



**PENGARUH ANONIMITAS DAN INTERAKSI VIRTUAL TERHADAP
TINDAKAN CYBER HARASSMENT PADA GAME ROBLOX**

SKRIPSI

**BRYAN STORM FERYAN DJIE
2210611263**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
FAKULTAS HUKUM
PROGRAM STUDI HUKUM PROGRAM SARJANA
2026**



**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
FAKULTAS HUKUM
PROGRAM STUDI HUKUM PROGRAM SARJANA**

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGARUH ANONIMITAS DAN INTERAKSI VIRTUAL TERHADAP
TINDAKAN CYBER HARASSMENT PADA GAME ROBLOX**

BRYAN STORM FERYAN DJIE

2210611263

Skripsi/Memorandum Hukum/Studi Kasus ini telah disetujui untuk dipertahankan
dihadapan Tim Penguji

Jakarta, 21 Mei 2026

Mengetahui
Koordinator Program Studi Hukum
Program Sarjana

Dr. Muthia Sakti, S.H., M.H.
NIP 199412312025212096

Menyetujui,
Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Ali Imran Nasution, S.H., M.H.
NIP 199003112019031014



**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA
FAKULTAS HUKUM
PROGRAM STUDI S1- ILMU HUKUM**

PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh

Nama : Bryan Storm Feryan Djie
NIM : 2210611263
Program Studi : Hukum Program Sarjana
Judul : Pengaruh Anonimitas dan Interaksi Virtual terhadap
Tindakan Cyber Harassment pada Game Roblox

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian
persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum pada
Program Studi Hukum Program Sarjana, Fakultas Hukum Universitas
Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.

Ketua Penguji

Aji Lukman Ibrahim, S.H., M.H.
NIP NIP 199207082019031015

Penguji I

Abdul Kholiq, S.H., M.H.
NIP 199110132022031006

Penguji II

Ali Imran Nasution, S.H., M.H.
NIP 199003112019031014



Ketua Fakultas Hukum

Dr. Lukman, S.H., LL.M.
NIP 19740906022021211004

Ketua Program Studi S1 Hukum

Dr. Muthia Sakti, S.H., M.H.
NIP 199412312025212096

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal Ujian : Selasa, 30 Juni 2026

PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas akhir dalam bentuk skripsi ini merupakan hasil karya asli saya sebagai penulis utama. Seluruh sumber yang saya kutip dan rujuk telah dicantumkan secara benar sesuai kaidah akademik. Apabila di kemudian hari terbukti terdapat unsur plagiarisme dalam penyusunan tugas akhir ini, saya bersedia menerima sanksi dan tuntutan sesuai ketentuan hukum yang berlaku

Nama : Bryan Storm Feryan Djie
NIM : 2210611263
Tanggal : 21 Mei 2026
Tanda Tangan :



**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIK**

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama	: Bryan Storm Feryan Djie
NIM	: 2210611263
Fakultas	: Hukum
Program Studi	: Hukum Program Sarjana
Jenis Karya	: Skripsi
Judul	: Pengaruh Anonimitas dan Interaksi Virtual terhadap Tindakan <i>Cyber Harassment</i> pada <i>Game</i> Roblox

1. Untuk kepentingan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan karya ilmiah skripsi dengan judul tersebut diatas kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Nonexclusive Royalty Rights*).
2. Menyatakan SETUJU untuk melanjutkan pengolahan data skripsi menjadi artikel ilmiah yang dipublikasikan bersama Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
3. Menyatakan BERSEDIA mengirimkan (*submit*) naskah artikel yang merupakan bagian dari skripsi untuk dipublikasikan pada jurnal internasional bereputasi/jurnal nasional terakreditasi bersama dengan Dosen Pembimbing Tugas Akhir.

Jakarta, 21 Mei 2026

Yang menyatakan,



Bryan Storm Feryan Djie

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Anonimitas dan Interaksi Virtual terhadap Tindakan *Cyber Harassment* pada *Game* Roblox”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.

Tersusunnya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Suherman, S.H., LL.M., selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta
2. Ali Imran Nasution, S.H., M.H. selaku Dosen Pembimbing sekaligus Dosen penguji yang dengan penuh kesabaran telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Aji Lukman Ibrahim, S.H., M.H., selaku ketua panitia penguji seminar proposal, dan Dr. Handar Subhandi Bakhtiar, S.H., M.H., M.Tr.Adm.Kes., DipFS. selaku dosen penguji seminar proposal.
4. Orang tua penulis, Fery dan Yusniarti yang senantiasa memberikan dukungan moril, materiil, serta doa yang tidak terputus hingga penulis dapat mencapai tahap ini.
5. Azlan Ramy dan Christine Rachel Margaretha, sahabat sejak masa SMA yang tetap setia mendampingi dan memberikan dukungan moral tanpa henti. Terima kasih telah menjadi saksi pertumbuhan penulis dari masa sekolah hingga akhirnya mampu menyelesaikan studi hukum ini.
6. Rayhan Rery Gymnastiar Putra, Intania Nur Azizah, Rafi Alifihar Suryanto, Nadhira Faiza Zahira, Muhammad Royhan, Dewi Puspa Sari, Muhammad Naufal Hafidz, dan Alysia Madani Terima kasih karena meski kebersamaan di kampus pertama hanya singkat, persaudaraan kita tetap erat hingga saat ini. Kehadiran kalian adalah pengingat berharga akan awal perjalanan akademik penulis.
7. Jingga Ardeanti Putri, Nadia Risa Rasmitha, Putiara Nalasatya, Happy Sturaya Quratuainniza, dan teman-teman lainnya yang tidak bisa saya

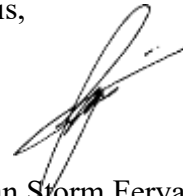
tuliskan satu persatu. Terima kasih atas bantuan, diskusi-diskusi yang mencerahkan, serta hari-hari penuh tawa yang membuat masa-masa sulit dalam penyusunan skripsi ini menjadi jauh lebih mudah dilewati.

8. Seluruh responden dan informan yang telah bersedia berbagi perspektif dan pengalamannya. Kontribusi kalian sangat krusial dalam membantu penulis membedah fenomena yang diangkat dalam penelitian ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi isi maupun penyajian. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ilmiah ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang hukum, serta menjadi sumbangsih kecil bagi dunia akademik. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan keberkahan kepada kita semua.

Jakarta, 20 November 2025

Penulis,



Bryan Storm Feryan Djie

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis pengaruh anonimitas dan interaksi virtual terhadap *cyber harassment* di Roblox serta peran pengembang dalam pencegahannya. Penelitian hukum empiris ini menggunakan data kuantitatif dari kuesioner 79 pemain Roblox Indonesia usia 18–24 tahun (analisis regresi linear berganda), data kualitatif dari wawancara empat informan, dan studi kepustakaan. Hasil regresi: anonimitas ($\beta=0,389$; $p<0,001$) dan interaksi virtual ($\beta=0,539$; $p<0,001$) berpengaruh positif signifikan terhadap *cyber harassment*, bersama menjelaskan 55,6% variasi ($R^2=0,556$). Anonimitas sebagai "jubah psikologis" melemahkan hambatan moral, interaksi virtual (terutama *voice chat*) menjadi kanal utama pelecehan yang dikonfirmasi seluruh informan. Peran pengembang Roblox belum memadai: Community Standards lemah penegakan, sensor kata tidak efektif, *voice chat* tanpa filter, laporan lambat, serta sanksi ringan tanpa efek jera. Roblox sebagai PSE pihak ketiga hanya bisa memberi sanksi administratif. Sebagai Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) pihak ketiga, Roblox hanya dapat memberikan sanksi administratif internal. Penelitian ini merekomendasikan penguatan penindakan hukum terhadap pelaku, kerja sama lintas yurisdiksi, serta kepatuhan platform peraturan yang ada tanpa merusak esensi interaksi virtual dalam game.

Kata kunci: Anonimitas, interaksi virtual, cyber harassment, Roblox, moderasi platform

ABSTRACT

This study analyzes the influence of anonymity and virtual interaction on cyber harassment on Roblox, as well as the role of developers in preventing it. This empirical legal study uses quantitative data from questionnaires completed by 79 Indonesian Roblox players aged 18–24 (multiple linear regression analysis), qualitative data from interviews with four informants, and a literature review. Regression results: anonymity ($\beta=0.389$; $p<0.001$) and virtual interaction ($\beta=0.539$; $p<0.001$) have a significant positive effect on cyber harassment, together explaining 55.6% of the variation ($R^2=0.556$). Anonymity, acting as a “psychological cloak,” weakens moral inhibitions, while virtual interaction (particularly voice chat) serves as the primary channel for harassment, a finding confirmed by all informants. Roblox developers’ role has been inadequate: weak enforcement of Community Standards, ineffective word filtering, unfiltered voice chat, slow response to reports, and lenient penalties that lack a deterrent effect. As a third-party Electronic System Operator, Roblox can only impose administrative sanctions. As a third-party Electronic System Operator (ESO), Roblox can only impose internal administrative sanctions. This study recommends strengthening legal action against perpetrators, cross-jurisdictional cooperation, and platform compliance with existing regulations without undermining the essence of virtual interaction within the game.

Keywords: *Anonymity, virtual interaction, cyber harassment, Roblox, platform moderation*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	i
PENGESAHAN	ii
BIODATA PENULIS	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Ruang Lingkup Penelitian	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Tinjauan Hasil Penelitian Terdahulu (<i>Literature Review</i>)	9
B. Tinjauan Teori	12
1. Definisi <i>Game Online</i>	12
2. Teori Anonimitas	15
3. Teori Interaksi Virtual	19
4. Teori <i>Cyber harassment</i>	25
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian	32
B. Cara Pengumpulan	33
C. Teknik Analisis Data	36
BAB IV PEMBAHASAN	39
A. Analisis Pengaruh Anonimitas dan Interaksi Virtual pada Tindakan <i>Cyber Harassment</i> di Roblox	39
1. Gambaran Karakteristik Partisipan Penelitian	39
2. Pengujian Kelayakan Data dan Model Regresi	43
3. Pembuktian Hipotesis Pengaruh (Analisis Regresi)	51
4. Temuan Tambahan dari Kuesioner	53
5. Temuan Hasil Wawancara	54
6. Hasil Analisis Data	63

B. Analisis Peran Pengembang Dalam Mencegah dan Menangani <i>Cyber harassment</i> di Dalam Roblox.....	67
1. Evaluasi Kebijakan Standar Komunitas (Terms of Service)	67
2. Efektivitas Filter Bahasa	70
3. Responsivitas Sistem Pelaporan dan Sanksi.....	72
4. Optimalisasi Fitur Keamanan bagi Pemain	74
BAB V PENUTUP	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN.....	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Grafik Persebaran Pemain	40
Gambar 2 Grafik Interaksi Pemain Roblox.....	41
Gambar 3 Grafik Q-Q Plot.....	48
Gambar 4 Hasil Uji Heteroskedastisitas	50
Gambar 5 Contoh Konten Seksual di Roblox	56
Gambar 6 Contoh Ragebaiting dan ejekan di Roblox.....	56
Gambar 7 Contoh Ajakan Seksual di Roblox	57

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Contoh Pertanyaan Kuesioner	34
Tabel 2 Contoh Pertanyaan Wawancara	36
Tabel 3 Daftar Informan Penelitian	42
Tabel 4 Hasil Uji Validitas Variabel Anonimitas (x_1)	43
Tabel 5 Hasil Uji Validitas Variabel Interaksi Virtual (x_2)	44
Tabel 6 Hasil Uji Validitas Variabel <i>Cyber Harassment</i> (Y)	45
Tabel 7 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner	46
Tabel 8 Tes Normalitas (Shapiro-Wilk)	48
Tabel 9 Uji Multikolinearitas Kuesioner	49
Tabel 10 Model Coefficients - Cyber Harassment	51
Tabel 11 Model Fit Measures	52
Tabel 12 Perbedaan Respon Informan	58