

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian Fatonah (2024) bagaimana Roblox dapat membangun jiwa kreatif seseorang melalui tahap permainan paralel. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa Roblox dapat membangun kreativitas anak-anak terutama dengan adanya inovasi *metaverse game* Roblox dapat mendorong anak-anak ke dalam imajinasi dunia *virtual*. Namun dibalik itu, *game* ini dapat berdampak negatif melalui interaksi yang buruk yang dapat berpengaruh pada perkembangan anak. Penelitian ini relevan dengan topik yang akan dikaji karena membahas dampak negatif dari adanya pembentukan relasi sosial.

Penelitian Kusuma et al. (2025) gaya bicara dan perilaku sosial anak-anak sekolah dasar dipengaruhi oleh penggunaan *game online* Roblox. Temuan penelitian menunjukkan bahwa anak-anak SD cenderung meniru gaya bicara orang-orang Roblox. Terdapat perubahan gaya bicara akibat interaksi tersebut yang terbawa hingga ke kehidupan sehari-hari. Penelitian ini relevan dengan topik yang akan dikaji dimana relasi sosial dapat berdampak kepada gaya kehidupan seorang individu meskipun tidak spesifik membahas mengenai relasi sosial oleh pertemanan lintas usia.

Penelitian Wulandari et al. (2025) mengkaji bagaimana Roblox dapat membentuk sebuah identitas seseorang melalui kustomisasi avatar, interaksi digital, dan kolaborasi. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa kebersamaan tim dapat memperkuat rasa percaya diri dan kemampuan berkomunikasi seseorang. Namun terdapat pengalaman negatif seperti *bullying* serta paparan konten berbahaya yang dapat berpengaruh pada perkembangan identitas individu. Penelitian ini menekankan perlunya kerjasama dari berbagai pihak dalam menciptakan lingkungan *virtual* yang aman dan mendukung perkembangan identitas generasi berikutnya. Penelitian ini relevan dengan topik yang akan dikaji, dimana sama-sama membahas mengenai interaksi dalam

Roblox. Namun, penelitian Wulandari et al. (2025) lebih membahas pada bagaimana identitas dibentuk sedangkan penelitian ini berfokus pada bagaimana relasi sosial terbentuk dalam pertemanan antar usia.

Penelitian Rizqulloh et al. (2024) mengkaji bagaimana komunitas *virtual* dalam game *online* Valorant dapat memelihara hubungan pertemanan. Temuan penelitian ini menunjukkan memelihara hubungan pertemanan pada komunitas *online* tidaklah mudah, dan memiliki banyak faktor di dalamnya mulai dari pembentukan komunikasi, media komunikasi, penanganan konflik serta memelihara hubungan pertemanan dengan adanya jarak yang jauh. Penelitian ini relevan dengan topik yang akan diteliti, dimana sama-sama membahas terkait interaksi sosial. Namun pada penelitian ini lebih fokus terhadap bagaimana cara relasi tersebut dapat terjalin sesuai dengan fenomena yang ada.

Penelitian Azzahra et al. (2025) mengkaji bagaimana game Roblox berpengaruh sebagai media pembelajaran yang interaktif terhadap interaksi sosial pada siswa kelas IV SDN 68 Palembang. Temuan penelitian menunjukkan bahwa Roblox memperkuat interaksi sosial dalam pembelajaran berbasis *game virtual* terutama dalam bekerja kelompok dan berkomunikasi dengan teman-teman kelasnya. Penelitian ini relevan dengan topik yang akan dikaji, dimana berfokus pada interaksi sosial pemain Roblox termasuk saat menyelesaikan misi. Jika dilihat melalui komunikasi, penelitian ini sama-sama membahas terkait pola bahasa serta perilaku individu setelah adanya interaksi dalam ruang *virtual* tersebut.

Dari sisi penelitian internasional, jurnal artikel Liu (2025) karakter avatar dapat memengaruhi perilaku individu dan persepsi atas identitas pengguna di ruang virtual. Penelitian ini relevan dengan topik yang akan dikaji karena membahas interaksi pengguna dalam platform Roblox. Namun, penelitian Liu (2025) berfokus pada pengaruh avatar terhadap persepsi pengguna, sedangkan penelitian ini berfokus pada pembentukan relasi sosial pemain Roblox dalam pertemanan antar usia yang berkembang melalui komunikasi kedua individu.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	Judul Artikel Ilmiah	Membangun Jiwa Kreatif pada Tahap Permainan Paralel dengan Melalui Game Roblox	Peran Roblox dalam Pembentukan Identitas Generasi Muda: Sebuah Tinjauan Literatur	Representasi Gaya Bicara dan Perilaku Anak-Anak SD dari Game Online Roblox	Pemeliharaan Hubungan Pertemanan antara Pemain Game <i>Online</i> Valorant dalam Komunitas Virtual	Pengaruh Penggunaan Roblox Game sebagai media Pembelajaran Interaktif terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas IV SD Negeri 68 Palembang	<i>The Proteus Effect: Overview, Reflection, and Recommendations</i>
2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit	Aisyah Maratul Fatonah, (2024)	Ajeng Ayu Wulandari, Atef Fahrudin, Azizul Rahman (2025)	Andini Kusuma, Dwi Sulistiani, Intan Amelia, Laila Fitria Rahma, Willy Widinia (2025)	Muhammad Nadif Rizqulloh, Turnomo Rahardjo, Primada Qurrota Ayun (2024)	Cindy Fatimah Azzahra, Murjainah, Aan Suriadi (2025)	Yansheng Liu (2025)

3.	Fokus Penelitian	Peran Roblox dalam membangun kreativitas anak sekaligus dampak negatif yang timbul dari interaksi sosial yang buruk.	Peran Roblox dalam membentuk identitas generasi muda di platform daring.	Analisis representasi gaya bicara dan perilaku anak SD yang bermain Roblox	Mengetahui pemeliharaan hubungan pertemanan dalam komunitas Valorant	Peran Roblox sebagai media pembelajaran interaktif	Bagaimana Avatar dapat memengaruhi perilaku dan persepsi identitas pengguna
4.	Teori	Mildred Parten	Identitas Sosial	Interaksionisme Simbolik	Interaksionisme Simbolik dan Dialektika Relasional	Konstruktivisme Sosial	Model Proteus Effect
5.	Metode Penelitian	Studi literatur	Studi literatur	Kualitatif deskriptif	Fenomenologi	Kuantitatif – Pre Experimental Design	Studi literatur
6.	Persamaan dengan penelitian yang dilakukan	Membahas dampak negatif pembentukan relasi sosial dan pembentukan identitas diri melalui jiwa kreativitas pemain Roblox	Membahas pembentukan identitas melalui game Roblox	Membahas relasi sosial yang berdampak pada gaya bicara individu	Membahas interaksi sosial yang terjadi dalam game online	Membahas mengenai interaksi sosial terutama dalam kerja kelompok	Menekankan avatar dapat memengaruhi identitas yang nantinya berkaitan pada relasi sosial

7.	Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan	Tidak berkaitan dengan tahap permainan paralel	Hanya membahas generasi muda	Tidak spesifik membahas pembentukna identitas dan relasi sosial terjalin	Perbedaan jenis game online dan penelitian ini hanya berfokus pada komunitas	Hanya membicarakan anak kelas IV SD Negeri 68 Palembang	Tidak spesifik pada satu game yaitu Roblox
8.	Hasil Penelitian	Roblox berpotensi membangun jiwa kreatif anak	Roblox mendukung ekspolrasi diri melalui avatar, interaksi online, serta kerjasama dalam game	Anak SD cenderung meniru gaya bicara dan perilaku karakter Roblox	Memelihara hubungan dalam lingkup komunitas tidak mudah karena banyak faktor di dalamnya	Adanya peningkatan interaksi sosial setelah melakukan pembelajaran dengan game	Avatar dalam dunia virtual dapat memengaruhi perilaku, persepsi diri, serta identitas sosial

2.2. Landasan Konsep

Dalam penelitian ini, landasan konsep disusun untuk memberikan pemahaman yang lebih terarah mengenai istilah inti yang digunakan sekaligus keterkaitannya dengan objek penelitian. Dua konsep utama yang dijadikan pijakan Adalah relasi sosial dan *CMC* sebagai ruang bermain digital.

2.2.1 Relasi Sosial

Dalam buku *Theories of Human Communication* dijelaskan bahwa *relationship* merupakan proses yang akan terus berkembang melalui suatu komunikasi, dimana seseorang dapat saling mengenali, membangun kepercayaan, dan mempertahankan hubungan. Suatu hubungan yang berubah dan berkembang dipengaruhi oleh komunikasi yang berperan dalam perubahan tersebut. Pandangan tersebut menunjukkan bahwa hubungan terjalin melalui proses yang terus berkembang seperti semakin intens individu berinteraksi, maka semakin besar peluang bagi individu tersebut merasa aman, percaya, dan nyaman dimana hubungan interpersonal tersebut dibentuk melalui proses komunikasi sehingga kualitas individu dalam berkomunikasi akan memengaruhi perkembangan hubungan (Littlejohn et al., 2017).

Dalam penelitian ini, perspektif Littlejohn menjadi fokus awal penelitian untuk memahami hubungan pemain Roblox yang terbentuk melalui komunikasi secara digital. Pemain tidak saling bertemu secara langsung tetapi komunikasi bermula melalui fitur *chat*, *voice chat*, maupun aktivitas bermain bersama. Oleh karena itu, hubungan antar individu terbentuk melalui komunikasi yang kemudian membentuk relasi sosial antar pemain. Penelitian ini melihat bahwa relasi sosial dalam platform Roblox merupakan komunikasi yang terjadi secara berulang hingga membentuk relasi sosial, bukan sekedar karena pemain berada di ruang bermain yang sama.

Hubungan interpersonal merupakan suatu hubungan yang akan terus berkembang dan mengalami perubahan, terdapat 10 tahapan mengikuti *Stage of Relational Development* dalam buku *Interplay Fourteenth Edition*. Tahapan tersebut menunjukkan bahwa hubungan interpersonal mengalami proses mulai dari hubungan awal, pendekatan, hingga mengalami perubahan, 10 tahapan tersebut terdiri dari *initiating*, *experimenting*, *intensifying*, *integrating*, *bonding*, *differentiating*, *circumscribing*, *stagnating*, *avoiding*, dan *terminating* (Adler et al., 2018). Tahap *initiating* merupakan tahap awal individu mulai membentuk hubungan interpersonal, dimana individu mulai melakukan komunikasi secara singkat dan mengikuti pola seperti sifat ramah untuk mengenal satu sama lain. Lalu tahap *experimenting*, merupakan tahap setelah menjalin komunikasi dengan orang baru yang dimana pada tahapan ini individu mulai mencari kesamaan untuk menjalin suatu hubungan. Hubungan mulai berlanjut ke tahap yang lebih dekat yaitu *intensifying*, pada tahapan ini frekuensi komunikasi, mengetahui identitas satu sama lain, dan kedekatan semakin meningkat. Lalu tahap *integrating*, dimana individu mulai menjalankan berbagai aktivitas bersama dan menjadi semakin erat. Setelah itu, hubungan interpersonal mulai masuk ke tahap komitmen, dimana individu melakukan pengakuan ke publik yang dinamakan dengan tahap *bonding*. Tahap *differentiating*, dimana individu mulai memfokuskan kembali identitas dan kepentingannya sehingga besar kemungkinan muncul pandangan atau kepentingan yang berbeda dalam hubungan tersebut. Apabila perbedaan yang ada tidak di selesaikan, maka hubungan dapat memasuki tahap *circumscribing* yang dimana mulai berkurangnya intensitas komunikasi antar individu. Selanjutnya dapat memasuki tahap *stagnating* ketika hubungan interpersonal mulai terasa membosankan dan jika hal tersebut terus berlanjut maka hubungan akan memasuki tahap *avoiding* yaitu hubungan antar individu berakhir (Adler et al., 2018). Tahap perkembangan

hubungan interpersonal ini menunjukkan perkembangan hubungan interpersonal.

Penelitian ini juga menggunakan perspektif dari Georg Simmel untuk memahami bentuk hubungan yang terbentuk selama proses komunikasi tersebut. Menurut Georg Simmel dalam bukunya yang berjudul *The Sociology of Georg Simmel*, relasi sosial dipahami terbentuk dari proses interaksi yang dilakukan antar individu secara berulang kali hingga membentuk suatu pola hubungan. Pola tersebut terbentuk melalui adanya proses komunikasi dan pertukaran makna secara berulang, dimana individu saling memahami dan merespons suatu pesan hingga adanya bentuk kerjasama, konflik yang menunjukkan bahwa interaksi sosial tidak selalu harmonis, serta pertukaran sosial. Selain itu, Simmel juga menjelaskan bentuk perkembangan relasi sosial dipengaruhi oleh jumlah individu yang terlibat yang dapat dipahami sebagai proses interaksi, yaitu dyad yang merupakan proses interaksi antar dua individu, dimana proses komunikasi yang terjadi bersifat lebih personal. Lalu, tahapan selanjutnya adalah triad, proses interaksi yang mencakup tiga orang dan kelompok sosial yaitu interaksi yang terjadi semakin lama semakin berkembang menjadi suatu kelompok sehingga komunikasi yang terjadi tidak bersifat personal kembali. Melalui tahapan ini dapat dilihat bahwa proses interaksi yang terjadi akan terus berkembang melalui jumlah individu yang terkait, interaksi yang dilakukan secara berkelompok akan bersifat lebih kompleks. Ketika terjadi suatu konflik dalam proses komunikasi yang terjadi antar individu, tahapan triad memiliki seseorang yang dapat menjadi penengah serta kelompok sosial biasanya akan membentuk suatu struktur hingga terdapat pemimpin dan anggota dalam kelompok tersebut (Simmel, 1964).

Pada Roblox, konsep dyad dapat dilihat ketika pemain berinteraksi dengan pemain lain dalam suatu ruang bermain melalui sebuah percakapan bersama. Lalu, seiring berjalannya waktu interaksi tersebut berkembang dengan bertambahnya pemain baru maupun membentuk suatu kelompok

bermain. Permainan tersebut membutuhkan pemain yang banyak atau berkelompok untuk memudahkan mereka dalam menyelesaikan suatu misi yang ada. Adanya kelompok yang terbentuk juga memungkinkan mereka untuk membentuk suatu grup komunitas di platform lain untuk meningkatkan interaksi mereka. Namun, semakin dekat hubungan satu sama lain sangat memungkinkan akan terjadinya konflik misal saat mereka bekerjasama dalam menyelesaikan suatu misi dan terjadi kesalahpahaman ataupun ketidakselarasan dalam bermain maupun ketika mereka bersaing dalam suatu permainan.

Di dalam Roblox, hubungan ini tidak hanya berupa komunikasi teks atau suara, tetapi juga diwujudkan melalui kerja sama dalam membangun *game* di dunia *virtual*, menyelesaikan misi, atau mengikuti *event* tertentu yang ada dalam *game* tersebut. Meskipun dilakukan tidak secara tatap muka, tindakan sosial yang ada di ruang *virtual* tetap dapat membangun hubungan sosial yang berkaitan dengan pengalaman subjektif pemainnya. Yang membedakan dengan interaksi sosial pada umumnya adalah sifatnya yang anonim sehingga sangat besar kemungkinan untuk berteman dengan pemain yang berbeda usia. Anak-anak, remaja, maupun orang dewasa dapat saling menjalin pertemanan, yang dalam praktiknya menghadirkan aktivitas yang unik mulai dari perbedaan gaya komunikasi hingga bentuk kerja sama. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi yang terjadi dalam platform Roblox tetap dapat membentuk relasi sosial meskipun identitas pemain merupakan anonim.

Dalam konteks komunikasi dalam *game online* Roblox hubungan sosial yang terbentuk dapat menciptakan keterikatan emosional para pemainnya. Relasi sosial terbentuk dari aktivitas yang dilakukan individu dengan pemain lain seperti bermain bersama, berbagi pengalaman, serta berdiskusi dalam ruang obrolan. Relasi sosial sendiri muncul sebagai hasil dari proses interaksi yang berlangsung secara berulang antara dua individu atau lebih (Putri, 2020). Para pemain dapat bermain dengan pemain lain yang tidak

diketahui pasti identitasnya bahkan diluar lingkup yang jauh sehingga relasi sosial yang dibentuk cukup luas jangkauannya. Oleh karena itu, relasi sosial dalam dunia digital khususnya pada *game online* cukup menarik, memperlihatkan bagaimana pemain beradaptasi dengan teknologi dan mulai tumbuh rasa nyaman dengan pemain yang bersifat anonim.

2.2.2 Computer Mediated Communication (CMC)

Computer Mediated Communication adalah bentuk komunikasi menggunakan sarana komputer, dimana hal tersebut menandakan era perubahan teknologi dan sosial (Pratiwi, 2014). Sebuah komunikasi bisa disebut sebagai *Computer Mediated Communication* (CMC) kalau orang-orang yang terlibat di dalamnya hanya bisa berinteraksi lewat perangkat digital seperti komputer, ponsel, atau platform *online*. Pada konsep ini, mereka tidak bertatap muka langsung, tetapi berkomunikasi lewat media yang menghubungkan mereka secara digital. CMC bisa terjadi secara bersamaan, misalnya ketika dua atau lebih orang mengobrol lewat fitur *chat* atau *voice chat* dalam waktu yang sama, sehingga percakapan terasa seperti komunikasi langsung karena respons diberikan secara cepat.

Dalam perspektif ilmu komunikasi, CMC tidak hanya sebagai ruang penyampaian pesan melalui teknologi, tetapi sebagai ruang yang memungkinkan terbentuknya suatu hubungan maupun relasi sosial yang cukup luas cakupannya dan melalui proses dibangun, dipelihara, dan berkembang. Hubungan berkembang melalui komunikasi yang terus terjadi, sehingga media digital menjadi sarana dalam memfasilitasi individu untuk saling mengenal, membangun rasa percaya, dan mempertahankan hubungan melalui komunikasi (Littlejohn et al., 2017). Pandangan tersebut memperlihatkan bahwa komunikasi melalui teknologi tetap dapat membentuk relasi sosial bahkan menjadi luas cakupannya, dimana individu tidak perlu bertatap muka secara langsung melainkan individu dapat berinteraksi dan saling mengenal melalui media digital bahkan dengan seseorang yang jaraknya jauh sekalipun. Untuk memahami perkembangan

hubungan tersebut berlangsung, maka digunakan perspektif dari Georg Simmel mengenai tahapan relasi sosial.

Hubungan yang telah terbentuk tersebut akan terus berkembang seiring dengan meningkatnya intensitas interaksi antar individu itu. Dalam perspektif Georg Simmel, interaksi sosial tidak selalu berbentuk pertemuan secara langsung, melainkan berfokus pada adanya hubungan timbal balik antar individu, dimana hubungan ini terjadi melalui komunikasi yang ada di ruang *virtual* menggunakan teknologi. Tahapan dalam konsep *CMC* dapat dijelaskan melalui perspektif Georg Simmel. Bermula dari dyad yaitu interaksi dimulai melalui fitur *chat* maupun *voice*, dimana interaksi terjadi menggunakan fitur yang ada pada teknologi seperti komputer atau *handphone*. Interaksi yang terjadi dapat semakin intens, bahkan bertambah melibatkan tiga orang (*triad*) untuk memudahkan kerjasama dalam bermain *game*. Dengan adanya *triad*, hubungan akan semakin kompleks, dimana mulai muncul suatu peran atau konflik kecil dalam permainan Roblox ketika mereka bermain dalam satu tim dan memiliki peran tersendiri untuk bekerjasama menyelesaikan misi yang ada. Lalu, terbentuk kelompok sosial dimana pemain saling bertemu dalam satu ruang bermain dan mulai berinteraksi secara intens hingga membentuk sebuah kelompok bahkan komunitas di platform tersebut maupun platform lain (Simmel, 1964). Melihat perspektif Simmel, *CMC* dalam Roblox bukan hanya berfungsi sebagai media dalam berkomunikasi, tetapi juga menjadi ruang terbentuknya suatu interaksi sosial yang semakin lama berkembang dari hubungan yang bersifat personal (*dyad*) menjadi lebih kompleks (*triad*), bahkan terbentuk kelompok sosial yang memiliki struktur tertentu. Dalam konteks media digital, tidak semua komunikasi berkembang membentuk suatu hubungan karena sifatnya yang anonim sehingga hubungan bisa saja tidak berkembang dan cukup sampai pada interaksi awal saat mereka bertemu di media digital.

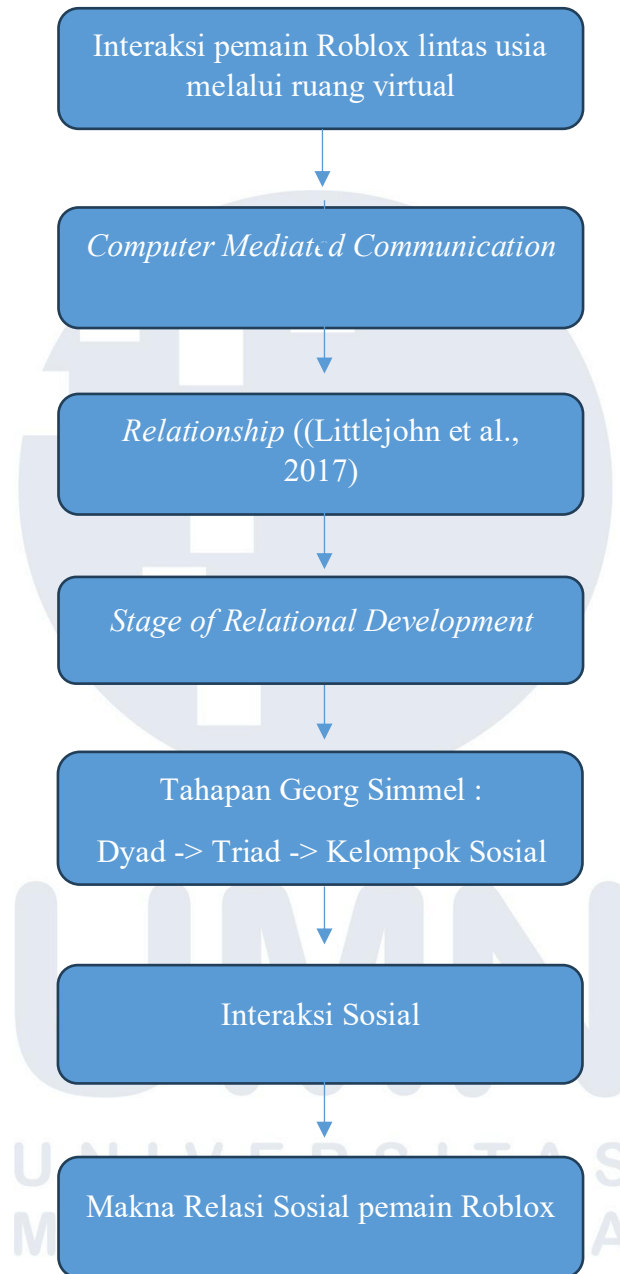
Dalam permainan Roblox, bentuk komunikasi seperti ini sangat sering terjadi. Para pemain bisa berbicara satu sama lain lewat *chat* untuk bekerja sama, berdiskusi, atau sekadar saling menyapa saat bermain. Semakin sering intensitas pemain dalam berkomunikasi dapat terbentuk rasa nyaman satu sama lain yang memungkinkan adanya pendekatan atau terbentuknya suatu grup. Percakapan tersebut terjadi secara *real-time* dan memungkinkan pemain menyesuaikan ucapan atau respons mereka berdasarkan reaksi lawan bicara. Oleh karena itu, Roblox bisa dianggap sebagai contoh nyata dari komunikasi menggunakan komputer yang terjadi secara langsung dan alami di dunia *virtual*.

Dengan menggunakan kedua konsep tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menganalisis bagaimana relasi sosial antar usia dapat terbentuk dan berlangsung di dalam Roblox dengan interaksi secara digital.

2.3. Kerangka Pemikiran

Kerangka Penelitian ini berfokus pada fenomena terbentuknya pertemanan antar kelompok usia di Roblox untuk memahami bagaimana terjadinya relasi sosial antar pemain secara anonim dalam ruang virtual. Interaksi yang terjadi tanpa mengetahui identitas lawan bermain menjadi fokus utama karena berkaitan dengan cara pemain memilih gaya komunikasi, serta melakukan aktivitas bersama di dunia virtual hingga terjadi hubungan pertemanan. Roblox merupakan ruang komunikasi yang mudah dan memiliki jangkauan luas untuk mencari relasi, memungkinkan anak-anak, remaja, maupun orang dewasa saling berinteraksi tidak mengenal baik buruknya mereka. Konsep-konsep tersebut menjadi landasan untuk menjelaskan bagaimana ruang digital dapat membentuk rasa nyaman, percaya, serta hubungan yang semakin intens antar pemain sesuai konteks interaksi lintas usia. Proses yang terjadi kemudian dipahami sebagai tahapan interaksi sosial yang berkembang secara bertahap, seperti yang dijelaskan oleh Georg Simmel melalui tahapan interaksi dyad hingga kelompok sosial.

Secara konseptual, kerangka pemikiran penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Kerangka pemikiran ini disusun berdasarkan fenomena yang terdapat dalam latar belakang penelitian, dimana banyaknya ditemukan interaksi dalam permainan Roblox yang membentuk relasi sosial antar usia melalui *CMC*. Fenomena tersebut dirumuskan ke dalam pertanyaan penelitian mengenai bagaimana proses pembentukan relasi sosial pemain Roblox dalam pertemanan antar usia. Roblox

berfungsi sebagai platform permainan *online*, juga sebagai ruang komunikasi yang memungkinkan terbentuknya hubungan sosial antar pemain. Untuk memahami fenomena tersebut, penelitian ini menggunakan konsep *Computer Mediated Communication (CMC)* untuk menjelaskan bagaimana komunikasi dapat berlangsung melalui teknologi sehingga tetap dapat bertukar pesan, berbagi pengalaman, dan membangun interaksi dalam dunia *virtual*. Komunikasi yang terjadi inilah yang membentuk awal mula hubungan antar pemain.

Selanjutnya penelitian diteliti menggunakan persepektif dalam buku *Theories of Human Communication* untuk menjelaskan bahwa komunikasi secara digital juga dapat membentuk suatu hubungan yang berkembang, tergantung pada intensitas komunikasi yang dilakukan individu tersebut (Littlejohn et al., 2017). Perspektif Little John tersebut digunakan untuk menjelaskan bahwa komunikasi menjadi fokus utama yang dapat membentuk suatu hubungan sehingga membentuk relasi sosial antar pemain Roblox. Peneliti juga menggunakan perkembangan tahapan relasi sosial yang terdapat dalam buku *Interplay: The Process of Interpersonal Communication* yang membagi dinamika hubungan ke dalam 10 tahapan mencakup pembentukan hingga renggangnya suatu hubungan (Adler et al., 2018).

Lalu, hubungan yang telah terbentuk melalui komunikasi dianalisis menggunakan persepektif dari Georg Simmel untuk melihat tahapan relasi sosial yang dimulai dari hubungan dua individu (*dyad*), kemudian berkembang menjadi tiga individu (*triad*), hingga membentuk suatu kelompok sosial. Penelitian berfokus untuk memahami makna pengalaman relasi sosial pemain Roblox dalam pertemanan antar usia. Kerangka pemikiran ini menunjukkan bahwa relasi sosial dalam Roblox merupakan hasil dari hubungan yang terbentuk karena adanya proses komunikasi secara digital yang memiliki perkembangan.