



Peran Roblox dalam Pembentukan Identitas Generasi Muda: Sebuah Tinjauan Literatur

Ajeng Ayu Wulandari¹, Atef Fahrudin², Azizul Rahman²

¹ Universitas Majalengka

² Universitas Padjadjaran

Abstrak: Artikel ini bertujuan untuk menganalisis peran Roblox sebagai platform permainan daring dan ekosistem sosial kreatif dalam membentuk identitas kaum muda. Penelitian ini mencakup dimensi psikologis, sosial, kultural, edukasional, dan etis, dengan fokus pada peluang dan tantangannya. Studi ini menggunakan tinjauan literatur sistematis terhadap sepuluh studi internasional terbaru, dengan pendekatan analisis tematik untuk mengidentifikasi tren yang muncul. Temuan menunjukkan bahwa Roblox memfasilitasi eksplorasi diri melalui kustomisasi avatar, interaksi daring, dan kolaborasi kreatif. Keterlibatan positif dalam komunitas dan kerja tim dapat memperkuat rasa percaya diri dan keterampilan komunikasi, sementara pengalaman negatif seperti perundungan daring atau paparan konten berbahaya dapat menghambat perkembangan identitas. Beberapa studi juga menyoroti potensi Roblox untuk intervensi edukasional dan psikososial, dengan keberhasilan bergantung pada narasi yang dirancang dengan baik dan moderasi yang kuat. Selain itu, konteks budaya, kebijakan perlindungan data, dan keselamatan digital memainkan peran penting dalam membentuk hasil tersebut. Studi ini menekankan perlunya kolaborasi antara pengembang, pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan untuk menciptakan lingkungan virtual yang aman, inklusif, dan mendukung bagi pertumbuhan identitas yang berkelanjutan pada kaum muda.

Kata kunci: Avatar, Identitas Digital, Komunikasi, Pendidikan, Roblox

DOI:

<https://doi.org/10.47134/interaction.v2i2.4777>

*Correspondence: Ajeng Ayu Wulandari

Email: aawulandari05@gmail.com

Received: 23-06-2025

Accepted: 23-07-2025

Published: 23-08-2025



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: This article aims to analyze the role of Roblox as an online gaming platform and creative social ecosystem in shaping young people's identities. It explores psychological, social, cultural, educational, and ethical dimensions, focusing on both opportunities and challenges. The study uses a systematic literature review of ten recent international studies, employing thematic analysis to identify recurring trends. Findings indicate that Roblox facilitates self-exploration through avatar customization, online interactions, and creative collaboration. Positive engagement within the community and teamwork can enhance self-confidence and communication skills, whereas negative experiences such as cyberbullying or exposure to harmful content may inhibit identity development. Several studies also highlight Roblox's potential for educational and psychosocial interventions, with their success depending on well-designed narratives and robust moderation. Furthermore, cultural factors, data protection policies, and digital safety play crucial roles in shaping the outcomes. The study underscores the need for collaboration among developers, educators, parents, and policymakers to create a safe, inclusive, and supportive virtual environment for the sustainable growth of young people's identities.

Keywords: Avatar, Communication, Digital Identity, Education, Roblox

Pendahuluan

Menurut laporan Statista (2024), Roblox kini mencatat lebih dari 70 juta pengguna aktif harian secara global, menegaskan peran platform ini sebagai fenomena besar dalam interaksi digital generasi muda (Sturman, 2023). Dirilis pada tahun 2006 oleh Roblox Corporation, Roblox bukan sekadar platform permainan daring (Putawa et al, 2023). Melalui Roblox Studio, pengguna khususnya anak-anak dan remaja dapat menciptakan pengalaman bermain mereka sendiri (Huang, 2023). Dengan ekosistem yang memadukan

hiburan, kreativitas, dan interaksi komunitas, Roblox menjadi ruang virtual yang penting untuk pembangunan narasi personal, pengembangan keterampilan, dan eksplorasi identitas diri mereka (Fu, 2025).

Identitas generasi muda merupakan proses pembentukan jati diri, nilai, dan peran sosial yang terjadi selama masa perkembangan (Branje et al, 2021) (Pfeifer & Berkman, 2018). Granic et al. (2020) menegaskan bahwa pengalaman digital kini menjadi fondasi signifikan dalam membentuk identitas remaja, melalui interaksi sosial daring, pembentukan komunitas, dan representasi diri virtual. Sementara kebebasan berekspresi ini membawa potensi positif, kebutuhan akan validasi digital dan paparan konten kurang layak juga dapat menimbulkan risiko (Aragon et al, 2009) (Kou et al, 2024).

Platform kreatif seperti Roblox menghadirkan lingkungan sosial yang luas bagi generasi muda untuk menjalin hubungan, meningkatkan kemampuan komunikasi, dan bereksperimen dengan berbagai peran (Fu et al, 2025). Dalam penelitian mereka, Bassiouni & Hackley (2014) menunjukkan bahwa video game kerap berperan sebagai media budaya bersama yang memperkuat hubungan personal antara teman sebaya maupun dalam keluarga. Dalam konteks Roblox, aspek komunitas yang mencakup grup berbasis minat, acara kolaboratif, dan berbagi karya mendorong eksplorasi identitas sosial yang melampaui interaksi dunia nyata (Aliyyah et al, 2024).

Salah satu fitur utama Roblox adalah kemampuan kustomisasi avatar, yang menjadi representasi visual dari identitas pemain. Studi Paleczna, (2024) menemukan bahwa gaya identitas remaja berkorelasi dengan bagaimana mereka memandang dan merancang avatar, di mana avatar digunakan sebagai media untuk mengekspresikan diri, mencoba peran baru, atau menyesuaikan diri dengan kelompok sosial tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa kustomisasi avatar di Roblox dapat menjadi sarana yang kaya untuk eksplorasi identitas dan integrasi sosial di lingkungan virtual.

Selain itu, Villani et al. (2016) menunjukkan bahwa penggunaan avatar di lingkungan virtual dapat berfungsi sebagai alat representasi diri yang mendukung perkembangan psikologis remaja. Avatar membantu individu mengintegrasikan pengalaman pribadi dengan identitas digital yang mereka bangun, sekaligus memfasilitasi interaksi sosial yang aman dan terkontrol (Alcántara et al, 2024) (Li et al, 2024). Di Roblox, fleksibilitas desain avatar memberikan ruang luas bagi remaja untuk menguji berbagai identitas dan mengamati respons sosial yang mereka terima, yang dapat memperkuat atau mengubah persepsi diri mereka.

Artikel ini disusun sebagai studi literatur sistematis terhadap sepuluh penelitian relevan yang mengkaji hubungan Roblox dengan pembentukan identitas generasi muda. Han et al. (2023) meninjau penggunaan Roblox dalam pembelajaran, menyoroti kontribusinya terhadap literasi digital dan keterampilan kreatif. Morreale & Rosa (2024) menyoroti potensi pedagogis komunitas pembuat game di Roblox yang menyerupai lingkungan taman kanak-kanak sebagai ruang belajar sosial. Choi et al. (2023) mengeksplorasi pengalaman pengembang remaja di komunitas developer Roblox, termasuk peluang pengembangan keterampilan dan risiko keamanan daring. Buruk et al. (2024) membahas trajektori masa depan pembentukan identitas dan kehidupan sosial di realitas virtual yang diperluas. Yang et al. (2025) mengusulkan kerangka multidimensi untuk tata kelola identitas digital di metaverse.

Selanjutnya, Szita et al. (2025) menelaah regulasi, perlindungan anak, dan isu etis dalam pengelolaan identitas di lingkungan metaverse. Yang et al. (2024) mengidentifikasi prinsip inti dan tantangan kritis terkait interoperabilitas, privasi, dan fragmentasi identitas. Paraskeva et al. (2025) mengevaluasi efektivitas game Roblox *Super U Story* dalam meningkatkan citra tubuh anak dan remaja di Amerika Serikat melalui uji coba terkontrol acak. Becker & Corbitt (2025) membahas pembentukan identitas anak migran melalui permainan digital transgresif di Roblox. Terakhir, Chawki (2025) mengkaji moderasi berbasis AI dan kerangka hukum pada media sosial ramah anak dengan studi kasus Roblox. Dengan memadukan temuan dari seluruh literatur ini, artikel ini membangun kerangka konseptual untuk memahami peran Roblox dalam perkembangan psikososial, peluang, dan tantangan yang dihadapi generasi muda di era digital.

Tujuan utama penulisan ini adalah untuk memberikan pemahaman lebih mendalam tentang bagaimana Roblox berkontribusi dalam pembentukan identitas generasi muda, termasuk peluang positif dan tantangan yang perlu diantisipasi. Selain itu, artikel ini diharapkan menjadi referensi praktis bagi pendidik, orang tua, serta pembuat kebijakan dalam merancang strategi pendampingan yang mampu mendukung pembentukan identitas diri yang sehat di tengah perkembangan digital yang cepat.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (*literature review*) yang bersifat sistematis untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis hasil penelitian sebelumnya terkait hubungan antara penggunaan Roblox dan pembentukan identitas generasi muda. Pendekatan ini mengacu pada panduan yang direkomendasikan oleh Snyder (2019) yang menekankan pentingnya seleksi sumber yang relevan, komprehensif, dan berkualitas tinggi untuk membangun kerangka konseptual yang solid. Proses penelusuran literatur dilakukan melalui basis data akademik terkemuka seperti Scopus, Web of Science, dan Google Scholar, dengan kata kunci seperti *Roblox*, *youth identity formation*, *avatar customization*, dan *digital games and adolescence*.

Tahapan seleksi literatur mengikuti prinsip Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA) untuk memastikan transparansi dan replikabilitas proses (Page et al, 2021). Kriteria inklusi meliputi artikel yang dipublikasikan dalam jurnal atau prosiding *peer-reviewed*, terbit antara tahun 2024 hingga 2025, menggunakan bahasa Inggris atau Indonesia, dan membahas topik Roblox atau platform game serupa dalam konteks identitas generasi muda. Artikel yang bersifat opini, komentar singkat, atau tidak memiliki relevansi langsung dengan fokus penelitian dikeluarkan dari analisis.

Literatur yang terpilih terdiri dari sepuluh studi utama yang membahas Roblox dan metaverse dari berbagai perspektif, mulai dari identitas, pendidikan, regulasi, hingga interaksi sosial. Yang et al. (2025) dan Szita et al. (2025) menguraikan prinsip, kerangka kerja, serta isu etis dan hukum pengelolaan identitas digital, sementara Buruk et al. (2024) menyoroti pembentukan identitas dalam realitas diperluas. Paraskeva et al. (2025) dan Becker & Corbitt (2025) mengkaji intervensi gim dan praktik bermain digital terhadap citra tubuh serta hubungan sosial anak. Chawki (2025) membahas tantangan moderasi konten berbasis AI, dan Han et al. (2023) serta Morreale & Rosa (2024) menyoroti potensi pedagogis Roblox. Adapun Choi et al. (2025) fokus pada pengalaman pengembang remaja dan upaya

menciptakan ruang daring yang aman, mencerminkan peluang dan risiko platform ini di berbagai konteks.

Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan tematik (*thematic analysis*) sebagaimana dijelaskan oleh Braun & Clarke (2006), dengan mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari literatur terpilih, seperti kreativitas dan ekspresi diri, interaksi sosial daring, representasi avatar, serta risiko dan tantangan yang terkait dengan penggunaan Roblox. Proses ini memungkinkan integrasi berbagai perspektif dari sepuluh studi tersebut, sehingga menghasilkan pemahaman komprehensif tentang peran Roblox dalam pembentukan identitas generasi muda.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian-penelitian yang ditelaah menunjukkan bahwa Roblox tidak sekadar menjadi platform permainan daring, tetapi juga sebuah ekosistem sosial kreatif yang sarat dengan peluang sekaligus tantangan bagi pembentukan identitas generasi muda. Yang et al. (2025) menekankan bahwa identitas di metaverse memiliki dimensi multidisiplin, di mana prinsip *equivalence and alignment* serta *fusion and expansiveness* menjadi dasar tata kelola identitas digital. Prinsip pertama menekankan kesesuaian identitas virtual dengan norma dunia nyata, sedangkan prinsip kedua menggarisbawahi potensi integrasi mendalam dan ekspansi identitas yang melampaui batas fisik. Dalam konteks Roblox, hal ini terlihat dari bagaimana pemain dapat mempertahankan atribut tertentu dari identitas dunia nyata seperti gaya berpakaian atau cara berbicara sekaligus bereksperimen dengan representasi diri yang sepenuhnya baru melalui avatar. Fenomena ini memberi peluang untuk memperluas pemahaman diri, namun juga berisiko menimbulkan fragmentasi identitas apabila perbedaan antara persona virtual dan nyata terlalu ekstrem.

Paraskeva et al. (2025) memberikan contoh konkret bagaimana Roblox dimanfaatkan untuk intervensi psikososial melalui gim *Super U Story*. Dengan desain naratif yang memuat pesan positif mengenai citra tubuh, intervensi ini ditujukan bagi anak usia 9 sampai 13 tahun di Amerika Serikat. Hasil uji coba terkontrol secara acak (RCT) menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kepuasan tubuh sesaat (*state body satisfaction*) dibandingkan kontrol aktif, meski tidak lebih baik dibandingkan kontrol atensi. Ini mengindikasikan bahwa upaya penyisipan nilai-nilai positif ke dalam pengalaman bermain di Roblox memiliki potensi, namun keberhasilannya sangat bergantung pada desain yang mampu mempertahankan keterlibatan pemain tanpa menimbulkan resistensi terhadap pesan yang dirasa terlalu edukatif atau disebut fenomena *chocolate-covered broccoli*. Dari sini dapat dilihat bahwa intervensi di platform seperti Roblox perlu mempertimbangkan keseimbangan antara hiburan dan edukasi agar tidak mengganggu pengalaman bermain.

Studi Becker dan Corbitt (2025) membawa perspektif berbeda dengan mengkaji permainan transgresif anak-anak Brasil di Roblox. Temuan mereka menunjukkan bahwa Roblox dapat menjadi ruang untuk mempertahankan ikatan keluarga dan komunitas lintas negara atau *transnational kinship*, meskipun diwarnai oleh norma dan batasan ideologis platform. Anak-anak dalam studi ini mampu menegosiasikan identitas dan hubungan sosialnya di dua ranah, online dan offline, melalui konsep *bleeding*, *bending*, dan *diffraction*. Fenomena ini memperlihatkan bahwa interaksi di Roblox bukan sekadar replikasi dunia

nyata, melainkan juga arena di mana norma sosial dapat dinegosiasikan ulang, memberikan peluang bagi kelompok minoritas atau non dominan untuk menegaskan keberadaannya.

Chawki (2025) menyoroti isu keamanan dan moderasi konten di Roblox, khususnya melalui lensa hukum dan teknologi. Dengan pengguna bulanan mencapai ratusan juta dan mayoritas di bawah usia 18 tahun, moderasi konten menjadi tantangan besar. Sistem hibrida AI manusia yang digunakan Roblox mampu menyaring miliaran interaksi setiap hari, tetapi masih rawan kesalahan deteksi dan ketidakkonsistenan penerapan kebijakan antar wilayah. Dalam perspektif pembentukan identitas, moderasi yang lemah berpotensi membiarkan perilaku atau konten yang merusak berkembang, memengaruhi persepsi diri dan norma interaksi generasi muda. Sebaliknya, moderasi yang terlalu ketat dapat membatasi ekspresi diri yang sehat. Hal ini menggarisbawahi pentingnya merancang sistem moderasi yang tidak hanya aman, tetapi juga adaptif terhadap kebutuhan perkembangan sosial remaja.

Han et al. (2023) mengulas peran Roblox dalam pembelajaran melalui tinjauan sistematis. Mereka menemukan bahwa Roblox efektif digunakan untuk pembelajaran kolaboratif, pemrograman, dan pengembangan keterampilan kognitif maupun non kognitif. Pengalaman belajar ini memperkaya identitas siswa sebagai pembelajar aktif dan kreatif, yang dapat memperkuat kepercayaan diri serta keterampilan sosial mereka. Namun, risiko seperti perundungan daring dan keamanan siber tetap menjadi hambatan yang dapat mengganggu perkembangan identitas positif. Dalam konteks ini, pengintegrasian Roblox dalam pendidikan harus disertai strategi pengelolaan risiko yang matang.

Morreale dan Rosa (2024) memandang komunitas pembuat gim di Roblox sebagai *affinity spaces* yang menyerupai taman kanak-kanak digital. Lingkungan ini mendorong pembelajaran sejawat, partisipasi, dan kreativitas, selaras dengan model pedagogis Froebel dan konsep *lifelong kindergarten* dari Resnick. Dalam ruang seperti ini, identitas pemain berkembang melalui proses penciptaan, eksplorasi, dan kolaborasi. Namun, dinamika komunitas juga dapat memperkuat hierarki atau eksklusifitas jika tidak dikelola secara inklusif. Oleh karena itu, kualitas interaksi sosial dalam *affinity spaces* sangat menentukan arah perkembangan identitas.

Choi et al. (2025) menambahkan sudut pandang spesifik terkait pengembang remaja di Roblox. Melalui wawancara dengan 18 remaja pembuat gim atau aset, mereka menemukan bahwa komunitas pengembang memberikan dukungan teknis, sosial, dan peluang karier. Namun, tantangan seperti konflik antar anggota, penipuan finansial, dan minimnya struktur komunitas dapat menghambat perkembangan identitas profesional mereka. Dengan kata lain, Roblox dapat menjadi jalur awal pembentukan identitas sebagai kreator, tetapi memerlukan dukungan struktural yang memadai untuk menghindari jebakan lingkungan daring yang toksik.

Buruk et al. (2024) membahas identitas dalam *extended reality* (XR) dan metaverse, menyoroti perbedaan serta tumpang tindih antara identitas nyata dan virtual. Di Roblox, fleksibilitas representasi avatar memungkinkan eksplorasi identitas yang luas, tetapi juga dapat menciptakan disonansi identitas. Keseimbangan antara konsistensi diri dan

kebebasan bereksperimen menjadi kunci agar pengalaman virtual mendukung, bukan merusak, pembentukan identitas.

Szita et al. (2025) menyoroti pertimbangan etis dalam representasi identitas di metaverse, termasuk isu privasi, penggunaan data pribadi, dan personalisasi berbasis AI. Dalam Roblox, pengumpulan data perilaku pemain dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pengalaman bermain, tetapi juga berpotensi dimanipulasi untuk tujuan komersial. Pemahaman akan risiko ini penting, karena generasi muda yang sedang membentuk identitasnya cenderung lebih rentan terhadap pengaruh eksternal.

Tabel 1. *Review Penelitian Terkait Roblox, Metaverse dan Identitas*

No	Penulis & Tahun	Fokus Penelitian	Temuan Utama
1	Yang et al. (2024)	Prinsip inti identitas di metaverse	Kerangka prinsip identitas digital dan tantangan tata kelola
2	Paraskeva et al. (2025)	Intervensi citra tubuh melalui gim edukatif	Gim dapat meningkatkan citra tubuh jika narasi disisipkan secara organik
3	Becker & Corbitt (2025)	Identitas anak transnasional di ruang virtual	Roblox sebagai ruang negosiasi identitas kultural hibrida
4	Chawki (2025)	Moderasi AI dan perlindungan pengguna muda	Keseimbangan moderasi dan kebebasan berekspresi sangat penting
5	Han et al. (2023)	Roblox sebagai media pembelajaran	Pembelajaran kolaboratif membentuk identitas akademik
6	Morreale & Rosa (2024)	Komunitas pembuat gim dan identitas	Affinity space membentuk identitas kreator
7	Choi et al. (2025)	Pengembang remaja dan pembentukan identitas profesional	Pengalaman kolaboratif membentuk rasa percaya diri kreator
8	Buruk et al. (2024)	Identitas di extended reality	Avatar sebagai sarana eksplorasi identitas
9	Yang et al. (2025)	Kerangka multidimensi tata kelola identitas metaverse	Model pengelolaan identitas digital yang komprehensif
10	Szita et al. (2025)	Pertimbangan etis dan hukum identitas digital	Pentingnya perlindungan data dan etika personalisasi konten

Sumber: Olahan Peneliti, 2025

Temuan lintas studi memperlihatkan bahwa meskipun Roblox beroperasi dalam ruang virtual, pembentukan identitas yang terjadi di dalamnya sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan struktur komunitas yang mirip dengan lingkungan nyata. Misalnya, konsep *affinity space* yang dibahas oleh Morreale dan Rosa (2024) relevan untuk menjelaskan bagaimana pemain dengan minat yang sama dapat membentuk kelompok belajar dan berkreasi. Di sini, identitas sosial terbentuk melalui partisipasi aktif, pertukaran ide, dan kolaborasi dalam membangun gim atau dunia virtual. Akan tetapi, keberhasilan ruang ini dalam mendukung perkembangan identitas positif bergantung pada inklusivitas dan kebijakan komunitas yang mencegah perilaku eksklusif atau diskriminatif.

Dari perspektif intervensi psikososial, penelitian Paraskeva et al. (2025) menunjukkan bahwa integrasi pesan edukatif dalam konteks permainan memiliki potensi yang signifikan tetapi juga tantangan tersendiri. Pengalaman bermain di Roblox yang

diwarnai narasi positif dapat meningkatkan indikator tertentu dari identitas diri seperti penerimaan tubuh atau harga diri. Namun, jika pesan disampaikan secara terlalu eksplisit atau terasa memaksakan, pemain dapat kehilangan minat atau bahkan menolak pesan tersebut. Fenomena ini mengingatkan bahwa pembentukan identitas di lingkungan virtual tidak hanya soal eksposur terhadap konten positif, tetapi juga tentang bagaimana konten itu diintegrasikan secara organik ke dalam pengalaman bermain.

Penelitian Becker dan Corbitt (2025) memberikan dimensi kultural pada pembahasan ini. Anak-anak transnasional dalam studi mereka menggunakan Roblox sebagai media untuk memelihara identitas budaya sambil menavigasi realitas sosial di negara tempat tinggal baru. Proses ini menciptakan bentuk identitas hibrida yang memadukan unsur-unsur dari budaya asal dan budaya lingkungan baru. Interaksi lintas batas ini memperlihatkan bagaimana ruang virtual dapat menjadi arena penting bagi anak-anak untuk mengelola kompleksitas identitas ganda yang mereka miliki, sekaligus menegosiasikan perbedaan norma yang berlaku di masing-masing konteks.

Isu keamanan dan moderasi konten yang diangkat Chawki (2025) memiliki relevansi langsung terhadap pembentukan identitas di Roblox. Paparan terhadap konten negatif seperti ujaran kebencian atau perilaku predator dapat meninggalkan dampak jangka panjang terhadap persepsi diri dan norma sosial pemain muda. Sistem moderasi yang efektif perlu mampu menyeimbangkan perlindungan pengguna dengan kebebasan berekspresi yang sehat. Kegagalan dalam mencapai keseimbangan ini dapat mengakibatkan terbentuknya identitas yang distorsi, baik melalui internalisasi perilaku negatif maupun melalui pembatasan berlebihan terhadap kebebasan bereksperimen.

Dalam ranah pendidikan, Han et al. (2023) menunjukkan bahwa Roblox dapat menjadi sarana yang efektif untuk pembelajaran kolaboratif. Pembelajaran yang berbasis proyek di Roblox memungkinkan siswa mengembangkan identitas sebagai pembelajar yang kreatif, mandiri, dan kooperatif. Identitas akademik yang terbentuk melalui proses ini dapat memengaruhi perilaku dan sikap siswa di luar dunia virtual. Namun, untuk memaksimalkan manfaat ini, perlu ada desain instruksional yang jelas, panduan penggunaan yang aman, dan integrasi yang sinkron dengan tujuan pembelajaran formal.

Kajian Buruk et al. (2024) menambahkan wawasan bahwa identitas di lingkungan *extended reality* sangat dipengaruhi oleh kebebasan representasi avatar. Di Roblox, pemain dapat memilih untuk menampilkan identitas yang mendekati realitas atau sepenuhnya berbeda. Kebebasan ini, meski memperluas ruang eksplorasi diri, dapat menimbulkan konflik internal ketika identitas virtual yang dibentuk sangat kontras dengan identitas nyata. Oleh karena itu, platform dan komunitas perlu menyediakan ruang diskusi atau bimbingan yang membantu pemain merefleksikan hubungan antara kedua identitas tersebut.

Szita et al. (2025) menggarisbawahi aspek privasi dan penggunaan data sebagai faktor penting dalam pembentukan identitas. Data perilaku yang dikumpulkan platform dapat memengaruhi bagaimana pengalaman bermain dipersonalisasi, yang pada gilirannya memengaruhi eksposur pemain terhadap jenis interaksi dan konten tertentu. Pemanfaatan data yang etis dapat mendukung pembentukan identitas positif, sedangkan

penyalahgunaan data dapat memanipulasi preferensi dan perilaku pemain secara tidak sadar.

Studi Choi et al. (2025) menekankan bahwa komunitas pengembang remaja di Roblox bukan hanya tempat belajar keterampilan teknis, tetapi juga arena pembentukan identitas profesional. Melalui kolaborasi, berbagi karya, dan menerima umpan balik, remaja mengembangkan rasa percaya diri sebagai kreator. Namun, kurangnya regulasi internal komunitas dapat menimbulkan risiko seperti konflik personal atau penipuan, yang berpotensi merusak kepercayaan diri dan komitmen mereka untuk terus berkarya.

Jika ditarik secara keseluruhan, hasil-hasil ini menunjukkan bahwa pembentukan identitas di Roblox bersifat multidimensional, mencakup dimensi psikologis, sosial, kultural, edukatif, dan etis. Platform ini menyediakan peluang yang luas bagi generasi muda untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, namun juga menghadirkan tantangan yang memerlukan intervensi dari berbagai pihak, termasuk pengembang, pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan.

Salah satu benang merah yang dapat ditarik dari semua studi adalah pentingnya menciptakan lingkungan virtual yang aman, inklusif, dan suportif. Baik dalam konteks pembelajaran, intervensi psikososial, maupun aktivitas rekreasi, keberadaan mekanisme dukungan yang memadai dapat menjadi pembeda antara pengalaman yang memperkaya identitas dan pengalaman yang merusaknya.

Selain itu, faktor interaksi antar pemain memegang peran kunci dalam pembentukan identitas. Pengalaman kolaboratif yang positif dapat memperkuat rasa kebersamaan dan kompetensi sosial, sedangkan interaksi negatif seperti perundungan daring dapat merusak rasa percaya diri dan memicu isolasi sosial. Dengan demikian, dinamika komunitas perlu menjadi fokus perhatian dalam setiap strategi pengembangan platform.

Dimensi hukum dan kebijakan yang dibahas oleh Chawki (2025) dan Szita et al. (2025) juga tidak dapat diabaikan. Regulasi yang jelas mengenai perlindungan anak, privasi data, dan tanggung jawab platform terhadap konten merupakan fondasi yang diperlukan untuk menciptakan ruang digital yang sehat bagi perkembangan identitas.

Dari perspektif praktis, hasil studi ini menyiratkan bahwa integrasi Roblox ke dalam strategi pendidikan atau intervensi sosial harus mempertimbangkan keseimbangan antara kebebasan kreatif dan pengendalian risiko. Pengawasan yang adaptif dan berbasis bukti dapat membantu memaksimalkan manfaat platform sekaligus meminimalkan potensi dampak negatifnya.

Penelitian di masa depan perlu menggali lebih dalam mengenai interaksi antara identitas virtual dan nyata, khususnya bagaimana perbedaan atau kesamaan di antara keduanya memengaruhi perkembangan psikososial anak dan remaja. Studi longitudinal akan sangat membantu untuk memahami dampak jangka panjang penggunaan Roblox terhadap identitas.

Keterlibatan berbagai pemangku kepentingan, mulai dari pengembang platform hingga pendidik dan pembuat kebijakan, menjadi krusial dalam memastikan bahwa Roblox dapat berfungsi sebagai lingkungan yang mendukung pertumbuhan identitas yang sehat.

Kolaborasi lintas sektor dapat menghasilkan kebijakan dan praktik terbaik yang mampu mengakomodasi kebutuhan beragam pengguna.

Dengan mempertimbangkan semua aspek tersebut, jelas bahwa Roblox memegang potensi besar dalam pembentukan identitas generasi muda, tetapi potensi ini hanya dapat dimaksimalkan jika risiko-risiko yang ada diidentifikasi dan dikelola secara efektif. Lingkungan yang aman, inklusif, dan mendukung eksplorasi diri akan memungkinkan generasi muda untuk memanfaatkan sepenuhnya peluang yang ditawarkan oleh platform ini.

Akhirnya, kombinasi pendekatan teknologi, edukasi, komunitas, dan kebijakan menjadi kunci untuk menjadikan Roblox bukan hanya sebagai ruang hiburan, tetapi juga sebagai wahana pengembangan diri yang berkelanjutan. Implementasi prinsip-prinsip tata kelola identitas yang disarankan oleh Yang et al. dan integrasi praktik moderasi serta pendidikan yang efektif akan memastikan bahwa pengalaman di Roblox dapat memberikan kontribusi positif yang nyata terhadap perkembangan identitas generasi muda.

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa Roblox memainkan peran penting dalam pembentukan identitas generasi muda melalui interaksi sosial, kultural, edukatif, dan psikologis. Platform ini memberi ruang bagi pengguna untuk mengeksplorasi diri melalui avatar, kolaborasi kreatif, dan interaksi sosial. Namun, pengalaman negatif seperti perundungan daring dapat merusak perkembangan identitas, sementara aspek pendidikan dapat mendukung pembentukan identitas akademik dan keterampilan kolaboratif. Roblox juga memfasilitasi pembentukan identitas multikultural, terutama bagi anak-anak yang hidup di lingkungan transnasional. Keberhasilan proses ini sangat bergantung pada kebijakan keamanan, regulasi privasi, dan tata kelola platform yang diterapkan.

Implikasi penting dari temuan ini adalah perlunya kolaborasi antara pengembang, pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan untuk menciptakan ekosistem virtual yang aman dan mendukung eksplorasi diri secara sehat dan inklusif. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengeksplorasi dampak jangka panjang penggunaan Roblox terhadap identitas remaja, mengidentifikasi efek negatif yang mungkin timbul, serta menilai pengaruh kebijakan moderasi dan keamanan digital dalam membentuk pengalaman pengguna.

Daftar Pustaka

- Alcántara, J. C., Tasic, I., & Cano, M.-D. (2024). Enhancing Digital Identity: Evaluating Avatar Creation Tools and Privacy Challenges for the Metaverse. *Information*, 15(10), 624. <https://doi.org/10.3390/info15100624>
- Aliyyah, I., Basrowi, B., Junaedi, A., & Syahyuti, S. (2024). Understanding Roblox's Business Model and Collaborative Learning on Participation in the Decision-Making Process: Implications for Enhancing Cooperative Literacy. *International Journal of Data and Network Science*, 8(2), 1247–1260. <https://doi.org/10.5267/j.ijdns.2023.11.009>

- Aragon, C. R., Poon, S. S., Monroy-Hernández, A., & Aragon, D. (2009). A tale of two online communities: Fostering collaboration and creativity in scientists and children. *Proceedings of the Seventh ACM Conference on Creativity and Cognition*, 9-18-18. <https://doi.org/10.1145/1640233.1640239>
- Bassiouni, D. H., & Hackley, C. (2014). *Video Games as Identity Resources in Children's Lived Experience*. Being, Becoming & Belonging – The 6th Child and Teen Consumption Conference.
- Becker, M. L., & Corbitt, A. (2025). Relational Bleeding, Bending, and Diffraction: Brazilian Transnational Children's Transgressive Digital Play on Roblox. *Children & Society*, chso.12967. <https://doi.org/10.1111/chso.12967>
- Branje, S., de Moor, E. L., Spitzer, J., & Becht, A. I. (2021). Dynamics of Identity Development in Adolescence: A Decade in Review. *Journal of Research on Adolescence*, 31(4), 908–927. <https://doi.org/10.1111/jora.12678>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Buruk, O. 'Oz, Jabari, S., Dagan, E., Morschheuser, B., Saarinen, S., Varjo, E., Legaki, N.-Z., & Thibault, M. (2024). Identity in New Realities: Future Trajectories for Forming Identities and Social Lives in Extended Realities. *Companion Proceedings of the 2024 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 458–461. <https://doi.org/10.1145/3665463.3687240>
- Chawki, M. (2025). AI Moderation and Legal Frameworks in Child-Centric Social Media: A Case Study of Roblox. *Laws*, 14(3), 29. <https://doi.org/10.3390/laws14030029>
- Choi, Y., Choi, J., & Seering, J. (2023). Leveling Up Together: Fostering Positive Growth and Safe Online Spaces for Teen Roblox Developers. *Human Arenas*, 6(2), 404–421. <https://doi.org/10.1007/s42087-021-00228-9>
- Fu, Y. (2025). *Understanding Children's Avatar Making in Social Online Games* (arXiv Preprint arXiv:2502.18705). <https://arxiv.org/abs/2502.18705>
- Fu, Y., Schwamm, S., Baughan, A., Powell, N. M., Kronberg, Z., Owens, A., Izenman, E. R., Alsabeh, D., Hunt, E., Rich, M., Bickham, D., Radesky, J., & Hiniker, A. (2025). *Understanding Children's Avatar Making in Social Online Games*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2502.18705>
- Granic, I., Morita, H., & Scholten, H. (2020). Beyond Screen Time: Identity Development in the Digital Age. *Developmental Psychology*, 56(5), 889–901.
- Han, J., Liu, G., & Gao, Y. (2023). Learners in the Metaverse: A Systematic Review on the Use of Roblox in Learning. *Education Sciences*, 13(3), 296. <https://doi.org/10.3390/educsci13030296>
- Huang, J. (2023). Analysis on the Young Age of Roblox Platform Audience Targeting. *Highlights in Business, Economics and Management*, 11, 112–117. <https://doi.org/10.54097/hbem.v11i.7954>
- Li, P., Qi, F., & Ye, Z. (2024). Influence of Avatar Identification on the Attraction of Virtual Reality Games: Survey Study. *JMIR Form Res*, 8(e56704). <https://doi.org/10.2196/56704>

- Morreale, D., & Rosa, A. (2024). Roblox and the Pervasiveness of Play: What Game-Making Communities Can Teach Us About Participatory Practices in Affinity Spaces. *International Journal of Communication*, 8. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/issue/view/20>
- Page, M. J., Moher, D., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., McKenzie, J. E. (2021). PRISMA 2020 explanation and elaboration: Updated guidance and exemplars for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372, n160. <https://doi.org/10.1136/bmj.n160>
- Paleczna, M. (2024). Adolescent identity styles and avatar perception: Examining the link between identity formation and virtual representation. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 18(1). <https://doi.org/10.5817/CP2024-1-2>
- Paraskeva, N., Haywood, S., Anquandah, J., White, P., Budhraj, M., Diedrichs, P. C., & Williamson, H. (2025). Evaluating the Effectiveness of a Roblox Video Game (Super U Story) in Improving Body Image Among Children and Adolescents in the United States: Randomized Controlled Trial. *Journal of Medical Internet Research*, 27, e66625. <https://doi.org/10.2196/66625>
- Pfeifer, J. H., & Berkman, E. T. (2018). The Development of Self and Identity in Adolescence: Neural Evidence and Implications for a Value-Based Choice Perspective on Motivated Behavior. *Child Development Perspectives*, 12(3), 158–164. <https://doi.org/10.1111/cdep.12279>
- Putawa, R. A., Wardana, A. N. I., & Tenggara, A. P. (2023). Metaverse-based Water Level Simulator for the Festo MPS PA Workstation. *Journal of Physics: Conference Series*, 2673(1), 012008. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2673/1/012008>
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 104, 333–339. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>
- Statista. (2024). *Daily active users global Roblox*. <https://www.statista.com/statistics/1192573/daily-active-users-global-roblox/>
- Sturman, D. (2023, September 11). Revolutionizing creation on Roblox with generative AI. *Roblox Corporation Newsroom*. <https://corp.roblox.com/newsroom/2023/09/revolutionizing-creation-roblox>
- Szita, K., Buck, L., Palladino, N., Xiao, Q., Treusch, P., Burin, D., O'Meara, J., & Wade, V. (2025). Considerations on user identity within metaverse environments. *Open Research Europe*, 5, 162. <https://doi.org/10.12688/openreseurope.20411.1>
- Villani, D., Gatti, E., Triberti, S., Confalonieri, E., & Riva, G. (2016). Exploration of virtual body-representation in adolescence: The role of age and sex in avatar customization. *Springerplus*, 5(1), 740. <https://doi.org/10.1186/s40064-016-2520-y>
- Yang, L., Xu, Y., & Hui, P. (2024). Metaverse identity: Core principles and critical challenges. *Cambridge Dictionary*. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/identity>

-
- Yang, L., Xu, Y., & Hui, P. (2025). Framing metaverse identity: A multidimensional framework for governing digital selves. *Telecommunications Policy*, 49(3), 102906. <https://doi.org/10.1016/j.telpol.2025.102906>
- Yubo Kou, Yingfan Zhou, Zinan Zhang, & Xinning Gui. (2024). The Ecology of Harmful Design: Risk and Safety of Game Making on a Metaverse Platform ISBN - 9798400705830. *Proceedings of the 2024 ACM Designing Interactive Systems Conference*, 1842–1856. <https://doi.org/10.1145/3643834.3660678>