

Penelitian ini juga mempertimbangkan aspek interpretasi sosial dalam proses komunikasi interpersonal. Interpretasi sosial merujuk pada bagaimana individu memahami, menafsirkan, dan memberikan makna terhadap pesan yang diterima dalam interaksi sosial (Syahputra, 2021). Dalam komunikasi berbasis teks atau digital, proses interpretasi menjadi lebih kompleks karena keterbatasan ekspresi nonverbal, sehingga individu harus mengandalkan konteks, pengalaman, serta persepsi pribadi dalam memahami pesan.

Keterkaitan antara teori penetrasi sosial dan interpretasi sosial menjadi penting untuk dikaji, karena proses pengungkapan diri tidak hanya bergantung pada kemauan individu untuk berbagi informasi, tetapi juga pada bagaimana pesan tersebut ditafsirkan oleh lawan bicara. Kesalahan interpretasi dapat memengaruhi perkembangan hubungan, baik mempercepat kedekatan maupun menimbulkan kesalahpahaman.

Fenomena ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi komunikasi digital telah menciptakan ruang sosial baru yang memungkinkan terjadinya interaksi interpersonal secara virtual. Platform digital berbasis permainan tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembentukan pola komunikasi dan hubungan sosial antar pengguna.

Berdasarkan fenomena tersebut, dapat dilihat bahwa Roblox bukan sekadar platform permainan, melainkan juga menjadi ruang interaksi sosial yang memungkinkan terbentuknya hubungan interpersonal yang kompleks. Namun, penelitian mengenai komunikasi interpersonal dalam konteks game online,

khususnya Roblox, masih tergolong terbatas, terutama yang berfokus pada mahasiswa sebagai subjek penelitian.

Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi merupakan subjek yang relevan dalam penelitian ini karena secara akademik mereka mempelajari teori, konsep, dan praktik komunikasi dalam kehidupan sosial. Sebagai generasi yang tumbuh di tengah perkembangan teknologi digital, mahasiswa Ilmu Komunikasi tidak hanya memahami komunikasi secara teoretis, tetapi juga mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam penggunaan media digital dan game online. Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Pasundan sebagai bagian dari generasi digital memiliki pengalaman yang cukup intens dalam menggunakan Roblox sebagai media hiburan sekaligus media interaksi sosial.

Pengalaman mahasiswa dalam menggunakan Roblox tidak hanya sebatas bermain, tetapi juga melibatkan proses komunikasi interpersonal yang kompleks, seperti membangun pertemanan, menjalin kerja sama, mempertahankan hubungan, hingga membentuk kedekatan emosional dengan pengguna lain. Dalam proses tersebut, setiap individu akan melalui tahapan-tahapan hubungan yang berbeda, mulai dari tahap saling mengenal hingga tahap hubungan yang lebih dekat dan stabil. Proses ini menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal dalam Roblox memiliki dinamika yang serupa dengan hubungan interpersonal dalam dunia nyata. Selain itu, penelitian mengenai komunikasi interpersonal dalam konteks game online masih tergolong terbatas, khususnya yang secara spesifik mengkaji platform Roblox sebagai ruang interaksi sosial. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada media sosial seperti Instagram, X, atau WhatsApp, sementara

game online sering kali hanya diposisikan sebagai media hiburan semata. Padahal, dalam praktiknya, game online seperti Roblox justru menghadirkan bentuk interaksi sosial yang lebih intens karena melibatkan kerja sama, komunikasi dua arah atau lebih secara real-time, serta pembentukan komunitas virtual yang berkelanjutan. Oleh karena itu, Roblox layak diposisikan sebagai objek kajian ilmiah dalam studi komunikasi interpersonal.

Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak membahas dampak game online terhadap perilaku atau kecanduan, sementara aspek komunikasi interpersonal dan dinamika hubungan di dalamnya belum banyak dieksplorasi secara mendalam. Selain itu, penelitian yang mengaitkan teori penetrasi sosial dengan konteks komunikasi digital di kalangan mahasiswa juga masih jarang ditemukan.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai komunikasi interpersonal pada tahapan hubungan pengguna Roblox di kalangan mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Pasundan. Penelitian ini diharapkan tidak hanya mampu menggambarkan bagaimana proses komunikasi interpersonal terjadi dalam ruang virtual, tetapi juga menjelaskan dinamika tahapan hubungan yang terbentuk di antara para pengguna. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan ilmu komunikasi, serta kontribusi praktis dalam memahami pola interaksi sosial generasi muda di era digital.

Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna mengisi kekosongan tersebut. Dengan fokus pada mahasiswa Ilmu Komunikasi

Universitas Pasundan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih spesifik mengenai bagaimana komunikasi interpersonal terjadi dan berkembang dalam konteks penggunaan Roblox. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan kajian komunikasi interpersonal di era digital, khususnya terkait penerapan teori penetrasi sosial dalam lingkungan virtual.

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman bagi mahasiswa dan pengguna platform digital lainnya mengenai pentingnya komunikasi interpersonal yang efektif dalam membangun hubungan yang sehat, meskipun dilakukan dalam ruang virtual. Pemahaman ini menjadi relevan di tengah meningkatnya penggunaan media digital sebagai sarana interaksi sosial.

Dengan demikian, penelitian yang berjudul "*Komunikasi Interpersonal pada Tahapan Hubungan Pengguna Roblox di Ilmu Komunikasi Universitas Pasundan*" menjadi penting untuk dilakukan, karena tidak hanya mengkaji fenomena yang aktual, tetapi juga menghubungkannya dengan teori komunikasi yang relevan, yaitu teori penetrasi sosial dan interpretasi sosial, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi akademis maupun praktis dalam bidang ilmu komunikasi

## **1.2 Fokus dan pertanyaan Penelitian**

Dalam uraian yang telah dikemukakan oleh peneliti maka fokus penelitian ini mengenai : **“Proses komunikasi interpersonal dalam pembentukan tahapan hubungan antar pengguna Roblox di kalangan mahasiswa berdasarkan Teori Penetrasi Sosial”**

Berdasarkan fokus penelitian tersebut, peneliti memperoleh pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses komunikasi interpersonal pada tahap orientasi antar pengguna Roblox?
2. Bagaimana proses komunikasi interpersonal pada tahap eksplorasi afektif antar pengguna Roblox?
3. Bagaimana proses komunikasi interpersonal pada tahap pertukaran afektif antar pengguna Roblox?
4. Bagaimana proses komunikasi interpersonal pada tahap stabilitas hubungan antar pengguna Roblox?

## **1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis proses komunikasi interpersonal antar pengguna Roblox di kalangan mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Pasundan.

2. Untuk mengidentifikasi dan memahami tahapan hubungan yang terbentuk melalui komunikasi interpersonal antar pengguna Roblox, mulai dari tahap awal hingga tahap hubungan yang lebih mendalam.
3. Untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan tahapan hubungan antar pengguna Roblox, baik yang berasal dari aspek komunikasi maupun karakteristik interaksi dalam ruang digital.

### **1.3.2 Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis. Berdasarkan tujuan penelitian yang telah ditetapkan, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam kajian komunikasi interpersonal di era digital.

#### **1.3.1.1 Kegunaan teoritis**

1. Hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman mengenai komunikasi interpersonal antar pengguna Roblox dalam membangun hubungan sosial di ruang virtual.
2. Penelitian ini dapat memperkaya kajian komunikasi interpersonal, khususnya dalam memahami tahapan hubungan yang terbentuk melalui interaksi digital berdasarkan Teori Penetrasi Sosial.
3. Hasil penelitian ini dapat menunjukkan proses perkembangan hubungan interpersonal yang terjadi melalui komunikasi antar individu dalam media game online.

4. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji komunikasi interpersonal dan hubungan sosial di media digital dengan pendekatan serupa.

### **1.3.3 Kegunaan Praktis**

Secara Akademis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai pentingnya komunikasi interpersonal dalam membangun hubungan sosial di era digital. Perkembangan teknologi komunikasi telah mengubah cara individu berinteraksi, termasuk dalam penggunaan platform permainan daring seperti Roblox. Melalui penelitian ini, mahasiswa diharapkan mampu memahami bahwa komunikasi dalam ruang virtual tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat menjadi media pembentukan relasi sosial, kerja sama, serta kedekatan interpersonal antar individu.

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan kepada pengguna platform digital mengenai proses terbentuknya hubungan interpersonal melalui komunikasi virtual. Dalam konteks Roblox, hubungan antar pengguna berkembang melalui interaksi yang dilakukan secara terus-menerus, mulai dari komunikasi sederhana hingga terbentuknya kedekatan emosional. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat membantu pengguna memahami pentingnya keterbukaan diri, rasa percaya, serta kemampuan memahami pesan dalam menciptakan komunikasi yang efektif di ruang digital.

Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan refleksi bagi generasi muda dalam menggunakan media digital secara lebih bijak dan positif.

Penggunaan platform game online sering kali hanya dipandang sebagai aktivitas hiburan semata, padahal di dalamnya terdapat proses komunikasi interpersonal yang dapat memengaruhi hubungan sosial individu. Dengan memahami dinamika komunikasi interpersonal dalam media virtual, pengguna diharapkan mampu membangun hubungan yang sehat, menghindari miskomunikasi, serta meningkatkan kualitas interaksi sosial dalam lingkungan digital.

Bagi lingkungan akademik, khususnya mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Pasundan, penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan referensi dan bahan kajian mengenai perkembangan komunikasi interpersonal di era digital. Penelitian ini juga dapat dijadikan acuan bagi penelitian selanjutnya yang membahas komunikasi virtual, game online, maupun hubungan interpersonal dalam media digital dengan pendekatan teori komunikasi yang berbeda.

Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam memahami perubahan pola interaksi sosial generasi digital native yang semakin bergantung pada media berbasis teknologi. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya bermanfaat secara akademis, tetapi juga secara praktis dalam memberikan pemahaman mengenai bagaimana komunikasi interpersonal berkembang dan berlangsung dalam ruang virtual di era perkembangan teknologi komunikasi saat ini.

## BAB 2

### KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

##### 2.1.1 Rivew Penelitian Sejenis

Penelitian sejenis dijadikan sebagai contoh oleh peneliti yang relevan dengan topik Komunikasi Interpersonal **Pada Tahapan Hubungan Pengguna Roblox Di Ilmu Komunikasi Universitas Pasundan**, peneliti mencari beberapa penelitian ataupun jurnal yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu. Berikut adalah penelitian terdahulu yang dirangkum oleh peneliti :

1. Peneliti mengkaji penelitian sejenis berjudul “*Peran Roblox dalam Pembentukan Identitas Generasi Muda: Sebuah Tinjauan Literatur*” karya Ajeng Ayu Wulandari dkk. (2025). Penelitian ini membahas Roblox sebagai ruang interaksi sosial yang memungkinkan terjadinya komunikasi antar pengguna melalui kolaborasi dan percakapan dalam permainan. Metode yang digunakan adalah tinjauan literatur sistematis terhadap penelitian-penelitian relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi dalam Roblox berlangsung secara bertahap, dimulai dari komunikasi permukaan hingga keterlibatan sosial

yang lebih mendalam, meskipun sebagian besar hubungan masih bersifat virtual. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti terletak pada fokus kajian komunikasi interpersonal pengguna Roblox, sedangkan perbedaannya terdapat pada pendekatan penelitian, di mana penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan Teori Penetrasi Sosial untuk mengkaji tahapan hubungan secara lebih mendalam.

2. Selanjutnya Penelitian yang dilakukan oleh Akbar Setiawan (2024) berjudul "*Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legends*" menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Penelitian ini berfokus pada perilaku komunikasi interpersonal pecandu game online dalam konteks interaksi virtual (online) dan interaksi nyata (offline). Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi dalam dunia game cenderung lebih terbuka dan emosional, sedangkan dalam kehidupan offline para informan menunjukkan penurunan kualitas komunikasi interpersonal, seperti kurangnya fokus dan keterlibatan sosial.

Meskipun relevan dalam mengkaji komunikasi interpersonal pada game online, penelitian tersebut belum membahas proses dan tahapan perkembangan hubungan interpersonal secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian penulis melengkapi penelitian sebelumnya dengan menggunakan Teori Penetrasi

Sosial, yang menekankan tahapan hubungan layaknya lapisan bawang, untuk menganalisis bagaimana hubungan interpersonal pengguna Roblox berkembang dari tahap awal hingga tahap kedekatan yang lebih dalam.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dhimas Irga Prasetyo, Buddy Riyanto, dan Lukas Maserona Sarungu yang berjudul "*Pengaruh Bermain Game Mobile Legends dan Komunikasi Interpersonal terhadap Interaksi Sosial*" menggunakan pendekatan kuantitatif eksplanatif dengan metode survei.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain game online berpengaruh negatif terhadap interaksi sosial mahasiswa, sementara komunikasi interpersonal berpengaruh positif terhadap interaksi sosial. Secara simultan, kedua variabel tersebut memiliki pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial mahasiswa.

Penelitian ini relevan dengan penelitian penulis karena sama-sama mengkaji komunikasi interpersonal dalam konteks game online di kalangan mahasiswa. Namun, penelitian tersebut lebih menekankan pada hubungan pengaruh antarvariabel dan belum mengkaji proses serta tahapan perkembangan hubungan interpersonal secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian penulis melengkapi penelitian sebelumnya dengan menggunakan Teori Penetrasi Sosial untuk menganalisis

bagaimana hubungan interpersonal pengguna Roblox berkembang secara bertahap melalui proses keterbukaan diri dalam interaksi virtual.

**Tabel 2.1 Review Penelitian Sejenis**

Sumber : Oleh Peneliti, 2026

<b>Aspek Penelitian</b>	<b>Peneliti 1</b>	<b>Peneliti 2</b>	<b>Peneliti 3</b>
<b>Nama Peneliti</b>	Ajeng Ayu Wulandari,	Akbar Setiawan	Dhimas Irga Prasetyo, Buddy Riyanto, Lukas Maserona Sarungu
<b>Judul</b>	Peran Roblox dalam Pembentukan Identitas Generasi Muda: Sebuah Tinjauan Literatur	Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legends	Pengaruh Bermain Game Mobile Legends dan Komunikasi Interpersonal terhadap Interaksi Sosial
<b>Tahun</b>	2025	2024	2023
<b>Tujuan</b>	Mengkaji peran Roblox sebagai ruang interaksi	Menganalisis perilaku komunikasi	Mengetahui pengaruh bermain game online dan

	sosial dan pembentukan identitas generasi muda melalui komunikasi antar pengguna	interpersonal pecandu game online dalam interaksi virtual dan kehidupan nyata	komunikasi interpersonal terhadap interaksi sosial mahasiswa
<b>Metode</b>	Tinjauan literatur sistematis	Kualitatif dengan metode studi kasus	Kuantitatif eksplanatif dengan metode survei
<b>Hasil</b>	Interaksi dalam Roblox berlangsung secara bertahap dari komunikasi permukaan menuju keterlibatan sosial yang lebih mendalam, namun sebagian besar hubungan	Komunikasi interpersonal dalam game lebih terbuka dan emosional, sementara komunikasi offline mengalami penurunan kualitas	Bermain game online berpengaruh negatif terhadap interaksi sosial, sedangkan komunikasi interpersonal berpengaruh positif dan signifikan

	masih bersifat virtual		
<b>Persamaan</b>	Sama-sama mengkaji komunikasi interpersonal antar pengguna Roblox dalam konteks interaksi virtual	Sama-sama membahas komunikasi interpersonal dalam konteks game online	Sama-sama mengkaji komunikasi interpersonal pada mahasiswa dalam konteks game online
<b>Perbedaan</b>	Menggunakan metode tinjauan literatur, sedangkan penelitian penulis menggunakan metode kualitatif dengan Teori Penetrasi Sosial	Tidak membahas tahapan perkembangan hubungan interpersonal secara mendalam	Fokus pada hubungan pengaruh antar variabel, bukan pada proses dan tahapan hubungan interpersonal

## 2.2 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan suatu hubungan atau keterkaitan antara konsep satu dengan konsep lainnya yang digunakan untuk menjelaskan fokus

permasalahan dalam penelitian. Kerangka konseptual berfungsi sebagai landasan berpikir peneliti dalam menguraikan serta menghubungkan berbagai konsep yang relevan secara sistematis berdasarkan teori-teori yang telah dikaji pada bab tinjauan pustaka. Melalui kerangka konseptual, peneliti dapat menggambarkan arah pemikiran penelitian sehingga proses penelitian dapat berjalan secara terstruktur, terarah, dan sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan.

Selain itu, kerangka konseptual juga dipahami sebagai suatu susunan pemikiran yang digunakan sebagai pedoman dalam menganalisis fenomena yang diteliti. Dalam penelitian ini, kerangka konseptual digunakan untuk menjelaskan bagaimana proses komunikasi interpersonal antar pengguna Roblox berkembang melalui tahapan hubungan berdasarkan Teori Penetrasi Sosial. Kerangka tersebut membantu peneliti dalam memahami proses interaksi yang terjadi mulai dari tahap orientasi, eksplorasi afektif, pertukaran afektif, hingga tahap stabilitas hubungan.

Dengan demikian, penyusunan kerangka konseptual dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai pola hubungan antar konsep yang digunakan, sehingga penelitian dapat tetap fokus dalam menjelaskan komunikasi interpersonal pada tahapan hubungan pengguna Roblox di kalangan mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Pasundan.

## **2.2.1 Konsep Komunikasi**

### **2.2.1.1 Komunikasi**

Komunikasi merupakan proses dasar dalam kehidupan sosial manusia yang tidak dapat dipisahkan dari aktivitas sehari-hari. Melalui komunikasi, manusia dapat menyampaikan pikiran, perasaan, informasi,

serta membangun hubungan dengan individu lain. Tanpa adanya komunikasi, manusia akan mengalami kesulitan dalam memahami lingkungan sosial maupun menjalin interaksi dengan orang lain. Oleh karena itu, komunikasi menjadi elemen penting dalam kehidupan bermasyarakat karena berfungsi sebagai sarana untuk menciptakan hubungan sosial, membangun kerja sama, serta membentuk pemahaman bersama antar individu maupun kelompok.

Menurut Harold Lasswell dalam model komunikasinya pada tahun 1948, komunikasi dipahami melalui pertanyaan “Who says what in which channel to whom with what effect?” yang menjelaskan bahwa komunikasi melibatkan beberapa unsur penting, yaitu komunikator sebagai pihak yang menyampaikan pesan, pesan yang disampaikan, media atau saluran komunikasi yang digunakan, komunikan sebagai penerima pesan, serta efek atau dampak yang dihasilkan dari proses komunikasi tersebut. Definisi ini menunjukkan bahwa komunikasi bukan sekadar proses penyampaian informasi, tetapi juga memiliki tujuan tertentu, seperti memengaruhi sikap, pendapat, maupun perilaku individu lain. Dengan demikian, keberhasilan komunikasi tidak hanya diukur dari tersampainya pesan, tetapi juga dari bagaimana pesan tersebut dipahami dan memberikan dampak bagi penerimanya.

Selain itu, menurut Onong Uchjana Effendy (2011), komunikasi merupakan proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain dengan tujuan untuk mengubah sikap, opini, maupun perilaku, baik

dilakukan secara langsung maupun melalui media tertentu. Definisi tersebut menegaskan bahwa komunikasi selalu berkaitan dengan proses penciptaan makna. Pesan yang disampaikan oleh komunikator harus dapat dipahami oleh komunikan agar tercipta kesamaan makna dalam proses komunikasi. Apabila pesan yang diterima tidak dipahami dengan baik, maka komunikasi berpotensi menimbulkan kesalahpahaman atau miskomunikasi.

Dalam proses komunikasi, terdapat berbagai bentuk komunikasi yang digunakan manusia dalam kehidupan sosial, salah satunya adalah komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang berlangsung antara dua individu atau lebih dengan tujuan membangun hubungan sosial dan menciptakan pemahaman bersama. Komunikasi interpersonal memiliki karakteristik yang lebih personal karena melibatkan interaksi secara langsung, adanya umpan balik, serta keterlibatan emosional antar individu. Melalui komunikasi interpersonal, seseorang dapat membangun kedekatan, rasa percaya, serta hubungan sosial yang lebih mendalam dengan individu lain.

Perkembangan teknologi komunikasi dan internet turut membawa perubahan besar terhadap pola komunikasi manusia. Komunikasi yang sebelumnya lebih banyak dilakukan secara tatap muka kini berkembang menjadi komunikasi berbasis media digital. Kehadiran media sosial, aplikasi komunikasi, serta platform virtual membuat manusia dapat berinteraksi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Kondisi ini menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya mempermudah penyampaian informasi, tetapi

juga mengubah cara individu membangun hubungan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam konteks modern, komunikasi digital menjadi bagian penting dalam kehidupan generasi muda, termasuk mahasiswa sebagai generasi digital native yang aktif menggunakan media berbasis teknologi. Interaksi sosial kini tidak hanya berlangsung secara langsung, tetapi juga melalui ruang virtual seperti media sosial maupun platform permainan daring (*online game*). Salah satu platform digital yang berkembang pesat adalah Roblox yang tidak hanya digunakan sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai ruang interaksi sosial antar pengguna.

Melalui fitur *chat*, *voice interaction*, serta aktivitas bermain bersama, Roblox memungkinkan terjadinya proses komunikasi interpersonal antar pengguna dari berbagai latar belakang. Pengguna dapat saling bertukar pesan, bekerja sama dalam permainan, hingga membangun hubungan sosial yang berkembang secara bertahap. Fenomena ini menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal di era digital tidak lagi terbatas pada interaksi tatap muka, melainkan juga berlangsung dalam ruang virtual yang dimediasi oleh teknologi komunikasi.

Meskipun komunikasi digital memiliki keterbatasan, seperti minimnya ekspresi nonverbal dan tingginya potensi kesalahpahaman, komunikasi interpersonal dalam ruang virtual tetap mampu menciptakan hubungan sosial yang bermakna. Intensitas komunikasi, keterbukaan diri, serta rasa nyaman menjadi faktor penting dalam perkembangan hubungan

interpersonal di media digital. Dengan demikian, perkembangan teknologi komunikasi tidak menghilangkan esensi komunikasi sebagai proses sosial manusia, tetapi justru menghadirkan bentuk-bentuk interaksi baru yang lebih fleksibel dan dinamis sesuai dengan perkembangan zaman.

#### **2.2.1.2 Proses Komunikasi**

Proses komunikasi merupakan rangkaian kegiatan yang memungkinkan pesan dapat diterima dan dimaknai oleh penerima. Menurut (Lasswell, 1948), proses komunikasi mencakup lima unsur utama, yaitu komunikator, pesan, media, komunikan, dan efek. Setiap unsur saling berkaitan dan menentukan keberhasilan komunikasi.

(Shannon & Weaver, 1949) menjelaskan bahwa komunikasi dimulai dari sumber pesan yang kemudian dikodekan, dikirim melalui saluran tertentu, diterima oleh penerima, dan kemudian diinterpretasikan. Dalam proses ini, terdapat kemungkinan terjadinya gangguan atau distorsi pesan yang dapat memengaruhi makna yang diterima.

Dalam ruang digital, proses komunikasi menjadi lebih kompleks karena melibatkan teknologi sebagai perantara. Meskipun demikian, prinsip dasar komunikasi tetap sama, yaitu adanya pengirim, pesan, media, penerima, dan umpan balik.

### **2.2.1.3 Hambatan Komunikasi**

Hambatan komunikasi merupakan segala sesuatu yang dapat mengganggu kelancaran proses penyampaian pesan. (Effendy, 2011) hambatan komunikasi dapat berupa hambatan teknis, psikologis, semantik, dan sosial budaya.

Hambatan teknis berkaitan dengan gangguan media atau saluran komunikasi, sedangkan hambatan psikologis muncul akibat perbedaan emosi, sikap, dan persepsi. Hambatan semantik terjadi karena perbedaan pemaknaan kata atau simbol, sementara hambatan sosial budaya disebabkan oleh perbedaan latar belakang budaya dan nilai.

Dalam komunikasi digital, hambatan sering muncul akibat keterbatasan ekspresi nonverbal, keterlambatan respon, serta kesalahan penafsiran pesan.

## **2.2.2 Konsep Komunikasi Interpersonal**

### **2.2.2.1 Pengertian Komunikasi Interpersonal**

Komunikasi interpersonal merupakan bentuk komunikasi yang lebih spesifik dari proses komunikasi secara umum. Dalam konteks ini, komunikasi interpersonal dipahami sebagai proses pertukaran informasi, ide, pendapat, dan perasaan yang terjadi antara dua orang atau lebih secara langsung. Komunikasi ini biasanya berlangsung secara natural dalam

kehidupan sosial sehari-hari, baik dalam bentuk tatap muka maupun interaksi langsung yang memungkinkan adanya respon atau umpan balik secara cepat.

Komunikasi interpersonal sering dianggap sebagai bentuk komunikasi yang paling efektif, karena memungkinkan terjadinya penyampaian pesan secara langsung antara komunikator dan komunikan. Melalui komunikasi ini, perubahan sikap, perilaku, maupun pemahaman seseorang dapat terjadi dengan lebih mudah karena adanya interaksi yang bersifat dua arah dan lebih personal. Selain itu, komunikasi interpersonal juga memberi ruang bagi individu untuk saling memahami satu sama lain secara lebih mendalam.

Secara kontekstual, komunikasi interpersonal dapat diartikan sebagai komunikasi yang terjadi antara individu dengan individu lainnya secara langsung, tanpa melibatkan banyak pihak. Dalam proses ini, masing-masing individu tidak hanya menyampaikan pesan, tetapi juga menafsirkan makna dari pesan tersebut. Interaksi ini kemudian menghasilkan umpan balik yang menjadi bagian penting dalam proses komunikasi. Melalui komunikasi interpersonal, individu juga dapat membuka diri, membangun kepedulian, serta menjalin hubungan sosial yang lebih positif.

Dalam komunikasi interpersonal, terdapat beberapa konsep penting yang berkaitan dengan proses psikologis individu. Pertama, persepsi interpersonal, yaitu bagaimana individu memaknai informasi yang diterima. Persepsi ini tidak hanya dipengaruhi oleh apa yang dilihat atau didengar,

tetapi juga oleh pengalaman, harapan, dan motivasi masing-masing individu. Oleh karena itu, setiap orang dapat memiliki pemaknaan yang berbeda terhadap pesan yang sama.

Kedua, konsep diri, yaitu bagaimana seseorang memandang dirinya sendiri. Konsep diri ini sangat memengaruhi cara seseorang berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Individu dengan konsep diri yang positif cenderung lebih terbuka dan percaya diri dalam berkomunikasi, sedangkan konsep diri yang rendah dapat memengaruhi cara seseorang menerima maupun menyampaikan pesan.

Ketiga, atraksi interpersonal, yaitu adanya ketertarikan antar individu dalam proses komunikasi. Ketertarikan ini dapat muncul karena adanya kesamaan, pengalaman yang serupa, atau kondisi emosional yang saling berkaitan. Faktor-faktor seperti kesamaan latar belakang, pengalaman, hingga kebutuhan emosional dapat memperkuat terjadinya hubungan interpersonal antar individu.

Keempat, hubungan interpersonal itu sendiri, yaitu hasil dari proses interaksi yang terjadi secara terus-menerus. Hubungan interpersonal tidak hanya dilihat dari bagaimana pesan disampaikan, tetapi juga dari bagaimana interaksi tersebut membentuk kedekatan, kepercayaan, dan hubungan jangka panjang. Dalam hal ini, lingkungan sosial juga berperan dalam membentuk hubungan tersebut, karena individu akan menyesuaikan diri dengan peran dan ekspektasi yang ada di sekitarnya.

Dengan demikian, komunikasi interpersonal tidak hanya berfokus pada pertukaran pesan, tetapi juga pada proses pembentukan hubungan yang melibatkan berbagai aspek psikologis dan sosial. Proses inilah yang kemudian menjadi dasar dalam memahami bagaimana hubungan antar individu dapat terbentuk dan berkembang.

#### **2.2.2.2 Ciri-ciri Komunikasi Interpersonal**

Menurut DeVito, komunikasi interpersonal memiliki ciri utama berupa keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan. Ciri-ciri ini menentukan kualitas hubungan antarindividu.

Dalam konteks digital, ciri-ciri ini tetap dapat muncul meskipun komunikasi tidak dilakukan secara tatap muka.

#### **2.2.2.3 Tujuan Komunikasi Interpersonal**

Komunikasi interpersonal pada dasarnya tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan pesan, tetapi juga untuk membangun pemahaman dan hubungan yang lebih mendalam antar individu. Melalui interaksi yang terjadi secara langsung, individu dapat saling mengenal, memahami perasaan, serta cara pandang satu sama lain sehingga tercipta hubungan yang lebih dekat dan bermakna. Selain itu, komunikasi interpersonal juga berperan dalam memengaruhi sikap dan perilaku, karena pesan yang disampaikan dapat membentuk cara berpikir maupun tindakan seseorang. Di sisi lain, komunikasi interpersonal menjadi sarana bagi individu untuk

mengekspresikan diri, baik dalam bentuk perasaan, pengalaman, maupun gagasan, serta membantu menciptakan kerja sama dan kesepahaman dalam berbagai situasi sosial.

Sejalan dengan hal tersebut, Rakhmat (2016) menjelaskan bahwa tujuan komunikasi interpersonal antara lain untuk membangun hubungan sosial, memahami diri sendiri, memengaruhi orang lain, serta memperoleh dukungan emosional. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal tidak hanya berfungsi sebagai alat pertukaran informasi, tetapi juga sebagai proses yang memiliki peran penting dalam pembentukan hubungan sosial dan perkembangan individu.

#### **2.2.2.4 Komunikasi Interpersonal dalam Ruang Digital**

Game online saat ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media komunikasi sosial yang memungkinkan individu membangun relasi dengan orang lain tanpa batas ruang dan waktu. Penelitian tentang pecandu Mobile Legends menunjukkan bahwa interaksi di dalam game menjadi ruang utama bagi pelaku untuk membangun hubungan sosial, bahkan menggantikan interaksi di dunia nyata

Rakhmat (2016) menyatakan bahwa komunikasi interpersonal yang efektif akan menghasilkan pengertian, kesenangan, perubahan sikap, hubungan sosial yang semakin baik, serta mendorong tindakan positif. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal berpengaruh secara signifikan terhadap interaksi sosial mahasiswa, sehingga semakin baik komunikasi yang terjalin, maka

semakin baik pula hubungan sosial yang terbentuk. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal tetap memiliki peran penting, meskipun dilakukan melalui media digital.

Dalam konteks game online, komunikasi interpersonal menjadi sarana utama untuk berkoordinasi, berbagi informasi, serta membangun kepercayaan antar pemain. Penelitian tentang perilaku komunikasi pecandu game *Mobile Legends* menunjukkan bahwa interaksi dalam permainan membantu memperkuat hubungan sosial, membangun kepercayaan, dan meningkatkan kedekatan antar anggota tim. Dengan demikian, ruang virtual tidak menghilangkan makna relasional dari komunikasi, tetapi justru menghadirkan bentuk baru dalam membangun hubungan interpersonal.

### **2.3 Game Online**

Game online telah berkembang menjadi media komunikasi sosial yang memungkinkan terjadinya interaksi intensif antar individu. Dalam penelitian tentang pengaruh bermain game online terhadap interaksi sosial mahasiswa, ditemukan bahwa bermain game secara berlebihan dapat berdampak negatif terhadap hubungan sosial di dunia nyata. Hal ini terjadi karena individu lebih banyak menghabiskan waktu di dunia virtual dibandingkan berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitarnya.

Namun, di sisi lain, game online juga menjadi ruang alternatif bagi individu untuk tetap menjalin komunikasi. Penelitian menunjukkan bahwa

komunikasi interpersonal dalam game berpengaruh positif terhadap interaksi sosial karena mampu membangun pengertian, kepercayaan, dan kerja sama. Dengan demikian, game online memiliki dua sisi, yaitu berpotensi menghambat hubungan sosial di dunia nyata, tetapi juga dapat menjadi sarana pembentukan relasi sosial di ruang virtual.

Dalam penelitian tentang pecandu game online, ditemukan bahwa individu lebih banyak bersosialisasi dengan teman-teman di dunia virtual sebagai kompensasi atas rendahnya interaksi di dunia nyata. Hal ini menunjukkan bahwa game online menjadi ruang sosial alternatif yang memiliki peran penting dalam kehidupan sosial pemain.

### **2.3.1 Roblox**

Roblox merupakan platform permainan daring (*online game platform*) sekaligus sistem pengembangan permainan virtual yang dikembangkan oleh David Baszucki dan Erik Cassel pada tahun 2004, kemudian resmi diperkenalkan kepada publik pada tahun 2006. Roblox hadir sebagai salah satu bentuk perkembangan media digital interaktif yang memadukan unsur hiburan, kreativitas, serta komunikasi dalam satu platform virtual. Berbeda dengan permainan daring pada umumnya yang hanya menempatkan pengguna sebagai pemain, Roblox memberikan kebebasan kepada penggunanya untuk berperan sebagai kreator dengan menciptakan, memodifikasi, serta mengembangkan permainan sesuai kreativitas masing-masing melalui sistem virtual yang tersedia.

Perkembangan Roblox mengalami peningkatan yang sangat signifikan seiring dengan kemajuan teknologi komunikasi dan internet di era digital. Kemudahan akses internet, meningkatnya penggunaan perangkat digital, serta tingginya minat generasi muda terhadap media interaktif menjadi faktor yang mendorong popularitas Roblox di berbagai kalangan, termasuk mahasiswa. Roblox menyediakan berbagai jenis permainan virtual dengan konsep yang beragam, mulai dari simulasi kehidupan, petualangan, *roleplay*, hingga permainan kolaboratif yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung dengan pemain lain dari berbagai daerah bahkan negara. Kondisi tersebut menjadikan Roblox sebagai salah satu platform digital yang tidak hanya berorientasi pada hiburan, tetapi juga sebagai ruang sosial virtual yang mempertemukan banyak individu dalam satu lingkungan komunikasi digital.

Dalam penggunaannya, Roblox dilengkapi dengan berbagai fitur komunikasi seperti *chat*, *voice interaction*, serta aktivitas bermain bersama yang memungkinkan pengguna melakukan proses komunikasi interpersonal secara intens. Melalui fitur tersebut, pengguna dapat saling bertukar pesan, bekerja sama dalam permainan, membangun komunitas, hingga menjalin hubungan sosial dengan pengguna lain. Interaksi yang berlangsung dalam Roblox tidak hanya terbatas pada kepentingan permainan, tetapi juga berkembang menjadi komunikasi yang lebih personal, seperti berbagi

pengalaman, cerita kehidupan sehari-hari, hingga membangun kedekatan emosional antar pengguna.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa Roblox telah mengalami transformasi fungsi dari sekadar platform permainan menjadi media komunikasi sosial berbasis virtual. Dalam konteks komunikasi digital, Roblox menjadi ruang interaksi yang memungkinkan individu membangun hubungan interpersonal tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Pengguna dapat melakukan komunikasi secara fleksibel dengan individu lain melalui identitas virtual berupa avatar yang merepresentasikan diri mereka di dalam permainan. Kehadiran avatar sebagai representasi diri juga menciptakan dinamika komunikasi yang unik, karena pengguna dapat mengekspresikan identitas serta membangun interaksi sosial dalam lingkungan virtual.

Sebagai ruang sosial digital, Roblox memberikan kesempatan bagi pengguna untuk mengembangkan hubungan interpersonal melalui interaksi yang berulang dan bermakna. Pengguna dapat bertemu dengan individu baru, membangun kepercayaan, serta mempertahankan relasi melalui aktivitas bersama di dalam permainan. Penelitian menunjukkan bahwa Roblox berperan sebagai ruang penting dalam pengembangan keterampilan sosial, pembentukan relasi, dan eksplorasi identitas pada generasi muda. Hal ini menegaskan bahwa Roblox tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai ruang komunikasi sosial yang aktif dan dinamis.

### 2.3.2 Roblox sebagai Identitas

Identitas digital merupakan bagian dari perkembangan sosial individu di era teknologi. Dalam ruang virtual, individu tidak hanya berkomunikasi, tetapi juga membangun citra diri melalui representasi simbolik. Roblox menyediakan fitur kustomisasi avatar yang memungkinkan pengguna menampilkan karakter visual sesuai dengan preferensi, nilai, dan kepribadian mereka. Avatar menjadi medium utama dalam mengekspresikan diri dan berinteraksi dengan orang lain.

Penelitian menunjukkan bahwa representasi diri melalui avatar berfungsi sebagai sarana eksplorasi identitas serta penyesuaian sosial. Pengguna dapat mencoba peran baru, membangun kepercayaan diri, dan mengembangkan rasa memiliki terhadap komunitas digital. Identitas digital ini kemudian menjadi dasar dalam membentuk hubungan interpersonal karena memengaruhi cara individu berkomunikasi, menafsirkan pesan, dan merespons orang lain.

Selain itu, interaksi sosial di Roblox membantu individu mengintegrasikan pengalaman pribadi dengan identitas virtual yang mereka bangun. Proses ini memungkinkan terbentuknya hubungan sosial yang lebih fleksibel, aman, dan terbuka. Dengan demikian, komunikasi interpersonal di Roblox tidak hanya berfungsi sebagai sarana pertukaran pesan, tetapi juga sebagai proses pembentukan identitas sosial.

## 2.4 Teori Penetrasi Sosial

Teori Penetrasi Sosial (*Social Penetration Theory*) Tahun 1973 yang dikemukakan oleh Irwin Altman dan Dalmas Taylor menjelaskan bahwa hubungan interpersonal berkembang secara bertahap melalui proses keterbukaan diri (*self-disclosure*). Teori ini menggambarkan bahwa hubungan antar individu tidak terbentuk secara instan, melainkan berkembang dari interaksi yang bersifat umum menuju hubungan yang lebih dekat dan mendalam. Altman dan Taylor mengibaratkan proses tersebut seperti lapisan bawang, di mana setiap lapisan menunjukkan tingkat kedalaman informasi yang dibagikan individu kepada orang lain. Semakin dekat hubungan yang terjalin, maka semakin besar pula keterbukaan dalam komunikasi.

Dalam Teori Penetrasi Sosial, hubungan interpersonal diawali dengan tahap orientasi, yaitu tahap ketika komunikasi masih bersifat umum dan terbatas. Selanjutnya hubungan berkembang menuju tahap eksplorasi afektif, di mana individu mulai merasa nyaman untuk membahas hal-hal yang lebih personal. Setelah itu, hubungan memasuki tahap pertukaran afektif yang ditandai dengan meningkatnya rasa percaya, keterbukaan diri, serta komunikasi yang lebih spontan. Tahap terakhir adalah stabilitas, yaitu kondisi ketika hubungan telah mencapai tingkat kedekatan yang lebih mendalam dan individu saling memahami karakter maupun pola komunikasi satu sama lain.

Dalam konteks komunikasi digital, proses penetrasi sosial tetap dapat terjadi meskipun interaksi tidak berlangsung secara tatap muka. Perkembangan teknologi komunikasi memungkinkan individu membangun hubungan interpersonal melalui media virtual, termasuk dalam platform permainan daring.

Intensitas interaksi, frekuensi komunikasi, serta rasa nyaman menjadi faktor penting dalam perkembangan hubungan interpersonal di ruang digital.

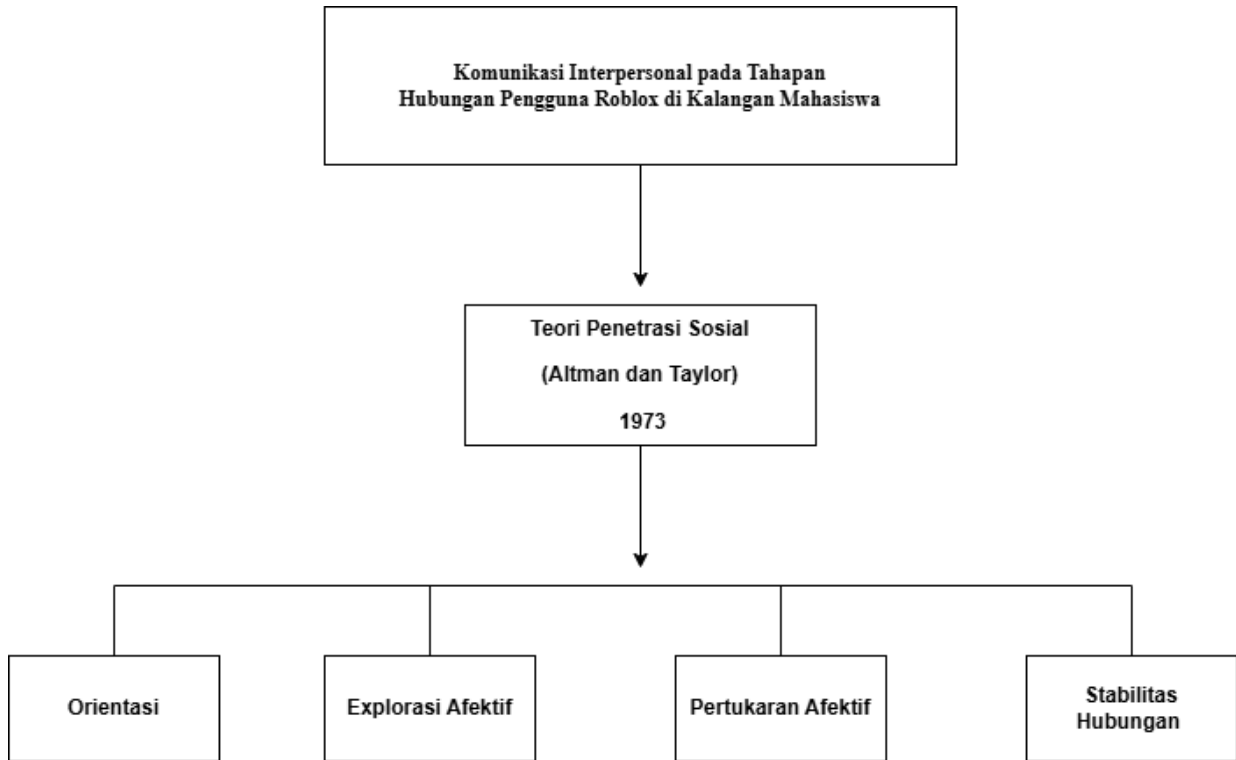
Roblox menjadi konteks yang relevan untuk mengkaji Teori Penetrasi Sosial karena platform ini tidak hanya digunakan sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai ruang interaksi sosial virtual. Melalui fitur *chat*, *voice interaction*, serta aktivitas bermain bersama, pengguna Roblox dapat membangun komunikasi interpersonal secara bertahap. Interaksi yang awalnya hanya berkaitan dengan permainan dapat berkembang menjadi percakapan yang lebih personal, seperti membahas kehidupan sehari-hari, pengalaman pribadi, hingga perasaan emosional tertentu.

Dengan demikian, Teori Penetrasi Sosial dapat digunakan untuk memahami bagaimana hubungan interpersonal berkembang dalam ruang virtual berbasis game online. Proses komunikasi yang berlangsung dalam Roblox menunjukkan bahwa hubungan sosial di media digital tetap mengalami tahapan perkembangan hubungan, mulai dari pengenalan hingga terciptanya kedekatan interpersonal melalui komunikasi yang dilakukan secara terus-menerus.

## **2.4 Kerangka Pemikiran**

Peneliti akan mengemukakan struktur kerangka pemikiran yang dilakukan dari permasalahan dengan tema sebagai berikut :

**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pemikiran**



Sumber: Hasil Olahan Peneliti (2025)