MUKASI: Jurnal Ilmu Komunikasi
https://journal.yp3a.org/index.php/MUKASI
e-ISSN 2828-3449 | p-ISSN 2828-3589
Vol. 5 No. 4 (November 2026) 2214-2226
DOI: 10.54259/mukasi.v5i4.9126

Strategi *Self Presentation* melalui Penggunaan Avatar Roblox pada Komunitas Maps Indo Hangout

Bunga Refa Lena[1*], Aditya Dwi Putra Bhakti[2]
[1,2]Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia
Email: [1]bungarefa@webmail.umm.ac.id [2]aditya@umm.ac.id

Abstract

This study aims to analyze users' self-presentation strategies through the use of Roblox avatars in social interactions within the Indo Hangout community. This research employs a qualitative approach using interviews to obtain data regarding how users select, modify, and interpret their avatars as a means of self-representation in virtual spaces. The analysis is based on Erving Goffman's concept of self-presentation, particularly impression management, front stage and back stage, and identity construction in social interaction. The interview findings indicate that avatars function not only as visual representations but also as a means of attracting attention and creating opportunities for interaction with other users. The informant adjusts avatar clothing and styles according to personal preferences and mood, including using unique or distinctive appearances to encourage other users to initiate conversations. Although the avatar does not completely represent the user's real-world identity, the virtual environment provides greater freedom in communication and social interaction. The findings also indicate that social interactions through Roblox play an important role in developing relationships and digital identity within the Indo Hangout community. Thus, avatar use becomes part of the user's strategy for presenting themselves and establishing social presence in virtual interactions.

Keywords: *Digital Identity, Indo Hangout, Roblox Avatar, Self-Presentation, Virtual Interaction*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi *self-presentation* pengguna Roblox melalui penggunaan avatar dalam interaksi sosial pada komunitas Indo Hangout. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode wawancara untuk memperoleh data mengenai cara pengguna memilih, menyesuaikan, dan memaknai avatar dalam membangun representasi diri di ruang virtual. Analisis penelitian mengacu pada konsep *self-presentation* Erving Goffman, khususnya mengenai pengelolaan kesan, *front stage* dan *back stage*, serta pembentukan identitas dalam interaksi sosial. Hasil wawancara menunjukkan bahwa avatar digunakan bukan hanya sebagai tampilan visual, pada hal yang sama juga sebagai sarana untuk menarik perhatian dan membuka peluang interaksi dengan pengguna lain. Informan menyesuaikan pakaian dan gaya avatar berdasarkan keinginan serta suasana hati, termasuk menggunakan tampilan yang dianggap unik atau menarik. Meskipun avatar tidak sepenuhnya mencerminkan identitas di dunia nyata, ruang virtual memberikan kebebasan lebih besar dalam berkomunikasi dan berinteraksi. Temuan juga menunjukkan bahwa interaksi sosial melalui Roblox memiliki peran penting dalam membangun relasi dan identitas digital pengguna di komunitas Indo Hangout.

Submitted: 07-09-2026 | Accepted: 28-09-2026 | Published: 15-11-2026

Kata kunci: *Avatar Roblox, Identitas Digital, Indo Hangout, Interasi Virtual, Self-Presentation*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara individu melakukan interaksi, membangun hubungan sosial, dan menampilkan dirinya kepada orang lain. Interaksi sosial yang sebelumnya lebih banyak berlangsung dalam ruang fisik kini berkembang ke ruang virtual yang memungkinkan individu menghadirkan dirinya melalui berbagai bentuk representasi digital. Ruang virtual tidak lagi hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi lingkungan sosial tempat individu melakukan komunikasi, membangun relasi, serta mengelola identitas yang ingin ditampilkan. Perubahan tersebut terlihat pada perkembangan platform permainan daring yang memungkinkan pengguna tidak hanya menjalankan aktivitas permainan, tetapi juga berinteraksi dan membangun hubungan sosial dengan pengguna lainnya (Darmayunita et al., 2025; Wulandari et al., 2025).

Salah satu platform yang memiliki karakteristik tersebut adalah Roblox. Roblox memungkinkan pengguna berinteraksi dalam berbagai lingkungan virtual sekaligus memberikan kebebasan untuk melakukan kustomisasi avatar. Pilihan pakaian, aksesori, bentuk tubuh, dan gaya karakter dapat digunakan pengguna untuk menentukan tampilan dirinya ketika berhadapan dengan pengguna lain. Dzulqarnain et al. (2025) menunjukkan bahwa proses kustomisasi avatar pada Roblox berkaitan dengan pengalaman mahasiswa dalam membentuk identitas digital. Avatar tidak hanya menjadi karakter permainan, tetapi juga menjadi bagian dari representasi diri pengguna dalam lingkungan digital. Temuan tersebut diperkuat oleh Wulandari et al. (2025) yang menjelaskan bahwa Roblox memiliki karakteristik sebagai platform permainan sekaligus ruang sosial dan kreatif yang memungkinkan eksplorasi diri melalui kustomisasi avatar, interaksi daring, dan aktivitas bersama.

Roblox juga memiliki fungsi sebagai ruang sosial yang memungkinkan terbentuknya hubungan antarpengguna. Darmayunita et al. (2025) menunjukkan bahwa interaksi dalam Roblox dapat membentuk pertemanan melalui percakapan, sapaan spontan, ajakan bermain, dan aktivitas kolaboratif. Dalam proses tersebut, pengguna memanfaatkan berbagai simbol digital, emotikon, dan bahasa untuk menyampaikan emosi, humor, identitas, serta kedekatan sosial. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa komunikasi dalam permainan daring dapat berkembang menjadi interaksi sosial yang lebih kompleks. Dengan demikian, avatar dan lingkungan virtual tidak dapat dipahami hanya sebagai bagian dari permainan, tetapi juga sebagai unsur yang hadir dalam proses komunikasi dan pembentukan hubungan sosial.

Kondisi serupa ditemukan pada penelitian mengenai identitas virtual dalam permainan daring. Laura dan Chairil (2025) menjelaskan bahwa pemain dapat membentuk identitas virtual melalui aktivitas digital dan melakukan presentasi diri secara selektif sesuai konteks interaksi yang dihadapi. Identitas virtual tersebut dapat memiliki karakteristik yang berbeda dengan identitas individu dalam kehidupan sehari-hari. Adiyatma dan Zamzamy (2023) juga menunjukkan bahwa lingkungan permainan daring dapat menjadi ruang pembentukan identitas virtual melalui interaksi dalam komunitas roleplay. Temuan tersebut menunjukkan bahwa lingkungan digital memberikan ruang bagi pengguna untuk memilih aspek tertentu dari dirinya yang ingin ditampilkan kepada pengguna lain.

Proses memilih dan mengelola aspek diri yang ditampilkan berkaitan dengan konsep self-presentation. Self-presentation merupakan proses ketika individu mengatur penampilan, perilaku, maupun informasi mengenai dirinya untuk menghasilkan kesan tertentu dalam situasi sosial. Dalam perspektif dramaturgi, individu dipandang sebagai pihak yang melakukan pengelolaan kesan ketika berhadapan dengan audiens. Penelitian Azhari dan

Lisensi: Creative Commonribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Khairussalam (2024) menunjukkan bahwa presentasi diri dalam perspektif dramaturgi dapat dilakukan melalui aspek verbal maupun nonverbal untuk membangun citra tertentu di hadapan publik. Arafah dan Sugandi (2023) juga memperlihatkan bahwa pengelolaan kesan dapat muncul melalui perbedaan cara individu menampilkan dirinya pada ruang digital yang berbeda.

Kajian mengenai self-presentation dalam ruang digital juga terlihat pada penggunaan media sosial. Amelia dan Amin (2022) menunjukkan bahwa mahasiswa melakukan self-presenting melalui tampilan Instagram sebagai bagian dari proses pengelolaan kesan. Aulia et al. (2025) menemukan bahwa second account Instagram dapat menjadi ruang yang memberikan keleluasaan bagi Gen Z dalam melakukan presentasi diri. Sementara itu, Prasetyo dan Aisyah (2023) memperlihatkan bahwa akun roleplay juga dapat menjadi ruang bagi individu untuk membentuk dan menampilkan identitas tertentu. Penelitian Seran (2023) dan Soraya dan Alifahmi (2021) semakin memperlihatkan bahwa dramaturgi dapat digunakan untuk memahami bagaimana individu mengelola penampilan dan membangun kesan tertentu melalui media digital.

Penelitian mengenai presentasi diri tidak hanya terbatas pada media sosial. Aisyah et al. (2024) menunjukkan bahwa konsep dramaturgi dapat digunakan untuk melihat bagaimana individu melakukan self-presentation dalam ruang sosial melalui pengelolaan penampilan dan perilaku. Ilham et al. (2023) juga menggunakan perspektif dramaturgi untuk melihat presentasi diri dalam konteks pertunjukan. Sementara itu, Karimah et al. (2025) memperlihatkan bahwa presentasi diri dalam interaksi sosial dapat dianalisis melalui bagaimana individu mengelola penampilan dan perilaku sesuai konteks sosial yang dihadapinya. Wibowo dan Soraya (2023) juga menunjukkan bahwa presentasi diri dapat berubah mengikuti situasi dan audiens yang dihadapi individu.

Meskipun penelitian mengenai identitas virtual, Roblox, dan self-presentation telah dilakukan, terdapat perbedaan fokus yang menjadi ruang penelitian ini. Penelitian Dzulqarnain et al. (2025) berfokus pada pengalaman mahasiswa dalam membentuk identitas digital melalui Roblox, sedangkan Wulandari et al. (2025) membahas peran Roblox dalam pembentukan identitas generasi muda melalui tinjauan literatur. Laura dan Chairil (2025) mengkaji identitas virtual pemain Play Together yang ditampilkan melalui Instagram, sementara penelitian Azhari dan Khairussalam (2024), Arafah dan Sugandi (2023), serta Aulia et al. (2025) lebih banyak membahas presentasi diri melalui media sosial. Dengan demikian, penelitian mengenai bagaimana pengguna Roblox secara langsung mengelola presentasi dirinya melalui avatar dalam konteks komunitas sosial tertentu masih memiliki ruang untuk dikaji.

Penelitian ini memfokuskan perhatian pada komunitas Maps Indo Hangout sebagai ruang interaksi sosial pengguna Roblox. Berbeda dari penelitian yang melihat avatar terutama sebagai bagian dari identitas digital, penelitian ini menempatkan avatar sebagai salah satu strategi komunikasi yang digunakan pengguna untuk membangun kesan, membuka interaksi, mengeksplorasi penampilan, dan menegosiasikan identitas dalam situasi sosial. Kebaruan penelitian terletak pada fokus terhadap strategi self-presentation melalui avatar Roblox dalam komunitas Maps Indo Hangout, dengan memperhatikan hubungan antara pilihan tampilan avatar, cara berinteraksi, perbedaan presentasi diri antara ruang virtual dan kehidupan nyata, serta respons pengguna lain. Dengan demikian, penelitian ini memandang self-presentation sebagai proses yang bersifat fleksibel dan situasional, bukan sekadar persoalan bagaimana avatar dibuat agar terlihat menarik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi self-presentation melalui penggunaan avatar Roblox pada komunitas Maps Indo Hangout. Penelitian secara khusus mengkaji bagaimana pengguna memilih dan memodifikasi avatar, kesan yang ingin dibangun melalui tampilan tersebut, perbedaan presentasi diri

Lisensi: Creative Commonribution 4.0 International (CC BY 4.0)

dalam ruang virtual dan kehidupan nyata, serta bagaimana respons sosial pengguna lain berkaitan dengan proses presentasi diri. Secara ilmiah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kajian komunikasi digital, khususnya mengenai self-presentation, identitas digital, dan interaksi sosial dalam ruang virtual berbasis permainan.

TINJAUAN PUSTAKA

Self-Presentation dan Teori Dramaturgi

Self-presentation berkaitan dengan usaha individu dalam menampilkan aspek tertentu dari dirinya ketika berada dalam situasi sosial. Individu tidak selalu memperlihatkan keseluruhan dirinya kepada orang lain, tetapi memilih penampilan, perilaku, maupun simbol yang dianggap sesuai dengan kesan yang ingin dibangun. Dalam ruang digital, proses tersebut menjadi lebih fleksibel karena individu memiliki kesempatan untuk mengatur bentuk representasi sebelum ditampilkan kepada audiens. Penelitian Azhari dan Khairussalam (2024) memperlihatkan bahwa pengelolaan kesan dapat dilakukan melalui komunikasi verbal dan nonverbal, sedangkan Arafah dan Sugandi (2023) menunjukkan bahwa presentasi diri dapat berbeda sesuai dengan ruang digital yang digunakan. Perspektif dramaturgi Erving Goffman digunakan dalam penelitian ini untuk memahami bagaimana individu mengelola kesan ketika berada di hadapan orang lain. Interaksi sosial dapat dipahami seperti pertunjukan, ketika individu menampilkan peran tertentu kepada audiens dan melakukan pengaturan terhadap penampilan maupun perilakunya. Konsep tersebut relevan dengan penelitian mengenai avatar karena avatar menjadi bentuk penampilan visual yang secara langsung dapat dilihat oleh pengguna lain dalam ruang virtual. Penelitian Wibowo dan Soraya (2023) menunjukkan bahwa presentasi diri dapat berubah sesuai situasi dan audiens, sedangkan Aisyah et al. (2024) memperlihatkan bahwa pengelolaan penampilan dan perilaku menjadi bagian penting dalam proses self-presentation. Konsep dramaturgi juga membedakan wilayah front stage dan back stage. Front stage merupakan situasi ketika individu berada di hadapan audiens dan berusaha menampilkan perilaku maupun penampilan yang sesuai dengan kesan tertentu. Sebaliknya, back stage merupakan ruang ketika individu tidak sedang melakukan pertunjukan di hadapan audiens sehingga memiliki keleluasaan lebih besar dalam menampilkan sisi diri yang tidak selalu diperlihatkan kepada publik. Konsep tersebut dapat digunakan untuk melihat perbedaan perilaku pengguna Roblox ketika berada di ruang virtual dengan perilakunya dalam kehidupan nyata. Azhari dan Khairussalam (2024) memperlihatkan bahwa media sosial dapat menjadi panggung depan tempat individu mempertahankan citra tertentu, sedangkan aspek yang lebih privat dapat ditempatkan sebagai bagian dari panggung belakang.

Avatar sebagai Representasi Diri dalam Ruang Virtual

Avatar merupakan representasi visual yang digunakan pengguna untuk hadir dan berinteraksi dalam lingkungan virtual. Pengguna dapat menentukan berbagai unsur visual seperti pakaian, aksesori, bentuk karakter, dan gaya tertentu sesuai dengan preferensi maupun tujuan interaksi. Dzulqarnain et al. (2025) menunjukkan bahwa kustomisasi avatar berkaitan dengan pembentukan identitas digital pengguna Roblox. Wulandari et al. (2025) juga menjelaskan bahwa kustomisasi avatar menjadi salah satu bentuk eksplorasi diri dalam ekosistem Roblox.

Namun, avatar tidak selalu merepresentasikan keseluruhan identitas seseorang. Laura dan Chairil (2025) menunjukkan bahwa identitas virtual bersifat fleksibel dan situasional karena pemain dapat memilih aspek tertentu dari dirinya untuk ditampilkan sesuai konteks interaksi. Hal tersebut membuat avatar lebih tepat dipahami sebagai salah satu

Lisensi: Creative Commonribution 4.0 International (CC BY 4.0)

bentuk representasi diri yang dapat dipilih, diubah, dan disesuaikan, bukan sebagai gambaran utuh mengenai kepribadian pengguna.

Identitas Digital dan Interaksi Sosial

Identitas digital terbentuk melalui berbagai aktivitas individu dalam ruang digital, termasuk penggunaan nama pengguna, avatar, gaya komunikasi, aktivitas, dan hubungan sosial yang dibangun dengan pengguna lain. Adiyatma dan Zamzamy (2023) menunjukkan bahwa identitas virtual dapat berkembang melalui interaksi dalam komunitas permainan daring. Laura dan Chairil (2025) juga menunjukkan bahwa identitas virtual dapat ditampilkan secara selektif sesuai dengan konteks dan audiens.

Dalam konteks Roblox, identitas digital tidak dapat dipisahkan dari interaksi sosial. Darmayunita et al. (2025) menunjukkan bahwa Roblox dapat berfungsi sebagai ruang sosial yang memungkinkan pengguna membangun pertemanan melalui percakapan dan aktivitas bersama. Dengan demikian, presentasi diri melalui avatar tidak hanya berkaitan dengan tampilan visual, tetapi juga berkaitan dengan bagaimana pengguna berkomunikasi dan memperoleh respons dari pengguna lain.



Gambar 1. Variasi representasi diri melalui tampilan avatar pada pengguna Maps Indo Hangout Sumber: Dokumentasi peneliti (2026).

Self-Presentation dalam Interaksi Virtual

Self-presentation dalam interaksi virtual memiliki karakteristik yang berbeda dengan interaksi tatap muka karena individu dapat menggunakan representasi digital sebagai perantara. Pengguna tidak selalu hadir dengan kondisi fisik yang sebenarnya, tetapi dapat hadir melalui avatar dan identitas digital yang dipilihnya.

Laura dan Chairil (2025) menunjukkan bahwa pemain game dapat melakukan *selective self-presentation* dengan memilih aspek identitas tertentu untuk ditampilkan dalam ruang digital. Proses tersebut memungkinkan pemain mempertahankan beberapa ciri identitas dirinya sekaligus melakukan penyesuaian berdasarkan konteks dan audiens.

Lisensi: Creative Commonribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Dalam perspektif dramaturgi, kondisi tersebut dapat dipahami sebagai bentuk pengelolaan penampilan di hadapan audiens. Avatar dapat menjadi bagian dari *front stage* ketika digunakan dalam lingkungan yang memungkinkan pengguna lain melihat dan memberikan respons terhadap tampilan tersebut. Respons dari pengguna lain kemudian dapat memengaruhi bagaimana individu memaknai keberadaan dan identitas digitalnya. Hal tersebut terlihat dalam hasil wawancara ketika informan menyatakan bahwa perhatian dari pengguna lain merupakan sesuatu yang penting dalam interaksi. Informan merasa kurang dihargai ketika sudah berusaha mengajak orang lain berbicara tetapi tidak memperoleh respons. Sebaliknya, respons positif terhadap karakter atau identitas digital dipahami sebagai bentuk penghargaan terhadap apa yang ditampilkan.

Dengan demikian, self-presentation dalam penelitian ini dipahami sebagai proses ketika pengguna Roblox mengatur dan menampilkan dirinya melalui avatar serta perilaku komunikasi untuk menghasilkan kesan tertentu dalam interaksi di Maps Indo Hangout. Avatar menjadi salah satu perangkat visual dalam proses tersebut, sedangkan komunikasi dan perilaku pengguna menjadi bagian lain yang turut menentukan bagaimana dirinya dipersepsikan oleh pengguna lain.

Pertanyaan Penelitian

Bagaimana strategi self-presentation melalui penggunaan avatar Roblox dalam interaksi sosial pada komunitas Maps Indo Hangout?

Penelitian ini kemudian diarahkan untuk melihat strategi pengelolaan kesan melalui tampilan avatar, perbedaan presentasi diri antara ruang virtual dan kehidupan nyata, fleksibilitas avatar sebagai media eksplorasi identitas, serta respons sosial pengguna lain terhadap presentasi diri tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Pendekatan kualitatif digunakan karena penelitian bertujuan memahami pengalaman, pemaknaan, dan strategi pengguna dalam menampilkan dirinya melalui avatar pada ruang virtual. Metode studi kasus digunakan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai fenomena self-presentation dalam konteks interaksi sosial pada komunitas Maps Indo Hangout. Pemilihan pendekatan tersebut sesuai dengan tujuan penelitian yang tidak diarahkan untuk mengukur hubungan antarvariabel, tetapi untuk memahami bagaimana pengguna mengelola penampilan dan perilakunya dalam situasi sosial tertentu.

Perspektif dramaturgi Erving Goffman digunakan sebagai landasan analisis untuk melihat proses impression management, front stage, back stage, fleksibilitas representasi diri, dan pembentukan citra dalam interaksi sosial. Penggunaan perspektif dramaturgi relevan dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan konsep tersebut untuk memahami presentasi diri dalam media sosial maupun ruang sosial lainnya (Azhari & Khairussalam, 2024; Arafah & Sugandi, 2023; Aisyah et al., 2024; Wibowo & Soraya, 2023).

Subjek penelitian adalah pengguna Roblox yang aktif berinteraksi dalam komunitas Maps Indo Hangout dan menggunakan avatar sebagai bagian dari aktivitas sosialnya. Informan dipilih menggunakan teknik purposive dengan kriteria: aktif dalam Maps Indo Hangout, menggunakan avatar ketika berinteraksi, pernah melakukan perubahan atau penyesuaian tampilan avatar, memiliki pengalaman berinteraksi dengan pengguna lain melalui avatar, serta bersedia memberikan informasi mengenai pengalaman penggunaan avatar. Penelitian melibatkan lima informan yang disamarkan menggunakan nama Asta, Sam, Ila, Kai, dan Bang Sidbar. Objek penelitian adalah strategi self-presentation melalui penggunaan avatar Roblox dalam komunitas Maps Indo Hangout.

Lisensi: Creative Commonribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan pertanyaan yang disusun berdasarkan fokus penelitian dan konsep dramaturgi, terutama impression management, front stage dan back stage, fleksibilitas identitas, pembentukan citra, dan identitas digital. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa tangkapan layar avatar, tampilan interaksi dalam Maps Indo Hangout, dan dokumentasi lain yang berkaitan dengan aktivitas informan dalam ruang virtual. Teknik tersebut digunakan untuk memberikan konteks terhadap penjelasan informan dan memperkuat interpretasi terhadap bentuk presentasi diri melalui avatar.

Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi, data wawancara dan dokumentasi diseleksi kemudian dikelompokkan berdasarkan fokus penelitian. Data selanjutnya dikategorikan ke dalam tema impression management, front stage dan back stage, fleksibilitas identitas, pembentukan citra, dan konstruksi identitas digital. Tahap penyajian data dilakukan melalui uraian deskriptif untuk memperlihatkan pola strategi self-presentation antarinforman. Selanjutnya, temuan diinterpretasikan menggunakan perspektif dramaturgi untuk melihat hubungan antara tampilan avatar, perilaku komunikasi, konteks interaksi, dan respons sosial.

Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dengan membandingkan informasi dari lima informan serta triangulasi teknik dengan membandingkan data wawancara dan dokumentasi. Proses tersebut dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih konsisten mengenai strategi self-presentation yang dilakukan pengguna melalui avatar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Ringkasan Strategi Self-Presentation Informan melalui Avatar Roblox

Informan	Karakteristik/Tampilan Avatar	Penyesuaian Avatar	Kesan yang Ingin Ditampilkan	Peran Avatar dalam Interaksi
Asta	Menggunakan avatar sederhana dan sesekali tampilan unik/anomali, seperti sarung dan peci	Disesuaikan dengan mood dan konteks map	Friendly dan menarik perhatian pengguna lain	Menjadi pemicu untuk membuka percakapan dan mencari teman
Sam	Avatar sekitar 90% mengikuti gaya pribadi; juga menggunakan avatar anomali	Tidak banyak menyesuaikan dengan penilaian pengguna lain; dapat digunakan untuk roleplay	Friendly, easy-going, dan pendengar yang baik	Lebih sebagai representasi gaya dan sarana roleplay daripada mencari validasi
Ila	Memilih gaya sesuai selera, salah satunya gaya Harley Quinn	Diubah berdasarkan mood, kebosanan, dan keinginan mencoba gaya baru	Friendly dan mudah diajak berinteraksi	Menjadi media eksplorasi gaya dan representasi diri

Lisensi: Creative Commonribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Kai	Menggunakan avatar berdasarkan tema dan karakteristik map	Disesuaikan dengan konteks map dan aktivitas	Menarik, fun, dan nyaman diajak berbicara	Menjadi media eksperimen penampilan dan penyesuaian diri terhadap situasi
Sidbar	Cenderung sederhana atau menggunakan avatar lucu/anomali	Lebih sering berubah ketika konteks map berubah	Menampilkan diri secara sederhana dan apa adanya	Tampilan bukan prioritas; komunikasi menjadi unsur utama dalam interaksi

Sumber: Data primer hasil wawancara, diolah peneliti (2026).

Strategi Impression Management melalui Tampilan Avatar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa avatar digunakan sebagai bagian dari strategi presentasi diri dalam interaksi di Maps Indo Hangout. Avatar berfungsi sebagai identitas visual yang dapat memberikan kesan awal kepada pengguna lain. Namun, hasil wawancara juga memperlihatkan bahwa tampilan avatar bukan satu-satunya unsur yang menentukan keberhasilan interaksi. Cara berbicara, kemampuan bersosialisasi, dan keberanian memulai komunikasi justru dianggap lebih penting oleh beberapa informan. Asta menunjukkan penggunaan avatar yang paling jelas sebagai bentuk impression management. Informan memilih avatar sesuai keinginan pribadi, tetapi juga mempertimbangkan bagaimana avatar tersebut dapat menarik perhatian pengguna lain. Salah satu bentuk yang pernah digunakan adalah tampilan menyerupai orang yang baru selesai kerokan dengan sarung dan peci. Tampilan tersebut sengaja digunakan agar pengguna lain tertarik untuk menyapa dan memulai percakapan. Dengan demikian, avatar tidak hanya berfungsi sebagai tampilan visual, tetapi juga menjadi stimulus komunikasi. Temuan tersebut sesuai dengan konsep impression management yang menempatkan penampilan dan perilaku sebagai bagian dari usaha individu dalam menghasilkan kesan tertentu. Azhari dan Khairussalam (2024) menunjukkan bahwa pengelolaan kesan dapat dilakukan melalui aspek verbal dan nonverbal. Dalam konteks Roblox, unsur nonverbal tersebut salah satunya dapat hadir melalui avatar. Penelitian Prasetyo dan Aisyah (2023) juga menunjukkan bahwa representasi digital dapat digunakan untuk menampilkan karakter tertentu kepada audiens. Namun, penelitian ini memperlihatkan bahwa impression management dalam Maps Indo Hangout tidak selalu bertujuan membangun popularitas.

Sam, misalnya, menggunakan avatar yang sebagian besar menyerupai gaya dirinya dalam kehidupan nyata. Meskipun demikian, informan tidak selalu mengubah avatar agar terlihat menarik bagi pengguna lain. Ia justru tetap dapat menggunakan avatar yang bersifat anomali meskipun mengetahui bahwa tampilan tersebut mungkin dianggap kurang menarik. Ila juga memilih avatar berdasarkan selera pribadi dan ketertarikannya terhadap gaya tertentu, termasuk gaya Harley Quinn. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengelolaan kesan tidak selalu berarti menyesuaikan diri dengan penilaian audiens, tetapi dapat pula dilakukan dengan mempertahankan preferensi pribadi.

Kai menunjukkan bentuk penyesuaian yang berbeda. Informan menyesuaikan avatar berdasarkan konteks map yang sedang digunakan. Avatar dengan ukuran dan gaya tertentu dipilih untuk menyesuaikan aktivitas atau suasana map. Temuan ini

Lisensi: Creative Commonribution 4.0 International (CC BY 4.0)

menunjukkan bahwa presentasi diri bersifat situasional. Wibowo dan Soraya (2023) menjelaskan bahwa presentasi diri dapat berubah mengikuti situasi dan audiens. Hal serupa terlihat pada penggunaan avatar di Maps Indo Hangout, ketika pengguna dapat mengubah tampilan berdasarkan konteks interaksi.

Sementara itu, Sidbar tidak menempatkan tampilan avatar sebagai bagian penting dalam membangun kesan. Informan lebih memilih avatar yang sederhana atau lucu dan menganggap cara berkomunikasi lebih menentukan penerimaan pengguna lain. Temuan ini memperlihatkan bahwa strategi self-presentation tidak selalu dilakukan melalui upaya mempercantik atau memperkuat tampilan visual. Pada sebagian informan, avatar hanya berfungsi sebagai pembuka, sedangkan kesan yang lebih kuat dibangun melalui interaksi langsung.

Front Stage, Back Stage, dan Fleksibilitas Representasi Diri

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan antara cara informan menampilkan diri dalam kehidupan nyata dengan ketika berada di ruang virtual. Perbedaan tersebut tidak selalu menunjukkan bahwa pengguna menciptakan identitas yang sepenuhnya berbeda, tetapi menunjukkan adanya keleluasaan untuk menampilkan sisi tertentu dari dirinya. Asta menggambarkan dirinya sebagai pribadi yang lebih pemalu dalam kehidupan nyata. Namun, ketika berada di Roblox, informan merasa lebih berani memulai percakapan dan berinteraksi dengan pengguna lain. Ruang virtual memberikan rasa kebebasan karena identitas fisiknya tidak secara langsung terlihat oleh pengguna lain. Kondisi tersebut dapat dipahami melalui konsep front stage dan back stage karena ruang virtual menjadi panggung ketika informan menampilkan sisi diri yang lebih aktif di hadapan audiens.Temuan tersebut memiliki kesesuaian dengan Wibowo dan Soraya (2023) yang menunjukkan bahwa presentasi diri dapat mengalami perubahan sesuai situasi dan audiens. Azhari dan Khairussalam (2024) juga menunjukkan bahwa individu dapat mengatur aspek tertentu yang ditampilkan kepada publik. Dalam penelitian ini, perubahan perilaku Asta tidak berarti bahwa ia berusaha menjadi orang lain. Ia tetap menganggap dirinya sebagai pribadi yang sama, tetapi memperoleh ruang untuk menampilkan sisi yang lebih berani.

Sam menunjukkan bentuk pengelolaan informasi yang berbeda. Informan cenderung menyembunyikan informasi mengenai latar belakang dirinya, tetapi tidak secara khusus menyembunyikan kepribadiannya. Ia juga dapat menggunakan avatar anomali untuk melakukan roleplay, tetapi tidak menganggap aktivitas tersebut sebagai pergantian identitas secara keseluruhan. Kondisi ini menunjukkan bahwa batas antara diri yang ditampilkan dan informasi yang disembunyikan dapat bersifat selektif.

Kai juga memperlihatkan adanya perbedaan antara tampilan avatar dengan penampilan dalam kehidupan nyata. Avatar yang digunakan dapat memiliki gaya yang tidak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Informan merasa lebih bebas bereksperimen dengan pakaian dan karakter melalui avatar. Ila juga menggunakan avatar berdasarkan gaya yang disukai tanpa menjadikannya sebagai gambaran langsung dari identitas dirinya di dunia nyata. Temuan ini memperlihatkan bahwa avatar memberikan ruang untuk melakukan eksplorasi terhadap aspek penampilan yang mungkin tidak ditampilkan dalam kehidupan sehari-hari.

Fleksibilitas tersebut sejalan dengan Dzulqarnain et al. (2025) yang menunjukkan bahwa kustomisasi avatar berkaitan dengan proses pembentukan identitas digital. Namun, penelitian ini memperlihatkan bahwa perubahan avatar tidak selalu ditujukan untuk membentuk identitas yang permanen. Informan dapat mengubah avatar berdasarkan mood, kebosanan, gaya yang ingin dicoba, atau konteks map. Laura dan Chairil (2025) juga menunjukkan bahwa identitas virtual memiliki karakteristik fleksibel dan situasional karena individu dapat memilih aspek tertentu untuk ditampilkan sesuai konteks interaksi.

Lisensi: Creative Commonribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Sidbar memberikan contoh lain ketika menggunakan avatar berbentuk buaya untuk melakukan candaan dan pendekatan kepada pengguna lain. Perilaku tersebut berbeda dari cara dirinya berinteraksi dalam kehidupan nyata. Temuan ini menunjukkan bahwa fleksibilitas avatar dapat membuka kemungkinan bagi pengguna untuk melakukan eksperimen terhadap perilaku sosial tanpa harus mengubah identitas dirinya secara keseluruhan.

Dengan demikian, front stage dalam penelitian ini tidak selalu berarti pengguna sepenuhnya berpura-pura menjadi orang lain. Front stage lebih tepat dipahami sebagai ruang ketika pengguna memilih aspek tertentu dari dirinya untuk ditampilkan. Sementara itu, back stage dapat terlihat melalui informasi atau sisi diri yang tetap disimpan dari pengguna lain. Pemahaman tersebut sejalan dengan penelitian Arafah dan Sugandi (2023), Aulia et al. (2025), dan Seran (2023) yang menunjukkan bahwa presentasi diri di ruang digital melibatkan proses seleksi terhadap aspek diri yang ditampilkan kepada audiens.

Avatar sebagai Media Eksplorasi Identitas

Fleksibilitas avatar juga terlihat dari kebiasaan informan dalam mengubah tampilan berdasarkan suasana hati dan keinginan. Perubahan tersebut dapat berupa pakaian, aksesori, bentuk tubuh, hingga gaya karakter. Bagi informan, perubahan avatar memberikan kesempatan untuk mencoba tampilan yang berbeda tanpa harus mempertahankannya dalam jangka panjang. Temuan tersebut memperkuat penelitian Dzulqarnain et al. (2025) mengenai kustomisasi avatar sebagai bagian dari pembentukan identitas digital. Wulandari et al. (2025) juga menjelaskan bahwa Roblox memberikan ruang bagi generasi muda untuk melakukan eksplorasi diri melalui kustomisasi dan interaksi daring. Akan tetapi, hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan penting: pengguna tidak selalu menggunakan avatar untuk membentuk identitas yang konsisten. Avatar justru dapat digunakan secara dinamis sesuai kebutuhan interaksi.

Hal tersebut menunjukkan bahwa self-presentation dalam Maps Indo Hangout bersifat negosiatif dan situasional. Pengguna melakukan penyesuaian antara keinginan pribadi, konteks map, gaya yang ingin dicoba, dan kemungkinan respons dari pengguna lain. Avatar menjadi media yang memungkinkan pengguna melakukan eksperimen visual, sementara komunikasi menjadi unsur yang memperkuat makna dari representasi tersebut.

Avatar sebagai Pemicu Interaksi dan Pembentukan Citra Sosial

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian informan menggunakan avatar untuk menciptakan kesempatan berinteraksi. Asta, misalnya, menggunakan tampilan yang dianggap unik untuk mendorong pengguna lain menyapa. Tujuannya bukan semata-mata memperoleh popularitas, tetapi membuka kesempatan untuk mengenal pengguna lain dan membangun hubungan sosial.

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa citra sosial yang dibangun tidak selalu berupa citra sebagai pengguna yang terkenal. Citra dapat berupa kesan friendly, menarik, lucu, mudah diajak berbicara, atau memiliki gaya tertentu. Dalam perspektif dramaturgi, kesan tersebut terbentuk melalui kombinasi antara penampilan dan perilaku. Soraya dan Alifahmi (2021) menunjukkan bahwa pengelolaan penampilan dapat digunakan untuk membangun personal branding, sedangkan Seran (2023) memperlihatkan bahwa presentasi diri di media sosial berkaitan dengan pengelolaan kesan di hadapan audiens.

Namun, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa orientasi informan lebih banyak mengarah pada hubungan interpersonal daripada pembangunan citra yang bersifat publik. Hal tersebut membedakan temuan penelitian ini dari kajian presentasi diri yang berorientasi pada personal branding. Dalam Maps Indo Hangout, avatar digunakan

Lisensi: Creative Commonribution 4.0 International (CC BY 4.0)

sebagai tanda awal yang dapat memancing interaksi, sedangkan hubungan sosial selanjutnya dibentuk melalui komunikasi.

Darmayunita et al. (2025) menjelaskan bahwa Roblox memungkinkan terbentuknya pertemanan melalui percakapan, sapaan spontan, dan aktivitas bersama. Temuan penelitian ini mendukung pandangan tersebut karena informan tidak hanya menggunakan avatar untuk memperlihatkan penampilan, tetapi juga memanfaatkannya sebagai bagian dari proses membangun relasi.



Gambar 1. Interaksi pengguna melalui avatar dalam Roblox Indo Hangout
Sumber: Dokumentasi peneliti, 2026.

Respons Sosial dan Negosiasi *Self-Presentation*

Presentasi diri tidak berhenti pada keputusan pengguna dalam memilih avatar. Respons pengguna lain juga menjadi bagian dari proses tersebut. Beberapa informan menyatakan bahwa perhatian dari pengguna lain dapat memberikan perasaan dihargai, terutama ketika upaya untuk memulai percakapan memperoleh respons positif. Sebaliknya, respons negatif tidak selalu dianggap sebagai kegagalan, tetapi dapat diterima sebagai bagian dari interaksi.

Temuan ini menunjukkan bahwa self-presentation merupakan proses yang bersifat interaksional. Pengguna membangun kesan melalui avatar dan perilaku, kemudian memperoleh respons dari audiens. Respons tersebut dapat memperkuat, mengubah, atau tidak terlalu memengaruhi cara pengguna menampilkan dirinya. Konsep tersebut sejalan dengan dramaturgi yang melihat interaksi sebagai proses ketika individu menampilkan diri di hadapan audiens dan melakukan pengelolaan kesan berdasarkan situasi.

Laura dan Chairil (2025) menunjukkan bahwa identitas virtual berkaitan erat dengan konteks dan interaksi sosial. Dalam penelitian ini, respons sosial menjadi bagian dari negosiasi identitas karena pengguna tidak hanya menentukan sendiri bagaimana ingin dilihat, tetapi juga memperoleh pemaknaan dari pengguna lain. Azhari dan Khairussalam (2024) juga menunjukkan bahwa presentasi diri berkaitan dengan usaha mempertahankan citra tertentu di hadapan publik.

Meskipun demikian, tidak semua informan menjadikan respons sosial sebagai ukuran utama. Sam dan Bang Sidbar cenderung tidak terlalu mempersoalkan penilaian pengguna lain terhadap avatar mereka. Kai dan Ila lebih mengakui adanya rasa senang ketika memperoleh respons positif, tetapi tetap tidak menjadikan penilaian tersebut sebagai satu-satunya dasar dalam memilih avatar. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa strategi self-presentation pada pengguna Roblox tidak bersifat seragam.

Berdasarkan keseluruhan temuan, avatar dalam Maps Indo Hangout dapat dipahami sebagai stimulus visual sekaligus media komunikasi yang membantu pengguna mengelola kesan. Namun, avatar bukan satu-satunya unsur dalam presentasi diri. Cara berbicara, keberanian memulai interaksi, kemampuan membangun percakapan, dan respons sosial pengguna lain turut menentukan bagaimana seseorang dipersepsikan dalam komunitas. Dengan demikian, strategi self-presentation melalui avatar Roblox bersifat fleksibel, situasional, dan berorientasi pada interaksi sosial.

Lisensi: Creative Commonribution 4.0 International (CC BY 4.0)

PENUTUP

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan avatar Roblox pada komunitas Maps Indo Hangout menjadi salah satu strategi *self-presentation* yang digunakan pengguna untuk mengelola kesan, menarik perhatian, mengeksplorasi penampilan, dan membuka peluang interaksi sosial. Avatar tidak hanya berfungsi sebagai tampilan visual, tetapi juga menjadi bagian dari proses komunikasi dan representasi diri ketika pengguna berinteraksi dengan pengguna lain. Temuan ini sejalan dengan penelitian Dzulqarnain et al. (2025) dan Wulandari et al. (2025) yang menunjukkan bahwa avatar dan kustomisasi dalam Roblox berkaitan dengan pembentukan identitas digital, serta Darmayunita et al. (2025) yang menunjukkan bahwa Roblox dapat berfungsi sebagai ruang sosial bagi penggunanya. Dalam perspektif dramaturgi, strategi *self-presentation* terlihat melalui proses *impression management*, perbedaan *front stage* dan *back stage*, serta fleksibilitas representasi diri. Pengguna dapat menentukan dan mengubah tampilan avatar berdasarkan preferensi pribadi, suasana hati, konteks map, maupun tujuan interaksi. Beberapa informan juga menunjukkan adanya perbedaan cara berkomunikasi antara kehidupan nyata dan ruang virtual, meskipun tidak selalu menunjukkan keinginan untuk menjadi orang lain. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa ruang virtual memberikan kesempatan bagi pengguna untuk menampilkan sisi tertentu dari dirinya secara lebih fleksibel. Temuan ini sejalan dengan Azhari dan Khairussalam (2024), Arafah dan Sugandi (2023), serta Wibowo dan Soraya (2023) yang menunjukkan bahwa presentasi diri dapat dikelola dan disesuaikan berdasarkan konteks serta situasi interaksi. Secara keseluruhan, *self-presentation* melalui avatar dalam Maps Indo Hangout bersifat fleksibel, situasional, dan negosiatif. Avatar dapat menjadi pemicu awal interaksi, tetapi hubungan sosial selanjutnya lebih banyak dibangun melalui cara berkomunikasi dan respons antarpengguna. Temuan ini memperluas kajian mengenai identitas virtual dengan menunjukkan bahwa representasi diri dalam ruang permainan tidak hanya dibentuk melalui tampilan avatar, tetapi juga melalui interaksi sosial yang berlangsung di dalamnya, sebagaimana terlihat dalam kajian identitas virtual pada komunitas permainan daring oleh Adiyatma dan Zamzamy (2023) serta Laura dan Chairil (2025). Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan pengguna dengan karakteristik dan pengalaman bermain yang lebih beragam serta membandingkan komunitas atau maps Roblox lainnya untuk melihat perbedaan strategi *self-presentation* berdasarkan karakteristik komunitas dan konteks interaksi.

DAFTAR PUSTAKA

Adiyatma, B., & Zamzamy, A. (2023). Konstruksi identitas virtual pada pemain Grand Theft Auto San Andreas pada komunitas roleplay LunarPride. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial, 10*(8), 4076–4083. https://doi.org/10.31604/jips.v10i8.2023.4076-4083

Aisyah, V. N., Suryaningtyas, A. A., & Sidiq, M. (2024). Urban dramaturgy: Self-presentation and stigma in silver men street performances. *Komuniti: Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi, 16*(2).

Arafah, R. A., & Sugandi, M. S. (2023). Dramaturgi di media sosial Instagram: Analisis pengelolaan kesan di akun pertama dan akun kedua Instagram generasi Z. *eProceedings of Management*.

Aulia, K. P., Ramadhani, S. P., & Agitashera, D. (2025). Penggunaan second account Instagram sebagai ruang aman untuk presentasi diri Gen Z. *Jurnal Ilmu Komunikasi, 15*(2), 84–93.

Lisensi: Creative Commonribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Azhari, M., & Khairussalam. (2024). Self-presenting pada Instagram dalam perspektif dramaturgi di kalangan mahasiswa Universitas Lambung Mangkurat. *Huma: Jurnal Sosiologi, 3*(1), 64–76. https://doi.org/10.20527/h-js.v3i1.207

Darmayunita, N., Farida, & Fadillah, M. R. I. (2025). Roblox sebagai ruang sosial hibrid: Bagaimana Roblox membangun pengalaman komunikasi anak-orang dewasa. *Jurnal Mahasiswa Komunikasi Cantrik, 5*(2), 143–156. https://doi.org/10.20885/cantrik.vol5.iss2.art4

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), 4125–4134. https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v5i12.32622

Ilham, Y., Fazriah, D. A., Hanafi, H., Lestari, A., & Sugiarta, N. (2023). Studi dramaturgi dalam presentasi diri Dalang Gejul pada program acara Wayang Golek Si Cepot Show SMTV. *ArtComm, 6*(2). https://doi.org/10.37278/artcomm.v6i2.719

Karimah, D. A. N., Hidayat, R., Octaviani, A., & Sari, I. N. (2025). Gay self-presentation in social interaction: A dramaturgical study of the gay community in Palembang City. *Akrab Juara, 10*(4), 1615–1623. https://doi.org/10.58487/akrabjuara.v10i4.2624

Laura, O., & Chairil, A. M. (2025). The virtual identity of Play Together players on Instagram: Identitas virtual pemain Play Together di Instagram. *Kanal: Jurnal Ilmu Komunikasi, 14*(1), 34–45. https://doi.org/10.21070/kanal.v14i1.1861

Prasetyo, F. F., & Aisyah, V. N. (2023). Self Presentation of idol K-Pop roleplay account in Twitter. *MEDIASI Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi, 4*(3), 278–297. https://doi.org/10.46961/mediasi.v4i3.831

Seran, H. E. (2023). Dramaturgi: Presentasi diri Ganjar Pranowo pada media sosial Instagram. *Jurnal Communio: Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi, 12*(2), 188–201. https://doi.org/10.35508/jikom.v12i2.9186

Soraya, I., & Alifahmi, H. (2021). Dramaturgi dalam membentuk personal branding selebgram. *Jurnal Mahardika Adiwidia, 1*(1), 9–21. https://doi.org/10.36441/mahardikaadiwidia.v1i1.466

Wibowo, G., & Soraya, I. (2023). Dramaturgi dalam membentuk persentasi diri presenter. *Jurnal Komunikasi, 14*(1), 73–81. https://doi.org/10.31294/jkom.v14i1.11849

Wulandari, A. A., Fahrudin, A., & Rahman, A. (2025). Peran Roblox dalam pembentukan identitas generasi muda: Sebuah tinjauan literatur. *Interaction Communication Studies Journal, 2*(2), 15. https://doi.org/10.47134/interaction.v2i2.4777

Amelia, L., & Amin, S. (2022). Analisis self-presenting dalam teori dramaturgi Erving Goffman pada tampilan Instagram mahasiswa. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, 1*(2), 173–187. https://doi.org/10.18860/dsjpips.v1i2.1619

Anggraini, D., & Amalia, F. N. (2025). Analisis sosiolek bahasa pada komunitas Roblox: Ragam slang sebagai konstruksi identitas digital. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.

Lisensi: Creative Commonribution 4.0 International (CC BY 4.0)