https://conference.untag-sby.ac.id/index.php/semakom E-ISSN: 3032-1190
Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Komunikasi (SEMAKOM) Juli 2026, Vol.04, No.02, Hal:513 – 517

Konstruksi Identitas Diri Pemain Roblox dalam Map Indo Voice: Studi Fenomenologi Interpretatif

[1]Elma Yulia Rahma, [2]Kun Muhammad Adi, [3]Novan Andrianto
[1,2,3]Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
yrelma0407@gmail.com

Abstrak
Perkembangan ruang virtual dalam game online memungkinkan individu membangun dan menampilkan identitas dirinya melalui berbagai bentuk interaksi digital. Salah satu ruang interaksi tersebut adalah map Indo Voice pada platform Roblox yang memungkinkan pemain berkomunikasi, berinteraksi, dan mengekspresikan dirinya secara lebih bebas. Penelitian ini bertujuan untuk memahami konstruksi identitas diri pemain Roblox dalam map Indo Voice. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi interpretatif Heidegger. Data diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi partisipan, dan dokumentasi terhadap lima pemain aktif Roblox yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan fenomenologi Van Manen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konstruksi identitas diri pemain terbentuk melalui empat tema utama, yaitu avatar sebagai representasi identitas virtual, Indo Voice sebagai ruang eksplorasi diri, munculnya multiplicity of identities dalam interaksi virtual, serta voice chat sebagai medium konstruksi identitas sosial. Temuan tersebut menunjukkan bahwa identitas diri pemain tidak bersifat statis, melainkan terus berkembang dan dinegosiasikan melalui pengalaman interaksi di ruang virtual. Dengan demikian, Roblox tidak hanya berfungsi sebagai platform permainan, tetapi juga sebagai ruang sosial yang memungkinkan individu membangun dan memaknai identitas dirinya secara dinamis.
Kata kunci: Roblox, fenomenologi, identitas digital

Abstract
The development of virtual spaces in online games enables individuals to construct and express their identities through various forms of digital interaction. One of these interaction spaces is the Indo Voice map on Roblox, which allows players to communicate, socialize, and express themselves more freely. This study aims to understand the construction of self-identity among Roblox players within the Indo Voice map. The study employed a qualitative approach using Heidegger's interpretive phenomenology. Data were collected through in-depth interviews, participant observation, and documentation involving five active Roblox players selected through purposive sampling. Data were analyzed using Van Manen's phenomenological approach. The findings reveal four major themes in the construction of self-identity: avatars as representations of virtual identity, Indo Voice as a space for self-exploration, multiplicity of identities in virtual interactions, and voice chat as a medium for social identity construction. The findings indicate that identity is not fixed but continuously negotiated and reconstructed through virtual interactions. Consequently, Roblox functions not only as a gaming platform but also as a social space where individuals actively construct and interpret their identities.
Keywords: Roblox, phenomenology, digital identity
Keyword: *Roblox, phenomenolody, digital identity*

Pendahuluan

Identitas diri merupakan fenomena yang dinamis dan terus berkembang melalui interaksi individu dengan lingkungan sosialnya. Erikson menjelaskan bahwa identitas diri

terbentuk melalui pengalaman hidup yang menjadi dasar individu dalam memahami dan menampilkan dirinya kepada orang lain (Erikson, 1968 dalam Rahayu, 2023). Dalam prosesnya, identitas tidak hanya berkaitan dengan dimensi personal seperti kepribadian dan harga diri, tetapi juga dipengaruhi oleh keterlibatan individu dalam kelompok sosial serta interaksi yang dijalani dalam kehidupan sehari-hari. Perspektif ini sejalan dengan pandangan Tajfel dan Turner yang menjelaskan bahwa identitas sosial terbentuk melalui keanggotaan individu dalam kelompok tertentu yang memengaruhi cara individu memandang dirinya dan lingkungannya (Tajfel & Turner, 1979 dalam Sari, 2021).

Perkembangan teknologi digital telah memperluas proses pembentukan identitas ke dalam ruang virtual. Pengalaman hidup yang sebelumnya banyak berlangsung dalam konteks fisik kini juga terjadi melalui media digital yang memungkinkan individu merepresentasikan dirinya melalui avatar, narasi, maupun bentuk interaksi virtual lainnya. Turkle menjelaskan bahwa lingkungan digital memungkinkan individu membangun second self serta mengeksplorasi berbagai kemungkinan identitas yang bersifat cair dan dinamis (fluid identity) (Turkle, 1995 dalam Sahraz, 2025). Dalam konteks tersebut, ruang virtual menjadi arena penting bagi individu untuk melakukan eksplorasi diri dan negosiasi identitas.

Salah satu ruang virtual yang berkembang pesat adalah Roblox. Sebagai platform berbasis user-generated content, Roblox memungkinkan pemain menciptakan avatar, berkomunikasi, serta membangun relasi sosial dengan pengguna lain. Fenomena ini sejalan dengan konsep the global village yang dikemukakan McLuhan, di mana perkembangan teknologi memungkinkan individu terhubung dan berinteraksi tanpa batas ruang dan waktu. Salah satu ruang interaksi yang populer di Roblox adalah map Indo Voice yang memfasilitasi komunikasi berbasis voice chat secara real-time sehingga pemain dapat menampilkan identitasnya tidak hanya melalui avatar, tetapi juga melalui suara, gaya komunikasi, dan interaksi sosial yang dibangun dengan pemain lain.

Penelitian terdahulu telah membahas identitas virtual dalam berbagai konteks, seperti identitas roleplayer di Twitter (Achsa & Affandi), komunitas Roblox Indonesia (Amanda), presentasi diri pengguna ZEPETO (Sekarjati & Palupi), serta identitas digital pada media sosial dan komunitas virtual lainnya. Namun, penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada representasi visual, komunitas virtual, atau identitas digital secara umum.

Berdasarkan kondisi tersebut, masih terdapat ruang penelitian untuk memahami bagaimana identitas diri dikonstruksi melalui pengalaman penggunaan avatar, voice chat, dan interaksi sosial secara bersamaan dalam lingkungan virtual. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan memahami konstruksi identitas diri pemain Roblox dalam map Indo Voice melalui pendekatan fenomenologi interpretatif Heidegger. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya untuk mengungkap pengalaman subjektif pemain dalam memaknai identitas dirinya melalui avatar, komunikasi suara, dan interaksi sosial yang berlangsung secara real-time di ruang virtual Roblox.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi interpretatif Heidegger. Pendekatan ini dipilih untuk memahami dan menginterpretasikan makna pengalaman hidup (lived experience) pemain Roblox dalam

mengonstruksi identitas dirinya melalui penggunaan avatar, voice chat, dan interaksi sosial pada map Indo Voice. Objek penelitian adalah konstruksi identitas diri pemain Roblox, sedangkan subjek penelitian terdiri atas lima pemain aktif map Indo Voice yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan kriteria tertentu, yaitu aktif menggunakan fitur voice chat, berinteraksi secara rutin dalam map Indo Voice, dan memiliki pengalaman yang relevan dengan fokus penelitian.

Data penelitian dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipan, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk menggali pengalaman serta pemaknaan informan terkait identitas dirinya dalam ruang virtual. Observasi digunakan untuk memahami pola interaksi dan perilaku informan saat berada di lingkungan Roblox, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian. Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan fenomenologi Van Manen yang meliputi identifikasi pengalaman yang dialami informan, refleksi tematik terhadap makna pengalaman, penulisan deskripsi fenomenologis, serta interpretasi makna pengalaman secara menyeluruh. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik guna meningkatkan kredibilitas temuan penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa konstruksi identitas diri pemain Roblox dalam map Indo Voice berlangsung melalui pengalaman penggunaan avatar, interaksi sosial, dan komunikasi verbal yang terjadi dalam ruang virtual. Bagi para informan, avatar tidak hanya berfungsi sebagai karakter permainan, tetapi juga sebagai representasi diri yang memungkinkan pemain menampilkan identitas yang ingin mereka tunjukkan kepada orang lain. Melalui avatar, pemain dapat menyesuaikan penampilan, gaya, maupun karakter yang dianggap mampu merepresentasikan dirinya. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sekarjati dan Palupi (2021) yang menunjukkan bahwa pengguna ruang virtual membentuk presentasi dirinya melalui avatar, mulai dari tampilan visual hingga respons sosial yang diperoleh dari pengguna lain. Namun, dalam penelitian ini avatar tidak hanya berfungsi sebagai representasi visual, melainkan menjadi titik awal proses konstruksi identitas yang kemudian berkembang melalui interaksi sosial dan komunikasi yang berlangsung di dalam map Indo Voice.

Lebih lanjut, hasil penelitian menunjukkan bahwa Indo Voice dimaknai sebagai ruang sosial virtual yang memungkinkan pemain melakukan eksplorasi diri melalui pengalaman interaksi dengan pemain lain. Berbeda dengan map Roblox yang berorientasi pada kompetisi atau penyelesaian misi, Indo Voice lebih menitikberatkan pada aktivitas komunikasi sosial secara real-time melalui voice chat dan text chat. Kondisi tersebut membuat pemain memiliki kesempatan untuk bertemu orang baru, membangun relasi, dan mencoba berbagai cara dalam menampilkan dirinya. Temuan ini sejalan dengan Listyantono (2023) yang menjelaskan bahwa identitas dan makna sosial dalam game online terbentuk melalui interaksi yang dilakukan pemain selama berada dalam lingkungan virtual. Selain itu, Nanda et al. (2025) menjelaskan bahwa game virtual memungkinkan individu mengeksplorasi serta mengekspresikan aspek-aspek diri yang sulit ditampilkan dalam kehidupan nyata. Dalam konteks penelitian ini, Indo Voice menjadi ruang yang memungkinkan pemain memperoleh kebebasan sosial dan emosional tertentu sehingga lebih nyaman mengekspresikan dirinya dibandingkan dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini juga mendukung pandangan Turkle

(1995) yang menyatakan bahwa ruang virtual memungkinkan individu melakukan identity exploration melalui pengalaman sosial dalam cyberspace.

Proses eksplorasi diri tersebut kemudian memperlihatkan munculnya multiplicity of identities dalam interaksi virtual. Para informan menunjukkan bahwa mereka dapat menghadirkan berbagai versi dirinya melalui avatar, gaya komunikasi, maupun perilaku sosial yang berbeda sesuai konteks interaksi yang dihadapi. Beberapa informan menampilkan persona yang lebih percaya diri, lebih aktif, atau bahkan berbeda dari karakter yang mereka tunjukkan dalam kehidupan nyata. Temuan ini sejalan dengan konsep multiplicity of identities yang dikemukakan Turkle (1995), yang menjelaskan bahwa identitas di ruang virtual bersifat cair dan memungkinkan individu menghadirkan lebih dari satu kemungkinan diri. Hasil penelitian ini juga memiliki kesamaan dengan penelitian Achsa dan Affandi (2023) mengenai identitas virtual pelaku roleplayer yang menunjukkan bahwa individu dapat membangun persona tertentu dalam ruang digital. Namun, berbeda dengan roleplayer yang secara sadar memainkan identitas tertentu, identitas yang muncul pada pemain Roblox dalam penelitian ini berkembang secara lebih spontan melalui pengalaman interaksi yang berlangsung sehari-hari dalam ruang virtual.

Selain melalui avatar dan interaksi sosial, konstruksi identitas diri pemain juga terbentuk melalui penggunaan voice chat. Dalam map Indo Voice, pemain tidak hanya dikenali berdasarkan tampilan avatar, tetapi juga berdasarkan suara, intonasi, gaya berbicara, serta cara mereka berinteraksi dengan pemain lain. Voice chat menjadi medium yang memungkinkan pemain menampilkan karakter tertentu dan memperoleh pengakuan sosial dari lingkungan virtualnya. Temuan ini memperluas hasil penelitian Listyantono (2023) yang menekankan pentingnya interaksi dalam pembentukan identitas digital. Dalam penelitian ini, komunikasi verbal secara real-time menjadi elemen penting yang membedakan Indo Voice dari ruang virtual lain karena identitas tidak hanya dibangun melalui representasi visual, tetapi juga melalui performa komunikasi yang ditampilkan pemain dalam percakapan sehari-hari.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa Roblox, khususnya map Indo Voice, tidak hanya berfungsi sebagai platform permainan, tetapi juga sebagai ruang sosial yang memungkinkan individu membangun, menegosiasikan, dan memaknai identitas dirinya. Temuan ini mendukung penelitian Wulandari, Fahrudin, dan Rahman (2025) yang menyatakan bahwa Roblox berperan dalam pembentukan identitas generasi muda melalui avatar dan interaksi sosial dalam ruang virtual. Namun, penelitian ini memberikan perspektif yang lebih spesifik dengan menunjukkan bahwa konstruksi identitas tidak hanya terbentuk melalui representasi visual maupun keterlibatan dalam komunitas, sebagaimana ditemukan oleh Amanda maupun Winarty, tetapi juga melalui pengalaman subjektif pemain dalam menggunakan avatar, melakukan eksplorasi diri, menghadirkan berbagai kemungkinan identitas, serta berinteraksi melalui voice chat secara real-time. Dengan demikian, konstruksi identitas diri dalam Indo Voice merupakan proses yang dinamis dan terus berkembang melalui pengalaman sosial yang dialami pemain dalam ruang virtual.

Penutup

Penelitian ini menunjukkan bahwa konstruksi identitas diri pemain Roblox dalam map Indo Voice terbentuk melalui kombinasi penggunaan avatar, interaksi sosial, dan komunikasi verbal melalui voice chat. Avatar berfungsi sebagai representasi identitas visual yang memungkinkan pemain menampilkan karakter dan citra diri tertentu di ruang virtual. Namun, identitas tidak hanya dibangun melalui aspek visual, melainkan juga melalui pengalaman sosial yang diperoleh selama berinteraksi dengan pemain lain. Map Indo Voice dimaknai oleh pemain sebagai ruang self-exploration yang memberikan kebebasan untuk mengekspresikan diri, membangun relasi sosial, serta mencoba berbagai cara dalam menampilkan identitas yang mungkin tidak selalu ditunjukkan dalam kehidupan nyata. Pengalaman tersebut mendorong munculnya multiplicity of identities, yaitu kemampuan pemain untuk menghadirkan berbagai versi diri sesuai konteks interaksi yang dihadapi dalam ruang virtual. Selain itu, voice chat berperan sebagai medium penting dalam konstruksi identitas sosial karena memungkinkan pemain dikenali melalui suara, gaya komunikasi, dan cara berinteraksi dengan orang lain secara real-time. Temuan ini menunjukkan bahwa konstruksi identitas dalam map Indo Voice merupakan proses yang dinamis dan terus berkembang melalui hubungan antara representasi visual, komunikasi verbal, dan pengalaman sosial yang dialami pemain. Dengan demikian, Roblox tidak hanya berfungsi sebagai platform permainan, tetapi juga sebagai ruang sosial virtual yang memungkinkan individu membangun, mengeksplorasi, dan memaknai identitas dirinya.

Daftar Pustaka

Listyantono, A. Rhesti. (2023). BERMAIN GAME ONLINE : KONSTRUKSI DIRI PEMAIN GAME MOBILE LEGENDS BANG BANG.

Rahayu, G., Neviyarni, Marjohan, lfdil, & Afdal. (2022). KONSELING KELOMPOK REALITA UNTUK PENINGKATAN IDENTITAS DIRI SISWA PENGGUNA APLIKASI TIKTOK. Wahana Didaktika, ISSN: 2621-4075.

Sahraz, A., Lily, A., & Syah, A. (2025). Media Sosial Membentuk dan Memengaruhi Identitas Sosial Generasi Z Di Kecamatan Bandung Kidul. Multidisciplinary Research Journal, 1(1), 6–10. https://doi.org/10.70716/murej.v1i1.10

Sari, W. P. (2017). KONSTRUKSI IDENTITAS PADA KOMUNITAS GAME TOUCH ONLINE (STUDI ANGGOTA KOMUNITAS GUILD DEADLINE). Scriptura, 7(1). https://doi.org/10.9744/scriptura.7.1.1-6

Sekarjati, R., & Palupi, ; (2021). PRESENTASI DIRI ONLINE PENGGUNA ZEPETO MELALUI AVATAR.

Wulandari, A. A., Fahrudin, A., & Rahman, A. (2025). Peran Roblox dalam Pembentukan Identitas Generasi Muda: Sebuah Tinjauan Literatur. INTERACTION: Communication Studies Journal, 2(2). https://doi.org/10.47134/interaction.v2i2