

PENGARUH TERPAAN LIVE STREAM TIKTOK GAMING DAN INTENSITAS KOMUNIKASI PEER GROUP TERHADAP PERILAKU VERBAL AGRESIF REMAJA PENGGUNA ROBLOX

Sabrina Prameswari, Agus Naryoso
[\[email penulis\]](#)

Program Studi S1 Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro

**Jl. Prof. Soedarto, SH, Tembalang, Semarang Kotak Pos 1269 Telepon (024) 746407
Faksimile (024) 746504 Laman: <https://fisip.undip.ac.id> / Email: fisip@undip.ac.id**

ABSTRACT

Online games have become social spaces for adolescents, yet interactions in them are often marked by insults, mockery, and intimidation. This study examines the influence of TikTok gaming live stream exposure and peer group communication intensity on verbal aggressive behavior among adolescent Roblox users. Grounded in Social Learning Theory, streamers are positioned as media models and peers as models from the immediate social environment. The study used a positivistic paradigm with an explanatory quantitative approach. Data were collected through an online survey of 101 respondents aged 13–18 years selected by purposive sampling and analyzed using multiple linear regression in SPSS. The results show that both variables simultaneously have a significant effect on verbal aggressive behavior ($F = 28.653$; $p < 0.001$), explaining 35.6% of its variance (Adjusted $R^2 = 0.356$). Partially, TikTok gaming live stream exposure ($\beta = 0.318$; $p < 0.001$) and peer group communication intensity ($\beta = 0.517$; $p < 0.001$) each have a positive and significant effect, with peer group communication intensity showing the stronger association. These findings are consistent with Social Learning Theory, although the study did not directly measure the stages of social learning.

Keywords: *live stream exposure; TikTok gaming; peer group communication; verbal aggression; Roblox*

ABSTRAK

Game online telah menjadi ruang sosial bagi remaja, namun interaksi di dalamnya kerap diwarnai hinaan, ejekan, dan intimidasi. Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh terpaan live stream TikTok gaming dan intensitas komunikasi peer group terhadap perilaku verbal agresif remaja pengguna Roblox. Berlandaskan Social Learning Theory, streamer ditempatkan sebagai model dari media, sedangkan teman sebaya sebagai model dari lingkungan sosial terdekat. Penelitian menggunakan paradigma positivistik dengan pendekatan kuantitatif eksplanatori. Data dikumpulkan melalui survei daring terhadap 101 responden berusia 13–18 tahun yang dipilih secara purposive sampling, kemudian dianalisis menggunakan regresi linear berganda dengan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua variabel secara simultan berpengaruh signifikan terhadap perilaku verbal agresif ($F = 28,653$; $p < 0,001$) dan menjelaskan 35,6% variasinya (Adjusted $R^2 = 0,356$). Secara parsial, terpaan live stream TikTok gaming ($\beta = 0,318$; $p < 0,001$) dan intensitas komunikasi peer group ($\beta = 0,517$; $p < 0,001$) masing-masing berpengaruh positif dan signifikan, dengan intensitas komunikasi peer group menunjukkan asosiasi yang lebih kuat. Temuan ini konsisten dengan Social Learning Theory, meskipun penelitian tidak mengukur tahapan pembelajaran sosial secara langsung.

Kata Kunci: *terpaan live stream; TikTok gaming; komunikasi peer group; agresi verbal; Roblox*

PENDAHULUAN

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

Salah satu bentuk hiburan digital yang berkembang adalah *live stream gaming* di TikTok. Indonesia tercatat sebagai salah satu negara dengan audiens TikTok terbesar di dunia (DataReportal et al., 2025). Melalui siaran langsung, streamer menayangkan permainan secara *real-time* sambil berbicara kepada penonton, sementara penonton menyaksikan permainan, mendengarkan ucapan streamer, dan membaca kolom komentar. Chae (2026) menemukan asosiasi positif yang signifikan antara ujaran agresif

streamer dan agresi penonton di kolom obrolan Twitch, meskipun temuan tersebut belum menguji platform TikTok.

Di antara media interaktif yang dikonsumsi remaja, Roblox menjadi salah satu platform permainan yang diminati. Roblox menyediakan fitur obrolan teks dan obrolan suara (*voice chat*) yang hanya dapat digunakan pengguna berusia 13 tahun ke atas setelah pemeriksaan usia (Roblox Corporation, 2025; Roblox Support, n.d.). Kou dan Gui (2023) menggambarkan Roblox sebagai dunia virtual buatan pengguna yang sulit dimoderasi, bahkan menilai komunitasnya sangat toksik dan diwarnai homofobia, rasisme, hingga misogini, terutama pada permainan yang membebaskan pengguna berekspresi tanpa filter ketat. Unsur kompetitif dalam permainan juga dapat memengaruhi perilaku agresif (Adachi & Willoughby, 2011), dan kondisi ini diperkuat oleh sifat anonim platform digital yang membuat individu merasa lebih bebas mengekspresikan agresi (Suler, 2004). Contoh agresi verbal di ekosistem Roblox Indonesia disajikan pada Gambar 1.

Gambar 1. Contoh Agresi Verbal di Roblox



Sumber: Akun X @sc1ttrd dan @roblox_fess
(dokumentasi peneliti)

Gambar 1 memperlihatkan rentetan ejekan berulang seperti "ez", "noob", dan "cry kid", serta keluhan pemain mengenai komentar merendahkan terhadap pemain baru. Meskipun tidak merepresentasikan seluruh pengguna, pola tersebut mengindikasikan bahwa perilaku verbal agresif telah menjadi bagian dari kebiasaan komunikasi sebagian pemain. Buss dan Perry (1992) mendefinisikan agresi verbal sebagai perilaku yang bertujuan melukai orang lain melalui bahasa. Perilaku ini menjadi perhatian pada remaja karena kemampuan menolak pengaruh teman sebaya baru meningkat secara bertahap pada rentang usia 14–18 tahun (Steinberg & Monahan, 2007), dan Paisi-Lazarescu (2014) menemukan bahwa 68,8% remaja dalam penelitiannya menunjukkan perilaku agresif.

Selain media, kelompok teman sebaya (*peer group*) berperan membentuk kebiasaan berbahasa remaja. Sun dan Sun (2021) menemukan bahwa pengaruh teman sebaya memperkuat hubungan antara kebiasaan bermain video game dan perilaku agresif. Ketika istilah seperti "ez" atau "noob" diadopsi di dalam lingkaran pertemanan saat bermain bersama, perilaku tersebut berpotensi ternormalisasi karena adanya tuntutan konformitas kelompok. Dalam kerangka Social Learning Theory, streamer dapat berperan sebagai model dari

media, sedangkan teman sebaya sebagai model dari lingkungan terdekat (Bandura, 1977).

Penelitian terdahulu umumnya menelaah intensitas bermain atau paparan konten gaming secara terpisah, seperti pengaruh intensitas bermain PUBG terhadap agresi verbal remaja (Ergana, 2022) dan pengaruh intensitas bermain game serta akses YouTube Gaming terhadap *toxic behavior* (Sulaiman & Ulfa, 2025). Sumber pengaruh dari media dan dari teman sebaya belum diuji bersamaan pada pengguna Roblox. Oleh karena itu, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana pengaruh terpaan *live stream* TikTok gaming dan intensitas komunikasi *peer group* terhadap perilaku verbal agresif remaja pengguna Roblox.

TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh terpaan *live stream* TikTok gaming (X1) dan intensitas komunikasi *peer group* (X2), baik secara parsial maupun simultan, terhadap perilaku verbal agresif remaja pengguna Roblox (Y).

KERANGKA TEORETIS

Paradigma Positivistik

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, sehingga terpaan *live stream* TikTok gaming dan intensitas komunikasi *peer group* ditempatkan sebagai variabel independen, sedangkan perilaku verbal agresif sebagai variabel dependen.

Social Learning Theory

Social Learning Theory menyatakan bahwa individu mempelajari perilaku melalui observasi terhadap model, bukan hanya dari pengalaman langsung (Bandura, 1977). Eksperimen klasik menunjukkan bahwa anak-anak meniru perilaku agresif yang mereka amati pada model dewasa (Bandura, Ross, & Ross, 1961). Proses pembelajaran berlangsung melalui empat mekanisme, yaitu memerhatikan (*attention*), menyimpan dalam ingatan (*retention*), mereproduksi (*reproduction*), dan termotivasi untuk melakukannya ketika perilaku memperoleh penguatan (*motivation*). Dalam *live stream gaming*, penguatan dapat berupa tawa, komentar pujian, atau *gift* dari penonton lain terhadap ekspresi agresif streamer, yang berfungsi sebagai *vicarious reinforcement*.

Terpaan Live Stream TikTok Gaming

Terpaan media tidak hanya menunjukkan ada atau tidaknya kontak dengan media, tetapi juga frekuensi, durasi, dan atensi individu terhadap isi pesan (Ardianto & Erdinaya, 2005). Intensitas

menonton dapat dijelaskan melalui Media Dependency Theory: semakin individu bergantung pada suatu media untuk memenuhi kebutuhannya, semakin besar peran media tersebut dalam memengaruhi kognisi, afeksi, dan perilaku (Ball-Rokeach & DeFleur, 1976). Dalam penelitian ini, terpaan diukur melalui frekuensi menonton, durasi menonton, dan atensi terhadap ucapan streamer maupun interaksi penonton.

Intensitas Komunikasi Peer Group

Intensitas komunikasi ditentukan oleh frekuensi, durasi, perhatian, keteraturan, dan isi pesan dalam interaksi (DeVito, 2009). Teman sebaya berperan sebagai model yang hadir langsung dalam kehidupan remaja. Morrier, Mahmassani, dan Alvarez (2024) menemukan bahwa ketika seluruh anggota tim menggunakan bahasa toksik, peluang seorang pemain ikut menggunakan bahasa serupa meningkat signifikan. Beres et al. (2021) juga menemukan bahwa sebagian pemain memaknai ujaran kasar dalam kelompok bermain sebagai *banter* yang dianggap wajar, sehingga perilaku tersebut cenderung diterima dan diulang.

Perilaku Verbal Agresif

Perilaku verbal agresif merupakan perilaku yang diekspresikan melalui kata-kata dengan tujuan menyakiti atau menyerang individu lain (Buss & Perry, 1992). Di ruang digital, bentuknya meliputi

komentar ofensif, penyebaran informasi negatif, tindakan memperlakukan, ancaman atau intimidasi, serta penggunaan akun anonim untuk menyerang (Hinduja & Patchin, 2009). Dalam kerangka Social Learning Theory, perilaku ini dapat dipandang sebagai hasil tahap *reproduction* dari pola bahasa yang diamati.

Hipotesis

Berdasarkan kerangka tersebut, hipotesis penelitian ini adalah:

1. **H1:** terpaan *live stream* TikTok gaming (X1) berpengaruh positif terhadap perilaku verbal agresif pengguna Roblox (Y).
2. **H2:** intensitas komunikasi *peer group* (X2) berpengaruh positif terhadap perilaku verbal agresif pengguna Roblox (Y).
3. **H3:** X1 dan X2 secara simultan berpengaruh positif terhadap perilaku verbal agresif pengguna Roblox (Y).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksplanatori. Populasi penelitian adalah remaja pengguna Roblox yang pernah menonton *live stream* TikTok gaming dan memiliki kelompok teman sebaya yang berinteraksi secara rutin, dengan jumlah yang tidak diketahui secara pasti. Sampel dipilih melalui *purposive sampling* dengan kriteria: (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* yang sering berkomunikasi terkait game. Ukuran sampel ditetapkan dengan rumus Lemeshow (tingkat kepercayaan 95%, proporsi 0,5, *margin of error* 10%) yang menghasilkan minimal 96 responden; data akhir yang terkumpul berjumlah 101 responden.

Data dikumpulkan melalui kuesioner daring tertutup berskala Likert 1–5 yang terdiri atas 34 butir pernyataan. Operasionalisasi variabel disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Operasionalisasi Variabel

Variabel	Indikator	Item
Terpaan <i>live stream</i> TikTok gaming (X1)	Frekuensi menonton, durasi menonton, atensi terhadap ucapan dan respons streamer, atensi terhadap kolom chat, retensi ungkapan khas streamer	10
Intensitas komunikasi <i>peer group</i> (X2)	Frekuensi, durasi, keterlibatan (perhatian), keteraturan, dan isi pesan komunikasi dengan teman sebaya	13
Perilaku verbal agresif (Y)	Komentar ofensif/umpatan, ejekan dan penghinaan, ancaman dan intimidasi verbal, anonimitas dalam agresi verbal	11

Sumber: Definisi operasional penelitian (DeVito, 2009; Hinduja & Patchin, 2009)

Data diolah melalui tahap *editing*, *coding*, dan tabulasi, kemudian dianalisis dengan regresi linear berganda menggunakan SPSS dengan persamaan $Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$. Analisis diawali dengan uji validitas dan reliabilitas, statistik deskriptif, dan uji asumsi klasik (normalitas, linearitas, dan multikolinearitas), lalu

dilanjutkan dengan uji F, uji t, dan koefisien determinasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Instrumen

Validitas diuji dengan membandingkan r hitung dengan r tabel sebesar 0,1956 ($df = 99$; $\alpha = 5\%$), sedangkan reliabilitas diuji dengan Cronbach's Alpha dengan batas 0,6. Seluruh 34 butir dinyatakan valid dan ketiga variabel reliabel (Tabel 2).

Tabel 2. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Variabel	Item	r hitung	Cronbach's Alpha	Ket.
Terpaan <i>live stream</i> TikTok gaming (X1)	10	0,512–0,719	0,817	Reliabel
Intensitas komunikasi <i>peer group</i> (X2)	13	0,360–0,643	0,803	Reliabel
Perilaku verbal agresif (Y)	11	0,598–0,703	0,878	Reliabel

Sumber: Data primer diolah dengan SPSS

2. Karakteristik Responden

Responden terdiri atas 55 laki-laki (54,5%) dan 46 perempuan (45,5%).

Berdasarkan usia, responden terbanyak berusia 15 dan 16 tahun (masing-masing 23,8%), diikuti usia 17 tahun (15,8%), 13 tahun (14,9%), 14 tahun (13,9%), dan 18 tahun (7,9%). Seluruh responden (100%) aktif bermain Roblox dan pernah menonton *live stream gaming* TikTok dalam tiga bulan terakhir, serta memiliki kelompok teman yang membahas Roblox atau konten gaming.

3. Gambaran Variabel Penelitian

Skor total tiap variabel dikelompokkan ke dalam lima kategori menggunakan rumus lebar interval $I = R/K$. Hasil kategorisasi disajikan pada Tabel 3 dan Gambar 2.

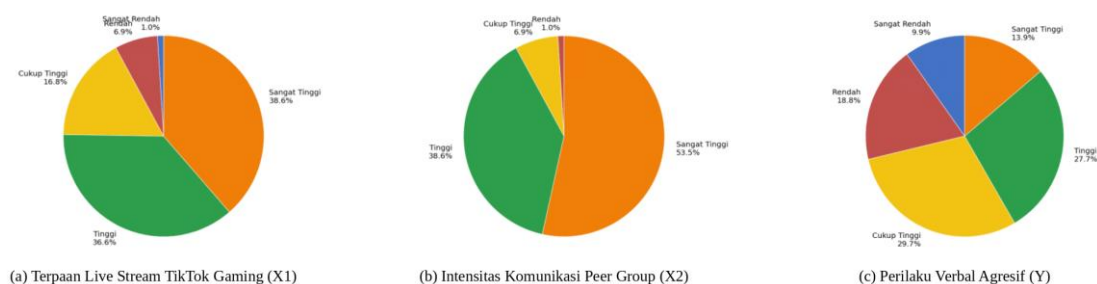
Tabel 3. Kategorisasi Variabel Penelitian

Kategori	X1	X2	Y
Sangat tinggi	43–50: 38,6%	56–65: 53,5%	47–55: 13,9%
Tinggi	35–42: 36,6%	45–55: 38,6%	38–46: 27,7%
Cukup tinggi	27–34: 16,8%	35–44: 6,9%	30–37: 29,7%
Rendah	19–26: 6,9%	24–34: 1,0%	21–29: 18,8%
Sangat rendah	10–18: 1,0%	13–23: 0,0%	11–20: 9,9%

Keterangan: rentang skor total : persentase responden.

Sumber: Data primer diolah

Gambar 2. Diagram Rekapitulasi Hasil Kategorisasi Variabel Penelitian



Sumber: Data primer diolah

Terpaan *live stream* TikTok gaming tergolong sangat tinggi, dengan 38,6%

responden berada pada kategori sangat tinggi. Pada tingkat butir, porsi jawaban

"sangat setuju" tertinggi muncul pada retensi ungkapan khas streamer (55,4%), sehingga responden tidak hanya sering menonton, tetapi juga mengingat ekspresi verbal streamer. Intensitas komunikasi *peer group* juga tergolong sangat tinggi (53,5%), dengan porsi "sangat setuju" tertinggi pada komunikasi dengan teman tentang Roblox atau game (70,3%).

Perilaku verbal agresif berada pada kategori cukup tinggi (29,7%), dengan sebaran yang lebih merata dibandingkan dua variabel lainnya. Butir dengan porsi "sangat setuju" tertinggi adalah komentar menyerang atau menghina pemain lain (34,7%), sedangkan butir mengejek kemampuan pemain lain terpecah hampir merata, dan butir mengancam pemain lain paling banyak berada pada jawaban "cukup setuju" (22,8%).

4. Uji Asumsi Klasik

Model regresi memenuhi seluruh asumsi klasik yang diuji, sebagaimana diringkas pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Asumsi Klasik

Uji	Hasil	Keterangan
Normalitas (K-S)	Asymp. Sig. 0,918 > 0,05	Normal
Linearitas	Sig. deviation: X1 0,438; X2 0,815	Linear
Multikolinearitas	Tolerance 1,000; VIF 1,000	Tidak terjadi

Sumber: Output SPSS

5. Hasil Uji Hipotesis

Hasil analisis regresi linear berganda disajikan pada Tabel 5. Persamaan regresi

yang diperoleh adalah $Y = -24,040 + 0,443X_1 + 0,751X_2$.

Tabel 5. Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Variabel	B	SE	β	t	Sig.
(Konstanta)	-24,040	7,863	—	-3,057	0,003
Terpaan <i>live stream</i> (X1)	0,443	0,112	0,318	3,958	0,000
Intensitas <i>peer group</i> (X2)	0,751	0,117	0,517	6,439	0,000

R = 0,607; R² = 0,369; Adjusted R² = 0,356; F = 28,653; Sig. F = 0,000; df = (2; 98)

Sumber: Output SPSS

Uji F menghasilkan F hitung sebesar 28,653 dengan signifikansi 0,000 (< 0,05), sehingga model regresi layak dan kedua variabel independen secara simultan berpengaruh signifikan terhadap perilaku verbal agresif; H3 diterima. Uji t menunjukkan bahwa terpaan *live stream* TikTok gaming (t = 3,958; p < 0,001) dan intensitas komunikasi *peer group* (t = 6,439; p < 0,001) masing-masing berpengaruh positif dan signifikan; H1 dan H2 diterima. Nilai Adjusted R² sebesar 0,356 menunjukkan bahwa model menjelaskan 35,6% variasi perilaku verbal agresif, sedangkan 64,4% sisanya berkaitan dengan faktor lain di luar model, galat pengukuran, maupun variasi individual.

6. Pembahasan

Terpaan Live Stream TikTok Gaming dan Perilaku Verbal Agresif

Terpaan *live stream* TikTok gaming berasosiasi positif dan signifikan dengan perilaku verbal agresif (B = 0,443; β = 0,318). Setiap kenaikan satu satuan skor

terpaan diasosiasikan dengan kenaikan 0,443 satuan skor perilaku verbal agresif ketika intensitas komunikasi *peer group* dikendalikan. Temuan ini sejalan dengan Ergana (2022) yang menemukan asosiasi antara intensitas bermain PUBG dan agresi verbal remaja, serta Sulaiman dan Ulfa (2025) yang menemukan asosiasi antara intensitas bermain Mobile Legends dan akses YouTube Gaming dengan *toxic behavior*. Perbedaannya, paparan dalam penelitian ini diperoleh melalui aktivitas menonton streamer, bukan keterlibatan langsung dalam permainan kompetitif.

Temuan ini dapat dipahami melalui Social Learning Theory, yaitu *live stream* menjadi lingkungan media tempat remaja mengamati pola komunikasi streamer maupun penonton lain (Bandura, 1977). Tingginya retensi ungkapan khas streamer pada responden memperkuat relevansi penjelasan tersebut. Namun, penelitian ini tidak mengukur secara langsung proses atensi, retensi, reproduksi, maupun penguatan, sehingga temuan lebih tepat dipahami sebagai pola hubungan yang konsisten dengan teori, bukan bukti kausal.

Intensitas Komunikasi Peer Group dan Perilaku Verbal Agresif

Intensitas komunikasi *peer group* berasosiasi positif dan signifikan dengan perilaku verbal agresif ($B = 0,751$; $\beta = 0,517$), dan berdasarkan nilai *standardized*

beta memiliki asosiasi relatif lebih kuat dibandingkan terpaan *live stream*. Temuan ini konsisten dengan Sun dan Sun (2021) yang menunjukkan bahwa pengaruh bermain video game terhadap agresi remaja sebagian dimediasi oleh *peer influence*, serta dengan Rosenqvist (2018) mengenai peran pengaruh teman sebaya dalam membentuk perilaku melalui interaksi berulang. Penelitian ini juga memperluas temuan Faizal (2024), yang mengaitkan intensitas komunikasi *peer group* dengan kecanduan game, ke ranah perilaku verbal agresif.

Kelompok teman sebaya dapat dipandang sebagai lingkungan sosial yang memungkinkan remaja mengamati, menerima, dan mengulang pola komunikasi kelompok. Semakin intens interaksi, semakin besar kesempatan remaja terpapar gaya bahasa tertentu, termasuk yang dimaknai sebagai *banter* dalam kelompok bermain (Beres et al., 2021). Hal ini juga sejalan dengan kecenderungan toksisitas verbal yang menular di antara rekan satu tim (Morrier et al., 2024).

Pengaruh Simultan dan Keterbatasan Interpretasi

Secara simultan, kedua variabel membentuk model yang signifikan, konsisten dengan Social Learning Theory yang menempatkan media dan lingkungan sosial sebagai sumber model perilaku.

Meski demikian, hasil ini tidak dapat diartikan bahwa kedua variabel saling memperkuat secara langsung, karena interaksi atau mediasi antarvariabel tidak diuji. Konten yang ditonton, misalnya, dapat menjadi bahan pembicaraan dalam kelompok, tetapi mekanisme tersebut memerlukan pengujian lanjutan. Interpretasi juga perlu mempertimbangkan desain *cross-sectional*, penggunaan instrumen *self-report*, dan teknik *non-probability sampling*.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa:

1. Terpaan *live stream* TikTok gaming dan intensitas komunikasi *peer group* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap perilaku verbal agresif remaja pengguna Roblox ($F(2,98) = 28,653$; $p < 0,001$), dengan kontribusi sebesar 35,6% (Adjusted $R^2 = 0,356$).
2. Secara parsial, terpaan *live stream* TikTok gaming ($\beta = 0,318$) dan intensitas komunikasi *peer group* ($\beta = 0,517$) masing-masing berpengaruh positif dan signifikan, dengan intensitas komunikasi *peer group* menunjukkan asosiasi yang lebih kuat.
3. Temuan konsisten dengan Social Learning Theory yang menempatkan media dan teman sebaya sebagai sumber model perilaku, tetapi tidak membuktikan mekanisme kausal

pembelajaran sosial karena tahapannya tidak diukur secara langsung.

REKOMENDASI

1. **Rekomendasi Akademis.** Penelitian selanjutnya dapat menambahkan variabel lain seperti pengawasan orang tua, tingkat kecanduan game, dan karakteristik kepribadian, mengingat 64,4% variasi belum dijelaskan model. Desain longitudinal atau eksperimen, *probability sampling* dengan *margin of error* yang lebih kecil, data perilaku (log penggunaan atau observasi), serta pengujian mediator dan moderator juga disarankan.
2. **Rekomendasi Praktis.** Penyedia platform seperti Roblox dan TikTok disarankan memperkuat fitur moderasi bahasa dan mekanisme pelaporan terhadap interaksi yang mengandung agresi verbal, sehingga tercipta lingkungan digital yang lebih aman bagi remaja.
3. **Rekomendasi Sosial.** Orang tua dan pendidik perlu mendampingi aktivitas digital remaja secara menyeluruh, baik saat menonton *live stream gaming* maupun saat berinteraksi dengan teman sebaya, dengan perhatian lebih pada dinamika kelompok pertemanan. Sekolah dapat mengintegrasikan literasi digital dan etika komunikasi daring ke dalam program bimbingan dan

konseling maupun kegiatan ekstrakurikuler.

DAFTAR PUSTAKA

- Adachi, P. J. C., & Willoughby, T. (2011). The effect of video game competition and violence on aggressive behavior: Which characteristic has the greatest influence? *Psychology of Violence*, 1(4), 259–274. <https://doi.org/10.1037/a0024908>
- Anti-Defamation League. (2024). *Hate is no game: Hate and harassment in online games 2023*. <https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-hate-and-harassment-online-games-2023>
- Ardianto, E., & Erdinaya, L. K. (2005). *Komunikasi massa: Suatu pengantar*. Simbiosis Rekayasa Media.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024). *Survei penetrasi internet Indonesia 2024*. APJII. <https://survei.apjii.or.id/>
- Ball-Rokeach, S. J., & DeFleur, M. L. (1976). A dependency model of mass-media effects. *Communication Research*, 3(1), 3–21.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice-Hall.
- Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. A. (1961). Transmission of aggression through imitation of aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63(3), 575–582.
- Beres, N. A., Frommel, J., Reid, E., Mandryk, R. L., & Klarkowski, M. (2021). Don't you know that you're toxic: Normalization of toxicity in online gaming. *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–15. <https://doi.org/10.1145/3411764.3445157>
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452–459.
- Chae, S. W. (2026). Exploring associations among game play, streamer speech, and viewer chat on livestreaming media: A focus on aggressive content. *International Journal of Human–Computer Interaction*. <https://doi.org/10.1080/10447318.2026.2630081>
- DataReportal, We Are Social, & Meltwater. (2025, 15 Oktober). *Countries with the largest TikTok advertising audience as of October 2025* [Data set]. Statista.
- DeVito, J. A. (2009). *The interpersonal communication book* (12th ed.). Pearson.
- Ergana, A. Y. (2022). *Pengaruh intensitas bermain game PUBG dan pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif verbal remaja* [Skripsi, Universitas Diponegoro]. <https://eprints2.undip.ac.id/id/eprint/18800>
- Faizal, S. N. Z. (2024). *Pengaruh intensitas peer group communication dan pengendalian diri terhadap tingkat kecanduan game online Mobile Legends: Bang Bang di kalangan generasi Z* [Skripsi, Universitas Diponegoro]. <https://eprints2.undip.ac.id/id/eprint/27038>
- Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2009). *Bullying beyond the schoolyard: Preventing and responding to cyberbullying*. Corwin Press.
- Kou, Y., & Gui, X. (2023). Harmful design in the metaverse and how to mitigate it: A case study of user-generated virtual worlds on Roblox. *Proceedings of the 2023 ACM Designing Interactive Systems Conference (DIS '23)*, 175–188. <https://doi.org/10.1145/3563657.3595960>
- Morrier, J., Mahmassani, A., & Alvarez, R. M. (2024). *Uncovering the viral nature of toxicity in competitive online video games* (arXiv:2410.00978). <https://arxiv.org/abs/2410.00978>
- Paisi-Lazarescu, M. (2014). Psychological variables of aggression at teenagers. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 127, 743–747.
- Roblox Corporation. (2025, 19 November). *Roblox requires age checks for communication, ushering in new safety standard*. <https://about.roblox.com/newsroom/2025/11/roblox-requires-age-checks-limits-minor-and-adult-chat>

- Roblox Support. (n.d.). *How do I turn on Voice Chat?* <https://en.help.roblox.com/hc/en-us/articles/34506487825428-How-do-I-turn-on-Voice-Chat>
- Rosenqvist, E. (2018). Two functions of peer influence on upper-secondary education application behavior. *Sociology of Education*, 91(1), 72–89.
- Steinberg, L., & Monahan, K. C. (2007). Age differences in resistance to peer influence. *Developmental Psychology*, 43(6), 1531–1543.
<https://doi.org/10.1037/0012-1649.43.6.1531>
- Sulaiman, M. S., & Ulfa, N. S. (2025). *The association of intensity of game playing: Mobile Legends Bang-Bang and the intensity of YouTube Gaming access towards toxic behavior in game among students* [Skripsi, Universitas Diponegoro].
<https://eprints2.undip.ac.id/id/eprint/34279>
- Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *CyberPsychology & Behavior*, 7(3), 321–326.
- Sun, Y., & Sun, M. (2021). How peer influence mediates the effects of video games playing on adolescents' aggressive behavior. *Children and Youth Services Review*, 130, 106225.
<https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2021.106225>