

BAB II

DINAMIKA KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANAK DALAM INTERAKSI *ROLEPLAY* DI *GAMES ROBLOX*

2.1 Konsep *Game Online* dan *Roleplay* dalam Konteks Sosial Digital

2.1.1 Pengertian *Game Online*

Menurut literatur komunikasi digital, *game online* dapat dipahami sebagai medium interaktif yang menggabungkan elemen teknologi, komunikasi, dan budaya populer (Widyastuti et al., 2021). Keberadaan jaringan internet menjadikan *game online* mampu menghubungkan individu dari berbagai latar belakang sosial, budaya, dan wilayah, sehingga menciptakan ruang interaksi yang bersifat global (Yusuf et al., 2019). Game berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga berkembang menjadi ruang sosial virtual di mana individu dapat berinteraksi, berkomunikasi, serta membentuk relasi sosial baru (Adnan Anugrah et al., 2024).

Game online merupakan bentuk permainan digital yang dimainkan melalui jaringan internet dan memungkinkan interaksi antar pemain secara real-time tanpa batasan geografis (Putra et al., 2025). Dalam konteks ini, pemain berperan sebagai pengguna pasif, sekaligus sebagai partisipan aktif yang turut membangun pengalaman sosial melalui interaksi dengan pemain lain (Hanifah et al., 2025). Aktivitas dalam game seperti bekerja sama dalam tim, berkompetisi, maupun melakukan percakapan melalui fitur chat

menunjukkan bahwa *game online* memiliki dimensi komunikasi yang kuat (Bagaskoro & Triyono, 2024).

Perkembangan *game online* saat ini menunjukkan adanya pergeseran fungsi dari sekadar aktivitas rekreatif menjadi ruang sosial yang kompleks dan dinamis (Arifah et al., 2022). Interaksi dalam game memungkinkan pemain untuk melakukan komunikasi interpersonal, menjalin kerja sama, serta membangun identitas digital melalui avatar atau karakter yang dimainkan (Isnaini Eka Malfasari, 2021) Identitas tersebut sering kali menjadi representasi diri yang dikonstruksi secara sadar oleh pemain sesuai dengan preferensi dan tujuan sosial mereka dalam lingkungan virtual.

Selain itu, *game online* juga berperan dalam membentuk pola komunikasi baru yang berbasis teknologi, di mana pesan disampaikan secara cepat, singkat, dan kontekstual sesuai situasi permainan (Hanifah et al., 2025). Hal ini menjadikan *game online* sebagai bagian dari ekosistem komunikasi modern yang penting untuk dikaji secara ilmiah, khususnya dalam memahami bagaimana interaksi digital memengaruhi perilaku sosial dan komunikasi interpersonal individu.

2.1.2 Konsep *Roleplay* dalam *Games Online*

Roleplay (bermain peran) adalah aktivitas di mana individu mengambil peran tertentu dan bertindak sesuai karakter yang

dimainkan dalam suatu skenario (Arifah et al., 2022). Dalam konteks *game online*, *roleplay* memungkinkan pemain untuk menciptakan identitas alternatif dan berinteraksi berdasarkan peran tersebut (Yusuf et al., 2019). Identitas yang dibangun dalam *roleplay* sering kali tidak merepresentasikan diri asli pemain, melainkan hasil konstruksi sosial yang disesuaikan dengan kebutuhan narasi atau alur permainan (Bagaskoro & Triyono, 2024).

Dalam game seperti Roblox, *roleplay* menjadi salah satu fitur utama yang memungkinkan pemain untuk mensimulasikan kehidupan sosial, seperti menjadi anggota keluarga, pekerja, atau karakter tertentu dalam dunia virtual (Putra et al., 2025). Aktivitas ini tidak hanya melibatkan imajinasi, tetapi juga komunikasi yang intens antar pemain. Interaksi yang terjadi dalam *roleplay* menuntut pemain untuk memahami konteks peran, mengikuti alur cerita, serta merespons tindakan pemain lain secara konsisten sesuai karakter yang dimainkan (Widyastuti et al., 2021). *Roleplay* dalam game memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Identitas Virtual : pemain menciptakan karakter yang berbeda dari diri asli.
- b. Interaksi Sosial Simulatif : komunikasi mengikuti skenario tertentu.
- c. Keterlibatan Emosional : pemain dapat merasakan keterikatan dengan karakter.

- d. Konstruksi Realitas Sosial : dunia virtual menjadi representasi kehidupan nyata.

Lebih lanjut, *roleplay* juga dapat dipahami sebagai bentuk simulasi sosial yang memungkinkan individu untuk mengeksplorasi berbagai peran dan situasi yang mungkin tidak dialami dalam kehidupan nyata (Adnan Anugrah et al., 2024). Melalui aktivitas ini, pemain dapat mengembangkan kemampuan komunikasi, empati, serta pemahaman terhadap perspektif orang lain. Interaksi yang berlangsung secara berulang dalam *roleplay* turut membentuk pola komunikasi tertentu, seperti penggunaan bahasa informal, simbol, serta ekspresi digital yang khas (Bagaskoro & Triyono, 2024).

Selain itu, *roleplay* juga menciptakan ruang negosiasi sosial, di mana pemain harus menyesuaikan diri dengan aturan tidak tertulis yang berkembang dalam komunitas. Hal ini menunjukkan bahwa *roleplay* bukan hanya aktivitas bermain, tetapi juga proses pembelajaran sosial yang melibatkan dinamika komunikasi interpersonal (Hanifah et al., 2025). Dengan demikian, *roleplay* bukan sekadar permainan, melainkan bentuk interaksi sosial yang kompleks dan sarat makna dalam konteks komunikasi digital.

2.1.3 Game Roblox sebagai Ruang Interaksi Sosial

Roblox merupakan platform *game online* berbasis *user-generated content* yang memungkinkan pemain untuk membuat dan

memainkan berbagai jenis permainan, termasuk *roleplay* (Darmayunita et al., 2025). Dalam *platform* ini, pemain dapat berinteraksi melalui fitur *chat*, suara, serta aktivitas kolaboratif. Fleksibilitas sistem yang dimiliki Roblox menjadikannya tidak hanya sebagai permainan, tetapi juga sebagai ruang sosial virtual yang dinamis dan partisipatif (Putra et al., 2025).

Roblox menyediakan lingkungan virtual yang terbuka dan fleksibel, sehingga pemain dapat (Choi et al., 2025):

- a. Membangun dunia sendiri.
- b. Berinteraksi dengan pemain lain.
- c. Mengembangkan identitas sosial virtual.
- d. Menjalinkan hubungan interpersonal.

Selain itu, Roblox memungkinkan terjadinya interaksi yang bersifat berkelanjutan melalui komunitas yang terbentuk di dalamnya. Pemain tidak hanya berinteraksi secara sesaat, tetapi juga dapat membangun hubungan jangka panjang melalui aktivitas bermain bersama secara rutin. Hal ini memperkuat fungsi Roblox sebagai ruang sosial digital yang mampu memfasilitasi pembentukan komunitas virtual (Bayu Setiawan, 2026)

Dalam konteks komunikasi, Roblox menyediakan berbagai saluran interaksi yang memungkinkan pemain untuk mengekspresikan diri, baik melalui teks, suara, maupun tindakan

karakter (*avatar*). Penggunaan avatar sebagai representasi diri menjadi salah satu aspek penting dalam interaksi, karena memungkinkan pemain untuk membangun identitas yang diinginkan. Identitas ini sering kali mencerminkan kepribadian, preferensi, maupun aspirasi sosial pemain dalam lingkungan virtual (Anggraini & Noor Amalia, 2026)

Lebih jauh, Roblox juga menciptakan ekosistem sosial yang mendorong kolaborasi dan kreativitas. Pemain dapat bekerja sama dalam membangun dunia permainan, menyusun skenario *roleplay*, hingga menciptakan pengalaman interaktif bagi pemain lain. Proses ini menunjukkan adanya dinamika komunikasi yang kompleks, di mana pemain tidak hanya berkomunikasi untuk bermain, tetapi juga untuk berkoordinasi, bernegosiasi, dan menyelesaikan masalah (Rifal Fathurrohman et al., 2021).

Dengan demikian, Roblox dapat dipandang sebagai ruang komunikasi digital yang tidak hanya memfasilitasi interaksi, tetapi juga membentuk pengalaman sosial yang bermakna. Fenomena ini menjadikan Roblox sebagai media yang relevan untuk mengkaji dinamika komunikasi interpersonal, khususnya dalam memahami bagaimana anak dan remaja membangun relasi, identitas, serta pola komunikasi dalam dunia virtual (Bayu Setiawan, 2026)

2.2 *Game Online* sebagai Fenomena Sosial dalam Kehidupan Anak

Game online telah menjadi bagian integral dari kehidupan anak dan remaja di era digital (Rifal Fathurrohman et al., 2021). Akses yang mudah terhadap perangkat dan internet membuat aktivitas bermain game semakin melekat dalam keseharian mereka. Penggunaan game tidak lagi terbatas pada hiburan, tetapi juga berkembang menjadi sarana interaksi sosial, pembelajaran informal, serta pembentukan identitas diri dalam lingkungan virtual (Yusuf et al., 2019).

Dalam konteks sosial, game online berfungsi sebagai (Arifah et al., 2022):

- a. Media Sosialisasi Digital
- b. Ruang Ekspresi Diri
- c. Lingkungan Interaksi Virtual
- d. Sarana Pembentukan Relasi Sosial

Melalui *game online*, anak-anak memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan individu dari berbagai latar belakang, sehingga memperluas wawasan sosial mereka. Interaksi ini tidak hanya bersifat kasual, tetapi juga dapat berkembang menjadi hubungan pertemanan yang lebih intens dan berkelanjutan (Putra et al., 2025). Dalam proses tersebut, anak belajar memahami norma sosial, kerja sama, serta dinamika komunikasi dalam kelompok.

Anak-anak yang aktif dalam game online cenderung membentuk hubungan sosial yang tidak hanya terjadi di dunia nyata, tetapi juga di dunia virtual. Interaksi ini dapat memengaruhi cara mereka berkomunikasi, memahami emosi, serta membangun hubungan interpersonal (Widyastuti et al., 2021). Selain itu, penggunaan avatar dan identitas virtual memberikan ruang bagi anak untuk mengeksplorasi diri dan mengekspresikan aspek kepribadian yang mungkin tidak muncul dalam kehidupan sehari-hari (Hanifah et al., 2025). Namun, fenomena ini juga memiliki tantangan, seperti:

- a. Ketergantungan pada interaksi virtual
- b. Perbedaan identitas antara dunia nyata dan digital
- c. Potensi konflik dalam komunikasi *online*

Selain tantangan tersebut, terdapat pula risiko lain seperti berkurangnya interaksi sosial secara langsung, serta kemungkinan terpapar perilaku negatif dari pemain lain. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman yang komprehensif mengenai bagaimana game online memengaruhi perkembangan sosial anak (Adnan Anugrah et al., 2024).

Dengan demikian, *game online* menjadi fenomena sosial yang kompleks dan memerlukan kajian mendalam, khususnya dalam perspektif komunikasi interpersonal, guna memahami dampaknya terhadap pola interaksi dan perkembangan sosial anak di era digital.

2.3 Perubahan Pola Interaksi Sosial Anak dalam Dunia Virtual

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola interaksi sosial anak dari yang sebelumnya berbasis tatap muka menjadi interaksi berbasis media digital. Transformasi ini dipengaruhi oleh kemajuan internet, perangkat digital, serta meningkatnya popularitas platform game online (Putra et al., 2025). Dalam game seperti Roblox, interaksi tidak lagi bergantung pada kehadiran fisik, melainkan pada konektivitas internet yang memungkinkan komunikasi berlangsung secara cepat dan lintas wilayah (Hanifah et al., 2025). Perubahan ini mencakup :

- a. Peralihan dari komunikasi langsung ke komunikasi virtual
- b. Penggunaan simbol dan *avatar* sebagai representasi diri
- c. Meningkatnya intensitas interaksi online dibanding *offline*
- d. Pembentukan komunitas virtual

Dalam konteks ini, anak-anak mulai terbiasa berkomunikasi melalui media digital dengan menggunakan teks, simbol, maupun ekspresi visual yang disediakan oleh *platform* (Yusuf et al., 2019). Avatar menjadi representasi utama identitas, yang sering kali dimodifikasi sesuai dengan preferensi pribadi. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi sosial tidak lagi bergantung pada identitas fisik, tetapi pada konstruksi identitas digital yang bersifat fleksibel (Widyastuti et al., 2021).

Dalam konteks *roleplay*, anak tidak hanya berinteraksi sebagai diri sendiri, tetapi juga sebagai karakter yang dimainkan (Arifah et al., 2022).

Hal ini menciptakan dinamika komunikasi yang unik karena melibatkan dua lapisan identitas, yaitu identitas nyata dan identitas virtual (Rifal Fathurrohman et al., 2021). Dualitas identitas ini memungkinkan anak untuk bereksperimen dengan berbagai peran sosial, sekaligus menyesuaikan cara berkomunikasi sesuai dengan karakter yang dimainkan. Perubahan ini berdampak pada (Bagaskoro & Triyono, 2024) :

- a. Cara anak mengekspresikan emosi
- b. Cara membangun kepercayaan
- c. Cara menyelesaikan konflik
- d. Cara memahami hubungan sosial

Selain itu, interaksi virtual juga mendorong anak untuk mengembangkan kemampuan adaptasi komunikasi yang lebih fleksibel. Mereka belajar menafsirkan pesan tanpa isyarat nonverbal secara langsung, seperti ekspresi wajah atau intonasi suara. Kondisi ini dapat meningkatkan kemampuan interpretasi simbolik, namun di sisi lain juga berpotensi menimbulkan kesalahpahaman dalam komunikasi (Adnan Anugrah et al., 2024).

Dengan demikian, perubahan pola interaksi sosial dalam dunia virtual tidak hanya memengaruhi cara anak berkomunikasi, tetapi juga membentuk cara mereka memahami hubungan sosial secara lebih luas dalam era digital (Nareswara & Isnaini, 2023).

2.4 Dinamika Konflik dan Tantangan dalam Interaksi *Roleplay*

Interaksi dalam *roleplay* tidak selalu berjalan harmonis. Konflik sering muncul akibat perbedaan persepsi, ekspektasi, atau interpretasi peran antar pemain (Hanifah et al., 2025). Dalam lingkungan virtual yang melibatkan banyak individu dengan latar belakang berbeda, potensi terjadinya kesalahpahaman menjadi lebih tinggi, terutama karena komunikasi dilakukan secara tidak langsung melalui media digital (Yusuf et al., 2019). Beberapa bentuk konflik yang umum terjadi dalam *roleplay* antara lain:

- a. Perbedaan alur cerita (*roleplay mismatch*)
- b. Pelanggaran aturan tidak tertulis dalam *roleplay*
- c. Kesalahpahaman komunikasi
- d. Perilaku *toxic* atau tidak kooperatif

Konflik yang terjadi sering kali dipicu oleh ketidaksesuaian ekspektasi antar pemain, seperti perbedaan pemahaman terhadap karakter, alur cerita, atau norma interaksi dalam komunitas *roleplay* (Arifah et al., 2022). Selain itu, keterbatasan komunikasi nonverbal dalam media digital juga dapat memperbesar peluang terjadinya interpretasi yang keliru terhadap pesan yang disampaikan (Putra et al., 2025). Konflik ini dapat memengaruhi pengalaman komunikasi anak, seperti:

- a. Menurunnya kenyamanan berinteraksi
- b. Munculnya emosi negatif
- c. Perubahan cara berkomunikasi

Dalam beberapa kasus, konflik dapat menyebabkan anak menarik diri dari interaksi atau menjadi lebih berhati-hati dalam berkomunikasi. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman negatif dalam *roleplay* dapat berdampak pada sikap dan perilaku komunikasi anak, baik di dunia virtual maupun dunia nyata (Widyastuti et al., 2021).

Namun demikian, konflik tidak selalu berdampak negatif. Dalam perspektif perkembangan sosial, konflik juga dapat menjadi sarana pembelajaran yang penting. Melalui konflik, anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial yang lebih matang, seperti (Rifal Fathurrohman et al., 2021):

- a. Mengelola emosi
- b. Menyelesaikan masalah
- c. Bernegosiasi
- d. Memahami perspektif orang lain

Selain itu, anak juga belajar untuk memahami norma sosial dalam komunitas digital, termasuk bagaimana menjaga etika komunikasi dan menghargai peran orang lain. Dengan demikian, dinamika konflik dalam interaksi *roleplay* tidak hanya mencerminkan tantangan komunikasi, tetapi juga berperan sebagai proses pembelajaran sosial yang membentuk kemampuan interpersonal anak dalam jangka panjang.

2.5 Komunikasi Intrapersonal Anak dalam Interaksi *Roleplay*

Komunikasi intrapersonal merujuk pada proses komunikasi yang terjadi dalam diri individu, termasuk pemikiran, refleksi, serta pengambilan keputusan (Adnan Anugrah et al., 2024). Proses ini melibatkan dialog internal yang memungkinkan individu memahami situasi, mengevaluasi pengalaman, dan menentukan tindakan yang akan diambil (Putra et al., 2025). Dalam konteks anak yang terlibat dalam aktivitas *roleplay* di *game online*, komunikasi intrapersonal menjadi aspek penting yang memengaruhi bagaimana mereka berperilaku dan berinteraksi dengan pemain lain (Hanifah et al., 2025).

Dalam konteks *roleplay*, komunikasi intrapersonal berperan dalam (Arifah et al., 2022):

- a. Menentukan karakter yang dimainkan
- b. Mengatur respons terhadap situasi
- c. Mengelola emosi selama interaksi
- d. Menyesuaikan perilaku dengan peran

Anak sering kali melakukan proses refleksi internal untuk menyesuaikan diri dengan dinamika permainan. Proses ini melibatkan pertimbangan terhadap aturan tidak tertulis dalam *roleplay*, ekspektasi pemain lain, serta tujuan pribadi dalam permainan (Yusuf et al., 2019). Misalnya, ketika menghadapi konflik dalam *roleplay*, anak akan mempertimbangkan:

- a. Apakah harus melanjutkan peran?
- b. Bagaimana merespons pemain lain?
- c. Apakah perlu keluar dari permainan?

Selain itu, komunikasi intrapersonal juga membantu anak dalam mengelola emosi yang muncul selama interaksi, seperti rasa kesal, kecewa, atau senang (Rifal Fathurrohman et al., 2021). Kemampuan untuk merefleksikan emosi ini sangat penting agar anak dapat merespons situasi secara lebih rasional dan tidak impulsif. Dalam beberapa kasus, proses ini juga melibatkan evaluasi diri terhadap tindakan yang telah dilakukan, sehingga anak dapat memperbaiki cara berkomunikasi di masa mendatang (Widyastuti et al., 2021).

Lebih jauh, komunikasi intrapersonal memungkinkan anak untuk membangun kesadaran diri (*self-awareness*) dalam lingkungan virtual (Arifah et al., 2022). Mereka belajar memahami batasan antara peran yang dimainkan dan identitas diri yang sebenarnya. Hal ini penting untuk menjaga keseimbangan antara dunia virtual dan dunia nyata (Hanifah et al., 2025).

Dengan demikian, komunikasi intrapersonal memiliki peran yang signifikan dalam membentuk pengalaman komunikasi interpersonal, karena proses internal ini menjadi dasar bagi setiap tindakan dan respon anak dalam interaksi *roleplay*.

2.6 Komunikasi Interpersonal dalam Interaksi *Roleplay* di Roblox

Komunikasi interpersonal merupakan proses pertukaran pesan antara dua atau lebih individu yang melibatkan aspek verbal dan nonverbal (Rifal Fathurrohman et al., 2021). Dalam konteks digital, komunikasi ini mengalami penyesuaian karena keterbatasan interaksi fisik, namun tetap mempertahankan esensi hubungan antar individu. Dalam *game* Roblox, komunikasi interpersonal terjadi melalui:

- a. Pesan teks
- b. Pesan suara
- c. Gestur Avatar
- d. Aksi dalam Permainan

Keempat bentuk komunikasi tersebut saling melengkapi dalam menciptakan interaksi yang bermakna. Meskipun tidak terjadi secara tatap muka, pemain tetap dapat menyampaikan pesan, emosi, serta maksud tertentu melalui simbol, bahasa, dan tindakan dalam permainan (Hanifah et al., 2025). Komunikasi ini memiliki karakteristik unik, yaitu:

- a. Tidak tatap muka secara langsung
- b. Menggunakan media digital sebagai perantara
- c. Melibatkan identitas *virtual*
- d. Dipengaruhi oleh konteks *roleplay*

Karakteristik tersebut menjadikan komunikasi interpersonal dalam Roblox bersifat adaptif, di mana pemain harus menyesuaikan cara

berkomunikasi dengan situasi permainan dan peran yang dijalankan (Yusuf et al., 2019). Dalam interaksi *roleplay*, komunikasi interpersonal digunakan untuk:

- a. Membangun alur cerita
- b. Menjalin hubungan antar pemain
- c. Menyampaikan emosi dan ekspresi
- d. Menegosiasikan peran

Selain itu, komunikasi interpersonal dalam *roleplay* juga berfungsi sebagai sarana koordinasi antar pemain. Misalnya, dalam membangun skenario tertentu, pemain perlu berdiskusi, menyepakati alur cerita, serta menentukan peran masing masing (Hanifah et al., 2025). Proses ini menunjukkan bahwa komunikasi tidak hanya bersifat ekspresif, tetapi juga fungsional dalam mencapai tujuan bersama (Widyastuti et al., 2021). Kualitas komunikasi interpersonal dalam game dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti:

- a. Keterbukaan komunikasi
- b. Kepercayaan antar pemain
- c. Kemampuan memahami peran
- d. Intensitas interaksi

Faktor-faktor tersebut menentukan sejauh mana interaksi dapat berjalan efektif dan harmonis. Komunikasi yang terbuka dan saling percaya akan mendorong terbentuknya hubungan yang lebih kuat,

sementara kurangnya pemahaman terhadap peran dapat memicu konflik (Putra et al., 2025). Dengan demikian, komunikasi interpersonal dalam interaksi *roleplay* di Roblox merupakan proses yang kompleks, dinamis, dan dipengaruhi oleh berbagai aspek sosial serta teknologi, yang secara langsung membentuk pengalaman komunikasi anak dalam lingkungan *virtual*.

2.7 Pengalaman Komunikasi Anak dalam Interaksi *Roleplay*

Pengalaman komunikasi merupakan hasil dari interaksi yang dialami individu dalam suatu konteks tertentu. Pengalaman ini bersifat subjektif karena dipengaruhi oleh persepsi, emosi, serta interpretasi individu terhadap situasi yang dihadapi (Yusuf et al., 2019). Dalam konteks *roleplay* di Roblox, pengalaman komunikasi anak terbentuk melalui interaksi berulang dengan pemain lain dalam berbagai skenario sosial yang disimulasikan (Adnan Anugrah et al., 2024) Dalam *roleplay* Roblox, pengalaman ini bersifat subjektif dan dipengaruhi oleh:

- a. Latar belakang individu
- b. Intensitas bermain
- c. Jenis *roleplay* yang diikuti
- d. Relasi dengan pemain lain

Setiap anak memiliki pengalaman yang berbeda-beda tergantung pada bagaimana mereka terlibat dalam permainan serta bagaimana mereka memaknai interaksi yang terjadi (Nareswara & Isnaini, 2023). Interaksi

yang berlangsung secara konsisten dapat membentuk persepsi tertentu terhadap komunikasi, baik sebagai sesuatu yang menyenangkan maupun menantang (Putra et al., 2025). Pengalaman komunikasi anak dalam *roleplay* dapat berupa:

a. Pengalaman Positif

- Merasa diterima dalam komunitas
- Membangun pertemanan baru
- Meningkatkan kepercayaan diri

Pengalaman positif ini biasanya muncul ketika anak merasa dihargai, didengarkan, dan mampu berkontribusi dalam alur permainan. Kondisi tersebut dapat memperkuat rasa percaya diri serta meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal anak (Arifah et al., 2022).

b. Pengalaman Negatif

- Konflik dengan pemain lain
- Perasaan ditolak
- Kesalahpahaman komunikasi

Sebaliknya, pengalaman negatif dapat muncul akibat interaksi yang kurang harmonis, seperti adanya konflik atau perlakuan tidak menyenangkan dari pemain lain. Pengalaman ini dapat memengaruhi emosi anak serta cara mereka berinteraksi di kemudian hari (Widyastuti et al., 2021).

Selain itu, pengalaman komunikasi dalam *roleplay* juga berkontribusi dalam proses pembelajaran sosial anak. Mereka belajar memahami norma komunikasi, menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial, serta mengembangkan strategi komunikasi yang lebih efektif (Rifal Fathurrohman et al., 2021). Dalam jangka panjang, pengalaman ini tidak hanya berdampak pada interaksi di dunia *virtual*, tetapi juga memengaruhi cara anak berkomunikasi dalam kehidupan nyata.

Dengan demikian, pengalaman komunikasi anak dalam interaksi *roleplay* menjadi aspek penting yang membentuk pemahaman mereka terhadap komunikasi interpersonal secara menyeluruh.