

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Online game adalah media hiburan yang populer pada kalangan remaja dan dewasa awal. Sebuah fenomena yang terdeteksi pada pemain *online game* hingga memengaruhi keseharian di dunia nyata adalah meningkatnya angka kemunculan perilaku agresif (Agussalim *et al.*, 2020). Selama bermain *online game*, pemain terpapar oleh berbagai elemen dalam *game* yang dapat memengaruhi pemain hingga menjadi agresif (Raharjo *et al.*, 2024). Fenomena perilaku agresif yang muncul pada pemain *online game* kerap dinormalisasikan karena memiliki angka kemunculan relatif tinggi, padahal sebenarnya berdampak secara negatif bagi pemain serta orang di sekitar pemain (Hilvert-Bruce & Neill, 2020). Perilaku agresif dapat muncul dalam berbagai bentuk di kehidupan sehari-hari.

Bentuk perilaku agresif yang ditunjukkan oleh pemain *online game* dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu agresi verbal dan agresi fisik. Agresi verbal merujuk pada pengutaraan pernyataan berkonotasi merendahkan untuk menyalurkan emosi negatif yang dirasakan oleh pemain *online game* (Alexander *et al.* 2024). Agresi verbal yang umum terjadi antar pemain *online game* disebut dengan istilah *flaming* atau *trash talking* (Alrizky *et al.*, 2025). Agresi fisik merujuk pada perilaku memukul, melempar, menendang, membanting, dan merusak objek di sekitar pelaku (Aleissa *et al.*, 2022). Pada pemain *online game*, agresi fisik cenderung ditunjukkan dalam bentuk memukul dan membanting perangkat yang digunakan untuk bermain *game* (Ratu & Ambarwati, 2023).

Perilaku agresif yang muncul pada pemain *online game* tidak hanya berdampak pada pemain saat bermain *game*, melainkan memiliki pengaruh jangka panjang pada skala yang lebih besar. Penelitian oleh Dwibowo *et al.* (2024) menyebutkan bahwa seiring meningkatnya angka kemunculan perilaku agresif pada pemain *online game*, maka semakin menurun rasa empati yang dimiliki oleh orang tersebut. Penelitian oleh Hilvert-Bruce dan Neill (2020) menyebutkan bahwa angka perilaku agresif yang muncul pada pemain *online game* memengaruhi penempatan moral melalui efek desensitisasi, hingga menormalisasikan hal yang sebenarnya tidak normal. Selain itu, penelitian oleh Borrego-Ruiz dan Borrego (2025) menyebutkan bahwa pola interaksi yang terjadi selama bermain *game* dapat mengulang bahkan di luar konteks permainan. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemain yang melakukan perilaku agresi selama bermain *game* akan berperilaku agresif juga ketika berinteraksi dengan dunia nyata.

Penelitian terkait perbedaan tingkat agresivitas pada pemain *online game* sudah pernah dilakukan sebelumnya. Hasil penelitian menunjukkan tingkat agresivitas dapat bervariasi ditinjau dari faktor yang memengaruhi kemunculan perilaku agresif pada pemain tersebut. Lacko *et al.* (2024) melakukan penelitian longitudinal terhadap 3010 remaja usia 13-17 tahun di Ceko untuk membandingkan efek yang diberikan kepada pemain *game* dengan unsur kekerasan dan *game* tanpa unsur kekerasan.

Temuan penelitian menunjukkan remaja yang bermain *game* dengan unsur kekerasan menunjukkan perilaku agresif secara verbal dan fisik yang lebih tinggi dibandingkan remaja yang bermain *game* tanpa unsur kekerasan.

Penelitian oleh Gisbert-Perez *et al.* (2024) menyebutkan perbedaan jenis kelamin sebagai faktor yang signifikan terhadap tingkat kemunculan perilaku agresif pada pemain. Penelitian dilakukan terhadap 180 mahasiswa universitas di Spanyol yang aktif bermain *online game* melalui kuesioner yang disebar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku agresif lebih cenderung muncul pada kelompok pemain berjenis kelamin laki-laki dibandingkan kelompok pemain berjenis kelamin perempuan.

Rahman *et al.* (2025) melakukan penelitian dengan metode kuantitatif *ex-post facto* terhadap 68 siswa SMAN 3 Kendari. Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk melihat perbedaan tingkat agresivitas pada pemain *game* berdasarkan waktu, frekuensi, dan keterlibatan bermain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semakin tinggi waktu, frekuensi, dan keterlibatan pemain dalam *game*, maka semakin tinggi juga tingkat agresivitasnya. Hal sebaliknya terjadi pada kelompok pemain dengan waktu, frekuensi, dan keterlibatan bermain rendah. Hasil serupa juga ditemukan pada penelitian oleh Nurdin *et al.* (2024) di mana pemain dengan intensitas bermain tinggi menunjukkan agresi verbal lebih tinggi dibandingkan pemain dengan yang berintensitas rendah.

Penelitian oleh Sun *et al.* (2023) menyebutkan bahwa terdapat perbedaan tingkat agresi verbal yang signifikan antar pemain mode permainan *single player* dan pemain mode permainan *multiplayer*. Eksperimen dilakukan terhadap sejumlah 35 partisipan yang diberikan waktu 15 menit untuk bermain *game* dalam mode *single player* dan *multiplayer* untuk melihat tingkat agresivitas pada pemain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat agresi verbal pada pemain mode *multiplayer* lebih tinggi dibandingkan pada pemain mode *single player*.

Pada penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya, terdapat empat faktor yang diidentifikasi untuk memberi perbedaan terhadap tingkat agresivitas pada pemain *online game*, yaitu konten dalam *game* (*violent* dan *non-violent*), jenis kelamin pemain (laki-laki dan perempuan), intensitas bermain (jarang dan sering), dan mode permainan (*single* dan *multiplayer*). Namun belum pernah terdapat penelitian yang membandingkan tingkat agresivitas pada pemain *online game* berdasarkan fitur interaksi antar pemain, yaitu kompetisi dan kerjasama. Penelitian ini bertujuan untuk menutup kesenjangan tersebut dengan menguji ada atau tidaknya perbedaan tingkat agresivitas pada pemain *multiplayer online game* (*competitive* dan *cooperative*). Selain menutup kesenjangan, penelitian ini perlu dilakukan untuk menegaskan bahwa tidak semua *online game* dapat memengaruhi tingkat agresivitas pada pemainnya karena elemen dalam *game* (interaksi kompetisi dan interaksi kerja sama) relevan untuk mengadakan sebuah perbedaan. Apabila besar pengaruh *competitive* dan *cooperative online game* terhadap agresivitas tidak terdeteksi, maka tindakan agresif akan berlanjut dimanifestasikan dalam kehidupan

sehari-hari (Agussalim *et al.*, 2020). Dengan uraian latar belakang sedemikian, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Q1: Apakah terdapat perbedaan tingkat agresivitas antara pemain *competitive online game* dengan pemain *cooperative online game*?

1.1.1. Tinjauan Pustaka

1.1.1.1. *General Aggression Model*

General Aggression Model, umum disingkat sebagai GAM, adalah teori agresi yang menyebutkan bahwa faktor individual dan situasional memengaruhi tingkat kemunculan perilaku agresif pada individu. Faktor individual merujuk pada dinamika internal dan karakteristik yang memang ada pada individu tersebut, seperti jenis kelamin, usia, latar belakang budaya, IQ, kepribadian, kepercayaan, dan nilai-nilai yang dianut. Sementara itu, faktor situasional merujuk pada elemen eksternal yang berada di sekitar, seperti paparan terhadap media kekerasan, senjata tajam, suhu, provokasi, dan orang lain yang agresif (Allen & Anderson, 2017). Dalam model GAM, proses terbentuknya sebuah perilaku dimulai dari hadirnya faktor individual dan situasional yang kemudian memengaruhi kondisi internal seseorang. Setelah dipengaruhi, individu kemudian akan melalui proses penilaian kognitif dan pembuatan keputusan yang direalisasikan dalam bentuk perilaku di dunia nyata (Bushman & Anderson, 2020).

Faktor individual dan situasional kemudian memberikan dampak terhadap kondisi internal dari individu yang mencakup *affect*, *cognition*, dan *arousal* (Kersten & Greitmeyer, 2024). *Affect* merujuk pada reaksi emosional yang muncul pada saat itu juga dan hanya berlangsung dalam jangka pendek, seperti amarah (*anger*). *Cognition* merujuk pada proses kognisi pada individu yang digunakan untuk menilai sebuah perilaku atau situasi, seperti menilai sesuatu sebagai ancaman atau permusuhan tanpa pertimbangan lebih lanjut (*hostile appraisal*). Sementara itu, *arousal* merujuk pada rangsangan fisiologis yang mendorong individu untuk menunjukkan perilaku agresif (Zhao *et al.*, 2025; Becher *et al.*, 2025).

konteks permainan *multiplayer online game*, faktor individual yang dapat memengaruhi tingkat agresivitas pada pemain adalah empati, penempatan moralitas, kontrol diri, dan tipe kepribadian dari pemain itu sendiri (Lemercier-Dugarin *et al.*, 2020; Lacko *et al.*, 2024; Fajrianti *et al.*, 2024). Sementara faktor situasional yang dapat memengaruhi tingkat agresivitas pada pemain *multiplayer online game* bervariasi ditinjau dari mode permainan *competitive* dan *cooperative*. Pada *competitive online game*, faktor situasional dapat berupa provokasi dari lawan, kompetisi yang tinggi, permainan dengan tekanan intens, dan kekalahan dalam permainan (Sun *et al.*, 2023; Borrego-Ruiz & Borrego, 2025; Alexander *et al.*, 2024; Lim *et al.*, 2024). Sedangkan faktor situasional pada *cooperative online game* dapat berupa tujuan yang sama, kualitas kerja sama tim antar pemain, tekanan lingkungan bermain yang lebih ringan (Ding *et al.*, 2023; Farah *et al.*, 2023; Pais *et al.*, 2024).

Perbedaan jenis dan intensitas faktor tersebut kemudian akan menghasilkan tingkat agresivitas yang berbeda juga.

1.1.1.2. Frustration-aggression Theory

Frustration-aggression theory adalah teori yang menjelaskan bahwa frustrasi merupakan sebuah keadaan ketika seseorang merasa bahwa proses untuk mencapai tujuannya sedang dihambat oleh keterbatasan diri, maupun oleh pengaruh dari pihak lain. Frustrasi tersebut yang kemudian dapat meningkatkan peluang kemunculan perilaku agresif pada individu (Dollard *et al.*, 1939). Frustrasi pada individu dapat dipengaruhi oleh tiga faktor utama, yaitu seberapa penting tujuan tersebut bagi individu, seberapa tinggi ekspektasinya untuk mencapai keberhasilan, dan seberapa besar hambatan yang menghalanginya untuk mencapai tujuan (Oze & Esengol, 2024). Ketika seseorang menganggap tujuannya sebagai sesuatu yang penting dan memiliki ekspektasi tinggi untuk meraihnya, maka frustrasi yang muncul akan sama tingginya ketika orang tersebut dihambat dalam prosesnya (Kruglanski *et al.*, 2023). Salah satu faktor interaksi sosial yang dapat memengaruhi frustrasi pada seseorang adalah adanya kompetisi. Pola interaksi tersebut mendorong pemain untuk menghambat satu sama lain karena memiliki tujuan sama tapi berada dalam pihak yang berbeda. (Breuer *et al.*, 2015; Breuer & Elson, 2017).

Reaksi agresif yang muncul pada seseorang akan mencapai tingkat tertinggi ketika dituju langsung pada sumber frustrasi (Dugre & Potvin, 2023). Namun ketika tidak mampu untuk dituju langsung pada sumber, maka akan terjadi *displacement* (Sanderson, 2010). *Displacement* merupakan kondisi ketika seseorang tidak dapat menyalurkan reaksi agresinya secara langsung kepada sumber frustrasi, sehingga reaksi agresi disalurkan kepada objek lain yang tidak memiliki hubungan langsung dengan sumber frustrasi (Li *et al.*, 2025).

Dalam konteks *multiplayer online game*, agresivitas yang muncul pada pemain akan bervariasi berdasarkan sumber frustrasi yang ada dalam permainan. Pada *competitive online game*, model permainan menitikberatkan pada pola interaksi kompetitif antar pemain untuk menentukan siapa yang akan memenangkan permainan (Salsabela *et al.*, 2025). Model permainan sedemikian akan menjadi sumber frustrasi karena pemain lain berperan sebagai penghambat individu untuk mencapai kemenangan. Hambatan tersebut kemudian akan memicu kemunculan frustrasi yang pada akhirnya dapat termanifestasi dalam bentuk perilaku agresif pada pemain (Ferguson *et al.*, 2022; Ambreen *et al.*, 2024). Pada *cooperative online game*, pemain tidak dituntut untuk menghambat satu sama lain, namun untuk saling membantu karena setiap pemain memiliki tujuan yang perlu untuk dicapai bersama (He, 2023).

1.1.1.3. Bounded Generalized Reciprocity (BGR)

Bounded Generalized Reciprocity, umum disingkat menjadi BGR, merupakan model teori *social exchange* yang menyebutkan bahwa seseorang akan

menunjukkan perilaku tertentu kepada orang lain karena memiliki ekspektasi bahwa mereka dapat memperoleh perlakuan yang sama. Timbal balik yang diperoleh tidak harus datang secara langsung dari orang yang diperlakukan, namun juga dapat datang dari orang lain dengan identitas sosial, kelompok atau konteks yang sama (Imada *et al.*, 2023). Jika seseorang menunjukkan perilaku yang positif kepada orang lain, hal tersebut terjadi karena ia memiliki ekspektasi bahwa ia akan menikmati perlakuan yang sama. Sebaliknya, seseorang akan kurang termotivasi untuk menunjukkan perilaku prososial ketika tidak memiliki ekspektasi untuk memperoleh timbal balik yang menguntungkan juga (Horita & Hamada, 2024).

Dalam model BGR, dijelaskan bahwa seseorang akan memiliki ekspektasi bahwa perilaku prososial, dan non-agresif adalah norma terutama ketika berada dalam pola interaksi berupa kerja sama (Wei *et al.*, 2026). Ketika dikerucutkan dalam konteks *multiplayer online game*, penelitian oleh Velez (2015) menyebutkan hasil bahwa pemain *cooperative game* menunjukkan perilaku non-agresif dan kooperatif selama berinteraksi dengan pemain lain dalam tim. Hal tersebut terjadi karena ekspektasi bahwa ketika ia membantu seorang pemain, maka pemain lain dalam tim juga akan membantunya saat ia merasa kesulitan dalam *game*. Penemuan unik dari penelitian ini adalah bagaimana pemain yang sama juga menunjukkan perilaku non-agresif dan prososial bahkan kepada orang lain di luar konteks permainan *game*.

Sebaliknya, penelitian oleh Velez *et al.* (2016) menunjukkan bahwa pemain *game* dengan pola interaksi *competitive* memiliki ekspektasi bahwa setiap pemain akan berkompetisi untuk meraih kemenangan masing-masing tanpa mempertimbangkan kerugian pada pihak lain. Ekspektasi tersebut dapat melemahkan motivasi untuk menunjukkan perilaku prososial antar pemain dan meningkatkan kemunculan perilaku kompetitif yang dapat berkembang menjadi perilaku agresif. Lebih lanjut, perilaku agresif tersebut kemudian dapat terbawa ketika berinteraksi dengan orang lain di luar konteks permainan *game*.

Berdasarkan latar belakang dan tinjauan pustaka tersebut, terdapat rumusan hipotesis dalam penelitian ini, yaitu:

H₀: Tidak terdapat perbedaan tingkat agresivitas yang signifikan antara pemain *competitive online game* dengan pemain *cooperative online game*.

H₁: Terdapat perbedaan tingkat agresivitas yang signifikan antara pemain *competitive online game* dengan pemain *cooperative online game*

1.2. Tujuan dan Manfaat

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dan menelaah perbedaan tingkat agresivitas pada pemain *competitive online game* dan pemain *cooperative online game*. Penggunaan pendekatan kuantitatif pada penelitian ini dituju untuk mengukur dan membandingkan tingkat agresivitas pada dua kelompok tersebut melalui pengolahan data statistik. Penelitian diharapkan untuk memberikan bukti empiris mengenai perbedaan tingkat agresivitas pada pemain *competitive* dan

cooperative online game, serta berkontribusi dalam strategi penanggulangan perilaku agresif pada pemain *online game*.

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk memberi kontribusi terhadap perkembangan ilmu psikologi sosial, khususnya pada kajian yang membahas terkait agresivitas pada pemain *online game* dengan menghadirkan perspektif baru dalam memahami faktor-faktor yang dapat memengaruhi tingkat agresivitas pada pemain *online game*. Selain itu, penelitian juga dapat menjadi bahan referensi atau koreksi bagi peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian serupa.

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah untuk menunjukkan kaitan antara jenis *game* yang dimainkan (*competitive online game* dan *cooperative online game*) dengan perilaku agresif yang muncul pada pemain secara statistik. Dengan demikian, pemain diharapkan untuk dapat menjadi lebih sadar terhadap diri dan lebih bijak dalam memilih *game* yang dimainkan. Penelitian ini juga bermanfaat bagi *game developer* dalam proses perancangan atau pembatasan fitur tertentu dalam permainan dengan harapan mengurangi potensi munculnya perilaku agresif pada pemain.

BAB II METODE PENELITIAN

2.1. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif komparatif. Jenis penelitian tersebut dipilih atas dasar tujuan penelitian yang ingin membandingkan perbedaan tingkat agresivitas antara pemain *competitive online game* dan pemain *cooperative online game*. Penelitian kuantitatif dilakukan atas dasar pertimbangan bahwa sudah terdapat teori yang mampu untuk menjelaskan terjadinya fenomena, sehingga peneliti memiliki hipotesis yang perlu untuk diuji secara statistik. Oleh karena itu, jenis penelitian ini bertujuan hanya untuk membandingkan perbedaan satu variabel (tingkat agresivitas) pada dua kelompok yang berbeda (pemain *competitive online game* dan pemain *cooperative online game*), sehingga kuantitatif komparatif dianggap sebagai jenis penelitian yang sesuai untuk digunakan (Sugiyono, 2013).

Desain penelitian yang digunakan adalah desain survei. Desain tersebut terpilih dengan pertimbangan bahwa tujuan utama dari penelitian ini untuk membandingkan tingkat agresivitas yang memang sudah ada pada pemain, tanpa memberikan perlakuan apa pun. Survei dilakukan dengan metode *cross-sectional* karena data diambil hanya pada satu titik waktu tertentu, tanpa intervensi terhadap variabel yang diteliti. Pengumpulan data dilakukan melalui survei *online* (Google Forms) atas dasar efektivitas dan efisiensi. Survei *online* memiliki aksesibilitas tinggi dan merupakan metode optimal untuk target populasi yang besar (Creswell 2009). Penelitian menggunakan domain di wilayah Indonesia.

2.2. Variabel Penelitian

Konsep variabel merujuk pada atribut dalam seseorang atau sebuah objek yang memiliki variasi, sehingga tidak memungkinkan persamaan persis, namun sebatas kemiripan. Dalam konteks penelitian, variabel merujuk pada atribut yang ditelaah oleh peneliti melalui pengumpulan informasi relevan (Sugiyono, 2013). Penelitian ini melibatkan dua jenis variabel, yakni variabel independen dan variabel dependen.

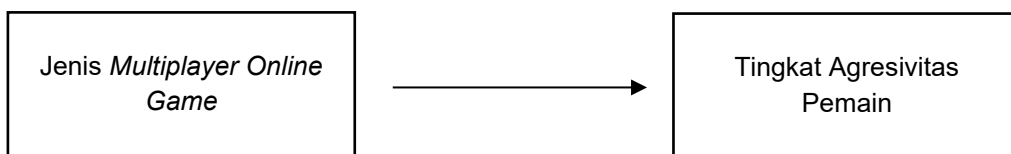
Variabel independen memiliki istilah lain dalam bahasa Indonesia, yaitu variabel prediktor atau variabel bebas (Sugiyono, 2013). Secara definisi, variabel independen merujuk pada variabel penelitian yang dapat memberi pengaruh terhadap variabel lain. Variabel independen pada umumnya direpresentasikan dengan huruf X (Hardani *et al.*, 2020). Pada penelitian ini, jenis *multiplayer online game*, yaitu *competitive* dan *cooperative online game* merupakan variabel independen yang dapat memengaruhi tingkat agresivitas pada pemain dalam penelitian ini.

Variabel dependen memiliki istilah lain dalam bahasa Indonesia, yaitu variabel kriteria atau variabel terikat (Sugiyono, 2013). Ditinjau dari definisi, variabel dependen merujuk pada variabel penelitian yang keberadaannya dapat diberi pengaruh oleh variabel lain (Hardani *et al.*, 2020). Pada penelitian ini, variabel dependen yang teridentifikasi adalah tingkat agresivitas pada pemain *competitive* dan *cooperative online game*. Hal tersebut terjadi karena tingkat agresivitas pada

pemain dapat dipengaruhi oleh jenis *online game* yang dimainkan, dalam konteks ini adalah *competitive* dan *cooperative online game*. Variabel inilah yang kemudian dibandingkan untuk mendeteksi perbedaannya.

Agresivitas merujuk pada skor yang diperoleh partisipan penelitian berdasarkan hasil pengisian skala Buss-Perry Aggression Questionnaire (BPAQ) yang mengukur tingkat agresivitas individu melalui kecenderungan berpikir, merasa, dan berperilaku agresif. Empat dimensi yang diukur dalam BPAQ meliputi *physical aggression*, *verbal aggression*, *anger*, dan *hostility* (Buss & Perry, 1992). *Physical aggression* merujuk pada kecenderungan melakukan kekerasan fisik, seperti memukul, berkelahi, dan merusak barang. *Verbal aggression* merujuk pada kecenderungan untuk menyakiti menggunakan kata-kata, seperti konfrontasi verbal dan argumentasi. *Anger* merujuk pada intensitas kemarahan dan kontrol diri ketika marah. *Hostility* merujuk pada kecenderungan memiliki prasangka negatif terhadap orang lain, seperti rasa curiga, kecemburuan, dan ketidakpercayaan (Ghani & Rozubi, 2020).

2.2.1. Kerangka Konsep



2.3. Partisipan Penelitian

Partisipan penelitian ditentukan melalui *non-probability sampling* dengan metode *purposive sampling*. Dengan *non-probability sampling*, tidak semua anggota dalam populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sampel penelitian. Hal tersebut terjadi karena penelitian ini hanya menggunakan sampel yang memenuhi kriteria tertentu (Hardani *et al.*, 2020). Berikut adalah kriteria inklusi:

1. Berusia 18 – 25 tahun
2. Aktif bermain *multiplayer online game* minimal 3 bulan

Jumlah partisipan yang dibutuhkan adalah minimal 128 total sampel (64 orang dalam kelompok pemain *competitive online game* dan 64 orang dalam kelompok pemain *cooperative online game*). Penentuan jumlah sampel diperoleh dari penggunaan aplikasi *G*Power* versi 3.1.9.4 untuk uji beda dua rata-rata pada dua kelompok yang tidak terikat. Peneliti menggunakan tingkat signifikansi (α) sebesar 0,05 sesuai dengan standar penelitian bidang ilmu sosial. Peneliti juga menggunakan *power* ($1-\beta$) sebesar 0,80, yang merupakan standar rekomendasi Cohen (1988) untuk menghindari risiko kegagalan penolakan H_0 yang salah.

Partisipan direkrut melalui pamflet penelitian yang disebarakan oleh peneliti melalui berbagai media sosial, seperti Instagram, Discord, WhatsApp dan X. Teknik Snowball Sampling juga digunakan untuk memperkaya data yang diperoleh selama proses pengambilan data. Snowball Sampling terpilih atas dengan pertimbangan

bahwa teknik tersebut efektif digunakan untuk menjangkau orang-orang yang sulit untuk dijangkau peneliti secara langsung. Selain itu, Snowball Sampling juga dapat meningkatkan jumlah responden penelitian melalui koneksi sosial baik secara daring maupun luring (Ting *et al.*, 2025).

2.4. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, data dikumpulkan secara daring menggunakan kuesioner. Kuesioner adalah salah satu metode pengumpulan data dalam bentuk pemberian pertanyaan atau pernyataan yang kemudian dijawab oleh responden. Pemilihan kuesioner sebagai alat pengumpulan data diambil atas pertimbangan kemampuan untuk menjangkau jumlah responden dan penyebaran wilayah yang relatif besar (Sugiyono, 2013). Lebih spesifik, kuesioner disebarakan melalui platform Google Forms. Kuesioner terdiri dari tiga bagian, yaitu data demografi pada bagian pertama, pengalaman bermain *multiplayer online game* pada bagian kedua, dan skala Buss-Perry Aggression Questionnaire (BPAQ) pada bagian ketiga.

Bagian data demografis dalam kuesioner memuat inisial nama, jenis kelamin, usia, dan asal provinsi. Data-data tersebut relevan untuk dimiliki agar dapat memastikan bahwa responden yang mengisi kuesioner sudah sesuai dengan kriteria usia. Selain itu, data demografis juga mampu untuk menunjukkan data sampel yang homogen secara karakteristik.

Bagian kedua dalam kuesioner berisikan data pengalaman responden dalam bermain *multiplayer online game*. Responden dapat memilih *multiplayer online game* yang aktif dimainkan minimal tiga bulan terakhir. Setiap *game* yang menjadi opsi diberikan kode untuk mengidentifikasi kelompok responden, yaitu *competitive* dan *cooperative online game*. Selain itu, terdapat pertanyaan tentang seberapa lama responden memiliki durasi bermain *multiplayer online game* tersebut secara aktif, dengan opsi 1-3 bulan, 3-6 bulan, 6-12 bulan, dan lebih dari 12 bulan.

Bagian ketiga dalam kuesioner memuat skala Buss-Perry Aggression Questionnaire oleh Buss & Perry (1992), umum disingkat sebagai BPAQ. Skala BPAQ yang digunakan pada kuesioner ini merupakan versi adaptasi Bahasa Indonesia yang dikembangkan oleh Asari *et al.* (2024). Skala ini digunakan untuk mengukur tingkat agresivitas individu melalui kecenderungan berpikir, merasa, dan berperilaku agresif. Partisipan memilih salah satu dari lima opsi jawaban, yaitu (1) Sangat tidak sesuai, (2) Tidak sesuai, (3) Netral, (4) Sesuai, dan (5) Sangat sesuai.

Item BPAQ berjumlah 29 pernyataan memiliki nilai *factor loading* lebih dari .40 dengan nilai *cut off* yang diterapkan sebesar .35. Selain itu, BPAQ juga memiliki nilai konsistensi dan kestabilan pengukuran yang baik ditinjau dari nilai *Cronbach's Alpha* pada setiap dimensinya, yaitu *physical aggression* dengan $\alpha = .85$, *verbal aggression* dengan $\alpha = .72$, *anger* dengan $\alpha = .83$, dan *hostility* dengan $\alpha = .77$ (Buss & Perry, 1992). Alat ukur BPAQ diuji kembali pada sampel pemain *competitive* dan *cooperative online game* yang diperoleh selama penelitian berlangsung. Pada penelitian ini, 29 pernyataan BPAQ memiliki nilai *factor loading* lebih dari .50 dengan

nilai *cut off* yang diterapkan sebesar .50. Reliabilitas alat ukur diuji kembali dan memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* yang tinggi pada setiap dimensinya, yaitu *physical aggression* dengan $\alpha = .83$, *verbal aggression* dengan $\alpha = .73$, *anger* dengan $\alpha = .76$, dan *hostility* dengan $\alpha = .83$.

2.5. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik Independent Samples *t*-test dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS *Statistics* 27. Independent Samples *t*-test merupakan salah satu teknik statistik inferensial yang hasil dari pengolahan sampelnya dapat diterapkan pada suatu populasi (Sugiyono, 2013). Lebih spesifik, Independent Samples *t*-test adalah metode uji statistik parametrik yang berfungsi dalam menguji perbedaan nilai rata-rata pada dua kelompok yang tidak saling terikat. Pada penelitian ini, Independent Samples *t*-test digunakan untuk menganalisis perbedaan nilai rata-rata tingkat agresivitas pada kelompok pemain *competitive online game* dan *cooperative online game*. Berikut adalah tahapan analisis data untuk memenuhi syarat penggunaan Independent Samples *t*-test (Setyawan, 2024):

1. Uji normalitas data menggunakan Kolmogorov-Smirnov untuk melihat secara statistik apakah data sudah terdistribusikan dengan normal.
2. Uji homogenitas data menggunakan Levene's Test untuk melihat secara statistik apakah data sudah tersebar secara homogen.
3. Uji beda antara dua kelompok independen menggunakan Independent Samples *t*-test untuk melihat perbedaan rata-rata pada dua kelompok data yang tidak saling terikat.
4. Interpretasi hasil analisis berdasarkan nilai signifikansi $p < 0.05$.

2.6. Prosedur Penelitian

Pada tahap persiapan, peneliti menyusun instrumen penelitian yang digunakan dalam proses pengambilan data. Penelitian ini menggunakan kuesioner berisikan skala BPAQ guna mengukur variabel penelitian yaitu tingkat agresivitas pada seseorang. Selain itu, peneliti juga mengajukan permohonan izin etik (*ethical clearance*) untuk memastikan bahwa penelitian yang dilakukan sudah sesuai dengan standar etika dan tidak melanggar Hak Asasi Manusia (HAM) partisipan. Permohonan izin etik perlu untuk dilakukan karena penelitian melibatkan partisipan manusia dan mengumpulkan data pribadi yang bersifat sensitif. Ketika sudah mendapatkan izin, penelitian dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Pada tahap pengambilan data, kuesioner disebar secara daring dengan harapan kuesioner mencapai individu yang memenuhi kriteria inklusi. Bagian pertama dari kuesioner berisikan pertanyaan yang dapat menggambarkan karakteristik dari responden, seperti: inisial nama, jenis kelamin, usia dan asal provinsi. Pada bagian kedua, terdapat sejumlah *multiplayer online game* yang dapat dipilih oleh responden, untuk mengidentifikasi kelompok responden, serta dengan

durasi bermain dari responden dihitung dengan satuan bulanan. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan dan menyaring data yang telah diperoleh dari proses penyebaran kuesioner. Saat data sudah sesuai, peneliti melanjutkan ke tahap berikutnya.

Pada tahap pengolahan data, peneliti menganalisis data sesuai dengan prosedur statistik. Langkah pertama adalah melakukan uji normalitas untuk memastikan bahwa data terdistribusikan dengan normal. Kemudian melakukan uji homogenitas untuk memastikan bahwa data yang dimiliki sudah homogen. Setelah itu, melakukan uji beda antara dua kelompok independen untuk membandingkan rata-rata tingkat agresivitas antara kelompok pemain *competitive online game* dengan kelompok pemain *cooperative online game*. Data kemudian diinterpretasikan dengan narasi.

Pada tahap penulisan laporan, peneliti menyusun hasil penelitian secara sistematis dan akademis. Seluruh proses yang dilalui, mulai dari penyusunan latar belakang hingga penarikan kesimpulan, didokumentasikan dalam laporan penelitian. Hal tersebut dilakukan sebagai bukti bahwa seluruh proses penelitian telah dijalani dengan etis.