

GAMBARAN PRAKTEK CYBERBULLYING DI GAME ROBLOX BERBASIS AVATAR: STUDI KUALITATIF

Utami Nurhafsari Putri¹, Sania Sarah²

Universitas Negeri Medan

utami.dongoran@unimed.ac.id¹, saniasarah33@gmail.com²

ABSTRAK

Perkembangan game daring telah menciptakan ruang interaksi sosial baru bagi remaja, termasuk melalui penggunaan avatar sebagai representasi identitas digital. Dalam game Roblox, avatar tidak hanya berfungsi sebagai karakter permainan, tetapi juga menjadi simbol identitas yang dapat memengaruhi interaksi antar pemain. Kondisi tersebut membuka peluang munculnya cyberbullying berbasis avatar, yaitu tindakan perundungan yang ditujukan kepada pengguna berdasarkan tampilan atau karakteristik avatar yang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan praktik cyberbullying berbasis avatar dalam game Roblox pada remaja. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi. Informan penelitian terdiri atas lima siswa kelas X SMAN 2 Percut Sei Tuan yang memiliki pengalaman mengalami cyberbullying berbasis avatar dalam permainan Roblox. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa cyberbullying berbasis avatar terjadi dalam bentuk ejekan verbal, stereotip negatif, penghinaan, dan pengucilan sosial. Avatar Bacon menjadi jenis avatar yang paling sering menjadi sasaran cyberbullying karena diasosiasikan sebagai pemain baru, tidak berpengalaman, dan memiliki status sosial yang lebih rendah. Praktik cyberbullying tersebut menimbulkan dampak psikologis berupa rasa malu, minder, takut, kecemasan sosial, serta penurunan kepercayaan diri. Temuan penelitian menunjukkan bahwa avatar telah menjadi bagian dari identitas digital remaja sehingga serangan terhadap avatar sering dimaknai sebagai serangan terhadap diri individu. Dengan demikian, cyberbullying berbasis avatar di Roblox tidak hanya menjadi fenomena digital, tetapi juga memiliki implikasi nyata terhadap kondisi psikologis dan sosial remaja.

Kata Kunci: Cyberbullying, Avatar Roblox, Identitas Digital, Kepercayaan Diri, Remaja.

ABSTRACT

The development of online games has created new spaces for social interaction among adolescents, including through the use of avatars as representations of digital identity. In Roblox, avatars function not only as game characters but also as symbols of identity that influence interactions among players. This condition creates opportunities for avatar-based cyberbullying, a form of bullying directed at users based on the appearance or characteristics of their avatars. This study aims to describe avatar-based cyberbullying practices in Roblox among adolescents. The study employed a qualitative approach with a phenomenological method. The participants consisted of five tenth-grade students from SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan who had experienced avatar-based cyberbullying in Roblox. Data were collected through in-depth interviews, observation, and documentation, and were analyzed using the Miles and Huberman model, including data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings revealed that avatar-based cyberbullying occurred in the form of verbal harassment, negative stereotyping, insults, and social exclusion. Bacon avatars were the most frequent targets of cyberbullying because they were associated with novice players, lack of gaming skills, and lower social status. These experiences resulted in psychological impacts such as embarrassment, insecurity, fear, social anxiety, and decreased self-confidence. The findings indicate that avatars have become an integral part of adolescents' digital identities, causing attacks on avatars to be perceived as attacks on the individual. Therefore, avatar-based cyberbullying in Roblox is not merely a digital phenomenon but also has significant psychological and social implications for adolescents.

Keywords: Cyberbullying, Roblox Avatar, Digital Identity, Self-Confidence, Adolescents.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara remaja berinteraksi dan membangun hubungan sosial. Salah satu ruang interaksi yang semakin populer adalah game online, yang tidak lagi berfungsi hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media komunikasi dan pembentukan komunitas virtual. Di Indonesia, penggunaan game online di kalangan remaja terus meningkat seiring dengan kemudahan akses internet dan perangkat digital. Namun, tingginya intensitas interaksi dalam ruang digital juga memunculkan berbagai permasalahan sosial, salah satunya adalah cyberbullying. Cyberbullying merupakan tindakan perundungan yang dilakukan melalui media digital dengan tujuan menyakiti, memperlakukan, mengintimidasi, atau merendahkan individu lain. Berbeda dengan bullying konvensional, cyberbullying dapat terjadi kapan saja dan menjangkau audiens yang lebih luas sehingga berpotensi menimbulkan dampak psikologis yang lebih kompleks bagi korbannya (Patchin & Hinduja, 2014).

Fenomena cyberbullying tidak hanya ditemukan pada media sosial, tetapi juga berkembang dalam komunitas game online yang memiliki fitur komunikasi dan interaksi antarpemain. Salah satu platform yang menunjukkan karakteristik tersebut adalah Roblox. Roblox merupakan platform permainan daring yang memungkinkan pengguna untuk bermain, berkomunikasi, serta menciptakan pengalaman virtual bersama pemain lain. Keunikan Roblox terletak pada keberadaan avatar sebagai representasi visual yang digunakan pemain untuk menampilkan identitas dirinya di ruang digital. Dalam konteks ini, avatar tidak hanya berfungsi sebagai karakter permainan, tetapi juga menjadi simbol identitas, ekspresi diri, dan sarana memperoleh pengakuan sosial dari komunitas pemain (Turkle, 2011).

Sebagai representasi identitas digital, avatar sering menjadi objek penilaian sosial dalam komunitas Roblox. Tampilan avatar, jenis aksesoris yang digunakan, maupun tingkat kustomisasi yang dimiliki sering kali dijadikan dasar untuk menilai status, pengalaman bermain, bahkan kondisi ekonomi pemain. Akibatnya, pemain dengan avatar tertentu, khususnya avatar default atau yang dikenal sebagai "Bacon", kerap menerima ejekan, stereotip negatif, pengucilan, hingga perlakuan merendahkan dari pemain lain. Bentuk-bentuk perlakuan tersebut menunjukkan adanya praktik cyberbullying berbasis avatar, yaitu perundungan yang menjadikan tampilan avatar sebagai sasaran utama serangan verbal maupun sosial dalam lingkungan permainan daring.

Berbagai penelitian sebelumnya telah membahas cyberbullying dalam lingkungan digital. Salom dkk. (2023) menemukan bahwa pengalaman cyberbullying berkaitan dengan penurunan self-esteem dan self-efficacy pada remaja. Singh dan Mahapatra (2024) menjelaskan bahwa bullying dalam komunitas game online dapat memunculkan rasa malu, kecemasan, dan kecenderungan menarik diri dari interaksi sosial. Sementara itu, Zuanda dkk. (2024) menunjukkan bahwa ejekan terhadap identitas digital menjadi salah satu bentuk cyberbullying yang banyak dialami remaja Indonesia. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji praktik cyberbullying berbasis avatar dalam platform Roblox masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian lebih berfokus pada cyberbullying secara umum tanpa melihat bagaimana avatar sebagai representasi identitas digital dapat menjadi sasaran utama perundungan.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan penelitian dengan menggambarkan praktik cyberbullying berbasis avatar yang terjadi dalam game Roblox. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bentuk-bentuk cyberbullying yang dialami pemain, alasan avatar menjadi sasaran perundungan, serta pengalaman yang dirasakan pengguna Roblox ketika identitas digital mereka mendapatkan perlakuan negatif dari pemain lain. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kajian komunikasi digital, khususnya yang berkaitan dengan interaksi sosial, identitas digital, dan cyberbullying dalam komunitas game online.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi. Menurut Bogdan dan Biklen (1992), penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan serta perilaku yang diamati dari subjek penelitian. Pendekatan ini digunakan untuk memahami realitas sosial berdasarkan perspektif individu yang mengalami fenomena tertentu. Sejalan dengan itu, Sugiyono (2013) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah dengan peneliti sebagai instrumen utama, serta lebih menekankan pada pemaknaan dibandingkan generalisasi hasil penelitian. Oleh karena itu, pendekatan kualitatif dipandang sesuai untuk digunakan dalam penelitian ini karena memungkinkan peneliti memahami pengalaman, persepsi, dan pemaknaan yang dibangun oleh individu terhadap fenomena cyberbullying berbasis avatar di game Roblox.

Metode fenomenologi dipilih karena penelitian ini berupaya memahami pengalaman hidup (*lived experiences*) yang dialami pengguna Roblox ketika avatar yang mereka gunakan menjadi sasaran cyberbullying. Creswell (2009) menyatakan bahwa fenomenologi berfokus pada upaya memahami esensi suatu pengalaman yang dialami oleh beberapa individu terhadap suatu fenomena tertentu. Dalam konteks penelitian ini, fenomena yang dimaksud adalah cyberbullying berbasis avatar yang terjadi dalam lingkungan permainan Roblox. Pendekatan fenomenologi memungkinkan peneliti menggali pengalaman subjektif partisipan secara mendalam, termasuk bagaimana mereka merasakan ejekan, stereotip, pengucilan sosial, maupun perlakuan negatif lainnya yang ditujukan kepada avatar yang mereka gunakan. Dengan demikian, penelitian tidak hanya berfokus pada bentuk-bentuk cyberbullying yang terjadi, tetapi juga pada makna yang diberikan partisipan terhadap pengalaman tersebut dalam konteks interaksi sosial digital.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut memiliki siswa yang aktif menggunakan platform permainan daring, khususnya Roblox, sehingga relevan dengan fokus penelitian. Selain itu, lingkungan sekolah memberikan akses yang memungkinkan peneliti memperoleh informan yang sesuai dengan karakteristik penelitian. Penelitian dilaksanakan pada periode Januari hingga Juli 2026 yang mencakup tahap persiapan penelitian, pengumpulan data, analisis data, hingga penyusunan laporan penelitian.

Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan yang aktif bermain Roblox dan memiliki pengalaman mengalami cyberbullying berbasis avatar. Pemilihan informan dilakukan menggunakan teknik *snowball sampling*, yaitu teknik penentuan informan secara bertahap melalui rekomendasi dari informan sebelumnya. Teknik ini digunakan karena pengalaman cyberbullying merupakan pengalaman yang bersifat personal dan sensitif sehingga tidak semua siswa bersedia menceritakan pengalaman tersebut secara terbuka. Melalui rekomendasi dari informan awal, peneliti dapat menjangkau informan lain yang memiliki pengalaman serupa dan relevan dengan fokus penelitian. Jumlah informan dalam penelitian ini sebanyak lima orang siswa yang memenuhi kriteria penelitian. Penentuan jumlah informan mengacu pada prinsip kejenuhan data (*data saturation*), yaitu kondisi ketika data yang diperoleh telah menunjukkan pola yang berulang dan tidak ditemukan lagi informasi baru yang signifikan (Creswell, 2009).

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Wawancara semi-terstruktur digunakan sebagai teknik utama untuk memperoleh data mengenai pengalaman partisipan terkait cyberbullying berbasis avatar. Melalui wawancara, peneliti menggali informasi mengenai bentuk-bentuk cyberbullying yang dialami, karakteristik avatar yang menjadi sasaran perundungan, faktor yang melatarbelakangi terjadinya cyberbullying, serta respons yang ditunjukkan oleh partisipan ketika menghadapi perlakuan tersebut. Teknik wawancara semi-terstruktur dipilih karena memberikan keleluasaan bagi partisipan untuk menjelaskan pengalaman mereka secara lebih mendalam tanpa kehilangan fokus penelitian.

Selain wawancara, observasi digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh dari partisipan. Observasi memungkinkan peneliti mengamati ekspresi, respons emosional, serta perilaku partisipan ketika menceritakan pengalaman cyberbullying yang pernah mereka alami. Sementara itu, dokumentasi digunakan sebagai sumber data pendukung yang membantu memperkuat hasil wawancara dan observasi. Penggunaan berbagai teknik pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai praktik cyberbullying berbasis avatar dalam permainan Roblox sekaligus meningkatkan kredibilitas data penelitian.

Analisis data dilakukan secara kualitatif menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman (1994), yang terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, memfokuskan, serta menyederhanakan data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang relevan dengan fokus penelitian kemudian dikelompokkan ke dalam kategori dan tema tertentu. Tahap berikutnya adalah penyajian data dalam bentuk narasi deskriptif yang memungkinkan peneliti mengidentifikasi pola, hubungan, dan kecenderungan yang muncul dari pengalaman para informan. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan dengan menafsirkan makna dari tema-tema yang ditemukan sehingga diperoleh pemahaman yang utuh mengenai praktik cyberbullying berbasis avatar dalam permainan Roblox.










Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menerapkan beberapa strategi validasi yang mengacu pada konsep validitas penelitian kualitatif yang dikemukakan Creswell (2009). Strategi tersebut meliputi triangulasi sumber dan teknik, member checking, serta penyajian deskripsi yang kaya dan mendalam (*rich, thick description*). Triangulasi dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari berbagai informan dan berbagai teknik pengumpulan data. Member checking dilakukan dengan mengonfirmasikan kembali hasil wawancara dan interpretasi data kepada informan guna memastikan kesesuaian makna yang dimaksud. Selain itu, penyajian deskripsi yang rinci mengenai konteks penelitian dan pengalaman informan dilakukan agar pembaca dapat memahami fenomena yang diteliti secara lebih mendalam. Melalui langkah-langkah tersebut, diharapkan hasil penelitian memiliki tingkat kredibilitas, keakuratan, dan keterpercayaan yang tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Demografi Partisipan

Tabel 1 Deskripsi Demografi Partisipan

	Partisipan 1	Partisipan 2	Partisipan 3	Partisipan 4	Partisipan 5
Inisial	MA	RCA	HI	AI	AR
Usia	16 Tahun	15 Tahun	16 Tahun	15 Tahun	16 Tahun
Gender	Perempuan	Perempuan	Perempuan	Perempuan	Laki-laki
Kelas	X-C	X-C	X-C	X-C	X-A
Gambar Avatar Roblox	1. Avatar Default	1. Avatar Default	1. Avatar Default	1. Avatar Default	1. Avatar Default

				
<p>2. Avatar Berskin</p>	<p>2. Avatar Berskin</p>	<p>2. Avatar Berskin</p>	<p>2. Avatar Berskin</p>	<p>2. Avatar Berskin</p>
				
<p>3. Avatar Realistis/Zepet</p>				
				

2. Praktik Terjadinya Cyberbullying terhadap Pengguna Avatar Roblox

a) Narasumber MA

Berdasarkan hasil wawancara, MA menceritakan bahwa pada awalnya ia tidak mempermasalahakan penggunaan avatar bacon karena belum banyak berinteraksi dengan pemain lain. Saat pertama kali bermain Roblox, avatar bacon dianggap sebagai avatar yang lucu dan biasa digunakan oleh pemain baru. Namun, pengalaman tersebut mulai berubah ketika MA mulai berkomunikasi dan berinteraksi dengan pemain lain dalam permainan. Pada tahap ini, MA mulai membandingkan avatarnya dengan avatar pemain lain yang dianggap lebih menarik dan lebih populer. Kondisi tersebut memunculkan rasa minder karena ia merasa penampilannya tidak sebaik pemain lain. Pengalaman cyberbullying mulai muncul ketika MA mendapatkan berbagai perlakuan negatif dari pemain lain hanya karena menggunakan avatar bacon. MA mengungkapkan bahwa beberapa pemain sengaja menjauhinya, tidak mau bermain bersama, hingga memberikan komentar yang merendahkan dirinya. Salah satu bentuk ejekan yang diterima adalah komentar yang mengaitkan avatar bacon dengan kondisi ekonomi pemain, seperti anggapan bahwa pengguna avatar bacon tidak memiliki uang untuk membeli item atau skin di Roblox. Sebagaimana yang diungkapkan MA:

“Kayak ngejauhin sampe kayak, kamu avatarnya gak bersikin, tidak punya uang ya gitu. Kayak lebih gak dianggap gitu ya.”

Cyberbullying yang diterima tidak hanya berupa ejekan verbal, tetapi juga berbentuk pengucilan sosial dalam permainan. MA menceritakan bahwa ketika ia mencoba bergabung dengan pemain lain dalam suatu server, pemain lain justru menghindarinya karena avatar yang digunakannya. MA menjelaskan:

“Awalnya mau ikut, mau naik gunung bareng, cuman orang tuh kayak ngehindar karena avatar bacon, diejekin, gak cocok gitu, dihindar ya, dijauhin juga.”

Pengalaman tersebut membuat MA merasa bahwa dirinya tidak diterima dalam lingkungan permainan. Ia mulai merasakan perasaan sedih, kecewa, marah, dan tidak nyaman ketika bermain Roblox. Bahkan, perlakuan yang terus berulang membuat MA sempat menghentikan aktivitas bermainnya untuk sementara waktu. MA mengatakan:

“Ada rasa kecewa tapi juga marah. Tapi pernah sekali gak main karena aku dibully ini.”

Selain itu, MA juga mengaku pernah mengalami masa hiatus karena merasa minder setelah terus-menerus mendapatkan perlakuan negatif dari pemain lain. Menurut MA:

“Iya sempat hiatus juga karena minder.”

Temuan ini menunjukkan bahwa cyberbullying yang diterima MA tidak hanya berdampak pada pengalaman bermain dalam dunia virtual, tetapi juga memengaruhi cara MA memandang dirinya sendiri. MA mulai merasa bahwa dirinya kurang layak dibandingkan pemain lain karena avatarnya dianggap tidak memenuhi standar yang berlaku di komunitas Roblox. Situasi tersebut membuat MA menjadi lebih sering membandingkan dirinya dengan orang lain dan lebih peka terhadap penilaian sosial yang diberikan oleh lingkungan sekitarnya.

Ketika ditanya mengenai pengaruh pengalaman tersebut terhadap rasa percaya dirinya, MA secara tegas menyatakan bahwa pengalaman cyberbullying yang dialaminya memang memengaruhi kepercayaan dirinya. MA menjelaskan:

“Iya kak, mempengaruhi banget.”

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa komentar negatif, penolakan sosial, dan perlakuan diskriminatif yang diterima secara terus-menerus membuat MA semakin ragu terhadap dirinya sendiri. Dalam konteks kehidupan sehari-hari, pengalaman seperti ini dapat membuat remaja menjadi lebih berhati-hati ketika berinteraksi dengan orang lain, lebih sensitif terhadap penilaian lingkungan, serta memiliki kecenderungan untuk merasa takut tidak diterima dalam kelompok sosial. Kondisi ini sejalan dengan konsep self-confidence yang menjelaskan bahwa penerimaan sosial dan penilaian dari lingkungan dapat memengaruhi keyakinan individu terhadap nilai dirinya sendiri.

Sebagai bentuk upaya untuk mengurangi perlakuan negatif yang diterimanya, MA akhirnya memutuskan untuk mengubah avatar bacon menjadi avatar R16. Keputusan tersebut tidak didasarkan pada kebutuhan bermain semata, melainkan didorong oleh keinginan untuk memperoleh penerimaan sosial dari pemain lain.

MA mengungkapkan:

“Biar bisa diakui sama player lain.”

Selain itu, MA juga menyatakan:

“Biar kayak lebih dianggap.”

Setelah menggunakan avatar yang dianggap lebih menarik oleh komunitas Roblox, MA mulai merasakan perubahan dalam interaksi sosialnya. Ia merasa lebih diterima, lebih dihargai, dan lebih mudah bergaul dengan pemain lain dibandingkan ketika masih menggunakan avatar bacon. MA mengatakan:

“Kayak lebih ceria mungkin, udah mulai dianggap gitu.”

Pengalaman tersebut memperlihatkan bahwa penerimaan sosial yang diperoleh melalui perubahan avatar memberikan pengaruh terhadap perasaan nyaman dan keyakinan diri MA ketika berinteraksi dengan orang lain. Dengan kata lain, cyberbullying berbasis avatar yang dialami MA telah memengaruhi pembentukan kepercayaan dirinya, baik dalam lingkungan permainan maupun dalam cara ia memandang dirinya sebagai individu yang ingin diterima oleh kelompok sosial di kehidupan sehari-hari.

b) Narasumber RCA

Berdasarkan hasil wawancara, proses terjadinya cyberbullying pada Partisipan RCA bermula dari pengalaman awalnya bermain Roblox dengan menggunakan avatar Bacon atau avatar default. Pada tahap awal, RCA merupakan pemain baru yang belum memahami fitur kustomisasi avatar dalam permainan. Ia menganggap bahwa avatar Bacon merupakan tampilan standar yang digunakan oleh semua pemain baru, sehingga pada saat itu ia tidak memiliki

perhatian khusus terhadap penampilan avatar yang digunakan. Aktivitas bermain pada fase ini masih berfokus pada hiburan, sehingga interaksi sosial belum menjadi aspek yang terlalu diperhatikan oleh partisipan.

Seiring berjalannya waktu dan meningkatnya intensitas bermain, RCA mulai berinteraksi dengan pemain lain dalam berbagai server permainan. Pada tahap ini, mulai muncul proses perbandingan sosial, di mana partisipan mulai menyadari bahwa banyak pemain lain menggunakan avatar yang lebih beragam, menarik, dan memiliki item berbayar. Kondisi ini membuat RCA mulai membandingkan dirinya dengan pemain lain, sehingga muncul perasaan bahwa avatar Bacon yang digunakan terlihat terlalu sederhana dan kurang menarik dibandingkan avatar pemain lain.

Dalam proses tersebut, avatar yang digunakan mulai memiliki makna sosial dalam lingkungan permainan. Avatar Bacon tidak lagi hanya dipandang sebagai karakter default, tetapi mulai diberi label sosial oleh pemain lain sebagai simbol pemain baru atau pemain yang tidak memiliki item berbayar. Label sosial ini kemudian berkembang menjadi stereotip yang memengaruhi cara pemain lain memperlakukan RCA di dalam game.

RCA mulai mengalami berbagai bentuk perlakuan negatif seperti dijauhi, tidak diajak bergabung dalam permainan, serta tidak dilibatkan dalam aktivitas kelompok. Selain itu, muncul juga komentar-komentar yang merendahkan terkait penggunaan avatar Bacon. Dalam beberapa situasi, ejekan yang diberikan juga mengarah pada status sosial dalam game, di mana pengguna avatar Bacon dianggap tidak memiliki kemampuan untuk membeli item atau skin Roblox. Sebagaimana yang diungkapkan RCA:

“Kalau perlakuan orang lain ya sebenarnya saya ada dikucilkan juga karena saya menggunakan avatar Bacon tersebut.”

Pada tahap ini, cyberbullying tidak hanya terjadi dalam bentuk verbal, tetapi juga dalam bentuk pengucilan sosial yang berlangsung secara berulang. Proses pengucilan tersebut membuat RCA merasa tidak diterima dalam lingkungan permainan dan mulai mengalami penurunan kenyamanan saat bermain. Avatar yang sebelumnya hanya merupakan karakter permainan, kemudian berubah menjadi simbol yang menentukan posisi sosial dalam komunitas Roblox.

Dampak dari pengalaman tersebut mulai terlihat pada kondisi emosional partisipan. RCA mengungkapkan bahwa ia merasa sedih, tidak nyaman, serta mulai kehilangan rasa percaya diri ketika berinteraksi dengan pemain lain. Kondisi ini tidak hanya bersifat sementara, tetapi berkembang hingga memengaruhi motivasi partisipan dalam bermain Roblox.

Dalam kondisi tertentu, pengalaman cyberbullying tersebut bahkan membuat RCA memutuskan untuk berhenti bermain sementara waktu atau melakukan hiatus. RCA mengatakan:

“Sempat sih Kak, cuman dalam waktu yang sebentar, kayak 2 minggu–3 minggu. Karena waktu itu saya diejek kak.”

Hal ini menunjukkan bahwa cyberbullying yang dialami tidak hanya memengaruhi interaksi sosial dalam permainan, tetapi juga berdampak pada keterlibatan partisipan dalam aktivitas yang sebelumnya dianggap menyenangkan. Pengucilan sosial yang berulang menyebabkan partisipan memilih untuk menghindari lingkungan yang dirasa tidak aman secara psikologis.

Lebih lanjut, dalam wawancara lanjutan (follow up), RCA mengungkapkan bahwa pengalaman tersebut masih membekas hingga sekarang. Bahkan ketika kembali bermain setelah hiatus, partisipan masih merasakan ketakutan dan kecemasan akan kemungkinan terjadinya kembali pengalaman serupa.

“Ada rasa takut sih kalau pengalaman dibully itu terulang lagi.”

“Waktu pertama kali login setelah hiatus tuh aku ragu-ragu kayak deg-degan juga.”

“Untuk pengalaman diejek itu masih aku ingat sih sampai sekarang.”

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa cyberbullying yang dialami tidak berhenti pada saat kejadian berlangsung, tetapi terus berlanjut dalam bentuk ingatan emosional yang

memengaruhi respons partisipan terhadap situasi sosial di dalam game. RCA menjadi lebih waspada terhadap lingkungan permainan dan lebih sensitif terhadap potensi penolakan sosial.

Sebagai bentuk respons terhadap pengalaman tersebut, RCA kemudian mengganti avatar Bacon menjadi avatar R16 atau avatar dengan tampilan yang lebih menarik dan dianggap lebih sesuai dengan standar komunitas Roblox. Perubahan ini tidak hanya bersifat estetika, tetapi juga merupakan strategi untuk meningkatkan penerimaan sosial dan mengurangi risiko pengucilan.

Setelah menggunakan avatar baru, RCA mulai merasakan perubahan dalam interaksi sosialnya. Ia merasa lebih diterima oleh pemain lain, lebih mudah bergaul, dan tidak lagi mengalami pengucilan seperti sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa penerimaan sosial dalam komunitas Roblox sangat dipengaruhi oleh representasi visual avatar yang digunakan.

Secara keseluruhan, proses terjadinya cyberbullying pada Partisipan RCA dapat dipahami sebagai rangkaian tahapan yang dimulai dari ketidaksadaran terhadap makna sosial avatar, dilanjutkan dengan proses perbandingan sosial, munculnya stereotip negatif, pengucilan sosial, hingga berdampak pada kondisi emosional dan perilaku partisipan dalam game.

Menariknya, pengalaman tersebut tidak hanya memengaruhi aktivitas bermain Roblox, tetapi juga berdampak pada kehidupan sosial partisipan di dunia nyata. RCA mengungkapkan bahwa pengalaman menerima cyberbullying membuat dirinya menjadi lebih berhati-hati dalam menjalin hubungan sosial, khususnya di lingkungan sekolah. Pengalaman penolakan sosial di dunia virtual kemudian memengaruhi cara pandang partisipan terhadap lingkungan sosial nyata, sehingga membentuk kewaspadaan terhadap potensi perlakuan negatif dari orang lain.

“Pelakuan player lain di game itu emang mengaruhi cara aku bergaul di sekolah sih Kak.”

“Aku jadi lebih hati-hati memilih kawan di kelas.”

“Aku takut kalau sifat membully itu juga ada di dunia nyata.”

Berdasarkan pernyataan tersebut, terlihat bahwa pengalaman cyberbullying yang dialami partisipan menyebabkan munculnya kekhawatiran bahwa penolakan sosial yang dialaminya di dunia virtual dapat kembali terjadi dalam kehidupan nyata. Akibatnya, RCA menjadi lebih selektif dalam membuka diri kepada orang lain dan tidak mudah mempercayai lingkungan sosial baru. Proses ini menunjukkan adanya generalisasi pengalaman negatif dari dunia virtual ke dunia nyata yang memengaruhi pola interaksi sosial partisipan.

RCA juga mengungkapkan bahwa dirinya menjadi lebih pendiam dalam lingkungan sosial yang belum dikenalnya. Sebelum membangun hubungan pertemanan, ia cenderung mengamati terlebih dahulu perilaku orang lain untuk memastikan bahwa lingkungan tersebut aman secara sosial.

“Pernah juga aku merasa minder di kelas.”

“Aku lebih banyak diem dulu sebelum dekat dengan orang baru.”

“Aku perhatikan tuh mereka satu-satu cara ngomongnya.”

Temuan ini menunjukkan bahwa cyberbullying yang dialami partisipan telah memengaruhi rasa aman sosial (social security) dalam kehidupan sehari-hari. Partisipan tidak lagi merasa yakin bahwa dirinya akan diterima oleh lingkungan baru, sehingga muncul kecenderungan untuk menarik diri sementara waktu sebelum merasa cukup aman untuk berinteraksi.

Selain itu, pengalaman tersebut juga menunjukkan adanya penurunan kepercayaan diri sosial, di mana partisipan menjadi lebih sensitif terhadap penilaian orang lain serta lebih berhati-hati dalam membangun relasi interpersonal. Secara keseluruhan, cyberbullying berbasis avatar yang dialami RCA tidak hanya berdampak pada pengalaman bermain, tetapi juga memengaruhi cara pandang, perilaku sosial, dan rasa percaya diri partisipan dalam kehidupan sehari-hari.

c) Narasumber HI

Berdasarkan hasil wawancara, Partisipan HI mengungkapkan bahwa pengalaman cyberbullying di Roblox mulai terbentuk sejak ia menggunakan avatar default atau “Bacon”. Pada tahap awal bermain, HI tidak memiliki perhatian khusus terhadap tampilan avatar karena keterbatasan ekonomi dan orientasi bermain yang hanya untuk hiburan. Avatar Bacon digunakan dalam jangka waktu yang cukup lama tanpa modifikasi signifikan.

Namun, seiring intensitas bermain dan interaksi sosial di dalam game meningkat, HI mulai menyadari adanya pola perlakuan sosial yang berbeda berdasarkan tampilan avatar. Avatar Bacon dipersepsikan oleh pemain lain sebagai simbol “pemula”, “tidak berpengalaman”, atau “tidak melakukan top up”, sehingga memunculkan stratifikasi sosial dalam ruang permainan.

HI menjelaskan bahwa pada berbagai mode permainan, ia sering menjadi sasaran interaksi negatif dibandingkan pemain lain. Dalam mode tertentu seperti roleplay atau battle map, avatar Bacon cenderung diabaikan, tidak diprioritaskan untuk bantuan, bahkan dijadikan target permainan. Salah satu bentuk perlakuan yang dialami adalah pengabaian sosial, seperti tidak diberikan bantuan ketika karakter mengalami kekalahan.

Selain itu, HI juga mengalami bentuk verbal cyberbullying berupa ejekan dan stereotip sosial. Ia menyebutkan adanya komentar seperti “avatar Bacon jauh-jauh” hingga hinaan yang mengarah pada status ekonomi seperti “si miskin”. Bentuk komunikasi tersebut menunjukkan adanya labeling sosial yang menurunkan posisi sosial avatar Bacon dalam struktur interaksi pemain.

“Enggak sering tapi cuma beberapa kali, dibilang avatar Bacon sana sana jauh jauh. Untuk apa sih main? Si miskin mungkin.”

Pengalaman tersebut memunculkan respons emosional berupa rasa sakit hati, kecewa, dan kemarahan. HI menegaskan bahwa perlakuan tersebut tidak dapat diterima, karena menurutnya penilaian pemain seharusnya didasarkan pada kemampuan bermain, bukan penampilan avatar.

Seiring berjalannya waktu, cyberbullying berbasis avatar tersebut mulai memengaruhi kepercayaan diri HI dalam bermain. Ia menjadi lebih berhati-hati dalam memilih mode permainan dan bahkan mempertimbangkan risiko sosial sebelum memasuki suatu map. Kondisi ini menunjukkan adanya internalisasi pengalaman negatif yang membentuk kecemasan antisipatif (*anticipatory anxiety*) terhadap kemungkinan penolakan sosial.

Lebih lanjut, HI juga mengakui adanya perubahan dalam strategi penampilan avatar. Ia mulai berupaya memodifikasi tampilan agar tidak lagi menggunakan avatar Bacon secara konstan. Perubahan ini tidak hanya didorong oleh faktor estetika, tetapi juga sebagai bentuk adaptasi sosial untuk menghindari perlakuan negatif dari pemain lain.

Namun, pengalaman cyberbullying tersebut tidak hanya berhenti pada perubahan perilaku dalam game, tetapi juga berkembang menjadi perubahan makna terhadap avatar itu sendiri. HI menggambarkan avatar Bacon sebagai sesuatu yang “ditinggalkan”, seperti simbol masa lalu yang sudah tidak lagi nyaman digunakan.

“Kayak ditinggal... kayak punya boneka lama terus diganti boneka baru.”

Setelah mengalami berbagai bentuk cyberbullying, HI mulai menggunakan avatar R6 (*skin-based avatar*). Perubahan ini tidak hanya bersifat kosmetik, tetapi juga menjadi bentuk transisi identitas sosial dalam permainan. Avatar baru tersebut memberikan rasa lebih percaya diri karena dianggap lebih sesuai dengan standar sosial dalam komunitas Roblox.

HI menjelaskan bahwa penggunaan avatar R16 membuatnya lebih leluasa dalam berinteraksi dan tidak lagi terlalu khawatir terhadap penilaian pemain lain. Hal ini menunjukkan adanya pergeseran dari *social insecurity* menuju *social adaptation*, di mana individu mulai menyesuaikan diri dengan norma visual dominan dalam komunitas digital.

“Jadi nggak terlalu minder lah... karena sudah ganti avatar yang bagus.”

Namun demikian, HI juga tetap menerima beberapa bentuk komentar negatif, meskipun tidak separah sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa cyberbullying tidak sepenuhnya hilang, tetapi berubah bentuk dari pengucilan total menjadi kritik berbasis selera avatar.

Menariknya, hasil wawancara menunjukkan bahwa HI tidak hanya menjadi korban pasif, tetapi juga menunjukkan bentuk resistensi terhadap cyberbullying yang dialaminya. Bentuk perlawanan ini terlihat dari beberapa aspek.

Pertama, HI menunjukkan sikap penolakan terhadap stigma sosial yang dilekatkan pada avatar Bacon. Ia secara eksplisit menolak pandangan bahwa avatar menentukan nilai individu dalam permainan.

“Kalau menurut saya... ngejudge seperti itu tidak layak juga. Karena skill itu lebih penting.”

Pernyataan ini menunjukkan adanya cognitive resistance, yaitu kemampuan individu untuk menolak makna sosial negatif yang diberikan oleh lingkungan digital.

Kedua, HI juga menunjukkan bentuk assertive resistance atau perlawanan aktif dalam interaksi sosial. Ia tidak selalu diam ketika menerima komentar negatif, tetapi memilih untuk menanggapi dan mempertahankan pendapatnya.

“Biasanya kalau nggak saya abaikan, ya saya tanggepin... belum tentu selera dia itu selalu jadi pilihan orang lain.”

Respons ini menunjukkan adanya keberanian untuk mempertahankan identitas diri dan tidak sepenuhnya tunduk pada tekanan sosial dalam game.

Ketiga, terdapat bentuk resistensi berbasis maskulinitas dalam cara HI membangun identitas avatar. HI mengungkapkan bahwa ia memiliki keinginan untuk menjadi laki-laki sejak kecil dan menggunakan avatar laki-laki maupun perempuan sesuai mood bermain. Pemilihan avatar laki-laki juga memberikan rasa lebih percaya diri dalam interaksi sosial, karena dianggap lebih “mudah bergaul” dan lebih diterima dalam komunitas pemain.

Hal ini menunjukkan bahwa identitas gender digital digunakan sebagai strategi adaptasi sekaligus bentuk kontrol terhadap pengalaman sosial di dalam game.

Keempat, HI juga menunjukkan resistensi berbasis kemandirian ekonomi dan kontrol diri. Ia menolak untuk mengganti avatar hanya karena tekanan dari pemain lain, karena menurutnya perubahan avatar dilakukan berdasarkan keputusan pribadi dan usaha sendiri.

“Ini juga uang saya yang saya keluarkan. Kenapa harus orang itu yang ngatur-ngatur saya?”

Pernyataan ini memperlihatkan bentuk self-ownership resistance, yaitu penegasan atas kendali individu terhadap identitas digitalnya.

Secara keseluruhan, proses cyberbullying yang dialami HI terbentuk melalui interaksi sosial berbasis avatar yang menghasilkan stereotip, pengucilan, dan ejekan verbal. Avatar Bacon menjadi simbol utama yang memicu marginalisasi sosial dalam komunitas Roblox.

Namun, pengalaman tersebut tidak hanya menghasilkan dampak psikologis berupa penurunan kepercayaan diri dan kecemasan sosial, tetapi juga memunculkan bentuk adaptasi dan resistensi. HI menunjukkan bahwa individu tidak sepenuhnya pasif dalam menghadapi cyberbullying, melainkan mampu membangun strategi perlawanan melalui perubahan avatar, penegasan identitas gender, serta penolakan terhadap stigma sosial.

Dengan demikian, cyberbullying berbasis avatar tidak hanya menciptakan korban, tetapi juga ruang bagi terbentuknya agency individu dalam menegosiasikan identitas sosial di dunia digital

d) Narasumber AI

Berdasarkan hasil wawancara, Partisipan AI menjelaskan bahwa proses terjadinya cyberbullying di dalam permainan Roblox bermula dari penggunaan avatar default (Bacon) ketika pertama kali bermain. Pada tahap awal, partisipan menggunakan avatar tersebut karena belum memahami sistem kustomisasi avatar dan belum memiliki kemampuan untuk melakukan pembelian item. Pada fase ini, partisipan masih berfokus pada aktivitas bermain tanpa menyadari adanya perbedaan perlakuan sosial berdasarkan tampilan avatar.

Seiring berjalannya waktu, avatar yang digunakan mulai menjadi dasar penilaian oleh pemain lain di dalam permainan. Partisipan mengungkapkan bahwa dirinya sering tidak mendapatkan respons ketika mengajak berinteraksi atau berteman dengan pemain lain. Dalam beberapa situasi permainan, terutama pada mode kompetitif seperti Survive The Killer (STK) dan Brookhaven, partisipan merasa dirinya lebih sering dijadikan target permainan dan tidak mendapatkan bantuan dari pemain lain ketika mengalami kekalahan.

Hal ini menunjukkan bahwa tahap awal cyberbullying terjadi dalam bentuk pengabaian sosial (social exclusion) yang berbasis pada stereotip avatar pemula. Setelah itu, bentuk

perlakuan berkembang menjadi ejekan verbal dan labelisasi negatif terhadap pemain dengan avatar Bacon, seperti dianggap “pemula” atau “tidak mampu”.

“Tidak ada yang mau respon... terus kalau main sering diincer, kayak dianggap pemula.”

“Pernah juga dibilang avatar Bacon, si miskin.”

Pada tahap ini, cyberbullying tidak hanya berbentuk pengabaian, tetapi juga sudah masuk pada bentuk komunikasi agresif berupa ejekan langsung yang menurunkan posisi sosial partisipan dalam interaksi permainan.

Dalam merespons situasi tersebut, partisipan menunjukkan reaksi emosional berupa rasa sakit hati, kecewa, dan marah. Namun selain reaksi emosional, partisipan juga menunjukkan bentuk penolakan terhadap perlakuan tersebut. Penolakan ini terlihat dari sikap tidak menerima stigma yang diberikan oleh pemain lain berdasarkan avatar yang digunakan.

“Saya tidak terima sih kalau cuma karena avatar terus dibeda-bedain.”

Selain bentuk penolakan verbal, partisipan juga melakukan strategi adaptasi dalam permainan. Partisipan mulai lebih berhati-hati dalam memilih server, mengubah cara berinteraksi, serta mencoba menyesuaikan tampilan avatar agar tidak lagi mudah dikenali sebagai pemain pemula. Hal ini menunjukkan adanya perubahan perilaku sebagai bentuk respons terhadap cyberbullying yang dialami.

Selain itu, partisipan juga menunjukkan bentuk resistensi yang lebih aktif dengan menekankan bahwa kemampuan bermain lebih penting dibandingkan tampilan avatar. Partisipan menolak pandangan pemain lain yang mengaitkan kualitas pemain dengan avatar yang digunakan.

“Walaupun avatar Bacon, kalau mainnya bagus ya tetap aja sama.”

Pernyataan tersebut menunjukkan adanya upaya partisipan untuk mempertahankan identitas diri berbasis kemampuan (*skill-based identity*) sebagai bentuk perlawanan terhadap stigma sosial dalam permainan.

Lebih lanjut, proses cyberbullying juga memengaruhi keputusan partisipan dalam melakukan perubahan avatar. Setelah mengalami perlakuan negatif secara berulang, partisipan akhirnya mengganti avatar dari Bacon ke avatar R6 (*skin*). Perubahan ini dilakukan sebagai strategi untuk mengurangi risiko pengucilan sosial dan meningkatkan kenyamanan dalam berinteraksi di dalam permainan.

Setelah perubahan tersebut, partisipan melaporkan adanya peningkatan rasa percaya diri serta penurunan rasa takut ketika memasuki map atau server baru. Namun demikian, partisipan menegaskan bahwa perubahan avatar bukan berarti bentuk penerimaan terhadap stigma, melainkan strategi adaptasi agar dapat tetap nyaman bermain.

Secara keseluruhan, proses cyberbullying pada partisipan AI berlangsung secara bertahap, dimulai dari pengabaian sosial, berkembang menjadi ejekan verbal, kemudian memengaruhi kondisi psikologis serta perilaku bermain. Di sisi lain, partisipan juga menunjukkan bentuk perlawanan melalui penolakan stigma, penegasan kemampuan bermain, serta strategi adaptasi berupa perubahan avatar dalam lingkungan permainan Roblox.

e) Narasumber AR

Berdasarkan hasil wawancara, Partisipan AR menjelaskan bahwa pengalaman awal bermain Roblox dimulai sejak dirinya masih duduk di kelas SMP. Pada fase awal tersebut, partisipan menggunakan avatar default (Bacon) yang secara otomatis diberikan oleh sistem kepada pemain baru. Partisipan menyatakan bahwa pada tahap ini dirinya belum terlalu memperhatikan aspek tampilan avatar, karena fokus utama bermain adalah menyelesaikan misi dalam game seperti farming, RPG, hingga combat system.

Dalam tahap awal interaksi, partisipan mengungkapkan bahwa komunikasi dengan pemain lain masih sangat terbatas dan bersifat fungsional. Interaksi hanya terjadi ketika ada kebutuhan dalam permainan seperti pertukaran item atau kerja sama dalam permainan.

“Dulu itu mainnya ya main aja kak... gak terlalu komunikasi. Paling kalau butuh item ya baru ngomong.”

Pada fase ini, penggunaan avatar Bacon belum menimbulkan pengalaman sosial yang signifikan. Namun, seiring meningkatnya intensitas permainan dan mulai masuk ke mode kompetitif, partisipan mulai mengalami interaksi sosial yang lebih kompleks dengan pemain lain. Dalam konteks ini, cyberbullying mulai muncul dalam bentuk provokasi verbal yang berkaitan dengan hasil permainan.

Partisipan menjelaskan bahwa setelah beberapa kali memenangkan permainan atau mengalahkan pemain lain, dirinya mulai mendapatkan respons negatif dari lawan main. Bentuk ejekan tersebut muncul dalam bentuk labelisasi seperti “easy Bacon” yang merujuk pada stereotip pemain pemula dengan avatar default.

“Pernah sih dibilang ‘easy bacon’... tapi ya karena dia kalah aja sama saya.”

Pada situasi tersebut, cyberbullying tidak bersifat pengucilan sosial, melainkan lebih condong pada verbal harassment berbasis kompetisi, yaitu ejekan yang muncul sebagai reaksi atas kekalahan dalam permainan. Namun, menariknya, partisipan tidak merespons secara pasif terhadap ejekan tersebut.

Sebaliknya, partisipan menunjukkan bentuk respon aktif yang langsung terjadi dalam ruang permainan yang sama. Ketika menerima ejekan, partisipan memilih untuk membalas secara langsung melalui mekanisme permainan.

“Kalau dia ngejek, saya balas lagi... saya kill dia lagi di game.”

“Daripada diem, mending fight lagi kak. Jadi dapet poin juga.”

Dari pernyataan tersebut terlihat bahwa partisipan membentuk pola resistensi berbasis kompetisi, yaitu tidak menerima posisi subordinat sebagai objek ejekan, tetapi mengembalikannya melalui kemampuan bermain. Dalam konteks ini, cyberbullying tidak hanya menjadi pengalaman negatif, tetapi juga menjadi pemicu interaksi kompetitif yang memperkuat posisi partisipan dalam permainan.

Selain itu, partisipan juga menjelaskan bahwa dirinya tidak terlalu mempermasalahakan ejekan yang diterima, karena lebih berfokus pada objektif permainan.

“Kalau dibilangin gitu saya biasa aja kak, saya fokusnya main.”

Hal ini menunjukkan adanya bentuk pengabaian emosional (emotional disengagement) terhadap cyberbullying yang terjadi dalam permainan. Partisipan tidak membiarkan ejekan memengaruhi cara bermainnya, melainkan tetap melanjutkan aktivitas dalam game secara normal.

Dalam konteks penggunaan avatar, partisipan juga menjelaskan bahwa dirinya tidak menjadikan avatar sebagai representasi diri yang sensitif terhadap penilaian sosial. Ia bahkan menyatakan bahwa dirinya pernah menggunakan variasi avatar yang berbeda-beda, termasuk bentuk yang tidak biasa atau “aneh” sesuai kreativitasnya.

“Avatar saya kadang aneh-aneh juga kak... gak terpaku Bacon aja.”

Pada tahap selanjutnya, meskipun terdapat interaksi negatif dalam bentuk ejekan, partisipan menyatakan bahwa hal tersebut tidak memengaruhi kepercayaan dirinya secara signifikan. Ia tetap bermain secara aktif dan tidak menghindari interaksi dengan pemain lain.

“Enggak sih kak... saya tetap main aja, gak terlalu ngaruh.”

Dalam proses yang lebih luas, partisipan menjelaskan bahwa perubahan avatar dari Bacon ke R6 tidak disebabkan oleh tekanan sosial atau cyberbullying, melainkan karena faktor kebosanan dan keinginan untuk eksplorasi desain avatar. Hal ini menunjukkan bahwa perubahan identitas visual dalam game lebih bersifat personal daripada respons terhadap tekanan eksternal.

“Saya ganti avatar bukan karena orang lain, tapi karena bosan aja.”

Selain itu, partisipan juga menjelaskan bahwa penggunaan avatar R16 memberikan ruang yang lebih luas dalam mengekspresikan kreativitas desain karakter. Ia menganggap avatar sebagai media untuk menyesuaikan diri dengan gaya bermain atau komunitas tertentu dalam game.

“Avatar itu kayak bisa disesuaikan sama gaya kita main atau komunitasnya.”

Dalam proses interaksi menggunakan avatar R16, partisipan menyatakan bahwa respon pemain lain cenderung lebih netral atau bahkan positif dibandingkan saat menggunakan avatar default. Namun, jika terdapat komentar negatif, partisipan tetap tidak merespons secara emosional, melainkan mengembalikan fokus pada permainan.

Selain itu, partisipan juga menunjukkan bentuk resistensi yang lebih tegas terhadap cyberbullying dengan cara mempertahankan identitas berbasis kemampuan bermain. Ia menolak anggapan bahwa avatar menentukan kualitas pemain.

“Bagi saya, yang penting itu skill, bukan avatarnya.”

Lebih lanjut, partisipan juga menyebutkan bahwa dalam beberapa kasus, dirinya justru menggunakan situasi ejekan sebagai motivasi untuk meningkatkan performa bermain. Hal ini menunjukkan bahwa cyberbullying tidak selalu direspons sebagai tekanan, tetapi juga dapat diubah menjadi dorongan kompetitif.

Secara keseluruhan, proses cyberbullying pada Partisipan AR lebih banyak muncul dalam bentuk provokasi kompetitif berbasis hasil permainan, bukan pengucilan sosial berbasis avatar seperti pada partisipan lain. Respons yang diberikan partisipan bersifat aktif dan langsung, melalui mekanisme permainan itu sendiri, serta disertai dengan sikap pengabaian emosional dan penegasan identitas berbasis skill. Dengan demikian, cyberbullying dalam kasus AR tidak hanya menjadi bentuk tekanan sosial, tetapi juga menjadi bagian dari dinamika kompetisi yang memunculkan strategi resistensi aktif dalam ruang digital Roblox.

Pembahasan

1. Pembahasan Deskriptif

Berdasarkan hasil penelitian, partisipan yang terlibat dalam penelitian ini didominasi oleh siswa kelas X dengan rentang usia 15–16 tahun. Dari lima partisipan, empat di antaranya merupakan perempuan dan satu laki-laki. Seluruh partisipan juga aktif menggunakan avatar Roblox sebagai representasi diri dalam permainan. Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa cyberbullying berbasis avatar terjadi pada kelompok remaja awal yang sedang berada pada fase perkembangan identitas diri.

Menurut Villani, dkk (2016), masa remaja merupakan periode penting dalam pembentukan identitas, termasuk identitas virtual yang direpresentasikan melalui avatar. Penelitian tersebut menemukan bahwa remaja tidak hanya menggunakan avatar sebagai karakter permainan, tetapi juga sebagai representasi diri yang berkaitan dengan konsep diri dan harga diri mereka. Semakin tinggi keterikatan individu terhadap avatar yang digunakan, semakin besar kemungkinan munculnya dampak psikologis ketika avatar tersebut memperoleh respons negatif dari lingkungan sosial digital.

Temuan tersebut sesuai dengan kondisi partisipan penelitian yang berada pada usia 15–16 tahun. Pada usia ini, remaja masih berada pada tahap pencarian jati diri sehingga cenderung lebih sensitif terhadap penilaian orang lain. Komentar negatif terhadap avatar yang mereka gunakan tidak hanya dipandang sebagai kritik terhadap karakter virtual, tetapi juga dianggap sebagai kritik terhadap diri mereka sendiri. Oleh karena itu, cyberbullying berbasis avatar dapat memengaruhi kepercayaan diri siswa karena menyerang identitas yang sedang mereka bangun.

Selain faktor usia, mayoritas partisipan dalam penelitian ini merupakan perempuan. Menurut Villani, dkk (2016), terdapat perbedaan antara remaja laki-laki dan perempuan dalam memaknai avatar. Remaja perempuan cenderung menunjukkan keterlibatan emosional yang lebih tinggi terhadap avatar yang digunakan serta lebih memperhatikan aspek penampilan dan representasi diri dalam dunia virtual. Akibatnya, ketika avatar menjadi sasaran ejekan atau penghinaan, perempuan lebih rentan mengalami dampak psikologis berupa rasa malu, minder, dan penurunan kepercayaan diri dibandingkan laki-laki.

Kondisi tersebut terlihat pada partisipan MA, RCA, HI, dan AI yang mengungkapkan adanya perasaan tidak nyaman ketika avatar mereka memperoleh komentar negatif dari pemain lain. Hal ini menunjukkan bahwa cyberbullying tidak hanya menyerang aspek permainan, tetapi juga menyentuh aspek psikologis pengguna.

Lebih lanjut, penggunaan avatar Roblox menjadi faktor penting yang menjelaskan mengapa cyberbullying dapat memengaruhi kepercayaan diri siswa. Menurut Nisa dan Soegiarto (2025), avatar Roblox merupakan bentuk citra diri digital yang digunakan remaja untuk menampilkan identitas, kepribadian, serta bagaimana mereka ingin dilihat oleh orang lain. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa proses kustomisasi avatar merupakan bagian dari upaya remaja dalam membangun representasi diri di ruang virtual. Avatar tidak lagi berfungsi sebagai karakter permainan semata, melainkan menjadi media ekspresi diri yang memiliki makna personal bagi penggunanya.

Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa partisipan menggunakan berbagai jenis avatar, mulai dari avatar default, avatar berskin, hingga avatar realistis. Pilihan avatar tersebut menunjukkan adanya upaya untuk membentuk identitas digital tertentu. Ketika avatar yang telah dikustomisasi menjadi sasaran ejekan, hinaan, atau perundungan, maka serangan tersebut dipersepsikan sebagai serangan terhadap identitas diri pengguna. Kondisi inilah yang kemudian menyebabkan munculnya rasa minder, malu, dan menurunnya kepercayaan diri.

Penjelasan tersebut juga didukung oleh penelitian Fu, dkk (2025) yang menemukan bahwa anak dan remaja menciptakan avatar karena kebutuhan representasi diri, kebutuhan sosial, serta keinginan untuk diterima oleh kelompok sebaya. Avatar yang digunakan secara konsisten bahkan menjadi identitas favorit yang menggambarkan diri pengguna dalam dunia virtual. Oleh karena itu, penolakan atau penghinaan terhadap avatar berpotensi menimbulkan perasaan ditolak secara sosial pada diri remaja.

Dengan demikian, dominasi partisipan berusia 15–16 tahun, mayoritas berjenis kelamin perempuan, dan penggunaan avatar sebagai representasi diri menunjukkan bahwa cyberbullying berbasis avatar tidak hanya menyerang karakter virtual, tetapi juga identitas sosial dan psikologis remaja. Faktor-faktor tersebut menjelaskan mengapa korban dalam penelitian ini mengalami penurunan kepercayaan diri setelah menerima perlakuan cyberbullying melalui avatar Roblox.

2. Pembahasan Proses Cyberbullying Berbasis Avatar terhadap Kepercayaan Diri Siswa

a) Proses Terbentuknya Stigma terhadap Avatar Bacon

Hasil penelitian menunjukkan bahwa cyberbullying berbasis avatar dalam permainan Roblox tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan diawali oleh terbentuknya stigma terhadap avatar tertentu yang digunakan pemain. Dalam penelitian ini, avatar Bacon menjadi avatar yang paling sering memperoleh penilaian negatif dari pemain lain. Pada awalnya, avatar Bacon hanya merupakan avatar bawaan yang diberikan Roblox kepada pengguna baru. Namun, dalam interaksi sosial yang terjadi di dalam permainan, avatar tersebut berkembang menjadi simbol yang dilekatkan dengan berbagai stereotip negatif. Akibatnya, pengguna avatar Bacon sering memperoleh perlakuan yang berbeda dibandingkan pemain lain yang menggunakan avatar premium atau avatar yang telah dimodifikasi.

Berdasarkan hasil wawancara, RCA mengungkapkan bahwa penggunaan avatar Bacon membuat dirinya mengalami perlakuan yang kurang menyenangkan dari pemain lain. Ia menyatakan:

“Kalau perlakuan orang lain ya sebenarnya saya ada dikucilkan juga karena saya menggunakan avatar Bacon tersebut.”

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa sebelum cyberbullying terjadi secara langsung, korban terlebih dahulu mengalami proses pelabelan sosial. Avatar yang digunakan menjadi dasar bagi pemain lain untuk memberikan perlakuan tertentu tanpa mempertimbangkan kemampuan bermain maupun karakter individu yang sebenarnya. Dengan kata lain, penampilan avatar menjadi faktor utama yang menentukan bagaimana seseorang diterima dalam lingkungan permainan.

Temuan serupa juga ditemukan pada narasumber HI. HI menjelaskan bahwa pemain Roblox cenderung memberikan penilaian awal berdasarkan avatar yang digunakan seseorang. Hal tersebut terlihat dari pernyataannya:

“Biasanya orangnya tuh selalu mandang avatar.”

Selain itu, HI juga menjelaskan bahwa pemain sering kali menilai pengguna avatar Bacon sebagai individu yang tidak memiliki nilai atau status yang sama dengan pemain lain. Ia mengungkapkan:

“Orang-orang mandang ini tidak layak.”

Kedua pernyataan tersebut menunjukkan bahwa avatar telah berfungsi sebagai identitas visual yang menjadi dasar pembentukan kesan pertama dalam dunia virtual. Sebelum mengenal individu yang berada di balik avatar tersebut, pemain lain terlebih dahulu membentuk penilaian berdasarkan tampilan luar yang mereka lihat.

Lebih lanjut, HI mengungkapkan bahwa stigma terhadap avatar Bacon sering kali berkembang menjadi stereotip yang berkaitan dengan kondisi ekonomi pemain. Hal tersebut terlihat dari pengalaman yang pernah dialaminya ketika menerima komentar:

“Avatar Bacon sana sana jauh-jauh. Untuk apa sih main? Si miskin mungkin.”

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pengguna avatar Bacon tidak hanya dianggap berbeda, tetapi juga ditempatkan pada posisi sosial yang lebih rendah dibandingkan pemain lain. Dalam konteks ini, avatar Bacon tidak lagi dipandang sebagai karakter permainan semata, melainkan telah menjadi simbol yang diasosiasikan dengan pemain miskin, pemain baru, atau pemain yang dianggap tidak mampu membeli item premium. Akibatnya, pemain yang menggunakan avatar tersebut lebih rentan menjadi sasaran perlakuan negatif.

Apabila dikaitkan dengan teori cyberbullying, temuan ini menunjukkan adanya proses awal yang mengarah pada perilaku perundungan. Hinduja dan Patchin (2018) menjelaskan bahwa cyberbullying merupakan tindakan yang dilakukan secara sengaja dan berulang untuk menyakiti individu lain melalui media digital. Namun sebelum tindakan tersebut muncul, biasanya terdapat proses identifikasi terhadap target yang dianggap berbeda atau lebih lemah. Dalam penelitian ini, perbedaan tersebut terlihat melalui avatar yang digunakan korban. Avatar Bacon kemudian menjadi penanda visual yang memudahkan pemain lain memberikan label negatif kepada penggunanya.

Temuan penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui bentuk cyberbullying yang dikemukakan oleh Beran dan Li (2008). Salah satu bentuk cyberbullying adalah denigration, yaitu tindakan menjatuhkan reputasi seseorang melalui komentar atau pernyataan negatif. Ketika pengguna avatar Bacon diberi label sebagai pemain miskin atau dianggap tidak layak bermain, proses denigration sebenarnya telah dimulai. Meskipun awalnya hanya berupa stereotip, pelabelan tersebut berpotensi berkembang menjadi tindakan cyberbullying yang lebih terbuka, seperti penghinaan, ejekan, maupun pengucilan sosial.

Selain itu, temuan penelitian ini juga berkaitan dengan konsep kepercayaan diri. Menurut Tracy (2012), kepercayaan diri bertumpu pada citra diri yang sehat dan pandangan positif terhadap diri sendiri. Ketika individu terus-menerus menerima penilaian negatif dari lingkungan sosial, citra dirinya dapat terganggu dan berpotensi memengaruhi tingkat kepercayaan dirinya. Dalam penelitian ini, komentar negatif terhadap avatar bukan hanya menyerang karakter virtual yang digunakan pemain, tetapi juga dapat memengaruhi cara individu memandang dirinya sendiri. Hal ini terjadi karena avatar digunakan sebagai representasi diri dalam ruang digital sehingga penilaian terhadap avatar sering kali dimaknai sebagai penilaian terhadap identitas pribadi.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti melihat bahwa stigma terhadap avatar Bacon merupakan tahap awal dalam proses terjadinya cyberbullying berbasis avatar. Sebelum korban mengalami penghinaan, ejekan, maupun pengucilan, terlebih dahulu muncul persepsi negatif yang dilekatkan pada avatar yang digunakannya. Persepsi tersebut berkembang menjadi stereotip sosial yang memengaruhi cara pemain lain berinteraksi dengan korban. Dengan demikian, stigma terhadap avatar Bacon tidak hanya menjadi latar belakang munculnya cyberbullying, tetapi juga menjadi fondasi yang memungkinkan tindakan perundungan berkembang dan berlangsung secara berulang dalam lingkungan permainan Roblox.

b) Proses Cyberbullying melalui Pengucilan dan Ejekan Berulang

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses cyberbullying berbasis avatar dalam Roblox tidak hanya terjadi melalui satu bentuk interaksi negatif, melainkan berlangsung secara berulang dalam bentuk pengucilan sosial dan ejekan verbal. Pola ini tampak konsisten pada pengalaman partisipan, di mana avatar Bacon dipandang sebagai simbol status rendah sehingga memicu perlakuan diskriminatif dari pemain lain.

MA menjelaskan:

“Kayak ngejauhin sampe kayak, kamu avatarnya gak bersikin, tidak punya uang ya gitu. Kayak lebih gak dianggap gitu ya.”

Pernyataan ini menegaskan bahwa pengucilan sosial menjadi pintu masuk utama terjadinya cyberbullying, di mana korban ditempatkan pada posisi inferior dalam komunitas permainan.

Pengalaman RCA memperkuat temuan tersebut. Ia mengungkapkan:

“Saya ada dikucilkan juga karena saya menggunakan avatar Bacon tersebut.”

Bentuk pengucilan ini terjadi berulang kali dalam berbagai server permainan, sehingga menimbulkan rasa tidak nyaman dan kehilangan kepercayaan diri. Penelitian terbaru oleh Kawakita & Kanai (2023) menunjukkan bahwa avatar dengan kesan “lemah” lebih mudah diasosiasikan sebagai korban bullying dalam metaverse. Hal ini sejalan dengan pengalaman RCA, di mana avatar Bacon dianggap terlalu sederhana dan menjadi dasar stereotip negatif. Dengan kata lain, penampilan avatar menjadi faktor utama yang menentukan penerimaan sosial.

Selain pengucilan, ejekan verbal menjadi bentuk dominan dalam proses cyberbullying. MA menyebutkan:

“Orang tuh kayak ngehindar karena avatar bacon.”

RCA pun mengalami ejekan serupa: “Avatar bacon ih apaan sih.”

Bentuk ejekan ini sesuai dengan kategori denigration (Beran & Li, 2008), yaitu tindakan menjatuhkan reputasi seseorang melalui komentar negatif. Penelitian Kowalski & Limber (2021) menegaskan bahwa ejekan berulang dalam ruang digital meninggalkan dampak psikologis jangka panjang, terutama pada remaja yang sedang membentuk identitas diri. Dalam konteks Roblox, ejekan terhadap avatar Bacon tidak hanya menyerang tampilan digital, tetapi juga memengaruhi harga diri korban sebagai individu.

Dampak dari ejekan dan pengucilan berulang terlihat jelas pada kondisi emosional korban. MA mengaku: “Ada rasa kecewa tapi juga marah. Tapi pernah sekali gak main karena aku dibully ini.”. RCA juga menyatakan: “Saya kurang percaya diri untuk bermain lagi.”. Hal ini sejalan dengan temuan Salom dkk. (2023) yang menyebutkan bahwa paparan cyberbullying dapat menurunkan self-esteem dan mendorong penarikan diri dari interaksi sosial. Dengan demikian, ejekan dan pengucilan berulang tidak hanya berdampak pada aktivitas bermain, tetapi juga menimbulkan efek psikologis berupa penurunan kepercayaan diri dan motivasi sosial.

Lebih jauh, pengalaman RCA menunjukkan bahwa dampak ejekan berulang tidak berhenti di dunia virtual, melainkan terbawa ke kehidupan nyata. Ia mengungkapkan: “Aku lebih banyak diem dulu sebelum dekat dengan orang baru.”. Hal ini memperlihatkan bahwa trauma akibat cyberbullying avatar dapat memengaruhi cara remaja berinteraksi di sekolah. Santrock (2016) menegaskan bahwa penerimaan sosial berperan penting dalam pembentukan kepercayaan diri remaja. Penelitian terbaru oleh Chawki (2025) juga menyoroti bahwa moderasi konten di Roblox belum sepenuhnya mampu mencegah praktik bullying, sehingga remaja masih rentan terhadap tekanan sosial digital.

Dengan demikian, proses cyberbullying melalui pengucilan dan ejekan berulang dapat dipahami sebagai rangkaian tindakan diskriminatif yang berawal dari stigma terhadap avatar Bacon, berkembang menjadi stereotip sosial, lalu diwujudkan dalam bentuk pengucilan dan ejekan yang terus-menerus. Proses ini tidak hanya menurunkan kenyamanan bermain, tetapi juga berdampak pada kepercayaan diri korban di dunia nyata. Temuan ini memperkuat pandangan Hinduja & Patchin (2020) bahwa cyberbullying memiliki karakteristik berulang dan sulit dihindari, sehingga efeknya lebih mendalam terhadap kondisi psikologis remaja.

c) Proses Penurunan Kepercayaan Diri sebagai Dampak Cyberbullying

Hasil penelitian menunjukkan bahwa cyberbullying berbasis avatar tidak hanya berdampak pada pengalaman bermain partisipan, tetapi juga memengaruhi kondisi psikologis mereka, khususnya kepercayaan diri. Pengalaman menerima ejekan, penghinaan, serta pengucilan secara berulang membuat korban mulai merasakan ketidaknyamanan ketika berinteraksi dalam permainan. Dampak tersebut tidak muncul secara langsung, melainkan berkembang secara bertahap seiring dengan pengalaman negatif yang terus diterima korban. Dalam penelitian ini, penurunan kepercayaan diri ditandai dengan munculnya rasa takut, minder, ragu-ragu, serta kecenderungan untuk menghindari situasi yang berpotensi menimbulkan pengalaman serupa.

Berdasarkan hasil wawancara, RCA mengungkapkan bahwa pengalaman cyberbullying yang diterimanya membuat dirinya memilih berhenti bermain Roblox untuk sementara waktu. RCA menyatakan:

"Sempat sih Kak, cuman dalam waktu yang sebentar, kayak 2 minggu–3 minggu. Karena waktu itu saya diejek kak."

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa cyberbullying telah memberikan dampak emosional yang cukup kuat sehingga memengaruhi perilaku korban. Permainan yang sebelumnya menjadi sarana hiburan berubah menjadi lingkungan yang tidak lagi memberikan rasa nyaman. Keputusan untuk berhenti bermain menunjukkan bahwa korban berusaha menghindari kemungkinan menerima perlakuan negatif yang sama. Kondisi ini memperlihatkan bahwa cyberbullying tidak hanya memengaruhi perasaan korban pada saat kejadian berlangsung, tetapi juga memengaruhi keputusan dan aktivitas yang dilakukan setelahnya.

Meskipun RCA akhirnya kembali bermain Roblox, pengalaman tersebut ternyata masih membekas dalam ingatannya. Hal ini terlihat dari pernyataannya:

"Ada rasa takut sih kalau pengalaman dibully itu terulang lagi."

Selain itu, RCA juga menjelaskan:

"Waktu pertama kali login setelah hiatus tuh aku ragu-ragu kayak deg-degan juga."

Kedua pernyataan tersebut menunjukkan adanya perasaan takut dan kecemasan yang muncul setelah mengalami cyberbullying. Korban tidak lagi memandang lingkungan permainan sebagai ruang yang aman karena terdapat kekhawatiran bahwa pengalaman negatif yang pernah dialami dapat terjadi kembali. Akibatnya, korban menjadi lebih waspada dan kurang bebas dalam mengekspresikan dirinya ketika bermain.

Temuan serupa juga ditemukan pada narasumber HI. Setelah mengalami berbagai perlakuan negatif terkait avatar Bacon yang digunakannya, HI mengaku mengalami perubahan pada cara dirinya memandang situasi permainan. HI menyatakan:

"Ih minder banget rasanya."

Selain itu, HI juga menjelaskan:

"Masuk map tuh harus kita selektif lagi."

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa cyberbullying telah memengaruhi keyakinan diri korban dalam berinteraksi dengan lingkungan permainan. Korban tidak lagi merasa nyaman untuk bermain secara bebas karena muncul kekhawatiran akan menerima ejekan atau penghinaan yang sama. Akibatnya, korban menjadi lebih berhati-hati dan membatasi dirinya dalam lingkungan digital.

Menurut Tracy (2012), kepercayaan diri merupakan keyakinan individu terhadap kemampuan, nilai, dan potensi yang dimilikinya. Individu yang memiliki kepercayaan diri tinggi umumnya mampu menerima dirinya sendiri, merasa yakin terhadap kemampuan yang dimiliki, serta tidak mudah terpengaruh oleh penilaian negatif dari lingkungan. Sebaliknya, ketika individu terus-menerus menerima kritik, penghinaan, atau penolakan sosial, keyakinan terhadap dirinya dapat mengalami penurunan. Dalam penelitian ini, pengalaman RCA dan HI menunjukkan bahwa komentar negatif yang ditujukan kepada avatar secara perlahan memengaruhi cara mereka memandang dirinya sendiri. Akibatnya, muncul rasa minder, takut, dan ketidaknyamanan dalam berinteraksi dengan pemain lain.

Selain itu, Markway dan Ampel (2018) menjelaskan bahwa salah satu faktor penting dalam pembentukan kepercayaan diri adalah penerimaan sosial. Setiap individu memiliki kebutuhan untuk diterima, dihargai, dan diakui keberadaannya oleh lingkungan sosial. Ketika individu memperoleh penerimaan dari kelompoknya, rasa percaya diri akan berkembang secara positif. Sebaliknya, ketika individu menerima penolakan, pengucilan, atau penghinaan secara berulang, muncul perasaan tidak berharga dan keraguan terhadap dirinya sendiri. Dalam penelitian ini, pengalaman dikucilkan yang dialami RCA serta pengalaman diabaikan dan dihina yang dialami HI menunjukkan bahwa kebutuhan akan penerimaan sosial tidak terpenuhi sehingga berpotensi menurunkan kepercayaan diri mereka.

Pendapat tersebut diperkuat oleh Santrock (2019) yang menjelaskan bahwa masa remaja merupakan periode perkembangan yang sangat dipengaruhi oleh hubungan dengan teman sebaya. Pada tahap ini, remaja cenderung lebih sensitif terhadap penilaian sosial karena sedang berada dalam proses pencarian identitas diri. Oleh karena itu, penerimaan maupun penolakan dari kelompok sebaya memiliki pengaruh yang besar terhadap kondisi psikologis remaja. Dalam penelitian ini, seluruh partisipan berada pada rentang usia remaja pertengahan sehingga lebih rentan merasakan dampak emosional dari cyberbullying yang terjadi dalam lingkungan permainan daring.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Hinduja dan Patchin (2018) yang menjelaskan bahwa korban cyberbullying sering mengalami berbagai dampak psikologis, seperti rasa malu, kecemasan, rendah diri, hingga menurunnya kepercayaan diri. Dampak tersebut muncul karena korban menerima perlakuan negatif secara berulang melalui media digital yang menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari mereka. Dalam penelitian ini, dampak tersebut terlihat dari munculnya rasa takut pada RCA ketika kembali bermain Roblox serta perasaan minder yang diungkapkan HI setelah menerima berbagai komentar negatif terkait avatar yang digunakannya.

Lebih lanjut, Kowalski, Giumetti, Dkk (2014) menjelaskan bahwa korban cyberbullying cenderung memiliki tingkat self-esteem yang lebih rendah dibandingkan individu yang tidak mengalami cyberbullying. Penghinaan dan penolakan yang diterima secara terus-menerus membuat individu mulai menginternalisasi penilaian negatif yang diberikan oleh lingkungan sosialnya. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa partisipan tidak hanya merasa sedih setelah menerima cyberbullying, tetapi juga mulai meragukan dirinya sendiri dan menjadi lebih berhati-hati dalam berinteraksi dengan orang lain.

Selain memengaruhi kepercayaan diri, cyberbullying juga berpotensi mengubah pola interaksi sosial korban. Patchin dan Hinduja (2014) menjelaskan bahwa korban cyberbullying cenderung menjadi lebih tertutup, lebih waspada terhadap lingkungan sosial, dan lebih berhati-hati dalam membangun hubungan dengan orang lain. Kondisi tersebut terlihat pada RCA yang mengaku takut apabila pengalaman dibully kembali terulang serta HI yang menjadi lebih selektif ketika memilih lingkungan permainan. Hal ini menunjukkan bahwa dampak cyberbullying tidak berhenti pada saat peristiwa berlangsung, tetapi dapat memengaruhi perilaku sosial korban dalam jangka waktu yang lebih panjang.

Berdasarkan keseluruhan temuan penelitian, peneliti melihat bahwa penurunan kepercayaan diri merupakan tahap akhir dari proses cyberbullying berbasis avatar yang dialami partisipan. Proses tersebut diawali oleh munculnya stigma terhadap avatar Bacon, berkembang menjadi tindakan cyberbullying berupa ejekan dan pengucilan sosial, kemudian diinternalisasi oleh korban hingga memengaruhi cara mereka memandang dirinya sendiri. Ketika pengalaman tersebut berlangsung secara berulang, korban mulai kehilangan rasa aman, merasa minder, lebih berhati-hati dalam berinteraksi, serta meragukan kemampuan dirinya. Dengan demikian, cyberbullying berbasis avatar tidak hanya berdampak pada aktivitas bermain Roblox, tetapi juga berpotensi memengaruhi perkembangan psikologis dan kepercayaan diri remaja secara lebih luas.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa cyberbullying berbasis avatar dalam game Roblox terjadi melalui berbagai bentuk perilaku negatif, seperti ejekan verbal, penghinaan, stereotip terhadap avatar tertentu, serta pengucilan sosial dalam interaksi permainan. Praktik cyberbullying paling banyak ditemukan pada pengguna avatar Bacon yang sering diasosiasikan sebagai pemain baru, tidak berpengalaman, dan memiliki status sosial yang lebih rendah. Penilaian tersebut mendorong munculnya perlakuan diskriminatif yang membuat korban merasa tidak diterima dalam lingkungan permainan.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa avatar tidak hanya berfungsi sebagai karakter virtual, tetapi telah menjadi representasi identitas digital bagi remaja. Oleh karena itu, ejekan dan penolakan yang ditujukan kepada avatar sering kali dimaknai sebagai serangan terhadap diri pengguna. Kondisi ini menyebabkan munculnya berbagai respons psikologis, seperti rasa malu, minder, takut, serta kecenderungan untuk lebih berhati-hati dalam berinteraksi dengan pemain lain.

Lebih lanjut, penelitian ini menemukan bahwa cyberbullying berbasis avatar berlangsung melalui suatu proses yang diawali oleh munculnya stigma terhadap jenis avatar tertentu, kemudian berkembang menjadi tindakan ejekan dan pengucilan sosial, hingga akhirnya memengaruhi cara korban memandang dirinya sendiri. Dampak tersebut tidak hanya dirasakan dalam konteks permainan, tetapi juga terbawa ke kehidupan sehari-hari melalui penurunan kepercayaan diri, meningkatnya sensitivitas terhadap penilaian sosial, dan perubahan pola interaksi sosial. Dengan demikian, cyberbullying berbasis avatar di Roblox merupakan fenomena sosial digital yang memiliki konsekuensi psikologis nyata bagi remaja dan perlu mendapat perhatian dari orang tua, sekolah, maupun pengembang platform permainan dalam menciptakan lingkungan digital yang lebih aman dan inklusif.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengkaji cyberbullying berbasis avatar pada kelompok usia yang lebih beragam serta mengeksplorasi strategi coping dan faktor-faktor protektif yang dapat membantu remaja menghadapi pengalaman cyberbullying di lingkungan permainan daring.

DAFTAR PUSTAKA

Pustaka yang berupa judul buku

- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (1992). *Qualitative research for education: An introduction to theory and methods* (2nd ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Creswell, J. W. (2009). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2018). *Cyberbullying: Identification, prevention, and response*. Routledge.
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2020). Cyberbullying: An Update and Synthesis of the Research. In *The Handbook of School Violence and School Safety* (pp. 387-401). Springer, Cham. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-35599-0_24
- Kowalski, R. M., & Limber, S. P. (2021). *Cyberbullying among Children and Adolescents: A Practical Guide to Understanding and Prevention*. New Jersey: John Wiley & Sons Inc. <https://www.wiley.com/en-us/Cyberbullying+among+Children+and+Adolescents%3A+A+Practical+Guide+to+Understanding+and+Prevention-p-9781119687458>
- Markway, B., & Ampel, C. (2018). *The Self-Confidence Workbook*. California: Althea Press.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook* (2nd ed.). Thousand Oaks: Sage Publications.
- Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2014). *Bullying Beyond the Schoolyard: Preventing and Responding to Cyberbullying* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Santrock, J. W. (2016). *Adolescence* (16th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Santrock, J. W. (2019). *Adolescence* (17th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tracy, B. (2012). *The Power of Self-Confidence*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books.

Pustaka yang berupa jurnal ilmiah

- Beran, T., & Li, Q. (2008). The Relationship Between Cyberbullying And School Bullying. *The Journal of Student Wellbeing*, 1(2), 16-33.
- 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>
- 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. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*.
- Kawakita, T., & Kanai, H. (2023). Avatar design for bullying prevention in the metaverse: Avatar appearances and the presumption of bullying. In *AHFE International Conference on Human Factors in Design, Engineering, and Computing* 101, 52–58. <https://doi.org/10.54941/ahfe1002991>
- Kowalski, R. M., & Limber, S. P. (2021). Psychological, physical, and academic correlates of cyberbullying and traditional bullying. *Journal of Adolescent Health*, 68(2), 243-249.
- Kowalski, Robin M.; Giumetti, Gary W.; Schroeder, Amber N.; Lattanner, Micah R. . (2014). Bullying in the digital age: A critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth.. *Psychological Bulletin*, 140(4), 1073–1137. <https://doi.org/10.1037/a0035618>
- Nisa, R., & Soegiarto, A. (2026). Avatar sebagai representasi identitas digital dalam komunitas permainan Roblox. *Jurnal Komunikasi Digital Indonesia*, 7(1), 45–58.
- Salom, P., Jacob, F., Lestari Anakaka, D., Pasifikus, R., & Wijaya, C. (2023). Self-esteem and the Tendency of Cyberbullying Behaviour. *Journal of Health and Behavioral Science*, 5(3).
- 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), 1541. <https://doi.org/10.1186/s40064-016-2520-y>
- Zuanda, N., Rokiyah., Dini, R., & Alrefi (2024). Tren Penelitian Cyberbullying Di Indonesia. *Edu Research*, 5(1), 55-62. <https://doi.org/10.47827/jer.v5i1.153>