



Judul Tugas Akhir Skripsi :

**DAYA TARIK INTERPERSONAL DIGITAL: ANALISIS FAKTOR
PEMBCU INTERAKSI ANTAR AVATAR DI KALANGAN REMAJA
PENGGUNA ROBLOX**

Tugas Akhir Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Nama : Doly Nathanael

NIM : 2110411146



PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL
"VETERAN" JAKARTA**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah hasil karya sendiri dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar:

Nama : Doly Nathanael
NIM : 2110411146
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, Desember 2025

Yang menyatakan,



Doly Nathanael

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Doly Nathanael
NIM : 2110411146
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : S1 Ilmu Komunikasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**DAYA TARIK INTERPERSONAL DIGITAL: ANALISIS FAKTOR
PEMICU INTERAKSI ANTAR AVATAR DI KALANGAN REMAJA
PENGGUNA ROBLOX**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya:

Dibuat di : Jakarta,
Pada tanggal : 16 Desember 2025
Yang menyatakan,



Doly Nathanael

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

NAMA : DOLY NATHANAEL
NIM : 2110411146
PROGRAM STUDI : ILMU KOMUNIKASI
JUDUL : DAYA TARIK INTERPERSONAL DIGITAL: ANALISIS
FAKTOR PEMICU INTERAKSI ANTAR AVATAR DI
KALANGAN REMAJA PENGGUNA ROBLOX

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Pembimbing



Rut Rismanta Silalahi, S.Sos., M.Si

Penguji 1



Dr. Ahmad Zakki Abdullah, S.IP., M.Si

Penguji 2



Putrawan Yuliandri, S.I.Kom., M.Si

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi



Uljanatunnisa, S.Sos. MA

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal Ujian : 13 Januari 2026

DAYA TARIK INTERPERSONAL DIGITAL: ANALISIS FAKTOR PEMICU INTERAKSI ANTAR AVATAR DI KALANGAN REMAJA PENGUNA ROBLOX

DOLY NATHANAEL

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor daya tarik interpersonal yang memicu interaksi antar avatar di kalangan remaja pengguna Roblox. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, melibatkan enam informan remaja akhir pengguna aktif Roblox yang dipilih secara purposive. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif dan wawancara mendalam, kemudian dianalisis menggunakan analisis tematik Braun dan Clarke. Hasil penelitian menunjukkan tiga dimensi utama daya tarik interpersonal digital, yaitu daya tarik fisik, daya tarik sosial, dan daya tarik tugas. Daya tarik fisik muncul melalui estetika dan gaya tampilan avatar, simbol status dan hierarki visual, serta norma estetika dan stigma tampilan. Daya tarik sosial tampak melalui kecocokan humor, norma kesopanan dan keramahan, serta peran voice chat dalam membangun kehadiran sosial. Daya tarik tugas terlihat dari kekaguman terhadap kemampuan dan pencapaian, bantuan dan kerja sama, serta preferensi terhadap keseruan dibanding keahlian semata. Ketiga dimensi ini saling terkait, di mana daya tarik fisik dan tugas memicu interaksi awal, sedangkan daya tarik sosial menentukan keberlanjutan hubungan antar avatar.

Kata kunci: daya tarik interpersonal, avatar, Roblox

DIGITAL INTERPERSONAL ATTRACTION: AN ANALYSIS OF FACTORS TRIGGERING AVATAR INTERACTIONS AMONG ADOLESCENT ROBLOX USERS

DOLY NATHANAEL

ABSTRACT

This study aims to identify the factors of interpersonal attraction that trigger interactions between avatars among adolescent Roblox users. This research employs a qualitative approach with a case study method, involving six late-adolescent active Roblox players selected through purposive sampling. Data were collected through participant observation and in-depth interviews, then analyzed using Braun and Clarke's thematic analysis. The findings reveal three main dimensions of digital interpersonal attraction: physical attraction, social attraction, and task attraction. Physical attraction emerges through avatar aesthetics and styling, symbols of status and visual hierarchy, as well as community aesthetics and stigma toward certain avatar types. Social attraction appears in shared humor, norms of politeness and friendliness, and the role of voice chat in creating social presence. Task attraction is reflected in admiration for skills and achievements, assistance and cooperation, and a preference for fun over mere expertise. These three dimensions are interrelated: physical and task attraction trigger initial interactions, while social attraction determines the continuity of relationships between avatars.

Keywords: interpersonal attraction, avatar, Roblox

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penelitian skripsi yang berjudul “Daya Tarik Interpersonal Digital: Analisis Faktor Pemicu Interaksi Antar Avatar di Kalangan Remaja Pengguna Roblox” ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di program studi ilmu komunikasi UPN “Veteran” Jakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak akan berjalan dengan baik tanpa bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ayah, ibu, dan seluruh anggota keluarga yang tiada henti mendukung dan mendoakan kelancaran penulisan skripsi ini hingga selesai.
2. Bapak Dr. S. Bkti Istiyanto, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
3. Ibu Uljanatunnisa, S.Sos., MA selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
4. Ibu Rut Rismanta Silalahi, S.Sos., M.Si selaku dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh dosen dan staf administrasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
6. Para informan yang bersedia meluangkan waktu untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.
7. Rekan GOD Warpiss Generation dan Malangskuy yang selalu hadir dan membantu penulis dalam kehidupan sehari-hari.
8. Rumfik dan Anak Buah Mars yang selalu memberikan hiburan dan dukungan secara luring dan daring selama pengerjaan skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa yang akan datang.

Jakarta, 19 Desember 2025

Doly Nathanael

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	12
1.3 Batasan Penelitian	12
1.4 Tujuan Penelitian.....	13
1.4.1 Tujuan Praktis.....	13
i. Tujuan Teoritis	13
1.5 Manfaat Penelitian.....	13
1.5.1 Manfaat Akademis.....	13
i. Manfaat Praktis	13
1.6 Sistematika Penelitian.....	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	15
2.1 Konsep dan Teori Penelitian.....	15
2.1.1 Daya Tarik Interpersonal.....	15
2.1.2 Roblox Sebagai Dunia Virtual	16
2.1.3 Remaja dan Dunia Virtual.....	17
2.1.4 Avatar di Dunia Virtual.....	20
2.1.5 Interaksi Sosial di Dunia Virtual	22
2.2 Kerangka Pemikiran	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Subjek Penelitian.....	24
3.2 Objek Penelitian	25
3.3 Jenis Penelitian.....	25
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.4.1 Observasi Partisipatif	26
3.4.2 Wawancara Mendalam.....	27
3.5 Sumber Data.....	29
3.5.1 Data Primer	29
3.6 Teknik Analisis Data	29
3.7 Teknik Keabsahan Data	32

3.8	Jadwal Penlititan	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		34
4.1	Deskripsi Objek Penelitian	34
4.1.1	Karakteristik Platform Roblox	34
4.1.2	Profil Subjek Penelitian	34
4.2	Hasil Penelitian	35
4.2.1	Daya Tarik Fisik (Tampilan Avatar)	38
4.2.1.1	Estetika dan Gaya Tampilan Avatar	38
4.2.1.2	Simbol Status dan Hierarki Visual.....	40
4.2.1.3	Norma Estetika dan Stigma Tampilan	42
4.2.2	Daya Tarik Sosial (Gaya Interaksi dan Kepribadian)	44
4.2.2.1	Kecocokan Humor dan Gaya Percakapan.....	45
4.2.2.2	Norma Kesopanan dan Keramahan dalam Interaksi.....	46
4.2.2.3	Peran <i>Voice Chat</i> dalam Kehadiran Sosial.....	47
4.2.3	Daya Tarik Tugas (Kemampuan dan Pencapaian)	50
4.2.3.1	Kekaguman terhadap Kemampuan dan Pencapaian	50
4.2.3.2	Bantuan, Kerja Sama, dan Manfaat Bermain Bersama.....	52
4.2.3.3	Prioritas Keseruan Dibanding Keahlian Semata	53
4.2.4	Hubungan Antar Dimensi Daya Tarik Interpersonal.....	57
4.3	Pembahasan.....	58
BAB V PENUTUP		65
5.1	Kesimpulan	65
5.2	Saran	66
5.2.1	Saran Akademis.....	66
5.2.2	Saran Praktis.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....		68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Contoh tampilan studio modifikasi avatar di Roblox	4
Gambar 1. 2 10 Negara dengan Pemain Video Game Terbanyak di Dunia (Januari 2022)	7
Gambar 1. 3 10 Negara dengan Pemain Video Game Terbanyak di Dunia (Januari 2024)	8
Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran.....	30
Gambar 4.1 Tampilan Avatar Roblox yang Menyerupai Karakter Dora dari Animasi Dora The Explorer.....	39
Gambar 4.2 Tampilan Avatar Default (Bacon).....	41
Gambar 4.3 Contoh Tampilan Avatar Zepeto.....	43
Gambar 4.4 Project Map Daya Tarik Fisik.....	44
Gambar 4.5 Project Map Daya Tarik Sosial.....	50
Gambar 4.6 Contoh Avatar dengan Level Tinggi dan Pemula.....	51
Gambar 4.7 Bantuan dari Pemain Lain.....	52
Gambar 4.8 Project Map Daya Tarik Tugas.....	55
Gambar 4.9 Skema Hubungan Dimensi Daya Tarik Interpersonal Antar Avatar di Roblox.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rencana Jadwal Penelitian.....	33
Tabel 4.1 Tabel Informan.....	35
Tabel 4.2 Tahapan Analisis Data.....	35
Tabel 4.3 Dimensi Teori Atraksi Interpersonal.....	37
Tabel 4.4 Ringkasan Tema Daya Tarik Interpersonal di Roblox.....	55