

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membuka berbagai ruang interaksi baru bagi individu di berbagai kelompok usia, termasuk mereka yang berada pada usia *emerging adulthood*. Menurut Santrock (2012), fase *emerging adulthood* adalah tahap perkembangan yang terjadi pada usia antara 18 sampai 25 tahun, yang merupakan transisi dari masa remaja menuju kedewasaan. Arnett (2000) menyatakan bahwa fase ini adalah masa di mana seseorang dengan giat mencari berbagai pilihan mengenai jalan hidup dalam aspek cinta, karier, dan cara pandang dunia, serta merupakan saat di mana berbagai opsi untuk masa depan masih sangat terbuka lebar dan eksplorasi terhadap beragam peluang hidup dilakukan dengan lebih leluasa dibandingkan dengan fase hidup lainnya. Di periode ini, individu sedang menjelajahi identitas mereka dan mengembangkan hubungan interpersonal yang lebih luas, termasuk melalui aktivitas di dunia digital. Fase ini ditandai dengan tingginya rasa ingin tahu, pencarian identitas, dan keterbukaan terhadap pengalaman baru, yang menjadikan dunia digital termasuk permainan daring sebagai salah satu arena eksplorasi yang diminati. Permainan daring tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga ruang sosial virtual yang memungkinkan individu untuk berinteraksi, berkolaborasi, serta mengekspresikan diri secara bebas tanpa batasan geografis.

Salah satu platform permainan daring (*online game*) yang relevan bagi kelompok usia ini adalah Roblox. Roblox adalah sebuah platform yang menarik untuk bermain dan berinovasi, yang memberikan jutaan kesempatan bagi penggunanya untuk saling berinteraksi, menjelajah, menciptakan, serta membagikan pengalaman istimewa tanpa batas (Roblox Corporation, 2025). Roblox dikembangkan sebagai platform yang mendukung individu untuk terhubung satu sama lain, berkomunikasi, serta mengekspresikan diri melalui beragam pengalaman digital yang dibuat oleh komunitas penggunanya (Bhatia & Stauffer, 2023). Dengan berbagai fitur komunikasi dan interaksi yang ada, Roblox tidak hanya berperan sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai ruang sosial virtual yang

memungkinkan para penggunanya untuk berinteraksi, bekerja sama, dan menjalin hubungan dengan pemain lain dari berbagai macam latar belakang. Karakteristik Roblox yang menyediakan ruang kreatif, sosial, dan kompetitif secara bersamaan inilah yang dapat menjadikannya menarik bagi individu pada usia *emerging adulthood*, yang berada pada fase aktif mengeksplorasi identitas dan membangun hubungan sosial.

Popularitas Roblox juga terlihat dari jumlah penggunanya yang sangat banyak. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dalam survei mengenai penetrasi internet dan perilaku penggunaan internet 2025, sekitar 2,07% dari pengguna internet di Indonesia terlibat dalam permainan Roblox pada tahun 2025. Di sisi lain, secara internasional, Roblox mencatat sekitar 144 juta pengguna aktif harian (*daily active users*) dan total 35 miliar jam keterlibatan (*engagement hours*) pada kuartal keempat tahun 2025 (Roblox Corporation, 2025). Berdasarkan informasi tentang keterlibatan pengguna pada kuartal kedua tahun 2025, kelompok pengguna yang berusia 13 tahun ke atas menunjukkan total waktu keterlibatan yang lebih besar dibandingkan dengan pengguna yang berusia di bawah 13 tahun, mencapai 18,2 miliar jam dari total 27,4 miliar jam (Roblox Corporation, 2025). Informasi ini mengindikasikan bahwa Roblox memiliki pengguna yang banyak dan terlibat secara aktif, baik di seluruh dunia maupun di Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa platform ini tidak hanya menarik perhatian anak-anak, tetapi juga menarik bagi kelompok usia yang lebih tua, termasuk orang-orang yang berada dalam tahap *emerging adulthood*.

Sebagai sebuah platform yang menawarkan ruang untuk interaksi di antara para pemain, komunikasi yang berlangsung dalam permainan daring tidak selalu bersifat konstruktif. Hubungan antar pemain dalam game online tidak hanya memfasilitasi kolaborasi, tetapi juga dapat mengarah pada perpecahan dan perilaku yang tidak bersahabat. Romadhoni (2025) menemukan bahwa situasi kompetitif dalam permainan dapat menimbulkan emosi negatif seperti frustrasi dan kemarahan, yang kemudian mendorong pemain untuk mengekspresikan kemarahan mereka secara verbal, terutama ketika hasil permainan tidak sesuai harapan. Meskipun temuan ini diperoleh dalam konteks game yang berbeda, pola serupa berpotensi

terjadi di platform Roblox yang juga memiliki elemen kompetitif dan fitur komunikasi langsung antar pemain. Salah satu jenis agresi yang sering timbul di dalam interaksi internet adalah agresi yang berupa serangan verbal. Agresi verbal dikenal sebagai perilaku menyerang yang diekspresikan melalui kata-kata, seperti cacian, sindiran, ancaman, atau komentar yang merendahkan yang bertujuan untuk melukai orang lain secara psikologis (Allen & Anderson, 2017). Dalam konteks digital, perilaku ini lazim diwujudkan melalui tindakan *flaming*, *harassment*, dan *toxic communication* di berbagai platform internet. Secara umum, agresi dipahami sebagai segala bentuk perilaku yang dilakukan dengan sengaja untuk menyakiti individu lain yang tidak menginginkan hal tersebut terjadi pada dirinya (Anderson & Bushman, 2002; Baron & Richardson, 1994).

Fenomena agresi verbal dalam interaksi di Roblox juga didukung oleh temuan empiris yang terbaru. Kaushik dkk. (2026) melakukan analisis terhadap sistem moderasi obrolan di Roblox dengan menelaah sekitar dua juta pesan yang diambil dari sejumlah permainan populer di platform tersebut. Penelitian itu menunjukkan bahwa tindakan *bullying*, pelecehan, dan penggunaan bahasa yang merendahkan termasuk dalam kategori pelanggaran yang paling sering dijumpai dan seringkali tetap tidak terdeteksi oleh sistem moderasi otomatis dari platform. Hasil ini menguatkan pemahaman bahwa agresi verbal bukan hanya kejadian yang langka, melainkan merupakan pola komunikasi yang cukup umum dalam interaksi antar pengguna Roblox, termasuk di kalangan pengguna yang lebih dewasa seperti *emerging adulthood*, mengingat data menunjukkan bahwa pengguna Roblox berusia 13 tahun ke atas memiliki total waktu keterlibatan yang lebih besar dibandingkan mereka yang berusia di bawah 13 tahun.

Kemunculan agresi verbal dalam interaksi permainan online dipicu oleh berbagai faktor baik individual maupun situasional. Perilaku agresif dapat dipicu oleh kondisi emosional negatif seperti perasaan frustrasi akibat kekalahan, tekanan kompetitif, maupun provokasi dari pemain lain (Allen dkk., 2018). Selain itu, faktor lingkungan juga dapat berperan dalam memunculkan perilaku agresif. Menurut Kordyaka dkk. (2020), lingkungan permainan yang kompetitif serta pengalaman mengalami kekalahan secara berulang dapat memunculkan emosi negatif yang

kemudian diekspresikan melalui perilaku agresif verbal secara spontan tanpa adanya proses pengendalian diri yang memadai. Namun, dari berbagai faktor tersebut kondisi anonimitas yang khas dalam dunia maya dianggap memiliki kontribusi signifikan dalam meningkatkan agresi verbal (Zimmerman, 2016). Anonimitas dalam lingkungan daring memberikan rasa aman dari konsekuensi sosial, sehingga individu cenderung lebih leluasa untuk mengekspresikan emosi negatif tanpa terhalang oleh norma-norma yang biasanya berlaku dalam interaksi tatap muka (Suler, 2004). Frustrasi, provokasi, dan persaingan yang ketat dapat memicu perilaku agresif, tetapi anonimitas memungkinkan individu untuk mengekspresikannya tanpa batas. Dengan kata lain, tanpa adanya anonimitas, faktor-faktor lainnya belum tentu akan menghasilkan agresi verbal dengan tingkat yang sama.

Di antara berbagai faktor yang mempengaruhi interaksi di dunia maya, salah satu faktor yang sering menjadi fokus dalam studi adalah persepsi mengenai anonimitas di internet. Persepsi ini berkaitan dengan sejauh mana seseorang merasa bahwa identitasnya tidak bisa dikenali atau dilacak oleh orang lain di dunia digital (Hite dkk., 2014). Ketika seseorang merasa "tidak tampak" atau sulit ditelusuri, cara mereka berinteraksi pun bisa berubah. Beberapa pakar menyatakan bahwa dalam konteks komunikasi di internet, individu cenderung untuk mengungkapkan atau melakukan hal-hal yang kemungkinan besar tidak akan mereka lakukan saat interaksi tatap muka. Mereka bisa menjadi lebih jujur, lebih berani, kurang terikat pada norma sosial, dan lebih leluasa dalam menyampaikan pikiran serta perasaan mereka. Fenomena ini dikenal dengan istilah *online disinhibition effect* (Suler, 2004), yaitu keadaan ketika hambatan sosial yang biasanya ada dalam interaksi tatap muka menjadi berkurang pada lingkungan online. Ketika seseorang merasa tidak teridentifikasi dan cukup lepas dari tanggung jawab, maka rasa ragu untuk mengekspresikan perasaan negatif akan berkurang, sehingga memicu kemungkinan terjadinya agresi verbal, seperti makian, lelucon jahat, atau pernyataan yang merendahkan kepada pemain lain. Oleh karena itu, persepsi tentang anonimitas yang ada di dunia maya dapat menjadi salah satu pendorong psikologis yang menyebabkan meningkatnya perilaku agresif verbal pada pengguna Roblox yang berada dalam tahap *emerging adulthood*.

Berbagai studi terdahulu menunjukkan bahwa persepsi anonimitas online berperan dalam memunculkan perilaku agresif dalam interaksi digital. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Syaputra dkk (2024) menunjukkan bahwa anonimitas memiliki pengaruh yang mendorong peningkatan perilaku *cyberbullying*, identitas yang tidak diketahui mendorong individu untuk bertindak tanpa memikirkan dampak sosial, sehingga memungkinkan terjadinya perilaku agresif baik secara verbal maupun digital. Penelitian lain oleh Khoiriyah & Pramono (2023) yang mempelajari keterkaitan antara anonimitas dan *cyberbullying* dalam kalangan penggemar K-Pop menunjukkan adanya hubungan yang positif antara anonimitas dengan tingkat agresi daring, yang mendukung anggapan bahwa anonimitas berfungsi sebagai salah satu faktor psikologis yang berhubungan dengan kecenderungan agresi verbal di dunia digital. Hasil dari penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemahaman mengenai anonimitas di internet dapat berhubungan secara langsung maupun tidak langsung dengan kemungkinan terjadinya perilaku agresif verbal di dunia maya, termasuk di kalangan komunitas *online gamer* seperti Roblox bagi individu pada fase *emerging adulthood*.

Meskipun penelitian mengenai agresi verbal dalam konteks digital telah banyak dilakukan, kajian yang secara khusus menelaah hubungan antara persepsi anonimitas dan agresi verbal pada pengguna platform permainan daring, seperti Roblox, khususnya pada individu yang berada dalam masa *emerging adulthood*, masih terbatas. Ketertarikan peneliti terhadap fenomena ini turut didasari oleh pengalaman pribadi sebagai pengguna aktif Roblox, serta hasil diskusi singkat dengan beberapa pengguna lain mengenai pengalaman mereka saat berinteraksi di dalam platform. Dari pengalaman dan diskusi tersebut, ditemukan bahwa perilaku agresi verbal, seperti komentar merendahkan, ejekan, maupun ungkapan kemarahan yang ditujukan kepada pemain lain, cukup sering dijumpai baik dalam situasi permainan yang bersifat kompetitif atau ketika terjadi kesalahpahaman antar pemain. Bahkan, tidak jarang perilaku tersebut muncul secara acak tanpa provokasi atau kesalahan yang jelas dari pihak yang menjadi sasaran, menunjukkan bahwa agresi verbal dapat terjadi tanpa pemicu situasional yang eksplisit. Pengalaman ini memperkuat urgensi bagi peneliti untuk mengkaji lebih lanjut mengenai faktor psikologis, khususnya persepsi anonimitas, yang diduga turut berkontribusi

terhadap munculnya perilaku tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut dan memperluas pemahaman mengenai keterkaitan antara persepsi anonimitas dan agresi verbal pada populasi tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Tingginya potensi terjadinya agresi verbal dalam interaksi permainan daring, termasuk pada platform Roblox.
2. Persepsi anonimitas online diduga memengaruhi kontrol diri dan akuntabilitas individu dalam berperilaku di ruang digital.
3. Belum banyak penelitian yang secara spesifik mengkaji hubungan antara persepsi anonimitas online dan agresi verbal pada pengguna Roblox di fase *emerging adulthood*.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak terlalu meluas, maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Subjek penelitian adalah pengguna Roblox yang berada pada rentang usia 18–25 tahun.
2. Variabel independen yang diteliti adalah persepsi anonimitas.
3. Variabel dependen yang diteliti adalah kecenderungan melakukan agresi verbal dalam konteks interaksi saat bermain Roblox.
4. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional dan tidak menguji hubungan sebab-akibat.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat hubungan antara persepsi anonimitas online dengan agresi verbal pada pengguna Roblox pada fase *emerging adulthood*?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis hubungan antara persepsi anonimitas online dengan agresi verbal pada pengguna Roblox pada fase *emerging adulthood*.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian psikologi sosial dan psikologi siber, khususnya mengenai peran persepsi anonimitas online dalam memunculkan agresi verbal pada konteks permainan daring.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi pengguna, penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran mengenai dampak persepsi anonimitas terhadap perilaku komunikasi digital.
2. Bagi pengembang platform seperti Roblox, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan kebijakan moderasi dan sistem keamanan komunitas.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi referensi awal untuk mengembangkan kajian terkait perilaku agresif dalam konteks interaksi daring.