



## Relasi Sosial Gen Z di Dunia Virtual: Studi tentang Interaksi melalui Avatar di Roblox

Nurul Ilmi Sudirman<sup>1\*</sup>

<sup>1\*</sup>Program Studi Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

E-mail: [nurulilmi.sudirman@unm.ac.id](mailto:nurulilmi.sudirman@unm.ac.id)<sup>1\*</sup>

### Abstrak

Perkembangan teknologi digital semakin pesat, ruang virtual kini menjadi bagian dari kehidupan sosial anak muda. Generasi Z, yang tumbuh di era serba daring, tidak hanya menggunakan teknologi untuk bermain, tetapi juga untuk berinteraksi, mengekspresikan diri, dan menjalin kedekatan dengan orang lain. Dalam konteks ini, avatar berperan penting sebagai perwujudan diri sekaligus alat komunikasi simbolik di ruang digital. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana Generasi Z di Indonesia membangun identitas dan hubungan sosial melalui avatar di dunia virtual *Roblox*. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan tiga narasumber yang dipilih secara purposif. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan observasi daring, lalu dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa avatar memiliki tiga fungsi utama: pertama, sebagai sarana merepresentasikan identitas dan status sosial; kedua, sebagai medium komunikasi nonverbal; dan ketiga, sebagai jembatan yang mempertemukan pemain dalam relasi sosial yang terasa nyata meskipun terjadi di dunia maya. Temuan ini menunjukkan bahwa dunia virtual bukan sekadar tempat hiburan, tetapi juga ruang sosial baru bagi Generasi Z untuk berinteraksi dan membangun makna kebersamaan. Avatar menjadi simbol penting yang memperlihatkan bagaimana generasi muda berkomunikasi dan berhubungan di era digital yang tanpa batas.

**Kata kunci:** Avatar, Generasi Z, Komunikasi Digital, Relasi Sosial, *Roblox*

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam cara manusia berinteraksi, berkomunikasi, dan membangun identitas diri. Di era media sosial dan dunia virtual, batas antara ruang fisik dan ruang digital semakin kabur. Interaksi sosial kini tidak lagi terbatas pada pertemuan tatap muka, tetapi juga berlangsung melalui layar, karakter digital, dan simbol-simbol yang diciptakan oleh pengguna. Pertumbuhan pesat teknologi digital interaktif telah memengaruhi hampir setiap aspek kehidupan sehari-hari Generasi Z (Gen Z). Gen Z dianggap sebagai generasi global pertama karena mereka lahir di era digital dari tahun 1995 hingga 2010 dan merupakan penduduk asli digital, berpendidikan tinggi, kreatif, inovatif, dan melek teknologi (Priporas et al., 2017). Generasi ini hidup dalam ekosistem teknologi yang memungkinkan mereka untuk terus terhubung, berjejaring, dan mengekspresikan diri melalui berbagai platform digital (Welayana, 2024).

Salah satu ruang yang kini berkembang pesat di kalangan Generasi Z adalah *Roblox*, sebuah platform permainan daring yang menggabungkan elemen sosial, kreatif, dan menjadi ruang potensi keuntungan ekonomi digital (Švelch, 2022). *Roblox* tercatat memiliki 111,8 juta pengguna aktif harian pada kuartal II 2025. Hal tersebut menunjukkan peningkatan sebesar 41% secara tahunan yang berarti tertinggi dalam dua tahun terakhir (Databoks, 2025). Kehadiran *Roblox* tidak hanya berfungsi sebagai tempat bermain, tetapi juga menawarkan pengalaman multipemain dan mendorong interaksi sosial, berkolaborasi sehingga telah menjadi salah satu *game online* yang paling banyak diunduh dan dimainkan

dalam sejarah. Di dalam platform ini, setiap pengguna diwakili oleh avatar, yaitu karakter digital yang menjadi media representasi diri di dunia digital. Avatar memungkinkan pengguna untuk menciptakan identitas baru, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan menjalin relasi sosial yang sering kali terasa nyata meskipun sepenuhnya terjadi di ruang maya.

Dalam *Roblox*, pemain dapat menyesuaikan tampilan avatarnya dengan membeli item menggunakan *Robux*, mata uang virtual dalam game (Yuliasatika et al, 2023). Melalui *Robux*, pemain bisa memperoleh pakaian, aksesoris, dan gaya tertentu untuk membuat avatar tampak lebih menarik dan berbeda dari pemain lain. Kemampuan ini menciptakan dinamika sosial tersendiri di dunia virtual, di mana penampilan avatar sering kali mencerminkan kreativitas dan simbol status pemain. Generasi Z, yang dikenal sebagai *digital natives*, terbiasa menggunakan teknologi sebagai medium utama untuk berinteraksi dan mengekspresikan diri (Turner, 2015). Mereka menjalin pertemanan, membentuk komunitas, bahkan menunjukkan empati dan solidaritas melalui dunia digital. Dalam konteks ini, avatar berfungsi bukan hanya sebagai gambar atau karakter visual, tetapi sebagai medium relasi sosial yang menengahi komunikasi antarindividu. Melalui avatar, pemain dapat “berbicara”, “berjabat tangan”, atau bahkan “menggendong” satu sama lain sebagai bentuk ekspresi afektif di ruang digital. Tindakan-tindakan sederhana ini merepresentasikan adanya bentuk komunikasi simbolik yang memiliki makna sosial mendalam.

Fenomena ini dapat dijelaskan melalui perspektif *self-presentation* dari Erving Goffman (1959), yang menyatakan bahwa dalam setiap interaksi sosial, individu berusaha menampilkan citra diri tertentu sesuai dengan konteks sosialnya. Di dunia virtual seperti *Roblox*, avatar menjadi “panggung depan” (front stage) tempat pengguna menampilkan versi terbaik atau ideal dari dirinya. Pemain dapat mendesain avatar agar terlihat lucu, cantik, unik, atau menarik dan tampilan tersebut berperan penting dalam membangun kesan pertama serta menentukan bagaimana pemain lain berinteraksi dengannya. Banyak pengguna mengaku bahwa ketika avatar mereka terlihat menarik, mereka lebih sering diajak berkenalan atau diajak bergabung dalam permainan kelompok. Hal ini memperlihatkan bahwa representasi visual avatar memiliki kekuatan simbolik dalam memediasi relasi sosial.

Selain itu, teori *social presence* menjelaskan bahwa komunikasi digital tetap dapat menghadirkan rasa kedekatan dan keintiman sosial meskipun tanpa kontak fisik (Short, Williams, & Christie, 1976). Melalui avatar, pengguna dapat merasakan kehadiran sosial (*social presence*) dari pemain lain. Hal tersebut menunjukkan sebuah pengalaman yang membuat interaksi daring terasa “hidup” dan bermakna. Dalam situasi ini, avatar bukan hanya alat visual, tetapi jembatan emosional yang memungkinkan pengguna merasa terhubung secara sosial.

Lebih jauh lagi, dari perspektif *symbolic interactionism* (Blumer, 1969), setiap tindakan dan simbol dalam interaksi manusia memiliki makna yang dinegosiasikan bersama. Dalam konteks *Roblox*, avatar dapat dipandang sebagai simbol sosial yang sarat makna: warna kulit, gaya rambut, atau pakaian tertentu bisa mencerminkan identitas, status sosial, bahkan afiliasi komunitas virtual. Ketika pemain saling berinteraksi melalui avatar, mereka sesungguhnya sedang bernegosiasi makna yakni menciptakan, menegosiasikan, dan menafsirkan hubungan sosial baru di dunia digital. Relasi yang terbentuk mungkin tidak bersifat fisik, tetapi memiliki keintiman sosial layaknya hubungan di dunia nyata.

Konteks Indonesia juga memberikan warna tersendiri dalam fenomena ini. Generasi Z Indonesia dikenal adaptif terhadap budaya global, namun tetap menampilkan nilai-nilai lokal dalam ekspresi digitalnya. Tercatat pengguna *game Roblox* di Indonesia menunjukkan posisi ke-6 yang paling banyak pada tahun 2025. Diperkirakan jumlah pengguna *game online* secara nasional sekitar 64,6 Juta orang, sedangkan sekitar 2,07 persen dari jumlah tersebut atau 1,33 juta orang adalah pemain *Roblox* (Pratomo, 2025). Dalam *Roblox* sendiri, banyak pemain Indonesia menggunakan avatar yang merefleksikan kepribadian, humor, atau bahkan ciri khas budaya lokal. Misalnya, beberapa pemain mendesain avatar



mereka dengan busana tradisional atau simbol kedaerahan sebagai bentuk ekspresi identitas nasional di ruang global. Fenomena ini mencerminkan bagaimana ruang digital menjadi arena pertemuan antara budaya, serta bagaimana avatar berfungsi sebagai medium komunikasi lintas budaya di kalangan generasi muda Indonesia.

Meskipun penelitian mengenai avatar, identitas digital, dan interaksi sosial di dunia virtual telah banyak dilakukan di tingkat global (Yee, 2014), kajian yang berfokus pada fungsi avatar sebagai alat relasi sosial bagi Generasi Z khususnya Indonesia masih terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya menyoroti aspek identitas atau representasi diri, sementara dimensi hubungan sosial yang terbentuk melalui avatar di dunia virtual belum banyak dieksplorasi, khususnya di konteks *Roblox* yang semakin populer di kalangan remaja Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk menggambarkan bagaimana avatar digunakan sebagai medium relasi sosial, serta bagaimana interaksi yang terjadi di dunia virtual mencerminkan pola komunikasi sosial baru generasi muda di era digital.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami dinamika komunikasi digital, terutama dalam konteks pembentukan hubungan sosial melalui media virtual. Melalui studi ini, diharapkan dapat diidentifikasi bentuk-bentuk relasi sosial yang muncul, makna yang dikonstruksi oleh para pemain, serta peran avatar dalam memperkuat rasa kebersamaan dan kehadiran sosial di ruang digital.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan fokus pada pemahaman mendalam mengenai pengalaman dan makna sosial yang dibangun oleh Generasi Z dalam interaksi di dunia virtual. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk menggali fenomena yang bersifat subjektif dan kontekstual, seperti bagaimana avatar digunakan sebagai sarana membangun relasi sosial di platform *Roblox*. Menurut Creswell (2014), penelitian kualitatif berupaya memahami makna yang dimiliki individu terhadap suatu peristiwa sosial dengan cara mengeksplorasi pengalaman mereka secara natural dan reflektif.

Subjek penelitian adalah tiga orang pemain *Roblox* berusia antara 17–22 tahun yang termasuk dalam kategori Generasi Z. Ketiganya dipilih secara purposive sampling, yaitu berdasarkan pertimbangan tertentu: aktif bermain *Roblox* minimal selama enam bulan, memiliki avatar yang dikustomisasi secara personal, serta pernah berinteraksi atau membentuk hubungan sosial dengan pemain lain melalui permainan tersebut. Pemilihan tiga partisipan dianggap memadai karena penelitian ini tidak berfokus pada kuantitas data, tetapi pada kedalaman pengalaman dan makna sosial yang diungkapkan oleh partisipan. Selain wawancara, peneliti juga melakukan observasi daring terbatas di beberapa ruang permainan dan komunitas *Roblox* Indonesia untuk memahami pola interaksi antarpemain secara langsung. Observasi ini membantu memperkaya konteks temuan wawancara.

Adapun pengumpulan data dikumpulkan melalui wawancara mendalam yang dilakukan secara daring melalui video call dan *chat interview* melalui platform whatsapp dan google meet. Pertanyaan difokuskan pada pengalaman bermain, cara membangun pertemanan, persepsi terhadap avatar, serta bentuk interaksi sosial yang terjadi di dalam permainan. Setelah data terkumpul selanjutnya dilakukan analisis data dilakukan menggunakan model analisis tematik (Braun & Clarke, 2006) dengan langkah-langkah: 1). Membaca dan memahami seluruh data transkrip wawancara dan catatan observasi. 2). Menandai bagian-bagian penting yang menggambarkan makna atau pola tertentu (proses *coding*). 3). Mengelompokkan kode menjadi tema-tema utama. 4). Menyusun narasi temuan dan menghubungkannya dengan teori yang relevan, seperti *self-presentation* (Goffman, 1959) dan *social presence* (Short et al., 1976).

Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi teknik dan member check. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi digital. Sementara *member check* dilakukan dengan meminta partisipan meninjau kembali hasil interpretasi peneliti guna memastikan kesesuaian makna dengan pengalaman mereka. Langkah-langkah ini bertujuan memastikan bahwa temuan penelitian merepresentasikan pengalaman autentik partisipan, bukan asumsi peneliti.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Avatar sebagai Representasi Identitas dan Status Sosial

Bagi Generasi Z, dunia digital bukan sekadar ruang hiburan, tapi ruang hidup kedua. Mereka lahir dan tumbuh di tengah teknologi, terbiasa mengekspresikan diri melalui media sosial, foto profil, dan avatar di dunia virtual. Oleh karena itu, tampilan visual di ruang digital menjadi bagian penting dari cara mereka menunjukkan siapa diri mereka. Hal ini juga terlihat jelas dalam cara para pemain *Roblox* memaknai avatar.

Dalam *Roblox*, pemain dapat menyesuaikan tampilan avatarnya dengan membeli item menggunakan *Robux*, yaitu mata uang virtual yang hanya bisa diperoleh dengan uang asli. Melalui *Robux*, pemain dapat membeli pakaian, aksesoris, atau gaya tertentu agar avatarnya tampak lebih menarik dan berbeda dari pemain lain. Fitur ini membuat penampilan avatar tidak hanya menjadi bentuk ekspresi diri, tetapi juga simbol status sosial di dunia virtual, semakin mahal atau unik tampilan avatar, semakin besar kemungkinan pemain menarik perhatian dan diterima dalam interaksi sosial di dalam *game*.

Dari hasil wawancara, ketiga narasumber sepakat bahwa penampilan avatar berpengaruh besar terhadap cara orang lain memperlakukan mereka di dalam permainan. Narasumber pertama mengatakan, “*Kalau avatarku cantik, banyak yang mau bantu main game sampai mau digendong lewati jembatan. Kalau avatarnya Bacon (avatar bawaan Roblox) tidak ada yang mau bantu.*” Ungkapan ini menunjukkan bahwa penampilan avatar bukan sekadar estetika, tetapi juga menjadi penentu *status sosial* di dunia virtual. Hal yang sama diungkapkan narasumber kedua, “*Saya ganti avatar ke yang lebih bagus karena orang di Roblox memandang avatar, kalau avatarnya bagus berarti uangnya banyak, jadi temannya banyak.*” Bagi mereka, avatar yang tampak keren atau “mahal” bisa meningkatkan peluang untuk diterima dan diajak berinteraksi. Fenomena ini sejalan dengan karakteristik Generasi Z yang sangat peduli pada tampilan dan citra diri (Apriyanti, et al, 2024). Di dunia maya, mereka menilai dan dinilai bukan dari latar belakang nyata, tetapi dari simbol visual yang mereka tampilkan.



**Gambar 1.** Avatar bawaan Roblox (gratis)



**Gambar 2&3.** Tampilan avatar pemain Roblox hasil observasi peneliti yang menunjukkan bentuk kostumisasi menggunakan Robux (Dokumentasi Peneliti, 2025).

Dalam pandangan Goffman (1959), hal ini disebut sebagai *self-presentation* yakni upaya seseorang menampilkan diri sesuai peran yang diinginkan di hadapan orang lain. Di Roblox, panggungnya adalah dunia virtual, dan kostumnya adalah avatar. Pemain memilih pakaian, warna rambut, atau aksesoris tertentu untuk menampilkan sisi diri yang ingin mereka tunjukkan kepada pemain lain. Menariknya, sebagian pemain juga mengaitkan tampilan avatar dengan rasa percaya diri. Hal ini diungkapkan oleh narasumber ketiga yang mengatakan, “*Saya ganti avatar karena gengsi.*” Kalimat sederhana ini memperlihatkan bagaimana aspek citra diri di dunia nyata ikut terbawa ke dunia digital.

Namun, tidak semua alasan mengganti avatar berkaitan dengan status atau gengsi. Bagi sebagian pemain, avatar juga menjadi wadah ekspresi diri yang spontan dan kreatif. Narasumber kedua menuturkan, “*Saya ganti-ganti avatar sesuai mood atau lingkungan game. Kalau saya main game garden, saya sesuaikan pakaian untuk di garden.*” Pernyataan ini menunjukkan bahwa Generasi Z tidak hanya menggunakan avatar untuk menunjukkan “siapa mereka”, tetapi juga untuk menyesuaikan diri dengan suasana dan konteks sosial di dunia virtual. Hal ini menggambarkan karakter Generasi Z yang adaptif, cepat menyesuaikan diri, dan gemar bereksperimen dengan identitas.

Bagi generasi ini, identitas bersifat cair dan dinamis. Mereka tidak terikat pada satu peran tetap, melainkan bebas berpindah-pindah antara dunia nyata dan dunia digital, menyesuaikan penampilan dan perilaku sesuai situasi. Di *Roblox*, hal ini tampak jelas dalam cara mereka menggunakan avatar untuk menampilkan versi diri yang berbeda kadang lucu, kadang elegan, kadang nyentrik. Narasumber kedua juga menambahkan, “*Di Roblox saya bisa bikin style sendiri, sedangkan di dunia nyata saya tidak bisa berpakaian seperti itu.*” Dunia virtual memberi ruang bagi mereka untuk mengekspresikan diri tanpa batasan sosial atau norma tertentu yang mungkin membatasi di dunia nyata.

Temuan ini menunjukkan bahwa bagi Generasi Z, avatar adalah bentuk kebebasan identitas. Mereka bisa menampilkan diri yang “lebih berani”, “lebih keren”, atau bahkan “lebih ideal” dibandingkan di dunia nyata. Dengan kata lain, avatar menjadi cermin dari cara mereka mengonstruksi diri di era digital, di mana identitas tidak lagi bersifat tunggal, melainkan bisa dinegosiasikan sesuai suasana hati, konteks, dan komunitas sosial tempat mereka berada. Dari sini terlihat bahwa representasi diri Generasi Z di Roblox bukan hanya tentang gaya visual, tetapi juga tentang kebutuhan untuk diakui, diterima, dan dihargai oleh lingkungan sosialnya. Avatar menjadi bahasa sosial baru yang menggantikan cara tradisional dalam menunjukkan identitas dan status. Melalui avatar, mereka membangun “versi digital diri” yang sesuai dengan nilai-nilai Generasi Z: ekspresif, visual, fleksibel, dan berorientasi pada penerimaan sosial.

### **Avatar sebagai Medium Komunikasi di Dunia Virtual**

Kehadiran avatar merangkap banyak fungsi, bukan hanya sebagai identitas diri, melainkan juga menjadi alat komunikasi penting bagi Generasi Z di dunia virtual. Bagi mereka, avatar bukan hanya gambar atau karakter, tapi medium baru yang digunakan untuk mengekspresikan diri, menyapa, membantu, atau menunjukkan perhatian. Dalam ruang seperti *Roblox*, pemain tidak hanya berbicara lewat teks atau suara, tetapi juga lewat gerak, gesture, dan tindakan simbolik yang dilakukan avatarnya.

Beberapa narasumber menggambarkan hal ini dengan sangat jelas. Narasumber kedua mengatakan, “*Kalau untuk menunjukkan perhatian saya lebih ke gesture avatar, saya kadang kasih teman saya gift. Nanti giftnya bisa dia gunakan untuk selesaikan game.*” Begitu juga dengan narasumber ketiga yang menjelaskan, “*Kalau untuk menunjukkan perhatian saya lebih ke bantu teman untuk selesaikan game, mam, sama ajak ngobrol teman*”. Tindakan memberi hadiah atau membantu teman dalam permainan terlihat sederhana, tapi di dunia virtual justru hal itu menjadi tanda kepedulian dan bentuk komunikasi sosial yang bermakna.

Dalam konteks ini, avatar bekerja sebagai “bahasa nonverbal” di ruang digital. Jika di dunia nyata seseorang menunjukkan empati dengan senyum, sentuhan, atau tatapan, maka di *Roblox* pemain melakukannya lewat gerak avatar, memberi emote, atau simbol seperti *gift*. Teori *social presence* (Short, Williams, & Christie, 1976) menjelaskan bahwa meski komunikasi terjadi secara daring, pengguna tetap dapat merasakan kehadiran sosial yakni perasaan bahwa mereka “hadir bersama” orang lain. Melalui avatar, pemain merasakan koneksi emosional yang nyata meski tidak saling bertatap muka.

Fenomena ini juga menggambarkan karakter khas Generasi Z yang terbiasa dengan komunikasi multimodal. Mereka tidak hanya berbicara dengan kata-kata, tetapi juga dengan emoji, meme, gesture, dan simbol. Dalam *Roblox*, avatar menjadi perpanjangan dari cara komunikasi itu: gerak tubuh virtual menggantikan bahasa tubuh di dunia nyata. Bagi Gen Z, bentuk komunikasi seperti ini terasa alami karena sesuai dengan gaya mereka yang visual, cepat, dan interaktif.

Menariknya, beberapa narasumber mengaku bahwa mereka justru merasa lebih mudah berinteraksi lewat avatar daripada di dunia nyata. Narasumber ketiga mengungkapkan, “*Saya lebih ramah di game Roblox, karena kalau di dunia nyata sebenarnya saya lebih pendiam.*” Hal yang sama disampaikan narasumber pertama, “*Kalau di Roblox saya lebih banyak bicara, sok akrab sama orang. Kan dia cuma lihat kita dari avatar dan tidak kenal di dunia nyata.*” Kedua pernyataan ini memperlihatkan bahwa dunia virtual memberi ruang aman bagi mereka untuk mengekspresikan diri tanpa rasa canggung atau takut dihakimi oleh pemain lainnya.

Dalam teori *Proteus Effect* (Yee, 2014), dijelaskan bahwa tampilan avatar dapat memengaruhi perilaku penggunaannya. Ketika seseorang merasa avatarnya menarik, kuat, atau menyenangkan, ia akan berperilaku lebih percaya diri. Inilah yang tampak pada Generasi Z di *Roblox*, bagaimana mereka menjadi lebih berani memulai percakapan, lebih ekspresif, dan lebih terbuka terhadap orang baru. Dunia virtual memberi mereka semacam “topeng sosial” yang bukan untuk menyembunyikan diri, tetapi justru untuk membebaskan cara mereka berinteraksi.

Bagi banyak pemain, komunikasi melalui avatar terasa lebih jujur dan spontan. Mereka bisa mengekspresikan emosi dengan cepat tanpa harus berpikir panjang. Bagi Generasi Z yang tumbuh di dunia digital, bentuk komunikasi seperti ini bukan pengganti dunia nyata, tapi pelengkapannya. Mereka tidak melihat batas tegas antara “online” dan “offline”, karena keduanya sama-sama menjadi ruang untuk membangun koneksi sosial. Dengan demikian, avatar di *Roblox* tidak hanya menjadi medium visual, tetapi juga medium sosial. Ia memungkinkan pemain untuk menyampaikan perasaan, membangun keakraban, dan menunjukkan kepedulian tanpa harus hadir secara fisik. Dalam konteks Generasi Z yang cenderung ekspresif dan adaptif terhadap simbol-simbol digital, avatar adalah bahasa baru yang menggambarkan siapa mereka dan bagaimana mereka menjalin hubungan dengan orang lain.



### Avatar sebagai Relasi Sosial dalam Dunia Virtual

Dalam dunia virtual seperti *Roblox*, hubungan sosial lahir dari hal-hal yang sederhana dari membantu menyelesaikan misi, memberi *gift*, sampai sekadar berbagi waktu bermain bersama. Bagi banyak pemain Generasi Z, relasi yang terbentuk di ruang digital ini bukan sekadar pertemanan sementara, tapi sering kali terasa nyata dan bermakna.

Salah satu narasumber mengatakan dengan santai, “*Saya ketemu banyak teman di Roblox bahkan sampai mutualan di Instagram untuk ngobrol-ngobrol hal lain.*” Dari cerita itu terlihat bahwa hubungan yang dimulai lewat avatar bisa berlanjut ke ruang sosial yang lebih luas. Dunia maya bagi mereka bukan dunia yang terpisah, tapi perpanjangan dari kehidupan sehari-hari. Ada aliran makna yang bergerak dari ruang digital menuju ruang nyata. Hal tersebut menunjukkan batas antara keduanya semakin kabur.

Narasumber lain menambahkan, “*Saya anggap pertemanan di Roblox itu setara dengan pertemanan seperti di kampus, meskipun orang-orangnya kenal di Roblox.*” Ungkapan ini menunjukkan bahwa bagi Generasi Z, kedekatan emosional tidak ditentukan oleh tatap muka. Mereka tumbuh dalam budaya yang terbiasa menjalin hubungan lewat layar, dan karena itu, rasa kehadiran bisa muncul dari interaksi sekecil apa pun: saling membantu, mengirim *emoji*, atau sekadar ngobrol ringan setelah bermain.

Dalam interaksi seperti ini, avatar menjadi “jembatan sosial” yang mempertemukan orang-orang dengan latar belakang berbeda. Salah satu narasumber bercerita bahwa ia memiliki teman dari luar negeri yang membantunya memperbaiki pengucapan bahasa Inggris. “*Saya banyak teman bahkan sampai orang Inggris, dia bantu pronunciation saya,*” katanya. Pengalaman semacam ini memperlihatkan bagaimana dunia virtual membuka peluang untuk hubungan lintas budaya. Keadaan tersebut menunjukkan sesuatu yang sangat khas dari cara Generasi Z berinteraksi: terbuka, global, dan tanpa batas.

Namun, yang menarik bukan hanya soal banyaknya teman, melainkan cara mereka membangun hubungan. Misalnya narasumber lain berkata, “*Saya lebih berteman sama orang yang sefrekuensi.*” Kalimat sederhana ini menggambarkan bagaimana Generasi Z mencari kenyamanan emosional dan kesamaan nilai dalam hubungan digital. Mereka tidak berteman dengan semua orang, tapi dengan orang yang “nyambung,” yang bisa berbagi tawa, emosi, dan minat yang sama. Relasi sosial bagi mereka lebih tentang koneksi emosional daripada kedekatan fisik.

Dari cara mereka bercerita, terasa bahwa dunia virtual memberi ruang baru untuk mengalami makna kehadiran dan kebersamaan. Dalam teori *social presence*, hubungan seperti ini muncul karena pengguna merasa “hadir” bersama orang lain meski terpisah jarak. Para pemain merasakan bahwa kehadiran avatar lain bukan sekadar karakter digital, tetapi benar-benar representasi seseorang yang berinteraksi, mendengar, dan membalas tindakan mereka. Itulah mengapa mereka bisa merasa akrab, marah, kecewa, atau rindu yang mana emosi tersebut biasanya hanya muncul dalam hubungan di dunia nyata.

Generasi Z yang tumbuh di antara dua dunia yakni secara fisik dan digital tampak begitu luwes menyeberang di antara keduanya. Mereka bisa membangun hubungan sosial lewat layar tanpa kehilangan makna kedekatan. Dunia virtual bagi mereka bukan pelarian, tapi ruang sosial yang setara. Sebab, di dalamnya, mereka bisa menjadi diri sendiri, menemukan teman baru, bahkan belajar memahami perbedaan. Pada akhirnya, hubungan yang mereka bangun di *Roblox* merupakan bentuk baru dari komunikasi manusia: tanpa tatap muka, tapi tetap hangat; tanpa jarak, tapi tetap punya makna. Mereka menunjukkan bahwa di balik layar dan avatar, selalu ada manusia yang ingin merasa dilihat, didengar, dan diterima. Dan di situlah, relasi sosial di dunia virtual menemukan maknanya sederhana, tapi nyata.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa bagi Generasi Z, avatar di dunia virtual seperti *Roblox* bukan sekadar karakter permainan, tetapi cerminan identitas dan sarana berhubungan sosial. Melalui avatar, mereka menampilkan versi diri yang diinginkan, menegosiasikan status sosial, dan mengekspresikan kepribadian dengan cara yang lebih bebas. Dunia virtual memberi ruang bagi mereka untuk menjadi diri sendiri tanpa tekanan sosial yang sering muncul di dunia nyata. Selain itu, avatar juga berfungsi sebagai medium komunikasi dan jembatan sosial. Gestur, bantuan, atau hadiah kecil di dalam permainan menjadi bentuk baru dari komunikasi nonverbal yang mengandung makna emosional. Bagi Generasi Z, kedekatan sosial tidak lagi bergantung pada kehadiran fisik, melainkan pada kehadiran digital yang dirasakan melalui simbol-simbol visual dan tindakan dalam permainan. Relasi sosial yang terbentuk di *Roblox* juga menunjukkan bahwa hubungan di dunia maya bisa sama hangat dan bermakna seperti di dunia nyata. Pemain merasa memiliki komunitas, saling mendukung, bahkan memperluas jejaring sosial lintas daerah dan budaya. Dengan kata lain, avatar menjadi media yang menyatukan pengalaman identitas, komunikasi, dan keintiman sosial dalam satu ruang digital yang hidup dan dinamis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Blumer, H. (1969). *Symbolic interactionism: Perspective and method*. University of California Press.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Goffman, E. (1959). *The presentation of self in everyday life*. Anchor Books.
- Apriyanti, H., Ira S.A., Reva, S. K., Nasywa H.N., April, L., & Lika, M, L. (2024). Keterlibatan Penggunaan Media Sosial pada Interaksi Sosial di Kalangan Gen Z. *Sosial Simbiosis : Jurnal Integrasi Ilmu Sosial Dan Politik*, 1(4), 229–237. <https://doi.org/10.62383/sosial.v1i4.929>
- Databoks. (2025, Agustus 15). Pengguna Aktif Roblox Global Terus Tumbuh hingga Kuartal II 2025. Diakses 10 November 2025, dari <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/689db421ab473/pengguna-aktif-roblox-global-terus-tumbuh-hingga-kuartal-ii-2025>
- Pratomo, Y. (2025, August 13). *Roblox disorot, berapa jumlah pemainnya di Indonesia?*. Kompas.com. <https://tekno.kompas.com/read/2025/08/12/19140027/roblox-disorot-berapa-jumlah-pemainnya-di-indonesia>
- Priporas C. V., Stylos N., Fotiadis A. K. (2017). Generation Z consumers' expectations of interactions in smart retailing: A future agenda. *Computers in Human Behavior*, 77, 374–381.
- Short, J., Williams, E., & Christie, B. (1976). *The social psychology of telecommunications*. Wiley.
- Švelch, J. (2022). *Normalizing player surveillance through video game infographics*. Sage Journal, 26(6), 1442–1460. <https://doi.org/10.1177/14614448221097889>
- Turner, A. (2015). Generation Z: Technology and social interest. *The Journal of Individual Psychology*, 71(2), 103–113.
- Welayana, A.S. (2024). *Seni Mengajar Gen Z dan Gen Alpha*. Araska Publisher.
- Turner, A. (2015). Generation Z: Technology and social interest. *The Journal of Individual Psychology*, 71(2), 103–113.
- Yee, N. (2014). *The Proteus paradox: How online games and virtual worlds change us—and how they don't*. Yale University Press.
- Yuliastika, T., Mayasari, M., & Poerana, A. (2023). Motif Penggunaan Game Online Roblox pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(9), 364-371. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7953027>.