

DAMPAK PERMAINAN DUNIA VIRTUAL ROLEPLAY DI MEDIA SOSIAL LINE PADA KETERAMPILAN INTERAKSI SOSIAL ASOSIATIF DI DUNIA NYATA

Syafara Putrinada Insyira¹, Sony Zulfikasari²

Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Semarang^{1,2}

e-mail: syafaraputrinada@students.unnes.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital melalui permainan *roleplay* di media sosial LINE telah menciptakan dinamika baru dalam interaksi antarindividu, namun dampaknya terhadap keterampilan sosial di dunia nyata masih perlu dikaji secara mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh aktivitas *roleplay* virtual terhadap kemampuan interaksi sosial asosiatif, meliputi aspek kerja sama, empati, dan adaptasi perilaku. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif, penelitian melibatkan informan yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan wawancara mendalam dan kuesioner tertutup yang disebar secara daring guna menggali pengalaman kontekstual partisipan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan dalam *roleplay* secara signifikan meningkatkan keterampilan komunikasi, kepercayaan diri, serta kreativitas dalam membangun narasi dan karakter. Temuan lapangan mengindikasikan bahwa pemain mampu menginternalisasi nilai-nilai positif seperti manajemen konflik, solidaritas, dan kepemimpinan dari interaksi virtual ke dalam kehidupan sehari-hari. Pola interaksi digital yang intensif terbukti melatih kepekaan sosial dan responsivitas terhadap dinamika kelompok. Simpulan utama studi ini menegaskan bahwa *roleplay* di LINE bukan sekadar sarana hiburan atau eskapisme, melainkan berfungsi sebagai wadah konstruktif untuk membangun dan melatih keterampilan interaksi sosial asosiatif yang produktif serta berkelanjutan di dunia nyata.

Kata Kunci: *roleplay, LINE, keterampilan, interaksi sosial asosiatif, dunia virtual, dunia nyata*

ABSTRACT

The development of digital technology through roleplaying games on the social media platform LINE has created new dynamics in interpersonal interactions, but its impact on real-world social skills still requires in-depth study. This study aims to analyze the influence of virtual roleplaying activities on associative social interaction skills, including aspects of cooperation, empathy, and behavioral adaptation. Using a qualitative approach with a descriptive design, the study involved informants selected through purposive sampling. Data collection was conducted using in-depth interviews and closed-ended questionnaires distributed online to explore participants' contextual experiences. The results indicate that involvement in roleplaying significantly improves communication skills, self-confidence, and creativity in constructing narratives and characters. Field findings indicate that players are able to internalize positive values such as conflict management, solidarity, and leadership from virtual interactions into their daily lives. Intensive digital interaction patterns have been shown to train social sensitivity and responsiveness to group dynamics. The main conclusion of this study confirms that roleplaying on LINE is not merely a means of entertainment or escapism, but rather serves as a constructive platform for building and practicing productive and sustainable associative social interaction skills in the real world.

Keywords: *roleplay, LINE, skills, associative social interaction, virtual world, real world*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi *digital* yang begitu pesat dalam satu dekade terakhir telah mengubah lanskap interaksi manusia secara fundamental, menjadikan dunia maya sebagai perpanjangan tangan yang tak terpisahkan dari kehidupan sosial sehari-hari. Fenomena ini terlihat jelas pada pergeseran pola komunikasi yang kini banyak dimediasi oleh berbagai aplikasi media sosial, salah satunya adalah *platform* LINE. Di dalam ekosistem *digital* ini, muncul sebuah tren permainan peran atau yang dikenal dengan istilah *roleplay*, yang telah mengubah fungsi aplikasi pesan instan menjadi panggung teater virtual yang kompleks. Dalam permainan dunia virtual ini, para pengguna tidak sekadar bertukar pesan, melainkan menciptakan identitas alternatif yang sering kali berbeda dari diri asli mereka. Mereka membangun skenario sosial yang terorganisir, merancang narasi kehidupan karakter, dan menguji kemampuan komunikasi verbal maupun nonverbal dalam konteks sosial yang disimulasikan (Purwaningtyas & Oktara, 2023; Лисенкова et al., 2023). *Roleplay* menjadi wadah eksperimental di mana batasan-batasan sosial dunia nyata dapat dilampaui, memungkinkan pemain untuk mengeksplorasi berbagai peran sosial dalam lingkungan yang mereka anggap aman, namun sekaligus penuh dengan dinamika interaksi yang menuntut kecakapan komunikasi tertentu (Othlinghaus-Wulhorst & Hoppe, 2020).

Namun, peningkatan partisipasi yang masif dalam aktivitas *roleplay* di media sosial ini memicu perdebatan akademis yang serius mengenai dampaknya terhadap keterampilan interaksi sosial asosiatif di dunia nyata. Meskipun *roleplay* menawarkan ruang bagi ekspresi diri, muncul kekhawatiran bahwa intensitas keterlibatan dalam dunia semu ini dapat menggerus kemampuan individu untuk berinteraksi secara autentik di kehidupan nyata. Penelitian-penelitian terdahulu memang mengindikasikan adanya dampak ganda yang paradoks. Di satu sisi, *roleplay* diakui dapat menstimulasi empati karena pemain harus menyelami perasaan karakter lain, serta meningkatkan kreativitas naratif dan kemampuan komunikasi dalam konteks virtual (Pérez et al., 2023; Schrier & Farber, 2021). Namun, di sisi lain, aktivitas ini menyimpan potensi masalah psikologis seperti konflik nilai internal, distorsi batas antara realitas dan fiksi, serta risiko ketergantungan yang tinggi. Fenomena ini menjadi sangat relevan untuk dikaji lebih dalam mengingat keterampilan interaksi sosial asosiatif—seperti kemampuan menjalin kerja sama, memahami kebutuhan orang lain, dan membangun kohesi sosial—merupakan fondasi utama bagi keberlangsungan hubungan interpersonal yang sehat dan integrasi sosial yang kokoh dalam kehidupan bermasyarakat yang sesungguhnya (Rizkiaadni et al., 2025; Sangaswari et al., 2024).

Pentingnya pemahaman mendalam mengenai dampak *roleplay* ini semakin mendesak seiring dengan meningkatnya intensitas penggunaan aplikasi LINE sebagai kanal komunikasi utama bagi generasi muda. Keterampilan interaksi sosial asosiatif memegang peranan vital dalam menentukan kualitas hubungan interpersonal seseorang. Kemampuan untuk menyesuaikan perilaku demi membangun kerja sama dalam kelompok dan memberikan dukungan sosial adalah aspek yang tidak bisa digantikan sepenuhnya oleh interaksi *digital*. Oleh karena itu, para pemangku kepentingan seperti orang tua, pendidik, praktisi klinis, hingga pembuat kebijakan literasi *digital* perlu memahami bagaimana mekanisme permainan peran ini memengaruhi kemampuan asosiasi sosial penggunaannya. Apakah kemampuan bernegosiasi dan berkolaborasi yang diasah dalam skenario *roleplay* dapat ditransfer ke dunia nyata, atau justru sebaliknya, pemain menjadi canggung dan kehilangan kepekaan sosial ketika berhadapan langsung tanpa perantara layar? Jawaban atas pertanyaan ini sangat krusial untuk merumuskan strategi pendampingan yang tepat agar teknologi tetap menjadi alat pemberdayaan, bukan penghambat perkembangan sosial.

Secara ideal, konsep keterampilan interaksi sosial asosiatif selalu diasumsikan berbasis pada interaksi tatap muka yang nyata, melibatkan kontak mata, bahasa tubuh yang alami, empati yang tulus, dan hubungan yang berkelanjutan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, realitas praktik *roleplay* di media sosial sering kali membawa individu pada pola interaksi yang sangat bergantung pada karakter fiksi, skenario narasi yang dibuat-buat, dan norma-norma artifisial yang berlaku dalam permainan tersebut. Sering kali, norma dalam dunia *roleplay* tidak selaras atau bahkan bertentangan dengan konteks sosial yang sebenarnya. Hal ini menciptakan kesenjangan antara kompetensi sosial yang diharapkan dengan kebiasaan yang terbentuk. Di satu sisi, pemain mungkin mengalami peningkatan kemampuan berkomunikasi secara deskriptif dan puitis karena tuntutan narasi *roleplay*, namun di sisi lain, mereka berisiko mengalami penurunan kemampuan komunikasi langsung yang spontan dan cair di dunia nyata. Pola hubungan yang terbentuk pun sering kali lebih berfokus pada pencarian validasi dari kelompok virtual (*fandom* atau komunitas *roleplayer*) daripada memperhatikan dinamika hubungan emosional yang nyata di lingkungan sekitar mereka (Ramdlani et al., 2024; Silva, 2025; Wahyu & Suhesty, 2025).

Dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir, berbagai studi empiris telah mencoba membedah fenomena ini dan menemukan hasil yang beragam. Beberapa temuan menyoroti manfaat positif seperti peningkatan kreativitas linguistik, kemampuan untuk melihat perspektif orang lain melalui peran yang dimainkan, serta penguatan jaringan sosial virtual yang luas. Namun, temuan lain juga mengungkap sisi gelap berupa ketidakmampuan sebagian pemain untuk membedakan antara realitas dan imajinasi, gangguan fokus yang kronis, serta pergeseran prioritas hidup yang membuat mereka mengabaikan tanggung jawab dunia nyata seperti sekolah atau pekerjaan. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengisi celah pengetahuan tersebut, karena diperlukan pemahaman yang lebih komprehensif dan spesifik tentang bagaimana *roleplay* di platform LINE—dengan segala fitur uniknya—memengaruhi keterampilan interaksi sosial asosiatif di dunia nyata. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mendiagnosis masalah, tetapi juga untuk menemukan formula bagaimana kita dapat memaksimalkan manfaat kognitif dan sosial dari permainan ini sambil secara simultan memitigasi risiko degradasi keterampilan sosial di kehidupan nyata.

Untuk menganalisis fenomena kompleks ini, penelitian ini menggunakan kerangka teoretis yang mengaitkan konsep identitas sosial dan teori peran dengan dinamika interaksi di lingkungan *digital*. Teori identitas sosial digunakan untuk menjelaskan bagaimana individu menampilkan diri mereka secara berbeda dalam berbagai konteks silsilah kelompok atau *group genealogy*, mencari rasa memiliki dan harga diri melalui keanggotaan dalam komunitas *roleplayer*. Sementara itu, teori peran menekankan bagaimana figur-figur peran yang dimainkan dalam *roleplay* membentuk orientasi perilaku, norma komunikasi, dan ekspektasi pemain terhadap audiens mereka. Literatur terbaru menguatkan fakta bahwa *roleplay* dapat meningkatkan fleksibilitas pragmatis dalam komunikasi lintas kelompok, namun juga membawa risiko penyalahgunaan konten, kecanduan, hingga distorsi identitas diri (Nindialisma et al., 2025; Santana et al., 2025). Pengaruh lingkungan *online* terhadap perkembangan kepribadian remaja sangat signifikan, di mana pola interaksi *roleplayer* di Indonesia terbukti memiliki efek ganda, baik yang membangun maupun yang merusak sosialisasi dan keseimbangan hidup remaja di lingkungan lokal mereka.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan kerangka teori tersebut, penelitian ini menawarkan nilai kebaruan (*novelty*) dengan menempatkan pengaruh spesifik *roleplay* di media sosial LINE sebagai fokus utama analisis. Hal ini membedakannya dari penelitian-penelitian sebelumnya yang cenderung hanya melihat dampak psikologis umum dari penggunaan internet atau kebiasaan *online* secara luas. Penelitian ini mengintegrasikan

perspektif multidisiplin yang menggabungkan antropologi budaya, psikologi sosial, dan ilmu komunikasi *digital* untuk membedah fenomena ini secara holistik. Selain itu, penelitian ini secara khusus membahas konteks budaya Indonesia dengan penekanan pada ekosistem LINE yang memiliki karakteristik komunitas berbeda dibandingkan media sosial lainnya. Temuan dari penelitian ini diharapkan sangat relevan untuk pengembangan kebijakan literasi *digital* nasional, penyusunan program edukasi keluarga yang efektif, serta kurikulum *digital* di tingkat regional. Penelitian ini bertujuan memberikan rekomendasi praktis berbasis bukti (*evidence-based*) yang dapat digunakan untuk memperkuat moderasi orang tua, meningkatkan literasi *digital*, dan merancang intervensi yang mampu memanfaatkan potensi *roleplay* untuk meningkatkan keterampilan sosial tanpa mengorbankan kesejahteraan mental pengguna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan menggunakan desain studi deskriptif untuk menginvestigasi secara mendalam fenomena permainan *roleplay* di platform digital. Pendekatan ini dipilih karena kemampuannya dalam mengeksplorasi makna, pengalaman, dan dinamika interaksi sosial yang terjadi dalam konteks alamiah tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel-variabel yang diteliti. Fokus utama studi diarahkan untuk memahami bagaimana keterlibatan dalam permainan dunia virtual di media sosial *LINE* memberikan dampak nyata terhadap keterampilan interaksi sosial asosiatif pengguna di kehidupan sehari-hari. Pemilihan subjek penelitian dilakukan melalui teknik *purposive sampling*, di mana informan kunci dipilih berdasarkan kriteria spesifik, yaitu pengguna aktif *LINE* yang memiliki pengalaman intensif dalam *roleplay* serta mampu merefleksikan pengaruh aktivitas virtual tersebut terhadap hubungan sosial mereka di dunia nyata. Melalui desain ini, peneliti berupaya memotret realitas interaksi digital secara utuh dan mendetail, mulai dari motivasi bermain hingga transfer nilai-nilai sosial ke kehidupan nyata.

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui kombinasi dua teknik utama, yaitu survei daring dan wawancara mendalam. Instrumen utama yang digunakan adalah kuesioner tertutup yang didistribusikan secara *online* kepada komunitas *roleplayer* di *LINE*. Kuesioner ini dirancang secara sistematis untuk menjangkau data kuantitatif deskriptif mengenai profil demografis responden, durasi dan intensitas bermain, serta persepsi mereka terhadap perubahan keterampilan sosial yang dialami. Selain pertanyaan tertutup, instrumen ini juga dilengkapi dengan kolom isian terbuka yang memungkinkan responden untuk memberikan narasi deskriptif mengenai pengalaman pribadi mereka. Data yang terkumpul dari survei kemudian diperdalam melalui wawancara dengan informan terpilih guna menggali nuansa emosional dan konteks situasional yang mungkin tidak terjangkau oleh kuesioner. Triangulasi sumber data ini bertujuan untuk memastikan validitas dan reliabilitas temuan, sehingga analisis yang dihasilkan benar-benar merepresentasikan kompleksitas dampak permainan *roleplay* terhadap kompetensi sosial pengguna.

Analisis data dilakukan secara induktif dengan mengacu pada model analisis kualitatif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data mentah yang diperoleh dari kuesioner dan transkrip wawancara dikategorisasikan berdasarkan tema-tema utama interaksi sosial asosiatif, seperti kerja sama, empati, dan adaptasi perilaku. Peneliti melakukan interpretasi mendalam untuk menghubungkan pola-pola interaksi di dunia virtual dengan manifestasi perilaku di dunia nyata. Proses analisis ini tidak hanya berfokus pada identifikasi dampak positif, tetapi juga mengeksplorasi tantangan dan hambatan yang mungkin muncul akibat pergeseran interaksi dari layar ke tatap muka. Hasil analisis kemudian disintesis untuk menjawab rumusan masalah penelitian, memberikan gambaran komprehensif mengenai mekanisme transfer keterampilan sosial dari ranah digital ke ranah

fisik. Kesimpulan yang ditarik diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi pengembangan literasi digital dan strategi pendampingan sosial bagi generasi muda di era interaksi yang semakin terdigitalisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Pemahaman dan Motivasi Bermain Roleplay

Pemain roleplay atau disebut roleplayer memahami bahwa roleplay di media sosial LINE merupakan aktivitas memerankan karakter virtual, terutama tokoh fiksi ataupun idol, dengan tujuan utama menciptakan hiburan, keseruan, dan pelarian dari rutinitas sehari-hari. Selain sebagai hiburan, roleplay juga berperan sebagai media sosialisasi, membangun relasi baru, dan menyalurkan kreativitas. Motivasi awal keterlibatan roleplayer dalam komunitas roleplay didominasi oleh pengaruh sosial dari teman, rasa penasaran, kebutuhan mengisi waktu, serta keinginan untuk mengekspresikan diri serta mencari teman baru di dunia virtual.

Tabel 1. Indikator Perkenalan Roleplay

No	Tujuan Penelitian	Aspek	Indikator	Hasil Penelitian
1	Menganalisis dampak dari permainan dunia virtual roleplay di media sosial LINE terhadap keterampilan interaksi sosial asosiatif di dunia nyata.	Dunia Virtual Roleplay di Media Sosial LINE	Perkenalan Roleplay 1. Pemahaman tentang konsep dan tujuan bermain roleplay. 2. Motivasi awal untuk terlibat dalam komunitas roleplay.	1. Bermain roleplay di media sosial LINE pada dasarnya adalah tentang memerankan karakter (seringkali idol atau tokoh fiksi lainnya) menggunakan identitas virtual tanpa membongkar identitas asli. Konsep ini memungkinkan pemain untuk berkreasi dengan karakter dan berinteraksi dalam dunia maya. Sementara itu, tujuan utama dari kegiatan ini sangat beragam, namun didominasi oleh hiburan, mencari keseruan, dan melarikan diri dari rutinitas. Selain itu, roleplay juga berfungsi sebagai sarana penting untuk sosialisasi, membangun pertemanan dan relasi baru, serta sebagai wadah untuk ekspresi diri dan kreativitas. Ada pula tujuan yang lebih spesifik seperti promosi idol, pengembangan softskill, dan bahkan berjualan.

2. Dorongan utama untuk pertama kali terlibat dalam roleplay di LINE adalah kombinasi dari pengaruh sosial (ajakan teman), rasa penasaran dan iseng, kebutuhan personal untuk mengisi waktu, mencari teman, dan keinginan untuk mengekspresikan diri dalam sebuah permainan peran.

2. Durasi Waktu Bermain Roleplay

Durasi pemain roleplay bermain roleplay di media sosial LINE sangat beragam, dengan mayoritas menghabiskan waktu sekitar 5-12 jam sehari atau saat meluangkan waktu untuk bermain roleplay. Ada pula sebagian roleplayer yang bermain dengan sangat intensif hingga lebih dari 12 jam sehari, dan ada pula roleplayer yang jarang bermain dengan kisaran kurang dari 5 jam sehari. Bagi roleplayer kesibukan atau rutinitas sehari-hari di dunia nyata menjadi faktor utama yang mempengaruhi durasi bermain roleplay. Sementara itu, lamanya keterlibatan roleplayer dalam komunitas roleplay menunjukkan rentang yang cukup panjang, dari tahun 2012 hingga 2021, dengan durasi keaktifan rata-rata antara 6 sampai 9 tahun. Beberapa roleplayer bahkan memiliki pengalaman bermain lebih dari 10 tahun, namun tingkat keaktifan ini tidak selalu konsisten dikarenakan faktor kesibukan di dunia nyata yang kadang menyebabkan jeda atau penurunan intensitas bermain roleplay.

Tabel 2. Indikator Durasi Waktu Bermain Roleplay

No	Tujuan Penelitian	Aspek	Indikator	Hasil Penelitian
1	Menganalisis dampak dari permainan dunia virtual roleplay di media sosial LINE terhadap keterampilan interaksi sosial asosiatif di dunia nyata.	Dunia Virtual Roleplay di Media Sosial LINE	Durasi waktu bermain roleplay 3. Durasi waktu bermain roleplay sehari 4. Lamanya keterlibatan dalam komunitas roleplay (hitungan tahun)	3. Durasi waktu yang dihabiskan untuk bermain roleplay di media sosial LINE sangat bervariasi, namun rentang waktu 5-12 jam per periode (seringkali per minggu atau ketika meluangkan waktu) adalah yang paling umum di antara responden. Terdapat pula segmen pemain yang sangat intensif (lebih dari 12 jam) dan segmen yang lebih jarang bermain (kurang dari 5 jam). Kesibukan di kehidupan nyata menjadi faktor penting yang mempengaruhi seberapa sering dan berapa lama seseorang dapat bermain roleplay.

4. Para responden mulai bergabung dalam permainan roleplay dalam rentang waktu yang cukup panjang, mulai dari sekitar tahun 2012 hingga tahun 2021. Rata-rata lama mereka aktif bermain roleplay bervariasi, namun rentang 6 hingga 9 tahun adalah yang paling sering disebutkan, dengan beberapa responden memiliki pengalaman lebih dari satu dekade. Penting untuk dicatat bahwa tingkat keaktifan seringkali tidak konstan dan dapat dipengaruhi oleh kesibukan di kehidupan nyata, yang menyebabkan ada jeda atau penurunan intensitas bermain.

3. **Pengalaman dan Pelajaran Selama Bermain Roleplay**

Bermain roleplay secara signifikan mengembangkan keterampilan komunikasi pemain, terutama dalam meningkatkan keberanian, kepercayaan diri, dan kemampuan komunikasi tertulis, yang juga akan berdampak pada komunikasi di kehidupan nyata. Roleplay juga meningkatkan kreativitas interaksi melalui penciptaan karakter, adaptasi situasi, pengasahan kemampuan narasi dan ekspresi bahasa, memperkaya cara pemain berinteraksi dan mengekspresikan diri. Selain itu, pengalaman roleplay memberikan pelajaran penting terkait kerja sama, empati, dan penyelesaian konflik, seperti kemampuan beradaptasi menghadapi perbedaan, berkomunikasi efektif dalam konflik, serta menjaga lingkungan berinteraksi yang sehat, yang semuanya relevan dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 3. Indikator Pengalaman dan Pelajaran Selama Bermain Roleplay

No	Tujuan Penelitian	Aspek	Indikator	Hasil Penelitian
1	Menganalisis dampak dari permainan dunia virtual roleplay di media sosial LINE terhadap keterampilan interaksi sosial asosiatif	Dunia Virtual Roleplay di Media Sosial LINE	Pengalaman dan pelajaran selama bermain roleplay 5. Pengembangan keterampilan komunikasi selama bermain roleplay 6. Peningkatan kreativitas	5. Permainan roleplay secara signifikan membantu mengembangkan keterampilan komunikasi dengan menyediakan platform interaktif yang aman dan fleksibel. Hal ini dicapai melalui peningkatan keberanian dan kepercayaan diri,

di dunia nyata.	interaksi selama bermain roleplay	pengasahan komunikasi tertulis, pemahaman sosial yang lebih baik, kemampuan ekspresi diri, perluasan relasi, serta pengalaman dalam berbagai kegiatan dan interaksi. Meskipun beberapa interaksi hanya sebatas teks, dampaknya terasa hingga ke komunikasi di kehidupan nyata.
	7. Pelajaran terkait kerjasama, empati, dan penyelesaian konflik	6. Roleplay secara signifikan meningkatkan kreativitas dalam berinteraksi dengan menyediakan ruang untuk menciptakan karakter, beradaptasi dengan berbagai situasi, berpartisipasi dalam kegiatan yang menuntut inovasi, mengasah kemampuan narasi dan ekspresi bahasa, serta memfasilitasi pertukaran ide dan pembelajaran dari orang lain. Pengalaman ini, baik dalam konteks permainan maupun kegiatan terstruktur dalam komunitas roleplay, secara langsung membentuk dan memperkaya cara pemain berinteraksi dan berekspresi.
		7. Melalui bermain roleplay, pemain mendapatkan pelajaran berharga yang mencakup pentingnya kerjasama timbal balik, tanggung jawab, adaptasi, dan kompromi. Empati tumbuh dari pemahaman

terhadap beragam karakter, sudut pandang, dan latar belakang pemain lain, serta kemampuan untuk menghargai tanpa prasangka. Dalam penyelesaian konflik, pemain belajar untuk berkomunikasi secara efektif, mendengarkan semua pihak, menggunakan kepala dingin, mencari jalan tengah, dan terkadang meminta bantuan penengah, sekaligus memahami pentingnya lingkungan yang sehat dalam berinteraksi. Pelajaran-pelajaran ini, meskipun didapat dari dunia virtual, memiliki relevansi yang kuat dengan kehidupan nyata.

4. Pola Interaksi Antar Roleplayer

Pemain roleplay aktif berkomunikasi dengan sesama pemain dapat melalui personal chat maupun group chat sesuai kebutuhannya. Komunikasi di group chat lebih dipilih untuk interaksi yang luas, sedangkan personal chat untuk interaksi yang lebih spesifik dan mendalam. Jenis interaksi yang digunakan dalam berkomunikasi meliputi, diskusi cerita, kerjasama kelompok seperti merancang event, serta mengobrol santai dan memberi saran dengan beberapa pemain yang juga terlibat dalam penyelesaian konflik. Tingkat keterlibatan para pemain roleplay dalam berinteraksi tergolong tinggi terutama berinteraksi di group chat. Sebagian besar pemain roleplay aktif berpartisipasi dalam peran penting di group chat sebagai media interaksi yang utama.

Tabel 4. Indikator Interaksi Antar Pemain Roleplay

No	Tujuan Penelitian	Aspek	Indikator	Hasil Penelitian
1	Menganalisis dampak dari permainan dunia virtual roleplay di media sosial LINE terhadap keterampilan interaksi sosial	Dunia Virtual Roleplay di Media Sosial LINE	Interaksi antar pemain roleplay 8. Frekuensi dan intensitas komunikasi dengan pemain lain (Group chat	8. Secara umum, pemain roleplay seringkali berkomunikasi dengan pemain lain, mengindikasikan bahwa interaksi sosial merupakan elemen kunci dari aktivitas ini. Mengenai preferensi, mayoritas responden memiliki preferensi yang

asosiatif di dunia nyata.	atau Personal Chat)	seimbang antara personal chat dan group chat, menggunakan keduanya sesuai kebutuhan interaksi. Namun, ada juga yang lebih cenderung memilih group chat untuk interaksi yang lebih luas atau personal chat untuk percakapan yang lebih mendalam atau spesifik.
	9. Jenis interaksi yang dilakukan (Kerjasama, diskusi cerita, dan konflik)	
	10. Tingkat keterlibatan dalam komunitas atau kelompok di roleplay	9. Jenis interaksi yang paling sering dilakukan dalam roleplay adalah diskusi cerita atau berbagi pengalaman, diikuti oleh kerjasama dalam kelompok untuk berbagai tujuan seperti merancang event atau menyelesaikan tugas. Interaksi umum seperti mengobrol santai dan saling memberi saran juga umum terjadi. Selain itu, beberapa pemain juga sering terlibat dalam diskusi dan penyelesaian konflik. Ada pula yang secara keseluruhan menganggap semua jenis interaksi sering dilakukan dan sangat bermanfaat. 10. Mayoritas pemain roleplay memiliki tingkat keterlibatan yang tinggi dalam group chat, dengan rating yang umumnya berada di atas 5/10. Rentang 8-10/10 adalah yang paling umum dan menunjukkan partisipasi yang sangat aktif. Ini mengindikasikan bahwa group chat merupakan platform interaksi yang sangat penting dan sering digunakan dalam komunitas roleplay. Terdapat pula

responden yang memiliki tingkat keterlibatan moderat (5-7/10) dan beberapa yang sangat rendah (2/10).

5. Pemahaman Interaksi Sosial Asosiatif

Pemain roleplay memahami interaksi sosial asosiatif sebagai proses interaksi positif dan bermanfaat yang bertujuan membangun kerjasama, persatuan, dan hubungan harmonis antarindividu atau kelompok. Dalam roleplay, interaksi ini diterapkan melalui kerja sama tim dalam menyelenggaraan event, menyelesaikan tugas bersama, serta membangun dukungan sosial, diskusi yang bermanfaat, dan apresiasi terhadap perbedaan demi menciptakan keharmonisan komunitas. Perbedaan antara interaksi sosial di dunia virtual dan di dunia nyata terletak pada media, ekspresi emosi, dan kebebasan berekspresi. Dunia virtual menawarkan kemudahan dan kebebasan dalam berekspresi yang lebih tinggi, namun berpotensi terjadi miskomunikasi. Sementara itu, dunia nyata memberikan kedalaman emosional dan kejelasan berkomunikasi meski lebih memberikan rasa lelah. Pemain roleplay menunjukkan preferensi berinteraksi yang beragam, sebagian besar nyaman berinteraksi baik di dunia virtual maupun dunia nyata. Namun, beberapa pemain roleplay cenderung memilih berinteraksi di dunia virtual karena kemudahannya dalam berinteraksi dan kebebasannya dalam berekspresi.

Tabel 5. Indikator Penjelasan Interaksi Sosial Asosiatif

No	Tujuan Penelitian	Aspek	Indikator	Hasil Penelitian
1	Menganalisis dampak dari permainan dunia virtual roleplay di media sosial LINE terhadap keterampilan interaksi sosial asosiatif di dunia nyata.	Keterampilan Interaksi Sosial Asosiatif	Penjelasan interaksi sosial asosiatif	11. Interaksi sosial asosiatif dipahami sebagai proses interaksi yang positif, bermanfaat, dan bertujuan untuk membangun kerjasama, kesatuan, persatuan, serta mempererat hubungan antarindividu atau kelompok. Ini adalah bentuk interaksi yang mengarah pada pembentukan ikatan sosial yang harmonis dan saling menguntungkan. 12. Penerapan interaksi sosial asosiatif dalam roleplay paling sering terlihat dalam kegiatan kerjasama tim untuk menyelenggarakan event, menyelesaikan tugas, atau mencapai tujuan bersama dalam komunitas, instansi,
			11. Pemahaman pemain tentang konsep interaksi sosial asosiatif	
			12. Contoh penerapan interaksi sosial asosiatif dalam roleplay	
			13. Perbedaan persepsi tentang interaksi sosial di dunia virtual dan dunia nyata	

atau organisasi roleplay. Selain itu, interaksi ini juga terwujud dalam pembentukan hubungan positif, dukungan sosial, diskusi yang membangun, dan penghargaan terhadap perbedaan, yang semuanya berkontribusi pada kesatuan dan keharmonisan dalam lingkungan roleplay.

13. Perbedaan utama antara interaksi virtual dan nyata terletak pada media, ekspresi, pemahaman emosi, upaya yang dibutuhkan, dan tingkat kebebasan berekspresi. Dunia virtual menawarkan kenyamanan, kemudahan, dan kebebasan berekspresi terutama bagi individu yang introvert atau kurang percaya diri, namun berisiko miskomunikasi. Dunia nyata menawarkan kejelasan, kedalaman emosi, dan keakraban, namun bisa lebih melelahkan dan menuntut. Preferensi kenyamanan sangat individual; sebagian besar merasa nyaman di kedua dunia, namun ada kecenderungan untuk lebih memilih dunia virtual karena kebebasan dan kemudahannya, sementara yang lain tetap menjunjung tinggi dunia nyata karena

kedalaman dan
kejelasannya.

Pembahasan

Hasil penelitian mengenai konsep, tujuan, dan motivasi dalam bermain *roleplay* di media sosial LINE mengungkapkan bahwa aktivitas ini dipahami oleh para pelakunya sebagai sarana eskapisme kreatif yang mendalam. Para pemain atau *roleplayer* secara sadar memerankan karakter fiksi atau idola untuk menciptakan ruang hiburan yang terpisah dari realitas kehidupan sehari-hari mereka. Temuan ini selaras dengan pandangan Falenchia (2023) yang menyatakan bahwa *roleplay* berfungsi efektif sebagai mekanisme koping untuk meredakan stres dan menyalurkan ekspresi diri yang mungkin terhambat di dunia nyata. Lebih dari sekadar permainan, aktivitas ini menjadi jembatan sosialisasi yang memungkinkan individu membangun jejaring sosial baru dalam lingkungan yang dirasa lebih aman dan bebas dari penghakiman. Motivasi intrinsik seperti rasa ingin tahu dan kebutuhan akan aktualisasi diri berpadu dengan faktor eksternal berupa pengaruh teman sebaya, menciptakan dorongan kuat untuk terlibat aktif dalam komunitas virtual ini. Dengan demikian, *roleplay* tidak hanya menjadi ajang kreativitas, tetapi juga wahana pemenuhan kebutuhan psikososial yang kompleks bagi para pemainnya.

Tinjauan terhadap durasi dan intensitas bermain menunjukkan variasi yang signifikan, mulai dari keterlibatan santai beberapa jam hingga dedikasi intensif yang melebihi 12 jam per hari. Fleksibilitas ini menegaskan bahwa *roleplay* adalah aktivitas yang sangat adaptif terhadap dinamika kehidupan nyata para pemainnya. Sebagaimana dicatat oleh Marsya dan Amandaria (2023) serta Maharani dan Sakuntalawati (2024), rutinitas dunia nyata tetap menjadi regulator utama yang menentukan pola bermain seseorang. Menariknya, temuan mengenai rentang waktu keaktifan yang bisa mencapai satu dekade, dari tahun 2012 hingga 2021, mengindikasikan bahwa *roleplay* memiliki daya tarik jangka panjang yang mampu mempertahankan loyalitas komunitasnya. Meskipun terjadi fluktuasi intensitas akibat kesibukan pribadi, kesinambungan partisipasi ini membuktikan bahwa ikatan emosional dan sosial yang terbentuk dalam komunitas *roleplay* cukup kuat untuk membuat individu kembali, menjadikan aktivitas ini bagian integral dari perjalanan perkembangan sosial mereka selama bertahun-tahun (Rozi, 2022).

Pengalaman bermain *roleplay* terbukti memberikan dampak konstruktif terhadap pengembangan keterampilan komunikasi dan sosial pemain. Proses memerankan karakter menuntut pemain untuk terus mengasah kemampuan narasi, adaptasi bahasa, dan ekspresi emosional, yang secara langsung meningkatkan kepercayaan diri dan keberanian mereka dalam berkomunikasi. Hal ini mendukung temuan Nugroho dan Wijaya (2025) yang menyoroti efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan interpersonal. Lebih jauh, interaksi yang terjadi dalam skenario *roleplay* menjadi laboratorium sosial di mana pemain belajar tentang empati, negosiasi, dan resolusi konflik secara *real-time*. Keterampilan lunak atau *soft skills* yang terasah di dunia virtual ini, seperti kemampuan beradaptasi dengan berbagai karakter dan situasi, memiliki relevansi tinggi dan dapat ditransfer ke dalam interaksi di dunia nyata. Ini menegaskan bahwa *roleplay* bukan sekadar pelarian, melainkan juga sarana latihan sosial yang memperkaya kecerdasan emosional dan sosial pemainnya.

Analisis pola interaksi memperlihatkan bahwa komunikasi dalam komunitas *roleplay* berlangsung dinamis melalui dua saluran utama: *group chat* untuk interaksi massal dan *personal chat* untuk hubungan yang lebih intim. Penggunaan *group chat* sebagai arena utama interaksi memfasilitasi kolaborasi skala besar, seperti diskusi alur cerita atau perencanaan *event* komunitas, yang mencerminkan tingginya tingkat keterlibatan sosial para anggota. Fenomena

Copyright (c) 2025 SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS

ini sejalan dengan teori *Computer-Mediated Communication* (CMC) yang dijelaskan oleh Dharmawan et al. (2025), di mana teknologi digital memungkinkan terbentuknya berbagai lapisan interaksi sosial. Dominasi aktivitas kolaboratif dalam pola interaksi ini juga mengindikasikan adanya pertukaran sosial yang sehat, di mana informasi dan dukungan emosional mengalir di antara anggota komunitas (Maharani & Sakuntalawati, 2024). Keterlibatan aktif ini membangun rasa kepemilikan dan solidaritas, menjadikan komunitas *roleplay* di LINE sebagai ekosistem sosial yang hidup dan suportif bagi para anggotanya.

Dalam konteks sosiologis, interaksi yang terbangun dalam komunitas *roleplay* sangat kental dengan nuansa asosiatif. Para pemain memahami dan mempraktikkan interaksi yang berorientasi pada kerja sama, persatuan, dan harmoni, seperti yang terlihat dalam gotong royong menyukseskan *event* atau menyelesaikan konflik internal dengan kepala dingin. Penerapan nilai-nilai positif ini mencerminkan motif interaksi sosial Weberian, di mana tindakan rasional dan afektif bekerja bersamaan untuk mencapai tujuan kolektif (Fatmawati & Ali, 2017). Kemampuan komunitas untuk memelihara interaksi asosiatif di tengah anonimitas dunia maya menunjukkan kematangan sosial para anggotanya. Meskipun dunia virtual menawarkan kebebasan yang bisa disalahgunakan, para *roleplayer* cenderung memilih jalur konstruktif untuk menjaga keberlangsungan komunitas mereka. Hal ini membuktikan bahwa ruang digital dapat menjadi ladang subur bagi pertumbuhan modal sosial jika dikelola dengan norma dan tujuan bersama yang jelas.

Perbandingan antara interaksi di dunia virtual dan nyata menyoroti keunggulan dan tantangan masing-masing medium. Dunia virtual *roleplay* menawarkan kebebasan berekspresi tanpa batas fisik dan sosial, memungkinkan individu yang mungkin pemalu di dunia nyata untuk menjadi lebih vokal dan ekspresif. Namun, risiko miskomunikasi akibat absennya isyarat non-verbal tetap menjadi tantangan tersendiri. Di sisi lain, interaksi dunia nyata memberikan kedalaman emosional yang sulit direplikasi oleh teks, meskipun sering kali menuntut energi sosial yang lebih besar. Preferensi pemain yang beragam, dengan sebagian besar merasa nyaman di kedua dunia, menunjukkan kemampuan adaptasi generasi digital ini dalam menavigasi dua realitas sekaligus. Bagi mereka yang lebih condong ke dunia virtual, kemudahan akses dan kenyamanan psikologis menjadi faktor penentu utama, menegaskan bahwa bagi sebagian orang, *roleplay* adalah ruang aman yang vital bagi kesejahteraan emosional mereka.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa *roleplay* di media sosial LINE adalah fenomena multidimensi yang melampaui sekadar hobi. Ia berfungsi sebagai inkubator keterampilan sosial, ruang terapi emosional, dan arena pembentukan identitas yang dinamis. Implikasi dari temuan ini sangat relevan bagi pemahaman kita tentang perilaku sosial di era digital, di mana batasan antara permainan dan realitas semakin kabur namun saling melengkapi. Keterbatasan penelitian ini mungkin terletak pada fokusnya yang spesifik pada *platform* LINE, sehingga dinamika di *platform* lain mungkin berbeda. Namun, wawasan yang dihasilkan memberikan kontribusi penting bagi literatur psikologi siber dan sosiologi digital, menyarankan perlunya pandangan yang lebih berimbang terhadap aktivitas *online* kaum muda, yang sering kali dipandang sebelah mata padahal menyimpan potensi pengembangan diri yang signifikan.

KESIMPULAN

Penelitian ini secara empiris membuktikan bahwa aktivitas *roleplay* di media sosial LINE memiliki dampak signifikan terhadap pembentukan kemampuan interaksi sosial asosiatif, mengubah ruang virtual menjadi laboratorium pengembangan keterampilan interpersonal yang krusial. Melalui simulasi peran, individu tidak sekadar mencari hiburan eskapis, melainkan

Copyright (c) 2025 SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS

secara aktif melatih empati, memperkuat kerja sama, dan membangun solidaritas yang dapat diaplikasikan dalam realitas fisik. Temuan ini mengonfirmasi bahwa dinamika dunia maya berkontribusi nyata pada kohesi sosial di dunia nyata, asalkan risiko seperti distorsi identitas dan ketergantungan peran dapat dimitigasi dengan baik. Oleh karena itu, roleplay perlu dipandang sebagai instrumen adaptif yang strategis untuk pengembangan karakter, di mana pengalaman virtual difungsikan sebagai jembatan psikologis untuk memperkaya kualitas hubungan antarmanusia, menuntut pemahaman menyeluruh dari pengguna agar potensi positifnya dapat dimaksimalkan sebagai sarana pendewasaan sosial di tengah kompleksitas interaksi era digital.

Di sisi lain, proses interaksi dalam roleplay terbukti bersifat dinamis dan konstruktif, ditandai dengan peningkatan inisiatif komunikasi serta kepekaan terhadap kebutuhan orang lain yang memperkuat integrasi prinsip positif dalam kehidupan sehari-hari. Implikasi dari studi ini mendesak perlunya pengembangan model pendidikan literasi digital yang memanfaatkan konsep roleplay sebagai metode intervensi bagi kelompok rentan, seperti remaja dengan kecenderungan isolasi sosial. Pendidik dan pembuat kebijakan disarankan untuk mengadopsi pendekatan ini dalam merancang program pelatihan kepemimpinan maupun pendampingan keluarga berbasis virtual guna menciptakan ekosistem digital yang sehat. Penelitian lanjutan harus diarahkan pada eksplorasi teknis penggunaan roleplay di lingkungan sekolah dan komunitas lokal untuk memastikan bahwa manfaat interaksi digital ini dapat dirasakan secara inklusif. Dengan demikian, media sosial tidak hanya menjadi ruang pasif, melainkan menjadi katalisator produktif bagi pembangunan modal sosial dan kesehatan mental masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Dharmawan, M. Y., Anrial, A., & Kamil, P. (2025). *Pola komunikasi pemain dalam interaksi virtual di server Kota Baru roleplay game GTA V* [Undergraduate thesis, Institut Agama Islam Negeri Curup]. IAIN Curup Repository. <http://e-theses.iaincurup.ac.id/id/eprint/8546>
- Falenchia, M. (2023). Literasi digital remaja dalam permainan roleplay di media sosial Twitter. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 1585. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.1585>
- Fatmawati, S., & Ali, D. S. F. (2017). *Motif interaksi sosial role-player pada mahasiswa Universitas Telkom di social networking Twitter* [Undergraduate thesis, Universitas Telkom]. Telkom University Open Library. <https://repository.telkomuniversity.ac.id>
- Lisenkova, A. A., Ray, S., & Nam, T. (2023). Identity strategies in the space of massively multiplayer online role-playing games (MMORPG). In *Lecture notes in networks and systems* (p. 88). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-031-48020-1_8
- Maharani, A. R. P., & Sakuntalawati, L. R. D. (2024). Hubungan aktivitas roleplay K-pop di platform X, kemampuan komunikasi terhadap interaksi sosial remaja. *JoDaSC: Journal of Data Science*, 7(2). <https://doi.org/10.20961/jodasc.v7i2>
- Marsya, R., & Amandaria, R. (2023). Pola perilaku roleplayer dalam dunia virtual: Studi kasus remaja di Kota Makassar. *Jurnal Kognisia*, 6(1), 15.
- Nindialisma, T. C., Sadtyadi, H., & Ngadat, N. (2025). Pengaruh metode role playing terhadap keterampilan kerjasama dan komunikasi siswa dalam pembelajaran IPAS berbasis kurikulum merdeka di kelas VB SDN 7 Wonogiri. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 590. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5296>

- Nugroho, T., & Wijaya, A. (2025). Penerapan teknik role play untuk mengembangkan keterampilan komunikasi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Anak Usia Dini (JUPENBAUD)*, 1(2). <https://journal.lpkd.or.id/index.php/Sosial>
- Othlinghaus-Wulhorst, J., & Hoppe, H. U. (2020). A technical and conceptual framework for serious role-playing games in the area of social skill training. *Frontiers in Computer Science*, 2. <https://doi.org/10.3389/fcomp.2020.00028>
- Pérez, J. D. C., Rodríguez, R. M., & Custodio, N. F. (2023). Development of empathy and ethical values through role-playing games as innovation for education in values. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, 19, 109. <https://doi.org/10.46661/ijeri.7273>
- Purwaningtyas, M. P. F., & Oktara, T. A. (2023). The role-playing self: Virtual ethnography study of K-pop fans' idol-roleplaying and self-identity in Twitter. *Jurnal ASPIKOM*, 8(1), 95. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v8i1.1216>
- Ramdlani, M. F., Khoiriyah, H. A., & Lawal, U. S. (2024). Influence of social media on self-identity formation and the development of interpersonal ability in university students. *Education and Sociedad Journal*, 1(2), 73. <https://doi.org/10.61987/edsojou.v1i2.633>
- Rizkiaadni, P., Retnoningsih, R., & Febriansyah, F. (2025). Penggunaan Rumah Bermain (RUBER) dalam pengembangan kompetensi sosial dan bahasa anak di KB-TK Yaa-Karim Kota Bima. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 397. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5368>
- Rozi, F. (2022). *Dampak toxic konten video YouTube terhadap akhlak siswa kelas VIII MTs Abadiyah Gabus Pati* [Undergraduate thesis, IAIN Kudus]. IAIN Kudus Repository. <http://repository.iainkudus.ac.id/9766/>
- Sangaswari, G. O., Syaifullah, H. I., Ibrahim, M. D. M., Sumarni, N. I., Dwiyantri, S. K., & Rakhman, A. (2024). Peran keterampilan sosial membentuk hubungan yang sehat dalam mempengaruhi interaksi sosial di lingkungan sosial. *Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/jbk.d.v1i3.2695>
- Santana, S. A., Kusumah, T. I. P., & Purwati, P. (2025). Interaksi resiprokal otak dan perilaku pada perkembangan anak. *CENDEKIA Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(2), 721. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i2.4851>
- Schrier, K., & Farber, M. (2021). A systematic literature review of 'empathy' and 'games'. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 13(2), 195. <https://doi.org/10.1386/jgvw.00036.1>
- Silva, H. M. (2025). The reconfiguration of social bonds in the digital age: Virtual connections vs. face-to-face relationships. *Nature Anthropology*, 3(1), 10003. <https://doi.org/10.70322/natanthropol.2025.10003>
- Wahyu, E., & Suhesty, A. (2025). Hubungan fear of missing out dengan perilaku phubbing pada remaja di Kota Samarinda. *CENDEKIA Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 217. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i1.4281>