang digital melalui *platform metaverse* yang menyediakan fitur kustomisasi avatar dan memungkinkan pengguna berinteraksi secara virtual.

Salah satu *platform metaverse* yang paling digemari saat ini adalah

Roblox. Pengguna aktif harian Roblox di dunia tercatat mencapai 151,5 juta pada kuartal ketiga tahun 2025, dengan proporsi terbesar berasal dari kelompok usia 17-24 tahun, yaitu sebesar 25 persen dari keseluruhan pengguna (Roblox Demographics Statistics 2025, t.t.). Data ini menunjukkan bahwa Roblox tidak hanya digemari anak-anak, tetapi juga menjadi ruang sosial yang signifikan bagi remaja tahap akhir. Roblox tidak semata menjadi ajang mencari hiburan, tetapi juga ruang bagi remaja untuk berinteraksi dan membentuk identitas diri di dunia virtual, dengan fitur kustomisasi avatar sebagai titik sentral dari proses tersebut.

Aktivitas mengkustomisasi avatar merupakan salah satu bentuk

self presentation. Dalam bukunya “The Presentation of Self in Everyday Life”, Goffman berpendapat bahwa *self presentation* adalah usaha individu yang berperan sebagai aktor untuk mengendalikan kesan orang lain terhadap dirinya melalui sesuatu yang ditampilkan di depan maupun belakang panggung, dengan menggunakan isyarat verbal maupun nonverbal (Goffman, 1959). Dengan demikian, kustomisasi avatar dapat dipahami sebagai upaya mendapatkan kesan baik dari orang lain di lingkungan virtual, di mana avatar berfungsi sebagai representasi visual diri yang menggantikan interaksi tatap muka.

Fenomena mengenai presentasi diri di dunia virtual telah dikaji dalam beberapa penelitian terdahulu. Penelitian Sekarjati (2023) tentang presentasi diri pengguna ZEPETO menemukan bahwa pengguna menampilkan citra diri ideal melalui desain avatar yang dipengaruhi oleh tren, aspirasi, dan umpan balik sosial, sehingga avatar bukan hanya representasi digital tetapi juga media simbolik dalam membangun citra diri di dunia virtual (Sekarjati, 2023). Sementara itu, studi Rustandi dan Sutisna (2025) pada *platform* Roblox

menegaskan bahwa setiap elemen avatar berfungsi sebagai kode budaya yang dapat “dibaca” oleh komunitas, dan Roblox menjadi arena konstruksi identitas, simulasi nilai sosial, sekaligus reproduksi wacana dominan (Rustandi & Sutisna, 2025).

Kajian terdahulu mengenai *self presentation* di dunia virtual sebagian besar terbatas pada *platform* lain seperti Zepeto atau ruang permainan *roleplay*, dan cenderung menempatkan presentasi diri sebagai variabel yang diukur secara kuantitatif untuk dikaitkan dengan variabel lain, misalnya perilaku konsumtif. Pendekatan tersebut mampu menunjukkan adanya kecenderungan atau hubungan statistik, tetapi belum cukup menjelaskan bagaimana proses, makna, dan dinamika presentasi diri itu sendiri dihayati dan dipraktikkan oleh pengguna dalam kesehariannya berinteraksi di ruang virtual Roblox. Padahal, teori dramaturgi Goffman yang menjadi akar konseptual *self presentation* pada dasarnya lahir dari tradisi kualitatif-interpretif yang menitikberatkan pada pemaknaan interaksi sosial.

Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini disusun dengan

pendekatan kualitatif untuk mengeksplorasi secara lebih mendalam bagaimana avatar difungsikan sebagai media presentasi diri pengguna Roblox di ruang virtual. Penelitian ini secara khusus memusatkan perhatian pada bagaimana pengguna menyadari keberadaan audiens, mengelola kesan melalui pemilihan item avatar, memaknai panggung virtual sebagai ruang ekspresi, serta membentuk identitas diri digital yang dapat berbeda dari identitas mereka di dunia nyata. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih kontekstual dan bermakna mengenai fenomena presentasi diri di ruang virtual Roblox, sekaligus memperkaya penerapan teori dramaturgi Goffman pada konteks *platform metaverse*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan paradigma konstruktivis, yang memandang realitas sosial-termasuk identitas diri di ruang virtual-sebagai sesuatu yang dikonstruksi secara subjektif melalui interaksi dan pemaknaan individu (Sugiyono, 2023). Pendekatan ini dipilih karena

penelitian bertujuan memahami proses dan makna di balik praktik kustomisasi avatar sebagai bentuk presentasi diri, bukan untuk mengukur atau menggeneralisasikan hubungan antarvariabel secara statistik. Analisis dilakukan dengan mengacu pada kerangka teori dramaturgi Erving Goffman (1959) sebagai lensa utama, serta konsep konsumsi simbolik Belk (1988) sebagai perspektif pendukung untuk memahami makna item avatar bagi penggunanya.

Strategi penelitian yang digunakan adalah netnografi (ethnography berbasis ruang daring), yaitu pengamatan mendalam terhadap perilaku, interaksi, dan artefak budaya digital pada komunitas Roblox, dipadukan dengan studi dokumen. Objek pengamatan meliputi fitur kustomisasi avatar dan *marketplace* item pada Roblox, unggahan serta tampilan avatar pengguna remaja tahap akhir (17-21 tahun) di platform tersebut, dan hasil-hasil penelitian terdahulu mengenai *self presentation* di ruang virtual sebagai data pembanding. Pemilihan objek pengamatan dilakukan secara purposif dengan kriteria pengguna aktif yang secara rutin melakukan kustomisasi avatar.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara. Pertama, observasi nonpartisipan terhadap fitur dan praktik kustomisasi avatar pada Roblox untuk memetakan ragam elemen visual yang tersedia serta pola penggunaannya. Kedua, dokumentasi berupa tangkapan layar tampilan avatar dan catatan lapangan atas interaksi pengguna di ruang virtual. Ketiga, studi kepustakaan atas jurnal dan hasil penelitian terdahulu mengenai *self presentation*, dramaturgi, dan kustomisasi avatar untuk memperkaya dan mengonfirmasi temuan lapangan. Ketiga sumber data tersebut kemudian ditriangulasi untuk meningkatkan keabsahan dan kedalaman interpretasi.

Analisis data mengikuti model interaktif Miles dan Huberman, yang terdiri atas tiga tahap: reduksi data, yaitu proses memilah dan memfokuskan data pada aspek-aspek yang relevan dengan presentasi diri melalui avatar; penyajian data, yaitu pengorganisasian data ke dalam tema-tema yang merujuk pada komponen dramaturgi Goffman berupa aktor dan audiens, ekspresi dan impresi, serta panggung depan, panggung belakang, dan ruang privat

(off stage); dan penarikan simpulan, yaitu proses menginterpretasikan pola-pola yang ditemukan untuk menjawab bagaimana avatar difungsikan sebagai media presentasi diri. Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi sumber, yakni membandingkan hasil observasi pada *platform* Roblox dengan temuan penelitian terdahulu yang relevan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Roblox merupakan platform permainan dan kreasi imersif yang menyediakan ruang sosial daring bagi penggunanya untuk terhubung dan berinteraksi secara virtual melalui berbagai jenis permainan. Lebih dari sekadar wahana hiburan, Roblox memungkinkan penggunanya menyesuaikan karakter avatar yang merepresentasikan diri digital mereka untuk berinteraksi secara real-time dengan pengguna lain. Fitur kustomisasi avatar pada Roblox mencakup berbagai kategori item, mulai dari bentuk tubuh, pakaian, aksesoris, *emote*, hingga animasi gerak, yang tersedia secara gratis maupun berbayar melalui marketplace di dalam *platform*. Ketersediaan pilihan yang luas ini memberi ruang bagi pengguna untuk mewujudkan

ekspektasi tampilan avatarnya secara leluasa, sekaligus menjadikan avatar sebagai kanvas ekspresi diri yang terus dapat diperbarui.



Gambar 1 Tampilan Fitur Kustomisasi Avatar Pada Roblox

Berdasarkan hasil observasi dan telaah data, praktik kustomisasi avatar pada pengguna Roblox remaja tahap akhir menampilkan pola presentasi diri yang dapat dijelaskan melalui lima tema utama sejalan dengan komponen teori dramaturgi Goffman, yaitu persepsi diri di mata orang lain, relasi aktor dan audiens, manajemen kesan, pembagian panggung virtual, dan identitas diri digital yang bersifat cair.

Persepsi Diri di Mata Pengguna Lain

Tema pertama yang mengemuka adalah kesadaran pengguna bahwa tampilan avatarnya senantiasa berada dalam pengamatan pengguna lain. Praktik kustomisasi avatar tidak dilakukan secara acak, melainkan mempertimbangkan bagaimana kombinasi pakaian, aksesoris, dan elemen kosmetik akan dipersepsikan oleh pemain lain di dalam permainan. Kesadaran ini sejalan dengan gagasan *the looking glass self* dari Cooley, di mana individu membayangkan bagaimana dirinya tampil bagi orang lain, membayangkan penilaian orang lain atas penampilannya, kemudian mengembangkan perasaan diri sebagai hasil dari proses tersebut (Hastuti dkk., t.t.).



Gambar 2 Tampilan Avatar
Dalam Mode Interaksi

Kesadaran akan penilaian audiens ini juga menegaskan pandangan Damayanti dan Purworini (2018) bahwa presentasi diri merupakan bentuk pengungkapan diri yang secara spesifik ditujukan untuk menunjukkan kesan positif di hadapan orang lain. Dalam konteks Roblox, penilaian tersebut dapat berupa respons sosial seperti pujian, ajakan berteman, atau pengakuan dalam komunitas bermain, yang pada gilirannya memengaruhi kepercayaan diri pengguna ketika berinteraksi di ruang virtual.

Relasi Aktor dan Audiens dalam Ruang Virtual

Tema kedua menunjukkan bahwa pengguna Roblox secara sadar memosisikan diri sebagai aktor yang tampil di hadapan audiens, yaitu pemain lain yang turut berada dalam ruang virtual yang sama. Sebagaimana dijelaskan Musta'in (2010), dalam kehidupan sosial manusia senantiasa menampilkan dirinya layaknya pemain teater yang penampilannya dapat berubah-ubah bergantung pada konteks. Relasi aktor-audiens ini menjadi lebih eksplisit di ruang virtual karena avatar

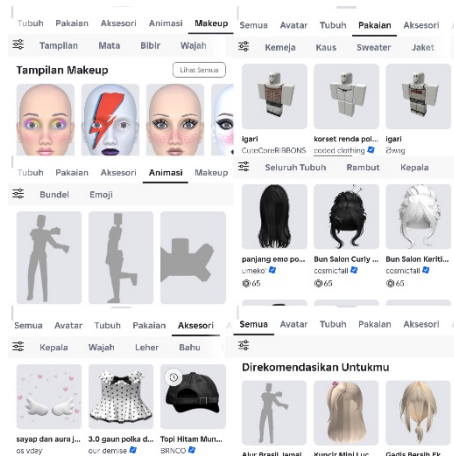
merupakan satu-satunya representasi visual yang dapat diamati oleh pengguna lain, sehingga setiap elemen yang ditampilkan berpotensi langsung memengaruhi kesan yang terbentuk.

Kesadaran atas relasi ini mendorong pengguna untuk menampilkan avatar yang menarik ketika bermain, karena mereka menyadari dirinya sedang dilihat dan diperhatikan sebagaimana layaknya seorang aktor di atas panggung. Pola ini memperkuat argumen Hanika (2016) bahwa seiring kemajuan teknologi, manusia tidak hanya berinteraksi di dunia nyata, tetapi turut mengonstruksi kehidupannya di dunia virtual sebagai ruang lain untuk menampilkan diri yang berbeda.

Manajemen Kesan melalui Kustomisasi Item Avatar

Tema ketiga berkaitan dengan proses *impression management*, yaitu usaha pengguna mengatur dan mengendalikan persepsi orang lain terhadap dirinya melalui simbol-simbol visual pada avatar. Pemilihan item avatar tidak semata didorong oleh preferensi estetika pribadi, tetapi juga oleh tujuan membentuk kesan tertentu, misalnya agar terlihat keren, unik, atau selaras dengan tren yang

berlaku dalam komunitas Roblox. Pengguna juga cenderung menghindari item yang dinilai dapat menurunkan citra dirinya di mata pengguna lain.



Gambar 3 Tampilan Marketplace dan Kategori Item Avatar

Pola ini relevan dengan konsep extended self dari Belk (1988), yang menjelaskan bahwa individu memandang objek yang dimilikinya termasuk item digital-sebagai perpanjangan dari dirinya sendiri. Item avatar, dengan demikian, bukan sekadar benda digital, melainkan simbol yang menopang identitas dan citra diri yang ingin ditampilkan. Semakin selaras item yang dipilih dengan citra diri yang diinginkan, semakin kuat pula fungsi avatar sebagai sarana manajemen kesan dalam interaksi sosial virtual.

Panggung Virtual: Front Stage, Back Stage, dan Off Stage

Tema keempat menunjukkan bahwa Roblox difungsikan pengguna sebagai panggung virtual dengan pembagian wilayah tampil yang selaras dengan konsep *front stage*, *back stage*, dan *off stage* dari Goffman. *Front stage* tampak pada momen ketika avatar yang telah dipersiapkan dan dikurasi ditampilkan secara aktif dalam permainan dan berinteraksi dengan pemain lain. Persiapan tampilan avatar sebelum digunakan bermain-memilih, memadukan, dan menyesuaikan item-mencerminkan proses *back stage*, yaitu tahap di mana pengguna mempersiapkan diri sebelum benar-benar tampil di hadapan audiens.

Panggung Presentasi Diri Pengguna Roblox

Adaptasi konsep Front Stage - Back Stage - Off Stage (Goffman, 1959)



Gambar 4 Skema Front Stage, Back Stage, dan Off Stage pada Presentasi Diri Pengguna Roblox

Menariknya, sejumlah pengguna menyadari bahwa avatar yang ditampilkan tidak sepenuhnya mencerminkan diri mereka di dunia nyata, yang menunjukkan adanya

jarak antara diri yang ditampilkan di panggung virtual (front stage) dan diri yang sesungguhnya pada ranah privat (off stage). Fenomena ini menegaskan bahwa dunia virtual menawarkan ruang yang lebih luas dan fleksibel bagi remaja untuk membangun identitas sesuai keinginan, imajinasi, dan standar sosial yang berlaku pada komunitas virtual, sebagaimana dikemukakan Kurnia (2025) bahwa avatar merupakan wujud identitas diri pengguna yang merepresentasikan kepribadian, gaya hidup, status sosial, dan citra idaman yang ingin ditampilkan.

Identitas Diri Digital yang Cair dan Multipel

Tema kelima mengungkap bahwa identitas digital yang dibangun melalui avatar bersifat cair dan dapat berubah menyesuaikan konteks, suasana hati, area permainan (map), maupun tren yang sedang berlangsung. Tidak sedikit pengguna yang memiliki lebih dari satu gaya avatar untuk digunakan pada situasi berbeda, sekaligus menunjukkan adanya preferensi personal dalam menentukan tampilan diri yang ditampilkan. Fenomena multiple selves ini sejalan dengan temuan

Candra dkk. dalam Rosaline dan Oktaviana (2025), yang menjelaskan bahwa individu dapat mempresentasikan diri yang berbeda-beda pada lingkungan online yang berbeda pula.



Gambar 5 Beberapa Gaya Avatar Berbeda Dari Satu Akun Yang Sama

Sifat cair dari identitas digital ini juga menegaskan pandangan Salsabila dan Nur (2025) bahwa identitas virtual bersifat dikurasi, di mana pengguna secara selektif menampilkan versi diri yang dianggap paling menarik dan dapat diterima oleh audiensnya. Proses kurasi ini dilakukan melalui pemilihan item avatar, animasi, dan simbol digital yang memiliki makna sosial tertentu, seperti kelangkaan, popularitas, atau

keunikan, sehingga avatar berfungsi sebagai medium yang memungkinkan remaja mengeksplorasi dan menegosiasikan berbagai versi identitas dirinya tanpa terikat sepenuhnya pada identitas di dunia nyata.

Diskusi: Avatar sebagai Panggung Digital Presentasi Diri

Secara keseluruhan, kelima tema tersebut menunjukkan bahwa avatar pada Roblox berfungsi sebagai panggung digital tempat pengguna menampilkan versi diri yang ideal, yang kadang berbeda dari identitas mereka di dunia nyata. Temuan ini memperkuat relevansi teori dramaturgi Goffman dalam konteks platform metaverse, sekaligus memperluas pemahaman bahwa konsep-konsep dramaturgi yang semula dikembangkan untuk interaksi tatap muka tetap relevan-bahkan semakin dominan secara visual dan simbolik-ketika diterapkan pada interaksi berbasis avatar, karena identitas dihasilkan melalui bentuk tubuh avatar, gaya berpakaian, aksesoris, serta atribut digital lainnya.

Temuan ini juga selaras dengan sejumlah penelitian terdahulu mengenai presentasi diri di dunia virtual, misalnya studi Sekarjati (2023)

pada pengguna ZEPETO yang menemukan bahwa pemilihan outfit, gaya wajah, dan simbol komunitas mencerminkan identitas sosial dan kebutuhan akan pengakuan. Perbedaannya, penelitian ini menegaskan bahwa pada platform Roblox proses presentasi diri berlangsung lebih terstruktur melalui pembagian panggung *front stage-back stage-off stage* yang jelas, seiring dengan tersedianya fitur persiapan avatar sebelum digunakan bermain. Sebagai catatan, penelitian ini tidak dimaksudkan untuk mengukur atau menyimpulkan hubungan sebab-akibat antara presentasi diri dan variabel lain seperti perilaku konsumtif; fokusnya adalah memahami proses dan makna presentasi diri itu sendiri, sehingga kaitan dengan kecenderungan konsumsi item virtual-yang telah banyak disinggung dalam penelitian kuantitatif sebelumnya-terbuka untuk didalami lebih lanjut pada penelitian mendatang

D. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa avatar pada Roblox berfungsi sebagai media presentasi diri bagi penggunaannya di ruang virtual, sejalan

dengan kerangka teori dramaturgi Erving Goffman. Melalui kustomisasi avatar, pengguna menjalankan peran sebagai aktor yang senantiasa menyadari keberadaan audiens, mengelola kesan melalui pemilihan item, memanfaatkan pembagian panggung virtual berupa *front stage*, *back stage*, dan *off stage*, serta membentuk identitas diri digital yang cair dan dapat berubah sesuai konteks. Kelima pola tersebut menegaskan bahwa avatar bukan sekadar representasi karakter dalam permainan, melainkan medium simbolik yang aktif digunakan remaja tahap akhir untuk membangun, menampilkan, dan menegosiasikan citra diri di dunia virtual.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena data yang digunakan bersumber dari observasi netnografi dan studi dokumen, tanpa melibatkan wawancara mendalam langsung terhadap informan sehingga interpretasi terhadap makna subjektif pengguna masih bersifat tidak langsung. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melengkapi temuan ini dengan wawancara mendalam terhadap pengguna Roblox dari berbagai latar belakang usia dan durasi bermain,

guna memperoleh pemahaman yang lebih kaya mengenai pengalaman subjektif presentasi diri melalui avatar. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi keterkaitan antara presentasi diri melalui avatar dengan aspek lain seperti perilaku konsumtif, kesejahteraan psikologis, atau relasi pertemanan di dunia virtual, guna memperkaya kajian komunikasi digital dan identitas virtual di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Belk, R. W. (1988). Possessions and the extended self. *Journal of Consumer Research*, 15(2), 139–168. doi:10.1086/209154
- Damayanti, A., & Purworini, D. (2018). Pembentukan harga diri: Analisis presentasi diri pelajar SMA di media sosial. *Jurnal Komunikasi*, 10(1), 33–47. doi:10.24912/jk.v10i1.1282
- Goffman, E. (1959). *The presentation of self in everyday life*. New York, NY: Anchor Books.
- Hanika, I. M. (2016). Self presentation dalam kehidupan virtual. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 13(1), 93–108. doi:10.24002/jik.v13i1.601
- Hastuti, D. R. D., Ali, M. S., & Demmallino, E. B. (t.t.). Ringkasan kumpulan mazhab teori sosial.
- Kurnia, D. I. (2025). Ekspresi estetika dalam dunia virtual: Analisis visual game Zepeto melalui lensa semiotika sebagai manifestasi eskapisme. *Jurnal Syntax*

- Admiration, 6(2), 991–998.
doi:10.46799/jsa.v6i2.2087
- Musta'in, M. (2010). "Teori diri" sebuah tafsir makna simbolik (pendekatan teori dramaturgi Erving Goffman). *Komunika*, 4(2), 269–283.
doi:10.24090/komunika.v4i2.154
- Roblox demographics statistics 2025. (t.t.). Diambil 11 Januari 2026, dari <https://www.takeaway-reality.com/post/roblox-demographics-statistics>
- Rosaline, I. U., & Oktaviana, M. (2025). Hubungan antara perilaku konsumtif dengan self presentation pada mahasiswa. *Jurnal Psikologi dan Konseling West Science*, 3(3), 400–410.
doi:10.58812/jpkws.v3i03.2380
- Rustandi, Y., & Sutisna, N. (2025). Roblox as open text: Identity, meaning, and ideology through Eco's semiotics. *Paradigma: Jurnal Kajian Budaya*, 15(3).
doi:10.17510/paradigma.v15i3.1862
- Salsabila, A. A., & Nur, H. (2025). Representasi diri di sosial media: Antara identitas nyata dan identitas virtual. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 4(4), 5601–5620.
doi:10.56799/peshum.v4i4.9244
- Sekarjati, R. (2023). Presentasi diri online pengguna ZEPETO melalui avatar 3D.
- Sugiyono, S. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.