



Pengalaman Mahasiswa Dalam Membentuk Identitas Digital Melalui Roblox

Muhammad Faizal Dzulqarnain¹, Robi Armilus², Dian Kurnia Anggreta³, Mochammad Lathif Amin⁴, Rufaidah Syafawani⁵

Universitas Riau, Indonesia

Email: faizaldzulqarnain@lecturer.unri.ac.id¹, robi.armilus@lecturer.unri.ac.id², dian.kurnia@lecturer.unri.ac.id³, lathifamin@lecturer.unri.ac.id⁴, rufaidah.syafawani@lecturer.unri.ac.id⁵

Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi pengalaman mahasiswa dalam membentuk identitas digital melalui platform immersive Roblox dengan menggunakan kerangka Teori Efek Proteus. Masalah penelitian berfokus pada bagaimana proses kustomisasi avatar mempengaruhi konstruksi identitas digital mahasiswa dan mekanisme transfer efek psikologis ke kehidupan nyata. Tujuan penelitian adalah mengungkap mekanisme psikologis konstruksi identitas digital, manifestasi Efek Proteus dalam perilaku dan persepsi diri, serta implikasi praktis bagi perkembangan identitas mahasiswa di era digital. Melalui pendekatan library research, studi ini menganalisis literatur akademis periode 2018-2024 untuk memahami fenomena tersebut secara komprehensif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kustomisasi avatar merupakan proses identity work yang kompleks, di mana mahasiswa memproyeksikan diri ideal melalui representasi visual yang selaras dengan diskrepansi antara actual self, ideal self, dan ought self. Efek Proteus beroperasi melalui mekanisme visual priming dan automatic behavior conformity, menciptakan pergeseran perilaku yang dapat terinternalisasi ke dalam konsep diri mahasiswa. Interaksi berbasis avatar terbukti mengurangi kecemasan sosial dan meningkatkan kepuasan pembelajaran dalam konteks synchronous online. Namun, sistem symbolic capital dalam platform menciptakan mekanisme symbolic violence yang mereproduksi hierarki sosial dan menormalisasi ketidaksetaraan. Implikasi penelitian menekankan pentingnya pendekatan holistik dan refleksi kritis dalam memahami konstruksi identitas digital, dengan rekomendasi bagi institusi pendidikan untuk mengintegrasikan literasi digital kritis, praktisi psikologi untuk mengembangkan intervensi yang memfasilitasi perkembangan identitas sehat, dan desainer platform untuk merancang ekosistem yang lebih inklusif dan mendukung kesejahteraan pengguna muda.

Kata kunci: Identitas Digital, Efek Proteus, Kustomisasi Avatar, Roblox, Mahasiswa.

Abstract

This study explores students' experiences in constructing digital identities through the immersive platform Roblox using the Proteus Effect Theory framework. The research problem focuses on how the avatar customization process influences students' digital identity construction and the mechanisms by which psychological effects transfer to real life. The research aims to uncover the psychological mechanisms of digital identity construction, the manifestations of the Proteus Effect in behavior and self-perception, and the practical implications for students' identity development in the digital era. Using a library research approach, this study analyzes academic literature from 2018 to 2024 to comprehensively understand the phenomenon. The results show that avatar customization is a complex identity work process, in which students project their ideal self through visual representations that align with the discrepancy between their actual self, ideal self, and ought self. The Proteus Effect operates through mechanisms of visual priming and automatic behavioral conformity, creating behavioral shifts that can be internalized into students' self-concepts. Avatar-based interactions have been shown to reduce social anxiety and increase learning satisfaction in synchronous online contexts. However, the

symbolic capital system within the platform creates mechanisms of symbolic violence that reproduce social hierarchies and normalize inequality. The implications of the research emphasize the importance of a holistic approach and critical reflection in understanding digital identity construction, with recommendations for educational institutions to integrate critical digital literacy, psychology practitioners to develop interventions that facilitate healthy identity development, and platform designers to design ecosystems that are more inclusive and support the well-being of young users.

Keywords: Digital Identity, Proteus Effect, Avatar Customization, Roblox, Students

PENDAHULUAN

Era transformasi digital yang mengubah paradigma kehidupan manusia kontemporer telah menciptakan lanskap sosial yang sebelumnya tidak pernah ada dalam sejarah kemanusiaan. Kemunculan platform *immersive virtual* seperti Roblox, Metaverse, dan berbagai ekosistem digital lainnya telah mendefinisikan cara individu, khususnya generasi milenial dan Generasi Z, berinteraksi, berkomunikasi, dan yang paling penting, membentuk identitas mereka Wulandari et al., (2025). Fenomena ini menghadirkan pertanyaan epistemologis yang fundamental tentang sifat identitas itu sendiri dalam konteks dunia yang semakin *interconnected* antara realitas fisik dan digital. Roblox, sebagai platform *user-generated content* yang memungkinkan jutaan pengguna untuk menciptakan, bermain, dan berinteraksi dalam lingkungan virtual yang sepenuhnya dapat dikustomisasi, telah berkembang jauh melampaui sekadar medium hiburan menjadi arena kompleks untuk negosiasi identitas dan eksplorasi diri (Yulastika Tivani, Mayasari, 2023).

Mahasiswa, sebagai kelompok demografis yang lahir dan tumbuh dalam ekosistem digital, menunjukkan kekhususan dalam cara mereka mengonsumsi dan memproduksi konten virtual. Mereka tidak hanya menjadi pengguna pasif, melainkan aktor aktif yang secara sadar merancang, mengeksperimen, dan menegosiasikan identitas mereka melalui avatar yang mereka ciptakan dalam platform-platform ini. Proses penciptaan avatar bukan sekadar aktivitas estetis yang superfisial, tetapi merupakan manifestasi dari apa yang dapat disebut sebagai *digital identity construction*—sebuah proses reflektif dan intens di mana mahasiswa memproyeksikan diri ideal, aspirasi, dan bahkan sisi-sisi tersembunyi dari kepribadian mereka ke dalam bentuk representasi visual digital (Alinata & Marsudi, 2024). Fenomena ini menimbulkan implikasi psikologis, sosial, dan pedagogis yang signifikan bagi pemahaman kita tentang perkembangan identitas di era digital.

Penelitian sebelumnya dalam bidang *psychology of avatars* dan *virtual identity* telah mengungkapkan bahwa interaksi dengan avatar dalam lingkungan virtual tidak bersifat netral. Sebaliknya, terdapat dinamika timbal-balik yang kompleks antara representasi digital yang dipilih oleh pengguna dan perilaku aktual mereka dalam lingkungan virtual tersebut. Konsep yang dikenal sebagai *Proteus Effect*—yang menyatakan bahwa individu cenderung menyesuaikan perilaku mereka agar sejalan dengan karakteristik avatar yang mereka gunakan—telah terbukti melalui berbagai studi empiris dan menawarkan kerangka teoritik yang kuat untuk memahami fenomena ini (Yee & Bailenson, 2007, sebagaimana dikutip dalam Teubner & Camacho, (2023). Dengan kata lain, avatar yang dirancang dengan atribut-atribut tertentu, seperti penampilan yang lebih dominan, menarik secara fisik, atau memiliki ciri kepercayaan diri yang tinggi, secara sistematis menghasilkan perubahan perilaku pada pengguna mereka yang mengarah kepada eksibisi karakteristik-karakteristik tersebut dalam interaksi sosial virtual mereka.

Namun demikian, penelitian tentang *Proteus Effect* dalam konteks spesifik platform Roblox dengan fokus pada populasi mahasiswa di Indonesia masih terbilang sangat terbatas dan jarang dieksplorasi secara mendalam. Mayoritas studi yang ada berfokus pada konteks Barat, menggunakan metodologi kuantitatif, dan tidak menggali esensi kualitatif dari

pengalaman subjektif pengguna. Terdapat kesenjangan penelitian yang signifikan antara pemahaman umum tentang *avatar customization* dan implikasi mendalam dari proses ini terhadap konstruksi identitas jangka panjang pada mahasiswa. Lebih lagi, sifat imersif dari lingkungan Roblox yang memungkinkan tingkat kustomisasi yang tidak terbatas membedakannya dari platform virtual lain, menciptakan kondisi unik untuk proses internalisasi identitas digital (*internalization of virtual characteristics*) yang mungkin lebih intensif daripada yang terjadi di platform dengan derajat kebebasan desain yang lebih terbatas (Rahman et al., 2025).

Dimensi penting yang selama ini kurang mendapat perhatian adalah bagaimana proses konstruksi identitas digital di Roblox tidak hanya mempengaruhi pengalaman dalam-permainan (*in-game experience*), tetapi juga berpotensi untuk menciptakan efek transfer psikologis (*psychological transfer effects*) ke dalam kehidupan nyata mahasiswa. Penelitian menunjukkan bahwa interaksi yang berulang dan imersif dengan representasi digital diri yang ideal dapat menyebabkan perubahan konseptual dalam *self-perception* dan *self-efficacy* individu di luar konteks permainan itu sendiri (Han et al., 2023). Ini mengangkat pertanyaan penting tentang permeabilitas batas antara identitas daring (*online identity*) dan identitas luring (*offline identity*) dalam kehidupan mahasiswa kontemporer. Apakah transformasi perilaku dan persepsi diri yang terjadi di dalam Roblox bersifat temporer dan terbatas pada konteks virtual, ataukah terdapat proses akulturasi yang lebih dalam yang memandu integrasi karakteristik-karakteristik virtual ini ke dalam konsep diri yang lebih holistik?

Pentingnya penelitian ini terletak pada upaya sistematis untuk menyelami pengalaman kualitatif mahasiswa melalui pendekatan fenomenologis (*phenomenological approach*) yang mengutamakan perspektif subjektif dan narasi personal mereka. Dengan menggunakan kerangka teoritik Teori Efek Proteus sebagai lensa analitik, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap mekanisme psikologis yang mendasari bagaimana proses kustomisasi avatar secara aktif membentuk persepsi diri, perilaku interaksi sosial, dan pada akhirnya, identitas digital mahasiswa secara holistik. Lebih lanjut, studi ini ingin memberikan pemahaman kontekstual tentang bagaimana mahasiswa Indonesia secara spesifik bernegosiasi dengan identitas mereka di platform global seperti Roblox, dengan mempertimbangkan nuansa budaya dan sosial yang mungkin berbeda dari konteks penelitian sebelumnya. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada literatur akademik tentang identitas digital, tetapi juga menawarkan implikasi praktis bagi pemahaman perkembangan identitas di era digital, yang semakin relevan bagi institusi pendidikan, praktisi psikologi, dan pembuat kebijakan yang berkepentingan dengan kesejahteraan digital generasi muda.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *library research* atau penelitian kepustakaan sebagai metode utama dalam pengumpulan, analisis, dan sintesis data. Metode ini dipilih karena kemampuannya yang signifikan dalam melakukan eksplorasi mendalam terhadap fenomena kompleks melalui analisis kritis dan sintesis komprehensif terhadap literatur akademis yang telah terakumulasi selama bertahun-tahun, memungkinkan peneliti untuk membangun pemahaman holistik dan berdasarkan bukti empiris tentang topik yang diteliti. Penelitian kepustakaan sangat sesuai untuk studi tentang identitas digital, konstruksi diri dalam lingkungan virtual, dan mekanisme Teori Efek Proteus, mengingat bidang-bidang ini telah menghasilkan korpora penelitian yang substansial, beragam, dan terus berkembang dalam dua dekade terakhir melalui kontribusi dari berbagai disiplin ilmu termasuk psikologi, komunikasi, teknologi informasi, dan studi media. Pendekatan ini memiliki keunggulan dalam memfasilitasi analisis *cross-cultural* dan *cross-platform* yang tidak dapat dilakukan secara optimal melalui studi empiris tunggal, sehingga memberikan perspektif yang lebih komprehensif dan generalisasi yang lebih kuat tentang bagaimana identitas digital

dikonstruksi, dimediasi, dan terus-menerus dinegosiasikan dalam berbagai konteks virtual yang beragam.

Sumber-sumber data dalam penelitian ini dikumpulkan dari berbagai basis data akademis terkemuka dan terpercaya, mencakup Google Scholar sebagai mesin pencari literatur akademis terluas, JSTOR yang menyediakan akses terhadap jurnal-jurnal peer-reviewed berkualitas tinggi, ResearchGate sebagai platform kolaboratif peneliti, Academia.edu untuk akses ke preprints dan working papers, serta basis data jurnal elektronik lainnya seperti EBSCOhost dan ProQuest yang menyediakan akses komprehensif terhadap artikel jurnal, disertasi, dan laporan penelitian. Kriteria inklusi yang diterapkan secara ketat dalam seleksi literatur mencakup publikasi yang diterbitkan dalam periode 2018 hingga 2024 untuk memastikan relevansi temporal, keterbaruan perspektif, dan resonansi dengan perkembangan terkini dalam bidang studi; fokus utama pada platform virtual *immersive* seperti Roblox, Metaverse, dan lingkungan virtual serupa; penggunaan kerangka teoritik yang telah *established* dan teruji dalam penelitian psikologi, komunikasi, atau interaksi manusia-komputer; serta aksesibilitas penuh terhadap teks artikel dalam bahasa Indonesia, Inggris, atau bahasa akademis internasional lainnya untuk memfasilitasi analisis mendalam dan akurat. Strategi pencarian menggunakan kombinasi sistematis dari kata kunci utama seperti "digital identity construction," "avatar customization," "Proteus Effect," "virtual identity," "self-presentation in virtual environments," "immersive platforms," "behavioral conformity avatars," dan "identity internalization," dengan variasi sintaksis dan sinonim untuk menghindari bias pencarian yang mungkin membatasi cakupan literatur yang ditemukan.

Proses pengumpulan data dilaksanakan melalui tahapan-tahapan yang terstruktur dan sistematis, dimulai dengan identifikasi sumber-sumber potensial melalui pencarian keyword di berbagai basis data, dilanjutkan dengan skrining awal berdasarkan analisis judul dan abstrak untuk mengeliminasi publikasi yang tidak relevan, kemudian pembacaan teks lengkap untuk verifikasi relevansi substantif terhadap pertanyaan penelitian, dan akhirnya dokumentasi terperinci tentang informasi bibliografis, temuan utama, metodologi penelitian, dan kontribusi teoritik dari setiap sumber yang ditemukan. Data yang telah dikumpulkan kemudian diorganisir dalam matriks literatur komprehensif yang memfasilitasi identifikasi tema-tema utama, pola-pola konsistensi, kontroversi atau ketidaksepakatan antar peneliti, serta kesenjangan-kesenjangan penelitian yang masih perlu dieksplorasi lebih lanjut. Analisis data dalam penelitian kepustakaan ini menggunakan pendekatan *thematic analysis* yang berorientasi pada sintesis tematik berkelanjutan, di mana data dari berbagai sumber literatur dikelompokkan dan dianalisis berdasarkan tema-tema utama yang relevan dengan pertanyaan penelitian utama, khususnya mekanisme operasional Efek Proteus, proses dinamis konstruksi identitas virtual, implikasi psikologis dari interaksi dengan avatar yang dikustomisasi, mekanisme transfer efek dari identitas digital ke kehidupan nyata, dan faktor-faktor yang memoderasi hubungan antara karakteristik avatar dan perubahan perilaku pengguna.

Kredibilitas dan reliabilitas penelitian kepustakaan ini dijamin melalui penerapan beberapa mekanisme validasi yang ketat dan terbukti efektif. Pertama, prioritas diberikan kepada sumber-sumber yang telah melalui proses *peer review* yang ketat dan komprehensif, dengan perhatian khusus kepada jurnal-jurnal yang memiliki *impact factor* tinggi dan reputasi yang sudah teruji dalam bidang mereka masing-masing. Kedua, dilakukan *triangulasi* sumber yang ekstensif dengan mengonsultasikan publikasi dari berbagai disiplin ilmu yang berbeda—termasuk psychology, communication studies, human-computer interaction, media studies, dan sociology—untuk menghindari bias paradigmatis yang mungkin timbul dari perspektif disipliner tunggal yang terbatas. Ketiga, analisis dilakukan dengan kesadaran kritis tinggi terhadap konteks di mana penelitian-penelitian tersebut dilakukan, termasuk sensitivitas mendalam terhadap perbedaan budaya, demografis, geografis, dan kontekstual yang mungkin

mempengaruhi generalisabilitas dan aplikabilitas temuan. Meskipun metode kepustakaan memiliki beberapa keterbatasan inherent dalam hal ketidakmampuannya untuk mengumpulkan data empiris baru secara langsung dan melakukan observasi partisipatif real-time, keunggulannya yang signifikan terletak pada kapabilitas uniknya untuk mensintesis pengetahuan yang telah terakumulasi secara komprehensif, mengidentifikasi pola dan tren jangka panjang dalam penelitian, memberikan fondasi teoritik yang kokoh dan teruji untuk memandu penelitian empiris di masa depan, serta menyediakan gambaran holistik tentang state of the art dalam suatu bidang studi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mekanisme Konstruksi Identitas Digital melalui Avatar Customization

Proses konstruksi identitas digital di platform *immersive* seperti Roblox melibatkan mekanisme kompleks yang melampaui sekadar pemilihan estetika visual. Penelitian Zimmermann et al. (2023) mengungkapkan bahwa kreasi avatar merupakan manifestasi dari representasi diri yang sangat dipengaruhi oleh konteks aktivitas, di mana terdapat kecenderungan kuat untuk menciptakan avatar dengan kepribadian yang diidealkan. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak sekadar mereproduksi identitas fisik mereka ke dalam ruang digital, melainkan terlibat dalam proses *identity work* yang deliberatif untuk memproyeksikan diri ideal yang mereka aspirasikan. Kongruensi tinggi antara karakteristik demografis dan fisik avatar dengan *actual self* dan *ideal self* mengindikasikan bahwa mahasiswa menggunakan avatar sebagai jembatan antara realitas dan aspirasi, menciptakan representasi yang autentik namun tetap dioptimalkan sesuai dengan visi diri yang mereka inginkan.

Lebih lanjut, Loewen et al. (2021) memperkuat pemahaman ini dengan menunjukkan bahwa gaya kreasi avatar yang dipilih mahasiswa berkaitan erat dengan magnitudo diskrepansi antara *actual self*, *ideal self*, dan *ought self*. Mahasiswa yang memiliki diskrepansi actual/ideal yang lebih besar cenderung memilih avatar yang diidealkan, sementara mereka dengan diskrepansi actual/ought yang lebih besar cenderung memilih avatar yang sepenuhnya berbeda dalam konteks *fantasy* atau *role-playing*. Temuan ini mengkonfirmasi bahwa proses kustomisasi avatar bukan aktivitas yang netral atau superfisial, melainkan refleksi mendalam dari ketegangan psikologis internal mahasiswa antara siapa mereka saat ini dan siapa yang mereka ingin atau merasa harus menjadi. Ko & Kim (2024) menambahkan dimensi penting dengan mengungkapkan bahwa platform dengan fitur kustomisasi ekstensif seperti Zepeto memberikan peluang unik bagi pengguna, khususnya remaja perempuan, untuk mengeksplorasi berbagai aspek *self-presentation* yang mungkin sulit atau tidak mungkin dilakukan dalam kehidupan nyata karena batasan sosial, budaya, atau fisik.

Proses ini bersifat dinamis dan iteratif, di mana mahasiswa terus-menerus menegosiasikan identitas mereka melalui eksperimen visual dan respons sosial yang mereka terima dari komunitas virtual. Feher (2019) menekankan bahwa tingkat kontrol yang dimiliki pengguna terhadap representasi digital mereka secara signifikan mempengaruhi derajat identifikasi psikologis dengan avatar tersebut, yang selanjutnya memengaruhi intensitas internalisasi karakteristik virtual ke dalam konsep diri. Dalam konteks Roblox, kebebasan desain yang hampir tanpa batas memfasilitasi proses eksplorasi identitas yang lebih intensif dibandingkan platform dengan opsi kustomisasi terbatas, memungkinkan mahasiswa untuk mengekspresikan nuansa-nuansa halus dari identitas yang mereka konstruksi.

Manifestasi Efek Proteus dalam Perilaku dan Persepsi Diri Mahasiswa

Teori Efek Proteus, sebagaimana dikemukakan oleh Yee dan Bailenson, menemukan validasi empiris yang kuat dalam konteks interaksi mahasiswa dengan avatar di platform *immersive*. Kyrlitsias & Michael-Grigoriou (2022) menyediakan landasan komprehensif

tentang bagaimana teknologi *immersive virtual reality* memfasilitasi interaksi sosial yang realistis dengan *virtual humans*, di mana pengguna dapat bereaksi secara sosial terhadap avatar dengan cara yang menyerupai interaksi dunia nyata. Temuan ini mengkonfirmasi bahwa lingkungan virtual yang imersif menciptakan kondisi optimal untuk operasi Efek Proteus, di mana karakteristik visual avatar berfungsi sebagai *visual prime* yang mengaktifkan konstelasi asosiasi kognitif dan perilaku terkait.

Martin Coesel et al. (2024) menjelaskan mekanisme di balik efek ini melalui konsep *self-presentation hypothesis* dan *automatic behavior priming*, di mana pengguna secara konsisten menyesuaikan perilaku mereka agar sejalan dengan atribut yang mereka persepsikan pada avatar mereka sendiri. Proses ini berlangsung pada tingkat yang sebagian besar *non-conscious*, menunjukkan bahwa pergeseran perilaku terjadi tanpa kesadaran penuh dari mahasiswa bahwa mereka telah mengalami transformasi perilaku sebagai respons terhadap karakteristik avatar mereka. Sebagai ilustrasi, mahasiswa yang menggunakan avatar dengan postur tegap, ekspresi percaya diri, dan atribut visual yang menunjukkan kepemimpinan akan cenderung menunjukkan perilaku yang lebih asertif, berani mengambil inisiatif dalam interaksi kelompok virtual, dan lebih aktif dalam diskusi dibandingkan ketika mereka menggunakan avatar dengan karakteristik visual yang berbeda.

Lim & Lee (2024) memberikan bukti empiris tentang dampak praktis dari interaksi berbasis avatar terhadap kondisi psikologis mahasiswa, khususnya dalam konteks pembelajaran *synchronous online*. Penelitian mereka menunjukkan bahwa interaksi berbasis avatar secara efektif mengurangi kecemasan sosial dan emosi negatif mahasiswa, meskipun tidak terdapat perbedaan signifikan dalam pencapaian pembelajaran antara kelompok yang menggunakan avatar dan yang menggunakan *webcam*. Temuan ini mengindikasikan bahwa avatar tidak hanya berfungsi sebagai representasi visual, tetapi juga sebagai *psychological buffer* yang memberikan jarak psikologis yang diperlukan mahasiswa untuk mengatasi hambatan emosional dalam interaksi sosial. Kelompok eksperimental yang menggunakan avatar menunjukkan kepuasan kursus yang lebih tinggi, menunjukkan bahwa penggunaan avatar berkontribusi pada pengalaman pembelajaran yang lebih positif dan mengurangi beban kognitif dan emosional yang terkait dengan *self-presentation* dalam lingkungan *synchronous*.

Tabel 1. Manifestasi Efek Proteus dalam Konteks Platform Virtual

Dimensi Efek	Mekanisme Psikologis	Manifestasi Perilaku	Referensi
<i>Visual Priming</i>	Aktivasi asosiasi kognitif melalui karakteristik visual avatar	Penyesuaian perilaku sesuai atribut avatar (asertivitas, kepercayaan diri)	Martin Coesel et al. (2024)
<i>Automatic Behavior Conformity</i>	Proses <i>non-conscious</i> yang menyetarakan perilaku dengan karakteristik avatar	Pergeseran perilaku tanpa kesadaran penuh pengguna	Teubner & Camacho (2023)
<i>Psychological Buffering</i>	Avatar sebagai jarak psikologis untuk mengatasi kecemasan sosial	Pengurangan emosi negatif dan peningkatan partisipasi sosial	Lim & Lee (2024)
<i>Self-Efficacy Enhancement</i>	Transfer karakteristik positif avatar ke persepsi kemampuan diri	Peningkatan kepercayaan diri dalam konteks pembelajaran dan interaksi	Han et al. (2023)

Proses Internalisasi dan Transfer Efek Psikologis ke Kehidupan Nyata

Dimensi kritis yang membedakan platform *immersive* seperti Roblox dari media sosial konvensional adalah potensi untuk menciptakan *psychological transfer effects* yang melampaui batas lingkungan virtual. Han et al. (2023) menunjukkan bahwa interaksi yang berulang dan imersif dengan representasi digital diri yang ideal dapat menyebabkan perubahan konseptual

dalam *self-perception* dan *self-efficacy* individu di luar konteks permainan itu sendiri. Proses ini melibatkan internalisasi bertahap dari karakteristik avatar ke dalam konsep diri yang lebih holistik, di mana pengalaman-pengalaman positif yang diakumulasi dalam lingkungan virtual mulai membentuk ekspektasi dan keyakinan mahasiswa tentang kapabilitas mereka dalam kehidupan nyata.

Morreale & Rosa (2024) menyediakan perspektif pedagogis tentang bagaimana lingkungan permainan seperti Roblox berfungsi sebagai ruang pendidikan yang mendukung proses sosial dalam *affinity spaces* dan mendorong pendidikan sebaya serta partisipasi aktif. Temuan mereka menunjukkan bahwa kesuksesan Roblox sebagian besar disebabkan oleh inkorporasi tipe permainan yang selaras dengan perkembangan psiko-kognitif masa kanak-kanak sebagaimana dijelaskan oleh Piaget dan Resnick, di mana permainan berfungsi sebagai mediator penting dalam pembelajaran. Dalam konteks mahasiswa, platform ini memfasilitasi tidak hanya eksplorasi identitas tetapi juga pengembangan keterampilan sosial, kolaborasi, dan kreativitas yang dapat ditransfer ke konteks akademis dan profesional mereka.

Namun demikian, proses internalisasi ini tidak selalu bersifat positif atau netral. Oktavianingtyas et al. (2025) mengungkap dimensi problematis dari konstruksi identitas digital melalui konsep *symbolic capital* dan *symbolic violence* Bourdieu, di mana sistem monetisasi dan tampilan platform menerjemahkan pengeluaran moneter menjadi status visible yang menstabilkan hierarki sosial. Temuan mereka mengidentifikasi mekanisme empat tahap dari *symbolic violence*: objektifikasi dan klasifikasi melalui ikon dan *badges*, internalisasi penanda ini sebagai kriteria normal untuk belonging, justifikasi hasil yang tidak setara sebagai merit atau kebutuhan platform, dan reproduksi hierarki melalui pengeluaran berkelanjutan. Mekanisme ini menciptakan siklus *prosumer* yang memperkuat diri sendiri dan menormalisasi ketidaksetaraan dalam permainan sehari-hari, di mana mahasiswa yang tidak mampu mengakses item eksklusif atau keanggotaan premium dapat mengalami marginalisasi virtual yang kemudian mempengaruhi persepsi diri dan nilai sosial mereka baik dalam maupun di luar platform.

Permeabilitas batas antara identitas *online* dan *offline* dalam kehidupan mahasiswa kontemporer menciptakan kondisi di mana pengalaman virtual memiliki implikasi psikologis jangka panjang yang signifikan. Liu (2023) menjelaskan bahwa Efek Proteus beroperasi pada tingkat yang sebagian besar *non-conscious*, menunjukkan bahwa transformasi perilaku dan persepsi diri dapat terinternalisasi tanpa refleksi kritis dari mahasiswa tentang sumber perubahan tersebut. Ini mengangkat pertanyaan penting tentang otonomi dan kesadaran mahasiswa dalam proses konstruksi identitas digital mereka, serta tanggung jawab platform dan institusi pendidikan dalam memfasilitasi refleksi kritis tentang pengalaman virtual dan dampaknya terhadap perkembangan identitas holistik.

Dinamika Sosial dan Implikasi untuk Perkembangan Identitas Mahasiswa

Konstruksi identitas digital di Roblox tidak terjadi dalam vakum sosial, melainkan dalam konteks komunitas virtual yang kompleks dengan norma, nilai, dan sistem penghargaan yang distinktif. Zimmermann et al. (2023) mengidentifikasi bahwa varians antarpeserta dalam *personality traits* avatar umumnya lebih besar daripada varians dalam *ideal self* tetapi lebih kecil daripada varians dalam *actual self*, mengindikasikan hubungan antara kreasi avatar dan norma sosial. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak sepenuhnya bebas dalam mengekspresikan identitas mereka melalui avatar, melainkan dibatasi dan dibentuk oleh ekspektasi sosial komunitas virtual di mana mereka berpartisipasi. Proses negosiasi antara ekspresi diri yang autentik dan konformitas terhadap norma komunitas menciptakan dinamika yang kompleks dalam pembentukan identitas digital.

Ko & Kim (2024) menekankan bahwa interaksi antara dunia virtual dan nyata mempresentasikan berbagai peluang dan tantangan bagi pengguna muda, khususnya dalam

konteks eksplorasi identitas gender dan *self-presentation*. Platform dengan fitur kustomisasi ekstensif memberikan ruang aman bagi mahasiswa untuk bereksperimen dengan aspek-aspek identitas yang mungkin stigmatized atau dibatasi dalam konteks sosial offline mereka, memfasilitasi proses eksplorasi diri yang lebih bebas dan beragam. Namun, peluang ini juga disertai dengan tantangan terkait dengan formasi identitas yang koheren dan autentik di tengah multiplisitas representasi diri yang mungkin dibuat mahasiswa di berbagai platform dan konteks.

Kyrlitsias & Michael-Grigoriou (2022) menyoroti kebutuhan untuk penelitian lebih lanjut yang dapat menghasilkan pemahaman lebih baik tentang interaksi manusia-*virtual human*, khususnya faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial dengan *virtual humans* dalam lingkungan virtual imersif. Pemahaman yang lebih mendalam tentang faktor-faktor ini penting untuk merancang pengalaman virtual yang mendukung perkembangan identitas yang sehat dan konstruktif, serta meminimalkan risiko efek negatif seperti diskoneksi antara identitas virtual dan nyata, atau penguatan ketidaksetaraan sosial melalui mekanisme *symbolic violence*.

Tabel 2. Implikasi Konstruksi Identitas Digital untuk Perkembangan Mahasiswa

Dimensi Implikasi	Aspek Positif	Aspek Problematis	Strategi Mitigasi
Psikologis	Eksplorasi diri yang aman, peningkatan <i>self-efficacy</i> , pengurangan kecemasan sosial (Lim & Lee, 2024)	Diskrepansi antara identitas virtual dan nyata, internalisasi karakteristik yang tidak realistis (Loewen et al., 2021)	Refleksi kritis terfasilitasi, konseling identitas digital
Sosial	Pengembangan keterampilan interaksi, partisipasi dalam <i>affinity spaces</i> , pendidikan sebaya (Morreale & Rosa, 2024)	Marginalisasi berdasarkan <i>symbolic capital</i> , reproduksi hierarki sosial (Oktavianingtyas et al., 2025)	Desain platform yang lebih inklusif, pendidikan literasi digital kritis
Pedagogis	Pembelajaran melalui permainan, kreativitas dan kolaborasi, transfer keterampilan ke konteks akademis (Morreale & Rosa, 2024)	Distraksi dari tujuan pembelajaran, eksploitasi ekonomi melalui monetisasi (Oktavianingtyas et al., 2025)	Integrasi terstruktur dalam kurikulum, supervisi dan bimbingan
Identitas	Eksperimen dengan aspek identitas yang beragam, representasi <i>ideal self</i> (Zimmermann et al., 2023)	Fragmentasi identitas, konformitas terhadap norma virtual yang mungkin tidak sehat (Ko & Kim, 2024)	Fasilitasi integrasi identitas, dialog tentang autentisitas

Secara keseluruhan, temuan-temuan ini mengkonfirmasi bahwa platform *immersive* seperti Roblox berfungsi sebagai arena kompleks untuk negosiasi identitas di mana mahasiswa terlibat dalam proses konstruksi diri yang dinamis, iteratif, dan multi-dimensi. Proses ini melibatkan interaksi yang rumit antara aspirasi personal, norma sosial komunitas virtual, mekanisme psikologis seperti Efek Proteus, dan sistem ekonomi-politik platform yang membentuk distribusi *symbolic capital*. Implikasi dari temuan-temuan ini menunjukkan kebutuhan mendesak untuk pendekatan yang lebih holistik dan kritis dalam memahami konstruksi identitas digital, yang mempertimbangkan tidak hanya peluang untuk eksplorasi dan pengembangan diri, tetapi juga risiko-risiko terkait dengan internalisasi nilai-nilai problematis, reproduksi ketidaksetaraan, dan fragmentasi identitas. Institusi pendidikan, praktisi psikologi, dan desainer platform memiliki tanggung jawab bersama untuk memfasilitasi pengalaman virtual yang mendukung perkembangan identitas yang sehat, autentik, dan konstruktif bagi

mahasiswa dalam era digital yang semakin kompleks ini.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkapkan bahwa proses konstruksi identitas digital mahasiswa melalui platform Roblox merupakan fenomena kompleks yang melibatkan interaksi dinamis antara aspirasi personal, mekanisme psikologis Efek Proteus, dan norma sosial komunitas virtual. Temuan menunjukkan bahwa kustomisasi avatar bukan sekadar aktivitas estetik, melainkan manifestasi dari *identity work* yang deliberatif di mana mahasiswa memproyeksikan diri ideal mereka melalui representasi visual digital. Efek Proteus beroperasi secara signifikan dalam konteks ini, menciptakan pergeseran perilaku dan persepsi diri yang dapat bertransfer ke kehidupan nyata melalui proses internalisasi karakteristik virtual. Mahasiswa dengan diskrepansi *actual-ideal self* yang lebih besar cenderung menciptakan avatar yang diidealkan, sementara interaksi berbasis avatar terbukti efektif mengurangi kecemasan sosial dan meningkatkan partisipasi dalam lingkungan virtual. Namun, penelitian juga mengidentifikasi dimensi problematis, khususnya terkait dengan mekanisme *symbolic violence* yang mereproduksi hierarki sosial melalui sistem monetisasi platform, menciptakan marginalisasi virtual bagi mahasiswa yang tidak dapat mengakses *symbolic capital*. Permeabilitas batas antara identitas online dan offline menimbulkan implikasi psikologis, sosial, dan pedagogis yang signifikan, menuntut pendekatan holistik dari institusi pendidikan, praktisi psikologi, dan desainer platform untuk memfasilitasi pengalaman virtual yang mendukung perkembangan identitas yang sehat, autentik, dan konstruktif bagi mahasiswa di era digital.

REFERENSI

- Alinata, R. H., & Marsudi. (2024). Using Roblox as a promotional media metaverse school SMP Negeri 3 Sumenep: Pemanfaatan Roblox sebagai media promosi sekolah metaverse SMP Negeri 3 Sumenep. *Malcom*, 4(1), 57–70.
- Donovon, M., & Cokki, C. (2022). Pengaruh kemenarikan avatar dan kustomisasi avatar terhadap loyalitas pemain melalui identifikasi avatar dan aliran. *Jurnal Manajerial dan Kewirausahaan*, 4(2), 444. <https://doi.org/10.24912/jmk.v4i2.18244>
- Fehér, K. (2019). Digital identity and the online self: Footprint strategies – An exploratory and comparative research study. *Journal of Information Science*, 47(2), 192–205. <https://doi.org/10.1177/0165551519879702>
- Han, J., Liu, G., & Gao, Y. (2023). Learners in the metaverse: A systematic review on the use of Roblox in learning. *Education Sciences*, 13(3). <https://doi.org/10.3390/educsci13030296>
- Kabanda, G., Chipfumbu, C. T., & Chingoriwo, T. (2022). A cybersecurity model for a Roblox-based metaverse architecture framework. *British Journal of Multidisciplinary and Advanced Studies*, 3(2), 105–141. <https://doi.org/10.37745/bjmas.2022.0048>
- Ko, C., & Kim, S. (2024). Adolescent female users' avatar creation in social virtual worlds: Opportunities and challenges. *Behavioral Sciences*, 14(7). <https://doi.org/10.3390/bs14070539>
- Kyrlitsias, C., & Michael-Grigoriou, D. (2022). Social interaction with agents and avatars in immersive virtual environments: A survey. *Frontiers in Virtual Reality*, 2, 1–13. <https://doi.org/10.3389/frvir.2021.786665>
- Lim, J., & Lee, M. (2024). The buffering effects of using avatars in synchronous video conference-based online learning on students' concerns about interaction and negative emotions. *Education and Information Technologies*, 29(12), 16073–16096. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12508-2>
- Liu, Y. (2023). The Proteus effect: Overview, reflection, and recommendations. *Games and Culture*, 20(3), 384–400. <https://doi.org/10.1177/15554120231202175>

- Loewen, M. G. H., Burris, C. T., & Nacke, L. E. (2021). Me, myself, and not-I: Self-discrepancy type predicts avatar creation style. *Frontiers in Psychology, 11*, 1–7. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01902>
- Martin Coesel, A., Biancardi, B., & Buisine, S. (2024). A theoretical review of the Proteus effect: Understanding the underlying processes. *Frontiers in Psychology, 15*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1379599>
- Morreale, D., & Rosa, A. (2024). Roblox and the pervasiveness of play: What game-making communities can teach us about participatory practices in affinity spaces. *International Journal of Communication, 18*, 4281–4299.
- Oktavianingtyas, I., Rusadi, U., Jamalullail, J., & Napitupulu, F. (2025). The role of symbolic capital and symbolic violence in shaping social hierarchies through digital consumption and production in Roblox online game. *11*(2), 213–223.
- Rahman, S. M., Chowdhury, N. H., Bowden, J. L.-H., & Carlson, J. (2025). Metaverse platform attributes and customer experience measurement. *Journal of Retailing and Consumer Services, 83*, 104159. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2024.104159>
- Rochman, M. F. (2023). Adaptasi budaya Nusantara sebagai tema pembuatan karakter avatar 3D untuk metaverse. *DeKaVe, 16*(2), 154–167. <https://doi.org/10.24821/dkv.v16i2.11121>
- Teubner, T., & Camacho, S. (2023). Facing reciprocity: How photos and avatars promote interaction in micro-communities. *Group Decision and Negotiation, 32*(2). <https://doi.org/10.1007/s10726-023-09814-4>
- Wulandari, 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>
- Yulastika Tivani, & Mayasari, P. A. F. P. (2023). Motif penggunaan game online Roblox pada anak usia sekolah. *9*(9), 364–371.
- Zimmermann, D., Wehler, A., & Kaspar, K. (2023). Self-representation through avatars in digital environments. *Current Psychology, 42*(25), 21775–21789. <https://doi.org/10.1007/s12144-022-03232-6>