

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan oleh peneliti sebagai acuan dalam pembuatan penelitian. Acuan tersebut membantu peneliti untuk memahami berbagai sudut pandang dalam konteks dan topik yang serupa. Selain itu, penelitian terdahulu juga membantu dalam memberi arahan terhadap penyusunan penelitian.

Penelitian terdahulu pertama Oktariani (2018) dengan judul “Pola Komunikasi Pasangan *Long Distance Relationship* dalam Mempertahankan Hubungan Melalui Media Sosial Line”, berfokus untuk menguraikan pola komunikasi *interpersonal* pasangan LDR dalam menjaga keberlangsungan hubungan dengan memanfaatkan media sosial Line. Paradigma Konstruktivisme digunakan untuk mengungkapkan bagaimana suatu peristiwa dapat terbentuk. Dalam konteks ini Oktariani ingin memahami bagaimana pola komunikasi tercipta melalui interaksi yang berlangsung di media sosial. Untuk mewujudkannya teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melakukan wawancara sebanyak 6 narasumber. Pemilihan teori didasarkan relevansi terhadap fokus penelitian, yaitu *Computer Mediated Communication* menjelaskan tentang perangkat komputer berfungsi sebagai sarana untuk berkomunikasi, sedangkan Komunikasi *Interpersonal* menjelaskan bahwa komunikasi dapat bersifat pribadi baik secara langsung maupun tidak langsung. Hasil penelitian menemukan bahwa media sosial Line sangat membantu proses interaksi dengan pasangan. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada penekanan media digital sebagai sarana untuk berkomunikasi dalam konteks hubungan jarak jauh. Perbedaannya terletak pada spesifikasi media digital yang digunakan yaitu Line, dan penelitian ini mengarah pada peran Roblox bagi generasi Z sebagai media untuk berkomunikasi dalam konteks hubungan jarak jauh bukan mengetahui pola komunikasi.

Penelitian terdahulu kedua Lambuan et al. (2019) berjudul “Penggunaan WhatsApp sebagai Media Komunikasi Pacaran Jarak Jauh”, bertujuan untuk

mengetahui bagaimana *WhatsApp* sebagai media sosial dapat membantu proses komunikasi dalam hubungan pacaran jarak jauh di kalangan mahasiswa Ilmu Komunikasi, serta mengetahui hambatan dan solusinya. *Social Penetration Theory* menjelaskan bagaimana hubungan *interpersonal* dapat bertumbuh melalui proses pengungkapan diri. Hadirnya fitur-fitur *WhatsApp* seperti *Chat* dan *Video Call* dapat membantu pasangan dalam mengungkapkan perasaan yang pada dirinya, menjadi dasar peneliti terdahulu menerapkan teori tersebut. Untuk mengetahui tanggapan mahasiswa Ilmu Komunikasi terkait tujuan penelitian, maka peneliti terdahulu menggunakan metode kualitatif fenomenologi. Metode ini memungkinkan peneliti untuk menggali lebih dalam terkait pengalaman yang telah dialami, sehingga teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara mendalam. Hasil penelitian terdahulu menjelaskan bahwa hambatan tetap dapat terjadi karena keterbatasan jaringan dan kesalahan pengetikan, namun *WhatsApp* tetap menjadi media yang sangat membantu komunikasi dalam hubungan jarak jauh. Persamaan dengan penelitian ini adalah jenis dan teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu kualitatif dengan teknik wawancara untuk mengetahui pengalaman informan. Selanjutnya, terdapat persamaan pada tujuan penelitian yang sama-sama meneliti media digital sebagai sarana agar komunikasi tetap berjalan. Perbedaan dengan penelitian ini adalah spesifikasi media digital yang berbeda dimana penelitian terdahulu pada media sosial *WhatsApp* sedangkan penelitian ini pada Roblox. Lalu penelitian menggunakan landasan konsep, tidak menggunakan landasan teori.

Penelitian terdahulu ketiga Wijaya & Paramita (2019) berjudul “Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends)” menyoroti bagaimana komunikasi virtual terjadi di dalam game Mobile Legends. Penelitian terdahulu ini menganalisis interaksi para pemain melalui fasilitas komunikasi yang tersedia, seperti *chat room*, *voice chat*, dan komunitas maya. Penelitian ini menggunakan teori komunikasi virtual yang meliputi *cyberspace* atau dunia maya, dimana komunikasi virtual dapat terjadi karena terakses dalam jaringan internet. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus, di mana data diperoleh melalui wawancara dengan lima

informan pemain Mobile Legends. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi virtual memegang peran penting dalam membangun efektivitas interaksi antar pemain, fitur *chat* dan *voice chat* memfasilitasi komunikasi tanpa tatap muka. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada fitur interaktif pada game online dimanfaatkan sebagai media untuk interaksi. Kemudian perbedaannya terletak pada komunikasi antar pemain dalam konteks bermain Mobile Legends, sementara penelitian ini lebih menekankan pada bagaimana peran Roblox bagi generasi Z sebagai media berkomunikasi dengan pasangan dalam konteks hubungan jarak jauh.

Penelitian terdahulu keempat Putra & Ramadhan (2024) dengan judul “*WhatsApp* Sebagai Media Komunikasi dalam Hubungan LDR pada Mahasiswa Bimbingan Konseling Universitas Islam Jember”, bertujuan untuk mengetahui intensitas komunikasi pasangan yang menjalani hubungan jarak jauh melalui aplikasi *WhatsApp*. Teori hubungan dalam tradisi siberetika memandang komunikasi memiliki elemen yang saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. Hal tersebut berkaitan dengan cara pasangan saling berinteraksi antara satu sama lain dan memberikan *feedback* untuk mencapai tujuan bersama. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, sehingga data diperoleh melalui hasil observasi dan wawancara untuk menggali jawaban berdasarkan sudut pandang informan. Hasil penelitian menunjukkan intensitas komunikasi pasangan LDR melalui *WhatsApp* berjalan dengan baik. *WhatsApp* juga digunakan sebagai sarana untuk menyelesaikan konflik, sehingga terbentuk rasa kepercayaan dan keharmonisan dalam hubungan. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media digital sebagai media untuk menjaga komunikasi antar pasangan dalam konteks hubungan jarak jauh. Namun, terdapat perbedaan yang terletak pada spesifikasi media digital. Penelitian terdahulu menyoroti *WhatsApp* sebagai media untuk berkomunikasi sedangkan penelitian ini menyoroti Roblox berperan sebagai media interaksi dan ruang sosial alternatif.

Penelitian terdahulu kelima Rachelia (2025) dengan judul “Kualitas Komunikasi pada Dewasa Awal Berpacaran Long Distance Relationship (LDR) Antar Pulau”, bertujuan untuk mengetahui kualitas komunikasi hubungan jarak

jauh pada individu dewasa awal. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara pada lima informan yang menjalani LDR antar pulau. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menjaga kualitas komunikasi adalah kunci mempertahankan hubungan jarak jauh. Pasangan yang mampu menjaga keterbukaan, memberikan dukungan emosional, dan menumbuhkan rasa percaya dapat mengurangi tantangan akibat hambatan jarak. Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama mengaitkan dinamika komunikasi dalam hubungan jarak jauh, menekankan komunikasi *interpersonal* menjadi unsur penting dalam menjalin hubungan, dan menunjukkan bahwa penggunaan media digital membantu komunikasi tetap berjalan lancar. Perbedaannya adalah penelitian terdahulu yang bertumpu pada dewasa awal yang menjalani LDR tanpa mengaitkan media digital secara spesifik, sedangkan penelitian ini mengarah pada generasi Z yang memanfaatkan Roblox sebagai media untuk berkomunikasi dalam hubungan LDR.

Penelitian terdahulu kelima keenam Noel Ebby Murikkattu et al. (2024) dengan judul “*The Experiences of Individuals in Maintaining a Long-Distance Relationship Through Social Media*” bertujuan untuk mencari tahu pengalaman individu dalam menjalani hubungan jarak jauh melalui penggunaan media sosial. (Noel Ebby Murikkattu et al., 2024) menekankan media sosial mampu menjaga kedekatan emosional, membantu pemenuhan kebutuhan afeksi, serta menyediakan ruang komunikasi yang mendukung interaksi romantis meskipun terpisah secara geografis. *Social Exchange Theory* menjelaskan bahwa dalam interaksi sosial adanya pengorbanan untuk memperoleh keuntungan yang lebih baik, sehingga dalam konteks hubungan jarak jauh pasangan saling berkorban untuk tidak bertemu namun kedua belah pihak harus saling meluangkan waktu agar komunikasi dan hubungan berjalan lancar. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara pada delapan mahasiswa berusia 18–24 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sosial menjadi solusi dalam menjaga hubungan jarak jauh karena membantu meningkatkan kedekatan emosional lewat komunikasi. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada konteks pembahasan penggunaan media digital sebagai saluran

komunikasi untuk mempertahankan hubungan jarak jauh. Kemudian jenis penelitian yang digunakan sama yaitu kualitatif untuk menggali pengalaman informan melalui wawancara mendalam. Namun penelitian terdahulu memiliki perbedaan yang terletak pada penggunaan media sosial sebagai sarana komunikasi pasangan LDR, sementara penelitian ini menyoroti peran Roblox sebagai media yang memberi ruang virtual untuk pasangan LDR merepresentasi diri sekaligus berinteraksi. Lalu penelitian terdahulu menggunakan *Social Exchange Theory* untuk mengaitkan konteks hubungan jarak jauh, sedangkan penelitian ini mengaitkan hubungan jarak jauh dengan konsep komunikasi *interpersonal*. Narasumber yang dituju juga berbeda dimana penelitian terdahulu mengarah pada mahasiswa berumur 18-24 tahun sedangkan penelitian ini mengarah pada generasi Z.



Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	Judul Artikel Ilmiah	Pola Komunikasi Pasangan Long Distance Relationship Dalam Mempertahankan Hubungan Melalui Media Sosial Line.	Penggunaan Whatsapp sebagai Media Komunikasi Pacaran Jarak Jauh.	Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends).	Whatsapp Sebagai Media Komunikasi dalam Hubungan LDR pada Mahasiswa Bimbingan Konseling Universitas Islam Jember.	Kualitas Komunikasi pada Dewasa Awal Berpacaran Long Distance Relationship (LDR) Antar Pulau.	<i>The Experiences of Individuals in Maintaining a Long-Distance Relationship Through Social Media.</i>
2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit	Mira Oktariani, 2018, WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi.	Hartati Lambuan, Mas'amah Mas'amah, Mariana A. N. Letuna, 2019, JURNAL COMMUNIO:	Caroline Vinci Wijaya, Sinta Paramita, 2019, KONEKSI: Fakultas Ilmu Komunikasi	Ferdian Ardani Putra, Clarisa Sandra Ramadhan, 2024, Jurnal Paradigma Madani.	Ussy Rachelia, Agoes Dariyo, 2025, PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora.	Noel Ebby Murikkattu, Dhruvi Shah, Niharika Singh, Maitreyi Sidharth Bhatia, Anjana Sinha, 2024, World

			Jurnal jurusan Ilmu Komunikasi.	Universitas Tarumanagara.			Journal of Advanced Research and Reviews (WJARR).
3.	Fokus Penelitian	Menguraikan pola komunikasi <i>interpersonal</i> pasangan LDR dalam menjaga keberlangsungan hubungan dengan memanfaatkan media sosial Line.	Mengetahui bagaimana penggunaan <i>WhatsApp</i> sebagai media komunikasi dalam hubungan pacaran jarak jauh di kalangan mahasiswa Ilmu Komunikasi, serta hambatan dan solusinya.	Mengetahui bagaimana komunikasi virtual yang ada di dalam game Mobile Legends.	Mengetahui intensitas komunikasi pasangan Long Distance Relationship (LDR) melalui media <i>WhatsApp</i> .	Meneliti kualitas komunikasi dalam hubungan jarak jauh (LDR) pada individu dewasa awal, khususnya antar pulau.	Mengetahui pengalaman individu yang menjalani hubungan jarak jauh, dalam menjaga hubungan melalui penggunaan media sosial.
4.	Teori	Teori komunikasi <i>interpersonal</i> dan teori <i>Computer Mediated Communication</i> (CMC).	Social Penetration Theory.		Teori hubungan dalam tradisi sibernetika.		Social Exchange Theory.

5.	Metode Penelitian	Kualitatif dengan paradigma konstruktivisme.	Kualitatif Fenomenologi	Kualitatif Studi Kasus	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif
6.	Persamaan dengan penelitian yang dilakukan	Penelitian terdahulu dengan penelitian ini mengangkat topik yang serupa yaitu media digital menjadi sarana untuk menjaga komunikasi <i>interpersonal</i> dalam konteks hubungan jarak jauh.	Penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian yang sama dengan penelitian ini yaitu kualitatif dan teknik pengumpulan data melalui proses wawancara. Penelitian terdahulu juga mengarahkan media digital sebagai sarana untuk berkomunikasi dalam hubungan jarak jauh.	Penelitian terdahulu dan penelitian ini menggunakan metode yang sama yaitu studi kasus. Selain itu, penelitian berfokus pada media digital berupa game online yang menjadi sarana untuk berkomunikasi. Game yang diteliti sama-sama memberikan fitur interaktif yang	Penelitian terdahulu dan penelitian ini menyoroti penggunaan media digital untuk menjaga komunikasi antar pasangan dalam konteks hubungan jarak jauh.	Penelitian terdahulu mengaitkan dinamika komunikasi hubungan jarak jauh, menekankan pentingnya menjaga kualitas komunikasi <i>interpersonal</i> dalam hubungan romantis, dan media digital menjadi faktor yang membantu komunikasi dalam hubungan jarak jauh.	Penelitian terdahulu dan penelitian ini meneliti hubungan romantis jarak jauh dan bagaimana media digital berfungsi sebagai saluran komunikasi untuk mempertahankan hubungan. Kemudian jenis dan teknik pengumpulan data yang digunakan sama yaitu kualitatif untuk memahami kasus berdasarkan

				dapat dimanfaatkan sebagai ruang berkomunikasi secara tidak langsung.			pengalaman informan melalui wawancara.
7.	Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan	Penelitian terdahulu berfokus pada media sosial Line sebagai sarana yang digunakan untuk menjaga hubungan jarak jauh. Sedangkan penelitian ini berfokus pada media digital berupa game online Roblox. Selain itu, penelitian	Penelitian terdahulu meneliti penggunaan <i>WhatsApp</i> sebagai media untuk berkomunikasi sedangkan penelitian ini meneliti Roblox sebagai media untuk berkomunikasi. Selain itu, penelitian terdahulu menggunakan teori Social Penetration, penelitian ini tidak menggunakan landasan teori	Penelitian terdahulu menggunakan konsep komunikasi virtual. Informan pada penelitian terdahulu juga mengarah kepada komunikasi virtual antara pemain, sedangkan penelitian ini mengarah pada generasi Z yang	Penelitian terdahulu spesifik meneliti <i>WhatsApp</i> sebagai media yang digunakan dalam komunikasi antar pasangan, sedangkan penelitian ini mengarah pada game online Roblox. Selain itu, penelitian terdahulu menggunakan	Penelitian terdahulu fokus pada dewasa awal yang menjalani LDR, sedangkan penelitian ini fokus pada generasi Z yang menjalani LDR. Konteks penelitian mengarah pada faktor psikologis dan komunikasi langsung, sementara	Penelitian terdahulu meneliti media sosial (<i>WhatsApp</i> dan <i>Instagram</i>), sedangkan penelitian ini meneliti Roblox. Penelitian mengarah pada mahasiswa 18-24 tahun, sedangkan penelitian ini mengarah pada generasi Z. Penelitian terdahulu juga menggunakan

		terdahulu menekankan pola komunikasi dan penelitian ini menekankan peran Roblox bagi generasi Z.	melainkan hanya menggunakan landasan konsep.	memanfaatkan Roblox untuk berkomunikasi dengan pasangannya dalam konteks hubungan jarak jauh.	teori hubungan tradisi sibernetika, pada penelitian ini hanya menggunakan landasan konsep.	penelitian ini menyoroti Roblox sebagai media yang memberikan ruang untuk berkomunikasi.	teori Social Exchange sedangkan penelitian ini menggunakan konsep komunikasi <i>interpersonal</i> .
8.	Hasil Penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa satu dari tiga pasangan LDR cenderung menerapkan pola komunikasi persamaan, sementara dua pasangan lainnya menggunakan pola komunikasi seimbang terpisah. Berdasarkan	Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa meskipun hambatan tetap dapat terjadi karena keterbatasan jaringan dan kesalahan pengetikan, <i>WhatsApp</i> menjadi media yang sangat membantu komunikasi dalam hubungan jarak jauh. Fitur yang tersedia	Penelitian terdahulu menunjukkan kemajuan teknologi membuat komunikasi dapat dilakukan dimana saja, salah satunya bentuk komunikasi virtual sangat mempengaruhi efektivitas	Penelitian terdahulu menyatakan bahwa intensitas komunikasi pasangan LDR melalui <i>WhatsApp</i> berjalan dengan baik. Selain berkomunikasi, <i>WhatsApp</i> juga membantu pasangan dalam	Kualitas komunikasi dalam LDR sangat dipengaruhi oleh keterbukaan, empati, dukungan emosional, kepercayaan, serta harapan masa depan hubungan. Komunikasi yang lancar membantu	Media sosial dianggap sebagai solusi dalam menjaga hubungan jarak jauh karena membantu meningkatkan kedekatan emosional lewat komunikasi.

		peranan media sosial, Line sangat membantu proses interaksi dengan pasangan setiap saat.	membantu pasangan dalam mengungkapkan perasaan, komitmen, dan menjaga intensitas komunikasi.	interaksi antar pemain di Mobile Legends.	menyelesaikan konflik.	pasangan mengatasi tantangan jarak dan menjaga keberlangsungan hubungan.	
--	--	--	--	---	------------------------	--	--

Dalam proses pembuatan penelitian ini, tidak ditemukan buku atau jurnal nasional maupun internasional yang membahas secara spesifik terkait penggunaan game online sebagai media untuk berkomunikasi dengan pasangan yang menjalani hubungan jarak jauh. Dengan begitu, peneliti memutuskan untuk menggunakan keenam penelitian terdahulu tersebut sebagai acuan dalam proses penelitian. Secara keseluruhan keenam jurnal tetap menekankan media digital dapat digunakan sebagai saluran untuk berkomunikasi dalam hubungan sosial terutama pada hubungan romantis jarak jauh (*Long distance Relationship*). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meneliti bagaimana peran Roblox bagi generasi Z sebagai media komunikasi dalam hubungan jarak jauh.

2.2. Landasan Konsep

2.2.1 Komunikasi Interpersonal

Komunikasi *interpersonal* atau yang biasa disebut dengan komunikasi antarpribadi memiliki sifat dinamis yang berarti setiap orang memiliki peran masing-masing sebagai pemberi maupun penerima pesan dari orang lain. Proses pertukaran informasi ini yang berhasil menciptakan hubungan timbal balik, sehingga pemahaman bersama direalisasikan. Pesan dalam komunikasi antarpribadi dapat berupa sebuah pemikiran, pendapat, bahkan perasaan yang dimiliki seseorang. Proses pertukaran pesan yang berisi informasi dapat terjadi secara langsung maupun melalui perantara atau media tertentu. Komunikasi antarpribadi tidak hanya sekedar menjadi aktivitas yang menyampaikan pesan, tetapi juga untuk membentuk dan memelihara sebuah hubungan. Hal ini dapat terjadi karena interaksi seseorang dengan orang lain yang sudah akrab sedikit demi sedikit akan membentuk kedekatan emosional yang meningkatkan rasa saling percaya. Oleh karena itu, komunikasi antarpribadi menjadi fondasi yang menentukan sejauh mana hubungan dapat berkembang ke arah harmonis atau sebaliknya. Maradoni & Rozali (2022) juga menyatakan bahwa komunikasi antarpribadi menjadi kunci utama membangun intimasi dalam sebuah hubungan.

Berdasarkan konteks *interpersonal* dua individu yang menjalin hubungan dipandang sebagai bentuk *dyad*, yang berarti kelompok sosial yang terdiri atas dua orang yang saling terikat dalam emosional dan mampu mempengaruhi satu sama lain (Anggraini et al., 2022). *Dyadic Communication* adalah komunikasi yang bersifat simultan atau hanya melibatkan hubungan antara dua individu. Proses komunikasi ini berjalan seperti model komunikasi *interpersonal* yaitu dua arah, di mana terdapat satu orang yang menjadi komunikator dan satu orang lagi menjadi komunikan bahkan sebaliknya. Pada konteks ini kedua individu tidak hanya sekedar terhubung, mereka memiliki ikatan yang intim sehingga saling bergantung satu sama lain. Tindakan yang dilakukan satu individu dapat berdampak pada individu lainnya (Devito, 2019). Dalam bentuk *dyad*, jika salah satu individu memilih untuk mundur dari hubungan, maka hubungan akan

berakhir. Oleh karena itu, agar hubungan tetap terjaga kedua individu memiliki tanggung jawab saling memberi timbal balik dengan cara terbuka terhadap satu sama lain, saling memahami, dan mendukung.

Pada penelitian ini *dyadic communication* tertuju kepada pasangan generasi Z yang menjalani hubungan jarak jauh. Proses timbal balik sepasang kekasih yang menjalani hubungan jarak jauh memiliki keterbatasan yaitu memenuhi afeksi karena dibatasi oleh jarak yang berjauhan. Komunikasi *interpersonal* menjadi komponen utama untuk mengatasi keterbatasan tersebut. Tanggung jawab tersebut dapat dilaksanakan melalui komunikasi *interpersonal* yang perlu dilakukan dalam suasana yang tenang, santai, dan menyenangkan. Komunikasi dalam hubungan jarak jauh memerlukan perantara yang dapat menghubungkan kedua individu. Kelebihan Roblox yang mampu mempertemukan orang di dalam dunia virtual dan berinteraksi sambil melakukan berbagai aktivitas santai menjadi opsi yang dapat dimanfaatkan oleh para generasi Z yang menjalani hubungan jarak jauh untuk menjaga intensitas komunikasi *interpersonal*.

2.2.2 Computer Mediated Communication (CMC)

Berdasarkan (Kapriadi & Irwansyah, 2020) menyatakan bahwa *Computer Mediated Communication* (CMC) adalah proses komunikasi yang terjadi di antara seseorang dengan memanfaatkan teknologi berbasis komputer sebagai media yang menjembatani interaksi setiap orang, sehingga seseorang dapat melakukan komunikasi dimana saja dan kapan pun tanpa harus bertemu secara langsung dengan lawan komunikasinya. Dalam konteks ini proses komunikasi yang memanfaatkan teknologi tidak hanya mencakup perangkat komputer, melainkan seluruh perangkat elektronik yang terhubung melalui jaringan internet seperti *smartphone*, telepon, media sosial, dan berbagai platform digital (Arnus, 2018).

Kemajuan teknologi yang semakin pesat menghadirkan jaringan internet yang menjadi komponen utama yang menopang CMC. Jaringan internet dirancang khusus dapat saling terhubung, dengan begitu setiap orang

yang menggunakan internet akhirnya dapat saling terhubung. Hadirnya internet memberi banyak manfaat yang memudahkan proses komunikasi dalam konsep CMC di antaranya yaitu seseorang dapat saling mengirim dan menerima pesan dalam bentuk teks, video, foto, maupun audio secara online. Media-media yang memanfaatkan internet inilah yang menjadikan komunikasi dapat terjadi kapan pun dan dimana saja tanpa adanya batasan ruang dan waktu (Arnus, 2018).

Menurut John menjelaskan bahwa *Computer Mediated Communication* (CMC) merupakan konsep komunikasi yang menyatakan bahwa teknologi berbasis komputer mengubah cara makhluk sosial berkomunikasi di dunia modern. Komunikasi terjadi melalui perangkat digital yang memungkinkan seseorang tetap dapat berinteraksi satu sama lain tanpa adanya kehadiran fisik (Sherblom, 2019). Sherblom juga menegaskan bahwa CMC menggambarkan proses komunikasi *interpersonal* yang mampu mengembangkan hubungan pribadi menjadi lebih bermakna. Dalam konteks ini hubungan *interpersonal* disebut bermakna jika komunikasi yang telah dimediasi teknologi tidak sekedar berfungsi sebagai alat untuk melakukan pertukaran informasi, namun juga mampu membangun kedekatan emosional dan pemahaman antar orang.

2.2.3 Hubungan Jarak Jauh (Long Distance Relationship)

Hubungan jarak jauh (*Long Distance Relationship*) adalah sebuah hubungan yang terjadi di antara kedua orang yang sedang menjalin ikatan romantis, tetapi dipisahkan oleh letak jarak yang berjauhan. Keadaan tersebut membuat masing-masing pihak jarang mengalami interaksi tatap muka secara langsung. Dalam konteks ini, masing-masing individu melakukan proses komunikasi melalui perantara yaitu media secara tidak langsung. Jadi individu tetap dapat menjalin hubungan dengan pasangannya tanpa ada kedekatan secara fisik (Oktariani, 2018).

Individu yang menjalani suatu hubungan romantis umumnya memiliki pola pikir untuk terus mempertahankan ikatan yang dijalani jika kedua belah pihak mampu memenuhi kebutuhan afeksi yang dimilikinya, jadi terdapat sebuah timbal balik pada hubungan tersebut. Pemenuhan kebutuhan afeksi dapat

direalisasikan melalui berbagai bentuk yaitu ungkapan kasih sayang, memperlihatkan kepedulian, serta membuat pasangan merasa dihargai, diterima dan selalu diperhatikan (Syahputri & Khoirunnisa, 2021). Kehadiran sikap-sikap tersebut yang dapat memperkuat ikatan emosional dan menciptakan kedekatan yang mendalam. Dengan demikian, kebutuhan memenuhi aspek afeksi tersebut yang mendorong individu untuk senantiasa berada dekat dengan pasangannya.

Selain keterbatasan letak geografis, komunikasi *interpersonal*, dan kebutuhan untuk memenuhi afeksi menjadi hambatan besar bagi individu yang menjalani hubungan jarak jauh. Ketika sebuah hubungan tidak memiliki komunikasi yang baik, maka kebutuhan dari segala aspek afeksi juga tidak ikut terpenuhi. Hal tersebut dapat menimbulkan konflik berupa munculnya rasa khawatir karena kurang kepastian dalam interaksi, kemudian rasa curiga akibat kurangnya intensitas dalam berinteraksi. Apabila kondisi tidak segera diatasi, maka hubungan emosional antara pasangan menjadi renggang (Syahputri & Khoirunnisa, 2021).

Untuk terhindar dari munculnya konflik, setiap individu perlu mempertahankan intensitas komunikasi dalam hubungannya, agar kualitas interaksi antar pribadi tetap dapat terjaga dengan baik (Akbar, 2023). Kemajuan teknologi menghadirkan beragam media yang membantu individu agar dapat berkomunikasi tanpa harus bertemu secara langsung. Menurut Kim dan Feng, kemampuan dalam memanfaatkan teknologi menjadi faktor yang mempengaruhi perilaku timbal balik individu secara daring. Dalam konteks hubungan jarak jauh berarti pasangan dapat menggunakan teknologi sebagai media untuk berkomunikasi, dengan begitu kebutuhan afeksi tiap pasangan dapat terpenuhi (Chiisai & Mumpuni, 2021).

2.2.4 Game Online

Berdasarkan penjelasan dari Chandler & Chandler 2011 game adalah sebuah seperangkat komputer yang diprogram menggunakan sinyal untuk menampilkan tampilan visual berbentuk video melalui beberapa perangkat keras seperti monitor, televisi, layar ponsel, dan sebagainya (Tjokrodinata et al., 2022). Seiring berjalannya waktu perkembangan zaman ikut berkembang dimana kemajuan teknologi membawa perubahan ke era digital. Video games menjadi salah satu hasil kreativitas yang diciptakan manusia. Teknologi yang sudah cukup signifikan mendorong banyak perusahaan untuk mulai menghadirkan beberapa game yang dapat dinikmati oleh semua kalangan. Namun, target audiens utama dari game ini adalah anak-anak, contohnya seperti perusahaan Nintendo dan Playstation yang berhasil mengembangkan bisnisnya di bidang industri game hingga saat ini (Febriany, 2022).

Perkembangan zaman juga memberi banyak inovasi pada video game. Video games yang awalnya hanya dapat dimainkan melalui Playstation dan konsol dari Nintendo, saat ini dapat dinikmati melalui komputer maupun *handphone*. Kehadiran internet membawa perubahan dimana game dirancang dengan penggunaan internet yang memungkinkan para pemain untuk dapat saling terhubung dan berinteraksi secara daring. Game yang dirancang menggunakan akses internet kini disebut sebagai game online. Menurut Adams dan Rollings game online merupakan sebuah permainan yang memungkinkan setiap pemain dapat saling terhubung melalui akses internet di dunia virtual secara *real time* melalui perangkat elektronik masing-masing (Wijaya & Paramita, 2019).

Menurut Febriany (2022) game online memiliki tipe permainan yang dibagi menjadi beberapa jenis yaitu:

1. *Massively Multiplayer Online First person shooter* (MMOFPS)

MMOFPS merupakan jenis game bertema pertarungan yang penuh akan aksi. Jenis game jenis ini memberikan penglihatan berdasarkan sudut pandang orang pertama atau karakter yang kita mainkan. Jadi game memberi penglihatan langsung dari mata karakter, agar pemain

yang memainkan game ini dapat merasakan suasana pertempuran yang terasa nyata karena karakter yang dimainkan seolah-olah adalah dirinya yang sedang berperang. Jenis game MMOFPS biasanya menyediakan beragam senjata yang dapat digunakan oleh para pemain untuk menembak musuh. Contoh game MMOFPS adalah *Counter Strike*, *Point Blank*, *Valorant*, *PUBG*, dan sebagainya.

2. *Massively Multiplayer Online Real time strategy* (MMORTS)

MMORTS merupakan jenis game yang menghubungkan satu pemain dengan pemain lainnya secara *real time* untuk membentuk sebuah strategi agar dapat memenangkan permainan. Jadi game ini menerapkan strategi waktu dimana para pemain harus berpikir mengenai strategi terbaik untuk mengalahkan musuh dalam waktu yang telah ditentukan. Biasanya game MMORTS akan menyediakan sebuah dunia virtual dengan latar belakang tertentu, contohnya seperti fantasi dan abad pertengahan. Disitu pemain akan disuruh untuk mengolah dunia tersebut dengan strategi yang ditentukan. Contoh game MMORTS adalah *Warcraft*, *Age of Empires*, dan *Clash of Clan*.

3. *Massively Multiplayer Online Role playing games* (MMORPG)

MMORPG merupakan jenis game yang telah menyediakan serangkaian alur cerita, kemudian pemain akan berperan sebagai tokoh utama yang memulai cerita dari awal hingga berakhir. Game MMORPG biasanya menyediakan fitur *open world* dimana ribuan pemain dapat saling bertemu dan berinteraksi di dunia virtual yang luas. Fokus utama pada game ini terletak pada pemain yang diberikan tugas untuk memperkuat karakter dan membangun *guild* (sekelompok pemain dalam sebuah komunitas) untuk saling bekerja sama dalam menyelesaikan misi dan tantangan dalam dunia virtual tersebut. Contoh game MMORPG *The Lord of The Ring Online*, *Final Fantasy*, dan *Ragnarok*.

4. *Simulation*

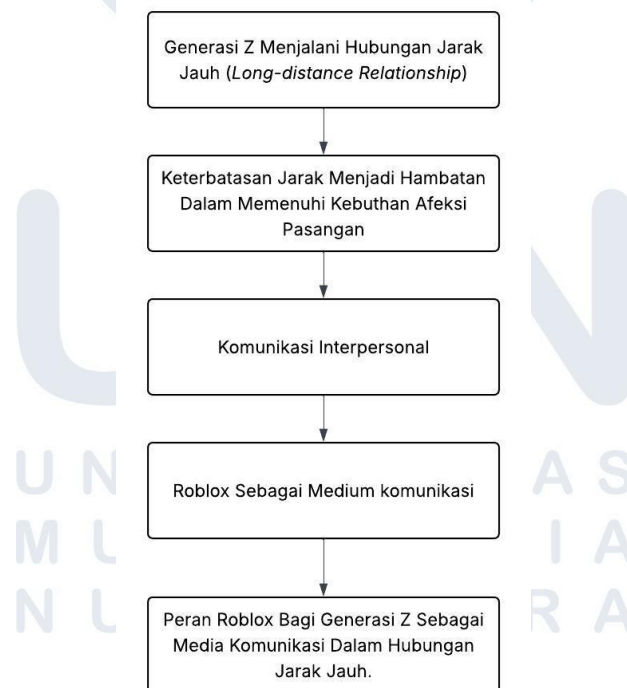
Simulation merupakan jenis game yang bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi dalam tema tertentu. Tema pada game simulasi biasanya terdiri dari *life simulation*, dimana pemain akan bermain sebagai tokoh, dan bertanggung jawab untuk memenuhi kebutuhan hidupnya layaknya kehidupan nyata. Jadi dalam permainan tokoh memiliki stamina, perlu makan, berbelanja, bersosialisasi, dan tidur. Kedua *construction and management simulation*, dimana pemain akan bermain sebagai tokoh yang bekerja dalam bidang pembangunan. Jadi pemain akan membangun atau memperluas sekaligus mengolah proyek dengan sumber daya yang terbatas. Ketiga *vehicle simulation*, dimana pemain diberikan pengalaman untuk mengendalikan berbagai macam kendaraan, mulai dari cara menghidupkan mesin hingga mengendarai kendaraan layaknya prosedur di dunia nyata. Biasanya game simulasi juga menyediakan sistem bermain bersama secara online, sehingga pemain dapat melakukan simulasi game bersama teman. Contoh game *Simulation* adalah *The Sims*, *Stardew Valley*, dan *Bus Simulator*.

Beberapa genre game terdapat game yang dirancang khusus untuk berkompetitif, tetapi ada juga yang dirancang untuk aktivitas kasual. Pada umumnya game kasual dimainkan oleh orang-orang yang memang ingin bersenang-senang dengan teman sambil menikmati pengalaman bermain game yang santai. Game kasual juga dapat dinikmati oleh seluruh kalangan. Demi mewujudkan itu maka game akan dibuat dengan mekanisme yang sederhana agar mudah dipahami, sehingga game-game seperti ini cenderung tidak menuntut refleks yang cepat, serta tidak mengandung unsur kekerasan (Fullerton et al., 2008). Roblox menjadi platform yang menyediakan berbagai genre game, tetapi mayoritas game pada Roblox lebih bersifat kasual. Generasi Z yang bermain Roblox bersama pasangannya tentu akan lebih memilih game yang santai untuk mencegah terjadinya konflik. Bermain game kasual dapat membantu menjaga atmosfer tetap positif selama permainan berlangsung. Dengan begitu, mereka justru mampu meningkatkan komunikasi dan ikatan

emosional bersama. Selain itu, waktu yang dihabiskan bersama juga menjadi momen yang menyenangkan dan berharga.

2.3. Kerangka Pemikiran

Penelitian ini dilatarbelakangi dari peneliti yang mengamati tren game roblox yang banyak diminati oleh kalangan generasi Z di Indonesia. Kemudian peneliti menemukan fenomena menarik secara langsung dimana generasi Z menggunakan Roblox sebagai media untuk berpacaran terutama bagi mereka yang menjalin hubungan jarak jauh. Saat ini media sosial juga dipenuhi oleh konten yang memperlihatkan sepasang kekasih sedang bermain Roblox bersama. Hal ini yang menjadi motivasi peneliti melakukan penelitian menggunakan metode studi kasus deskriptif. Melalui pendekatan ini, peneliti menerapkan konsep komunikasi *interpersonal*, *Computer Mediated Communication* untuk mengetahui peran Roblox bagi generasi Z sebagai media berkomunikasi dalam hubungan jarak jauh.



Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran
Sumber: Data Olahan Peneliti (2026)