

ANALISIS PEMAKNAAN AVATAR DALAM PEMBENTUKAN IDENTITAS DIRI GAMERS PADA GAME ONLINE ROBLOX (STUDI PADA SISWA SMAN 5 BATAM)

Karina Ariani¹, Vereki Martiano²

^{1,2}Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Putera Batam

karinaariani08@gmail.com, vereki.martiano@puterabatam.ac.id



Diterima : 11 Juli 2026; Review : 20 Juli 2026; Direvisi Author :- ; Terbit : 30 Agustus 2026

Abstract

The growth of digital technology has changed the way teenagers communicate and interact, including through online games that use avatars. This study aims to examine how students at SMAN 5 Batam understand the meaning of Roblox avatars, how they use avatars to represent themselves, and how avatars help shape their self-identity through virtual interaction. This research used a qualitative descriptive method in the field of communication studies. Data were collected through observation, in-depth interviews, documentation, and literature review. The participants consisted of one key informant and five informants selected using purposive sampling. The data were analyzed using the Miles and Huberman model, and the validity of the findings was checked through source triangulation, technique triangulation, and member checking. The results show that most participants see avatars as more than game characters. They use avatars to show their personality, interests, style, and personal preferences. Many participants choose clothes, colors, accessories, and avatar designs based on what they like or the image they want to show to other players. Creating and changing avatars also helps them understand themselves better, feel more confident, and interact more easily with other players. However, some participants see avatars only as part of the game and do not connect them with their real identity. The study concludes that Roblox avatars are not only digital characters but also communication tools that help teenagers express themselves and build their self-identity through social interaction in the virtual world.

Keywords: Avatar, Self Identity, Roblox, Symbolic Interactionism, Virtual Communication

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola komunikasi dan interaksi sosial masyarakat, khususnya di kalangan remaja. Interaksi sosial tidak lagi berlangsung hanya melalui pertemuan tatap muka, tetapi juga melalui ruang virtual yang memungkinkan individu berkomunikasi tanpa

dibatasi oleh ruang dan waktu. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan kesempatan bagi individu untuk membangun relasi sosial, mengekspresikan diri, serta membentuk identitas melalui berbagai platform digital. Remaja merupakan kelompok yang paling adaptif terhadap perkembangan tersebut sehingga media digital menjadi bagian penting dalam kehidupan

sosial mereka. Ruang virtual tidak lagi sekadar menjadi pelengkap interaksi di dunia nyata, melainkan telah berkembang menjadi arena sosial yang memiliki peran signifikan dalam pembentukan identitas individu (Ramadhani & Jatnika, 2025).

Salah satu bentuk ruang virtual yang berkembang pesat adalah platform game online. Saat ini game online tidak hanya dimanfaatkan sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai ruang komunikasi sosial yang memungkinkan pemain berinteraksi, bekerja sama, dan membangun hubungan dengan pengguna lain dari berbagai wilayah. Interaksi tersebut berlangsung melalui komunikasi verbal maupun nonverbal yang dimediasi oleh karakter digital atau avatar. Dalam lingkungan virtual, avatar menjadi representasi utama pengguna sehingga memainkan peran penting dalam proses komunikasi dan interaksi sosial antarpemain (Yusriman, 2025).

Salah satu platform game online yang banyak digunakan oleh remaja adalah Roblox. Platform ini menawarkan lingkungan virtual yang memungkinkan pengguna tidak hanya bermain, tetapi juga menciptakan dunia permainan, melakukan kolaborasi, berkomunikasi melalui fitur chat, serta menyesuaikan tampilan avatar sesuai preferensi masing-masing. Fitur-fitur tersebut menjadikan Roblox sebagai ruang sosial virtual yang mendukung ekspresi diri, kreativitas, dan pembentukan relasi sosial antarpengguna (Darmayunita et al., 2025).

Fenomena tersebut juga ditemukan di lingkungan SMAN 5 Batam. Berdasarkan observasi awal peneliti, banyak siswa memainkan Roblox di luar jam pelajaran maupun saat waktu istirahat. Selain bermain, siswa juga aktif berdiskusi mengenai permainan, membahas karakter avatar, memperlihatkan hasil kustomisasi avatar, serta berbagi pengalaman selama bermain. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa Roblox tidak hanya digunakan sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi ruang interaksi sosial dan media ekspresi diri bagi para siswa.

Dalam konteks komunikasi digital, avatar tidak hanya dipahami sebagai karakter visual di dalam permainan. Avatar merupakan representasi digital yang memungkinkan individu menampilkan identitas, preferensi, nilai, maupun citra diri yang ingin diperlihatkan kepada orang lain. Melalui proses kustomisasi, pengguna dapat membangun identitas virtual yang berbeda ataupun menyerupai identitas di dunia nyata. Oleh karena itu, avatar berfungsi sebagai simbol komunikasi yang memiliki makna sosial serta memengaruhi cara individu dipersepsikan oleh pemain lain dalam lingkungan virtual (Paleczna, 2024).

Fenomena tersebut dapat dipahami melalui perspektif Teori Interaksionisme Simbolik yang dikemukakan oleh George Herbert Mead dan dikembangkan oleh Herbert Blumer (Littlejohn & Foss, 2009). Perspektif ini memandang bahwa makna terbentuk melalui proses interaksi sosial menggunakan simbol-simbol yang dipahami bersama. Dalam perspektif interaksionisme simbolik, makna tidak melekat pada suatu objek, melainkan dibentuk melalui interaksi sosial dan dapat berubah sesuai proses interpretasi. Herbert Blumer merumuskan bahwa manusia bertindak berdasarkan makna yang dimiliki, makna tersebut lahir dari interaksi sosial, dan terus dimodifikasi melalui proses penafsiran (Bijaksana, 2025). Oleh karena itu, hubungan antara individu dan masyarakat bersifat timbal balik, di mana individu membentuk makna melalui komunikasi, sementara masyarakat tercipta dan berkembang melalui interaksi yang dilakukan secara berulang. Dalam penelitian ini, teori Interaksionisme Simbolik digunakan untuk menjelaskan bagaimana avatar Roblox dimaknai sebagai simbol yang merepresentasikan identitas diri, dibentuk melalui pengalaman bermain, serta dipengaruhi oleh interaksi dengan pemain lain di lingkungan virtual (Efendi et al., 2024).

Dalam konteks Roblox, avatar dapat diposisikan sebagai simbol yang dimaknai oleh pemain melalui proses komunikasi dan interaksi. Makna yang diberikan terhadap avatar selanjutnya memengaruhi cara individu memahami dirinya (self), membangun identitas, serta berinteraksi dengan masyarakat virtual. Dengan demikian, pembentukan identitas dalam Roblox tidak hanya dipengaruhi oleh karakter visual avatar, tetapi juga oleh proses interpretasi simbolik yang berlangsung selama interaksi antarpemain.

Berbagai penelitian sebelumnya telah membahas avatar dan identitas digital dalam lingkungan permainan daring. Dzulqarnain et al. (2025) menemukan bahwa proses kustomisasi avatar di Roblox merupakan bentuk identity work yang memungkinkan pengguna memproyeksikan konsep diri ideal ke dalam representasi digital. Penelitian Putri et al. (2026) menunjukkan bahwa avatar menjadi media impression management dalam menampilkan identitas gender melalui perspektif dramaturgi Erving Goffman. Sementara itu, Shenthya Winarty (2026) menjelaskan bahwa identitas digital dalam komunitas Roblox dikonstruksi melalui kombinasi avatar, nama kelompok, pola interaksi, dan kepemilikan item virtual yang kemudian membentuk hierarki sosial dalam komunitas.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut lebih banyak menitikberatkan pada konstruksi identitas digital, representasi gender, dinamika komunitas virtual, maupun struktur sosial dalam Roblox. Penelitian terdahulu belum banyak mengkaji bagaimana pengguna, khususnya remaja pada lingkungan sekolah, memberikan makna terhadap avatar yang mereka gunakan dan bagaimana pemaknaan tersebut berperan dalam proses pembentukan identitas diri. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian (research gap) mengenai proses subjektif pemaknaan avatar sebagai simbol komunikasi dalam

pembentukan identitas diri pada pengguna Roblox.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan pada tiga aspek. Pertama, penelitian ini memandang avatar bukan hanya sebagai representasi visual atau karakter permainan, tetapi sebagai simbol yang dimaknai oleh pengguna melalui proses interaksi sosial. Kedua, penelitian ini memfokuskan analisis pada siswa SMAN 5 Batam sebagai kelompok remaja yang aktif menggunakan Roblox sehingga mampu menggambarkan proses pembentukan identitas diri dalam konteks lingkungan sekolah. Ketiga, penelitian ini menggunakan perspektif Interaksionisme Simbolik untuk menjelaskan bagaimana makna terhadap avatar terbentuk melalui interaksi sosial dan bagaimana makna tersebut berkontribusi terhadap pembentukan identitas diri di ruang virtual.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana siswa SMAN 5 Batam memaknai avatar yang digunakan dalam permainan Roblox, bagaimana mereka menampilkan dirinya melalui avatar, serta bagaimana pemaknaan tersebut berperan dalam proses pembentukan identitas diri melalui interaksi sosial di ruang virtual. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian komunikasi digital, khususnya mengenai hubungan antara simbol, interaksi sosial, dan pembentukan identitas diri dalam lingkungan permainan daring.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk memahami pemaknaan avatar sebagai representasi identitas diri pada pemain game online Roblox. Pendekatan ini dipilih karena berfokus pada pengalaman dan perspektif informan dalam konteks alamiah (Sugiyono, 2023). Penelitian ini termasuk dalam kajian

ilmu komunikasi, khususnya komunikasi virtual.

Objek penelitian adalah pemaknaan avatar sebagai representasi identitas diri dalam permainan Roblox. Subjek penelitian merupakan siswa SMAN 5 Batam yang aktif bermain Roblox. Informan dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yang terdiri atas 1 key informan dan 5 informan sesuai dengan kriteria penelitian.

Penelitian dilaksanakan di SMAN 5 Batam, Kota Batam, Kepulauan Riau. Data penelitian terdiri atas data primer yang diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, serta data sekunder yang berasal dari buku, jurnal, dan literatur yang relevan. Alat penelitian meliputi pedoman wawancara, lembar observasi, telepon pintar, dan komputer.

Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan member check untuk memastikan kredibilitas hasil penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara, setiap informan memiliki alasan yang berbeda dalam melakukan kustomisasi avatar di Roblox. Meskipun memiliki motivasi yang beragam, seluruh informan memandang avatar tidak hanya sebagai karakter permainan, tetapi juga sebagai media untuk menampilkan identitas, karakter, dan kesan tertentu kepada pemain lain di dunia virtual.

Ilustrasi berupa tabel digunakan tabel tiga baris horizontal, tanpa garis vertikal, diberi nomor urut sesuai urutan penyajian (Tabel 1, dst). Nomor dan judul tabel diletakkan dengan posisi rata kiri

Contoh:

Tabel 1. *Profil Informan Penelitian*

Informan	Jenis Kelamin	Usia	Lama Bermain Roblox
A	Laki-laki	16	± 6 bulan
B	Perempuan	16	± 8 bulan
C	Laki-laki	17	> 3 tahun
D	Laki-laki	16	± 5 tahun
E	Perempuan	17	± 1 tahun
F	Laki-laki	16	± 5 tahun

Sumber: hasil analisis data (2026)

Berdasarkan Tabel 1, informan memiliki pengalaman bermain Roblox yang beragam, mulai dari enam bulan hingga lima tahun. Perbedaan durasi tersebut memberikan variasi pengalaman dalam menggunakan dan memaknai avatar selama berinteraksi di dunia virtual. Sebagian informan menggunakan avatar sebagai sarana untuk mengekspresikan identitas dan kepribadian, sementara yang lain memanfaatkannya untuk menunjukkan kreativitas, mengikuti tren pertemanan, maupun membangun citra tertentu di hadapan pemain lain. Keberagaman latar belakang pengalaman tersebut memberikan sudut pandang yang lebih kaya dalam memahami pemaknaan avatar sebagai representasi identitas virtual di Roblox.

Bentuk Representasi Diri Melalui Avatar dalam Permainan Roblox

Hasil wawancara menunjukkan bahwa representasi diri melalui avatar diwujudkan dalam berbagai bentuk. Sebagian besar informan menyatakan bahwa mereka menyesuaikan tampilan avatar berdasarkan selera pribadi, karakter yang ingin ditampilkan, serta referensi yang diperoleh dari lingkungan permainan maupun media sosial. Proses kustomisasi tersebut memperlihatkan bahwa avatar menjadi media bagi pemain untuk mengekspresikan identitas yang mereka inginkan di dunia virtual.

Salah satu bentuk representasi diri terlihat dari pemilihan pakaian, warna, dan

aksesori yang sesuai dengan preferensi pribadi. Informan F (key informan) menjelaskan bahwa pemilihan avatar dilakukan berdasarkan kesukaan pribadi, tetapi tetap mengikuti tren yang sedang berkembang di Roblox.

"Kalau untuk memilihnya saya sesuaikan dengan apa yang saya suka, lalu bisa juga mengikuti trend avatar sekarang." (Informan F)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pembentukan identitas virtual tidak hanya dipengaruhi oleh preferensi individu, tetapi juga oleh lingkungan sosial dalam permainan. Tren avatar menjadi salah satu referensi yang digunakan pemain ketika membangun citra dirinya di Roblox.



Gambar 1. Tren Avatar Roblox yang Diikuti Key Informan

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Selain dipengaruhi oleh selera pribadi, beberapa informan menggunakan avatar untuk membangun kesan tertentu kepada pemain lain. Informan F mengungkapkan bahwa ia sering mengganti avatar sesuai tema permainan maupun situasi yang sedang dihadapi.

"Saya ganti avatar supaya terlihat lebih keren atau sesuai sama tema game yang sedang saya mainkan. Saya juga menyesuaikan avatar kalau lagi mode serius atau mode bercanda." (Informan F)

Hal serupa juga disampaikan oleh Informan C yang pernah menggunakan aksesori tertentu agar memperoleh kesan yang diinginkan.

"Pernah kak, misalnya saya menggunakan avatar kacamata hitam agar saya terlihat keren." (Informan C)

Kedua kutipan tersebut menunjukkan bahwa avatar berfungsi sebagai media *impression management*, yaitu sarana untuk membentuk citra diri sesuai konteks interaksi yang berlangsung di dunia virtual. Pemain tidak selalu menggunakan satu avatar yang sama, melainkan melakukan penyesuaian berdasarkan situasi maupun tujuan sosial yang ingin dicapai.



Gambar 2. Beberapa Tampilan Avatar Milik Key Informan

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa hubungan antara avatar dan identitas dunia nyata berbeda pada setiap informan. Sebagian informan berusaha mempertahankan karakter asli mereka di dalam avatar, sedangkan sebagian lainnya memanfaatkan avatar untuk menampilkan versi diri yang berbeda.

Informan A menjelaskan bahwa avatar yang digunakannya hampir sama dengan dirinya di dunia nyata.

"Kalau dilihat itu nggak ada perbedaan kak, karena saya milih sesuai diri saya di dunia nyata." (Informan A)

Sebaliknya, Informan C mengaku memanfaatkan avatar untuk menampilkan karakter yang lebih menarik dibandingkan dirinya di kehidupan nyata.

"Di dunia nyata saya biasa saja, sedangkan di Roblox saya membuat avatar yang terlihat lebih keren." (Informan C)

Pandangan yang lebih seimbang disampaikan oleh Informan D yang menganggap avatarnya merupakan perpaduan antara identitas asli dan karakter virtual.

"Avatar yang saya pakai masih ada unsur diri saya, cuma saya tambahkan hal-hal yang menurut saya keren." (Informan D)

Ketiga pernyataan tersebut memperlihatkan bahwa representasi diri melalui avatar bersifat fleksibel. Bagi sebagian pemain, avatar menjadi refleksi identitas nyata, sedangkan bagi pemain lainnya avatar dimanfaatkan sebagai ruang untuk membangun identitas ideal yang sulit diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 3. Perbandingan representasi diri melalui avatar.

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Sementara itu, beberapa informan tidak menggunakan avatar untuk membangun kesan tertentu kepada pemain lain. Informan B menjelaskan bahwa avatar digunakan hanya untuk menikmati permainan, sedangkan Informan E mengaku mengganti avatar semata-mata karena merasa senang dan terhibur.

"Saya pakai avatar cuma buat have fun aja, nggak ada maksud tertentu." (Informan B)

"Kalau saya ganti avatar biasanya cuma buat kesenangan sendiri aja." (Informan E)

Berdasarkan wawancara dengan satu key informan dan lima informan, sebagian besar informan memaknai avatar sebagai representasi diri yang mencerminkan karakter, gaya berpakaian, warna favorit, maupun identitas pribadi. Avatar dipandang sebagai media untuk menampilkan ciri khas dan mengekspresikan diri di lingkungan virtual. Namun, terdapat pula informan yang memandang avatar hanya sebagai sarana hiburan dan ruang untuk berkreasi tanpa harus merepresentasikan identitas dirinya secara langsung. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa pemaknaan avatar bersifat subjektif dan dipengaruhi oleh pengalaman bermain, preferensi pribadi, serta interaksi sosial yang dialami selama menggunakan Roblox.

Temuan tersebut sejalan dengan konsep makna yang dikemukakan oleh Salbiah dan Idris (2022) yang menjelaskan bahwa makna bersifat kontekstual, dinamis, dan terbentuk

melalui proses interpretasi berdasarkan pengalaman serta situasi sosial. Selain itu, Hanifah (2023) menyatakan bahwa makna merupakan hubungan antara suatu simbol dengan konsep yang dipahami oleh individu melalui proses penafsiran. Dalam penelitian ini, avatar menjadi simbol yang dimaknai secara berbeda oleh setiap informan. Sebagian memaknainya sebagai representasi identitas diri, sedangkan sebagian lainnya memandang avatar hanya sebagai bagian dari pengalaman bermain. Hal tersebut menunjukkan bahwa makna avatar dibangun melalui interpretasi yang dipengaruhi oleh pengalaman dan interaksi sosial masing-masing individu.

Representasi diri melalui avatar terlihat dari cara informan memilih pakaian, warna, aksesoris, hingga gaya karakter sesuai identitas yang ingin ditampilkan. Sebagian besar informan menyesuaikan avatar berdasarkan selera pribadi, warna favorit, gaya berpakaian, maupun tren yang berkembang di Roblox. Beberapa informan juga mengubah avatar untuk membangun kesan tertentu, seperti terlihat lebih keren, lucu, unik, atau sesuai dengan tema permainan. Sementara itu, terdapat informan yang membuat avatar hampir sama dengan dirinya di dunia nyata, sedangkan sebagian lainnya memanfaatkan avatar untuk menampilkan versi diri yang lebih ideal.

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Sudirman (2025) yang menjelaskan bahwa avatar merupakan representasi identitas digital yang mencerminkan gaya, preferensi, dan karakter penggunanya. Selain itu, Dzulqarnain et al. (2025) menyatakan bahwa proses kustomisasi avatar memungkinkan pengguna membangun narasi mengenai diri yang ingin ditampilkan, termasuk menghadirkan versi ideal dari dirinya. Dengan demikian, avatar tidak hanya berfungsi sebagai karakter visual, tetapi juga menjadi media ekspresi diri sekaligus sarana membangun identitas digital.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan avatar berkaitan dengan pembentukan identitas diri. Sebagian besar

informan merasa proses mengustomisasi avatar membantu mengenali gaya, karakter, dan preferensi pribadi. Avatar yang sesuai dengan keinginan membuat informan merasa lebih nyaman, lebih percaya diri, serta lebih mudah berinteraksi dengan pemain lain. Sebaliknya, terdapat informan yang menganggap avatar hanya sebagai hiburan sehingga tidak memberikan pengaruh yang berarti terhadap cara memandang dirinya sendiri.

Temuan tersebut selaras dengan pendapat Eka Nasywa et al. (2025) yang menjelaskan bahwa identitas diri terbentuk melalui pengalaman dan interaksi sosial yang dialami individu. Selain itu, Najiba et al. (2025) menyatakan bahwa identitas diri juga ditunjukkan melalui berbagai bentuk ekspresi, termasuk simbol-simbol yang digunakan untuk membangun kesan tertentu kepada orang lain. Dalam konteks digital, Laura dan Chairil (2025) menjelaskan bahwa identitas virtual bersifat lebih fleksibel sehingga memungkinkan individu mengeksplorasi berbagai bentuk representasi dirinya. Hal tersebut terlihat pada informan yang menggunakan avatar sebagai cerminan diri, sementara informan lain memanfaatkan avatar untuk menampilkan identitas yang lebih ideal atau berbeda dari kehidupan nyata.

Peran Avatar dalam Pembentukan Identitas Diri

Berdasarkan hasil wawancara, seluruh informan memandang avatar memiliki peran yang berbeda-beda dalam proses pembentukan identitas diri. Sebagian besar informan menilai avatar membantu mereka mengekspresikan karakter, mengenali preferensi pribadi, meningkatkan rasa percaya diri, hingga mempermudah interaksi sosial di Roblox. Sementara itu, terdapat satu informan yang menganggap avatar lebih sebagai media hiburan daripada bagian dari identitas dirinya.

Key informan (Ilham) menjelaskan bahwa avatar yang digunakan merepresentasikan karakter pribadinya yang

sederhana. Informan memilih avatar dengan tampilan minimalis karena dianggap sesuai dengan kepribadiannya di dunia nyata.

"...avatar saya memang tipe yang simple, sesuai dengan diri saya yang sukanya yang simple dan tidak ribet."

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa avatar berfungsi sebagai representasi identitas diri yang telah dimiliki informan. Kesesuaian antara karakter nyata dan karakter virtual membuat informan merasa avatar tersebut benar-benar mencerminkan dirinya. Selain membantu mengenali diri, avatar juga meningkatkan rasa percaya diri ketika bermain. *"Avatar itu ibaratnya udah nyatu banget sama saya."*

Rasa kedekatan tersebut membuat informan merasa lebih nyaman saat berinteraksi dengan pemain lain. Informan juga menjelaskan bahwa jenis avatar yang digunakan memengaruhi perilaku komunikasinya. Ketika menggunakan avatar bertema santai, informan cenderung lebih aktif bercanda. Sebaliknya, ketika menggunakan avatar yang berkesan serius, informan lebih banyak diam dan membatasi interaksi dengan pemain lain. Temuan ini menunjukkan bahwa avatar tidak hanya menjadi simbol visual, tetapi juga memengaruhi cara informan menampilkan diri dalam lingkungan virtual.

Informan A menjelaskan bahwa avatar dipilih berdasarkan karakter pribadinya sehingga membantu menampilkan identitas yang diinginkan.

"Saya milihnya berdasarkan diri saya, bukan dari orang lain."

Avatar juga meningkatkan rasa percaya diri karena sesuai dengan tujuan yang ingin ditampilkan, yaitu sebagai pemain yang humoris dan menghibur. Selain itu, informan merasa lebih mudah menjalin interaksi dengan pemain lain yang memiliki gaya avatar serupa. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa avatar

turut mendukung pembentukan hubungan sosial di dalam permainan.

Informan B memandang avatar sebagai media untuk mengekspresikan diri. Penggunaan warna favorit pada avatar membuat informan merasa karakter tersebut sesuai dengan kepribadiannya.

"...avatar tetap menjadi salah satu cara saya mengekspresikan diri."

Informan mengaku lebih percaya diri ketika menggunakan avatar yang menarik karena menurut pandangannya pemain lain cenderung lebih mudah berinteraksi dengan pengguna yang memiliki avatar unik. Selain itu, tampilan avatar terkadang disesuaikan dengan teman bermain agar terlihat lebih serasi ketika bermain bersama.

Informan C mengungkapkan bahwa proses kustomisasi avatar membantu mengenali gaya berpakaian dan preferensi pribadinya.

"Kustomisasi avatar ini membantu saya mengenali gaya diri saya sendiri."

Avatar yang telah dikustomisasi membuat informan merasa lebih percaya diri ketika bermain. Informan juga menjadi lebih berani memulai percakapan dengan pemain lain melalui fitur chat karena merasa tampilan avatar yang digunakan lebih menarik.

Informan D memiliki pengalaman yang hampir serupa. Menurut informan, proses mengubah avatar membantu mengenali selera pribadi terhadap pakaian, warna, maupun gaya karakter. *"Saat mengubah avatar, saya jadi lebih mengenal gaya dan selera yang saya sukai."*

Informan mengaku lebih percaya diri setelah melakukan kustomisasi karena sebelumnya merasa kurang nyaman menggunakan avatar bawaan Roblox. Meskipun terkadang menyesuaikan avatar dengan lingkungan bermain agar lebih mudah

berbaur, informan menilai kualitas interaksi tetap lebih penting dibandingkan penampilan avatar.

Informan E memiliki pandangan yang sedikit berbeda dibandingkan informan lainnya. Menurut informan, avatar tidak terlalu memengaruhi cara memandang identitas pribadi.

"Avatar itu hanya representasi saya di dalam game."

Meskipun demikian, avatar tetap memberikan dampak positif terhadap rasa percaya diri selama bermain. Informan merasa penggunaan avatar yang lucu membuat suasana bermain menjadi lebih menyenangkan sehingga lebih nyaman ketika berinteraksi dengan pemain lain. Pergantian avatar umumnya dilakukan berdasarkan keinginan pribadi, meskipun pada situasi tertentu tampilan avatar disesuaikan dengan teman dekat agar terlihat kompak saat bermain bersama.

Identitas diri pada dasarnya terbentuk melalui pengalaman, interaksi sosial, dan lingkungan tempat individu berinteraksi. Dalam konteks permainan Roblox, proses tersebut juga berlangsung melalui penggunaan avatar sebagai representasi diri di dunia virtual. Berdasarkan wawancara, sebagian besar informan merasa bahwa proses mengustomisasi avatar membantu mengenali gaya, karakter, dan preferensi pribadi. Avatar yang disesuaikan dengan keinginan sendiri membuat informan merasa lebih nyaman dan percaya diri saat berinteraksi dengan pemain lain. Temuan ini sejalan dengan pendapat Eka Nasywa et al. (2025) yang menyatakan bahwa identitas diri berkembang melalui pengalaman serta interaksi sosial, sedangkan Laura dan Chairil (2025) menjelaskan bahwa identitas virtual memberikan ruang yang lebih fleksibel bagi individu untuk menampilkan dirinya dibandingkan identitas di dunia nyata. Dalam konteks tersebut, avatar menjadi media bagi pemain untuk membangun dan menampilkan identitas digital sesuai preferensi masing-

masing. Hal ini juga didukung oleh Sudirman (2025) yang menyatakan bahwa avatar merupakan representasi identitas digital yang mencerminkan gaya, preferensi, dan karakter pengguna.

Selain berfungsi sebagai representasi identitas, penggunaan avatar juga dipengaruhi oleh lingkungan sosial di dalam permainan. Beberapa informan mengaku menyesuaikan avatar dengan teman bermain, mengikuti tren, atau membangun kesan tertentu agar lebih mudah diterima dalam komunitas Roblox. Sebaliknya, terdapat informan yang memandang avatar hanya sebagai sarana hiburan sehingga tidak terlalu memengaruhi cara memandang dirinya sendiri. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa makna avatar bersifat subjektif dan kontekstual, sesuai dengan penjelasan Salbiah dan Idris (2022) serta Hanifah (2023) yang menyatakan bahwa makna terbentuk melalui proses interpretasi individu dan dipengaruhi oleh konteks sosial tempat simbol tersebut digunakan. Temuan ini juga mendukung teori Interaksionisme Simbolik George Herbert Mead yang menjelaskan bahwa konsep *self* berkembang melalui interaksi sosial. Dalam penelitian ini, avatar menjadi simbol yang dimaknai melalui pengalaman berkomunikasi dan respons yang diterima dari pemain lain, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai karakter digital, tetapi juga berperan dalam pembentukan identitas diri selama individu berinteraksi di lingkungan virtual Roblox.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa avatar dalam permainan Roblox memiliki makna yang lebih luas daripada sekadar karakter digital. Bagi sebagian besar siswa SMAN 5 Batam, avatar dimaknai sebagai media untuk merepresentasikan identitas, karakter, preferensi, dan gaya pribadi di dunia virtual. Pemaknaan tersebut dibentuk melalui pengalaman bermain, interaksi dengan pemain lain, serta lingkungan sosial yang ada di dalam permainan. Sementara itu, sebagian

kecil informan memandang avatar sebagai sarana hiburan dan ruang berekspresi tanpa mengaitkannya secara langsung dengan identitas diri.

Representasi diri melalui avatar diwujudkan melalui proses kustomisasi yang disesuaikan dengan selera, warna favorit, gaya berpakaian, referensi dari media sosial, maupun tren yang berkembang di Roblox. Sebagian informan menggunakan avatar untuk menampilkan karakter yang sesuai dengan diri di dunia nyata, sedangkan informan lainnya memanfaatkan avatar untuk membangun citra diri yang lebih ideal atau berbeda dari kehidupan sehari-hari. Avatar juga digunakan untuk membentuk kesan tertentu, seperti terlihat lebih keren, lucu, unik, atau sesuai dengan situasi permainan.

Avatar turut berperan dalam proses pembentukan identitas diri. Proses memilih dan mengustomisasi avatar membantu informan mengenali preferensi, gaya, dan karakter yang dimiliki, sekaligus meningkatkan rasa percaya diri ketika berinteraksi dengan pemain lain. Selain itu, interaksi sosial dalam permainan turut memengaruhi penggunaan avatar, baik melalui penyesuaian dengan teman bermain maupun mengikuti tren yang berkembang. Temuan ini memperlihatkan bahwa avatar berfungsi sebagai simbol yang membantu pemain memahami, menampilkan, dan membangun identitas diri melalui interaksi sosial di dunia virtual, sebagaimana dijelaskan dalam teori Interaksionisme Simbolik dari George Herbert Mead. Temuan ini juga mendukung teori Interaksionisme Simbolik George Herbert Mead yang menjelaskan bahwa konsep self berkembang melalui interaksi sosial (Littlejohn & Foss, 2009).

Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan informan yang lebih beragam dan mengkaji permainan daring lain yang memiliki fitur kustomisasi avatar agar diperoleh perbandingan mengenai representasi diri dan pembentukan identitas di lingkungan virtual. Selain itu,

hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dan orang tua dalam memahami bahwa avatar tidak hanya digunakan sebagai media bermain, tetapi juga sebagai sarana ekspresi diri dan interaksi sosial remaja di ruang digital.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ramadhani, A. F., & Jatnika, D. C. (2025). DINAMIKA INTERAKSI SOSIAL REMAJA DI ERA DIGITAL DAN PERAN PEKERJA SOSIAL. *Share : Social Work Journal*, 14(2). <https://doi.org/10.24198/share.v14i2.59963>
- Yusriman. (2025). INTERAKSI SOSIAL DALAM ERA DIGITAL: DAMPAK TEKNOLOGI TERHADAP HUBUNGAN MANUSIA. *Jurnal Dinamika Sosial Dan Sains*, 2(2). <https://doi.org/10.60145/jdss.v2i2.121>
- Darmayunita, N., Farida, & Fadillah, M. R. I. (2025). Roblox sebagai ruang sosial hibrid: Bagaimana roblox membangun pengalaman komunikasi anak-orang. *Jurnal Mahasiswa Komunikasi Cantrik*, 5(2), 143–156., 5(2).
- Paleczna, M. (2024). Adolescent identity styles and avatar perception: examining the link between identity formation and virtual representation. *Kwartalnik Naukowy Fides et Ratio*, 60(4). <https://doi.org/10.34766/fer.v60i4.1311>
- 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).
<https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v5i12.32622>
- Putri, A., Husain, F., Sutikna, N., & Santoso, E. (2026). Avatar sebagai Aktor dalam Dramaturgi Identitas Gender di Dunia Game Roblox. *Paradigma: Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, Dan Sosial Budaya*, 32, 224–233.
<https://doi.org/10.33503/paradigma.v32i1.2856>
- Shenthya Winarty. (2026). Studi Netnografi atas Konstruksi Identitas Digital dan Pembentukan Kekuasaan Pada Clan Roblox Melalui Praktik Top Donator Shenthya Winarty. *CONVERSE: Journal Communication Science*, 2(3), 1.
<https://doi.org/10.47134/converse.v2i3.54>
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Sutopo, Ed.; 2nd ed.). ALFABETA, CV.
- Bijaksana, A. (2025). Pendekatan Teori Interaksionisme Simbolik Dalam Metodologi Penelitian Kualitatif. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 4(2).
- Efendi, E., Fadila, F., Tariq, K., Pratama, T., & Azmi, W. (2024). Interaksionisme Simbolik dan Praktis. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 4(3).
<https://doi.org/10.47467/dawatuna.v4i3.514>
- 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).
<https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v5i12.32622>
- Eka Nasywa, Kamal Rizkqi Sya'bani, Tunu, R. P., & Muhammad Rezza Septian. (2025). Strategi Layanan Bimbingan dan Konseling dalam Menangani Krisis Identitas pada Remaja Kelas VII di SMP Negeri 5 Cimahi. *Advice: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(1).
<https://doi.org/10.32585/advice.v7i1.6759>
- Hanifah, D. U. (2023). Pentingnya Memahami Makna, Jenis-jenis Makna dan Perubahannya. *Jurnal Ihtimam*, 6(1).
<https://doi.org/10.36668/jih.v6i1.483>
- Laura, O., & Chairil, A. M. (2025). The Virtual Identity of Play Together Players on Instagram. *Kanal: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 14(1).
- Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2009). Teori Komunikasi: Theories of Human Communication (M. Y. Hamdan & Oktafiani Ria, Eds.; 9th ed.). Salemba Humanika.
- Najiba, N., Nur, H., & Sirajuddin, W. (2025). Tantangan Pengembangan Identitas Diri Remaja di Media Sosial: Telaah Literatur. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(02).
<https://doi.org/10.56842/jpk.v2i02.486>

Salbiah, R., & Idris, M. (2022). Jenis-jenis Makna dan Perubahannya. *An-Nahdah Al-'Arabiyah*, 2(1), 48–60.

Sudirman, N. I. (2025). Relasi Sosial Gen Z di Dunia Virtual: Studi tentang Interaksi melalui Avatar di Roblox. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, 3(1).

6.