



Judul Tugas Akhir Skripsi:
Avatar sebagai Media Presentasi Diri: Studi Fenomenologi pada Pemain Roblox Indonesia dengan avatar anomali

Tugas Akhir Skripsi/Tugas Akhir Selain Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Nama : LUTFIA ANGGRAYNI

NIM : (2210411126)



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
 FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
 UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL
 VETERAN JAKARTA**



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

PROPOSAL SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar Sarjana
Ilmu Komunikasi

Disusun Oleh:

Lutfia Anggrayni (2210411126)

Dosen Pembimbing:

Kak Anindita Lintangdesi Afriani, M.Si.

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI FAKULTAS ILMU SOSIAL
DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL
VETERAN JAKARTA**

2026

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Lutfia Anggrayni

NIM : 2210411126

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, Juni 2026

Yang menyatakan,



Lutfia Anggrayni

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Lutfia Anggrayni
NIM : 2210411126
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:

**“Avatar sebagai Media Presentasi Diri: Studi Fenomenologi pada Pemain
Roblox Indonesia dengan Avatar Anomali”**

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 : 24 Juli 2026

Yang menyatakan,



Lutfia Anggrayni

HALAMAN PENGESAHAN

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

NAMA : Lutfia Anggrayni
NIM : 2210411126
PROGRAM STUDI : Ilmu Komunikasi
JUDUL : Avatar sebagai Media Presentasi Diri: Studi Fenomenologi
pada Pemain Roblox Indonesia dengan Avatar Anomali

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



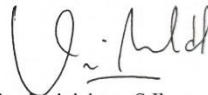
Anindita Lintangdesi Afriani, M.Si

Penguji 1



Dr. Kusumajanti, S.Sos., M.Si

Penguji 2



Vina Mahdalena, S.Ikom., M.Si

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi



Uljanatunnisa, S.Sos. MA

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : Jum'at, 24 Juli 2026

**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

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul, “*Avatar* sebagai Media Presentasi Diri: Studi Fenomenologi pada Pemain *Roblox* Indonesia dengan *avatar* anomali” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta. Penelitian ini dilaksanakan sejak September 2025 – Juni 2026 yang bertujuan untuk melihat pengalaman presentasi diri melalui *avatar* anomali yang dipilih saat melakukann kustomasi oleh para pemain *roblox* indonesia. Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih terkhususnya kepada:

1. Kedua orang tua peneliti, Ayah muin dan Ibu ani yang telah memberikan dukungan serta doa yang tiada hentinya. Serta kerja keras mereka dalam membiayai pendidikan peneliti hingga saat ini
2. Uwa ana yang merupakan kakak dari ibu peniliti yang telah merawat dan mendukung peneliti seperti orang tua sendiri sejak peneliti kecil hingga saat ini
3. Adik tersayang, yaitu Andhika yang selalu menjadi penyemangat peneliti, teman cerita, dan alasan peneliti memiliki alasan untuk terus kuat bahkan sampai bisa di titik ini
4. Ibu ani yang merupakan ibu kandung peneliti yang selalu mendukung peneliti secara materi dan emosional serta menjadi alasan peneliti terus melanjutkan kuliah hingga kini.
5. Mba Uljanatunnisa, S.Sos. MA, selaku Koordinator Program Studi S1 Ilmu Komunikasi UPN “Veteran” Jakarta
6. Pak Zayyin Abdul Quddus, M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing Akademik atas arahan selama masa perkuliahan peneliti.
7. Kak Anindita Lintangdesi Afriani, M.Si. selaku dosen pembimbing yang selalu membantu peneliti dengan memberi saran dan kritik secara mendalam. Peneliti sangat bersyukur karena telah diberikan kesempatan menjadi mahasiswa yang mendapat bimbingan penuh dari beliau.
8. Ibu Dr. Kusumajanti, S.Sos., M.Si. dan Kak Vina Mahdalena, S. Ikom., M.Si selaku dosen penguji atas masukan dan nilai yang membangun terhadap penelitian milik peneliti.
9. Para informan, yaitu Zy, Irene, Leon, S, dan Boy atas waktu dan kesediannya untuk menjadi narasumber dalam penelitian ini dengan membagikan pengalaman lewat wawancara
10. Teman-teman masa kuliah Fara, yasmin, dewi, jesika, gitta, lia dan chika yang selalu menemani peneliti dari tahun pertama hingga saat ini
11. Terkhusus kepada fara, chika dan yasmin yang selalu ada dan mendukung peneliti secara emosional, menjadi teman bertukar cerita dan

keluh kesah serta teman yang selalu pulang-pergi ke kampus bersama sehingga peneliti selalu memiliki semangat selama berkuliah hingga saat ini

12. Teman-teman sekolah menengah pertama, yaitu nadia dan ina yang selalu mendukung peneliti hingga saat ini
13. Band kesukaan peneliti, yaitu CAS yang musiknya menjadi salah satu sumber hiburan peneliti selama masa penulisan skripsi ini.
14. Diri peneliti sendiri, Lutfia Anggrayni. Terimakasih karena sudah memilih untuk bertahan atas semua hal berat yang telah terjadi sejak kecil dan selama masa kuliah. Terimakasih telah menjadi lebih kuat, terus maju dan terus berusaha memberikan yang terbaik dan terus berjuang di jalan yang sedang ditempuh saat ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan demi penyempurnaan di masa mendatang. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan studi Ilmu Komunikasi, khususnya dalam kajian Komunikasi Keluarga pada era media digital.

Jakarta, 02 Juli 2026

Lutfia Anggrayni

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	1
DAFTAR ISI	3
DAFTAR GAMBAR	5
DAFTAR TABEL	6
BAB I PENDAHULUAN	7
1.1. Latar belakang	7
1.2. Rumusan Masalah	13
1.3. Batasan Masalah	14
1.4. Tujuan penelitian	14
1.4.1. Teoritis	14
1.4.2. Praktis	14
1.5. Manfaat Penelitian	14
1.5.1. Akademis	14
1.5.2. Praktis	14
1.6. Sistematika Penulisan	15
1.6.1. Bab I Pendahuluan	15
1.6.2. Bab II Tinjauan Pustaka	15
1.6.3. Bab III Metode Penelitian	15
1.6.4. Hasil Penelitian dan Pembahasan	15
1.6.5. Kesimpulan dan Saran	15
1.6.6. Daftar Pustaka	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	17
2.1. Konsep Penelitian	17
2.1.1. <i>Avatar</i> dalam <i>Game</i>	17
2.1.2. Presentasi Diri	19
2.1.3. Presentasi diri melalui praktik kustomisasi <i>avatar</i>	22

2.2 Kerangka Pemikiran	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1. Subjek Penelitian	26
3.2. Jenis Penelitian	27
3.3. Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.4. Sumber Data	33
3.4.1 Data Primer	33
3.4.2 Data Sekunder	33
3.5. Teknik Analisis Data	33
3.6. Teknik Keabsahan Data.....	35
3.7. Jadwal Penelitian	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
4.1. Deskripsi Subjek Penelitian.....	37
4.2. Hasil Penelitian.....	39
4.2.1 Tujuan pemilihan <i>avatar</i>	40
4.2.2 Presentasi diri di dunia <i>virtual roblox</i>	62
4.3. Pembahasan.....	70
4.3.1. Tujuan Pemilihan <i>Avatar</i> Anomali dalam Kustomisasi <i>Avatar</i>	71
4.3.2. Presentasi diri di dunia <i>virtual roblox</i>	84
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	91
5.1. Kesimpulan.....	91
5.2 Saran.....	91
5.2.1 Saran Praktis	91
5.2.2 Saran Teoritis.....	92
DAFTAR PUSTAKA	93
RIWAYAT HIDUP	97
LAMPIRAN	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Pemain <i>Roblox</i>	7
Gambar 1.2 Usia Pengguna <i>Roblox</i>	8
Gambar 1.3 Jenis-Jenis <i>Avatar</i> Di <i>Roblox</i>	8
Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran	25
Gambar 4.1 <i>Avatar</i> Zy (N1)	50
Gambar 4.2 <i>Avatar</i> Irene (N2).....	50
Gambar 4.3 <i>Avatar</i> Leon (N3).....	50
Gambar 4.4 <i>Avatar</i> S (N4)	51
Gambar 4.5 <i>Avatar</i> Boy (N5)	51
Gambar 4.6 Gambaran Pengalaman N1	54
Gambar 4.7 Reka Adegan Pengalaman N2	55
Gambar 4.8 Penampilan <i>Avatar</i> Leon.....	64
Gambar 4.9 Macam-Macam Bentuk <i>Avatar</i> Irene	64
Gambar 4.10 Tampilan <i>Avatar</i> S	66
Gambar 4.11 Sikap N2 Dengan <i>Avatar</i> Anomali	68
Gambar 4.12 Sikap N2 Dengan <i>Avatar</i> Normal.....	68
Gambar 4.13 Video-Video Tiktok soal perselingkuhan di <i>roblox</i>	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Coding	34
Tabel 3. 2 Jadwal Penelitian.....	35
Tabel 4.1 Identitas Informan	38