

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi komunikasi telah membawa perubahan dalam cara individu berinteraksi dan membangun hubungan sosial. Sebelum berkembangnya teknologi internet, komunikasi interpersonal umumnya dilakukan secara langsung melalui pertemuan tatap muka. Interaksi tersebut berlangsung dalam ruang dan waktu yang sama sehingga hubungan sosial terbentuk melalui kedekatan fisik antar individu. Namun, seiring berkembangnya teknologi internet, proses komunikasi tidak lagi terbatas pada interaksi langsung, melainkan dapat dilakukan melalui media digital. Kehadiran berbagai platform digital memungkinkan individu untuk berkomunikasi, berinteraksi, dan membangun hubungan sosial tanpa harus berada dalam ruang yang sama.

Perubahan pola komunikasi tersebut tidak hanya terjadi melalui media sosial konvensional, tetapi juga melalui platform hiburan digital yang bersifat interaktif, seperti game online. Game online yang awalnya dirancang sebagai sarana hiburan kini berkembang menjadi ruang virtual yang memungkinkan terjadinya interaksi sosial antar pengguna. Di dalam game online, individu tidak hanya bermain, tetapi juga berkomunikasi, bekerja sama, dan membangun relasi sosial secara berkelanjutan. Interaksi yang terjadi dalam konteks ini melibatkan pertukaran pesan, pembentukan identitas, serta pengelolaan hubungan sosial. Dengan demikian, game online dapat dipahami sebagai medium komunikasi sosial yang memiliki peran penting dalam kehidupan digital dewasa muda.

Salah satu platform game online yang menunjukkan perkembangan fungsi sosial secara signifikan adalah Roblox. Roblox merupakan platform berbasis dunia virtual yang memungkinkan pengguna untuk bermain, menciptakan pengalaman permainan, serta berinteraksi dengan pengguna lain secara daring. Platform ini bersifat partisipatif karena pengguna dapat berperan sebagai pemain sekaligus pencipta konten. Beragam dunia virtual yang tersedia di Roblox menghadirkan ruang interaksi dengan tema yang beragam, mulai dari simulasi kehidupan hingga roleplay sosial. Karakteristik ini menjadikan Roblox sebagai ruang digital yang

kompleks dan dinamis dalam memfasilitasi interaksi sosial (Roblox Corporation, 2023). Interaksi yang terjadi di dalam Roblox dapat dipahami sebagai bentuk komunikasi bermediasi komputer (*Computer Mediated Communication/CMC*). Hal ini karena proses pertukaran pesan antar pengguna berlangsung melalui media digital seperti chat teks dan voice chat yang tersedia dalam platform tersebut (Walther, 1996).

Dengan demikian, Roblox tidak hanya diposisikan sebagai platform permainan, tetapi juga sebagai medium komunikasi digital yang memungkinkan pertukaran pesan, pembentukan makna, dan perkembangan relasi antarpengguna. Kehadiran fitur chat teks, voice chat, avatar, dan pesan privat memperkuat argumentasi bahwa interaksi di dalam Roblox termasuk ke dalam ranah komunikasi bermediasi komputer. Dalam proses interaksi tersebut, setiap pengguna tidak hadir secara fisik, melainkan direpresentasikan melalui identitas virtual yang menjadi medium utama dalam komunikasi antarpemain.

Dalam Roblox, setiap pengguna direpresentasikan melalui avatar yang dapat disesuaikan sesuai preferensi masing-masing individu. Avatar berfungsi sebagai representasi identitas virtual yang memungkinkan pengguna menampilkan citra diri di dalam ruang digital. Melalui avatar, pengguna dapat mengekspresikan kepribadian, gaya, serta identitas sosial yang ingin ditampilkan kepada pengguna lain. Kehadiran avatar ini memberikan dimensi personal dalam interaksi digital, sehingga komunikasi yang berlangsung tidak sepenuhnya anonim. Identitas virtual yang konsisten memungkinkan terbentuknya pengenalan sosial dan keberlanjutan hubungan antar pengguna (Yee, 2014).

Selain representasi identitas, Roblox juga menyediakan berbagai fitur komunikasi yang mendukung terjadinya interaksi interpersonal. Fitur chat teks memungkinkan pengguna berkomunikasi secara tertulis, baik dalam ruang publik maupun privat, sedangkan fitur *voice chat* memungkinkan komunikasi verbal secara langsung. Kombinasi fitur tersebut menciptakan pengalaman komunikasi yang lebih kaya dan interaktif. Pengguna dapat menyesuaikan cara berkomunikasi sesuai kebutuhan dan tingkat kedekatan dengan lawan bicara. Dengan adanya fitur

komunikasi ini, Roblox tidak hanya berfungsi sebagai ruang bermain, tetapi juga sebagai ruang komunikasi sosial yang aktif.

Karakteristik tersebut menjadikan Roblox menarik untuk diteliti dalam konteks pola komunikasi antar pengguna. Interaksi yang berlangsung melalui fitur komunikasi di dalam platform ini memungkinkan terbentuknya pola interaksi tertentu, seperti cara pemain memulai percakapan, merespons pesan, serta membangun kedekatan melalui komunikasi yang berlangsung secara berulang.

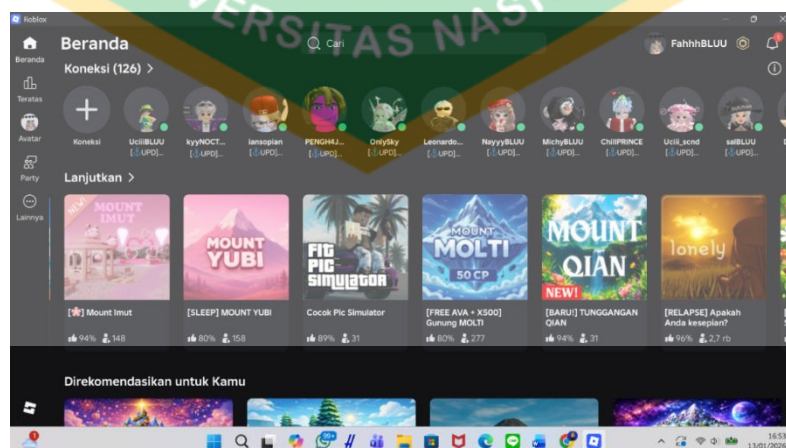
Kondisi ini memungkinkan terjadinya komunikasi yang berulang antar pemain sehingga membuka peluang terbentuknya hubungan sosial yang lebih dekat, termasuk hubungan romantis. Dalam konteks penelitian ini, hubungan romantis dipahami sebagai hubungan interpersonal yang melibatkan kedekatan emosional, ketertarikan, rasa nyaman, serta proses komunikasi yang berkembang secara lebih personal dibandingkan relasi pertemanan biasa. Penjelasan singkat ini penting agar pembaca sejak awal memahami bahwa hubungan romantis yang dimaksud dalam penelitian bukan sekadar interaksi akrab, melainkan relasi yang mengarah pada keterikatan emosional antarindividu. Berbeda dengan beberapa game online lain yang lebih menekankan kompetisi permainan, Roblox menyediakan ruang interaksi sosial yang lebih terbuka melalui aktivitas bermain bersama, roleplay, serta percakapan santai antar pemain. Kondisi ini menjadikan Roblox sebagai lingkungan komunikasi digital yang memungkinkan terjadinya hubungan interpersonal secara lebih natural.

Keunikan Roblox dibandingkan game online lain juga menjadi alasan penting pemilihan objek penelitian ini. Berbeda dengan game yang lebih berorientasi pada kompetisi seperti PUBG, Mobile Legends, atau Free Fire, Roblox menyediakan ruang interaksi yang lebih fleksibel karena pemain dapat terlibat dalam roleplay, percakapan santai, eksplorasi map, serta aktivitas sosial yang menyerupai kehidupan sehari-hari. Karakteristik ini membuat Roblox tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga menjadi ruang komunikasi sosial yang lebih memungkinkan terbentuknya kedekatan interpersonal dan hubungan romantis.

Dalam praktiknya, interaksi sosial yang terjadi di dalam Roblox berlangsung dalam ruang visual yang bersifat dinamis dan imersif. Pemain tidak

hanya berfokus pada tujuan permainan, tetapi juga terlibat dalam berbagai aktivitas eksploratif di dalam dunia virtual yang tersedia. Setiap pengguna dihadapkan pada beragam pilihan permainan dan peta virtual dengan latar yang berbeda-beda, seperti area alam terbuka, lingkungan perkotaan, hingga ruang permainan bertema petualangan dan tantangan. Keberagaman ruang permainan tersebut menciptakan konteks sosial yang memungkinkan terjadinya interaksi antarpemain secara berulang. Pemain dapat bertemu kembali dalam server atau map yang sama, bermain bersama dalam aktivitas permainan tertentu, serta berkomunikasi selama permainan berlangsung melalui fitur chat teks maupun voice chat. Pertemuan yang terjadi secara berulang ini memungkinkan pemain untuk saling mengenal, melanjutkan percakapan yang sebelumnya pernah dilakukan, serta membangun hubungan komunikasi yang lebih berkelanjutan. Pertemuan yang terus berulang ini memungkinkan pemain untuk mulai saling mengenal dan membangun komunikasi yang lebih personal.

Untuk memberikan gambaran yang lebih konkret mengenai konteks visual tersebut, penelitian ini menyertakan ilustrasi tampilan dalam platform Roblox yang memperlihatkan beragam pilihan permainan dan dunia virtual yang dapat diakses oleh pengguna. Visual ini dimaksudkan untuk membantu pembaca memahami lingkungan digital tempat komunikasi dan interaksi sosial berlangsung, yang kemudian menjadi dasar terbentuknya pola komunikasi dan hubungan romantis antar dewasa muda dalam penelitian ini.



Gambar 1.1 Tampilan Platform Roblox dengan Beragam Pilihan Permainan
Sumber: Platform Roblox

Berdasarkan tampilan visual tersebut, dapat dipahami bahwa Roblox menyediakan ruang interaksi digital yang memungkinkan pemain bertemu dan berkomunikasi dalam berbagai situasi permainan. Keberagaman pilihan permainan dan lingkungan virtual memungkinkan pemain untuk berinteraksi secara berulang dalam situasi yang berbeda, sehingga komunikasi tidak terbatas pada aktivitas bermain semata. Interaksi yang berlangsung dalam ruang visual tersebut membuka peluang terjadinya pertukaran pesan yang bersifat sosial dan personal, terutama ketika pemain berkomunikasi secara simultan melalui fitur chat atau voice chat selama berada dalam permainan yang sama. Kondisi ini menempatkan Roblox bukan hanya sebagai medium hiburan, tetapi juga sebagai ruang interaksi sosial digital yang memungkinkan terbentuknya relasi antarpemain secara berkelanjutan.

Interaksi sosial di Roblox umumnya diawali oleh komunikasi yang berkaitan dengan aktivitas permainan. Pemain berkoordinasi, bekerja sama, atau melakukan roleplay sebagai bagian dari mekanisme permainan. Dalam proses tersebut, terbentuk pola komunikasi tertentu yang terlihat dari cara pemain memulai percakapan, merespons pesan, serta mempertahankan interaksi selama permainan berlangsung. Seiring meningkatnya intensitas pertemuan dan komunikasi, percakapan tidak lagi terbatas pada aktivitas permainan, tetapi berkembang menuju komunikasi yang lebih personal (DeVito, 2016).

Pengguna berkoordinasi, bekerja sama, atau berinteraksi dalam konteks roleplay sebagai bagian dari mekanisme permainan. Namun, seiring berjalannya waktu dan meningkatnya intensitas interaksi, komunikasi tersebut berkembang melampaui konteks permainan. Percakapan mulai mencakup topik yang lebih personal, seperti minat pribadi, pengalaman hidup, dan kondisi emosional. Perkembangan ini menunjukkan adanya pergeseran dari komunikasi yang bersifat fungsional menuju komunikasi interpersonal yang lebih mendalam.

Interaksi yang berlangsung secara intens dan berulang dalam konteks ruang digital tersebut membentuk pola komunikasi tertentu antar pemain. Pola komunikasi ini terlihat dari bagaimana pemain secara bergantian memulai percakapan, memberikan respons terhadap pesan, serta mempertahankan interaksi melalui berbagai aktivitas permainan. Pola interaksi yang terbentuk secara

konsisten ini kemudian membuka peluang berkembangnya hubungan yang lebih dekat secara emosional, khususnya pada kelompok dewasa muda. Pertemuan yang terus berulang ini memungkinkan pengguna untuk saling mengenal satu sama lain secara lebih mendalam. Ketika komunikasi tidak lagi terbatas pada koordinasi permainan, melainkan meluas ke percakapan personal, dukungan emosional, dan pertukaran cerita keseharian, maka terbentuk dinamika komunikasi yang menyerupai hubungan interpersonal.

Namun, meskipun Roblox menghadirkan ruang interaksi yang kompleks dan memungkinkan terjadinya komunikasi sosial yang berkelanjutan, platform ini masih lebih sering dipahami sebagai media permainan semata, bukan sebagai ruang komunikasi interpersonal yang bermakna. Perbedaan antara fungsi sosial yang dijalankan pengguna dan cara Roblox diposisikan dalam kajian akademik inilah yang memunculkan ketertarikan untuk dikaji lebih lanjut. Fenomena interaksi sosial yang berkembang dalam platform Roblox tersebut banyak dialami oleh kelompok pengguna tertentu, salah satunya adalah dewasa muda yang aktif memanfaatkan ruang digital sebagai sarana komunikasi interpersonal.

Kelompok dewasa muda berusia 18–25 tahun merupakan salah satu segmen pengguna yang aktif memanfaatkan Roblox sebagai ruang interaksi sosial. Menurut Arnett (2000), dewasa muda merupakan fase perkembangan yang berada pada rentang usia sekitar 18 hingga 25 tahun yang ditandai dengan eksplorasi identitas, pencarian pengalaman sosial, serta pembentukan hubungan interpersonal yang lebih intim. Pada fase perkembangan ini, dewasa muda berada dalam tahap pencarian identitas serta pembentukan hubungan interpersonal yang lebih intim. Ruang digital seperti Roblox memberikan kesempatan bagi dewasa muda untuk mengekspresikan diri dan menjalin relasi tanpa keterbatasan geografis. Selain itu, komunikasi digital juga memungkinkan individu untuk mengelola identitas dan keterbukaan diri secara lebih fleksibel. Oleh karena itu, Roblox menjadi medium yang relevan dalam memenuhi kebutuhan komunikasi interpersonal dewasa muda.

Melalui interaksi yang berlangsung secara berulang dan berkelanjutan, pengguna dewasa muda di Roblox mulai membangun kedekatan emosional dengan individu lain. Kedekatan ini terbentuk melalui proses komunikasi yang bertahap, di

mana pengguna saling berbagi informasi personal dan pengalaman emosional. Meskipun hubungan tersebut berlangsung dalam ruang virtual, banyak pengguna memaknainya sebagai hubungan yang nyata dan bermakna. Hal ini menunjukkan bahwa ruang digital dapat menjadi sarana pembentukan relasi emosional yang signifikan. Dengan demikian, interaksi di Roblox memiliki implikasi sosial yang tidak dapat diabaikan (Baym, 2015).

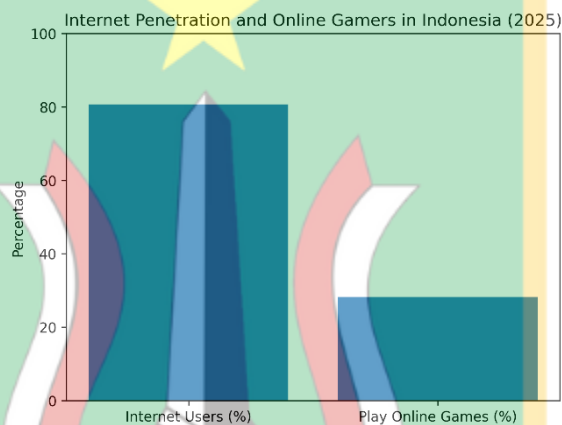
Fenomena pengungkapan diri yang muncul dalam interaksi antar pengguna Roblox menunjukkan karakteristik komunikasi yang dimediasi oleh teknologi digital. Komunikasi digital memiliki keterbatasan, terutama dalam hal minimnya isyarat nonverbal seperti ekspresi wajah dan bahasa tubuh. Namun, keterbatasan tersebut tidak sepenuhnya menghambat pembentukan hubungan interpersonal. Pengguna Roblox memanfaatkan simbol digital, gaya bahasa, intonasi suara, serta ekspresi avatar untuk menyampaikan makna emosional. Strategi komunikasi ini memungkinkan individu untuk tetap mengekspresikan empati, perasaan, dan kedekatan. Dengan demikian, interaksi di Roblox memperlihatkan potensi komunikasi digital dalam membangun hubungan yang bermakna (Walther, 1996). Proses komunikasi tersebut menunjukkan bahwa interaksi antar pengguna Roblox berlangsung melalui media digital yang memediasi pertukaran pesan antar individu.

Dalam konteks tersebut, Roblox dapat dipahami sebagai *medium computer-mediated communication* yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan. Platform ini menyediakan ruang komunikasi yang memungkinkan terjadinya pertukaran pesan secara personal dan berkelanjutan. Komunikasi yang berlangsung mencakup percakapan mengenai pengalaman hidup, kondisi emosional, serta pandangan pribadi pengguna. Interaksi semacam ini menunjukkan bahwa Roblox berperan sebagai ruang sosial digital yang memfasilitasi hubungan interpersonal. Oleh karena itu, komunikasi di Roblox bersifat relasional karena melibatkan keterlibatan emosional antar individu dalam jangka waktu tertentu.

Proses komunikasi interpersonal yang berkembang di Roblox dapat dijelaskan melalui Teori Penetrasi Sosial. Teori ini menjelaskan bahwa hubungan interpersonal berkembang melalui proses pengungkapan diri yang berlangsung secara bertahap. Dalam interaksi di Roblox, pengguna umumnya memulai

komunikasi dengan topik yang bersifat umum dan dangkal. Seiring meningkatnya intensitas interaksi, percakapan berkembang ke arah topik yang lebih personal dan emosional. Proses ini menunjukkan bahwa mekanisme penetrasi sosial tetap terjadi meskipun berlangsung dalam ruang komunikasi digital (Altman & Taylor, 1973).

Fenomena penggunaan Roblox sebagai ruang komunikasi interpersonal juga dapat dilihat dari pertumbuhan jumlah pengguna aktif platform tersebut secara global. Peningkatan jumlah pengguna ini menunjukkan bahwa Roblox tidak hanya digunakan sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai ruang interaksi digital yang memungkinkan terjadinya komunikasi sosial secara berkelanjutan antar pemain.



Gambar 1.2 Jumlah Pengguna Aktif Harian Roblox (*Daily Active Users*)

Sumber: Statista (2025)

Berdasarkan data Statista (2025), jumlah pengguna aktif harian Roblox terus mengalami peningkatan sejak tahun 2019 hingga tahun 2025 dan mencapai lebih dari 111 juta pengguna. Peningkatan ini menunjukkan bahwa Roblox merupakan platform digital yang memiliki tingkat partisipasi pengguna yang tinggi dan digunakan secara berulang dalam kehidupan sehari-hari. Tingginya intensitas penggunaan tersebut membuka peluang terjadinya interaksi sosial yang berkelanjutan antar pengguna dalam ruang virtual.

Fenomena penggunaan Roblox sebagai ruang komunikasi interpersonal dewasa muda juga diperkuat oleh data empiris mengenai pertumbuhan jumlah pengguna aktif harian secara global. Berdasarkan laporan Statista, jumlah *daily active users* (DAU) Roblox menunjukkan peningkatan yang konsisten sejak kuartal

keempat tahun 2019 hingga kuartal kedua tahun 2025, dengan total pengguna aktif harian mencapai lebih dari 111 juta. Peningkatan ini tidak hanya mencerminkan popularitas platform, tetapi juga menunjukkan keberlanjutan penggunaan Roblox dalam kehidupan sehari-hari penggunanya. Tingginya tingkat partisipasi tersebut mengindikasikan bahwa Roblox digunakan secara rutin dan berulang, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi sosial yang berkelanjutan. Dengan demikian, data statistik ini memberikan dasar empiris yang kuat untuk memahami Roblox sebagai ruang sosial digital yang aktif dan relevan dalam kehidupan dewasa muda (Statista, 2025).



Gambar 1.3 *Daily Active Users (DAU) Roblox berdasarkan kelompok usia dari Q4 2019 hingga Q2 2025 (dalam jutaan).*
 Sumber: Statista (2025)

Grafik distribusi pengguna aktif harian Roblox menunjukkan bahwa aktivitas pengguna relatif stabil dalam periode waktu tertentu, bukan bersifat fluktuatif secara ekstrem. Stabilitas ini menciptakan ruang sosial digital yang kondusif bagi terjadinya interaksi interpersonal yang berkelanjutan. Dalam penelitian kualitatif, konteks sosial yang stabil menjadi penting untuk memahami proses pembentukan makna komunikasi. Interaksi yang terjadi secara terus-menerus memberikan kesempatan bagi individu untuk mengembangkan hubungan yang lebih dalam melalui proses komunikasi bertahap. Dengan demikian, grafik statistik yang disajikan dalam penelitian ini tidak diposisikan sebagai data utama, melainkan sebagai konteks pendukung yang memperkuat pemahaman mengenai dinamika komunikasi dewasa muda di Roblox.

Di satu sisi, praktik komunikasi yang berlangsung di Roblox menunjukkan intensitas, keberlanjutan, serta kedalaman interaksi yang menyerupai hubungan interpersonal di dunia nyata. Namun di sisi lain, pemahaman umum maupun kajian akademik masih cenderung menempatkan Roblox dalam kerangka hiburan digital, bukan sebagai ruang komunikasi interpersonal. Ketidaksejajaran antara praktik komunikasi pengguna dan cara platform ini dipahami secara akademik menunjukkan adanya persoalan konseptual yang belum sepenuhnya dijelaskan.

Meskipun Roblox menunjukkan karakteristik sebagai ruang komunikasi sosial yang kompleks dan aktif, kajian akademik yang membahas platform ini dari perspektif komunikasi interpersonal masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak menempatkan Roblox sebagai media permainan atau ruang kreativitas digital. Fokus kajian tersebut belum sepenuhnya menggali bagaimana proses komunikasi, pembentukan relasi, serta pengungkapan diri berlangsung di dalamnya. Padahal, intensitas komunikasi dan kedalaman interaksi yang terjadi menunjukkan bahwa Roblox memiliki fungsi sosial yang signifikan bagi penggunanya. Keterbatasan kajian inilah yang menunjukkan adanya celah penelitian yang relevan untuk dikaji lebih lanjut dalam disiplin ilmu komunikasi.

Penelitian mengenai game online secara umum juga cenderung berfokus pada aspek perilaku bermain, motivasi penggunaan, serta dampak negatif yang ditimbulkan, seperti kecanduan dan penurunan interaksi sosial di dunia nyata. Pendekatan tersebut sering kali melihat game online sebagai fenomena yang bermasalah dalam konteks sosial. Akibatnya, pengalaman subjektif pengguna dalam membangun relasi interpersonal di dalam game kurang mendapat perhatian. Padahal, bagi sebagian pengguna, ruang game online justru menjadi tempat untuk berinteraksi, berbagi pengalaman, dan membangun kedekatan emosional. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan penelitian yang lebih seimbang dan berorientasi pada pemaknaan pengalaman komunikasi pengguna (Bungin, 2007). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan penelitian yang mampu memahami pengalaman komunikasi pengguna secara lebih mendalam.

Pendekatan kualitatif dipandang paling tepat untuk memahami fenomena komunikasi interpersonal dewasa muda di Roblox. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali pengalaman subjektif pengguna secara mendalam, termasuk bagaimana mereka memaknai interaksi, membangun kepercayaan, dan mengungkapkan diri. Dalam pendekatan kualitatif, realitas sosial dipahami sebagai hasil konstruksi makna yang dibentuk melalui proses komunikasi. Oleh karena itu, penelitian ini tidak berfokus pada pengukuran frekuensi atau jumlah interaksi, melainkan pada pemahaman proses dan makna komunikasi yang dialami oleh dewasa muda dalam ruang digital (Creswell, 2016).

Dalam kerangka teoritis, teori Komunikasi Bermediasi Komputer digunakan untuk menjelaskan bagaimana karakteristik media digital memengaruhi proses komunikasi interpersonal. Teori ini menekankan bahwa keterbatasan isyarat nonverbal dalam komunikasi digital tidak selalu menghambat pembentukan hubungan interpersonal. Sebaliknya, individu mampu mengembangkan strategi komunikasi yang adaptif sesuai dengan karakteristik media yang digunakan. Dalam konteks Roblox, adaptasi tersebut terlihat melalui pemanfaatan fitur *chat* teks, *voice chat*, serta representasi visual avatar untuk menyampaikan makna emosional dan sosial (Walther, 1996).

Selain teori Komunikasi Bermediasi Komputer, Teori Penetrasi Sosial digunakan untuk memahami dinamika pengungkapan diri dalam hubungan interpersonal dewasa muda di Roblox. Teori ini menjelaskan bahwa hubungan interpersonal berkembang melalui proses pengungkapan diri yang berlangsung secara bertahap, baik dari segi keluasan maupun kedalaman informasi yang dibagikan. Dalam interaksi di Roblox, pengguna tidak langsung membagikan informasi personal, melainkan melakukannya seiring meningkatnya intensitas komunikasi dan kepercayaan. Proses ini menunjukkan bahwa mekanisme penetrasi sosial tetap relevan meskipun berlangsung dalam ruang komunikasi digital (Altman & Taylor, 1973).

Fenomena hubungan interpersonal dewasa muda yang terbentuk di Roblox mencerminkan perubahan pola komunikasi dalam masyarakat digital secara lebih luas. Ruang virtual tidak lagi dipahami sebagai ruang yang terpisah dari kehidupan

nyata, melainkan sebagai bagian dari realitas sosial yang bermakna. Hubungan yang terbentuk secara daring dapat memberikan dampak emosional, psikologis, dan sosial yang nyata bagi individu. Oleh karena itu, kajian mengenai komunikasi interpersonal di ruang digital menjadi semakin penting untuk memahami dinamika hubungan sosial di era perkembangan teknologi informasi (Baym, 2015). Fenomena interaksi sosial yang berkembang di dalam Roblox menunjukkan bahwa platform permainan digital tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai ruang komunikasi sosial yang kompleks.

Urgensi penelitian ini terletak pada perlunya memahami bagaimana ruang permainan digital yang selama ini lebih sering dipandang sebagai media hiburan ternyata juga berfungsi sebagai ruang pembentukan relasi interpersonal yang bermakna. Penelitian ini penting karena memperlihatkan adanya pergeseran cara dewasa muda menjalin kedekatan emosional, dari yang semula identik dengan pertemuan langsung menjadi melalui komunikasi yang dimediasi teknologi digital. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya membahas fenomena bermain game, tetapi juga perubahan sosial dalam cara hubungan interpersonal dan hubungan romantis terbentuk di era digital.

Berdasarkan keseluruhan uraian tersebut, penelitian ini memfokuskan perhatian pada bagaimana pola komunikasi yang terbentuk dalam interaksi antar pengguna dewasa muda di platform Roblox. Pola komunikasi dalam penelitian ini dipahami sebagai kecenderungan bentuk interaksi yang muncul secara berulang dalam hubungan antarindividu, khususnya dalam hal keseimbangan peran berkomunikasi, intensitas pertukaran pesan, cara merespons, serta arah hubungan yang berkembang di antara para pemain. Penegasan ini penting agar fokus penelitian terhadap pola komunikasi terlihat jelas sejak Bab I dan selaras dengan pembahasan teori serta analisis pada bab-bab berikutnya.

Selain itu, penelitian ini juga mengkaji bagaimana proses pengungkapan diri (*self-disclosure*) muncul sebagai bagian dari dinamika komunikasi interpersonal yang berkembang melalui interaksi berulang antar pemain di platform Roblox. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif serta landasan teori Komunikasi Bermediasi Komputer dan Teori Penetrasi Sosial, penelitian ini diharapkan mampu

memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses terbentuknya hubungan interpersonal dalam ruang komunikasi digital.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana pola komunikasi dan proses pengungkapan diri (*self-disclosure*) dewasa muda dalam menjalin hubungan romantis melalui komunikasi bermediasi komputer di platform game online Roblox?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk memahami dan menganalisis pola komunikasi serta proses pengungkapan diri (*self-disclosure*) dewasa muda dalam menjalin hubungan romantis melalui komunikasi bermediasi komputer (CMC) di platform game online Roblox.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah pengetahuan dalam bidang komunikasi, khususnya kajian mengenai interaksi interpersonal di ruang digital. Dengan menelaah bagaimana dewasa muda berkomunikasi dan membuka diri saat menjalin hubungan romantis melalui platform Roblox, penelitian ini memberi gambaran baru mengenai penerapan teori Komunikasi Bermediasi Komputer (CMC) dan Teori Penetrasi Sosial dalam lingkungan virtual yang bersifat interaktif.

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi penelitian berikutnya yang ingin membahas pembentukan kedekatan emosional dan relasi interpersonal di media digital, terutama dalam konteks permainan daring yang kini semakin berkembang sebagai ruang sosial bagi generasi muda.

Selain itu, penelitian ini juga memperluas kajian komunikasi bermediasi komputer dengan menghadirkan konteks permainan daring sebagai ruang interaksi sosial yang belum banyak dikaji secara mendalam dalam penelitian komunikasi interpersonal.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat membantu berbagai pihak, termasuk orang tua, guru, maupun konselor, dalam memahami bagaimana dewasa muda membangun hubungan, mengekspresikan diri, dan menjalin kedekatan melalui platform digital seperti Roblox. Pengetahuan mengenai pola komunikasi dan proses pengungkapan diri yang ditemukan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk memberikan pendampingan yang lebih tepat kepada dewasa muda agar mereka dapat berinteraksi secara lebih aman dan sehat di dunia maya. Selain itu, temuan penelitian ini juga berpotensi menjadi masukan bagi pengembang game untuk merancang fitur komunikasi yang lebih aman, nyaman, dan mendukung terciptanya interaksi positif antar pemain yang sebagian besar merupakan dewasa muda.

Temuan penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan dalam perumusan kebijakan atau pedoman penggunaan platform digital bagi dewasa muda, khususnya yang berkaitan dengan interaksi sosial dan hubungan romantis di ruang virtual.

1.4.3 Manfaat Sosial

Dari sisi sosial, penelitian ini dapat membantu masyarakat memahami bahwa hubungan romantis yang terbentuk melalui dunia virtual merupakan bagian dari perubahan pola interaksi dewasa muda di era digital. Melalui penelitian ini, masyarakat diharapkan dapat melihat fenomena tersebut secara lebih bijak dan memahami bahwa platform game seperti Roblox tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai ruang sosial yang memungkinkan terjadinya kedekatan emosional antar penggunanya. Penelitian ini juga diharapkan dapat mendorong peningkatan literasi komunikasi digital, sehingga dewasa muda dan masyarakat luas lebih mampu berinteraksi secara bertanggung jawab, sadar, dan aman dalam lingkungan online.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis dalam lima bab agar pembahasan tersaji secara runtut, logis, dan mudah dipahami. Setiap bab memiliki fokus dan fungsi yang berbeda, namun saling berkaitan satu sama lain sehingga membentuk satu kesatuan pembahasan yang utuh. Penyusunan sistematika ini

dimaksudkan untuk membantu pembaca memahami alur pemikiran peneliti serta keterkaitan antarbagian dalam penelitian. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang penelitian yang menjelaskan fenomena dan alasan penelitian dilakukan, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan. Bab ini berfungsi sebagai pengantar untuk memberikan gambaran umum mengenai arah dan fokus penelitian. Melalui bab ini, peneliti menempatkan fenomena penelitian dalam konteks perkembangan komunikasi digital dewasa muda. Selain itu, Bab I menjadi dasar perumusan kerangka konseptual dan metodologis yang dikembangkan pada bab-bab selanjutnya.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi kajian teori yang relevan dengan penelitian, hasil penelitian terdahulu yang digunakan sebagai pembanding dan penguat kajian, serta kerangka pemikiran yang menjadi dasar dalam menganalisis fenomena yang diteliti. Bab ini berfungsi sebagai landasan teoretis dan konseptual bagi penelitian. Melalui tinjauan pustaka, peneliti menempatkan penelitian ini dalam konteks kajian komunikasi yang telah ada serta mengidentifikasi posisi penelitian di antara penelitian-penelitian sebelumnya. Selain itu, Bab II menjadi acuan utama dalam proses analisis dan interpretasi data penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan, subjek atau informan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, teknik pengumpulan data yang meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta teknik analisis data dan uji keabsahan data. Bab ini berfungsi untuk menjelaskan proses penelitian secara sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Penjabaran metodologi ini bertujuan untuk memastikan bahwa penelitian dilakukan secara terarah dan sesuai dengan tujuan penelitian. Selain itu, Bab III memberikan

gambaran mengenai langkah-langkah penelitian yang memungkinkan penelitian direplikasi atau diuji secara akademik.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian yang diperoleh dari lapangan dan diuraikan secara deskriptif sesuai dengan fokus penelitian. Temuan penelitian kemudian dianalisis dan dibahas dengan menggunakan teori-teori yang telah dijelaskan dalam Bab II untuk mengungkap makna, dinamika komunikasi, serta pola hubungan yang terbentuk. Pembahasan dilakukan dengan mengaitkan data empiris dan kerangka teoretis guna memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap fenomena yang diteliti. Bab ini menjadi inti dari penelitian karena menunjukkan kontribusi empiris penelitian terhadap kajian ilmu komunikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang merangkum hasil penelitian secara menyeluruh serta saran yang ditujukan bagi pengembangan penelitian selanjutnya dan pihak-pihak yang berkaitan dengan topik penelitian. Kesimpulan disusun berdasarkan temuan lapangan dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya. Selain itu, saran diberikan sebagai bentuk refleksi akademik atas hasil penelitian dan keterbatasan yang ditemukan selama proses penelitian.

Dengan sistematika penulisan tersebut, diharapkan skripsi ini dapat disajikan secara terstruktur, sistematis, dan mudah dipahami, sehingga memberikan kontribusi yang jelas terhadap kajian ilmu komunikasi, khususnya dalam konteks komunikasi bermediasi komputer dan hubungan interpersonal dewasa muda.