



Analisis Dinamika Komunikasi Virtual Pada Mahasiswa Universitas Pancasakti Tegal di Roblox: Pendekatan Sosial Penetration Theory

Lutri Bunga Lestari^{1*}, Arini Okta Ramadanti², Ike Desi Florina³

¹⁻³ Universitas Pancasakti Tegal, Indonesia

Email: bungaarini426@gmail.com^{1*},

Article Info :

Received:

29-9-2025

Revised:

28-10-2025

Accepted:

30-11-2025

Abstract

The development of digital technology has positioned online games as new spaces for virtual communication, particularly among university students. Roblox functions not only as an entertainment platform but also as a virtual social environment where interpersonal relationships are formed. This study aims to analyze the dynamics of virtual communication among students of Universitas Pancasakti Tegal on Roblox using the Social Penetration Theory approach. A qualitative descriptive method was employed, with data collected through in-depth interviews, virtual observation, and documentation. Informants were selected using purposive sampling, focusing on active students who regularly play Roblox and engage in in-game communication. The findings reveal that students' virtual communication on Roblox develops gradually in accordance with the stages of Social Penetration Theory, namely orientation, exploratory affective exchange, affective exchange, and stable exchange. Initial interactions are functional and superficial through text chat, which later evolve into more personal communication via voice chat and external platforms as trust and comfort increase. However, not all interactions reach deeper stages due to inhibiting factors such as toxic behavior and privacy concerns. This study highlights Roblox as a virtual communication space that facilitates the formation of interpersonal relationships within the metaverse context.

Keywords: Metaverse, Roblox, Social Penetration Theory, university students, virtual communication.

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan game online sebagai ruang baru komunikasi virtual, termasuk bagi mahasiswa. Roblox tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi arena interaksi sosial yang memungkinkan terbentuknya hubungan interpersonal secara virtual. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dinamika komunikasi virtual mahasiswa Universitas Pancasakti Tegal di platform Roblox dengan menggunakan pendekatan Social Penetration Theory. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam, observasi virtual, dan dokumentasi. Informan dipilih secara purposive dengan kriteria mahasiswa aktif yang rutin bermain Roblox dan terlibat dalam komunikasi antarpemain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi virtual mahasiswa di Roblox berkembang secara bertahap sesuai tahapan Social Penetration Theory, mulai dari tahap orientasi, exploratory affective exchange, affective exchange, hingga stable exchange. Interaksi awal bersifat fungsional dan dangkal melalui text chat, kemudian berkembang ke komunikasi yang lebih personal melalui voice chat dan platform lain seiring meningkatnya rasa nyaman dan kepercayaan. Namun, proses penetrasi sosial tidak selalu mencapai tahap terdalam karena adanya faktor penghambat seperti perilaku toxic dan kekhawatiran privasi. Penelitian ini menegaskan bahwa Roblox berperan sebagai ruang komunikasi virtual yang memungkinkan terbentuknya hubungan interpersonal dalam konteks metaverse.

Kata kunci: Komunikasi virtual, mahasiswa, metaverse, Roblox, Social Penetration Theory.



©2022 Authors.. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

PENDAHULUAN

Perkembangan komunikasi digital telah menggeser pola interaksi mahasiswa dari ruang fisik menuju ruang virtual yang bersifat imersif dan partisipatif. Platform gim daring seperti Roblox tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, melainkan juga ruang sosial tempat mahasiswa membangun relasi, menegosiasikan identitas, dan mengembangkan kedekatan interpersonal melalui komunikasi berbasis teks maupun simbol visual. Fenomena ini sejalan dengan temuan Susilo et al. (2025) yang menunjukkan bahwa media digital interaktif membentuk pola komunikasi baru yang lebih cair dan berlapis di kalangan generasi muda.

Studi mengenai komunikasi virtual pada mahasiswa menjadi relevan untuk memahami bagaimana relasi sosial terbentuk dan berkembang di ruang digital yang tidak terikat batas geografis (Arifah & Candrasari, 2022). Mahasiswa sebagai kelompok usia produktif memiliki intensitas tinggi dalam penggunaan media digital, termasuk gim daring berbasis metaverse seperti Roblox. Interaksi yang berlangsung di dalamnya menunjukkan dinamika komunikasi interpersonal yang kompleks, mulai dari komunikasi permukaan hingga pertukaran pesan yang bersifat personal dan emosional. Penelitian Mukti et al. (2025) menegaskan bahwa hubungan pertemanan virtual di kalangan mahasiswa berkembang melalui proses komunikasi yang bertahap dan kontekstual.

Kondisi ini memperlihatkan bahwa komunikasi virtual tidak dapat dipandang sebagai interaksi dangkal, melainkan sebagai proses sosial yang memiliki struktur dan makna mendalam. Dalam kajian komunikasi interpersonal, Social Penetration Theory menawarkan kerangka konseptual untuk memahami proses keterbukaan diri dan perkembangan kedekatan hubungan. Teori ini menjelaskan bahwa relasi interpersonal berkembang melalui tahapan orientasi, pertukaran afektif eksploratif, pertukaran afektif, hingga pertukaran stabil yang ditandai dengan kedalaman dan keluasan informasi personal (Carpenter & Greene, 2016).

Penelitian Permassanty dan Irawan (2018) membuktikan bahwa tahapan penetrasi sosial juga terjadi dalam interaksi pemain gim daring, meskipun dimediasi oleh teknologi. Hal tersebut menguatkan relevansi Social Penetration Theory dalam mengkaji dinamika komunikasi virtual berbasis gim. Berbagai penelitian empiris menunjukkan tingginya keterlibatan mahasiswa dalam komunikasi virtual berbasis gim daring, termasuk intensitas interaksi dan durasi keterlibatan sosial. Data berikut menggambarkan pertumbuhan pengguna gim daring dan platform virtual di kalangan usia mahasiswa yang menjadi dasar penguatan kajian ini:

Tabel 1. Data Pertumbuhan Pengguna Game Draing

Tahun	Jumlah Pengguna Game Online Usia 18–24 (Indonesia)
2021	21,4 juta pengguna
2023	26,8 juta pengguna
2024	29,1 juta pengguna

Sumber: Data Reportal 2024

Peningkatan ini menunjukkan bahwa ruang virtual menjadi arena sosial yang signifikan bagi mahasiswa, sebagaimana ditegaskan dalam kajian komunikasi digital kontemporer (Susilo et al., 2025). Roblox sebagai platform metaverse menghadirkan karakteristik komunikasi yang unik melalui avatar, ruang virtual, dan fitur obrolan yang memungkinkan ekspresi identitas secara fleksibel. Interaksi di dalamnya tidak hanya bersifat fungsional untuk permainan, tetapi juga menjadi medium pembentukan pertemanan dan solidaritas sosial. Gunawan dan Sigit (2025) menjelaskan bahwa dunia maya mampu memfasilitasi proses penetrasi sosial secara gradual melalui intensitas interaksi dan peran sosial yang dimainkan pengguna. Kondisi ini menjadikan Roblox sebagai konteks empiris yang relevan untuk menelaah dinamika komunikasi virtual mahasiswa.

Pada level hubungan interpersonal, proses pengungkapan diri menjadi elemen penting dalam membangun kepercayaan dan kedekatan emosional. Cangara dan Bahfiarti (2025) menunjukkan bahwa pengungkapan diri mahasiswa berkembang seiring frekuensi komunikasi dan persepsi keamanan relasi, baik di ruang fisik maupun digital. Temuan serupa juga diungkap oleh Safirah (2023) dalam konteks komunikasi daring, yang menekankan peran kelekatan emosional dalam interaksi virtual. Hal ini menegaskan bahwa komunikasi virtual memiliki kapasitas membangun hubungan bermakna apabila didukung oleh proses penetrasi sosial yang berkelanjutan.

Studi tentang dinamika komunikasi mahasiswa dalam lingkaran pertemanan menunjukkan bahwa media digital memperluas ruang negosiasi identitas dan kedekatan sosial. Sumartina et al. (2025) mengungkapkan bahwa komunikasi mahasiswa dalam kelompok pertemanan dipengaruhi oleh intensitas interaksi, kesamaan minat, dan keterbukaan personal. Dalam konteks gim daring, faktor-faktor tersebut terintegrasi secara simultan melalui aktivitas bermain bersama dan komunikasi informal. Situasi ini memperlihatkan bahwa relasi virtual memiliki struktur sosial yang tidak kalah kompleks dibandingkan relasi luring.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian mengenai dinamika komunikasi virtual mahasiswa Universitas Pancasakti Tegal di Roblox menjadi penting untuk memperkaya kajian komunikasi interpersonal berbasis media digital. Pendekatan Social Penetration Theory digunakan untuk mengkaji proses keterbukaan diri dan perkembangan hubungan yang terbangun melalui interaksi virtual. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan studi komunikasi digital serta kontribusi empiris dalam memahami pola relasi sosial mahasiswa di ruang metaverse (Mukti et al., 2025; Carpenter & Greene, 2016). Kajian ini juga relevan dalam menjawab tantangan komunikasi interpersonal di era media interaktif yang terus berkembang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif analitis untuk memahami secara mendalam dinamika komunikasi virtual mahasiswa Universitas Pancasakti Tegal dalam platform Roblox, dengan fokus pada pengalaman subjektif, proses interaksi interpersonal, dan pengungkapan diri berdasarkan Social Penetration Theory. Subjek penelitian dipilih secara purposive dari mahasiswa aktif yang rutin bermain Roblox dan terlibat dalam komunikasi virtual, dengan jumlah informan ditentukan berdasarkan prinsip kecukupan data. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam daring, observasi virtual, dan dokumentasi sebagai upaya memperoleh gambaran interaksi yang komprehensif. Data dianalisis menggunakan analisis tematik melalui proses pengkodean, pengelompokan tema, dan interpretasi yang dikaitkan dengan tahapan perkembangan hubungan interpersonal. Keabsahan data dijaga melalui teknik triangulasi dan member check guna meningkatkan kredibilitas temuan penelitian (Susilo et al., 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pola Komunikasi Virtual Mahasiswa Universitas Pancasakti Tegal dalam Platform Roblox

Komunikasi virtual yang berlangsung di platform Roblox menunjukkan pola interaksi yang tidak hanya bersifat instrumental untuk kepentingan permainan, tetapi juga berkembang menjadi ruang sosial bagi mahasiswa Universitas Pancasakti Tegal. Interaksi tersebut dimediasi oleh fitur chat, avatar, dan aktivitas kolaboratif yang memungkinkan terjadinya pertukaran pesan verbal maupun simbolik secara simultan. Shovmayanti et al. (2025) menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal dalam ruang digital memiliki karakter adaptif yang mengikuti struktur medium dan tujuan relasi yang dibangun. Dalam konteks ini, Roblox berfungsi sebagai ruang sosial yang memfasilitasi komunikasi interpersonal berbasis kesamaan minat dan pengalaman bermain.

Pola komunikasi tersebut menunjukkan ciri relasional yang berkembang secara bertahap sebagaimana dijelaskan dalam teori komunikasi interpersonal modern (Venus et al., 2025). Mahasiswa yang terlibat dalam komunikasi virtual di Roblox cenderung memulai interaksi melalui percakapan ringan yang berkaitan dengan aktivitas permainan. Tahap awal komunikasi ini menampilkan pertukaran informasi bersifat umum yang berfungsi sebagai pintu masuk relasi sosial. Abdurrahman et al. (2021) menyatakan bahwa fase awal interaksi digital umumnya ditandai oleh kehati-hatian dalam menyampaikan identitas personal. Pola serupa juga ditemukan dalam interaksi mahasiswa di platform game daring yang menempatkan kesamaan minat sebagai dasar komunikasi awal.

Interaksi semacam ini memperlihatkan karakter komunikasi orientatif yang relevan dengan tahap awal penetrasi sosial. Intensitas komunikasi virtual mahasiswa di Roblox dipengaruhi oleh frekuensi bermain dan keterlibatan dalam komunitas permainan tertentu. Semakin sering mahasiswa terlibat dalam sesi permainan bersama, semakin besar peluang terbentuknya interaksi berulang yang memperkuat hubungan sosial. Yusuf Dharmawan et al. (2025) menegaskan bahwa keberulangan interaksi dalam game daring berperan penting dalam membentuk stabilitas komunikasi antar pemain. Hubungan yang terbangun melalui komunikasi intensif cenderung berkembang menuju bentuk relasi yang lebih personal. Hal ini menunjukkan bahwa pola komunikasi virtual bersifat dinamis dan berorientasi pada relasi jangka menengah hingga panjang.

Karakter komunikasi virtual mahasiswa juga dipengaruhi oleh gaya pengetikan, penggunaan simbol, serta ekspresi emosional dalam pesan teks. Aroma et al. (2025) menunjukkan bahwa gaya pengetikan menjadi indikator kedekatan relasional dalam komunikasi digital. Penggunaan emotikon, singkatan, dan bahasa informal menandai meningkatnya kenyamanan dalam relasi virtual. Pola ini terlihat jelas dalam interaksi mahasiswa di Roblox yang semakin personal seiring berjalannya waktu.

Dinamika tersebut memperlihatkan bahwa komunikasi virtual tidak kehilangan dimensi afektif meskipun berlangsung tanpa tatap muka.

Perkembangan komunikasi virtual mahasiswa di Roblox juga dipengaruhi oleh struktur sosial dalam permainan, seperti peran, status, dan reputasi pemain. Gunawan dan Sigit (2025) menegaskan bahwa peran sosial di ruang digital berkontribusi pada pola interaksi dan tingkat keterbukaan individu. Mahasiswa yang memiliki peran strategis dalam permainan cenderung menjadi pusat komunikasi dan relasi sosial. Kondisi ini menciptakan hierarki komunikasi yang memengaruhi arus informasi dan kedekatan relasional. Pola komunikasi tersebut memperlihatkan keterkaitan antara struktur sosial digital dan dinamika interpersonal.

Peningkatan ini menguatkan argumen bahwa platform game daring menjadi ruang komunikasi yang signifikan bagi mahasiswa, sebagaimana dibahas dalam kajian komunikasi digital kontemporer (Susilo et al., 2025). Pola komunikasi virtual mahasiswa juga memperlihatkan pergeseran dari komunikasi berbasis tugas menuju komunikasi berbasis relasi. Interaksi yang awalnya terbatas pada koordinasi permainan berkembang menjadi percakapan personal yang mencerminkan keterbukaan diri. Sari (2023) menjelaskan bahwa proses ini menunjukkan tahapan penetrasi sosial yang berlangsung secara alami dalam jaringan online. Mahasiswa mulai berbagi pengalaman pribadi, pandangan, dan emosi melalui komunikasi virtual. Hal ini menegaskan bahwa ruang digital mampu memfasilitasi relasi interpersonal yang bermakna. Komunikasi virtual di Roblox juga memperlihatkan adanya norma sosial yang disepakati secara informal oleh para pemain. Norma tersebut mengatur cara berkomunikasi, batas keterbukaan, dan etika interaksi dalam permainan.

Nayottama et al. (2025) menemukan bahwa norma komunikasi dalam game daring berperan dalam menjaga keberlanjutan relasi sosial antar pemain. Mahasiswa yang memahami norma ini cenderung lebih mudah diterima dalam komunitas permainan. Pola ini menunjukkan bahwa komunikasi virtual memiliki struktur sosial yang kompleks. Interaksi virtual mahasiswa di Roblox turut membentuk identitas sosial yang dinegosiasikan melalui komunikasi berkelanjutan. Identitas ini tidak hanya dibangun melalui avatar, tetapi juga melalui konsistensi perilaku komunikasi. Agafanthy et al. (2024) menjelaskan bahwa identitas digital terbentuk melalui interaksi simbolik yang berulang dalam komunitas online. Proses ini memperkuat rasa kebersamaan dan kedekatan relasional.

Dinamika tersebut menegaskan peran komunikasi sebagai fondasi pembentukan identitas sosial virtual. Pola komunikasi virtual mahasiswa Universitas Pancasakti Tegal di Roblox menunjukkan karakter relasional yang berkembang secara bertahap. Pola ini mencerminkan prinsip komunikasi interpersonal yang adaptif terhadap medium digital. Temuan ini sejalan dengan pandangan Shovmayanti et al. (2025) dan Venus et al. (2025) mengenai fleksibilitas komunikasi interpersonal di era digital. Roblox tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga ruang sosial yang memediasi relasi interpersonal mahasiswa. Pola komunikasi ini menjadi dasar penting dalam analisis penetrasi sosial pada subbahasan berikutnya.

Proses Penetrasi Sosial dalam Interaksi Virtual Mahasiswa di Roblox Berdasarkan Social Penetration Theory

Proses penetrasi sosial dalam komunikasi virtual mahasiswa Universitas Pancasakti Tegal di Roblox diawali pada tahap orientasi, yaitu fase ketika individu masih menjaga jarak psikologis dan membatasi informasi personal yang dibagikan. Interaksi pada tahap ini didominasi oleh percakapan seputar mekanisme permainan, strategi, dan identitas avatar tanpa menyentuh ranah pribadi. Carpenter dan Greene (2016) menjelaskan bahwa tahap orientasi ditandai oleh komunikasi yang bersifat permukaan dan berfungsi sebagai sarana pengenalan awal. Pola ini juga ditemukan dalam interaksi mahasiswa di Roblox yang cenderung berhati-hati dalam membangun kepercayaan awal.

Tahap orientasi berfungsi sebagai fondasi relasi sebelum komunikasi berkembang ke tingkat yang lebih dalam. Setelah interaksi berlangsung secara berulang, mahasiswa mulai memasuki tahap *exploratory affective exchange*, yaitu fase ketika keterbukaan diri mulai meningkat secara bertahap. Pada tahap ini, percakapan tidak lagi terbatas pada permainan, tetapi mulai menyentuh topik kehidupan kampus, minat pribadi, dan pengalaman sehari-hari. Sari (2023) menyebutkan bahwa peningkatan *self-disclosure* pada tahap ini mencerminkan tumbuhnya rasa aman dalam relasi digital. Mahasiswa mulai menggunakan bahasa yang lebih personal dan ekspresif dalam komunikasi virtual. Proses ini menunjukkan pergeseran relasi dari fungsional menuju relasional.

Intensitas komunikasi menjadi faktor penting dalam mempercepat proses penetrasi sosial pada interaksi virtual mahasiswa di Roblox. Semakin sering mahasiswa berinteraksi dalam satu komunitas permainan, semakin besar peluang berkembangnya keterbukaan emosional. Gunawan dan Sigit (2025) menegaskan bahwa frekuensi interaksi berkontribusi langsung terhadap kedalaman hubungan sosial di ruang digital. Interaksi yang konsisten menciptakan rutinitas komunikasi yang memperkuat kepercayaan. Dalam konteks ini, Roblox berperan sebagai medium yang menyediakan ruang interaksi berkelanjutan. Tahap affective exchange mulai terlihat ketika mahasiswa menunjukkan keterbukaan emosional yang lebih dalam melalui komunikasi virtual.

Pada fase ini, individu mulai membagikan pandangan pribadi, perasaan, serta respons emosional terhadap peristiwa tertentu. Abdurrahman et al. (2021) menjelaskan bahwa tahap ini ditandai oleh munculnya ikatan emosional yang lebih kuat dan rasa saling memahami. Mahasiswa tidak lagi hanya berperan sebagai sesama pemain, tetapi mulai memposisikan diri sebagai teman virtual. Proses ini menandai peningkatan kualitas hubungan interpersonal dalam ruang digital. Perkembangan penetrasi sosial dalam interaksi virtual mahasiswa juga dipengaruhi oleh gaya komunikasi yang digunakan. Aroma et al. (2025) menunjukkan bahwa gaya pengetikan, penggunaan emotikon, dan ekspresi simbolik berfungsi sebagai indikator kedekatan relasional.

Mahasiswa yang berada pada tahap penetrasi sosial lebih dalam cenderung menggunakan gaya komunikasi yang lebih santai dan ekspresif. Pola ini mencerminkan tingkat kenyamanan yang semakin tinggi dalam relasi virtual. Gaya komunikasi menjadi medium penting dalam menyampaikan kedalaman emosional. Data laporan resmi mengenai pola interaksi digital mahasiswa menunjukkan peningkatan keterlibatan emosional dalam komunikasi daring, sebagaimana terlihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Data Pola Interaksi Digital Mahasiswa

Indikator Interaksi Digital Mahasiswa	Persentase
Komunikasi daring untuk relasi sosial	72,4%
Game online sebagai media interaksi	64,1%
Self-disclosure dalam ruang digital	58,7%

Sumber: Kemendikbudristek (2024).

Data ini memperkuat temuan bahwa ruang digital, termasuk game daring, menjadi arena penting bagi proses penetrasi sosial mahasiswa (Susilo et al., 2025). Tahap stable exchange merupakan fase paling dalam dalam Social Penetration Theory, meskipun dalam konteks komunikasi virtual tahap ini tidak selalu dicapai oleh semua relasi. Pada tahap ini, komunikasi ditandai oleh keterbukaan yang tinggi, prediktabilitas perilaku, serta kepercayaan yang stabil. Carpenter dan Greene (2016) menjelaskan bahwa tahap ini menunjukkan hubungan interpersonal yang matang. Sebagian mahasiswa di Roblox mencapai fase ini melalui interaksi jangka panjang dan komunikasi intensif. Hubungan virtual berkembang menjadi relasi yang memiliki makna personal.

Proses penetrasi sosial dalam interaksi virtual mahasiswa juga bersifat reversibel atau dapat mengalami depenetration. Konflik, perbedaan pandangan, atau berkurangnya intensitas interaksi dapat menyebabkan penurunan kedalaman relasi. Gunawan dan Sigit (2025) mencatat bahwa relasi digital memiliki kerentanan tinggi terhadap depenetrasi karena minimnya ikatan fisik. Mahasiswa dapat dengan mudah mengurangi komunikasi atau memutus interaksi. Hal ini menunjukkan bahwa penetrasi sosial dalam ruang virtual bersifat dinamis. Konteks budaya mahasiswa turut memengaruhi proses penetrasi sosial dalam komunikasi virtual. Norma kesopanan, etika berkomunikasi, dan nilai kolektivitas memengaruhi cara mahasiswa membuka diri di ruang digital.

Himawan (2025) menegaskan bahwa latar belakang budaya memengaruhi kecepatan dan kedalaman self-disclosure dalam komunikasi interpersonal. Mahasiswa cenderung menyesuaikan tingkat keterbukaan dengan norma sosial yang mereka anut. Proses ini menunjukkan bahwa penetrasi sosial tidak berlangsung secara seragam. Secara keseluruhan, penerapan Social Penetration Theory dalam analisis komunikasi virtual mahasiswa Universitas Pancasakti Tegal di Roblox menunjukkan

bahwa relasi interpersonal berkembang secara bertahap dan kontekstual. Tahapan orientasi, exploratory affective exchange, affective exchange, hingga stable exchange dapat diidentifikasi dalam pola interaksi virtual mahasiswa. Temuan ini sejalan dengan kajian komunikasi interpersonal digital yang menekankan pentingnya proses keterbukaan diri (Shovmayanti et al., 2025; Venus et al., 2025). Roblox berfungsi sebagai medium yang memfasilitasi penetrasi sosial melalui interaksi berulang. Proses ini menegaskan bahwa komunikasi virtual memiliki kapasitas membangun hubungan interpersonal yang bermakna.

Dampak Dinamika Komunikasi Virtual terhadap Pembentukan Relasi Interpersonal Mahasiswa di Roblox

Dinamika komunikasi virtual yang berkembang di Roblox memberikan dampak nyata terhadap pembentukan relasi interpersonal mahasiswa Universitas Pancasakti Tegal. Interaksi yang berulang dan berkelanjutan menciptakan ruang bagi mahasiswa untuk membangun kedekatan sosial secara bertahap. Shovmayanti et al. (2025) menegaskan bahwa komunikasi interpersonal di ruang digital mampu menghasilkan pola hubungan yang menyerupai relasi tatap muka apabila didukung intensitas interaksi yang konsisten. Mahasiswa memaknai komunikasi virtual tidak sekadar sebagai aktivitas hiburan, melainkan sebagai sarana menjalin hubungan sosial. Relasi yang terbentuk menunjukkan keberlanjutan di luar konteks permainan.

Peningkatan keterbukaan diri dalam komunikasi virtual berdampak pada tumbuhnya rasa saling percaya antar mahasiswa. Self-disclosure yang terjadi secara bertahap memungkinkan individu memahami karakter, emosi, dan pola pikir lawan bicara. Sari (2023) menjelaskan bahwa keterbukaan diri berperan sebagai fondasi penting dalam pembentukan hubungan interpersonal yang stabil. Mahasiswa yang telah mencapai tahap affective exchange menunjukkan kecenderungan untuk mempertahankan relasi virtual secara jangka panjang. Kepercayaan menjadi modal utama dalam keberlanjutan hubungan tersebut. Relasi interpersonal yang terbentuk melalui Roblox juga berkontribusi terhadap terbentuknya jaringan pertemanan lintas latar belakang. Mahasiswa tidak hanya berinteraksi dengan rekan satu fakultas, tetapi juga dengan individu dari program studi dan daerah yang berbeda.

Yusuf Dharmawan et al. (2025) menunjukkan bahwa game daring berfungsi sebagai ruang sosial alternatif yang memperluas jejaring komunikasi. Interaksi lintas identitas ini memperkaya pengalaman sosial mahasiswa. Proses penetrasi sosial berlangsung dalam konteks keberagaman. Dampak lain dari dinamika komunikasi virtual terlihat pada meningkatnya keterampilan komunikasi interpersonal mahasiswa. Mahasiswa belajar menyesuaikan gaya bahasa, mengelola konflik, serta membaca isyarat emosional dalam komunikasi berbasis teks. Himawan (2025) menilai bahwa keterampilan komunikasi digital menjadi kompetensi penting di era teknologi informasi. Interaksi di Roblox melatih mahasiswa dalam mengelola relasi tanpa kehadiran fisik. Pengalaman ini berkontribusi pada kematangan komunikasi interpersonal.

Relasi interpersonal yang terbentuk di Roblox tidak selalu bersifat positif dan stabil. Dinamika komunikasi yang intens juga berpotensi memunculkan konflik dan kesalahpahaman. Agafanthi et al. (2024) menegaskan bahwa keterbatasan isyarat nonverbal dalam komunikasi digital dapat memicu interpretasi yang keliru. Mahasiswa perlu mengelola komunikasi secara adaptif agar relasi tetap terjaga. Konflik menjadi bagian dari dinamika penetrasi sosial. Dalam perspektif Social Penetration Theory, dampak komunikasi virtual terhadap relasi interpersonal bersifat dinamis dan tidak linear. Hubungan dapat berkembang ke tahap yang lebih dalam, tetapi juga dapat mengalami kemunduran apabila terjadi gangguan komunikasi. Puspitasari dan Aprilia (2022) menjelaskan bahwa relasi digital memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi.

Mahasiswa dapat dengan mudah mengintensifkan atau mengurangi kedalaman hubungan. Proses ini menunjukkan karakter adaptif komunikasi virtual. Peran konteks emosional juga memengaruhi dampak komunikasi virtual terhadap hubungan interpersonal mahasiswa. Interaksi yang terjadi dalam suasana permainan yang menyenangkan cenderung mempercepat kedekatan relasional. Ramadhani dan Jatnika (2024) menilai bahwa emosi positif memperkuat ikatan sosial dalam interaksi digital. Roblox menyediakan lingkungan interaktif yang mendukung terciptanya emosi kolektif. Kondisi ini memperkuat penetrasi sosial. Dampak jangka panjang dari dinamika komunikasi virtual terlihat pada perubahan cara mahasiswa memaknai pertemanan.

Relasi tidak lagi dipahami semata-mata sebagai hubungan fisik, tetapi juga sebagai keterikatan emosional yang terbangun secara digital. Sangapan et al. (2025) menegaskan bahwa pola relasi di era hybrid work dan digital semakin mengaburkan batas ruang sosial. Mahasiswa beradaptasi dengan bentuk relasi baru yang berbasis teknologi. Komunikasi virtual menjadi bagian dari realitas sosial mereka. Secara keseluruhan, dinamika komunikasi virtual mahasiswa Universitas Pancasakti Tegal di Roblox memberikan dampak signifikan terhadap pembentukan dan perkembangan relasi interpersonal. Proses penetrasi sosial berlangsung melalui keterbukaan diri, kepercayaan, serta intensitas interaksi yang berkelanjutan. Temuan ini sejalan dengan kajian komunikasi interpersonal digital yang menekankan pentingnya proses relasional dalam ruang maya (Venus et al., 2025; Susilo et al., 2025). Roblox berfungsi sebagai medium sosial yang memungkinkan relasi interpersonal tumbuh dan berkembang. Dampak ini menegaskan posisi komunikasi virtual sebagai bagian penting dari kehidupan sosial mahasiswa masa kini.

KESIMPULAN

Dinamika komunikasi virtual mahasiswa Universitas Pancasakti Tegal di Roblox berlangsung melalui proses relasional yang bertahap dan terstruktur sebagaimana dijelaskan dalam Social Penetration Theory. Interaksi awal yang bersifat permukaan berkembang menuju keterbukaan diri yang lebih mendalam seiring meningkatnya intensitas komunikasi, kenyamanan, dan kepercayaan antarindividu. Tahapan orientasi, exploratory affective exchange, affective exchange, hingga stable exchange dapat diidentifikasi secara jelas dalam pola komunikasi mahasiswa, meskipun tidak seluruh relasi mencapai tahap terdalam. Media permainan daring menyediakan ruang interaksi yang memungkinkan komunikasi interpersonal terbentuk secara konsisten melalui pengalaman bersama dan pertukaran makna simbolik. Temuan ini menegaskan bahwa komunikasi virtual tidak bersifat dangkal, melainkan memiliki kapasitas membangun hubungan sosial yang bermakna. Dampak dari dinamika komunikasi virtual tersebut tercermin pada terbentuknya relasi interpersonal mahasiswa yang adaptif, fleksibel, dan lintas batas sosial. Proses penetrasi sosial berkontribusi terhadap perluasan jaringan pertemanan, peningkatan keterampilan komunikasi digital, serta perubahan cara mahasiswa memaknai kedekatan dan pertemanan di era teknologi. Relasi yang terbangun menunjukkan karakter dinamis karena dapat berkembang maupun mengalami kemunduran seiring perubahan intensitas dan kualitas interaksi. Kehadiran Roblox sebagai medium komunikasi memperlihatkan peran ruang digital sebagai arena sosial yang relevan dalam kehidupan mahasiswa. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa komunikasi virtual berbasis permainan daring merupakan bagian integral dari praktik komunikasi interpersonal mahasiswa di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, A. G., Putri, C. N. D., & Irwansyah, I. (2021). Implementasi Teori Penetrasi Sosial pada Pengguna Aplikasi Tinder. *Jurnal Lensa Mutiara Komunikasi*, 5(2), 24-38. <https://doi.org/10.51544/jlmk.v5i2.1661>
- Agafanthy, A. N., Sonni, A. F., & Farid, M. (2024). Analisis Implikasi Perilaku Komunikasi Dalam Hubungan Idola Dan Penggemar Melalui Komunitas Channel Bts Di Weverse. *Kinesik*, 11(1), 45-63. <https://doi.org/10.22487/ejk.v11i1.1160>
- Alfidah Dara Mukti, Maria Magdalena Widiyanti, & Zulin Nurchayati. (2025). Analisis Komunikasi Interpersonal Dalam Membangun Hubungan Pertemanan Virtual. *Komversal*, 7(1), 263-278. <https://doi.org/10.38204/komversal.v7i1.2247>
- Aroma, B., Murdiati, E., & Hamandia, M. (2025). Analisis Peran Gaya Pengetikan Dalam Dinamika Komunikasi Virtual Pada Pendekatan Relasional di Aplikasi Whatsapp. *Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital*, 2(2), 14-14. <https://doi.org/10.47134/jbkd.v2i2.3822>
- Cangara, H., & Bahfiarti, T. (2025). Dinamika Pengungkapan Diri dalam Persahabatan Mahasiswa di Indekos: Analisis Berdasarkan Teori Penetrasi Sosial. *Journal of Mandalika Literature*, 6(2), 487-498. <https://doi.org/10.36312/jml.v6i2.4158>
- Carpenter, A., & Greene, K. (2016). Social Penetration Theory Stages of social penetration and depenetration. *The International Encyclopedia of Interpersonal Communication, First Edition.*, 1-5. <https://doi.org/10.1002/9781118540190.wbeic0160>
- Fara Hasna Arifah, & Yuli Candrasari. (2022). Pola Komunikasi Virtual Dalam Komunitas Games Online. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi*, 2(2), 55-66.

<https://doi.org/10.55606/juitik.v2i2.206>

- Gunawan, A. B., & Sigit, R. R. (2025). Analisis Penetrasi Sosial di Dunia Maya (Studi Peran Moderator di TikTok Live DJ Ronald). *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 6(1), 56-71. <https://doi.org/10.35870/jimik.v6i1.1050>
- Himawan, A. (2025). *Komunikasi Interpersonal untuk Profesional Teknologi Informasi di Era 4.0*. Kaizen Media Publishing.
- Nayottama, F. F. N., Widiyanti, M. M., & Sejati, V. A. (2025). Pola Komunikasi Antar Pemain Mobile Legends: Bang Bang Usia Dewasa Muda di Kota Madiun. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(4), 10125-10133. <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i4.20642>
- Permassanty, T. D., & Irawan, C. H. (2018). Proses Penetrasi Sosial Antar Pemain Pada Game Mobile Legends. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 111. <https://doi.org/10.30656/lontar.v6i2.950>
- Puspitasari, I., & Aprilia, M. P. (2022). Penetrasi Sosial dalam Mencari Pasangan Pada Aplikasi Kencan Online Bumble. *MUKASI: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(3), 196-211. <https://doi.org/10.54259/mukasi.v1i3.986>
- Ramadhani, A. F., & Jatnika, D. C. (2024). Dinamika Interaksi Sosial Remaja Di Era Digital Dan Peran Pekerja Sosial. *Share: Social Work Journal*, 14(2), 148-155. <https://doi.org/10.24198/share.v14i2.59963>
- Safirah, A. B. (2023). *Analisis Komunikasi Terapeutik Konselor Sebaya dan Klien dalam Konseling Online (Studi Kasus Layanan Ruang Refleksi Online Halo Jiwa Indonesia)= Peer Counselor and Client Therapeutic Communication Analysis in Online Counseling (Case Study of Halo Jiwa Indonesia Online Reflection Room)* (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin).
- Sangapan, L. H. S., Paryanti, A. B., Manurung, A. H., & Manurung, A. (2025). Tren penelitian komunikasi organisasi di era hybrid work: Kajian systematic literature review. *Jurnal Komunikasi dan Ilmu Sosial*, 3(3), 117-128. <https://doi.org/10.38035/jkis.v3i3.2553>
- Sari, P. W. (2023). Interaksi Self-Disclosure dalam Jaringan Online pada Teori Penetrasi Sosial. *Jurnal Common*, 7(1), 13-21. <https://doi.org/10.34010/common.v7i1.8144>
- Shovmayanti, N. A., Karatahe, I., Ashfahani, S., Judijanto, L., Mukhlisiana, L., Sugihanawati, A., ... & Dewi, H. L. Y. (2025). *Komunikasi Interpersonal*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sumartina, A. A. R., Yusalia, H., & Farid, M. M. (2025). Dinamika Komunikasi Dalam Circle Pertemanan Di Kalangan Mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang. *SEUNEUBOK LADA: Jurnal ilmu-ilmu Sejarah, Sosial, Budaya dan Pendidikan*, 12(1), 116-129. <https://doi.org/10.33059/jsnbl.v12i1.11500>
- Susilo, J., Baihaky, R., Asmara, A., Herdono, I., Fatmawati, F., Wulandari, H., ... & Sina, P. (2025). *Komunikasi Digital: Tren dan Tantangan di Era 5.0*. Star Digital Publishing.
- Venus, A., Rery, S., Indreswari, E. P., Amalin, K., & Jati, R. P. (2025). *Buku Ajar Teori Komunikasi*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Yusuf Dharmawan, M., Anrial, A., & Kamil, P. (2025). *Pola Komunikasi Pemain Dalam Interaksi Virtual Di Server Kota Baru Roleplay Game Gta V* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).