

IDENTITAS VIRTUAL REMAJA MELALUI KOSTUMISASI AVATAR

(Studi Kualitatif Deskriptif Pada Remaja Pemain Game Online Roblox)

Teuku Erriyan Bagus Eko Prabowo¹, Syafrida Nurrachmi Febrianti²

^{1,2}ILMU KOMUNIKASI FISIBPOL Universitas Pembangunan Nasional

“Veteran” Jawa Timur

122043010347@student.upnjatim.ac.id, 2syafrida_nurrachmi.ilkom@upnjatim.ac.id

ABSTRACT

This study examines the use of avatars as a form of virtual identity for adolescents in the online game Roblox. Roblox, as a virtual world-based gaming platform, provides a space for its users to shape, display, and negotiate their identities through avatar customization features. This study used a qualitative approach with data collection techniques through in-depth interviews with ten informants aged 19 to 22 who are active Roblox users and have customized avatars. The results show that avatars are not only understood as visual characters in the game, but also as a form of presence, self-image, and representation of the player's identity in the digital space. Avatar customization becomes a means for informants to express taste, creativity, and the self-image they want to present to other players. Avatars also allow informants to construct various forms of identity, ranging from the real self, ideal self, alternative self, to alter egos that differ from everyday life. Furthermore, the use of Robux in avatar customization indicates a relationship between digital consumption and virtual identity formation. Paid items, custom avatars, and certain avatar appearances can become symbols of social status within the Roblox community. Thus, this study shows that avatars in Roblox play an important role in the process of adolescent self-representation in the virtual space. The virtual identity formed through an avatar is flexible, fluid, and can change according to desires, the context of the game, and the social response of the digital environment.

Keywords: Avatar, Virtual Identity, Self-representation

ABSTRAK

Penelitian ini membahas penggunaan avatar sebagai bentuk identitas virtual remaja dalam game online Roblox. Roblox sebagai platform permainan berbasis dunia virtual memberikan ruang bagi penggunanya untuk membentuk, menampilkan, dan menegosiasikan identitas diri melalui fitur kostumisasi avatar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam kepada sepuluh informan berusia 19 hingga 22 tahun yang merupakan pengguna aktif Roblox dan pernah melakukan kostumisasi avatar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa avatar tidak hanya dipahami sebagai karakter visual dalam permainan, tetapi juga sebagai bentuk kehadiran, wajah diri, dan representasi identitas pemain di ruang digital. Kostumisasi avatar menjadi sarana

bagi informan untuk mengekspresikan selera, kreativitas, serta citra diri yang ingin ditampilkan kepada pemain lain. Avatar juga memungkinkan informan membangun berbagai bentuk identitas, mulai dari diri nyata, diri ideal, diri alternatif, hingga alter ego yang berbeda dari kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan Robux dalam kostumisasi avatar menunjukkan adanya hubungan antara konsumsi digital dan pembentukan identitas virtual. Item berbayar, avatar custom, serta tampilan avatar tertentu dapat menjadi simbol status sosial dalam komunitas Roblox. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa avatar dalam Roblox berperan penting dalam proses representasi diri remaja di ruang virtual. Identitas virtual yang dibentuk melalui avatar bersifat fleksibel, cair, dan dapat berubah sesuai dengan keinginan, konteks permainan, serta respons sosial dari lingkungan digital.

Kata Kunci: avatar, identitas virtual, representasi diri

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara individu berkomunikasi, berinteraksi, dan membentuk identitas diri. Perubahan ini tidak hanya memengaruhi aspek sosial dan budaya, tetapi juga cara individu berpikir, beremosi, serta bertindak dalam kehidupan sehari-hari (Liedfray et al., 2022, dalam Regita et al., 2024). Salah satu dampak penting dari perkembangan tersebut adalah munculnya ruang virtual sebagai media hiburan, interaksi sosial, ekspresi diri, dan pembentukan identitas digital.

Fenomena ini tampak jelas pada remaja, yaitu kelompok usia yang berada dalam fase pencarian jati diri. Santrock (2021) menjelaskan bahwa masa remaja merupakan periode penting dalam pembentukan identitas,

ditandai dengan upaya individu memahami diri dan memperoleh penerimaan sosial. Dalam konteks digital, remaja memanfaatkan media sosial dan platform online untuk mengeksplorasi, mengekspresikan, serta mengonstruksi identitas diri mereka (Akhmad et al., 2025). Salah satu platform yang menonjol dalam proses tersebut adalah Roblox, yakni game online berbasis dunia virtual yang memungkinkan pengguna berinteraksi, berkreasi, serta menyesuaikan avatar sesuai keinginan.

Roblox tidak hanya berfungsi sebagai media permainan, tetapi juga sebagai ruang sosial virtual yang memungkinkan remaja membangun representasi diri melalui avatar, interaksi komunitas, dan konten buatan pengguna. Platform ini

menjadi populer karena memberikan kebebasan kepada pengguna untuk menyusun dunia virtual, mengembangkan imajinasi, serta menampilkan identitas digital melalui fitur kostumisasi avatar (Aisyah, 2024). Identitas digital sendiri dapat dipahami sebagai representasi diri seseorang di dunia maya melalui elemen visual, ekspresi, perilaku interaktif, nama pengguna, avatar, dan pola komunikasi online (Turkle, 2011).

Dalam ruang digital, identitas tidak bersifat tetap, melainkan cair dan dapat dikonstruksi sesuai konteks sosial. Turkle (2011) menyatakan bahwa dunia virtual memungkinkan individu mengeksplorasi berbagai kemungkinan identitas yang berbeda dari kehidupan nyata. Sejalan dengan itu, Boyd (2014) menjelaskan bahwa remaja menggunakan ruang digital untuk menampilkan versi diri yang unik, menyesuaikan diri dengan harapan sosial, dan membangun hubungan dengan teman sebaya. Dengan demikian, Roblox dapat dipahami sebagai ruang virtual yang memungkinkan remaja menjadi produsen identitas secara aktif melalui penciptaan dan pengelolaan avatar.

Avatar dalam Roblox berperan sebagai representasi digital yang digunakan untuk berinteraksi dalam lingkungan virtual. Namun, avatar tidak selalu mencerminkan identitas diri yang sebenarnya. Turkle (2011) menegaskan bahwa identitas dalam dunia virtual bersifat fleksibel dan memungkinkan individu memiliki lebih dari satu representasi diri. Selain itu, Yee menyatakan bahwa pengguna dunia virtual kerap menciptakan avatar yang merepresentasikan ideal self atau versi diri yang diinginkan, bukan semata-mata diri yang nyata. Oleh karena itu, avatar dapat dipahami sebagai sarana eksplorasi identitas, ekspresi kreatif, sekaligus pembentukan citra diri di hadapan komunitas virtual.

Fitur kostumisasi avatar menjadi salah satu aspek penting dalam Roblox. Melalui fitur ini, pemain dapat menyesuaikan bentuk tubuh, wajah, pakaian, aksesoris, hingga gerakan avatar, baik menggunakan fitur gratis maupun berbayar melalui mata uang virtual Robux (Nurul dalam Yulastika et al., 2023). Kostumisasi avatar tidak hanya berkaitan dengan estetika, tetapi juga memiliki dimensi sosial dan simbolik. Lehdonvirta menyatakan bahwa barang virtual tidak hanya

memiliki nilai fungsional, tetapi juga nilai simbolik yang berkaitan dengan status sosial dalam komunitas virtual. Dengan demikian, penampilan avatar dapat menjadi simbol kreativitas, status, serta bentuk penerimaan sosial dalam lingkungan digital.

Fenomena tersebut juga dapat dipahami melalui perspektif dramaturgi Erving Goffman. Goffman (1959) menjelaskan bahwa kehidupan sosial menyerupai panggung pertunjukan, di mana individu berperan sebagai aktor yang mengelola kesan di hadapan audiens. Dalam konteks Roblox, avatar dapat dilihat sebagai bentuk penampilan diri di panggung virtual yang disesuaikan dengan norma, tren, dan ekspektasi komunitas digital. Artinya, avatar tidak hanya menjadi representasi identitas, tetapi juga alat untuk membangun citra diri yang diinginkan dalam interaksi sosial daring.

Tingginya penggunaan game online di kalangan remaja menunjukkan bahwa ruang virtual telah menjadi bagian dari budaya digital generasi muda. Data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2023 menunjukkan bahwa anak usia 0–18 tahun mendominasi pasar game online dengan persentase 46,2%.

Selain itu, berbagai laporan menunjukkan bahwa Roblox memiliki jumlah pengguna aktif yang besar, termasuk di wilayah Asia-Pasifik dan Indonesia. Kondisi ini memperlihatkan bahwa Roblox bukan sekadar media hiburan, melainkan juga ruang sosial tempat remaja melakukan interaksi, aktualisasi diri, dan konstruksi identitas.

Namun, pembentukan identitas digital melalui Roblox juga memiliki tantangan. Remaja dapat mengalami tekanan sosial, kecenderungan membandingkan diri, serta dorongan untuk menampilkan citra ideal di ruang virtual. Fitriyani dan Iskandar (2025) menyatakan bahwa praktik perbandingan sosial di ruang digital dapat berdampak pada kesehatan mental remaja yang sedang membangun identitas diri. Selain itu, WHO mengingatkan bahwa penggunaan game secara berlebihan berpotensi menimbulkan gangguan perilaku apabila tidak disertai kontrol diri dan pendampingan yang memadai. Oleh karena itu, pemahaman mengenai cara remaja memaknai identitas virtualnya melalui kostumisasi avatar menjadi penting untuk mendukung literasi digital dan pendampingan yang lebih efektif.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada bagaimana remaja memaknai identitas virtualnya melalui kostumisasi avatar dalam game online Roblox. Penelitian ini penting karena kajian mengenai identitas digital remaja selama ini lebih banyak berfokus pada media sosial seperti Instagram, TikTok, atau Facebook, sementara kajian mengenai game online berbasis dunia virtual seperti Roblox masih relatif terbatas. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian komunikasi digital, identitas virtual, serta pemahaman mengenai budaya digital remaja di Indonesia.

B. Metode Penelitian

Berdasarkan judul penelitian yang penulis teliti yaitu "Identitas Remaja Melalui Kostumisasi Avatar (Studi Kualitatif Deskriptif Pada Remaja Pemain Game Online Roblox)", maka dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Mulyana (2003) metode kualitatif merupakan metode yang digunakan untuk memilih suatu objek yang alamiah dan peneliti menjadi kunci utama dalam sebuah

penelitian. Penelitian kualitatif menurut Denzin & Lincoln adalah suatu penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi, serta menampilkan dunia sosial beserta perspektifnya melalui penggunaan kata-kata, perilaku, persepsi, dan masalah manusia yang diteliti. Sedangkan Menurut Moleong (2010:6), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan data wawancara yang telah dikumpulkan dari informan. Setiap jawaban informan dianalisis untuk mengetahui bagaimana avatar tidak hanya dipahami sebagai elemen visual dalam permainan, tetapi juga sebagai media ekspresi diri, representasi identitas, serta sarana interaksi sosial di ruang virtual. Selain

itu, pembahasan ini juga menguraikan bagaimana informan menerima keberadaan avatar sebagai bagian dari identitas virtual, baik dalam kaitannya dengan diri mereka di dunia nyata maupun dalam interaksi dengan pemain lain di Roblox.

Dengan demikian, sub bab ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai proses pembentukan identitas virtual pengguna Roblox melalui kostumisasi avatar, serta menunjukkan makna avatar bagi informan sebagai bagian dari pengalaman mereka dalam beraktivitas di dunia virtual.

1. Avatar Sebagai Kehadiran dan Wajah Diri di Ruang Digital

Hasil penelitian menunjukkan bahwa avatar dimaknai oleh seluruh informan sebagai bentuk kehadiran diri di ruang virtual Roblox. Avatar tidak hanya dipahami sebagai karakter yang digunakan untuk bermain, tetapi juga sebagai representasi visual yang memungkinkan pemain hadir, dikenali, dan berinteraksi dengan pemain lain. Bagi para informan, keberadaan avatar menjadi elemen penting dalam

pengalaman bermain karena memberikan bentuk diri di dalam dunia virtual. Hal tersebut tercermin dari pernyataan Informan 6 yang menjelaskan bahwa avatar merupakan identitas pemain ketika berada di dalam permainan.

“Rasanya nyaman banget sih. Karena kan avatar itu merupakan identitas ya. Karena kalau main game nggak pakai avatar itu kayak main sama siapa begitu, jadi kayak kalau nggak pakai avatar jadi kayak aneh jadi nggak nyaman itu nggak pakai apa apa.” (Informan 6, 21 tahun)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa avatar dipahami sebagai penanda keberadaan pemain di ruang virtual. Tanpa avatar, pemain merasa tidak memiliki representasi visual yang dapat menunjukkan dirinya kepada pemain lain. Temuan ini mendukung konsep representasi diri yang menjelaskan bahwa avatar berfungsi sebagai pengganti tubuh fisik dalam lingkungan digital. Sebagaimana dikemukakan oleh Maloney dan Freeman (2020), avatar merupakan bentuk representasi diri yang dapat memengaruhi bagaimana seseorang

dikenali dan berinteraksi dengan pengguna lain di ruang virtual.

Selain menjadi penanda kehadiran, avatar juga memberikan rasa nyaman karena merupakan hasil dari proses kostumisasi yang dilakukan sesuai dengan preferensi masing-masing pemain. Informan merasa memiliki hubungan personal dengan avatar yang mereka gunakan karena tampilan tersebut dibentuk berdasarkan pilihan sendiri, mulai dari pakaian, aksesoris, hingga gaya karakter. Kondisi ini menunjukkan bahwa avatar tidak hanya berfungsi sebagai media teknis dalam permainan, tetapi juga sebagai media representasi yang merefleksikan preferensi dan identitas pemain. Temuan ini sejalan dengan pendapat Won dan Davis (2024) yang menyatakan bahwa ruang virtual memberikan kebebasan lebih luas bagi individu untuk membentuk representasi dirinya dibandingkan dengan dunia fisik.

Avatar juga menjadi wajah pertama yang dilihat oleh pemain lain ketika berinteraksi di Roblox. Dalam lingkungan permainan, pemain lebih dahulu mengenali karakter visual

dibandingkan identitas asli seseorang. Hal tersebut diungkapkan oleh Informan 8 sebagai berikut.

“Pada dasarnya avatar itu identitas kita yang ada di Roblox, jadi secara tidak langsung itu merupakan bentuk representasi kita ketika berada di dunia virtual, lain halnya dengan identitas kita di dunia nyata.” (Informan 8, 19 tahun)

Temuan tersebut menunjukkan bahwa avatar berfungsi sebagai identitas virtual yang membedakan satu pemain dengan pemain lainnya. Avatar menjadi media yang memungkinkan pemain dikenali sekaligus membangun kesan awal dalam interaksi sosial. Bahkan, beberapa informan menjelaskan bahwa avatar yang unik atau menarik lebih mudah memperoleh perhatian dari pemain lain sehingga mempermudah terjadinya interaksi. Hal ini mendukung temuan Maloney dan Freeman (2020) yang menjelaskan bahwa tampilan avatar dapat memengaruhi respons sosial pengguna lain, baik dalam mendorong maupun menghambat interaksi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa avatar memiliki makna yang lebih luas daripada sekadar karakter permainan. Avatar menjadi medium representasi diri yang menghadirkan pemain di ruang virtual, membangun rasa kepemilikan terhadap identitas digital, serta memfasilitasi proses pengenalan dan interaksi sosial antarpemain. Dengan demikian, avatar dalam Roblox tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual, tetapi juga sebagai simbol kehadiran dan wajah diri pemain dalam membangun identitas virtual.

2. Kostumisasi Avatar sebagai Ekspresi Selera dan Kreativitas

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kostumisasi avatar merupakan bagian penting dari pengalaman bermain Roblox. Seluruh informan memandang avatar bawaan (*default/bacon*) belum mampu merepresentasikan diri mereka secara utuh. Oleh karena itu, pemain melakukan kostumisasi melalui pemilihan pakaian, rambut, aksesoris, warna, maupun bentuk tubuh agar avatar sesuai dengan selera, kreativitas, dan citra diri yang ingin ditampilkan. Dengan demikian,

kostumisasi avatar tidak hanya bertujuan memperindah karakter, tetapi juga menjadi praktik representasi diri dan pembentukan identitas virtual.

Temuan ini sejalan dengan teori representasi diri yang menjelaskan bahwa individu berupaya mengelola penampilan untuk membentuk kesan tertentu di hadapan orang lain. Dalam Roblox, proses tersebut diwujudkan melalui avatar sebagai media visual yang menggantikan kehadiran fisik pemain. Sebagaimana dijelaskan Freeman et al. (2024), dunia virtual memungkinkan pengguna membangun representasi diri melalui avatar yang dapat dikustomisasi sehingga dapat menyerupai ataupun berbeda dari identitas di dunia nyata.

Mayoritas informan menyatakan bahwa mereka lebih memilih membuat avatar berdasarkan selera pribadi dibandingkan mengikuti tren yang sedang populer. Informan 1 mengungkapkan:

“Saya tipikal benar-bener kalau saya maunya style yang ada di kepala saya, saya ikutin, tapi kalau mengikuti tren saya

jarang sih, Mas.”
(Informan 1, 22 tahun)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kostumisasi avatar menjadi ruang bagi pemain untuk menampilkan preferensi personal. Hal serupa juga disampaikan Informan 8 yang memilih membuat avatar sesuai keinginannya sendiri tanpa mengikuti tren. Temuan ini memperlihatkan bahwa pemain memiliki kebebasan dalam menentukan bagaimana dirinya ingin direpresentasikan di ruang virtual. Kondisi tersebut sejalan dengan Won dan Davis (2024) yang menyatakan bahwa ruang virtual memberikan pilihan representasi diri yang lebih luas dibandingkan dunia fisik.

Selain mencerminkan selera pribadi, kostumisasi avatar juga menjadi media kreativitas. Informan 2 menjelaskan bahwa Roblox memberikan kesempatan bagi pemain untuk membangun representasi diri yang unik melalui proses modifikasi avatar.

“Kalau di Roblox kita bisa membangun representasi diri yang baru yang benar-benar punya keunikannya sendiri dan juga mengasah kreativitas

karena kita dituntut melakukan kostumisasi avatar.” (Informan 2, 21 tahun)

Temuan ini menunjukkan bahwa identitas virtual tidak terbentuk secara otomatis, tetapi dibangun melalui berbagai pilihan simbolik yang dilakukan pemain. Avatar menjadi media bagi pengguna untuk menciptakan karakter yang berbeda dari avatar bawaan sekaligus memperlihatkan kreativitas dalam membangun identitas digital.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kostumisasi avatar memungkinkan pemain mengeksplorasi gaya yang sulit diwujudkan dalam kehidupan nyata. Informan 10 menyatakan bahwa Roblox memberinya kesempatan mencoba gaya berpakaian yang tidak mungkin digunakan di dunia nyata.

“Aku kayaknya kalau di real life nggak akan pakai baju yang senabrak itu di Roblox. Tapi karena ini custom avatar aku jadi bisa coba explore-explore.”
(Informan 10, 22 tahun)

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa avatar menjadi ruang eksplorasi identitas.

Pemain dapat mencoba berbagai kemungkinan penampilan tanpa dibatasi kondisi fisik maupun norma sosial yang berlaku di kehidupan nyata. Hasil ini mendukung pandangan Digital Wellness Lab (2024) bahwa avatar berfungsi sebagai media ekspresi diri sekaligus eksplorasi identitas di ruang digital.

Selain itu, kostumisasi avatar juga dilakukan untuk membangun citra tertentu di hadapan pemain lain. Informan berupaya menampilkan kesan seperti lucu, ramah, kreatif, humoris, maupun santai melalui tampilan avatarnya. Dalam konteks ini, avatar tidak hanya mencerminkan identitas personal, tetapi juga menjadi strategi untuk membangun kesan sosial selama berinteraksi di Roblox. Beberapa informan bahkan mengaku merasa senang ketika avatar mereka mendapat pujian dari pemain lain, menunjukkan bahwa pengakuan sosial turut menjadi bagian dari proses representasi diri.

Menariknya, penelitian ini juga menemukan bahwa kostumisasi avatar dipengaruhi oleh konteks permainan. Sebagian informan mengganti avatar sesuai jenis map

atau aktivitas yang dimainkan, sementara sebagian lainnya memperoleh inspirasi dari tren yang berkembang di media sosial. Meskipun demikian, keputusan akhir tetap berada pada preferensi pemain sehingga proses kostumisasi merupakan hasil negosiasi antara pengaruh budaya digital dan ekspresi diri.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa kostumisasi avatar bukan sekadar aktivitas estetis, tetapi merupakan proses pembentukan identitas virtual. Melalui kostumisasi, pemain mengelola bagaimana dirinya ingin dilihat, dikenali, dan direspons oleh pemain lain. Dengan demikian, avatar dalam Roblox berfungsi sebagai media representasi diri yang memungkinkan pemain mengekspresikan selera, kreativitas, citra diri, serta membangun identitas virtual yang bersifat dinamis dan fleksibel.

3. Antara Diri Nyata, Diri Ideal, dan Diri Alternatif

identitas virtual remaja di Roblox tidak bersifat tunggal, melainkan dibentuk melalui berbagai bentuk

representasi diri. Berdasarkan wawancara, ditemukan bahwa avatar dapat merepresentasikan diri nyata, menjadi versi diri yang lebih ideal, menjadi ruang eksplorasi diri alternatif, hingga berfungsi sebagai alter ego yang berbeda dari kehidupan sehari-hari. Temuan ini menunjukkan bahwa identitas virtual dalam Roblox bersifat dinamis dan fleksibel karena dapat disesuaikan dengan kebutuhan, preferensi, dan tujuan pemain.

Temuan tersebut sejalan dengan Freeman et al. (2024) yang menjelaskan bahwa dunia virtual memungkinkan pengguna membangun representasi diri melalui avatar yang dapat menyerupai maupun berbeda sepenuhnya dari identitas di dunia nyata. Dalam konteks Roblox, avatar menjadi media visual yang memungkinkan pemain menampilkan bagaimana mereka ingin dikenali oleh pengguna lain.

Sebagian informan menggunakan avatar sebagai cerminan identitas nyata dengan tetap membawa unsur-unsur tertentu dari kehidupan sehari-hari, seperti gaya berpakaian maupun preferensi pribadi. Informan 7 menjelaskan bahwa avatarnya masih

memiliki kemiripan dengan dirinya di dunia nyata.

“Sebagian mirip sih, kayak dari segi gaya berpakaian.”
(Informan 7, 21 tahun)

Namun, kemiripan tersebut tidak bersifat mutlak. Informan tetap melakukan penyesuaian terhadap avatar sesuai kebebasan yang tersedia di ruang virtual. Hal ini menunjukkan bahwa identitas virtual bukanlah salinan identitas nyata, melainkan hasil seleksi terhadap aspek-aspek diri yang ingin ditampilkan.

Selain mencerminkan diri nyata, avatar juga digunakan untuk membangun diri ideal. Informan berupaya menampilkan versi diri yang dianggap lebih menarik, lebih lucu, atau lebih percaya diri dibandingkan kehidupan sehari-hari. Informan 8, misalnya, menggunakan avatar untuk menampilkan karakter yang lebih humoris dan ceria.

“Aku ingin nampilin kesan lebih humoris dan ceria sih, jadi pengguna lain itu bakal menganggap kalau aku orangnya humoris dan ceria, berbeda dengan kehidupan nyataku

yang memiliki sifat pendiam.” (Informan 8, 19 tahun)

Temuan ini menunjukkan bahwa avatar menjadi sarana untuk mengelola kesan dalam interaksi sosial. Melalui kostumisasi, pemain tidak hanya membangun penampilan visual, tetapi juga citra kepribadian yang ingin ditampilkan kepada pengguna lain. Hasil ini mendukung Digital Wellness Lab (2024) yang menyatakan bahwa avatar berfungsi sebagai media ekspresi diri sekaligus eksplorasi identitas di ruang digital.

Penelitian ini juga menemukan bahwa Roblox menjadi ruang bagi remaja untuk mengeksplorasi identitas alternatif. Beberapa informan menggunakan avatar untuk mencoba gaya berpakaian maupun penampilan yang sulit diwujudkan dalam kehidupan nyata. Informan 10 mengungkapkan bahwa avatar memberinya kebebasan untuk bereksperimen dengan gaya yang tidak mungkin digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

“Aku kayaknya kalau di real life nggak akan pakai baju yang senabrak itu di Roblox. Tapi karena ini custom

avatar aku jadi bisa coba explore-explore.” (Informan 10, 22 tahun)

Bagi sebagian informan, eksplorasi tersebut bahkan berkembang menjadi alter ego, yaitu identitas virtual yang sangat berbeda dengan identitas nyata. Informan 1 menyatakan bahwa dirinya di Roblox dan di dunia nyata memiliki perbedaan yang sangat mencolok.

“Identitas virtual aja itu menandakan bahwa yang di dunia real life saya dengan di dunia per game-an saya itu berbeda. Yang benar-benar 180 derajat itu berbeda jauh.” (Informan 1, 22 tahun)

Temuan ini menunjukkan bahwa identitas virtual tidak sekadar merepresentasikan siapa pemain sebenarnya, tetapi juga menjadi ruang untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan diri. Avatar memungkinkan remaja mempertahankan sebagian identitas nyata, membangun diri ideal, mencoba identitas alternatif, maupun menghadirkan alter ego sesuai konteks permainan. Sejalan dengan Gabarnet et al. (2025), lingkungan virtual memberikan kesempatan bagi individu untuk mengonstruksi *virtual*

self melalui avatar yang dapat dikustomisasi sehingga identitas virtual menjadi hasil negosiasi antara identitas nyata, aspirasi pribadi, dan pengalaman sosial di ruang digital.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa kostumisasi avatar merupakan proses pembentukan identitas virtual yang bersifat fleksibel. Melalui avatar, remaja tidak hanya menampilkan siapa diri mereka, tetapi juga siapa yang ingin mereka tampilkan di ruang virtual. Dengan demikian, Roblox menjadi ruang sosial digital yang memungkinkan remaja mengonstruksi, menegosiasikan, dan mengeksplorasi berbagai bentuk identitas melalui kostumisasi avatar.

4. Kostumisasi, Robux, dan Konsumsi Identitas

kostumisasi avatar di Roblox tidak hanya dilakukan melalui item gratis, tetapi juga melalui item berbayar yang dibeli menggunakan Robux. Bagi para informan, Robux bukan sekadar mata uang virtual untuk memperoleh pakaian atau aksesoris, melainkan sarana memperluas pilihan dalam membentuk tampilan avatar sesuai identitas yang ingin ditampilkan.

Dengan demikian, konsumsi item virtual tidak hanya memiliki nilai ekonomi, tetapi juga menjadi bagian dari proses representasi diri dan pembentukan identitas virtual.

Temuan ini sejalan dengan Freeman et al. (2024) yang menyatakan bahwa avatar merupakan media representasi diri di ruang virtual. Melalui kostumisasi, pemain dapat membangun tampilan yang menyerupai ataupun berbeda dari identitas di dunia nyata. Dalam konteks Roblox, Robux memperluas kesempatan tersebut karena memberikan akses terhadap item-item yang tidak tersedia secara gratis.

Meskipun demikian, pola konsumsi Robux pada setiap informan berbeda. Sebagian informan membeli Robux secara selektif ketika menginginkan gaya tertentu, sementara yang lain mempertimbangkan kemampuan ekonomi sebelum melakukan pembelian. Informan 1 menyatakan bahwa ia hanya membeli Robux apabila benar-benar menginginkan tampilan tertentu.

“Kalau saya bener-bener kayak udah kayak ‘lh mau banget nih style ini’, saya akan

yaudah beli Robux itu.”
(Informan 1, 22 tahun)

Namun, keputusan tersebut tetap dipengaruhi oleh kondisi finansial karena Robux dianggap memiliki harga yang relatif mahal. Temuan ini menunjukkan bahwa konsumsi item virtual merupakan hasil negosiasi antara keinginan membangun identitas dengan kemampuan ekonomi pemain.

Di sisi lain, terdapat informan yang menjadikan pembelian Robux sebagai bagian dari aktivitas bermain. Informan 9 mengaku melakukan top up secara rutin untuk memperoleh lebih banyak pilihan kostumisasi.

“Mungkin dua minggu sekali ya. Dua minggu sekali itu top up sekitar 200 sampai 500 ribu.”
(Informan 9, 22 tahun)

Bagi informan tersebut, Robux memberikan kebebasan lebih besar dalam membangun avatar sesuai citra diri yang diinginkan. Sebaliknya, tidak semua pemain menganggap pembelian Robux sebagai kebutuhan. Informan 10 memilih tidak membeli Robux karena merasa identitas virtual tetap dapat dibangun tanpa harus

mengikuti tren ataupun melakukan pembelian item berbayar.

“Karena aku merasa itu bukan hal yang penting banget buat dibeli. Terus aku juga enggak mau sampai beli itu cuma karena FOMO.”
(Informan 10, 22 tahun)

Temuan ini menunjukkan bahwa pembentukan identitas virtual tidak selalu bergantung pada konsumsi digital. Avatar dapat tetap merepresentasikan diri melalui berbagai pilihan kostumisasi yang tersedia tanpa harus menggunakan item berbayar.

Selain memperluas pilihan kostumisasi, item berbayar juga memiliki makna simbolik dalam komunitas Roblox. Avatar yang menggunakan item premium sering dipersepsikan lebih menarik, unik, bahkan memiliki status sosial yang lebih tinggi dibandingkan avatar bawaan (*bacon* atau *noob*). Informan 2 menjelaskan bahwa pemain dengan avatar yang telah dikustomisasi cenderung memiliki kelompok pergaulan sendiri, sedangkan pengguna avatar bawaan lebih sering dipinggirkan.

“Biasanya kalau yang avatarnya udah di-custom itu punya circle sendiri, sedangkan yang avatarnya biasa atau bacon itu dikucilkan.” (Informan 2, 21 tahun)

Temuan tersebut menunjukkan bahwa konsumsi item virtual tidak hanya berkaitan dengan estetika, tetapi juga membentuk persepsi sosial dalam komunitas Roblox. Tampilan avatar menjadi simbol yang dapat memengaruhi penerimaan, pengakuan, maupun posisi sosial pemain selama berinteraksi. Kondisi ini sejalan dengan Maloney dan Freeman (2020) yang menjelaskan bahwa tampilan avatar dapat mendorong ataupun menghambat interaksi sosial karena memengaruhi persepsi pengguna lain.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa konsumsi Robux merupakan bagian dari praktik pembentukan identitas virtual, meskipun intensitasnya berbeda pada setiap pemain. Sebagian informan memanfaatkan Robux untuk memperkuat representasi diri, sebagian lainnya tetap mengandalkan item gratis sesuai preferensi dan kemampuan ekonomi. Dengan

demikian, konsumsi digital dalam Roblox bukan sekadar aktivitas membeli barang virtual, tetapi menjadi proses negosiasi antara keinginan, kemampuan finansial, citra diri, dan pengakuan sosial. Robux berfungsi sebagai sumber daya yang memperluas kemungkinan pemain dalam mengonstruksi identitas virtual, tetapi bukan menjadi satu-satunya faktor yang menentukan pembentukan identitas tersebut.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kostumisasi avatar dalam Roblox merupakan praktik penting dalam pembentukan identitas virtual remaja. Avatar tidak hanya berfungsi sebagai karakter digital dalam permainan, tetapi menjadi media representasi diri yang memungkinkan pemain menghadirkan dirinya di ruang virtual, menampilkan ekspresi, serta membangun interaksi sosial dengan pemain lain. Melalui kostumisasi, remaja dapat menyesuaikan tampilan avatar sesuai dengan selera, kreativitas, dan citra diri yang ingin ditampilkan sehingga avatar menjadi simbol identitas yang lebih personal dibandingkan avatar bawaan.

Penelitian ini juga menemukan bahwa identitas virtual remaja di Roblox bersifat dinamis dan fleksibel. Avatar dapat merepresentasikan diri nyata, menjadi versi diri yang lebih ideal, berfungsi sebagai ruang eksplorasi identitas alternatif, maupun menjadi alter ego yang berbeda dari kehidupan sehari-hari. Selain itu, konsumsi item virtual melalui Robux turut memperluas pilihan pemain dalam membangun identitas serta membentuk citra dan status sosial di dalam komunitas Roblox, meskipun tidak menjadi faktor utama bagi seluruh pemain. Dengan demikian, kostumisasi avatar tidak hanya mencerminkan aktivitas bermain, tetapi juga menjadi proses negosiasi identitas yang memungkinkan remaja mengonstruksi, menampilkan, dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan diri di ruang virtual.

DAFTAR PUSTAKA

- Achsa, H. P. (2015). *Representasi Diri dan Identitas Virtual Pelaku Roleplay dalam Dunia Maya ('permainan Peran'Hallyu Star Idol K-pop dengan Media Twitter)* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Aisyah, M. F. (2024). *Membangun Jiwa Kreatif Pada Tahap Permainan Paralel Melalui Game Roblox. Dalam Prosiding Konferensi Pendidikan.*
- Akhmad, M. A. K., Ramli, A. T., & Muhammad, S. (2025). Membuka Kedok Dualitas: Mengeksplorasi Identitas Digital Remaja di Media Sosial. *Journal of Humanity and Social Justice*, 43-63.
- Akhmad, M. A. K., Ramli, A. T., & Muhammad, S. (2025). Membuka Kedok Dualitas: Mengeksplorasi Identitas Digital Remaja di Media Sosial. *Journal of Humanity and Social Justice*, 7(1), 43–63.
- Akhmad, M. A.- khahfi, AT, R., & Muhammad, S. (2025). Membuka Kedok Dualitas: Mengeksplorasi Identitas Digital Remaja di Media Sosial. *Journal of Humanity and Social Justice*, 7(1), 43–63.

- <https://doi.org/10.38026/jhsj.v7i1.61>
- Anastasya, R. (2024). Pengaruh Komunikasi Digital terhadap Pengembangan Identitas Diri Remaja di Media Sosial. *Circle Archive*, 1(6).
- Azizah, F. N. (2023). *REPRESENTASI DIRI "GENERASI Z" MELALUI MEDIA SOSIAL TIKTOK (STUDI PADA MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA KELAS 4A2 MATA KULIAH METODE PENELITIAN KUALITATIF)*, 131.
- Bourdieu, P. (1984). *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. Harvard University Press
- boyd, d. (2014). *It's complicated: The social lives of networked teens*. Yale University Press.
- Boyd, d. (2014). *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*. Yale University Press
- boyd, d. (2014). *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*. Yale University Press.
- Damayanti, M. N., & Yuwono, E. C. (2013). Avatar, identitas dalam cyberspace. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 15(1), 13-18.
- Desmita. (2017). *Psikologi perkembangan. Remaja Rosdakarya*.
- Digital Wellness Lab. (2024). Young people's use of avatars and virtual character customization. Digital Wellness Lab. <https://digitalwellnesslab.org/research-briefs/young-peoples-use-of-avatars-and-virtual-character-customization/>
- Digital Wellness Lab. (2025). Young People's Use of Avatars and Virtual Character Customization.
- Dzulqarnain, M. F., Armilus, R., Anggreta, D. K., Amin, M. L., & Syafawani, R. (2025). Pengalaman Mahasiswa Dalam Membentuk Identitas Digital Melalui Roblox. *Jurnal*

sosial dan sains, 5(12), 909-918.

- Dzulqarnain, M. F., Armilus, R., Anggreta, D. K., Amin, M. L., & Syafawani, R. (2025). Pengalaman Mahasiswa Dalam Membentuk Identitas Digital Melalui Roblox. *Jurnal Sosial dan Sains*, 5(12), 909–918
- Fakhrezi, M. Z., Irfan, M., & Umairah, F. (2025). Membangun Identitas Pemain Game Mobile Legends di Tim Sleep Hunters. *Sinergi: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 639-655.