

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Kajian Literatur

2.1.1 *Review Penelitian Sejenis*

Dalam melakukan penelitian mengenai Komunikasi Virtual Melalui Self Disclosure Anggota Dalam Membangun Kedekatan Interpersonal (Studi Deskriptif Pada Komunitas Game Roblox Di Discord Paguyuban), sebelumnya peneliti terlebih dahulu melakukan tinjauan pustaka. Review penelitian sejenis merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan peneliti sebelum melanjutkan penelitian lebih jauh. Review penelitian sejenis ini digunakan sebagai referensi dan acuan bagi peneliti dalam melakukan penelitian sehingga peneliti dapat melihat sudut pandang dalam penelitian sejenis agar dapat menciptakan pandangan baru bagi penelitian selanjutnya. Selain itu, kegiatan ini juga dilakukan untuk mengkaji penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian yang akan diteliti.

Review penelitian sejenis dijadikan acuan dalam penyusunan penelitian ini yang disesuaikan dengan kesamaan judul, teori, maupun objek penelitian, namun memiliki perbedaan dari segi fokus penelitian dan hasil penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan komunikasi interpersonal, self disclosure, komunitas virtual, dan penggunaan media sosial atau platform digital sebagai sarana membangun hubungan interpersonal. Berikut beberapa penelitian yang dijadikan acuan oleh peneliti:

1. Salsabila “Self Disclosure Dalam Komunikasi Interpersonal Pengguna Discord Paguyuban Pada Komunitas Virtual” (2026). Penelitian ini menunjukkan bahwa anggota komunitas virtual di Discord Paguyuban melakukan keterbukaan diri secara bertahap untuk membangun rasa percaya dan kenyamanan antaranggota. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teori Penetrasi Sosial Altman dan Taylor. Penelitian Salsabila (2026) membahas self disclosure pada pengguna Discord Paguyuban dalam komunitas virtual secara umum, sedangkan penelitian ini secara khusus berfokus pada komunitas game Roblox yang menggunakan Discord Paguyuban sebagai media komunikasi. Dengan demikian, penelitian ini memiliki objek dan konteks interaksi yang lebih spesifik dibandingkan penelitian terdahulu.
2. Rahmat Hidayat “Komunikasi Interpersonal Dalam Komunitas Game Online” (2024). Penelitian ini membahas bagaimana komunikasi interpersonal terbentuk dalam komunitas game online melalui interaksi rutin antaranggota. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi yang intens mampu menciptakan solidaritas dan kedekatan emosional. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan teori komunikasi interpersonal.
3. Nabila Putri “Self Disclosure Remaja Pada Media Sosial Discord Paguyuban” (2024). Penelitian ini berfokus pada perilaku pengungkapan diri remaja di platform Discord Paguyuban. Temuan penelitian menunjukkan bahwa Discord Paguyuban menjadi ruang yang nyaman bagi remaja untuk mengekspresikan

diri dan membangun hubungan sosial secara virtual. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan teori self disclosure.

4. Fikri Maulana “Peran Komunitas Virtual Dalam Membentuk Kedekatan Interpersonal Anggota” (2023). Penelitian ini menjelaskan bahwa komunitas virtual mampu menciptakan hubungan interpersonal yang erat melalui komunikasi yang dilakukan secara terus-menerus. Metode yang digunakan adalah studi deskriptif kualitatif dengan teori interaksi sosial dan komunikasi interpersonal.
5. Dinda Aulia “Komunikasi Virtual Pada Komunitas Game Roblox” (2023). Penelitian ini membahas pola komunikasi virtual yang terjadi pada anggota komunitas game Roblox melalui platform Discord Paguyuban. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi virtual dapat membangun hubungan pertemanan yang dekat meskipun tidak bertemu secara langsung. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan teori komunikasi virtual.

Untuk lebih jelasnya, peneliti membuat tabel matriks penelitian sejenis sebagai berikut:

Tabel 2. 1
Review Penelitian Sejenis

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode dan Teori	Persamaan	Perbedaan
Salsabila	Self Disclosure Dalam Komunikasi Interpersonal Pengguna Discord Paguyuban Pada Komunitas Virtual (2026)	Metode kualitatif, Teori Penetrasi Sosial	Membahas self disclosure dalam komunitas virtual Discord Paguyuban	Tidak berfokus pada komunitas virtual secara umum, melainkan secara khusus mengkaji self disclosure pada anggota komunitas game Roblox yang menggunakan Discord Paguyuban sebagai media komunikasi dan interaksi antar anggota.
Rahmat Hidayat	Komunikasi Interpersonal Dalam Komunitas Game Online (2024)	Metode kualitatif, teori komunikasi interpersonal	Membahas komunikasi interpersonal pada komunitas game	Tidak hanya membahas komunikasi interpersonal dalam komunitas game, tetapi secara khusus mengkaji fenomena self disclosure atau keterbukaan diri yang terjadi antaranggota komunitas game Roblox di Discord Paguyuban.
Nabila Putri	Self Disclosure Remaja Pada Media Sosial Discord Paguyuban (2024)	Metode kualitatif, teori self disclosure	Membahas keterbukaan diri pada pengguna Discord Paguyuban	Tidak mengkaji keterbukaan diri pengguna Discord Paguyuban secara umum, melainkan berfokus pada fenomena self disclosure yang terjadi di dalam komunitas game Roblox sehingga memiliki konteks interaksi dan

				karakteristik anggota yang lebih spesifik.
Fikri Maulana	Peran Komunitas Virtual Dalam Membentuk Kedekatan Interpersonal Anggota (2023)	Metode deskriptif kualitatif, teori interaksi sosial	Membahas kedekatan interpersonal dalam komunitas virtual	Tidak berfokus pada kedekatan interpersonal dalam komunitas virtual secara umum, melainkan mengkaji fenomena self disclosure pada anggota komunitas game Roblox yang berinteraksi melalui platform Discord Paguyuban sebagai media komunikasi utama.
Dinda Aulia	Komunikasi Virtual Pada Komunitas Game Roblox (2023)	Metode kualitatif, teori komunikasi virtual	Membahas komunikasi pada komunitas Roblox	Tidak hanya membahas komunikasi virtual pada komunitas game Roblox, tetapi secara khusus mengkaji self disclosure atau keterbukaan diri anggota komunitas dalam interaksi yang berlangsung melalui platform Discord Paguyuban.

Sumber: Google Scholar, 2026

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada objek, konteks, dan fokus kajian yang diteliti. Penelitian sebelumnya umumnya membahas self disclosure pada pengguna media sosial, komunitas virtual secara umum, maupun interaksi interpersonal dalam berbagai platform digital. Sementara itu, penelitian ini secara khusus mengkaji komunikasi self disclosure anggota dalam membangun kedekatan interpersonal pada komunitas game Roblox di Discord Paguyuban.

Pemilihan Discord Paguyuban sebagai media komunikasi menjadi pembeda karena platform ini memungkinkan interaksi yang lebih intens melalui fitur chat, voice channel, dan komunitas berbasis minat yang mendukung terjadinya proses keterbukaan diri antaranggota. Selain itu, penelitian ini berfokus pada bagaimana self disclosure berperan dalam membentuk kedekatan interpersonal di lingkungan komunitas game online, yang hingga saat ini masih relatif jarang diteliti dibandingkan penelitian mengenai self disclosure pada media sosial seperti Instagram, TikTok, maupun Facebook.

2.2 Kerangka Konseptual

2.2.1. Komunikasi

Manusia sebagai makhluk sosial seringkali melakukan interaksi atau komunikasi baik dengan Tuhan, diri sendiri maupun dengan individu lainnya. Komunikasi dilakukan untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dengan tujuan tertentu, hal tersebut tentunya menjadikan komunikasi sebagai bagian yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari bagi seorang individu dalam menerima atau menyampaikan suatu pesan demi kebutuhan dan tujuan tertentu dalam bagian hidupnya. Menurut (Alo, 2011) dalam bukunya yang berjudul Komunikasi Serba Ada Serba Makna, komunikasi merupakan pertukaran ide, pikiran, ataupun informasi secara lisan maupun tulisan atau dalam bentuk lambang, simbol dari pengirim dengan maksud untuk mempengaruhi atau mengubah perilaku.

Everett M. Rogers & Lawrence Kincaid dalam buku *Communication Network: Toward a New Paradigm for Research* (Rogers, Everett M., 1981), menyatakan bahwa komunikasi adalah suatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi antara satu sama lain, yang pada gilirannya terjadi pengertian yang mendalam. Dari penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa komunikasi adalah proses interaksi antara dua orang atau lebih yang saling menyampaikan pesan dan bertukar informasi agar saling terhubung satu sama lain.

Semua hubungan sosial yang ada dalam kehidupan manusia bergantung pada komunikasi. Semua makhluk sosial memiliki rasa ingin tahu, keinginan untuk belajar, dan keinginan untuk berkembang. Semua ini dapat dicapai jika kebutuhan informasi dan ilmu pengetahuan manusia terpenuhi; komunikasi adalah cara dan alat untuk mencapainya. Orang-orang dapat berinteraksi satu sama lain untuk bertukar informasi, pesan, bahkan ilmu pengetahuan. Semua ini dapat membantu manusia memenuhi kebutuhan hidup mereka. Dalam kehidupan sosial, setiap individu yang beraneka ragam melakukan interaksi. Keanekaragaman hidup dan interaksi membuat seseorang memiliki hal-hal baru. Interaksi dari individu yang berbeda-beda memberikan makna yang berbeda.

Komunikasi tidak hanya terjadi dalam kehidupan sehari-hari tetapi juga dalam aktivitas organisasi, yang sangat membutuhkan komunikasi untuk mengurangi kesalahpahaman dan mencapai tujuan bersama. Interaksi langsung dan media tertentu adalah dua cara yang dapat digunakan untuk berkomunikasi. Perkembangan teknologi yang dibuat oleh manusia membentuk media komunikasi saat ini. Perkembangan

teknologi ini mengubah cara orang berkomunikasi. Teknologi yang berkembang saat ini memungkinkan penyebaran pesan dan informasi kepada khalayak luas dengan mudah dan cepat.

2.2.1.1 Tujuan Komunikasi

Semua orang berkomunikasi untuk tujuan tertentu, dan penting untuk mencapainya. Dalam buku (Effendy, 2003) Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi menyebutkan beberapa tujuan komunikasi, antara lain:

1. *To Change an Attitude* (Mengubah Sikap)

Setiap pesan, berita, atau informasi yang disampaikan oleh komunikator dan disebarluaskan kepada khalayak luas dapat secara bertahap mengubah sikap komunikan sesuai dengan tujuannya. Ini dapat dicapai dengan menyesuaikan pesan dengan sasarannya, seperti mempertimbangkan bahasa, usia, dan gender komunikan.

2. *To Change Opinion* (Mengubah Opini/Pandangan/Pendapat)

Ketika khalayak memiliki pendapat yang berbeda dengan komunikator, pesan yang disampaikan kepada khalayak luas biasanya ditujukan untuk mengubah pendapat, opini, atau perspektif komunikator.

3. *To Change The Behavior* (Mengubah Perilaku)

Ketika khalayak memiliki pendapat yang berbeda dengan komunikator, pesan yang disampaikan kepada khalayak luas biasanya ditujukan untuk mengubah pendapat, opini, atau perspektif komunikator.

4. *To Change Society* (Mengubah Masyarakat)

Ini terkait dengan perubahan sosial dan partisipasi sosial. Dalam hal ini, informasi diberikan kepada masyarakat secara keseluruhan dengan tujuan mengubah masyarakat yang heterogen sebelumnya menjadi homogen dalam mendukung atau berpartisipasi dalam tujuan informasi atau pesan tersebut.

Komunikasi sangat memengaruhi penerima pesan atau informasi. Pesan yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan dapat mengubah sikap, perilaku, opini, pendapat, atau bahkan suatu kelompok masyarakat. Setiap pesan atau informasi yang disampaikan oleh komunikator memiliki tujuan khusus.

2.2.1.2 Unsur Komunikasi

Komunikasi terjadi ketika komunikator menyampaikan pesan atau informasi kepada orang lain dengan tujuan tertentu. Dalam hal ini, komunikasi terjadi jika didukung oleh sumber, pesan, media, penerima, dan dampak dari pesan tersebut. Element-elemen ini disebut sebagai komponen atau elemen komunikasi.

Laswell juga menyampaikan hal ini dalam buku *Komunikasi Suatu Pengantar* karya (Mulyana, 2013). Di buku tersebut dijelaskan bahwa menjawab pertanyaan "*Who Says What in Which Channel to Whom with What Effect*" adalah cara terbaik untuk menggambarkan komunikasi. Maksud dari pertanyaan ini adalah sebagai berikut:

1. Sumber (*Source*)

Pihak yang memiliki kebutuhan atau tujuan untuk berkomunikasi disebut sebagai sumber atau sender, komunikator, speaker, encoder, atau originator. Di sini, sumber

adalah komunikator yang memiliki pesan yang ingin disampaikan kepada sasaran dengan tujuan tertentu. Sumber atau komunikator ini dapat berasal dari individu, kelompok, organisasi, perusahaan, atau bahkan negara.

2. Pesan (*Message*)

Untuk mencapai suatu tujuan, pesan adalah perangkat atau produk yang terdiri dari kata-kata, simbol, poin-poin, dan gagasan yang berasal dari sumber dan disampaikan pada penerima.

3. Saluran (*Channel*)

Saluran merupakan alat, media atau wahana yang digunakan sumber untuk menyampaikan pesan kepada penerima. Saluran yang digunakan oleh sumber dalam menyampaikan pesan harus disesuaikan dengan penerima dan tujuan disampaikannya sebuah pesan karena akan berpengaruh pada hasil dan efektivitas pesan tersebut.

4. Penerima (*Receiver*)

Penerima adalah individu yang dijadikan sasaran atau komunikan oleh sumber dalam menyampaikan pesannya.

5. Efek (*Effects*)

Efek adalah hasil dari penyampaian pesan atau informasi oleh sumber kepada penerima. Efek ini dipengaruhi oleh siapa yang menyampaikan, apa pesannya, media atau saluran apa, dan siapa penerimanya.

Komponen komunikasi ini memengaruhi interaksi antara individu atau kelompok. Saat ini, tujuan interaksi harus mempertimbangkan komponen komunikasi agar tujuan dapat dicapai. Membangun efektivitas komunikasi juga berkontribusi pada keberhasilan komunikasi. Antara komponen harus disesuaikan. Contohnya, ketika seseorang ingin menyampaikan pesan bahwa menjaga kebersihan adalah hal yang sangat penting untuk menjaga lingkungan, perlu dipertimbangkan siapa yang menyampaikan, bagaimana pesan disusun, siapa yang menerimanya, dan melalui apa pesan disampaikan untuk mencapai tujuan atau efek yang tepat. Ketika seorang komunikator memiliki kredibilitas yang cukup di mata komunikan untuk menyampaikan pesan, komunikator dapat didengar dan dipercaya oleh komunikan sehingga komunikan dapat menerima pesan dengan benar.

2.2.2 New Media

Media sosial adalah sebuah alat yang saat ini mayoritas orang menggunakannya untuk memenuhi kebutuhan sosial atau kebutuhan hidupnya. Media sosial adalah sebuah media online, dimana para penggunanya dapat dengan mudah berpartisipasi, berbagi, serta menciptakan sesuatu diantaranya seperti blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual.

Media sosial mendukung kegiatan interaksi sosial dengan menggunakan teknologi berbasis web yang bisa mengubah sebuah komunikasi menjadi dialog interaktif (T. Liedfray, F. J. Waani, 2022). Kemudian terdapat pendapat lain mengenai media sosial yang diambil menurut Cambridge Dictionary, yang menyatakan bahwa:

“Websites & computer programs that allow people to communicate and share information on the internet using a computer or mobile phone. Companies are increasingly making use of social media in order to market their goods.” (Cambridge, 2023).

2.2.3 Komunikasi Virtual

Menurut Laswell dalam Santoso (2021) komunikasi menyatakan "Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect?". Berdasarkan definisi tersebut terdapat lima unsur komunikasi, yang pertama merupakan sumber. Sumber dapat berupa individu, organisasi, kelompok, dan sebagainya. Kedua adalah pesan. Pesan merupakan apa yang ingin disampaikan oleh sumber kepada penerimanya.

Ketiga adalah media yang berupa alat atau wahana yang digunakan sumber dalam menyampaikan pesan kepada penerima. Keempat adalah penerima yang merupakan orang yang menerima pesan dari sumber. Kelima adalah efek yang merupakan sesuatu yang terjadi pada penerima setelah menerima pesan tersebut. Komunikasi virtual terjadi dengan menggunakan media yang memiliki koneksi internet.

Menurut Prayugo (2020), Komunikasi virtual merupakan interaksi sosial yang terdapat pada internet yang dimana pertemuan setiap orang yang membawa suatu persoalan yang ada di kehidupan nyata untuk didiskusikan secara virtual dalam waktu yang lama serta melibatkan perasaan/pikiran para pengguna dalam suatu ikatan yang

dibentuk di dunia maya. Implementasi komunikasi virtual pada masa ini dapat dengan mudah kita temui. Salah satu penerapan penggunaan komunikasi virtual yaitu dengan penggunaan internet. Internet dapat menjadi media komunikasi yang efektif dengan menggunakan media sosial. Internet merupakan faktor penting dalam komunikasi virtual yang digunakan sebagai media untuk berkomunikasi.

Pada zaman ini manusia telah bertransisi dalam gaya berkomunikasi atau saling bertukar informasi dengan sesamanya. Pada masa ini manusia tidak lagi harus berkomunikasi pada tempat dan dengan waktu yang sama. Dengan hadirnya komunikasi virtual, faktor-faktor yang mempengaruhi komunikasi seperti, waktu, jarak, biaya, dan sebagainya dapat terpecahkan dengan baik. Manfaat internet sebagai media untuk komunikasi virtual tidak terbatas jangkauannya sehingga masyarakat dapat menyebarkan dan memperoleh informasi dari mana saja serta kepada siapa saja.

2.2.4 Komunikasi Interpersonal

Kata atau istilah komunikasi berasal dari Bahasa Latin communicates atau communication atau communicare yang berarti berbagi atau menjadi milik bersama. Dengan demikian, kata komunikasi menurut kamus besar bahasa mengacu pada suatu upaya yang bertujuan untuk mencapai kebersamaan. Menurut Webster New Collogiate Dictionary komunikasi adalah suatu proses pertukaran informasi di antara individu melalui sistem lambang-lambang, tulisan, atau tingkah laku.

Menurut Joseph A. Devito, komunikasi interpersonal didefinisikan sebagai proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang atau sekelompok kecil orang-orang dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik seketika.

Sebelumnya Dean Barnlund menjabarkan komunikasi antarpribadi sebagai perilaku orang-orang pada pertemuan tatap muka dalam situasi sosial, interaksi terfokus lewat isyarat verbal dan nonverbal yang saling berbalasan.

Deddy Mulyana memaparkan komunikasi antarpribadi (interpersonal communication) adalah komunikasi antar orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain baik verbal maupun nonverbal. Bentuk dari komunikasi antarpribadi ini adalah komunikasi diadik (dyadic communication) yang melibatkan dua orang, seperti suami istri, dua sahabat dekat, guru dan murid, dan sebagainya.

Pergaulan manusia merupakan salah satu bentuk peristiwa komunikasi dalam masyarakat. Menurut Schramm di antara manusia yang saling bergaul, ada yang saling membagi informasi, namun ada pula yang membagi gagasan dan sikap. Begitu pula menurut Merrill dan Lownstain, bahwa dalam lingkungan pergaulan antarmanusia terjadi penyesuaian pikiran, pencipta simbol yang mengandung pengertian bersama.

2.2.5 Generasi Z

Schmidt (2000) mengatakan generasi adalah sekelompok individu yang mengidentifikasi kelompok berdasarkan pada tahun lahir, usia, lokasi, dan peristiwa dalam kehidupan kelompok individu yang memiliki pengaruh signifikan dalam fase pertumbuhan. Dalam teori generasi (generation theory), Codrington et al. (2004) mengemukakan generasi manusia dibedakan menjadi 5 berdasarkan tahun kelahirannya, yaitu: generasi baby boomer lahir 1946-1964, generasi X lahir 1965-1980, generasi Y lahir 1981-1994, sering disebut generasi millennial, generasi Z lahir 1995-2010 disebut juga iGeneration, generasi iNet, generasi internet dan generasi alpha lahir 2011-2026. Kelima generasi tersebut memiliki perbedaan pertumbuhan perkembangan kepribadian.

Penelitian Stillman (2017) mengemukakan generasi Z adalah generasi kerja terbaru, lahir antara tahun 1995 sampai 2012, disebut juga generasi net atau generasi internet. Berdasarkan penelitian tersebut, generasi Z ini berbeda dengan generasi Y atau milenial. Pada bukunya Stillman (2017) *How the Next Generation Is Transforming the Workplace* dijelaskan perbedaannya, salah satu perbedaan gen Y dan gen Z adalah generasi Z menguasai teknologi dengan lebih maju, pikiran lebih terbuka dan tidak terlalu peduli dengan norma.

2.3 Kerangka Teoritis

2.3.1 Teori Penetrasi Sosial

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori Penetrasi Sosial (Social Penetration Theory) yang dikemukakan oleh Irwin Altman dan Dalmas A. Taylor pada tahun 1973. Teori ini menjelaskan bahwa hubungan interpersonal berkembang melalui proses keterbukaan diri (self-disclosure) yang dilakukan secara bertahap dari hubungan yang bersifat dangkal menuju hubungan yang lebih intim dan mendalam. Altman dan Taylor mengibaratkan kepribadian manusia seperti lapisan bawang, di mana setiap lapisan menggambarkan tingkat kedalaman informasi pribadi yang dibagikan kepada orang lain. Semakin dalam hubungan yang terjalin, maka semakin besar pula keterbukaan individu dalam mengungkapkan perasaan, pengalaman, serta informasi pribadi kepada orang lain.

Dalam Teori Penetrasi Sosial, terdapat dimensi utama yaitu self-disclosure atau pengungkapan diri, yang merupakan proses seseorang membuka informasi pribadi kepada individu lain. Pengungkapan diri tersebut dapat berupa pendapat, pengalaman, emosi, hingga perasaan pribadi yang sebelumnya tidak diketahui oleh orang lain. Menurut Altman dan Taylor, keterbukaan diri menjadi faktor penting dalam membangun kedekatan hubungan interpersonal karena semakin tinggi tingkat keterbukaan seseorang, maka semakin erat pula hubungan yang terbentuk. Oleh karena itu, teori ini banyak digunakan dalam penelitian komunikasi interpersonal, termasuk komunikasi di media sosial, karena mampu menjelaskan proses perkembangan hubungan antarindividu.

Selain itu, Teori Penetrasi Sosial juga memiliki beberapa tahapan hubungan (stages of social penetration), yaitu tahap orientasi (orientation) yang ditandai dengan pertukaran informasi umum, aman, dan sopan. Tahap berikutnya adalah exploratory affective exchange, yaitu ketika individu mulai mengungkapkan pendapat pribadi dan perasaan ringan. Selanjutnya terdapat tahap affective exchange yang menunjukkan meningkatnya kedekatan emosional sehingga individu mulai membuka diri lebih dalam. Tahap terakhir adalah stable exchange, yaitu kondisi ketika hubungan telah mencapai keterbukaan penuh dan kedua individu saling mengenal secara mendalam. Tahapan-tahapan tersebut menunjukkan bahwa hubungan interpersonal berkembang secara bertahap melalui proses komunikasi dan keterbukaan diri yang semakin mendalam

Teori Penetrasi Sosial digunakan dalam penelitian ini karena dinilai relevan untuk menjelaskan fenomena komunikasi self disclosure yang terjadi pada anggota komunitas game Roblox di Discord Paguyuban. Berdasarkan fenomena yang ditemukan, anggota komunitas tidak hanya berinteraksi mengenai aktivitas permainan, tetapi juga mulai berbagi pengalaman pribadi, perasaan, pendapat, hingga permasalahan kehidupan sehari-hari melalui fitur chat dan voice channel yang tersedia. Kondisi tersebut menunjukkan adanya proses keterbukaan diri yang berkembang secara bertahap dan berkontribusi dalam membangun kedekatan interpersonal antaranggota komunitas. Oleh karena itu, Teori Penetrasi Sosial dari Altman dan Taylor dipilih karena mampu menjelaskan bagaimana hubungan yang awalnya terbentuk dari interaksi umum terkait permainan dapat berkembang menjadi hubungan yang lebih

dekat melalui tahapan keterbukaan diri, mulai dari orientasi, exploratory affective exchange, affective exchange, hingga stable exchange yang terjadi dalam lingkungan komunitas Roblox di Discord Paguyuban.

2.4 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan Isan teoritis yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian mengenai “Komunikasi Self Disclosure Anggota Dalam Membangun Kedekatan Interpersonal (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Komunitas Game Roblox di Discord Paguyuban)”. Penelitian ini menggunakan Teori Penetrasi Sosial dari Altman dan Taylor untuk memahami proses keterbukaan diri (*self disclosure*) yang terjadi antaranggota komunitas dalam membangun kedekatan interpersonal.

Dalam penelitian kualitatif, teori digunakan sebagai pisau analisis untuk memahami fenomena yang terjadi di lapangan. Kerangka pemikiran merupakan Isan teori yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan, penggunaan teori akan menjadi acuan pada penelitian mengenai “**Komunikasi *Self Disclosure* Anggota Dalam Membangun Kedekatan Interpersonal** (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Komunitas Game Roblox Di Discord Paguyuban)

Tabel 2. 2

Bagan Kerangka Pemikiran

