

**Avatar sebagai Media Presentasi Diri: Studi Fenomenologi pada Pemain
Roblox Indonesia dengan avatar anomali**

Lutfia Anggrayni

ABSTRAK

Pada era kemajuan teknologi seperti saat ini presentasi diri tidak hanya terjadi di media sosial tetapi juga di *online game* berbasis dunia *virtual* seperti *roblox* dan *zepeto*. Penelitian ini lebih berfokus untuk memahami terkait pengalaman melakukan presentasi diri secara melalui pemilihan *avatar* anomali saat praktik kustomisasi *avatar* pada *online game* berbasis dunia *virtual*, yaitu *roblox* karena peningkatan pemain *roblox* yang signifikan selama tahun 2025. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi dalam proses penelitian. Data dikumpulkan melalui tiga teknik pengambilan data sebagai bentuk triangulasi data, yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa *avatar* anomali yang dipilih memiliki tujuan dan alasan tertentu, yaitu para pemain ingin membentuk kesan sebagai pemain yang asik melalui *avatar* tersebut sehingga pemilihan karakter *avatar* juga disesuaikan dengan tujuan tersebut. Praktik presentasi juga diiringi dengan elemen dan strategi pendukung yang dilakukan para pemain secara sadar dengan membedakan *avatar* tergantung konteks map yang dimainkan dan pemain tanpa sadar selalu berusaha melindungi kesan diri mereka ketika peristiwa negatif terjadi saat sedang memainkan peran. Berdasarkan konsep *impression management* milik Goffman, penelitian ini menunjukkan bahwa proses pemilihan *avatar*, keputusan penggunaan *avatar*, penyesuaian *avatar* pada konteks tertentu sebagai bentuk pengelolaan kesan.

Kata kunci: *Impression management*, *online game*, *roblox*, presentasi diri *virtual*

Avatars as a Medium for Self-Presentation: A Phenomenological Study of Indonesian Roblox Players with Anomalous Avatars

Lutfia Anggrayni

ABSTRACT

In today's era of technological advancement, self-presentation occurs not only on social media but also in virtual-world-based online games such as Roblox and Zepeto. This study focuses on understanding the experience of self-presentation through the selection of anomalous avatars during the avatar customization process in the virtual-world-based online game Roblox, given the significant increase in Roblox players throughout 2025. The research employed a qualitative method with a phenomenological approach. Data were collected through three techniques—interviews, observation, and documentation—as a form of data triangulation. The results demonstrate that the selection of anomalous avatars serves specific purposes and reasons: players aim to project an image of being “cool” through these avatars, and thus their avatar choices are tailored to achieve this goal. Presentation practices are also accompanied by supporting elements and strategies that players consciously employ by differentiating their avatars depending on the context of the map being played, and players unconsciously always strive to protect their self-image when negative events occur while they are playing their roles. Based on Goffman's concept of impression management, this study demonstrates that the process of selecting an avatar, the decision to use an avatar, and the adjustment of the avatar to a specific context constitute forms of impression management.

Keywords: Impression management, online game, Roblox, virtual self-presentation