

# **BAB I**

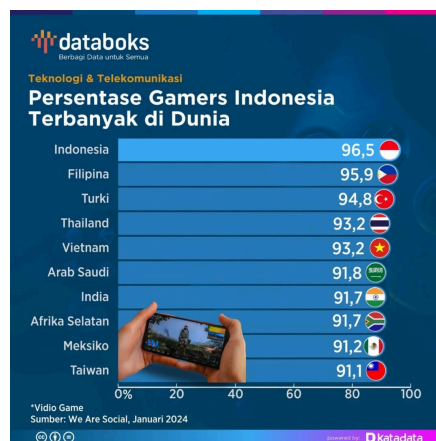
## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi komunikasi digital menjadikan internet bagian yang melekat dalam keseharian masyarakat Indonesia. Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2024) mencatat bahwa penetrasi internet Indonesia mencapai 79,5% atau sekitar 221,56 juta jiwa pada awal 2024, dengan Generasi Z (usia 12–27 tahun) sebagai kelompok penyumbang pengguna terbesar, yaitu 34,40%. Dengan demikian, ruang interaksi remaja tidak lagi terbatas pada lingkungan fisik, tetapi juga berlangsung di ruang virtual melalui media sosial, game online, dan komunitas digital. Pergeseran ini membuka peluang baru untuk berinteraksi, namun juga membawa risiko. Survei *Anti-Defamation League* (ADL, 2024) di Amerika Serikat menemukan bahwa 75% remaja berusia 10–17 tahun pernah mengalami pelecehan dalam permainan daring multipemain, yang mencakup antara lain ejekan (*name-calling*) dan perilaku trolling.

Salah satu bentuk hiburan digital yang berkembang di kalangan pengguna media sosial adalah live stream gaming di TikTok. Indonesia tercatat sebagai salah satu negara dengan audiens TikTok terbesar di dunia pada Oktober 2025 (DataReportal et al., 2025). Fitur siaran langsung memungkinkan streamer menayangkan permainan secara *real-time* sambil berbicara kepada penonton, sementara penonton dapat menyaksikan permainan, mendengarkan ucapan streamer, dan membaca kolom komentar (Chae, 2026). Data We Are Social (2024) menunjukkan bahwa sekitar 96,5% pengguna internet di Indonesia

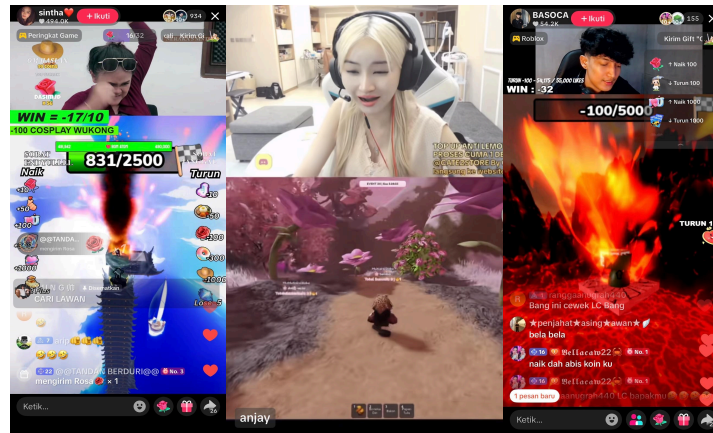
memainkan *video game*, yang menandakan bahwa *game online* telah menjadi bagian penting dari aktivitas digital masyarakat Indonesia, termasuk remaja. Tingginya angka ini mengindikasikan bahwa peluang paparan terhadap konten gaming, termasuk *live stream*, cukup luas di kalangan pengguna internet Indonesia.



*Gambar 1. 1 Persentase Gamers Dunia*

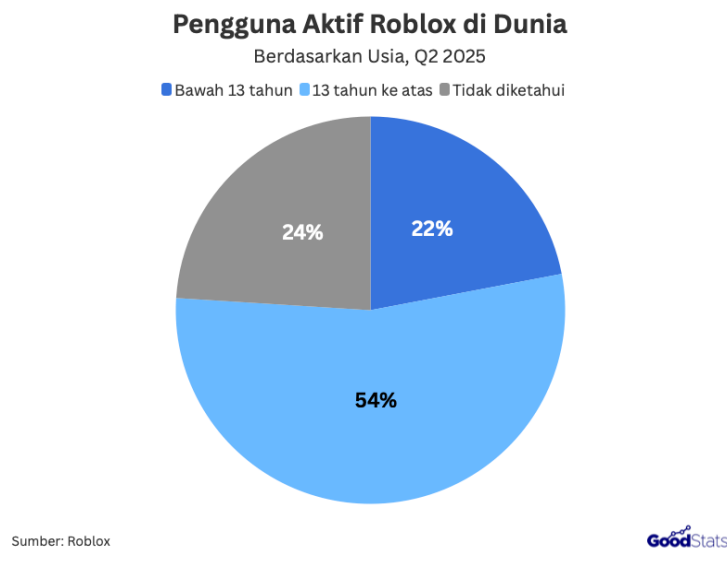
Pola interaksi dalam live stream gaming bersifat unik karena penonton tidak hanya mengonsumsi konten secara pasif, tetapi juga menyaksikan bagaimana streamer mengekspresikan emosi dan berkomunikasi selama situasi kompetitif berlangsung. Chae (2026) menganalisis siaran di Twitch dan menemukan asosiasi positif yang signifikan antara ujaran agresif *streamer* dan agresi penonton pada kolom obrolan; temuan ini bersifat asosiatif dan belum menguji platform TikTok. Asosiasi tersebut sejalan dengan *Social Learning Theory*, yang menyatakan bahwa perilaku dipelajari melalui pengamatan terhadap model (Bandura, 1977), serta dengan eksperimen klasik yang menunjukkan bahwa anak meniru perilaku agresif yang mereka amati pada model (Bandura et al.,

1961). Oleh karena itu, live stream yang bersifat interaktif dan real-time berpotensi menjadi sumber model perilaku bagi remaja yang menontonnya.



*Gambar 1. 2 Cuplikan Siaran Langsung TikTok*

Di antara berbagai jenis media interaktif yang dikonsumsi, Roblox menjadi salah satu platform permainan yang diminati remaja. Laporan GoodStats (2025) mencatat lebih dari 111 juta pengguna aktif harian Roblox di seluruh dunia pada kuartal kedua 2025, dengan 54% di antaranya berusia di atas 13 tahun. Roblox menyediakan fitur komunikasi berupa obrolan teks dan obrolan suara (*voice chat*); fitur suara hanya dapat digunakan oleh pengguna berusia 13 tahun ke atas yang telah menyelesaikan pemeriksaan usia (Roblox, 2025; Roblox Support, n.d.). Fasilitas ini menjadikan Roblox tidak sekadar sarana hiburan, tetapi juga ruang sosial tempat pemain berinteraksi. Kou dan Gui (2023) menggambarkan Roblox sebagai platform yang terutama menyasar pemain anak-anak dan bertumpu pada dunia virtual buatan pengguna, yang sulit dimoderasi karena kompleksitas desain permainan.



*Gambar 1. 3 Pengguna Aktif Roblox di Dunia*

Popularitas Roblox di kalangan remaja diiringi oleh kerentanan ekosistem digitalnya terhadap perilaku bermasalah. Kou dan Gui (2023) menganalisis diskusi pengguna Roblox sepanjang tahun 2022 dan mengidentifikasi pola desain berbahaya pada permainan buatan pengguna, termasuk desain sosial yang tidak dibatasi dan ekspresi yang tidak dimoderasi. Dalam penelitian tersebut, komunitas Roblox dinilai sangat toksik dan dipenuhi homofobia, rasisme, hingga misogini, terutama pada permainan yang membebaskan penggunanya berekspresi tanpa filter yang ketat, seperti Rate My Avatar, spray paint games, dan military games. Temuan tersebut menunjukkan pentingnya perhatian terhadap kualitas komunikasi remaja di dalam platform ini.

Kompleksitas ruang sosial Roblox berpotensi memunculkan perilaku verbal agresif. Eksperimen Adachi dan Willoughby (2011) menunjukkan bahwa unsur kompetitif dalam permainan, dan bukan semata unsur kekerasan, dapat

memengaruhi perilaku agresif. Dalam situasi kompetitif, ketika pemain saling bersaing, kalah, atau merasa diperlakukan tidak adil, ekspresi emosi negatif dapat tersalurkan melalui bahasa, misalnya mengejek kemampuan lawan, menghina, mengancam, atau mempermalukan pemain lain melalui kolom obrolan. Kondisi ini dapat diperkuat oleh sifat anonim platform digital yang membuat individu merasa lebih bebas mengekspresikan agresi tanpa menghadapi konsekuensi sosial langsung, sebuah fenomena yang dikenal sebagai online disinhibition effect (Suler, 2004).

Buss dan Perry (1992) mendefinisikan agresi verbal sebagai perilaku yang bertujuan melukai orang lain melalui bahasa. Perilaku ini menjadi perhatian pada remaja karena masa remaja merupakan periode ketika kemampuan menolak pengaruh teman sebaya masih berkembang. Steinberg dan Monahan (2007), dengan data gabungan lebih dari 3.600 responden berusia 10–30 tahun, menemukan bahwa resistensi terhadap pengaruh teman sebaya meningkat secara linear pada rentang usia 14 hingga 18 tahun. Selain itu, Paisi-Lazarescu (2014) menemukan bahwa 68,8% remaja dalam penelitiannya dikategorikan menunjukkan perilaku agresif, sehingga agresi bukan fenomena marginal pada kelompok usia ini. Menurut Social Learning Theory, perilaku yang diamati dan memperoleh penguatan cenderung diulang (Bandura, 1977); dengan demikian, agresi verbal yang berulang dan tidak dikoreksi berisiko dipandang sebagai cara berkomunikasi yang wajar.



Gambar 1. 4 Kumpulan contoh agresi verbal di Roblox

Cuplikan pada Gambar 1.4 memperlihatkan contoh agresi verbal di ekosistem Roblox Indonesia. Unggahan akun komunitas @roblox\_fess memuat keluhan pemain Indonesia yang mendapati kolom obrolan dipenuhi komentar merendahkan terhadap pemain baru (newbie), sedangkan tangkapan layar dari akun @sc1ttrd menampilkan rentetan ejekan berulang seperti "ez", "noob", dan "cry kid". Meskipun cuplikan tersebut tidak merepresentasikan seluruh pengguna, polanya sejalan dengan temuan ADL (2024) mengenai tingginya pengalaman pelecehan verbal remaja dalam permainan daring multipemain, dan mengindikasikan bahwa perilaku verbal agresif telah menjadi bagian dari kebiasaan komunikasi sebagian pemain Roblox. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku komunikasi remaja di ruang digital tidak terbentuk dalam ruang hampa, melainkan dipengaruhi oleh model dan lingkungan sosial yang mereka amati (Bandura, 1977).

Salah satu lingkungan sosial yang berperan dalam membentuk kebiasaan berbahasa remaja adalah kelompok teman sebaya (*peer group*). Sun dan Sun

(2021) menemukan bahwa pengaruh teman sebaya memperkuat hubungan antara kebiasaan bermain video game dan perilaku agresif, sedangkan Steinberg dan Monahan (2007) menunjukkan bahwa kemampuan remaja menolak pengaruh teman sebaya baru meningkat secara bertahap seiring usia. Menurut DeVito (2009), intensitas komunikasi mencakup frekuensi, durasi, perhatian, keteraturan, dan isi pesan dalam interaksi sosial. Dalam konteks game online, komunikasi yang rutin dan intens dengan teman sebaya berpotensi mendorong remaja menyesuaikan cara berbicara dan bereaksi dengan norma kelompoknya. Ketika istilah agresif seperti "ez" atau "noob" diadopsi di dalam lingkaran pertemanan saat bermain bersama (mabar), perilaku tersebut berpotensi semakin ternormalisasi dan diproduksi berulang di Roblox, karena adanya tuntutan konformitas kelompok yang mendorong remaja mengadopsi gaya bicara serupa demi diterima oleh kelompoknya.

Uraian tersebut menunjukkan bahwa pembentukan perilaku verbal agresif pada remaja pengguna Roblox tidak hanya digerakkan oleh satu faktor. Paisi-Lazarescu (2014) menyimpulkan bahwa perilaku agresif remaja dipengaruhi berbagai faktor, termasuk peniruan dan pembelajaran dari model yang menampilkan perilaku tersebut (taking by imitation or learning models that exhibit this behavior), yang sejalan dengan situasi ketika remaja mengonsumsi live stream gaming dan berinteraksi dalam peer group. Berdasarkan Social Learning Theory, streamer dapat berperan sebagai model dari media, sedangkan teman sebaya sebagai model dari lingkungan terdekat, sehingga keduanya berpotensi bersama-sama memengaruhi perilaku verbal remaja (Bandura, 1977).

Penelitian terdahulu menelaah intensitas bermain atau paparan konten gaming secara terpisah, misalnya pengaruh intensitas bermain PUBG terhadap agresi verbal remaja (Ergana, 2022) dan pengaruh paparan konten gaming YouTube terhadap *toxic behavior* (Sulaiman & Ulfa, 2025). Dalam penelitian terdahulu yang ditelaah pada penelitian ini, sumber pengaruh dari media dan dari teman sebaya belum diuji bersamaan pada pengguna Roblox. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menjelaskan bagaimana faktor media (terpaan *live stream* TikTok *gaming*) dan faktor sosial (intensitas komunikasi *peer group*) bersama-sama berkaitan dengan perilaku verbal agresif remaja di ruang digital. Penelitian ini diharapkan memberikan gambaran empiris mengenai dinamika komunikasi remaja dalam ekosistem game online, sekaligus menjadi dasar pertimbangan bagi orang tua, pendidik, dan pihak terkait dalam mengembangkan literasi digital dan strategi pengawasan yang lebih efektif.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Perkembangan teknologi digital mendorong munculnya berbagai bentuk hiburan berbasis internet, salah satunya *live stream gaming* di TikTok, platform yang audiensnya di Indonesia termasuk yang terbesar di dunia (DataReportal et al., 2025). Konten tersebut tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi sarana interaksi yang memperlihatkan ekspresi verbal *streamer* kepada penonton secara langsung (Chae, 2026). Menurut *Social Learning Theory*, ekspresi verbal tersebut berpotensi diamati dan ditiru oleh penonton (Bandura, 1977), khususnya remaja berusia 13–18 tahun yang kemampuan menolak pengaruh sosialnya masih berkembang (Steinberg & Monahan, 2007).

Di sisi lain, Roblox menjadi salah satu permainan yang diminati remaja (GoodStats, 2025) dan menyediakan fitur komunikasi melalui obrolan teks maupun suara (Roblox, 2025). Namun, interaksi dalam permainan daring kerap diwarnai bahasa kasar, ejekan, dan bentuk komunikasi agresif lainnya (ADL, 2024; Kou & Gui, 2023). Perilaku verbal agresif ini dapat muncul sebagai hasil peniruan terhadap konten yang dikonsumsi, termasuk *live stream gaming* (Chae, 2026), serta tidak terlepas dari pengaruh lingkungan sosial terdekat, khususnya kelompok teman sebaya yang intensitas komunikasinya turut membentuk cara individu berperilaku (Sun & Sun, 2021).

Berdasarkan analisis permasalahan yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: bagaimana pengaruh terpaan live stream TikTok gaming (X1) dan intensitas komunikasi peer group (X2) secara simultan terhadap perilaku verbal agresif pengguna Roblox (Y) di kalangan remaja?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis pengaruh terpaan *live stream* TikTok *gaming* (X1) dan intensitas komunikasi *peer group* (X2) terhadap perilaku verbal agresif pengguna Roblox (Y) di kalangan remaja.

### **1.4 Signifikansi Penelitian**

#### **1.4.1 Signifikansi Akademis**

Secara akademis, penelitian ini diharapkan memperkaya kajian komunikasi digital, khususnya yang berkaitan dengan terpaan media, komunikasi kelompok teman sebaya, perilaku agresif verbal, dan pembelajaran sosial dalam

ruang virtual. Penelitian ini juga dapat menambah rujukan empiris mengenai perilaku komunikasi remaja pada persilangan antara media sosial dan game online.

#### **1.4.2 Signifikansi Sosial**

Secara sosial, penelitian ini diharapkan memberi wawasan kepada orang tua, sekolah, komunitas, dan masyarakat mengenai risiko komunikasi agresif dalam ekosistem game online dan media sosial. Hasil penelitian dapat membantu berbagai pihak memahami bahwa perilaku agresif verbal di ruang digital tidak muncul secara tunggal, tetapi dipengaruhi kombinasi faktor media dan faktor sosial.

#### **1.4.3 Signifikansi Praktis**

Secara praktis, penelitian ini diharapkan menjadi masukan bagi pihak yang mendampingi remaja dalam merancang pengawasan penggunaan TikTok dan game online secara lebih sehat. Hasil penelitian juga dapat menjadi dasar bagi penyusunan program literasi digital, etika komunikasi daring, dan pendampingan sebaya pada komunitas remaja,

### **1.5 Kerangka Teori**

#### **1.5.1 Paradigma Penelitian**

Penelitian ini menggunakan paradigma positivistik dengan pendekatan kuantitatif. Paradigma ini memandang realitas sosial sebagai sesuatu yang dapat diamati, diukur, dan diuji hubungan antarvariabelnya secara objektif. Oleh karena itu, penelitian ini menempatkan terpaan live stream TikTok gaming sebagai variabel independen pertama (X1), intensitas komunikasi peer group sebagai

variabel independen kedua (X2), dan perilaku verbal agresif pengguna Roblox sebagai variabel dependen (Y).

### 1.5.2 State of the Art

Untuk menunjukkan posisi penelitian, berikut ringkasan penelitian terdahulu yang relevan.

| No. | Peneliti                     | Fokus Penelitian                                                                 | Temuan Utama                                                                                        | Kebaruan Penelitian Ini                                                                                                                            |
|-----|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | Abudawoud & Albukhari (2026) | <i>Internet gaming disorder</i> dan agresi pada remaja                           | Semakin tinggi kecenderungan gangguan bermain <i>game</i> , semakin tinggi pula agresivitas remaja. | Penelitian ini tidak meneliti gangguan bermain <i>game</i> , tetapi menyoroti paparan <i>live stream gaming</i> dan <i>komunikasi peer group</i> . |
| 2   | Sun & Sun (2021)             | Pengaruh bermain video game terhadap agresi dengan mediasi <i>peer influence</i> | Peer influence memperkuat hubungan antara kebiasaan bermain game dan perilaku agresif remaja.       | Penelitian ini menguji intensitas komunikasi <i>peer group</i> sebagai variabel independen, bukan mediator.                                        |
| 3   | Sulaiman & Ulfa (2025)       | Intensitas bermain <i>game</i>                                                   | Paparan game dan konten gaming                                                                      | Penelitian ini memfokuskan                                                                                                                         |

|   |                  |                                                                                        |                                                                                |                                                                                                                                            |
|---|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                  | dan akses<br>YouTube<br><i>gaming</i> terhadap<br><i>toxic behavior</i>                | berpengaruh<br>positif terhadap<br>toxic behavior.                             | TikTok <i>Live</i> , bukan<br>YouTube <i>gaming</i> ,<br>dan mengukur<br>agresi verbal pada<br>pengguna Roblox.                            |
| 4 | Faizal (2024)    | <i>Peer group<br/>communication</i><br>dan kecanduan<br><i>game online</i>             | Interaksi teman<br>sebaya<br>berpengaruh pada<br>kecenderungan<br>adiksi game. | Penelitian ini<br>menitikberatkan<br>dampak <i>peer group</i><br>pada perilaku verbal<br>agresif, bukan<br>kecanduan.                      |
| 5 | Ergana<br>(2022) | Intensitas<br>bermain PUBG<br>dan pengawasan<br>orang tua<br>terhadap agresi<br>verbal | Intensitas bermain<br>berpengaruh pada<br>agresi verbal<br>remaja.             | Penelitian ini<br>memperluas konteks<br>pada Roblox dan<br>menambahkan<br>variabel paparan<br><i>live stream</i> TikTok<br><i>gaming</i> . |

*Tabel 1. 1 State of the Art*

Berdasarkan telaah tersebut, terdapat celah penelitian pada dua aspek utama. Pertama, belum banyak penelitian yang menguji secara simultan pengaruh terpaan *live stream* TikTok gaming dan intensitas komunikasi *peer group* terhadap perilaku verbal agresif dalam satu model regresi. Kedua, konteks platform yang

diteliti umumnya belum spesifik pada Roblox sebagai ruang sosial digital berbasis *user-generated content* yang kaya akan interaksi antarpemain.

### **1.5.3 Terpaan Live Stream TikTok Gaming terhadap Perilaku Verbal Agresif**

Terpaan media (*media exposure*) diartikan sebagai kegiatan individu melihat, mendengar, atau membaca pesan media, termasuk pengalaman dan perhatian terhadap pesan tersebut, baik pada tingkat individu maupun kelompok (Shore, 1985). Terpaan tidak hanya menunjukkan ada atau tidaknya kontak dengan media, tetapi juga seberapa sering individu mengakses media (frekuensi), seberapa lama (durasi), dan seberapa besar perhatiannya terhadap isi pesan (atensi). Dalam penelitian ini, terpaan live stream TikTok gaming didefinisikan sebagai kontak individu dengan siaran langsung gaming di TikTok, yang diukur melalui frekuensi menonton, durasi menonton, perhatian pada live stream, dan perhatian pada bahasa yang digunakan streamer maupun penonton.

Live stream gaming di TikTok menempatkan remaja pada posisi penonton aktif yang menyaksikan secara langsung bagaimana streamer mengekspresikan diri dalam situasi kompetitif. Chae (2026) menganalisis siaran live stream gaming di Twitch dan menemukan asosiasi positif yang signifikan antara ujaran agresif streamer dan agresi penonton di kolom obrolan, sehingga ekspresi verbal seperti ejekan, kata-kata kasar, dan respons provokatif dari streamer berkaitan dengan bahasa yang dipakai penonton. Konteks ini relevan bagi Indonesia, yang tercatat sebagai salah satu negara dengan audiens TikTok terbesar di dunia (DataReportal, We Are Social, & Meltwater, 2025), sehingga peluang remaja terpapar konten semacam ini cukup luas.

Intensitas remaja dalam menonton *live stream* dapat dijelaskan melalui *Media Dependency Theory* (Ball-Rokeach & DeFleur, 1976), yang menyatakan bahwa semakin individu bergantung pada suatu media untuk memenuhi kebutuhannya, semakin besar peran media tersebut dalam memengaruhi kognisi, afeksi, dan perilaku individu. Pada remaja, ketergantungan ini dapat muncul karena *live stream gaming* memenuhi kebutuhan hiburan, informasi tentang strategi dan tren permainan, serta orientasi tentang bagaimana berinteraksi di komunitas gaming. Semakin besar ketergantungan tersebut, semakin sering, lama, dan penuh perhatian remaja menonton, sehingga terpaannya semakin tinggi dan peluang media memengaruhi perilaku ikut meningkat.

Pengaruh terpaan terhadap perilaku dapat dipahami melalui *Social Learning Theory* (Bandura, 1977), yang menyatakan bahwa individu belajar perilaku melalui observasi terhadap model, bukan hanya dari pengalaman langsung, sebagaimana ditunjukkan pada eksperimen klasik ketika anak-anak meniru perilaku agresif yang mereka amati pada model dewasa (Bandura, Ross, & Ross, 1961). Dalam konteks *live stream gaming*, streamer berperan sebagai model yang perilaku verbalnya diamati oleh penonton secara berulang. Proses pembelajaran berlangsung melalui empat mekanisme: remaja memerhatikan (*attention*) cara *streamer* berbicara dan bereaksi; menyimpan (*retention*) pola komunikasi tersebut dalam memori; mereproduksi (*reproduction*) pola yang sama ketika berada dalam situasi *gaming* yang serupa; dan termotivasi (*motivation*) untuk melakukannya ketika mengamati bahwa perilaku tertentu memperoleh penguatan (*reinforcement*) dari lingkungan (Bandura, 1977). Pada *live stream gaming*, penguatan ini dapat berupa respons positif dari penonton lain terhadap

ekspresi agresif streamer, misalnya tawa, komentar pujian, atau gift, yang berfungsi sebagai vicarious reinforcement bagi penonton yang mengamatinya. Ergana (2022) menemukan bahwa intensitas bermain PUBG berpengaruh terhadap agresi verbal remaja. Sulaiman dan Ulfa (2025) menemukan bahwa paparan game dan konten gaming di YouTube berpengaruh positif terhadap toxic behavior. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan dengan dunia gaming berkaitan dengan perilaku verbal negatif, meskipun keduanya belum menyoroti live stream TikTok sebagai sumber paparan dan belum memfokuskan konteksnya pada pengguna Roblox.

#### **1.5.4 Intensitas Komunikasi Peer Group terhadap Perilaku Verbal Agresif**

*Peer group* adalah kelompok teman sebaya yang memiliki usia dan minat yang relatif sama serta berinteraksi secara berulang. DeVito (2009) menyatakan bahwa intensitas komunikasi tidak hanya ditentukan oleh seberapa sering interaksi terjadi, tetapi juga oleh durasi, tingkat perhatian, keteraturan, dan kedalaman isi pesan yang dipertukarkan. Dalam penelitian ini, intensitas komunikasi *peer group* didefinisikan sebagai tingkat keterlibatan individu dalam komunikasi dengan teman sebaya yang berinteraksi berulang terkait aktivitas gaming, dengan indikator frekuensi dan durasi komunikasi, perhatian dan keteraturan, serta isi pesan yang dibahas.

Steinberg dan Monahan (2007), berdasarkan data gabungan lebih dari 3.600 responden berusia 10–30 tahun, menemukan bahwa kemampuan remaja menolak pengaruh teman sebaya meningkat secara linear pada rentang usia 14 hingga 18 tahun, yang menunjukkan bahwa pada usia tersebut remaja masih cukup rentan terhadap pengaruh kelompoknya. Dalam konteks *game online*,

remaja yang tergabung dalam peer group gaming cenderung berkomunikasi secara rutin, membahas strategi permainan hingga bersama-sama menonton atau membicarakan konten *live stream gaming*, sehingga intensitas komunikasi yang tinggi berpotensi menciptakan paparan berulang terhadap norma dan gaya bahasa yang berlaku di dalam kelompok.

*Social Learning Theory* (Bandura, 1977) menjelaskan mengapa paparan berulang ini dapat berujung pada adopsi perilaku verbal agresif: teman sebaya berperan sebagai model yang hadir langsung dalam kehidupan remaja, berbeda dengan streamer yang diamati melalui layar. Riset kuantitatif pada permainan kompetitif daring mendukung mekanisme ini secara empiris. Morrier, Mahmassani, dan Alvarez (2024) menganalisis data permainan Call of Duty: Warzone dan menemukan bahwa ketika seluruh anggota tim seorang pemain menggunakan bahasa toksik, peluang pemain tersebut ikut menggunakan bahasa serupa meningkat signifikan dibanding rata-rata pemain, sehingga toksisitas verbal bersifat menular di antara rekan satu tim. Beres, Frommel, Reid, Mandryk, dan Klarkowski (2021) juga menemukan bahwa sebagian pemain memaknai ujaran kasar dalam kelompok bermain sebagai "banter", yaitu bentuk trash talk yang dianggap wajar, lucu, dan tidak berniat jahat, sehingga perilaku tersebut cenderung diterima dan diulang, bukan dikoreksi. Kedua temuan ini menguatkan gagasan bahwa penerimaan sosial dari kelompok dapat memperkuat (*reinforcement*) penggunaan bahasa agresif, sejalan dengan *Social Learning Theory* (Bandura, 1977). Semakin intens komunikasi dalam *peer group*, semakin sering mekanisme observasi dan penguatan sosial ini berpotensi berlangsung.

Peran teman sebaya dalam perilaku remaja terkait game telah banyak dikaji. Sun dan Sun (2021) menemukan bahwa *peer influence* memperkuat hubungan antara kebiasaan bermain video game dan perilaku agresif. Faizal (2024) menemukan bahwa interaksi teman sebaya berpengaruh terhadap kecenderungan adiksi game *online*. Rosenqvist (2018) juga menunjukkan bahwa *peer influence* memperkuat pembentukan perilaku melalui interaksi berulang. Sun dan Sun menempatkan *peer influence* sebagai mediator, sedangkan Faizal berfokus pada kecanduan *game*; penelitian ini menguji intensitas komunikasi *peer group* sebagai variabel independen terhadap perilaku verbal agresif.

#### **1.5.5 Konsep Perilaku Verbal Agresif**

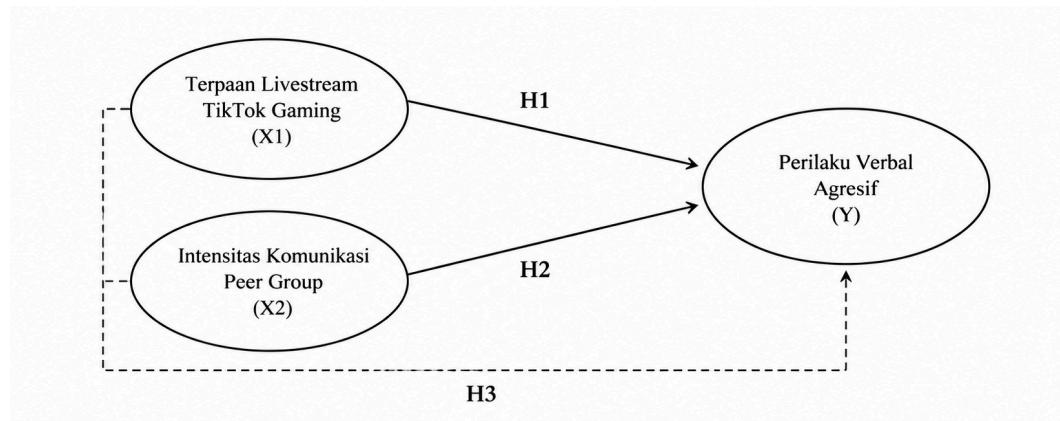
Perilaku verbal agresif merupakan bentuk tindakan yang bertujuan melukai orang lain melalui penggunaan bahasa. Buss dan Perry (1992) mendefinisikan agresi verbal sebagai perilaku yang diekspresikan melalui kata-kata dengan tujuan menyakiti atau menyerang individu lain. Nindya dan Margaretha (2012) juga menjelaskan bahwa perilaku agresif dapat berupa tindakan verbal maupun nonverbal yang dilakukan secara sengaja untuk mengintimidasi atau mencelakakan orang lain.

Dalam ruang digital, perilaku verbal agresif dapat muncul dalam berbagai bentuk, seperti penggunaan kata-kata kasar, hinaan, ejekan, komentar ofensif, ancaman, penyebaran informasi negatif, hingga penggunaan identitas anonim untuk menyerang pihak lain (Hinduja & Patchin, 2009). Hal tersebut sejalan dengan temuan ADL (2024) bahwa 75% remaja berusia 10–17 tahun pernah mengalami pelecehan dalam permainan daring multipemain. Hinduja dan Patchin (2009) mengidentifikasi indikator perilaku agresif verbal meliputi komentar

ofensif, penyebaran informasi negatif, tindakan memperlakukan, ancaman atau intimidasi, serta penggunaan akun anonim untuk menyerang orang lain. Dalam penelitian ini, perilaku verbal agresif didefinisikan sebagai kecenderungan menggunakan bahasa yang menyerang, merendahkan, mengejek, mengintimidasi, atau memperlakukan pemain lain di Roblox, dengan indikator komentar ofensif atau ejekan, memperlakukan pemain lain, ancaman atau intimidasi verbal, dan penggunaan akun anonim untuk menyerang. Dalam kerangka *Social Learning Theory*, perilaku verbal agresif di Roblox dapat dipandang sebagai hasil tahap *reproduction*, yaitu ketika pola bahasa yang diamati dari *streamer* dan teman sebaya ditiru dalam situasi gaming yang serupa (Bandura, 1977).

Perilaku agresif remaja dalam konteks gaming telah diteliti dari berbagai sudut. Abudawoud dan Albukhari (2026) menemukan bahwa semakin tinggi kecenderungan gangguan bermain game, semakin tinggi agresivitas remaja. Ergana (2022) menemukan pengaruh intensitas bermain PUBG terhadap agresi verbal remaja, dan Sulaiman dan Ulfa (2025) menemukan pengaruh paparan konten gaming terhadap toxic behavior. Penelitian ini melanjutkannya dengan menguji dua sumber pengaruh sekaligus, yaitu media dan teman sebaya, terhadap agresi verbal pengguna Roblox.

## **1.6 Hipotesis**



Berdasarkan landasan teoretis *Social Learning Theory* yang telah diuraikan, perilaku verbal agresif dapat terbentuk melalui proses observasi, imitasi, dan reproduksi perilaku yang diperoleh individu dari lingkungan sosial maupun media. Dalam penelitian ini, terpaan live stream TikTok gaming (X1) dan intensitas komunikasi peer group (X2) dipandang sebagai faktor yang dapat memengaruhi perilaku verbal agresif pengguna Roblox (Y). Oleh karena itu, penelitian ini mengajukan hipotesis sebagai berikut:

**H1: Terdapat pengaruh positif terpaan live stream TikTok gaming (X1) terhadap perilaku verbal agresif pengguna Roblox (Y).**

**H2: Terdapat pengaruh positif intensitas komunikasi peer group (X2) terhadap perilaku verbal agresif pengguna Roblox (Y).**

**H3: Terdapat pengaruh positif terpaan live stream TikTok gaming (X1) dan intensitas komunikasi peer group (X2) secara simultan terhadap perilaku verbal agresif pengguna Roblox (Y).**

Hipotesis H1 dan H2 menguji pengaruh masing-masing variabel independen terhadap perilaku verbal agresif, sedangkan H3 menguji pengaruh kedua variabel independen secara simultan terhadap variabel dependen. Pengujian ketiga hipotesis dilakukan menggunakan analisis regresi linear berganda dalam satu model penelitian.

## **1.7 Definisi Konseptual**

### **1.7.1 Terpaan Konten Live Stream TikTok Gaming**

Terpaan konten live stream TikTok gaming diartikan sebagai kegiatan di mana seseorang melakukan kontak dengan siaran langsung (*live streaming*) gaming di platform TikTok, yang meliputi seberapa sering menonton, berapa lama menonton, dan seberapa besar perhatian individu terhadap isi siaran, termasuk bahasa dan ekspresi verbal yang digunakan.

### **1.7.2 Intensitas Komunikasi Peer Group**

Intensitas komunikasi *peer group* adalah tingkat keterlibatan individu dalam komunikasi dengan kelompok teman sebaya yang dekat dan berinteraksi secara berulang, terutama terkait aktivitas bermain *game*, menonton *live stream gaming*, dan pembicaraan lain yang relevan dengan pengalaman digital mereka.

### **1.7.3 Perilaku Verbal Agresif Pengguna Roblox**

Perilaku verbal agresif pengguna Roblox adalah kecenderungan individu menggunakan bahasa yang menyerang, merendahkan, mengejek, mengintimidasi,

atau mempermalukan pemain lain saat berinteraksi dalam platform Roblox, baik melalui chat teks, *voice chat*, maupun bentuk komunikasi digital lain yang terkait.

### 1.8 Definisi Operasional

Definisi operasional penelitian ini disusun untuk memudahkan pengukuran masing-masing variabel.

| Variabel                                    | Dimensi               | Indikator                                                                                                                                                                      | Skala      |
|---------------------------------------------|-----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| Terpaan live stream TikTok gaming (X1)      | Terpaan media         | Frekuensi menonton, durasi menonton, perhatian pada live stream, perhatian pada bahasa streamer/penonton (Ardianto & Erdinaya, 2005).                                          | Likert 1–5 |
| Intensitas komunikasi peer group (X2)       | Intensitas komunikasi | Frekuensi komunikasi, durasi komunikasi, perhatian, keteraturan, isi pesan yang dibahas dengan teman sebaya (DeVito, 2009).                                                    | Likert 1–5 |
| Perilaku verbal agresif pengguna Roblox (Y) | Agresi verbal digital | Komentar ofensif, ejekan/penghinaan, mempermalukan, ancaman/intimidasi verbal, penggunaan akun/identitas anonim untuk menyerang (Buss & Perry, 1992; Hinduja & Patchin, 2009). | Likert 1–5 |

*Tabel 1. 2 Definisi Operasional*

## **1.9 Metode Penelitian**

### **1.9.1 Tipe Penelitian**

Tipe yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksplanatori (*explanatory quantitative research*). Penelitian kuantitatif eksplanatori merupakan jenis penelitian yang mengungkapkan alasan di balik terjadinya suatu fenomena. Pendekatan ini bersifat deduktif dan berfokus pada pengumpulan data dari sejumlah besar kasus yang kemudian dianalisis menggunakan metode statistik (Strydom, 2013).

### **1.9.2 Populasi**

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja pengguna Roblox yang pernah menonton live stream TikTok gaming dan memiliki kelompok teman sebaya yang berinteraksi secara rutin. Karena tidak tersedia data populasi yang pasti dan lengkap, jumlah populasi dalam penelitian ini dianggap tidak diketahui secara pasti.

### **1.9.3 Sampling**

#### **1.9.3.1 Teknik Sampling**

Dalam studi ini, pemilihan sampel menggunakan pendekatan non-probability sampling dengan cara purposive sampling. Pemilihan metode ini didasarkan pada kebutuhan peneliti untuk mendapatkan responden yang memenuhi karakteristik tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Kriteria responden adalah sebagai berikut: (1) berusia 13–18 tahun; (2) aktif bermain Roblox dalam tiga bulan terakhir; (3) pernah menonton live stream TikTok

gaming dalam tiga bulan terakhir; dan (4) memiliki peer group atau teman sebaya yang sering berkomunikasi terkait game atau aktivitas digital.

#### **1.9.3.2 Ukuran Sampel**

Ukuran sampel ditetapkan menggunakan rumus Lemeshow untuk populasi tidak diketahui dengan tingkat kepercayaan 95%, proporsi 0,5, dan *margin of error* 10%. Perhitungan menghasilkan ukuran minimal sekitar 96 responden, sehingga penelitian ini menetapkan 100 responden.

$$n = Z^2 p(1-p) / d^2 = (1,96)^2 (0,5)(0,5) / (0,10)^2 = 96,04 \approx 100 \text{ responden}$$

#### **1.9.4 Jenis dan Sumber Data**

Penelitian ini menggunakan dua kategori sumber data. Data primer didapat langsung dari responden melalui kuesioner yang didistribusikan oleh peneliti. Data sekunder diambil dari berbagai referensi pendukung seperti buku, artikel jurnal ilmiah, penelitian sebelumnya, laporan statistik, serta sumber resmi lainnya yang relevan dengan topik yang diteliti.

#### **1.9.5 Alat dan Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data utama adalah kuesioner tertutup yang disusun berdasarkan indikator operasional tiap variabel. Kuesioner disebarikan secara langsung atau melalui tautan formulir daring. Sebelum penyebaran skala penuh, instrumen akan diuji coba secara terbatas untuk memastikan kejelasan bahasa dan kesesuaian item dengan tingkat pemahaman responden. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala Likert 1–5, dengan kategori: 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = netral, 4 = setuju, dan 5 = sangat setuju.

### 1.9.6 Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan melalui tiga tahap. Pertama, editing, yaitu pemeriksaan kelengkapan dan konsistensi data dari kuesioner yang telah diisi. Kedua, koding, yaitu pengkategorian respons responden menggunakan kode angka sesuai skala Likert. Ketiga, tabulasi, yaitu penyusunan data ke dalam format tabel untuk memudahkan analisis statistik.

### 1.9.7 Teknik Analisis Data

Teknik pengolahan data pada studi ini menerapkan regresi linear berganda, mengingat ada dua variabel independen yang diperiksa dampaknya terhadap satu variabel dependen. Rumusan model persamaan yang dipakai dalam analisis ini adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

Keterangan mengenai persamaan ini adalah: **Y** menggambarkan perilaku verbal agresif dari pengguna Roblox, **a** adalah nilai tetap, **b<sub>1</sub>** dan **b<sub>2</sub>** merupakan koefisien regresi yang berhubungan dengan masing-masing variabel bebas, di mana **X<sub>1</sub>** adalah paparan *live stream* TikTok berkaitan dengan *game*, dan **X<sub>2</sub>** adalah tingkat komunikasi dalam kelompok teman sebaya, sedangkan **e** mencerminkan kesalahan atau residual.

Analisis dilakukan melalui serangkaian langkah, dimulai dengan penyajian statistik deskriptif guna memberikan gambaran tentang karakteristik data. Setelah itu, dilakukan pengujian asumsi klasik yang mencakup uji normalitas, uji

multikolinearitas, dan uji heteroskedastisitas untuk memastikan bahwa model regresi yang digunakan valid. Pengujian hipotesis dilaksanakan dengan uji t untuk mengukur pengaruh masing-masing variabel secara terpisah, serta uji F untuk menilai pengaruh kedua variabel independen secara bersamaan. Di samping itu, koefisien determinasi ( $R^2$ ) digunakan untuk mengevaluasi besar kontribusi variabel independen dalam menjelaskan perbedaan yang terjadi pada variabel dependen.