

PENGARUH AVATAR TERHADAP *SELF-ESTEEM* MAHASISWA PEMAIN ROBLOX**Rafida Falasyifa Chasan Saputri¹, Sri Adi Nurhayati², M Aris Rofiqi³**Universitas Pancasakti Tegal ^{1,2,3}e-mail: rafidafalasyifachasansaputri659@gmail.com¹, sriadinurhayati@upstegal.ac.id²,
arisrofiqy@gmail.com³

Diterima: 15/06/2026; Direvisi: 25/07/2026; Diterbitkan: 28/07/2026

ABSTRAK

Roblox merupakan salah satu permainan daring yang banyak diminati oleh mahasiswa karena memungkinkan pemain menciptakan avatar sebagai representasi identitas virtual. Avatar tersebut dapat mencerminkan identitas asli maupun identitas ideal yang ingin ditampilkan, sehingga memunculkan pertanyaan mengenai pengaruh identitas virtual terhadap self-esteem pemain. Penelitian mengenai hubungan kedua variabel tersebut pada mahasiswa masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh identitas virtual terhadap self-esteem pada mahasiswa yang bermain Roblox. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan melibatkan 158 mahasiswa yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Data dikumpulkan menggunakan Skala Identitas *Virtual* dan *Rosenberg Self-Esteem Scale* (RSES), kemudian dianalisis melalui uji normalitas, uji linearitas, dan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa identitas virtual berpengaruh positif terhadap self-esteem mahasiswa, meskipun besarnya pengaruh tergolong rendah. Mahasiswa yang membangun avatar dengan karakteristik yang lebih mendekati identitas dirinya cenderung memiliki self-esteem yang lebih baik. Dengan demikian, identitas virtual dalam permainan Roblox tidak selalu berdampak negatif, tetapi dapat memberikan kontribusi positif terhadap self-esteem apabila digunakan secara proporsional dan tetap diimbangi dengan pembentukan identitas serta interaksi sosial di kehidupan nyata.

Kata Kunci: *Identitas Virtual, Self-Esteem, Roblox***ABSTRACT**

Roblox is one of the most popular online games among university students because it allows players to create avatars that represent their virtual identities. These avatars may reflect either the players' real identities or their ideal selves, raising questions about the influence of virtual identity on players' self-esteem. Research examining the relationship between these variables among university students remains limited. Therefore, this study aims to analyze the effect of virtual identity on the self-esteem of university students who play Roblox. This study employed a quantitative approach involving 158 university students selected through purposive sampling. Data were collected using the Virtual Identity Scale and the Rosenberg Self-Esteem Scale (RSES), and were analyzed using normality testing, linearity testing, and simple linear regression. The results indicated that virtual identity had a positive effect on students' self-esteem, although the magnitude of the effect was relatively small. Students who created avatars that more closely reflected their real identities tended to have higher levels of self-esteem. These findings suggest that virtual identity in Roblox does not necessarily have negative consequences; instead, it may contribute positively to self-esteem when used appropriately and balanced with real-life identity development and social interactions.

Keywords: *Virtual Identity, Self-Esteem, Roblox*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara individu membangun, menampilkan, dan mengelola identitas diri melalui ruang virtual. Salah satu ruang digital yang berkembang pesat adalah permainan daring Roblox, yang tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi lingkungan sosial tempat pengguna berinteraksi dan membentuk pengalaman bersama. Roblox memberikan kebebasan kepada pemain untuk menciptakan karakter virtual melalui proses kustomisasi avatar sehingga pengguna dapat menentukan bagaimana dirinya ingin ditampilkan dalam lingkungan digital. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa avatar tidak lagi sekadar elemen permainan, tetapi telah menjadi media representasi diri yang memiliki makna psikologis dan sosial bagi penggunanya (Nisa & Soegiarto, 2026). Perubahan fungsi permainan daring menjadi ruang pembentukan identitas digital menunjukkan pentingnya memahami bagaimana pengalaman virtual dapat memengaruhi aspek psikologis individu.

Dalam konteks Roblox, pembentukan identitas virtual banyak dilakukan melalui proses modifikasi avatar yang memungkinkan pemain menampilkan karakter sesuai dengan preferensi dan citra diri yang diinginkan. Kustomisasi tersebut dapat mencerminkan identitas nyata pengguna, tetapi juga dapat menjadi sarana menciptakan gambaran diri yang lebih ideal dibandingkan kondisi kehidupan sebenarnya. Penelitian mengenai citra diri digital pemain Roblox menunjukkan bahwa avatar sering digunakan sebagai bentuk ekspresi diri dan cara pengguna membangun kesan tertentu dalam komunitas virtual (Nisa & Soegiarto, 2026). Selain itu, keputusan pemain dalam memilih pakaian dan atribut avatar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor estetika, tetapi juga oleh nilai sosial serta pengaruh lingkungan digital di sekitarnya (Pitria et al., 2026). Kondisi ini memperlihatkan bahwa avatar memiliki peran penting dalam proses pembentukan identitas virtual, terutama pada kelompok usia yang aktif menggunakan teknologi digital.

Penggunaan ruang virtual sebagai tempat membangun identitas menjadi semakin relevan pada kelompok mahasiswa yang berada pada tahap perkembangan psikologis menuju kematangan identitas diri. Pada tahap ini, individu memiliki kebutuhan untuk mengeksplorasi berbagai bentuk representasi diri sekaligus memperoleh penerimaan sosial dari lingkungan sekitarnya. Interaksi dalam permainan daring dapat memberikan kesempatan bagi individu untuk membangun hubungan sosial, membentuk komunitas, serta memperoleh pengalaman psikologis melalui identitas virtual yang digunakan. Studi mengenai Roblox menunjukkan bahwa platform tersebut dapat menjadi ruang interaksi sosial yang memungkinkan pengguna membangun hubungan dengan pemain lain melalui aktivitas bersama dalam dunia virtual (Adliyah et al., 2025). Namun, keterlibatan yang tinggi dalam lingkungan digital juga membutuhkan kemampuan literasi digital agar individu mampu menggunakan ruang virtual secara sehat dan memahami konsekuensi dari aktivitas daringnya (Syanandi & Hidayanto, 2025).

Secara ideal, identitas virtual melalui avatar dapat menjadi sarana eksplorasi diri yang membantu individu meningkatkan rasa percaya diri ketika representasi digital yang dibangun masih memiliki hubungan dengan identitas dirinya di kehidupan nyata. Avatar yang sesuai dengan karakteristik diri pengguna dapat memberikan pengalaman positif karena individu merasa lebih nyaman dalam menampilkan dirinya pada lingkungan virtual. Penelitian mengenai personalisasi avatar menunjukkan bahwa kemampuan mengatur tampilan karakter virtual dapat memberikan pengalaman emosional positif dan berhubungan dengan peningkatan self-esteem pengguna (Koek & Chen, 2025). Selain itu, penggunaan avatar dalam konteks intervensi psikologis juga menunjukkan bahwa representasi diri berbasis avatar dapat berperan dalam

perubahan keyakinan diri dan peningkatan self-esteem individu (Peperkorn et al., 2026). Temuan tersebut menunjukkan bahwa identitas virtual tidak selalu memberikan dampak negatif, tetapi dapat menjadi sumber penguatan psikologis apabila digunakan secara adaptif.

Meskipun identitas virtual dapat memberikan pengalaman positif, terdapat kemungkinan munculnya perbedaan antara representasi diri dalam dunia virtual dengan kondisi diri yang sebenarnya. Perbedaan tersebut dapat terjadi ketika individu menciptakan avatar yang terlalu jauh dari karakteristik dirinya, sehingga muncul kesenjangan antara diri nyata dan diri ideal yang ingin ditampilkan. Dalam perspektif teori *self-discrepancy*, individu memiliki tiga bentuk representasi diri, yaitu *actual self* sebagai kondisi diri saat ini, *ideal self* sebagai gambaran diri yang diinginkan, dan *ought self* sebagai gambaran diri yang dianggap seharusnya dimiliki. Semakin besar jarak antara kondisi diri aktual dengan standar diri ideal, semakin besar kemungkinan individu mengalami ketidakpuasan terhadap dirinya yang dapat berpengaruh terhadap tingkat self-esteem. Fenomena pembentukan identitas virtual melalui avatar menjadi penting dikaji karena ruang digital dapat menjadi tempat individu memperkuat penerimaan diri, tetapi juga dapat menciptakan tekanan psikologis apabila identitas virtual yang dibangun tidak sesuai dengan kondisi nyata.

Hubungan antara aktivitas permainan daring dan kondisi psikologis pengguna telah menjadi perhatian dalam beberapa penelitian sebelumnya. Penelitian mengenai penggunaan game online menunjukkan bahwa keterlibatan dalam permainan digital memiliki hubungan dengan aspek psikologis seperti self-esteem dan pembentukan identitas diri, terutama ketika penggunaan permainan telah menjadi bagian penting dalam kehidupan individu (Yang et al., 2022). Selain itu, self-esteem juga diketahui memiliki peran dalam melindungi individu dari dampak negatif pengalaman digital, seperti risiko masalah penggunaan game dan pengalaman negatif dalam lingkungan daring (Nie et al., 2024). Namun, penelitian mengenai game online masih lebih banyak berfokus pada dampak penggunaan berlebihan atau perilaku bermasalah, sementara aspek positif dari pembentukan identitas virtual melalui avatar masih belum banyak dikaji. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang secara khusus melihat bagaimana identitas virtual dalam permainan seperti Roblox dapat berhubungan dengan penilaian diri pengguna.

Pada konteks mahasiswa, penggunaan game online tidak hanya berkaitan dengan aktivitas hiburan, tetapi juga menjadi bagian dari pola interaksi sosial dan pengelolaan waktu dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa mahasiswa menggunakan permainan daring sebagai bentuk rekreasi, sarana membangun relasi sosial, maupun ruang untuk memperoleh pengalaman yang berbeda dari kehidupan nyata. Penelitian mengenai mahasiswa pemain game online menunjukkan bahwa aktivitas bermain dapat memiliki makna tertentu bagi individu, termasuk sebagai bentuk pencarian pengalaman, relasi sosial, dan pengelolaan tekanan akademik (Nuryawan & Handoyo, 2024). Namun, keterlibatan dalam permainan daring juga dapat memberikan konsekuensi tertentu apabila individu terlalu bergantung pada ruang virtual sebagai tempat memperoleh kepuasan diri. Dampak permainan online terhadap mahasiswa menunjukkan bahwa intensitas penggunaan yang tidak seimbang dapat memengaruhi aspek kehidupan akademik dan keseharian pengguna (Pardede et al., 2023).

Berdasarkan berbagai kajian tersebut, masih terdapat kesenjangan penelitian mengenai bagaimana identitas virtual yang dibangun melalui avatar Roblox memengaruhi self-esteem pada mahasiswa, khususnya dalam konteks pengguna Indonesia. Penelitian sebelumnya lebih banyak membahas identitas virtual pada media sosial atau komunitas digital secara umum, sementara kajian mengenai avatar sebagai representasi diri dalam permainan Roblox masih relatif terbatas (Pratiwi, 2023). Selain itu, pembahasan mengenai identitas virtual masih perlu dikembangkan dengan mempertimbangkan faktor psikologis seperti kesesuaian antara diri

nyata dan avatar, keterlibatan emosional terhadap karakter virtual, serta intensitas penggunaan platform digital. Penelitian ini menawarkan kebaruan melalui pengujian kuantitatif mengenai pengaruh identitas virtual terhadap self-esteem pada mahasiswa pemain Roblox dengan mempertimbangkan karakteristik pembentukan avatar dalam lingkungan virtual. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kajian psikologi digital dengan menjelaskan bahwa identitas virtual dapat menjadi faktor yang mendukung maupun memengaruhi penilaian diri individu tergantung pada bagaimana identitas tersebut dibangun dan digunakan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode asosiatif untuk mengetahui pengaruh identitas virtual terhadap self-esteem mahasiswa. Variabel identitas virtual (X) diukur melalui delapan dimensi menggunakan instrumen skala Likert 4 poin, sedangkan variabel self-esteem (Y) diukur menggunakan Rosenberg Self-Esteem Scale (RSES) dengan skala Likert 1–4. Populasi penelitian terdiri atas 542 mahasiswa aktif semester 2, 4, dan 6 dari tujuh program studi di FKIP Universitas Pancasakti Tegal. Penentuan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling berdasarkan kriteria mahasiswa yang aktif bermain Roblox minimal 10 jam sehari, memiliki identitas virtual yang berbeda dari dirinya sendiri, serta menggunakan avatar bergaya Zepeto. Berdasarkan kriteria tersebut, diperoleh 158 mahasiswa sebagai responden penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui skala psikologi dan dokumentasi. Instrumen penelitian terdiri atas 80 item pernyataan yang telah melalui tahap uji coba kepada 100 responden sebelum digunakan dalam penelitian utama. Analisis data dilakukan menggunakan bantuan program SPSS versi 26 melalui pengujian validitas, reliabilitas, normalitas, linearitas, dan regresi linear sederhana. Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi pada taraf 0,05, dengan ketentuan apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini melibatkan 158 mahasiswa aktif dari tujuh program studi di FKIP Universitas Pancasakti Tegal yang memenuhi kriteria penelitian. Sebelum instrumen digunakan dalam pengumpulan data utama, dilakukan uji coba instrumen kepada 100 mahasiswa di luar sampel penelitian. Hasil uji coba menunjukkan bahwa instrumen penelitian telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam mengukur variabel identitas virtual dan self-esteem. Selanjutnya, data penelitian dianalisis melalui beberapa tahapan pengujian, yaitu uji asumsi statistik dan pengujian hipotesis menggunakan regresi linear sederhana. Tahap awal analisis dilakukan dengan menguji normalitas data untuk mengetahui distribusi data penelitian. Uji normalitas dilakukan menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test terhadap residual hasil penelitian. Hasil pengujian menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi normalitas sehingga dapat dilanjutkan pada analisis statistik berikutnya. Ringkasan hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data

Pengujian	Nilai
N	158
Test Statistic	0,059
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,200

Berdasarkan Tabel 1, nilai signifikansi uji normalitas menunjukkan bahwa data penelitian memiliki distribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, analisis dapat dilanjutkan pada pengujian linearitas dan regresi linear sederhana. Hasil ini menunjukkan bahwa data yang diperoleh telah memenuhi salah satu persyaratan sebelum dilakukan pengujian hubungan antarvariabel. Setelah uji normalitas terpenuhi, dilakukan uji linearitas untuk mengetahui bentuk hubungan antara identitas virtual sebagai variabel bebas dan self-esteem sebagai variabel terikat. Pengujian linearitas dilakukan dengan melihat nilai signifikansi pada bagian Linearity dan Deviation from Linearity. Hasil pengujian menunjukkan bahwa hubungan kedua variabel memenuhi asumsi linearitas. Hasil uji linearitas dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Linearitas Identitas Virtual dan Self-Esteem

Komponen Pengujian	Signifikansi
Linearity	0,003
Deviation from Linearity	0,162

Berdasarkan Tabel 2, hubungan antara identitas virtual dan self-esteem menunjukkan pola yang linear karena nilai penyimpangan dari linearitas tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan. Dengan demikian, kedua variabel dapat dianalisis menggunakan regresi linear sederhana. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data telah memenuhi persyaratan analisis untuk menguji pengaruh antarvariabel penelitian. Pengujian selanjutnya dilakukan untuk mengetahui pengaruh identitas virtual terhadap self-esteem menggunakan analisis regresi linear sederhana. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui arah hubungan dan besarnya kontribusi variabel identitas virtual terhadap perubahan self-esteem mahasiswa. Hasil analisis regresi linear sederhana disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Parameter	Nilai
R	0,229
R Square	0,052
F	8,605
Sig. F	0,004
Koefisien X (b)	0,045
T	2,933
Sig.	0,004

Berdasarkan Tabel 3, hasil analisis menunjukkan bahwa identitas virtual memiliki pengaruh yang signifikan terhadap self-esteem mahasiswa. Nilai koefisien regresi menunjukkan arah hubungan positif, yang berarti peningkatan identitas virtual diikuti dengan peningkatan self-esteem. Meskipun demikian, nilai koefisien determinasi menunjukkan bahwa kontribusi identitas virtual terhadap self-esteem berada pada tingkat yang relatif kecil. Dengan demikian, variasi self-esteem mahasiswa tidak hanya dipengaruhi oleh identitas virtual, tetapi juga kemungkinan berkaitan dengan faktor lain yang tidak dianalisis dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis tersebut, hipotesis alternatif (H1) diterima dan hipotesis nol (H0) ditolak.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa identitas virtual memiliki pengaruh positif terhadap self-esteem mahasiswa yang bermain Roblox, meskipun kontribusinya berada pada tingkat yang relatif kecil. Temuan ini menunjukkan bahwa avatar tidak hanya berfungsi sebagai representasi visual dalam lingkungan digital, tetapi juga menjadi media bagi mahasiswa untuk mengekspresikan karakteristik diri yang ingin ditampilkan. Kondisi tersebut dapat dipahami melalui perspektif self-discrepancy yang menjelaskan bahwa kesesuaian antara diri aktual dan diri ideal berperan dalam membentuk evaluasi individu terhadap dirinya sendiri. Desmiranahari, Riza, dan Aisha (2025) menjelaskan bahwa kesenjangan antara identitas diri yang dirasakan dan identitas yang ingin ditampilkan dalam ruang digital dapat memengaruhi kondisi psikologis individu, terutama ketika terdapat dukungan sosial yang memperkuat penerimaan terhadap diri. Dengan demikian, identitas virtual dalam penelitian ini lebih menggambarkan proses eksplorasi diri dibandingkan upaya untuk menggantikan identitas nyata mahasiswa.

Temuan penelitian ini juga memperlihatkan bahwa mahasiswa cenderung membangun avatar yang masih memiliki keterhubungan dengan dirinya di kehidupan nyata. Pola tersebut menunjukkan bahwa penggunaan avatar dalam Roblox tidak selalu berkaitan dengan ketidakpuasan terhadap diri, tetapi dapat menjadi sarana untuk memperluas cara individu menampilkan dirinya. Putri, Pratikto, dan Suhadianto (2024) menunjukkan bahwa pengguna identitas alternatif dalam lingkungan digital tetap membutuhkan penerimaan diri agar keberadaan identitas virtual tidak menciptakan konflik dengan identitas pribadi. Hal ini memperkuat temuan penelitian bahwa mahasiswa yang memiliki identitas virtual tertentu tetap mampu mempertahankan penilaian positif terhadap dirinya sendiri. Oleh karena itu, hubungan positif antara identitas virtual dan self-esteem dapat dipahami sebagai hasil dari proses adaptasi dan penerimaan diri dalam ruang digital.

Selain aspek kesenjangan identitas, hasil penelitian juga dapat dijelaskan melalui konsep presentasi diri yang terjadi ketika individu memilih elemen tertentu untuk ditampilkan kepada orang lain. Avatar dalam permainan digital menjadi bentuk komunikasi nonverbal yang memungkinkan pengguna mengatur tampilan, gaya, dan karakter yang ingin dikenali oleh komunitas virtual. Oktavina, Nurjannah, dan Parama (2024) menjelaskan bahwa presentasi diri melalui gaya dan penampilan merupakan cara individu membangun citra tertentu dalam lingkungan sosial. Dalam konteks digital, Ramadian dan Asrila (2025) menunjukkan bahwa aktivitas *online self-presentation* berkaitan dengan kebutuhan individu untuk memperoleh pengakuan sosial dan mempertahankan eksistensi di ruang daring. Dengan demikian, identitas virtual mahasiswa Roblox dapat dipahami sebagai bentuk pengelolaan citra diri yang memiliki hubungan dengan pembentukan rasa percaya diri.

Keterlibatan mahasiswa dalam membangun avatar juga menunjukkan adanya proses personalisasi yang membuat avatar memiliki makna psikologis bagi penggunanya. Avatar yang dirancang melalui pilihan tampilan, atribut, dan karakter tertentu dapat menjadi simbol dari identitas yang ingin dikembangkan oleh pemain. Laura dan Chairil (2025) menjelaskan bahwa identitas virtual terbentuk melalui proses interaksi antara pengguna dengan lingkungan digital, sehingga avatar menjadi bagian dari cara individu memahami dan menampilkan dirinya. Salsabilla dan Putranto (2026) juga menemukan bahwa personalisasi avatar pada pengguna Roblox berkaitan dengan pengalaman pengguna dalam menciptakan representasi diri yang

sesuai dengan preferensi pribadi. Hal tersebut menjelaskan bahwa semakin positif pengalaman individu dalam membangun identitas virtual, semakin besar kemungkinan pengalaman tersebut memberikan kontribusi terhadap evaluasi diri yang lebih baik.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa frekuensi interaksi dengan avatar dan lingkungan permainan dapat menjadi salah satu pengalaman yang mendukung pembentukan self-esteem. Interaksi yang terjadi melalui Roblox memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memperoleh respons sosial, seperti penerimaan, apresiasi, maupun pengakuan dari pemain lain. Dzulqarnain et al. (2025) menjelaskan bahwa mahasiswa yang membentuk identitas digital melalui Roblox mengalami proses negosiasi identitas yang melibatkan kreativitas, interaksi sosial, dan pengalaman personal dalam dunia virtual. Proses tersebut menunjukkan bahwa ruang digital dapat menjadi tempat individu mengembangkan cara baru dalam memahami dirinya. Namun, pengalaman positif tersebut tetap bergantung pada bagaimana individu memaknai interaksi virtual yang dialaminya.

Keterikatan terhadap avatar juga menjadi aspek penting dalam memahami hubungan identitas virtual dengan self-esteem. Pemain yang merasa memiliki kedekatan dengan avatarnya cenderung memberikan perhatian lebih besar terhadap bagaimana avatar tersebut diterima oleh komunitas digital. Fakhrezi, Irfan, dan Umairoh (2025) menjelaskan bahwa identitas pemain dalam komunitas game terbentuk melalui pengalaman bermain, hubungan dengan anggota komunitas, dan proses pembentukan citra sebagai pemain. Meskipun demikian, keterikatan terhadap identitas virtual perlu berada dalam batas yang sehat agar tidak menyebabkan individu sepenuhnya menggantungkan nilai dirinya pada pengakuan digital. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa avatar dapat menjadi sumber pengalaman positif selama tetap berada dalam keseimbangan dengan kehidupan nyata.

Meskipun identitas virtual terbukti memiliki pengaruh terhadap self-esteem, kontribusi yang dihasilkan masih relatif kecil sehingga menunjukkan bahwa self-esteem mahasiswa tidak hanya dibentuk oleh pengalaman dalam dunia digital. Faktor lain seperti hubungan sosial, kondisi psikologis, lingkungan akademik, dan pengalaman kehidupan sehari-hari tetap memiliki peranan dalam membentuk penilaian individu terhadap dirinya. Suryatenggara (2023) menunjukkan bahwa hubungan antara aktivitas game online dan kondisi psikologis individu perlu dipahami secara hati-hati karena intensitas bermain dapat memberikan dampak yang berbeda bergantung pada kondisi pengguna. Nurlianawati dan Novianti (2026) juga menjelaskan bahwa pengalaman bermain game berkaitan dengan kondisi psikologis tertentu, tetapi hubungan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor personal dan lingkungan. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa identitas virtual merupakan salah satu aspek yang berkontribusi terhadap self-esteem, tetapi bukan satu-satunya faktor yang menentukan pembentukan harga diri mahasiswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa identitas virtual melalui avatar dalam Roblox memiliki pengaruh positif terhadap self-esteem mahasiswa. Temuan ini menunjukkan bahwa avatar tidak selalu digunakan sebagai bentuk pelarian dari identitas nyata, melainkan dapat menjadi media eksplorasi, ekspresi diri, dan pengembangan citra diri dalam lingkungan digital. Mahasiswa cenderung memanfaatkan identitas virtual sebagai sarana untuk menampilkan karakteristik diri yang diinginkan tanpa kehilangan keterhubungan dengan dirinya di kehidupan nyata. Meskipun demikian, besarnya pengaruh identitas virtual terhadap self-esteem tergolong kecil, sehingga rasa percaya diri mahasiswa tetap dipengaruhi oleh berbagai faktor lain seperti hubungan sosial, pengalaman akademik, dan kondisi psikologis

individu. Dengan demikian, identitas virtual dapat dipahami sebagai salah satu aspek yang berkontribusi dalam pembentukan self-esteem, tetapi bukan sebagai faktor utama yang menentukan penilaian individu terhadap dirinya sendiri.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa penggunaan avatar dan ruang digital perlu dipahami secara seimbang sebagai bagian dari perkembangan identitas individu di era teknologi. Identitas virtual dapat memberikan dampak positif apabila digunakan sebagai ruang kreativitas, interaksi sosial, dan pengembangan diri, tanpa menjadikannya sebagai satu-satunya sumber nilai diri. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan kajian dengan melibatkan variabel lain seperti dukungan sosial, penerimaan diri, kualitas hubungan interpersonal, atau pengalaman akademik agar mampu menjelaskan pembentukan self-esteem secara lebih menyeluruh. Selain itu, penelitian longitudinal dapat dilakukan untuk memahami perubahan hubungan antara identitas virtual dan self-esteem dalam jangka waktu yang lebih panjang. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi institusi pendidikan untuk mengembangkan literasi digital dan pendampingan psikologis agar mahasiswa mampu memanfaatkan lingkungan virtual secara sehat serta mendukung kesejahteraan psikologis penggunaanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adliyah, E., Markazaturrahmah, I. H., Cahyani, I. D., Hamdini, S. S., Azizi, W. I. F., & Karisa, W. (2025). Roblox and adolescent social relationships: A qualitative exploration for school counseling service development. *International Seminar of Islamic Counseling and Education Series Proceeding*, 1(1), 81–99.
<https://isices.uin-suska.ac.id/index.php/ISICES/article/view/48>
- Desmiranahari, A., Riza, W. L., & Aisha, D. (2025). The hidden self behind the screen: The role of social support in self-discrepancy. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 10(2), 197–211. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v10i2.31841>
- 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.
<https://sosains.greenvest.co.id/index.php/sosains/article/view/32622>
- Fakhrezi, M. Z., Irfan, M., & Umairroh, F. (2025). Membangun identitas pemain game Mobile Legends di Tim Sleep Hunters. *Sinergi: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 639–655.
<https://publikasi.ahlalkamal.com/index.php/sinergi/article/view/75>
- Koek, W. J. D., & Chen, V. H. H. (2025). My avatar makes me feel good? The effect of avatar personalisation and virtual agent interactions on self-esteem. *Behaviour & Information Technology*, 44(4), 843–858. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2024.2349176>
- Ko, C., & Kim, S. (2024). Adolescent female users' avatar creation in social virtual worlds: Opportunities and challenges. *Behavioral Sciences*, 14, 539.
- 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>
- Nie, Q., Griffiths, M. D., & Teng, Z. (2024). The role of self-esteem in protecting against cyber-victimization and gaming disorder symptoms among adolescents: A temporal dynamics analysis. *Journal of Youth and Adolescence*, 53(4), 863–876.
<https://doi.org/10.1007/s10964-023-01890-8>



- Nisa, N. F., & Soegiarto, A. (2026). Citra diri digital pemain Roblox melalui kustomisasi avatar: Studi fenomenologi pada remaja Indonesia. *MUKASI: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), 1105–1116. <https://doi.org/10.54259/mukasi.v5i2.7543>
- Nurlianawati, L., & Novianti, W. R. (2026). Hubungan kepuasan diri dengan tingkat kecanduan game online pada remaja di Kota Bandung: Studi korelasional. *Proceeding Wellness Webinar Series Bhakti Kencana*, 1, 1–6. <https://proceedings.bku.ac.id/index.php/pwsbk/article/view/10>
- Nuryawan, F. N., & Handoyo, P. (2024). Rasionalitas mahasiswa tingkat akhir bermain game online. *Paradigma*, 13(2), 151–160. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paradigma/article/view/64698>
- Oktavina, M. T., Nurjannah, S., & Parama, I. D. M. S. (2024). Pemaknaan fashionable dalam presentasi diri mahasiswa Universitas Mataram. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Sosiologi* (Vol. 2, No. 1, pp. 417–428). <https://proceeding.unram.ac.id/index.php/Senmasosio/article/view/982>
- Pardede, F. F., Lubis, M. R. A., Siregar, M. F., Sinurat, E., Maria, A., Purba, J., & Sitompul, H. S. (2023). Dampak permainan game online terhadap motivasi belajar mahasiswa Universitas Efarina Pematangsiantar. *JBSI: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), 89–95. <https://itscience-indexing.com/jurnal/index.php/jbsi/article/view/2574>
- Peperkorn, N. L., Ohse, J., Fox, J., Limberg, S., Hadžić, B., Rättsch, M., ... Shiban, Y. (2026). Effects of change in dysfunctional beliefs and self-esteem in avatar-based cognitive therapy for symptoms of social anxiety disorder: A randomized parallel trial. *Scientific Reports*, 16(1), 6144. <https://www.nature.com/articles/s41598-026-39641-x>
- Pitria, P., Santoso, M., & Nurmalitasari, K. S. (2026). The role of perceived value and social influence in Roblox avatar clothing purchase decisions among Generation Z Roblox players in Cirebon City. *Al-Kharaj: Journal of Islamic Economic and Business*, 8(1). <https://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/alkharaj/article/view/9487>
- Pratiwi, A. P. (2023). Identitas virtual pada roleplayer di Twitter. *Prosiding Konferensi Nasional Sosial dan Politik (KONASPOL)*, 1, 215–227. <https://doi.org/10.32897/konaspol.2023.1.0.2372>
- Putri, A. E., Pratikto, H., & Suhadianto, S. (2024). Self-discrepancy pada pengguna roleplayer: Bagaimana peranan penerimaan diri? *JIWA: Jurnal Psikologi Indonesia*, 2(1). <https://doi.org/10.30996/jiwa.v2i1.10412>
- Putri, K. A., & Utami, N. F. (2025). Dinamika pembentukan komunitas digital dan identitas virtual di era media sosial. *Jurnal Komunikasi dan Media*, 2(2), 85–94. <https://ittishal.org/index.php/jkm/article/view/83>
- Ramadian, F. N., & Asrila, A. K. (2025). Mengejar eksistensi di era digital: Keterkaitan fear of missing out dan online self-presentation pada Gen Z pengguna TikTok. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 1(3), 821–829. <https://indojurnal.com/index.php/jisoh/article/view/824>
- Salsabilla, N. R. I., & Putranto, T. D. (2026). Customer experience dalam personalisasi avatar: Studi Generasi Z pengguna Roblox. *The Commercium*, 10(3), 914–925. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/Commercium/article/view/81385>
- Suryatenggara, F. G. (2023). Hubungan adiksi game online dengan self-esteem dan psikopatologi pada siswa menengah pertama di Jakarta Utara. *Damianus Journal of Medicine*, 22(1), 28–36. <https://doi.org/10.25170/djm.v22i1.2008>