

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Komunikasi merupakan bagian penting yang tidak terpisahkan dalam keberlangsungan hidup manusia. Melalui komunikasi, seseorang dapat mengutarakan pendapat, ide, maupun emosinya kepada orang lain, sehingga terciptanya interaksi yang membangun sebuah hubungan sosial. Komunikasi *interpersonal* adalah salah satu bentuk komunikasi yang terjadi karena adanya kedekatan relasional antara satu orang dengan orang lainnya. Menurut Devito (2019), komunikasi *interpersonal* bersifat dinamis, karena setiap orang dapat berperan sebagai komunikator maupun komunikan, dimana mereka saling bertukar informasi, sehingga membentuk hubungan timbal balik. Maka dari itu, komunikasi *interpersonal* menjadi dasar dalam membentuk interaksi yang efektif.

Mayoritas generasi Z saat ini berada di tahap usia produktif, dimana mereka tengah fokus untuk mempersiapkan masa depan seperti melanjutkan pendidikan luar negeri, atau bekerja di lokasi yang berjauhan. Kondisi ini membuat sebagian besar dari mereka yang sedang menjalani hubungan asmara harus menjalankan hubungan jarak jauh (*Long Distance Relationship*). Konsep komunikasi *interpersonal* juga menjadi kunci keefektifan dalam berinteraksi di hubungan romantis, karena berkaitan dengan bagaimana pasangan dapat saling memahami, mengekspresikan perasaan untuk membangun kedekatan emosional. Berdasarkan Jurnal Penelitian yang ditulis Oktariani (2018), inti keberhasilan dalam menjalin hubungan jarak jauh adalah menjaga kualitas komunikasi antar individu.

Menurut Waterman et al. (2017) seseorang yang sedang menjalankan hubungan jarak jauh akan lebih sering merasa kesepian. Keadaan ini membuat seseorang yang sedang menjalani hubungan romantis cenderung akan mempertahankan hubungan apabila pasangan dapat memenuhi kebutuhan afeksinya, seperti ungkapan kasih sayang, membuat pasangan merasa diperhatikan dan diterima (Syahputri & Khoirunnisa, 2021). Kebutuhan untuk memenuhi afeksi tersebut yang mendorong seseorang selalu ingin berada dekat dengan pasangannya.

Hal ini menjadi penghambat bagi generasi Z yang menjalani hubungan jarak jauh untuk tetap memenuhi kebutuhan afeksi tersebut.

Seseorang yang menjalani hubungan jarak jauh pasti membutuhkan upaya yang lebih besar agar hubungan tetap dapat berjalan seperti hubungan romantis pada umumnya. Jika dibandingkan dengan sepasang kekasih yang tidak terpisah oleh jarak yang berjauhan, kemungkinan mereka untuk tetap dapat mempertahankan hubungan lebih besar, karena kebutuhan afeksi dapat dipenuhi dengan cara bertemu secara tatap muka. Sebaliknya dalam sebuah hubungan jarak jauh, komunikasi yang tidak berjalan efektif cenderung mendatangkan konflik seperti rasa kecemasan dan kecurigaan (Syahputri & Khoirunnisa, 2021). Tingkat frekuensi dalam hubungan romantis yang dijalankan generasi Z berhubungan langsung dengan faktor seperti kedekatan emosional dan komitmen antara kedua pasangan. Dalam konteks ini komitmen menjadi aspek penting dalam membentuk hubungan jarak jauh, karena tantangan dan hambatan dapat teratasi dengan lebih baik (Christie & Maria, 2020). Hambatan tersebut memicu berbagai tantangan terhadap seseorang yang menjalani hubungan jarak jauh. Untuk meminimalisir konflik tersebut dan dapat membangun kedekatan emosional agar terciptanya komitmen, maka setiap orang perlu menjaga intensitas komunikasi, dengan begitu kualitas komunikasi antar pasangan tetap terjaga (Akbar, 2023).

Kemajuan teknologi seperti *smartphone* dan hadirnya berbagai platform media sosial memberikan ruang untuk berkomunikasi yang dapat menyatukan individu dengan individu lainnya agar saling terhubung. Aktivitas yang sebelumnya dilakukan secara fisik kini dapat dialihkan ke ranah online. Hal ini memberikan peluang kepada pasangan yang menjalani hubungan jarak jauh agar tetap dapat terhubung, sehingga komunikasi berjalan dengan efektif (Chiisai & Mumpuni, 2021).

Teknologi yang berkembang pesat juga memudahkan setiap orang untuk mencari hiburan salah satunya yaitu bermain game online. Game online umumnya digunakan oleh masyarakat luas sebagai sarana untuk mencari hiburan (Nuryawan & Handoyo, 2024). Game terdiri dari beberapa genre, jenis game online yang umum dimainkan adalah *Massively Multiplayer Online First Person* (MMOFPS),

Massively Multiplayer Online Real Time Strategy (MMORTS), *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPG), dan *Simulation* yang terdiri dari *life simulation*, *construction and management simulation*, serta *vehicle simulation* (Febriany, 2022). Dalam genre game tersebut tentu terdapat game yang dirancang khusus untuk berkompetisi dengan mempertemukan antar individu maupun tim dalam sebuah permainan demi memperebutkan kemenangan. Namun, ada juga game yang memang dirancang secara kasual dimana permainan memiliki peraturan sederhana dan mekanisme yang mudah dipahami oleh semua kalangan.

Selain menjadi sarana hiburan kini game online juga memiliki fungsi bagi aktivitas sosial seseorang. Kondisi ini dapat terjadi karena game online memiliki kemampuan untuk membuka obrolan melalui fitur *chat* atau *open voice*, sehingga terciptanya komunikasi. Beberapa game yang sering dimainkan adalah Mobile Legend, Valorant, maupun PUBG. Game-game tersebut memungkinkan para pemain untuk bermain sambil berkomunikasi dengan pemain lainnya secara daring. Karena adanya sarana yang disediakan oleh game para pemain tidak hanya sekedar berinteraksi namun memungkinkan mereka untuk membangun komunitas maya, sehingga terciptanya interaksi sosial pada sekelompok orang di komunitas tersebut (Wijaya & Paramita, 2019).

Game online yang tidak bersifat kompetitif lebih menekankan pembawaan yang santai dan mengarah pada aktivitas kasual. Game-game seperti ini biasanya akan menyediakan fitur yang memungkinkan antar pemain untuk saling berkomunikasi sambil menikmati game, di antaranya adalah Roblox atau Blockman Go. Kelebihan game online kasual adalah mampu mempertemukan pemain dengan para pemain lainnya melalui ruang virtual dan berkomunikasi secara lisan maupun tertulis tanpa harus memikirkan kompetisi. Oleh karena itu, game tersebut semakin banyak diminati terutama bagi kalangan generasi Z yang mengikuti perkembangan seputar teknologi dan tren yang sedang populer di dunia digital (Wijaya & Paramita, 2019).

Berdasarkan data digital yang diperoleh dari Social (2025) Roblox menjadi game online mobile yang paling banyak dimainkan di dunia pada tahun 2025. Di Indonesia Roblox sudah menjadi game yang populer sejak dulu, namun pada tahun 2025 kepopulerannya terus meningkat semenjak tersedia game mendaki gunung. Game online yang pada awalnya dirancang untuk anak-anak ini akhirnya berhasil menarik minat para dewasa muda terutama kalangan generasi Z. Roblox pada dasarnya merupakan platform yang menyediakan berbagai jenis game di dalamnya. Melalui platform ini pengguna diberikan dua pilihan dimana mereka dapat bermain game-game yang tersedia, dan memiliki kesempatan untuk menciptakan sebuah game dengan kreativitas masing-masing. Game yang diciptakan nantinya dapat dijelajahi oleh para pemain lain. Setiap game memiliki ruang virtualnya yang didesain dengan tema yang berbeda-beda, hal ini yang membuat Roblox mampu memberikan pengalaman bermain yang beragam.

FEB 2025 TOP MOBILE GAMES				
RANKINGS OF MOBILE GAMES BY VARIOUS METRICS, BASED ON ACTIVITY BETWEEN 01 SEPTEMBER 2024 AND 30 NOVEMBER 2024				
#	MONTHLY ACTIVE USERS	TOTAL TIME SPENT	DOWNLOADS	CONSUMER SPEND
01	ROBLOX	ROBLOX	FREE FIRE	LAST WAR SURVIVAL GAME
02	FREE FIRE	FREE FIRE	CLASH ROYALS	ROYAL MATCH
03	BRAWL STARS	MOBILE LEGENDS: BANG BANG	MY SUPERSTORE SIMULATOR	ROBLOX
04	CANDY CRUSH SAGA	BRAWL STARS	ROBLOX	WHITEOUT SURVIVAL
05	SUBWAY SURFERS	CANDY CRUSH SAGA	SUBWAY SURFERS	CANDY CRUSH SAGA
06	MINECRAFT POCKET EDITION	MINECRAFT POCKET EDITION	MINI GAMES: CALM & RELAX	MONOPOLY GO!
07	MOBILE LEGENDS: BANG BANG	PUBG MOBILE	OFFLINE GAMES - NO WIFI GAMES	BRAWL STARS
08	BLOCK BLAST ADVENTURE MASTER	BATTLEGROUND MOBILE INDIA	PIZZA READY	COIN MASTER
09	LUDO KING	EA SPORTS FC™ MOBILE 24 SOCCER	LUDO KING	HONOR OF KINGS
10	GEOMETRY DASH	ROYAL MATCH	POKÉMON TCG POCKET	POKÉMON TCG POCKET

Gambar 1. 1 Top Mobile Games

Sumber: We Are Social (2025)

Saat ini Roblox telah mengembangkan sistemnya menjadi lebih inovatif dimana tersedia fitur-fitur unik. Fitur yang tersedia yaitu *public chat*, *private chat*, dan *voice* dapat digunakan para pemain untuk berinteraksi melalui *text chat* maupun berbicara secara langsung dengan pemain lain di dalam game. Kemudian Roblox juga menyediakan fitur pembuatan *avatar*, yaitu karakter virtual yang merepresentasikan setiap pemain di dalam dunia digital. *Avatar* tersebut dapat dikustomisasi sehingga pemain bebas untuk mengekspresikan dirinya, mulai dari

menata busana, gaya rambut, bentuk badan, dan aksesoris yang tersedia di *marketplace* Roblox.

Kepopuleran Roblox sebagai platform yang menyediakan game yang variatif ini memuat banyak fenomena yang terjadi di media sosial, di antaranya ada yang memanfaatkan Roblox sebagai wadah untuk mencari pendapatan tambahan dengan cara menjual beberapa item yang tersedia pada game tertentu. Kondisi ini selaras dengan pernyataan Nuryawan & Handoyo (2024) bahwa selain menjadi sarana hiburan game online juga berperan sebagai media untuk berinteraksi sosial dan platform ekonomi yang signifikan bagi beberapa kalangan. Namun, terdapat sebuah fenomena yang lebih menarik yaitu fenomena dimana orang-orang yang menjalani hubungan jarak jauh memanfaatkan Roblox bukan hanya untuk mencari hiburan, tetapi sekaligus untuk berkomunikasi dengan pasangannya. Bagi mereka Roblox memungkinkan terjadinya interaksi yang bersifat imersif, sehingga mereka yang memainkan Roblox merasa seperti sedang bersama dalam sebuah ruang virtual. Melalui *Avatar* yang merepresentasikan diri, beragam aktivitas, dan komunikasi yang berlangsung dalam bentuk verbal maupun non verbal ini yang membantu menciptakan kedekatan emosional serta pengalaman kebersamaan antar pasangan.

Kemajuan teknologi yang menghadirkan media sosial seperti *WhatsApp* atau sejenisnya, sudah cukup memfasilitasi mereka untuk berinteraksi dengan pasangannya secara daring. Namun, mereka tetap menggunakan Roblox sebagai media untuk berkomunikasi dengan pasangannya dikarenakan Roblox menyediakan ruang interaksi yang tidak monoton, dimana mereka dapat bermain atau menghabiskan waktu bersama, tidak seperti media sosial yang hanya menyediakan fitur untuk berkomunikasi melalui pesan teks, *Call*, maupun *Video Call*. Kemudian jika dibandingkan dengan game populer lain seperti *Mobile Legends*, *PUBG* dan lain-lain, Roblox termasuk dalam ranah game *casual* dimana permainan dirancang dengan mudah dan tidak memiliki unsur kompetitif agar dapat dimainkan oleh semua kalangan. Hal ini yang membuat generasi Z yang menjalani hubungan jarak jauh dapat menikmati permainan dengan santai sambil berinteraksi dengan pasangannya. Berdasarkan penelitian yang telah diteliti oleh Laras (2021), menjelaskan bahwa game yang menyediakan fitur seperti mendesain *avatar*, *chat*,

dan berbagai ruang virtual menarik untuk digunakan sebagai media dalam menjalani hubungan romantis. Selaras dengan Roblox, maka pandangan terhadap Roblox bukan hanya sebatas game yang menyediakan ruang untuk mencari hiburan, tetapi juga digunakan oleh generasi Z sebagai ruang sosial untuk berinteraksi dengan orang lain.

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian adalah kesulitan generasi Z dalam mempertahankan komunikasi dengan pasangannya akibat keterbatasan jarak khususnya bagi mereka yang menjalani hubungan jarak jauh antar negara atau pulau. Maka penelitian ini mengarah untuk mengetahui bagaimana peran Roblox bagi generasi Z bukan hanya sebagai sarana untuk mencari hiburan, melainkan dapat digunakan untuk tujuan pribadi salah satunya media untuk berkomunikasi yang dapat membantu memelihara hubungan jarak jauh. Fenomena ini menciptakan dinamika baru dalam praktik komunikasi *interpersonal* di era digital. Penelitian ini memiliki signifikansi dan menarik untuk dibahas karena mampu memberikan pemahaman baru mengenai bagaimana teknologi digital khususnya game online dapat dimanfaatkan secara positif untuk membentuk interaksi sosial yang efektif.

Sebagian besar penelitian terdahulu fokus menekankan platform media sosial populer seperti *WhatsApp* atau *Instagram* ke dalam konteks mendukung interaksi dalam hubungan jarak jauh, maka penelitian ini menghadirkan perspektif berbeda dengan menyoroti game online sebagai solusinya. Namun terdapat penelitian yang menemukan bahwa game juga berfungsi sebagai ruang interaksi untuk menjalin hubungan romantis. Laras (2021), membahas game “Line Play” digunakan sebagai media untuk menjalin hubungan romantis melalui dunia digital. Walaupun Line Play memiliki kemiripan dengan Roblox, jika dilihat dari segi interaksi, ruang virtual maupun aktivitas yang ditawarkan dapat dikatakan bahwa Roblox lebih bervariasi. Akses Line Play kini sudah tidak tersedia, maka Roblox menjadi salah satu pilihan alternatif yang mampu menggantikan posisinya. Dengan begitu, penelitian ini penting dilakukan karena memiliki berpotensi memberi kontribusi baru dalam memahami bagaimana peran Roblox bagi generasi Z sebagai media yang mampu mendukung hubungan romantis yang terhambat oleh letak jarak berjauhan.

Subjek yang ingin diteliti pada penelitian ini adalah generasi Z yang sedang menjalani hubungan jarak jauh dan sering menggunakan platform Roblox sebagai media untuk menikmati waktu bersama sambil berkomunikasi dengan pasangannya. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) populasi Indonesia warga Indonesia yang lahir pada rentang tahun 1997-2012 termasuk dalam kalangan generasi Z. Badan Pusat Statistik juga menyatakan bahwa generasi Z tumbuh bersamaan dengan pesatnya kemajuan teknologi, keterpaparan terhadap media sosial, berita, maupun perkembangan teknologi ikut membentuk karakter mereka, salah satunya yaitu bersosialisasi (BPS, 2025). Karakteristik inilah yang menjadikan generasi Z sebagai subjek pada penelitian ini.

Berdasarkan data yang diperoleh dari (APJII, 2025), pengguna internet pada tahun 2025 telah mencapai 229 juta jiwa, dari seluruh generasi Z di Indonesia sebesar 87,80% telah aktif dalam menggunakan internet. Karena selalu hidup berdampingan erat dengan internet, generasi Z tentu mengetahui seputar tren yang sedang berkembang di media sosial salah satunya adalah Roblox yang populer di pertengahan tahun 2025. Kepopuleran Roblox membuat platform ini berada pada peringkat keenam untuk kategori game online yang paling banyak dimainkan di Indonesia (APJII, 2025). Kemudian data dari Statista (2025) menunjukkan bahwa 25% pemain aktif Roblox berada pada rentang usia 17-24 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa generasi Z merupakan kalangan yang paling relevan dengan kepopuleran Roblox.

Selain berasal dari generasi Z, subjek penelitian juga merupakan seseorang yang sedang menjalani hubungan jarak jauh antar pulau, kota, maupun negara dan memanfaatkan Roblox sebagai media komunikasi alternatif untuk menghabiskan waktu bersama pasangannya. Berdasarkan Carolyn et al. (2025), seseorang yang menjalani hubungan jarak jauh cenderung akan lebih rentan mengalami perpisahan dibandingkan mereka yang menjalani hubungan dalam satu wilayah yang sama. Penyebab kerentanan biasanya terletak pada hambatan komunikasi yaitu sulitnya mengekspresikan emosi dan interaksi yang terbatas. Jika dibandingkan dengan pasangan yang tidak menjalani hubungan jarak jauh, tantangan seperti munculnya kecurigaan dan kecemasan tetap dapat terjadi ketika berkurangnya frekuensi

pasangan bertemu, dikarenakan kesibukan atau jarak tempat tinggal yang cukup jauh meskipun berada dalam provinsi yang sama. Namun, dalam konteks hubungan jarak jauh kesempatan untuk terjadinya pertemuan fisik lebih tidak mungkin terjadi, sehingga intensitas pasangan yang mengalami hambatan karena kesibukan atau tempat tinggal yang jauh jauh lebih tinggi. Kondisi ini yang menjadikan media komunikasi digital sebagai penunjang utama demi keberlangsungan hubungan jarak jauh (Anggreswari & Zulkha, 2025). Dengan begitu, penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana cara generasi Z memanfaatkan game terutama Roblox sebagai media komunikasi yang dapat mempertahankan hubungan meskipun dibatasi oleh letak jarak yang berjauhan.

Generasi Z dikenal sebagai kalangan yang memiliki kesadaran tinggi terhadap menjaga kesehatan mental. Keseimbangan antara pekerjaan dan kehidupan pribadi turut diperhatikan untuk mencegah terjadinya kelelahan batin atau stres. Salah satu cara untuk menjaga keseimbangan tersebut adalah *healing* atau upaya melakukan aktivitas santai dengan tujuan meredakan stres emosional (Musyarofah & Afrizal, 2026). Melihat karakteristik dan kebutuhan dari generasi Z, Roblox relevan menjadi sarana untuk memfasilitasi pasangan generasi Z yang menjalani hubungan jarak jauh untuk berkomunikasi. Berdasarkan data dari databoks Muhamad (2025) 63% motivasi terbesar generasi Z bermain Roblox adalah untuk menghilangkan stres. Hal ini menunjukkan bahwa generasi Z berusia 25 tahun ke atas, yang sebagian besar telah bekerja dan sering kali mengalami stres dapat melakukan *healing* dengan cara sederhana dan praktis yaitu bermain Roblox bersama pasangan.

Penelitian ini juga menerapkan beberapa konsep yang berhubungan langsung dengan fenomena yang diteliti. Fungsi dari penerapan konsep-konsep ini adalah memberi pemahaman terhadap makna dan mengembangkan wawasan yang mampu mendukung fenomena yang diteliti. Selain itu, konsep juga berperan membantu peneliti dalam memandu proses pembentukan alur penelitian pada kerangka pemikiran agar lebih jelas dan terstruktur. Konsep utama dari penelitian ini adalah komunikasi *interpersonal* yang merupakan proses komunikasi yang terjadi antara satu orang dengan orang lain bahkan lebih. Pada konsep ini seseorang menciptakan

sebuah hubungan yang saling menguntungkan dimana keduanya dapat memberi maupun menerima informasi. Dalam konteks hubungan romantis interaksi yang terjadi antara kedua belah pihak sedikit demi sedikit akan membangun kedekatan emosional yang akhirnya menumbuhkan rasa saling membutuhkan. Dengan demikian, konsep komunikasi *interpersonal* digunakan karena dapat menentukan sejauh mana hubungan berkembang (Maradoni & Rozali, 2022).

Metode kualitatif studi kasus adalah pendekatan penelitian yang mengarah pada sebuah fenomena yang telah dialami oleh seseorang maupun kelompok secara sadar. Studi kasus menyelidiki tentang bagaimana suatu fenomena dapat terjadi, kemudian mengambil kesimpulan berdasarkan pandangan atau pengalaman nyata seseorang mengenai fenomena tersebut (Yin, 2018). Jadi pada penelitian ini pandangan dan pengalaman nyata seseorang merupakan sebuah objek utama penelitian yang harus dikumpulkan oleh peneliti untuk dipahami, kemudian diuraikan dalam bentuk rangkaian cerita yang berurutan.

Jenis penelitian kualitatif menjadi jenis yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian kualitatif selalu bersifat deskriptif yang berarti adanya penjelasan secara detail dan berurutan terhadap objek yang diteliti. Objek pada penelitian kualitatif berasal dari kasus-kasus, isu sosial, bahkan fenomena yang sudah lama atau baru terjadi di lingkungan tertentu (Pahleviannur et al., 2022). Dalam penelitian kualitatif tentunya terdapat metode yang digunakan, penelitian ini menggunakan metode kualitatif studi kasus. Atas dasar pemilihan metode kualitatif studi kasus sebagai langkah yang digunakan pada penelitian ini dimulai dari fenomena viralnya game Roblox pada pertengahan tahun 2025 di Indonesia dan bertambahnya generasi Z yang menjalin hubungan jarak jauh, kemudian menciptakan isu kesulitan menjaga komunikasi yang akhirnya berdampak pada kualitas hubungan tersebut.

Objek penelitian yang diteliti adalah meneliti peran Roblox bagi generasi Z sebagai media untuk berkomunikasi dalam hubungan jarak jauh. Karena objek penelitian tersebut, maka tujuan utama dari penelitian adalah mengetahui peran Roblox bagi generasi Z sebagai media komunikasi dalam hubungan jarak jauh. Selaras dengan tujuan dan maksud dari metode kualitatif studi kasus, metode ini membantu peneliti untuk mengamati proses komunikasi yang terjadi dalam

hubungan jarak jauh melalui Roblox, kemudian menggali pemahaman yang bersifat subjektif terhadap pengalaman nyata para informan. Untuk memperoleh data tersebut maka peneliti akan menggunakan teknik pengumpulan data melalui wawancara terhadap beberapa informan. Teknik ini akan membantu peneliti untuk memperoleh pengalaman yang lebih personal dari setiap generasi Z yang menggunakan Roblox sebagai media untuk berkomunikasi dengan pasangannya dalam hubungan jarak jauh. Oleh sebab itu, metode kualitatif studi kasus adalah pilihan yang tepat, karena adanya ruang untuk mencari tahu dan menemukan informasi terkait dinamika komunikasi, kedekatan emosional, serta interaksi sosial yang mampu memberikan pemahaman mendalam mengenai objek yang diteliti.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, permasalahan yang diangkat pada penelitian ini terletak pada generasi Z yang berupaya untuk menjaga kualitas komunikasi antarpribadi dalam hubungan jarak jauh. Letak jarak yang berjauhan menjadi hambatan utama untuk memenuhi kebutuhan afeksi. Kesulitan untuk memenuhi kebutuhan afeksi tersebut menciptakan peluang timbulnya konflik mulai dari kecemasan, kecurigaan terhadap sesama, maupun rasa rindu yang berlebihan. Selain itu, meskipun kemajuan teknologi sudah menghadirkan media sosial seperti *WhatsApp* yang sudah memfasilitasi untuk berkomunikasi secara daring, hal itu masih tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan afeksi setiap pasangan karena tidak mampu memberikan interaksi yang bersifat imersif.

Dalam menghadapi hambatan tersebut, sebagian generasi Z memutuskan untuk menggunakan platform Roblox sebagai ruang yang mendukung keberlangsungan komunikasi lebih dari sekedar bertukar pesan. Berbagai fitur dan aktivitas virtual yang dapat dilakukan bersama, menunjukkan bahwa Roblox memiliki kemampuan yang memungkinkan pasangan untuk berinteraksi dengan lebih intens dan menciptakan pengalaman kebersamaan. Fenomena ini menghadirkan dinamika baru dalam praktik komunikasi *interpersonal* di era digital. Dengan begitu, penelitian ini fokus untuk menyelidiki Roblox yang berperan bagi

generasi Z sebagai media komunikasi dalam hubungan jarak jauh antar negara atau pulau melalui pengalaman pribadi informan.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ingin diteliti pada penelitian, maka akan menimbulkan pertanyaan yaitu “Bagaimana Peran Roblox Bagi Generasi Z sebagai media komunikasi dalam hubungan jarak jauh?”

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah dan pertanyaan penelitian yang diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peran Roblox bagi Generasi Z sebagai media komunikasi dalam hubungan jarak jauh.

1.5. Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Penelitian ini berupaya untuk memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu komunikasi khususnya pemahaman tentang komunikasi *interpersonal* di era digital. Mengarahkan Roblox sebagai pilihan media alternatif yang dapat digunakan untuk menjaga komunikasi pada hubungan jarak jauh, penelitian ini dapat memberi inovasi baru terhadap cara berinteraksi, berbeda dengan kebanyakan penelitian terdahulu yang lebih memusatkan pada media sosial. Hasil dari penelitian diharapkan mampu menambah literatur komunikasi digital dengan memberikan pemahaman baru yaitu peran game online sebagai media interaksi sosial dalam hubungan romantis jarak jauh, serta dapat menjadi pijakan bagi peneliti yang ingin mengembangkan penelitian terkait inovasi di dunia digital terhadap konsep komunikasi *interpersonal*.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Penelitian diharapkan mampu memberi manfaat kepada generasi Z yang sedang menjalani hubungan jarak jauh atau segera menjalani hubungan jarak jauh dengan memberikan berbagai pemahaman mengenai pemanfaatan media seperti Roblox untuk menjaga komunikasi *interpersonal*. Selain itu, hasil penelitian juga memungkinkan perusahaan atau para pengembang game online untuk menciptakan fitur yang lebih interaktif lagi dikemudian hari. Dengan begitu, game tidak hanya sekedar menjadi sarana menerima hiburan, melainkan juga dapat menjadi ruang sosial untuk berkomunikasi.

1.5.3 Kegunaan Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dorongan kepada masyarakat terutama generasi Z tentang memanfaatkan teknologi dalam membangun relasi sosial.

1.6. Batasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena data yang dikumpulkan hanya mencakup generasi Z yang menggunakan Roblox dan memanfaatkannya sebagai media komunikasi dalam hubungan jarak jauh. Oleh karena itu, penelitian akan lebih relevan dan berpotensi memberikan manfaat yang signifikan bagi kalangan generasi Z.