

**Ranah Research**
Journal of Multidisciplinary Research and Development
082170743613 ranahresearch@gmail.com <https://jurnal.ranahresearch.com>

E-ISSN: 2655-0865

DOI: <https://doi.org/10.38035/rrj.v8i5>
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Manajemen Kesan Melalui Penggunaan Avatar Roblox pada Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah

Rendy Fathan Zulfa¹, Mustiawan², Andys Tiara³

¹Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia, rendyfathan292@gmail.com

²Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia, mustiawan@uhamka.ac.id

³Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia, andys@uhamka.ac.id

Corresponding Author: rendyfathan292@gmail.com¹

Abstract: Roblox functions not only as a source of entertainment but also as a space for communication and impression management in digital environments. Although research on avatars in digital environments has continued to develop, studies examining impression management through Roblox avatars among members of student organizations with specific values and norms remain limited. This study aims to analyze impression management through the use of Roblox avatars among members of the Muhammadiyah Student Association (Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah). This study employs a qualitative approach using a case study method. Data were collected through in-depth interviews, observation, and documentation involving five members of the Muhammadiyah Student Association (IMM) from South Jakarta who were selected through purposive sampling. The data were then analyzed through the stages of data reduction, data display, and conclusion drawing.

The findings indicate that, first, the intensity of gameplay and the use of paid digital representations show that IMM members engage in relatively high-intensity gaming, which may potentially lead to negative impacts, including decreased academic performance and physical and psychological health problems. Second, this study finds differences in impression management between the real-world and virtual environments. In the real world, Islamic values and norms remain important considerations in the presentation of self. In contrast, impression management in the virtual environment is more expressive and flexible, resulting in a disparity between the identities presented through Roblox avatars and the informants' actual identities as IMM members. Future research is expected to expand the research objects and number of informants, employ a longer research period, and examine other factors that influence impression management in virtual environments.

Keyword: Impression Management, Avatar, Roblox, Dramaturgy, Muhammadiyah Student Association.

Abstrak: Roblox tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai ruang komunikasi dan manajemen kesan di ruang digital. Meskipun penelitian mengenai avatar dalam lingkungan digital telah berkembang, kajian mengenai manajemen kesan melalui avatar Roblox pada anggota organisasi mahasiswa yang memiliki nilai dan norma tertentu masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis manajemen kesan melalui penggunaan

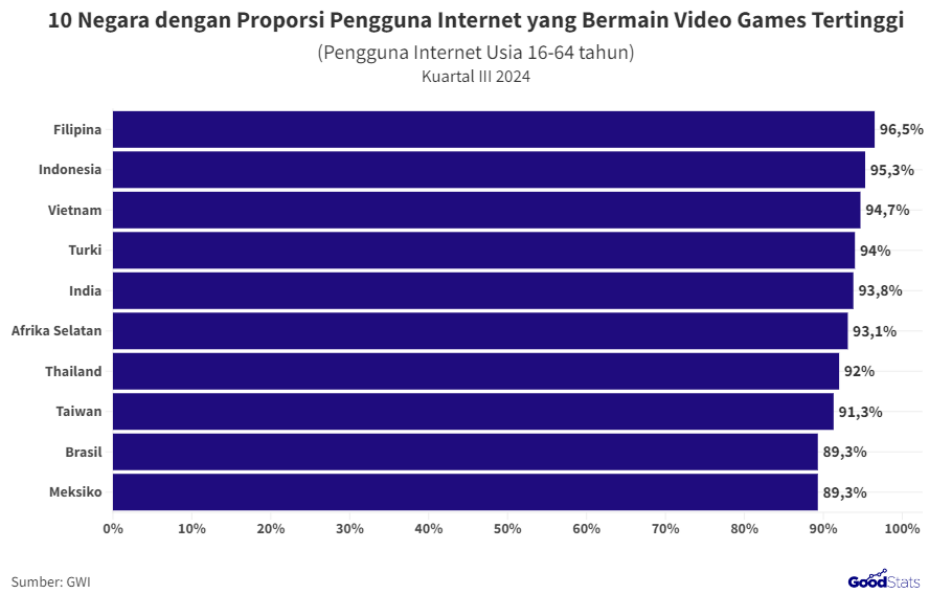
avatar Roblox pada anggota Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi terhadap lima informan anggota Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah (IMM) yang berada di daerah Jakarta Selatan yang dipilih secara *purposive*, kemudian dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pertama, intensitas bermain dan representasi identitas digital berbayar tersebut menunjukkan bahwa anggota IMM memiliki intensitas yang cukup tinggi yang dapat menimbulkan dampak negatif, termasuk penurunan performa akademik dan gangguan kesehatan fisik serta psikologis. Kedua, penelitian ini menemukan bahwa manajemen kesan melalui penggunaan avatar Roblox pada anggota IMM terdapat perbedaan manajemen kesan di dunia maya dan di dunia nyata. Manajemen kesan dunia nyata menunjukkan bahwa nilai dan norma keislaman masih menjadi hal yang penting, berbeda dengan manajemen kesan di dunia maya yang lebih ekspresif dan fleksibel sehingga memiliki ketimpangan dengan realitas sebenarnya sebagai anggota IMM. Penelitian selanjutnya diharapkan untuk memperluas objek dan jumlah informan, menggunakan periode penelitian yang lebih panjang, serta mengkaji faktor lain yang memengaruhi manajemen kesan dalam ruang virtual.

Kata Kunci: Manajemen Kesan, Avatar, Roblox, Dramaturgi, Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah

PENDAHULUAN

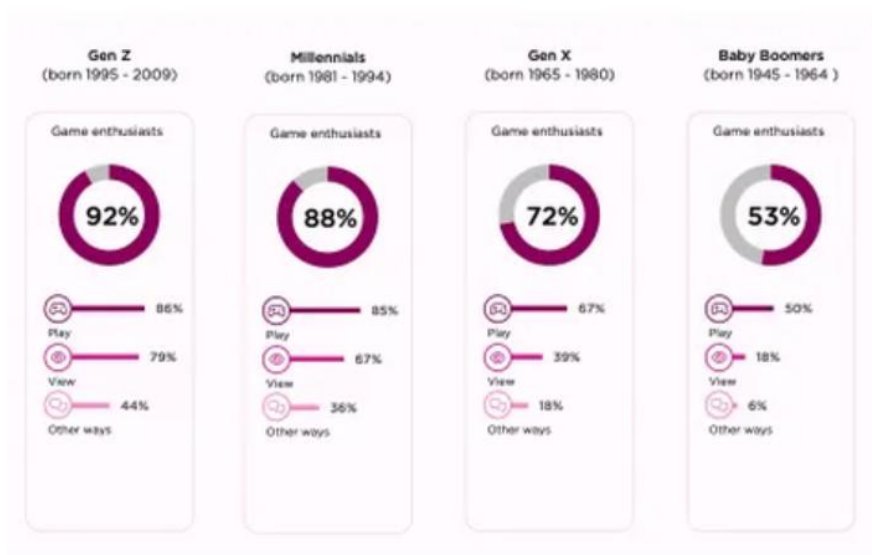
Perkembangan game online telah mengubah fungsi game dari sekadar media hiburan menjadi ruang interaksi sosial dan komunikasi virtual. Salah satu platform yang merepresentasikan perkembangan tersebut adalah Roblox, yang memungkinkan pengguna berinteraksi secara real-time melalui avatar, fitur komunikasi, dan berbagai aktivitas kolaboratif. Dengan jumlah pengguna aktif yang besar, Roblox tidak hanya berfungsi sebagai platform permainan, tetapi juga sebagai ekosistem sosial digital yang memungkinkan pengguna membangun relasi dan menampilkan identitas melalui ruang virtual. Game pada awalnya hanya berfungsi sebagai media hiburan sederhana yang dimainkan secara individu dan bersifat offline, kini game mengalami perubahan menjadi platform interaktif berbasis online. Di era sekarang penggunaan media cetak, radio, televisi, dan game saling beriringan satu sama lain. Tetapi game lebih berkembang pesat dari pada yang lainnya. Game pada dasarnya merupakan bentuk media interaktif yang memungkinkan pengguna tidak hanya sebagai penerima pesan, tetapi juga sebagai partisipan aktif dalam proses komunikasi (Jansz & Martens, 2021).

Dalam perspektif ilmu komunikasi, game dapat dikategorikan sebagai media komunikasi karena di dalamnya terdapat proses pertukaran pesan, simbol, dan makna antar pengguna, baik melalui teks, suara, maupun visual. Game yang dapat disebut sebagai media komunikasi adalah game yang menyediakan fitur interaksi sosial, seperti komunikasi antar pemain, kolaborasi, serta representasi diri dalam bentuk karakter atau avatar. Dengan demikian, game tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai ruang komunikasi virtual yang memungkinkan terbentuknya hubungan sosial dan identitas digital.



Gambar 1. Data 10 Negara Pengguna Game Online
Sumber : (Yonatan, 2024)

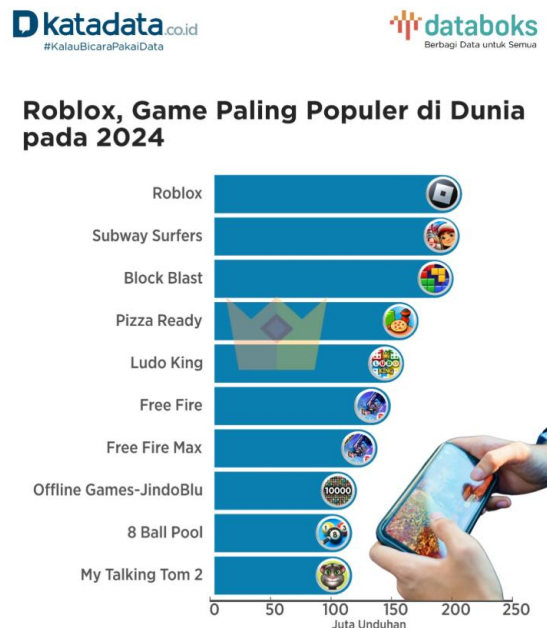
Data menunjukkan bahwa 95% Pengguna Internet Indonesia Bermain *Video Games* (Gambar 1). Hal ini menunjukkan bahwa pengguna game *online* di Indonesia mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Game telah menjadi bagian dari budaya populer yang melibatkan berbagai kelompok usia, khususnya generasi muda. Di Indonesia sendiri, perkembangan game juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, baik dari jumlah pengguna maupun tingkat partisipasi.



Gambar 2. Data Pemain Game Online di Indonesia Berdasarkan Generasi
Sumber : (Nurhapy & Pratomo, 2024)

Gambar 2 menunjukkan bahwa Generasi Z menjadi kelompok yang paling dominan dalam penggunaan game. Game yang ada di Indonesia cukup beragam jenis nya seperti MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), *Battle Royale*, dan *Action RPG*. MOBA adalah permainan yang menekankan kerja sama tim dan strategi antar pemain dalam sebuah arena pertarungan daring. *Battle Royale* adalah genre permainan yang mempertemukan banyak pemain dalam satu pertandingan untuk bertahan hidup hingga menjadi pemenang terakhir. Sementara itu, *Action RPG* menggabungkan unsur pertarungan aksi dengan pengembangan

karakter dan alur cerita yang lebih mendalam. Keberagaman genre tersebut menunjukkan bahwa game tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga telah berkembang sebagai media interaktif yang memungkinkan terjadinya komunikasi, kerja sama, dan interaksi sosial antar pemain di ruang digital. Namun, ditengah keberagaman jenis tersebut, muncul pula jenis game yang tidak hanya menawarkan mekanisme permainan, tetapi juga memberikan ruang bagi kreativitas, ekspresi diri, dan interaksi sosial yang lebih luas. Salah satu platform yang menonjol dalam hal ini adalah Roblox, yang tidak hanya berfungsi sebagai game, melainkan juga bisa menjadi komunikasi virtual dan juga sebagai ekosistem virtual tempat pengguna dapat menciptakan dunia mereka sendiri serta membangun identitas digital melalui avatar. Roblox menyediakan hampir semua kategori game yang disebutkan diatas.



Gambar 3. Data Peringkat Game Yang paling Populer di Dunia
Sumber : Instagram

Gambar 3 menunjukkan pada tahun 2024 Roblox menduduki peringkat pertama di dunia, posisi ini bukan tanpa alasan, melainkan dipengaruhi oleh sejumlah faktor yang membuat Roblox berbeda dari game pada umumnya. Roblox bukan sekadar game, melainkan sebuah *platform game*. Artinya, Roblox menyediakan ruang bagi pengguna untuk tidak hanya bermain, tetapi juga menciptakan game mereka sendiri. Dengan menggunakan fitur seperti *Roblox Studio*, pengguna terutama Generasi Z dapat merancang dunia virtual, membuat mekanisme permainan, hingga membangun pengalaman interaktif sesuai kreativitas mereka. Hal ini menjadikan Roblox sangat menarik karena pemain tidak terbatas sebagai konsumen, tetapi juga sebagai kreator.

Roblox memungkinkan pemain untuk berinteraksi secara real-time melalui avatar, chat, dan berbagai aktivitas kolaboratif. Dengan demikian, Roblox berfungsi sebagai ruang komunikasi digital, tempat pengguna dapat membangun identitas virtual, menjalin pertemanan, bahkan membentuk komunitas. Keberagaman konten dalam Roblox sangat luas. Berbeda dengan game seperti MOBA atau battle royale yang memiliki satu konsep utama, Roblox berisi jutaan game dengan berbagai genre mulai dari simulasi kehidupan, roleplay, edukasi, hingga petualangan. Variasi ini membuat pengguna tidak cepat bosan karena selalu ada pengalaman baru yang bisa dicoba.

Roblox merupakan platform permainan daring berbasis *user-generated content* yang memungkinkan pengguna untuk membuat, memainkan, dan berbagi berbagai jenis permainan. Berdasarkan data pada tabel 1, Roblox memiliki puluhan juta pengguna aktif secara global dan juga Indonesia. Berdasarkan data tahun 2024 (tabel 1) menunjukkan bahwa

pengguna aktif roblox di Indonesia mencapai 22,3 juta per hari. Platform ini tidak hanya berfungsi sebagai game, tetapi juga sebagai ekosistem sosial digital yang memungkinkan interaksi antar pengguna secara real-time.

Tabel 1. Data Perbandingan Pengguna aktif Roblox Secara Global dan Indonesia

	Global	Indonesia
Penggunaan Aktif Harian	85,3 juta	22,3 juta
Penggunaan Aktif Bulanan	380 juta	44,2 juta

Sumber : (Network, 2024)

Roblox ini tidak hanya berfungsi sebagai game, tetapi juga sebagai ekosistem sosial digital yang memungkinkan interaksi antar pengguna secara real-time. Dinamika yang terjadi dalam Roblox menunjukkan bahwa platform ini telah berkembang menjadi ruang komunikasi virtual. Roblox menyediakan berbagai fitur yang mendukung interaksi sosial, seperti chat, voice communication, serta aktivitas kolaboratif dalam permainan. Selain itu, Roblox juga memiliki fitur unggulan berupa kustomisasi avatar, yaitu kemampuan pengguna untuk memodifikasi karakter digital sesuai dengan preferensi masing-masing. Avatar dalam Roblox tidak hanya berfungsi sebagai representasi visual, tetapi juga sebagai simbol identitas dan ekspresi diri pengguna di dunia virtual.

Penggunaan avatar dalam Roblox semakin menarik karena banyak kasus menunjukkan bahwa pengguna memanfaatkan avatar untuk membentuk citra diri tertentu. Perbedaan antara avatar dan penampilan informan di dunia nyata menunjukkan bahwa identitas individu dapat bersifat fleksibel dan dikonstruksi melalui proses komunikasi. Hal ini sejalan dengan Ardiansyah et al., (2025) yang menjelaskan bahwa identitas diri merupakan konstruksi yang dinamis dan kontekstual serta dapat diekspresikan dan dinegosiasikan melalui simbol maupun interaksi sosial. Dalam konteks penelitian ini, avatar Roblox menjadi salah satu media simbolik yang digunakan informan untuk menampilkan dan mengeksplorasi sisi identitas tertentu sesuai dengan preferensi pribadi dan konteks interaksi. misalnya, pengguna dapat menampilkan avatar dengan identitas tertentu (Morgan et al., 2020), sifat sosial tertentu (Rbeiz et al., 2025), bahkan karakter yang berbeda dari identitas aslinya (Puspa, 2021). Dalam beberapa kasus, avatar digunakan untuk menunjukkan gaya hidup, kepribadian, hingga nilai-nilai yang ingin ditampilkan kepada orang lain (Dengah & Snodgrass, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa avatar bukan sekadar elemen visual, tetapi menjadi bagian dari proses komunikasi simbolik yang kompleks.

Dari perspektif ilmu komunikasi, fenomena ini dapat dikaji melalui konsep manajemen kesan (*impression management*). Manajemen kesan merupakan proses di mana individu berusaha mengontrol atau mengarahkan persepsi orang lain terhadap dirinya dengan cara mengatur penampilan, perilaku, dan simbol yang ditampilkan (Rajab, 2021). Konsep ini diperkenalkan oleh Erving Goffman melalui teori dramaturgi yang menyatakan bahwa kehidupan sosial menyerupai pertunjukan teater, di mana individu berperan sebagai aktor yang menampilkan diri di hadapan audiens (Amelia & Amin, 2022).

Dalam konteks Roblox, game ini bisa di analogikan sebagai pertunjukan teater, yang dimana terdapat panggung depan dan panggung belakang. Avatar dapat dipahami sebagai “panggung belakang” (*backstage*) yang digunakan individu untuk menampilkan identitas yang telah dikonstruksi. Melalui avatar, pengguna dapat mengelola kesan yang ingin ditampilkan kepada orang lain, baik untuk memperoleh penerimaan sosial, membangun citra positif, maupun menyesuaikan diri dengan lingkungan virtual. Namun, praktik manajemen kesan ini memiliki dua sisi, yaitu sisi positif dan negatif. Secara positif, manajemen kesan dapat membantu individu dalam mengekspresikan diri, meningkatkan kepercayaan diri, serta membangun relasi sosial (Prasetyanto, 2020). Sebaliknya, secara negatif, manajemen kesan dapat menimbulkan ketidaksesuaian antara identitas virtual dan identitas nyata, bahkan berpotensi menciptakan manipulasi citra atau identitas semu (N. K. Putri et al., 2024).

Fenomena ini menjadi semakin relevan ketika dikaitkan dengan mahasiswa yang tergabung dalam organisasi Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah (IMM). Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah merupakan organisasi otonom Muhammadiyah yang bergerak di bidang keilmuan, keagamaan, dan kemasyarakatan, serta berlandaskan nilai-nilai Islam berkemajuan. Sebagai organisasi kader, IMM menekankan pentingnya integritas moral, etika, dan tanggung jawab sosial dalam setiap aspek kehidupan anggotanya, termasuk dalam ruang digital.

Mahasiswa yang tergabung dalam IMM berada dalam posisi yang unik, karena mereka tidak hanya berperan sebagai individu, tetapi juga sebagai representasi organisasi yang memiliki nilai-nilai tertentu. Ada beberapa nilai-nilai yang terdapat pada IMM yaitu seperti, menjaga akhlak, etika Islami, menjaga kesopanan berkomunikasi, menjaga nama baik organisasi, dan tanggung jawab moral. Di sisi lain, ruang virtual seperti Roblox memberikan kebebasan yang luas dalam mengekspresikan diri melalui avatar. Kondisi ini dapat menimbulkan dinamika antara identitas organisasi yang bersifat normatif dengan kebebasan ekspresi di dunia digital. Oleh karena itu, menarik untuk dikaji bagaimana anggota IMM mengelola kesan diri melalui avatar dalam Roblox, serta bagaimana mereka menegosiasikan identitas antara dunia nyata dan dunia virtual.

Inovasi penelitian ini bukan hanya terletak pada objek yang diteliti, yaitu anggota Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah yang menggunakan avatar di Roblox, tetapi juga pada kontribusinya secara teoritis dalam memperluas pemahaman mengenai dramaturgi dan manajemen kesan dalam konteks komunikasi digital. Penelitian ini membahas cara orang mencari keseimbangan antara nilai-nilai yang dijalankan oleh organisasi dan kebebasan dalam menyampaikan pendapat pribadi di dalam ruang virtual. Dalam kehidupan sehari-hari, anggota IMM berada di posisi penting yang dipengaruhi oleh nilai-nilai agama, kecerdasan, kepedulian terhadap manusia, serta norma dan harapan masyarakat sebagai anggota organisasi. Sementara itu, Roblox adalah ruang virtual di mana seseorang bisa menunjukkan identitas mereka melalui avatar dan memiliki lebih banyak kebebasan dalam mengekspresikan diri. Namun, ruang virtual tersebut tidak sepenuhnya bisa dianggap sebagai panggung belakang karena avatar tetap ditampilkan di depan penonton dan menjadi bagian dari proses pengelolaan kesan. Oleh karena itu, Roblox lebih tepat diartikan sebagai ruang virtual depan, sedangkan ruang belakang merujuk pada area pribadi ketika seseorang tidak sedang menunjukkan diri di depan audiens tertentu. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi teoritis yang menunjukkan bahwa identitas sebagai anggota organisasi dan identitas virtual bukanlah dua hal yang berbeda sepenuhnya, melainkan terus dibicarakan dan diatur tergantung situasi melalui proses pengelolaan kesan. Anggota IMM bisa menjaga nilai-nilai organisasi dalam kehidupan sehari-hari sekaligus mengekspresikan sisi pribadi yang lebih bebas melalui avatar di ruang virtual. Penelitian ini menunjukkan bagaimana pendekatan dramaturgi bisa digunakan untuk memahami proses negosiasi identitas antara panggung depan dalam kehidupan nyata yang dipengaruhi oleh nilai dan norma organisasi dengan panggung depan virtual yang memberikan lebih banyak ruang bagi seseorang untuk mengekspresikan diri. Beberapa penelitian sebelumnya sudah mempelajari avatar di lingkungan digital sebagai cara untuk merepresentasikan diri sendiri, menjelajahi identitas, dan membentuk persepsi sosial. Penelitian tentang avatar menunjukkan bahwa pengguna bisa menggunakan karakter virtual untuk menunjukkan bagian dari identitas mereka, menguji gaya atau kepribadian yang berbeda, serta membentuk cara orang lain memandang mereka. Namun, penelitian mengenai cara mengelola kesan melalui avatar masih lebih banyak membahas tentang representasi diri pribadi, identitas digital, dan interaksi pengguna dalam komunitas virtual secara umum. Masih sedikit penelitian yang fokus pada cara anggota organisasi, terutama yang memiliki nilai, norma, dan identitas organisasi tertentu, seperti anggota atau kader organisasi keagamaan, mengelola kesan melalui avatar mereka. Penelitian sebelumnya belum secara khusus membahas bagaimana nilai-nilai keagamaan, norma dalam organisasi, serta identitas sebagai anggota kader memengaruhi cara

seseorang memilih tampilan avatar, menunjukkan perilaku, dan mengatur kesan ketika berinteraksi di lingkungan virtual. Oleh karena itu, masih kurang penelitian tentang proses negosiasi antara identitas organisasi yang bersifat normatif dan kebebasan berekspresi pribadi yang ditawarkan oleh lingkungan virtual. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekurangan tersebut dengan menganalisis cara mengelola kesan melalui penggunaan avatar di Roblox oleh anggota Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah (IMM).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana anggota Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah mengelola kesan diri melalui penggunaan avatar pada platform Roblox sebagai media komunikasi digital. Secara lebih rinci, rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: Bagaimana Manajemen Kesan Melalui Penggunaan Avatar Roblox Pada Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menganalisis bagaimana anggota Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah mengelola kesan diri melalui penggunaan avatar pada platform Roblox sebagai media komunikasi digital. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk representasi diri yang ditampilkan melalui avatar, menganalisis strategi manajemen kesan yang digunakan dalam interaksi virtual, serta memahami relasi antara identitas nyata dan identitas virtual yang dibangun oleh pengguna dalam konteks tersebut.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, menurut Ramadona Wijaya et al., (2025) kualitatif merupakan pendekatan yang digunakan untuk memahami fenomena sosial secara mendalam melalui eksplorasi makna, perspektif, dan pengalaman partisipan dalam konteks tertentu. Pendekatan ini dipilih peneliti karena kajian ini berfokus pada pemahaman makna, pengalaman, dan proses pembentukan identitas digital melalui penggunaan avatar Roblox pada anggota Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah (IMM). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus, yakni studi kasus metode penelitian yang digunakan untuk mengkaji secara mendalam suatu kasus, fenomena, individu, kelompok, organisasi, atau peristiwa tertentu dalam konteks kehidupan nyata (Yin, R. K. 2022). Fungsi nya untuk menggali informasi secara menyeluruh mengenai pengalaman, perilaku, dan pandangan subjek penelitian. Metode ini dipilih karena penelitian berfokus pada satu kelompok tertentu, yaitu anggota IMM yang menggunakan Roblox sebagai media ekspresi diri. Melalui studi kasus, peneliti dapat menggali informasi secara mendalam mengenai strategi manajemen kesan, penggunaan avatar, serta dinamika identitas yang ditampilkan dalam lingkungan virtual secara kontekstual.

Subjek dalam penelitian ini adalah anggota Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah (IMM) yang aktif menggunakan platform Roblox sebagai media interaksi dan ekspresi diri. Informan dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Andrade (2021) *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang memilih partisipan berdasarkan karakteristik tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Informan pada penelitian ini ditetapkan berdasarkan kriteria tertentu seperti mahasiswa yang tergabung dalam IMM minimal selama 1 tahun, aktif bermain Roblox selama 1 tahun, memanfaatkan fitur avatar yang berbayar sebagai representasi diri, serta pernah melakukan interaksi dengan pengguna lain di dalam platform tersebut. Informan dalam penelitian ini berjumlah lima orang yaitu, Anggota Bidang Sosial dan Pemberdayaan Masyarakat (SPM), sekretaris bidang hikmah, anggota bidang kader, Sekretaris Bidang Tabligh dan Kajian Keislaman (TKK), dan bidang tabligh. Pemilihan subjek ini bertujuan untuk memperoleh data yang relevan dan mendalam terkait fenomena manajemen kesan dalam konteks komunikasi digital. Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti memperhatikan aspek etika penelitian dengan menjelaskan tujuan, proses, dan penggunaan data penelitian kepada seluruh informan. Peneliti memperoleh persetujuan informan (informed consent) sebelum proses wawancara dan pengumpulan data dilakukan.

Identitas informan dijaga kerahasiaannya dan data yang diperoleh hanya digunakan untuk kepentingan akademik.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting dalam penelitian untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian (Siti Romdona et al., 2025). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif yang dikemukakan oleh Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman. Model ini terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan serta verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan cara memilih, memusatkan perhatian, serta menyederhanakan data mentah yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi agar sesuai dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk narasi deskriptif sehingga memudahkan peneliti dalam melihat pola, hubungan, dan kecenderungan yang muncul. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan pada lingkungan virtual Roblox dengan mengamati penggunaan avatar dan aktivitas interaksi informan dalam permainan. Peneliti mengamati tampilan avatar, penggunaan pakaian dan aksesoris, perilaku komunikasi, serta bentuk interaksi informan dengan pengguna lain, khususnya ketika bermain bersama sesama anggota IMM. Observasi juga diarahkan pada cara informan menampilkan dan menyesuaikan avatar dalam situasi interaksi yang berbeda sebagai bagian dari proses presentasi diri dan manajemen kesan.

Tahap terakhir adalah penarikan yaitu proses merumuskan makna dari data yang telah dianalisis untuk menjawab fokus dan tujuan penelitian. Kesimpulan disusun berdasarkan temuan penelitian yang telah melalui proses reduksi dan penyajian data, sehingga dapat memberikan gambaran mengenai manajemen kesan melalui penggunaan avatar Roblox pada Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah (IMM). Teknik keabsahan data pada penelitian ini menggunakan triangulasi teknik. Triangulasi teknik, berarti menggunakan pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber data yang sama (Koesworo Setiawan, 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, penggunaan avatar Roblox di kalangan Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah (IMM) tidak hanya dapat dipahami sebagai bentuk hiburan atau representasi visual dalam lingkungan virtual, melainkan sebagai media komunikasi intrapersonal dan sarana manajemen kesan yang digunakan individu untuk membentuk, menampilkan, serta mengelola citra dirinya di ruang virtual. Terdapat dua pokok kajian yang akan dibahas sebagai hasil penelitian:

A. Intensitas Bermain dan Representasi Identitas Digital Berbayar

Penggunaan Avatar Roblox Berdasarkan hasil penelitian, terdapat keterkaitan antara intensitas interaksi informan dalam dunia virtual dengan keinginan untuk membangun dan menampilkan identitas digital melalui penggunaan avatar serta fitur berbayar dalam Roblox. Intensitas bermain Roblox yang dimiliki oleh para informan cukup beragam, mulai dari tiga kali dalam seminggu hingga hampir setiap malam. Hal ini sejalan dengan Wardana et al., (2025), yang mengatakan intensitas bermain yang tinggi dapat menimbulkan dampak negatif, termasuk penurunan performa akademik dan gangguan kesehatan fisik serta psikologis.

Tingginya intensitas tersebut menunjukkan bahwa Roblox bagi anggota Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah (IMM) tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi ruang interaksi sosial dan komunikasi virtual yang digunakan untuk membangun solidaritas serta menjalin hubungan dengan sesama anggota. Interaksi yang dilakukan oleh informan dalam ruang virtual Roblox menunjukkan bahwa penggunaan avatar tidak hanya berkaitan dengan penampilan visual, tetapi juga berhubungan dengan

proses membangun dan mempertahankan hubungan sosial. Hal ini sejalan dengan Tiara & Pranawati, (2023) yang menjelaskan bahwa komunikasi memiliki peran penting dalam membangun hubungan interpersonal melalui proses interaksi dan pertukaran pesan. Dalam konteks penelitian ini, interaksi yang dilakukan oleh anggota IMM melalui Roblox menjadi ruang untuk menjalin komunikasi, mempererat hubungan dengan teman maupun senior, serta membangun solidaritas antaranggota.

Selain intensitas bermain, seluruh informan juga menunjukkan kemampuan dan kemauan untuk melakukan top-up atau pembelian item virtual. Hal ini sejalan dengan Tamara et al., (2024) yang menunjukkan bahwa nilai fungsional dan emosional dapat memengaruhi niat pembelian barang virtual dalam game. Seluruh informan juga memiliki avatar yang cukup banyak dan tidak hanya satu style saja. Penggunaan item berbayar tersebut dilakukan untuk meningkatkan kepuasan dalam bermain, memperindah tampilan avatar, serta menampilkan gaya dan identitas tertentu yang diinginkan dalam ruang virtual. Hal ini menunjukkan bahwa avatar tidak hanya berfungsi sebagai representasi visual, tetapi juga menjadi media bagi individu untuk mengonstruksi dan mengekspresikan identitas digitalnya secara lebih fleksibel.

Hasil penelitian juga menunjukkan adanya fleksibilitas identitas digital yang ditandai dengan perbedaan antara penampilan avatar di Roblox dan kondisi informan di dunia nyata. Sebagaimana terlihat dalam analisis manajemen kesan (tabel.2) menunjukkan bahwa Informan 2 dan Informan 5 dalam kehidupan nyata mengenakan hijab dan pakaian feminin seperti gamis atau rok. Namun, ketika berada di Roblox, keduanya menggunakan avatar dengan gaya yang berbeda, seperti mengenakan topi, celana jeans longgar atau baggy, bahkan atribut tato pada bagian lengan. Sementara itu, Informan 1 yang dalam kehidupan nyata memiliki penampilan kurus dan cenderung berpakaian rapi serta sederhana, dalam Roblox justru menggunakan avatar dengan rambut berantakan dan pakaian serba hitam bermotif Spider-Man. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa avatar digunakan sebagai media ekspresi diri yang bersifat selektif dan fleksibel. Melalui avatar, informan memiliki kebebasan untuk menampilkan sisi lain dari dirinya yang tidak selalu terlihat dalam kehidupan nyata.

B. Manajemen Kesan melalui penggunaan avatar pada anggota IMM

Berdasarkan perspektif dramaturgi Erving Goffman, hasil penelitian menunjukkan bahwa anggota IMM melakukan manajemen kesan melalui perbedaan penampilan dan perilaku pada ruang kehidupan nyata dan ruang virtual. Dalam konteks ini, kehidupan informan sebagai anggota IMM dapat dipahami sebagai panggung depan (front stage), sedangkan aktivitas bermain Roblox menjadi ruang yang lebih bebas untuk mengekspresikan diri dan dapat dipahami sebagai panggung belakang (back stage).

Pada panggung depan, yaitu kehidupan sehari-hari sebagai anggota IMM, informan menampilkan citra diri yang disesuaikan dengan nilai-nilai organisasi, khususnya religiusitas, intelektualitas, dan humanitas. Hal tersebut tercermin melalui cara berpakaian yang sopan dan rapi serta perilaku yang tetap memperhatikan etika dalam berinteraksi. Penampilan dan perilaku tersebut tidak hanya menjadi bentuk ekspresi diri, tetapi juga merupakan upaya untuk menjaga nama baik organisasi dan menunjukkan integritas moral sebagai kader IMM. Dengan demikian, identitas yang ditampilkan pada panggung depan dipengaruhi oleh norma, nilai, dan harapan sosial yang melekat pada posisi informan sebagai anggota organisasi.

Sementara itu, aktivitas bermain Roblox dapat dipahami sebagai panggung belakang yang memberikan ruang lebih luas bagi informan untuk mengekspresikan dirinya. Dalam ruang virtual tersebut, aturan normatif yang melekat pada identitas mereka sebagai anggota IMM tidak sepenuhnya hilang, tetapi menjadi lebih longgar sehingga informan memiliki kebebasan untuk bereksperimen dengan penampilan avatar yang unik, modis,

dan mengikuti tren. Beberapa informan bahkan menampilkan gaya yang bertolak belakang dengan penampilan mereka di dunia nyata. Roblox kemudian menjadi ruang pribadi yang memungkinkan informan menampilkan sisi diri yang tidak selalu dapat mereka ekspresikan dalam kehidupan sehari-hari, tanpa harus sepenuhnya terikat pada citra formal sebagai anggota organisasi.

Namun demikian, pemisahan antara panggung depan dan panggung belakang tidak bersifat mutlak. Ketika informan bermain Roblox bersama sesama anggota IMM, terjadi proses negosiasi kesan dan penyesuaian diri terhadap situasi sosial yang dihadapi. Beberapa informan menunjukkan kecenderungan untuk menyesuaikan kembali penampilan avatar atau perilaku mereka agar tetap terlihat rapi, ramah, dan sopan ketika berinteraksi dengan teman maupun senior organisasi di dalam game. Hal tersebut menunjukkan bahwa manajemen kesan tetap berlangsung meskipun berada dalam ruang virtual. Informan melakukan adaptasi situasional dengan menyeimbangkan keinginan untuk mengekspresikan identitas pribadi dan kebutuhan untuk tetap mempertahankan hubungan sosial serta identitasnya sebagai bagian dari IMM. Dengan demikian, penggunaan avatar Roblox tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga menjadi ruang bagi anggota IMM untuk melakukan negosiasi identitas dan manajemen kesan sesuai dengan konteks sosial yang dihadapinya.

Informan dalam penelitian ini seluruhnya adalah anggota Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah (IMM) yang telah bergabung minimal selama 1 tahun. Adapun norma-norma yang dianut oleh Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah (IMM) yaitu, ada religiusitas yang berarti kedalaman spiritual dan kesadaran bertakwa kepada Allah SWT, intelektualitas yang berarti penguasaan ilmu pengetahuan kemajuan berpikir kritis, dan rasional, humanitas yang berarti Kepedulian sosial, jiwa dermawan, dan pengabdian kepada kemanusiaan. Seperti halnya yang dikatakan oleh informan Anggota Bidang Sosial dan Pemberdayaan Masyarakat (SPM) yang mengatakan:

“Berbeda sedikit. Kalau lagi main sendiri saya memakai avatar yang lucu. Kadang pakai outfit yang aneh juga untuk seru-seruan. Tapi kalau sama teman IMM saya kembali lagi memakai avatar yang lebih rapi. Karena saya sadar mereka sudah mengenal saya sebagai kader IMM. Walaupun cuma di game, tapi tetap ingin meninggalkan kesan yang baik. (informan 1, 09 Juli 2026)”

Hal ini sejalan dengan norma yang ada di IMM, pernyataan tersebut menunjukkan bahwa informan menyesuaikan penampilan avatarnya dengan norma dan nilai yang dianut dalam IMM. Penggunaan avatar yang lebih rapi ketika berinteraksi dengan sesama kader menunjukkan adanya upaya menjaga citra diri sebagai kader IMM yang sesuai dengan nilai religiusitas, intelektualitas, dan humanitas. Permainan Roblox ini adalah model *game* yang bisa di *custom*, mereka cenderung bermain Roblox bersama teman, khususnya sesama anggota IMM. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain game tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi ruang interaksi sosial dan mempererat hubungan antaranggota. Hal ini sejalan dengan penelitian D. N. Putri & Ismail, (2023) yang mengatakan bahwa kesamaan minat dalam bermain game online dapat membentuk solidaritas sosial dalam komunitas mahasiswa.

Tabel 2. Deskripsi avatar kelima informan

No	DESKRIPSI INFORMAN	BENTUK AVATAR	MANAJEMEN KESAN DI DUNIA NYATA	MANAJEMEN KESAN DI DUNIA NYATA
1	Anggota Bidang Sosial dan Pemberdayaan Masyarakat (SPM)		Laki-laki berambut hitam berantakan, ekspresi wajah yang tegas, mengenakan pakaian serba hitam bermotif logo Spider-Man berwarna merah.	Laki-laki dengan tinggi 159cm, berbadan kurus, kesehariannya memakai jaket parasut dan celana bahan, serta rambut tipis hitam agak kemerahan.
2	Sekretaris Bidang Hikmah		Perempuan mengenakan topi atasan tanktop bermotif serta celana jeans longgar.	Perempuan berhijab, kesehariannya menggunakan pakaian dress gamis, memakai rok panjang.
3	Anggota Bidang Kader		Laki-laki berambut hitam mengenakan kaus abu-abu, celana putih, dan sepatu sneakers.	Laki-laki berambut hitam tipis, tinggi badan 160cm, kesehariannya memakai kemeja serta celana jeans biru slim fits.
4	Sekretaris Bidang Tabligh dan Kajian Keislaman (TKK)		Perempuan dengan gaya imut dan feminin mengenakan pakaian lengan panjang bernuansa merah muda dan putih.	Perempuan yang berhijab segitiga, dengan tinggi 165cm, kesehariannya menggunakan pakaian crewneck serta celana bahan baggy.
5	Bidang Tabligh		Perempuan yang pakaiannya serba hitam serta kain bermotif macan, baju nya memakai tanktop hitam, serta memakai aksesoris seperti topi, celana baggy jeans hitam dengan tattoo di lengan.	Perempuan yang memakai hijab phasma, dengan tinggi 165cm, kesehariannya menggunakan baju bergaya feminine serta memakai rok panjang.

Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2026.

Pada tabel diatas menunjukan kelima avatar dari setiap informan berbeda signifikan terhadap bagaimana yang ditampilkan dalam dunia nyata, alasan kelima informan menggunakan avatar tersebut untuk menunjukkan bahwa avatar digunakan sebagai media ekspresi diri dan pembentukan identitas digital. Meskipun setiap informan memiliki gaya yang berbeda, pemilihan avatar didasarkan pada preferensi pribadi, citra yang ingin ditampilkan, serta konteks interaksi dengan teman-teman IMM. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara yang menunjukkan bahwa para informan memiliki tujuan berbeda dalam membangun kesan melalui avatar, mulai dari ingin terlihat sederhana dan ramah hingga mengekspresikan diri secara lebih bebas.

Hasil wawancara seluruh informan menganggap tampilan avatar cukup penting ketika bermain bersama teman-teman organisasi. Avatar dipandang sebagai identitas pertama yang dilihat oleh pemain lain dan dapat membentuk kesan awal sebelum mereka berinteraksi secara langsung. Meskipun demikian, informan memiliki pandangan yang berbeda mengenai tingkat kepentingannya. Sebagian informan berusaha menggunakan avatar yang rapi, sederhana, dan sesuai dengan citra diri sebagai kader IMM, sedangkan informan lainnya lebih mengutamakan kebebasan berekspresi dan kenyamanan pribadi.

Dalam hal ini peneliti mengkaitkan dengan bagaimana teori dramaturgi atau manajemen kesan, seluruh informan memiliki kepribadian yang berbeda dengan dunia virtual nya. Hal ini sejalan dengan penelitian Zimmermann et al., (2023) dalam karyanya yang berjudul *Self-representation through avatars in digital environments*, menjelaskan bahwa avatar dapat menjadi sarana representasi diri yang memungkinkan individu mengubah penampilan dan karakter virtualnya tanpa harus sepenuhnya sesuai dengan karakteristik dirinya di dunia nyata. Berdasarkan hasil penelitian, perbedaan antara penampilan informan dalam kehidupan nyata dengan avatar yang digunakan dalam Roblox menunjukkan adanya proses manajemen kesan dan fleksibilitas dalam presentasi diri. Informan memiliki kebebasan untuk memilih tampilan avatar yang berbeda dari kondisi nyata mereka, sehingga avatar menjadi media untuk menampilkan sisi identitas tertentu yang ingin mereka ekspresikan dalam ruang virtual. Dengan demikian, penggunaan avatar Roblox dapat dipahami sebagai bentuk presentasi diri yang memungkinkan informan mengelola kesan dan menyesuaikan identitas yang ditampilkan berdasarkan konteks sosial yang dihadapinya. Dalam teori dramaturgi Erving Goffman,

individu diibaratkan sebagai aktor yang menampilkan dirinya sesuai dengan situasi dan lingkungan sosial yang dihadapinya. Pandangan tersebut sejalan dengan penelitian Yan et al., (2024) yang menjelaskan bahwa individu dapat memainkan peran yang berbeda dalam lingkungan sosial yang berbeda, termasuk ketika beralih dari kehidupan nyata ke ruang online. Maka dari itu, identitas seseorang tidak selalu ditampilkan secara sama dalam setiap ruang. Kehidupan nyata informan sebagai anggota IMM menjadi ruang yang memiliki nilai dan norma tertentu, seperti religiusitas, intelektualitas, dan humanitas.

Dapat disimpulkan, hasil penelitian menunjukkan bahwa yang dilakukan oleh anggota IMM di dunia nyata dan avatar yang mereka gunakan itu bertolak belakang dengan kondisi dunia nyata mereka. Seluruh informan memiliki citra yang berbeda ketika menggunakan atau mengubah tampilan avatar Roblox. Informan pertama ingin menampilkan kesan sederhana tetapi tetap keren, informan kedua ingin terlihat ramah dan sederhana, informan ketiga ingin menunjukkan karakter yang santai, humoris, tetapi tetap rapi, informan keempat lebih mengutamakan kebebasan berekspresi tanpa terlalu memikirkan penilaian orang lain, sedangkan informan kelima ingin terlihat keren, modis, dan mengikuti tren. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan avatar menjadi media bagi informan untuk menampilkan citra dan karakter tertentu sesuai dengan preferensi serta kesan yang ingin dibangun kepada teman-teman IMM.

Penelitian ini memiliki beberapa hal yang kurang sempurna yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini hanya melibatkan lima orang informan yang merupakan anggota Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah di wilayah Jakarta Selatan. Karena jumlah informan dan cakupan wilayah yang terbatas, hasil penelitian ini belum mampu secara lengkap menggambarkan pengalaman seluruh anggota IMM atau anggota organisasi keagamaan lainnya dalam mengelola kesan melalui avatar di Roblox. Kedua, penelitian ini hanya melihat pengalaman informan dalam menggunakan Roblox, sehingga tidak membandingkan cara mengelola kesan di platform virtual atau game online yang lain. Selain itu, penelitian ini dilakukan dalam waktu tertentu, sehingga belum bisa menunjukkan perubahan penggunaan avatar dan cara informan mempresentasikan diri secara jangka panjang. Oleh karena itu, penelitian berikutnya diharapkan bisa melibatkan lebih banyak informan dari berbagai daerah dan jenis organisasi, menggunakan waktu penelitian yang lebih lama, serta membandingkan dengan platform virtual yang lain. Penelitian selanjutnya juga bisa meneliti faktor-faktor lain yang memengaruhi cara mengelola kesan dalam ruang virtual, seperti sifat audiens, tingkat interaksi, perkembangan komunitas virtual, serta perubahan identitas digital pengguna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai manajemen kesan melalui penggunaan avatar Roblox pada anggota Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah, dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain Roblox dan penggunaan *item* berbayar (robux) menjadi bagian dari proses manajemen kesan di ruang digital. Aktivitas bermain yang dilakukan secara rutin serta penggunaan *item* berbayar memungkinkan informan menampilkan gaya, karakter, dan citra tertentu melalui avatar sesuai dengan preferensi serta identitas yang ingin direpresentasikan. Selanjutnya, manajemen kesan melalui penggunaan avatar pada anggota Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah dilakukan melalui pengelolaan penampilan avatar dan penyesuaian presentasi diri berdasarkan konteks interaksi. Informan memiliki kebebasan dalam mengekspresikan diri melalui avatar, tetapi tetap mempertimbangkan kesan yang ingin dibangun ketika berinteraksi dengan sesama anggota Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah. Dengan demikian, penggunaan avatar Roblox menjadi media presentasi diri dan manajemen kesan yang memungkinkan anggota Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah menegosiasikan kebebasan berekspresi dalam ruang virtual dengan identitas sosial serta nilai-nilai yang melekat sebagai anggota organisasi. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah

informan dan konteks anggota Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasikan kepada seluruh pengguna Roblox atau organisasi mahasiswa. Penelitian selanjutnya disarankan memperluas objek dan jumlah informan, menggunakan periode penelitian yang lebih panjang, serta mengkaji faktor lain yang memengaruhi manajemen kesan dan identitas digital dalam ruang virtual.

Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian dramaturgi dan manajemen kesan dalam konteks komunikasi digital dengan menunjukkan bahwa identitas individu dapat dinegosiasikan antara nilai-nilai normatif organisasi di panggung depan kehidupan nyata dan kebebasan ekspresi pada panggung depan virtual. Secara praktis, temuan penelitian ini dapat menjadi pertimbangan bagi organisasi mahasiswa dalam memahami bahwa ruang virtual merupakan bagian dari ruang sosial yang memungkinkan anggota mengekspresikan identitas dan membangun relasi. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur hubungan antara intensitas penggunaan game, karakteristik avatar, dan manajemen kesan, atau menggunakan metode etnografi digital dengan cakupan komunitas virtual dan organisasi yang lebih luas untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai dinamika identitas dan presentasi diri di ruang digital.

REFERENSI

- Amelia, L., & Amin, S. (2022). ANALISIS SELF-PRESENTING DALAM TEORI DRAMATURGI ERVING GOFFMAN PADA TAMPILAN INSTAGRAM MAHASISWA. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(2), 173–187. <https://doi.org/10.18860/dsjpips.v1i2.1619>
- Andrade, C. (2021). The Inconvenient Truth About Convenience and Purposive Samples. *Indian Journal of Psychological Medicine*, 43(1), 86–88. <https://doi.org/10.1177/0253717620977000>
- Ardiansyah, M. R., Mustiawan, & Tiara, A. (2025). The Psychology of Communication in Constructing the Self-Concept of Crossdressing Cosplayers. *Journal of Communication Studies*, 5(2), 120–130. <https://doi.org/10.37680/jcs.v5i2.7699>
- Dengah, H. J. F., & Snodgrass, J. G. (2020). Avatar Creation in Videogaming: Between Compensation and Constraint. *Games for Health Journal*, 9(4), 265–272. <https://doi.org/10.1089/g4h.2019.0118>
- Jansz, J., & Martens, L. (2005). Gaming at a LAN event: the social context of playing video games. *New Media & Society*, 7(3), 333–355. <https://doi.org/10.1177/1461444805052280>
- Koesworo Setiawan. (2022). Komunikasi Konteks Rendah sebagai Strategi Penguatan Citra Kelembagaan di Kementerian Sosial. *CoverAge: Journal of Strategic Communication*, 12(2), 122–137. <https://doi.org/10.35814/coverage.v12i2.3133>
- Morgan, H., O'Donovan, A., Almeida, R., Lin, A., & Perry, Y. (2020). The Role of the Avatar in Gaming for Trans and Gender Diverse Young People. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(22), 8617. <https://doi.org/10.3390/ijerph17228617>
- Network, I. (2024). Berapa Banyak Pemain Roblox di Indonesia 2025? ION Network. <https://blog.ionnetwork.co.id/berapa-banyak-pemain-roblox-di-indonesia-2025/>
- Nurhapy, M. F., & Pratomo, Y. (2024). Genre Game yang Paling Diminati Gen Z dan Gen Alpha, Menurut Riset. KompasTV. <https://tekno.kompas.com/read/2024/07/22/14040017/genre-game-yang-paling-diminati-gen-z-dan-gen-alpha-menurut-riset?page=all>
- Prasetyanto, W. E. (2020). MANAJEMEN KESAN PADA MEDIA SOSIAL DAN PENGARUHNYA TERHADAP EFEKTIFITAS TARGETING DAN KINERJA PENJUALAN. *Jurnal Bisnis, Manajemen, Dan Akuntansi*, 7(2), 242–261.

- <https://doi.org/10.54131/jbma.v7i2.110>
- Puspa, M. M. (2021). PERAN LINGKUNGAN SEBAGAI MEDIA BERFIKIR DAN PEMBENTUKAN KARAKTER. <https://doi.org/10.31219/osf.io/kz8my>
- Putri, D. N., & Ismail, M. (2023). SOLIDARITAS SOSIAL KOMUNITAS PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BANG BANG DI KALANGAN MAHASISWA UIN SUNAN AMPEL SURABAYA TAHUN 2021-2023 (Tinjauan Teori Solidaritas Sosial Emile Durkheim). *Jurnal PUBLIQUE*, 4(2), 137–156. <https://doi.org/10.15642/publique.2023.4.2.137-156>
- Putri, N. K., Herachwati, N., & Mudzakkir, M. F. (2024). TINJAUAN PUSTAKA SISTEMATIS: MANAJEMEN KESAN TERHADAP PRESTASI KERJA. *Journal of Economic, Bussines and Accounting (COSTING)*, 7(5), 2905–2913. <https://doi.org/10.31539/costing.v7i5.10406>
- Rajab, Z. (2021). Komunikasi Ditinjau Dari Sudut Pandang Umum & Islam. <https://doi.org/10.31219/osf.io/zrg9u>
- Ramadona Wijaya, F., Lubis, F. A. R., Sihab Siregar, M. N., & Fauziah Batubara, A. A. (2025). Sumber Data, Subjek Penelitian, dan Isu Terkait. *Edukatif*, 3(2), 271–276. <https://doi.org/10.65311/je.v3i2.1567>
- Rbeiz, K. S., Sangimino, M., Lee, H.-S., Jelsma, O., Li, M., Kim, B., Bodenheimer, R., & Park, S. (2025). Judgment of Social Traits and Emotions of “Neutral” Avatars. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 28(3), 196–201. <https://doi.org/10.1089/cyber.2024.0401>
- Siti Romdona, Silvia Senja Junista, & Ahmad Gunawan. (2025). TEKNIK PENGUMPULAN DATA: OBSERVASI, WAWANCARA DAN KUESIONER. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 39–47. <https://doi.org/10.61787/taceee75>
- Tiara, A., & Pranawati, R. (2023). Komunikasi dan Hubungan Interpersonal Pada Anak Korban Konflik Keluarga. *KOMUNIKA*, 10(1), 1–20. <https://doi.org/10.22236/komunika.v10i1.10315>
- Yan, L., Ono, K., & Watanabe, M. (2024). Classification of Online User Roles and Behaviors From the Perspective of Dramaturgical Theory. *Journal of the Science of Design*, xx(1), 51–60.
- Yin, R. K. (2023). Case study research and applications: Design and methods. Sage Publications. <https://doi.org/https://doi.org/10.4135/9781506336169>
- Yonatan, A. Z. (2024). 95% Pengguna Internet Indonesia Bermain Video Games. GoodStats. <https://goodstats.id/article/95-pengguna-internet-indonesia-bermain-video-games-82uYx>
- 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>