



Orbit: Jurnal Ilmu Multidisplin Nusantara

| ISSN (Online) [3064-5883](https://issn.org/3064-5883) |
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>
DOI: <https://doi.org/10.63217/orbitv2i4.338>



Hubungan Konformitas Teman Sebaya dengan *Verbal Aggressiveness* pada Dewasa Awal Pemain Aktif *Game Online Mobile Legends*

Sausan Salsabila¹, Sarita Candra Merida², Tugimin Supriyadi³

¹Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Jakarta, Indonesia

²Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Jakarta, Indonesia

³Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Jakarta, Indonesia

Corresponding Author: sabilsn07@gmail.com¹

Abstract: *Verbal aggressiveness is one of the aggressive behaviors frequently observed among online game players, particularly in competitive games such as Mobile Legends. Peer conformity is considered one of the factors associated with this behavior. This study aimed to examine the relationship between peer conformity and verbal aggressiveness among emerging adults who actively play Mobile Legends. This study employed a quantitative approach with a correlational design. The participants consisted of 197 emerging adults aged 20–40 years who actively played Mobile Legends, selected using a non-probability sampling technique. Data were collected using the Peer Conformity Scale and the Verbal Aggressiveness Scale, both of which met the validity and reliability criteria. Data were analyzed using the Pearson correlation test. The results revealed a significant positive relationship between peer conformity and verbal aggressiveness ($r = 0,157$; $p = 0,028$). These findings indicate that individuals with higher levels of peer conformity tend to exhibit higher levels of verbal aggressiveness. However, the strength of the relationship was very weak, suggesting that verbal aggressiveness is influenced not only by peer conformity but also by other factors beyond the scope of this study. The findings are expected to contribute to the development of social psychology research, particularly regarding communication behavior among online game players.*

Keywords: *Peer Conformity, Verbal Aggressiveness, Emerging Adulthood, Online Game, Mobile Legends.*

Abstrak: Perilaku *verbal aggressiveness* merupakan salah satu bentuk perilaku agresif yang sering muncul pada pemain *game online*, terutama dalam permainan yang bersifat kompetitif seperti *Mobile Legends*. Salah satu faktor yang diduga berkaitan dengan perilaku tersebut adalah konformitas teman sebaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara konformitas teman sebaya dan *verbal aggressiveness* pada dewasa awal pemain aktif *game online Mobile Legends*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Sampel penelitian terdiri atas 197 dewasa awal berusia 20–40 tahun yang merupakan pemain aktif *Mobile Legends* dan diperoleh menggunakan teknik *non-probability sampling*. Data dikumpulkan menggunakan Skala Konformitas Teman Sebaya dan Skala *Verbal Aggressiveness* yang telah memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas. Analisis data dilakukan menggunakan uji korelasi Pearson. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan

positif yang signifikan antara konformitas teman sebaya dan verbal aggressiveness ($r = 0,157$; $p = 0,028$). Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi konformitas teman sebaya, semakin tinggi kecenderungan *verbal aggressiveness* pada dewasa awal pemain aktif Mobile Legends. Meskipun demikian, kekuatan hubungan yang diperoleh berada pada kategori sangat lemah, sehingga mengindikasikan bahwa *verbal aggressiveness* juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar konformitas teman sebaya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian psikologi sosial, khususnya yang berkaitan dengan perilaku komunikasi pada pemain game online.

Kata Kunci: Konformitas Teman Sebaya, *Verbal Aggressiveness*, Dewasa Awal, *Game Online*, Mobile Legends.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah meningkatkan penggunaan internet dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk sebagai sarana hiburan melalui permainan daring (*online game*). Di Indonesia, proporsi penduduk yang mengakses internet mencapai 72,78% pada tahun 2024, meningkat dibandingkan tahun sebelumnya (Badan Pusat Statistik, 2025). Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2025) juga menunjukkan bahwa internet dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan, salah satunya sebagai media hiburan. Dalam kategori permainan daring, genre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) merupakan genre yang paling diminati, dengan Mobile Legends: Bang Bang menjadi salah satu permainan yang paling banyak dimainkan di Indonesia (APJII, 2025; Databoks, 2023).

Popularitas *Mobile Legends* didominasi oleh kelompok usia remaja hingga dewasa awal (APJII, 2025; Databoks, 2023; Tek.id, 2018). Menurut Hurlock (1980), dewasa awal merupakan individu yang berada pada rentang usia 20–40 tahun, yaitu fase perkembangan ketika individu mulai menghadapi berbagai tuntutan sosial, membangun kemandirian, serta menjalankan berbagai peran dalam kehidupan. Di sisi lain, tingginya intensitas bermain *game online* pada kelompok usia tersebut juga meningkatkan frekuensi interaksi antar pemain yang berpotensi memunculkan berbagai bentuk perilaku sosial, termasuk *verbal aggressiveness*.

Verbal aggressiveness merupakan kecenderungan individu menyerang konsep diri orang lain melalui komunikasi verbal maupun nonverbal dengan tujuan menyakiti secara psikologis. Bentuk perilaku ini dapat berupa penghinaan terhadap karakter, serangan terhadap kompetensi, penggunaan kata-kata kasar, ejekan, ancaman, maupun bentuk komunikasi lain yang merendahkan individu (Infante & Wigley, 1986). Perilaku tersebut dalam konteks permainan Mobile Legends sering muncul ketika pemain mengalami kekalahan, menghadapi rekan satu tim yang dianggap bermain buruk, atau berada dalam situasi permainan yang kompetitif. Wawancara pendahuluan yang dilakukan peneliti terhadap lima belas pemain aktif Mobile Legends menunjukkan bahwa seluruh responden pernah melakukan ejekan (*ridicule/teasing*) dan agresi verbal nonverbal, sedangkan sebagian besar responden juga mengaku menggunakan kata-kata kasar serta menyerang kompetensi pemain lain ketika bermain.

Fenomena tersebut didukung oleh berbagai penelitian sebelumnya. Abdurrahman et al. (2025) menemukan bahwa intensitas bermain *game* berhubungan positif dengan agresivitas verbal pada remaja. Penelitian Sari et al. (2023) juga menunjukkan adanya hubungan positif antara kecanduan *game* MOBA dan agresivitas verbal pada dewasa awal. Selain itu, Agus et al. (2024) menjelaskan bahwa penggunaan kata-kata kasar, penghinaan, dan pelecehan verbal telah menjadi bentuk komunikasi yang umum dalam permainan Mobile Legends serta dipengaruhi oleh faktor emosi, performa permainan, dan suasana bermain.

Salah satu faktor sosial yang diduga berkaitan dengan munculnya *verbal aggressiveness* adalah konformitas teman sebaya. Mehrabian dan Stefl (1995) menjelaskan bahwa konformitas merupakan kecenderungan individu untuk menyesuaikan sikap, pendapat, maupun perilaku dengan kelompok melalui proses meniru perilaku orang lain, menghindari konflik, dan mengikuti keputusan kelompok. Apabila kelompok bermain memiliki norma komunikasi yang agresif,

individu yang memiliki tingkat konformitas tinggi cenderung mengikuti pola komunikasi tersebut agar tetap diterima dalam kelompok.

Hubungan antara konformitas teman sebaya dan perilaku agresif telah didukung oleh berbagai penelitian. Rahma (2022) menemukan bahwa konformitas teman sebaya berhubungan positif dengan intensitas bermain Mobile Legends. Mantiri et al. (2023) juga melaporkan bahwa konformitas teman sebaya berpengaruh terhadap *toxic disinhibition online* pada komunitas pemain Mobile Legends. Penelitian Sun dan Sun (2021) menunjukkan bahwa norma teman sebaya berperan sebagai mediator dalam hubungan antara aktivitas bermain *game* dan perilaku agresif. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Carene et al. (2025) dan Kreuder et al. (2024), yang menunjukkan bahwa norma kelompok dan pengaruh teman sebaya berkontribusi terhadap meningkatnya kecenderungan perilaku agresif. Berseberangan dengan hal itu, Kartini (2016) menemukan bahwa konformitas teman sebaya tidak berhubungan secara langsung dengan niat agresi, melainkan berperan bersama faktor lain, seperti intensitas bermain *game*.

Berdasarkan penelitian terdahulu, sebagian besar kajian mengenai konformitas dan perilaku agresif masih berfokus pada remaja atau konteks pendidikan formal. Penelitian yang secara khusus mengkaji hubungan antara konformitas teman sebaya dan *verbal aggressiveness* pada dewasa awal pemain aktif Mobile Legends masih relatif terbatas. Padahal, dewasa awal memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda dengan remaja, terutama dalam aspek kematangan berpikir, kontrol diri, serta regulasi emosi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara konformitas teman sebaya dan *verbal aggressiveness* pada dewasa awal pemain aktif *game online* Mobile Legends.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian korelasional. Desain korelasional digunakan untuk mengetahui hubungan antara konformitas teman sebaya dan *verbal aggressiveness* pada dewasa awal pemain aktif *game online* Mobile Legends tanpa memberikan perlakuan terhadap variabel yang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah dewasa awal pemain aktif *game online* Mobile Legends. Teknik pengambilan sampel menggunakan *non-probability sampling* dengan metode *purposive sampling*. Kriteria responden meliputi dewasa awal berusia 20–40 tahun dan merupakan pemain aktif *game online* Mobile Legends. Sebanyak 197 responden memenuhi kriteria penelitian dan berpartisipasi dalam penelitian ini. Pengumpulan data dilakukan secara daring menggunakan Google Form yang disebarakan melalui berbagai komunitas Mobile Legends di media sosial.

Instrumen penelitian terdiri atas Skala Konformitas Teman Sebaya yang dimodifikasi dari Mehrabian dan Stefl (1995) serta Skala *Verbal Aggressiveness* yang diadopsi dari Abdurrahman et al. (2025) berdasarkan teori Infante dan Wigley (1986). Skala Konformitas Teman Sebaya terdiri atas 11 *item* yang mengukur tiga aspek, yaitu meniru perilaku kelompok, mengalah untuk menghindari konflik, dan menjadi pengikut kelompok. Sementara itu, Skala *Verbal Aggressiveness* terdiri atas 23 *item* yang mengukur tujuh aspek, yaitu *character attacks*, *competence attacks*, *insults/profanity*, *ridicule/teasing*, *malediction*, *threats*, dan *nonverbal emblems*. Skala Konformitas Teman Sebaya menggunakan lima alternatif jawaban, sedangkan Skala *Verbal Aggressiveness* menggunakan empat alternatif jawaban.

Penelitian ini menggunakan metode uji coba terpakai, yaitu data yang diperoleh dari responden digunakan sekaligus untuk menguji kualitas instrumen dan menguji hipotesis penelitian. Metode ini dipilih karena instrumen yang digunakan merupakan hasil adaptasi dari alat ukur yang telah digunakan pada penelitian sebelumnya dan memiliki dasar teoritis yang jelas. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Pearson antara skor *item* dan skor total, sedangkan reliabilitas diukur menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh *item* pada kedua skala memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas sehingga layak digunakan dalam penelitian. Analisis data dilakukan menggunakan JASP. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik responden dan distribusi data penelitian. Sebelum dilakukan uji hipotesis, dilakukan uji asumsi yang meliputi uji normalitas dan uji linearitas. Uji hipotesis dilakukan menggunakan korelasi Pearson untuk mengetahui

hubungan antara konformitas teman sebaya dan *verbal aggressiveness*. Selain itu, dilakukan analisis lanjutan menggunakan *one-way analysis of variance* (ANOVA) untuk mengetahui perbedaan konformitas teman sebaya dan *verbal aggressiveness* berdasarkan karakteristik demografis responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini melibatkan 197 responden yang merupakan pemain aktif *game online* Mobile Legends pada rentang usia dewasa awal (20–33 tahun). Mayoritas responden berusia 22 tahun (27,92%), berjenis kelamin laki-laki (57,87%), berstatus pelajar atau mahasiswa (55,84%), belum menikah (92,89%), dan berdomisili di wilayah Jabodetabek (57,87%). Sebagian besar responden lebih sering memainkan *role* Mid Laner (31,47%), memiliki intensitas bermain 1–3 jam per hari (55,84%), serta bermain Mobile Legends sebanyak 3–4 hari dalam satu minggu (38,07%).

Tabel 1. Profil Demografis Variabel Penelitian

Variabel	Mean	Median	Standar Deviasi
<i>Verbal Aggressiveness</i>	2.46	2.44	0.67
Konformitas	3.53	3.46	0.55

Hasil analisis deskriptif pada tabel di atas menunjukkan bahwa variabel konformitas memiliki nilai rata-rata (*mean*) sebesar 3,53 dengan standar deviasi 0,55, sedangkan variabel *verbal aggressiveness* memiliki nilai rata-rata sebesar 2,46 dengan standar deviasi 0,67. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa skor konformitas responden cenderung lebih tinggi dibandingkan skor *verbal aggressiveness*. Selain itu, nilai standar deviasi pada kedua variabel menunjukkan bahwa penyebaran data relatif homogen sehingga variasi jawaban responden tidak terlalu jauh dari nilai rata-ratanya.

Berdasarkan hasil kategorisasi, sebagian besar responden memiliki tingkat konformitas pada kategori sedang (70,05%), sedangkan tingkat *verbal aggressiveness* juga didominasi oleh kategori sedang (65,48%). Temuan tersebut menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki kecenderungan yang cukup dalam menyesuaikan diri dengan kelompok sebayanya, namun tidak menunjukkan perilaku *verbal aggressiveness* yang berlebihan.

Tabel 2. Uji Validitas Skala *Verbal Aggressiveness*

Item	r	α	Keterangan
Item 1	0.759	< 0.001	Item Dapat Digunakan
Item 2	0.478	< 0.001	Item Dapat Digunakan
Item 3	0.714	< 0.001	Item Dapat Digunakan
Item 4	0.683	< 0.001	Item Dapat Digunakan
Item 5	0.709	< 0.001	Item Dapat Digunakan
Item 6	0.635	< 0.001	Item Dapat Digunakan
Item 7	0.723	< 0.001	Item Dapat Digunakan
Item 8	0.651	< 0.001	Item Dapat Digunakan
Item 9	0.725	< 0.001	Item Dapat Digunakan
Item 10	0.636	< 0.001	Item Dapat Digunakan
Item 11	0.754	< 0.001	Item Dapat Digunakan
Item 12	0.737	< 0.001	Item Dapat Digunakan
Item 13	0.704	< 0.001	Item Dapat Digunakan
Item 14	0.584	< 0.001	Item Dapat Digunakan
Item 15	0.711	< 0.001	Item Dapat Digunakan
Item 16	0.563	< 0.001	Item Dapat Digunakan
Item 17	0.716	< 0.001	Item Dapat Digunakan
Item 18	0.683	< 0.001	Item Dapat Digunakan
Item 19	0.704	< 0.001	Item Dapat Digunakan
Item 20	0.512	< 0.001	Item Dapat Digunakan
Item 21	0.631	< 0.001	Item Dapat Digunakan

Item 22	0.299	< 0.001	Item Dapat Digunakan
Item 23	0.486	< 0.001	Item Dapat Digunakan

Tabel 3. Uji Validitas Skala Konformitas

Item	r	α	Keterangan
Item 1	0.547	< 0.001	Item Dapat Digunakan
Item 2	0.545	< 0.001	Item Dapat Digunakan
Item 3	0.535	< 0.001	Item Dapat Digunakan
Item 4	0.429	< 0.001	Item Dapat Digunakan
Item 5	0.436	< 0.001	Item Dapat Digunakan
Item 6	0.374	< 0.001	Item Dapat Digunakan
Item 7	0.576	< 0.001	Item Dapat Digunakan
Item 8	0.365	< 0.001	Item Dapat Digunakan
Item 9	0.538	< 0.001	Item Dapat Digunakan
Item 10	0.585	< 0.001	Item Dapat Digunakan
Item 11	0.565	< 0.001	Item Dapat Digunakan

Data terlebih dahulu diuji menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Hasil uji validitas berdasarkan tabel statistik di atas menunjukkan bahwa seluruh *item* pada skala konformitas dan *verbal aggressiveness* memenuhi kriteria validitas, yaitu nilai koefisien korelasi $\geq 0,20$ dan signifikan pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga tidak terdapat *item* yang gugur.

Tabel 4. Uji Reliabilitas Skala Verbal Aggressiveness

Frequentist Scale Reliability Statistics

Coefficient	Estimate	Std. Error	95% CI	
			Lower	Upper
Coefficient α	0.936	0.007	0.923	0.949

Tabel 5. Uji Reliabilitas Skala Konformitas

Frequentist Scale Reliability Statistics

Coefficient	Estimate	Std. Error	95% CI	
			Lower	Upper
Coefficient α	0.705	0.035	0.637	0.772

Berdasarkan tabel statistik di atas, hasil uji reliabilitas pada skala konformitas memperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,705 dan skala *verbal aggressiveness* memperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,947 yang menunjukkan bahwa kedua alat ukur memiliki tingkat konsistensi yang baik sehingga dapat digunakan untuk mengukur variabel konformitas dan *verbal aggressiveness* dalam penelitian ini.

Tabel 6. Uji Asumsi Penelitian

	Uji Normalitas	Uji Linearitas
	Kolmogorov-Smirnov	Linear Regression
Sig. Verbal Aggressiveness	0.458	0.028
Sig. Konformitas	0.073	0.028
Keterangan	Uji Asumsi Terpenuhi	Uji Asumsi Terpenuhi

Hasil uji asumsi menunjukkan bahwa kedua variabel berdistribusi normal dan memenuhi asumsi linearitas, sehingga analisis korelasi Pearson dapat digunakan untuk menguji hubungan antara konformitas teman sebaya dan *verbal aggressiveness*.

Hasil analisis korelasi Pearson menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara konformitas teman sebaya dan *verbal aggressiveness* pada dewasa awal pemain aktif *game online* Mobile Legends ($r = 0,157$; $p = 0,028$). Nilai koefisien korelasi tersebut menunjukkan

bahwa hubungan antara kedua variabel berada pada kategori sangat lemah, sehingga konformitas teman sebaya hanya berkaitan dalam proporsi yang kecil dengan munculnya *verbal aggressiveness*.

Tabel 7. Uji Hipotesis Penelitian

Variable		TOTAL VA	TOTAL K
1. TOTAL VA	Pearson's r	—	
	p-value	—	
2. TOTAL K	Pearson's r	0.157	—
	p-value	0.028	—

Selain uji hipotesis, dilakukan pula analisis lanjutan untuk mengetahui perbedaan konformitas dan *verbal aggressiveness* berdasarkan karakteristik demografis responden. Hasil analisis menunjukkan bahwa *verbal aggressiveness* berbeda secara signifikan berdasarkan jenis kelamin, usia, domisili, intensitas bermain per hari, dan frekuensi bermain per minggu. Sementara itu, konformitas teman sebaya menunjukkan perbedaan berdasarkan jenis kelamin dan status pernikahan.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara konformitas teman sebaya dan *verbal aggressiveness* pada dewasa awal pemain aktif *game online* Mobile Legends. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara konformitas teman sebaya dan *verbal aggressiveness*. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kecenderungan individu untuk menyesuaikan diri dengan kelompok sebayanya, semakin tinggi pula kecenderungan individu menampilkan perilaku *verbal aggressiveness*. Kekuatan hubungan yang diperoleh berada pada kategori sangat lemah, sehingga konformitas teman sebaya bukan merupakan satu-satunya faktor yang berkaitan dengan munculnya *verbal aggressiveness*.

Temuan tersebut sejalan dengan teori konformitas yang dikemukakan oleh Mehrabian dan Stefl (1995), yang menjelaskan bahwa individu dengan tingkat konformitas tinggi cenderung menyesuaikan sikap dan perilakunya dengan norma kelompok melalui kecenderungan meniru perilaku anggota kelompok, menghindari pertentangan, serta mengikuti keputusan kelompok. Pada permainan Mobile Legends, apabila kelompok bermain terbiasa menggunakan kata-kata kasar, ejekan, atau bentuk komunikasi agresif lainnya, individu dengan tingkat konformitas yang tinggi cenderung mengikuti pola komunikasi tersebut sebagai bentuk penyesuaian diri agar tetap diterima oleh kelompoknya.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Firdaus (2025) yang menemukan adanya hubungan positif antara konformitas dan agresivitas verbal. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa individu yang lebih mudah menyesuaikan diri dengan kelompok cenderung mengikuti pola komunikasi yang berlaku di dalam kelompok, termasuk perilaku agresif secara verbal. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Amelia dan Suhesty (2025), yang menemukan hubungan positif antara konformitas teman sebaya dan agresivitas verbal. Kekuatan hubungan dalam penelitian ini lebih rendah dibandingkan penelitian sebelumnya. Perbedaan tersebut diduga dipengaruhi oleh karakteristik responden karena penelitian terdahulu dilakukan pada remaja, sedangkan penelitian ini melibatkan dewasa awal yang telah memiliki perkembangan regulasi emosi dan kematangan berpikir yang lebih baik.

Koefisien korelasi yang berada pada kategori sangat lemah menunjukkan bahwa konformitas teman sebaya hanya memberikan kontribusi yang kecil terhadap munculnya *verbal aggressiveness*. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa perilaku *verbal aggressiveness* juga dipengaruhi oleh berbagai faktor lain, seperti regulasi emosi (Indriani & Affandi, 2025), kontrol diri (Pratasiwi & Larasati, 2025), karakteristik kepribadian, seperti *neuroticism*, *trait aggression*, *sensation seeking*, dan *anxiety* (Mehroof & Griffiths, 2010), intensitas bermain (Raharjo et al., 2024), maupun situasi permainan yang kompetitif (Amoroso et al., 2024). Temuan ini

menunjukkan bahwa konformitas teman sebaya bukan merupakan faktor dominan dalam menjelaskan munculnya *verbal aggressiveness* pada pemain Mobile Legends.

Berdasarkan hasil kategorisasi, sebagian besar responden memiliki tingkat konformitas dan *verbal aggressiveness* pada kategori sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki kecenderungan untuk menyesuaikan diri dengan kelompok sebayanya, tetapi masih mampu mengendalikan perilaku komunikasi sehingga tidak menunjukkan perilaku agresif secara verbal yang berlebihan. Kondisi tersebut dapat dijelaskan berdasarkan karakteristik perkembangan dewasa awal, di mana individu pada tahap dewasa awal telah memiliki kemampuan regulasi emosi, kontrol diri, dan pengambilan keputusan yang lebih baik dibandingkan remaja (Wood et al., 2018). Individu yang memiliki kecenderungan untuk menyesuaikan diri dengan kelompok tidak selalu mengikuti seluruh norma kelompok, terutama apabila perilaku tersebut bertentangan dengan nilai atau pertimbangan pribadinya.

Selain karakteristik perkembangan individu, konteks permainan Mobile Legends juga berperan dalam memengaruhi perilaku komunikasi pemain. Permainan ini menuntut koordinasi, kerja sama, dan komunikasi yang intens antarpemain sehingga membentuk norma tertentu dalam kelompok bermain. Apabila norma kelompok membiasakan penggunaan komunikasi yang agresif, individu dengan tingkat konformitas tinggi cenderung mengikuti pola komunikasi tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Mardison (2016) yang menyatakan bahwa dampak konformitas bergantung pada norma yang berlaku dalam kelompok. Raharjo et al. (2024) juga menemukan bahwa intensitas bermain Mobile Legends berhubungan positif dengan agresivitas verbal, sehingga lingkungan permainan yang kompetitif dapat memperkuat munculnya perilaku *verbal aggressiveness*.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa konformitas teman sebaya memiliki hubungan positif dengan *verbal aggressiveness* pada dewasa awal pemain aktif *game online* Mobile Legends. Hubungan yang ditemukan berada pada kategori sangat lemah sehingga *verbal aggressiveness* diperkirakan merupakan perilaku yang dipengaruhi oleh berbagai faktor psikologis maupun situasional, bukan hanya oleh konformitas teman sebaya. Temuan ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian psikologi sosial, khususnya mengenai perilaku komunikasi dalam permainan *online*, serta menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya untuk mengkaji faktor-faktor lain yang berhubungan dengan *verbal aggressiveness*.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara konformitas teman sebaya dan *verbal aggressiveness* pada dewasa awal pemain aktif *game online* Mobile Legends. Temuan tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi kecenderungan individu untuk menyesuaikan diri dengan kelompok sebayanya, semakin tinggi pula kecenderungan individu menampilkan perilaku *verbal aggressiveness*. Kekuatan hubungan yang ditemukan berada pada kategori sangat lemah, sehingga konformitas teman sebaya bukan merupakan faktor utama yang berkaitan dengan munculnya perilaku tersebut. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat konformitas dan *verbal aggressiveness* pada kategori sedang. Temuan ini mengindikasikan bahwa perilaku *verbal aggressiveness* pada dewasa awal pemain Mobile Legends dipengaruhi oleh berbagai faktor lain di luar konformitas teman sebaya. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji faktor-faktor lain yang berpotensi memengaruhi *verbal aggressiveness* dengan menggunakan desain penelitian maupun metode pengumpulan data yang lebih beragam sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai perilaku komunikasi pada pemain *game online*.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil penelitian. Sampel penelitian hanya melibatkan dewasa awal pemain aktif *game online* Mobile Legends yang diperoleh melalui teknik *non-probability sampling*, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, penelitian ini hanya mengkaji hubungan antara konformitas teman sebaya dan *verbal aggressiveness* berdasarkan data *self-report*, sehingga masih terdapat kemungkinan adanya bias persepsi responden serta faktor-faktor lain yang belum diteliti yang dapat memengaruhi *verbal*

aggressiveness. Keterbatasan tersebut membuka peluang bagi penelitian selanjutnya untuk menggunakan sampel yang lebih beragam, mempertimbangkan variabel lain seperti regulasi emosi, kontrol diri, kepribadian, maupun intensitas bermain, serta menerapkan metode atau desain penelitian yang berbeda agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai *verbal aggressiveness* pada pemain game online.

REFERENSI

- Abdurrahman, Suarti, N. K. A., & Budiman, S. A. (2025). Hubungan antara Penggunaan Game Online dengan Perilaku Agresif Verbal pada Siswa Kelas VIII di SMPN 22 Mataram. *Jurnal Sistem Informasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 106–114.
- Agus, Zainuddin, K., & Piara, M. (2024). Behavior of Verbal Violence in Online Game Players: Mobile Legend: Bang Bang. *ARRUS: Journal of Social Sciences and Humanities*, 4(2), 184–198. <https://doi.org/https://doi.org/10.35877/soshum2484>
- Amelia, D., & Suhesty, A. (2025). Dari Teman ke Tindakan: Hubungan antara Konformitas Teman Sebaya dengan Agresivitas Verbal Remaja SMP X Kota Samarinda. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(1), 69–77.
- Amoroso, A. N., Hamjan, B., Lizondra, J. L., & Tomakin, E. M. (2024). Violent Video Games on Aggression and Self-control of Student Gamers. *KnE Social Sciences*, 296–335. <https://doi.org/10.18502/kss.v9i30.17527>
- APJII. (2025). *Survei Penetrasi Internet dan Perilaku Penggunaan Internet*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. <https://survei.apjii.or.id/survei/group/11>
- Badan Pusat Statistik. (2025). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2024*. <https://www.bps.go.id/publication/2025/08/29/beaa2be400eda6ce6c636ef8/statistik-telekomunikasi-indonesia-2024.html>
- Carene, Y. M., Mboshi, N. S., & Achiri, L. B. J. (2025). Peer Culture, Conformity Pressure and Adolescent Aggression in Some Public Secondary Schools in the North West and Center Regions of Cameroon. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, 9(10), 5250–5273. <https://doi.org/https://doi.org/10.47772/IJRISS.2025.910000431>
- Databoks. (2023). *Mobile Legends, Game Seluler Paling Disukai di Indonesia*. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/infografik/2023/04/06/mobile-legends-game-seluler-paling-disukai-di-indonesia>
- Firdaus, H. N. (2025). *Hubungan Konformitas Teman Sebaya dengan Kecenderungan Perilaku Agresivitas Verbal pada Remaja Akhir*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Gramedia.
- Indriani, D., & Affandi, G. R. (2025). The Relationship between Emotion Regulation and Peer Conformity with Aggressive Behavior in Senior High School Students. *UMSIDA Preprints Server*, 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.21070/ups.7900>
- Infante, D. A., & Wigley, C. J. (1986). Verbal Aggressiveness: An Interpersonal Model and Measure. *Communications Monographs*, 53(1), 61–69. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/03637758609376126>
- Kartini, H. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa. *Psikoborneo*, 4(4), 482–489. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30872/psikoborneo.v4i4.4232>
- Kreuder, A., Frick, U., Klütsch, J., Haehn, L., & Schlittmeier, S. J. (2024). The Effect of Aggressive Group Norms on Young Adults' Conformity Behavior in WhatsApp Chats: A Vignette-Based Experiment. *Scientific Reports*, 14(17231). <https://doi.org/https://doi.org/10.1038/s41598-024-67915-9>
- Mantiri, J. J., Tiwa, T. M., & Sengkey, M. M. (2023). Pengaruh Konformitas terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online pada Komunitas Gamers Mobile Legends di Tondano. *Psikopedia*, 4(4), 339–346.
- Mardison, S. (2016). Konformitas Teman Sebaya Sebagai Pembentuk Perilaku Individu. *Jurnal Al-Taujih*, 2(1), 78–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.15548/atj.v2i1.941>

- Mehrabian, A., & Stefl, C. (1995). Basic Temperament Components of Loneliness, Shyness, and Conformity. *Social Behavior and Personality*, 23(3), 253–264. <https://doi.org/10.2224/sbp.1995.23.3.253>
- Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 313–316.
- Pratasiwi, R., & Larasati, B. S. (2025). Hubungan Self-Control dengan Perilaku Agresif pada Remaja Pemain Game Online. *NATHIQIYYAH: Jurnal Psikologi Islam*, 8(1), 70–78. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.46781/nathiqiyyah.v8i1>
- Raharjo, D. B., Saragih, S., & Haque, S. A. U. (2024). Agresivitas Verbal pada Pemain Mobile Legend: Bagaimana Peran Intensitas Bermain? *INNER: Journal of Psychology Research*, 3(2), 506–514.
- Rahma, N. (2022). Hubungan Konformitas Teman Sebaya Dengan Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends. *Psikoborneo Jurnal Ilmiah Psikologi*, 10(2), 281–293. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo>
- Sari, N. I. K., Nurdin, M. N. H., & Sulastris, S. (2023). The Relationship Between Game Online Addiction and The Tendency for Verbal Aggressiveness in Multiplayer Online Battle Arena. *ARRUS: Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(5), 685–694. <https://doi.org/https://doi.org/10.35877/soshum2128>
- 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/https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2021.106225>
- Tek.id. (2018). *Jumlah Gamer di Indonesia Capai 100 Juta di 2020*. Tek.Id. <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A>
- Wood, D., Crapnell, T., Lau, L., Bennett, A., Lotstein, D., Ferris, M., & Kuo, A. (2018). Emerging Adulthood as a Critical Stage in the Life Course. In *Handbook of Life Course Health Development*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-47143-3_7