

PERBEDAAN *CYBER AGGRESSION* PADA PEMAIN *GAME ONLINE*

USIA REMAJA AKHIR DITINJAU DARI JENIS KELAMIN

Skripsi

Diajukan guna memenuhi sebagian syarat

Untuk memenuhi derajat Sarjana Psikologi

Universitas Lambung Mangkurat



MINDA RIZKIA AL HAMIDY

NIM. 1710914120017

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi

PERBEDAAN *CYBER AGGRESSION* PADA PEMAIN *GAME ONLINE*
USIA REMAJA AKHIR DITINJAU DARI JENIS KELAMIN

dipersiapkan dan disusun oleh

Minda Rizkia Al Hamidy

telah dipertahankan di depan dewan penguji

pada tanggal 17 Januari 2025

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing Utama



Dr. Neka Erlyani, M.Psi., Psikolog
NIP. 198312262008122001

Anggota Dewan Penguji Lain



Sukma Noor Akbar, M.Psi., Psikolog
NIP. 198104212008121005



Meydisa Utami Tagau, M.Psi., Psikolog
NIPPPK. 199105202023212044

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi



Dr. Silvia Kristanti Tri Febriana, M.Psi., Psikolog
NIP. 198302172008122001

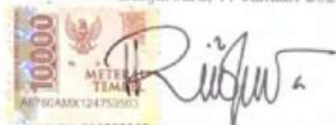
Koordinator Program Studi Psikologi

HALAMAN PERNYATAAN

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Banjarbaru, 17 Januari 2025



Minda Rizkia Al Hamidy

ABSTRAK
PERBEDAAN *CYBER AGGRESSION* PADA PEMAIN *GAME ONLINE*
USIA REMAJA AKHIR DITINJAU DARI JENIS KELAMIN

Minda Rizkia Al Hamidy

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi perbedaan perilaku *Cyber Aggression* pada remaja akhir yang bermain *game online* berdasarkan jenis kelamin. Subjek penelitian berjumlah 110 remaja akhir (laki-laki 56 dan perempuan 54) di Kalimantan Selatan. Pengumpulan data dilakukan menggunakan *Cyber Aggression Typology Questionnaire (CATQ)* yang terdiri dari 29 aitem dengan nilai reliabilitas *Alpha Cronbach* sebesar 0,969, menunjukkan tingkat konsistensi internal yang sangat tinggi. Analisis data menggunakan uji t menunjukkan hasil signifikan dengan p-value sebesar 0,004 (< 0,05) dan nilai t-hitung sebesar 2,294 yang lebih besar dari t-tabel (1,671). Hasil ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan dalam perilaku *Cyber Aggression* antara remaja akhir laki-laki dan perempuan yang bermain *game online*. Penelitian ini memberikan wawasan penting terkait pengaruh jenis kelamin terhadap perilaku agresi di dalam bermain *game online*, khususnya dalam konteks permainan *game online*, dan dapat menjadi dasar untuk intervensi yang lebih tepat sasaran.

Kata kunci : *Cyber Aggression*, *game online*, remaja akhir, jenis kelamin, *Cyber Aggression Typology Questionnaire (CATQ)*

ABSTRACT

DIFFERENCES IN CYBER AGGRESSION AMONG LATE ADOLESCENTS PLAYING ONLINE GAMES VIEWED FROM A GENDER PERSPECTIVE

Minda Rizkia Al Hamidy

This study aims to identify differences in Cyber Aggression behavior in late adolescents who play online games viewed from on a gender perspective. The subjects of the study were 110 late adolescents (56 males and 54 females) in South Kalimantan. Data were collected using the Cyber Aggression Typology Questionnaire (CATQ) consisting of 29 items with a Cronbach Alpha reliability value of 0.969, indicating a very high level of internal consistency. The data analysis using the t-test showed significant results with the p-value of 0.004 (<0.05) and the t-count value of 2.294 which was greater than the t-table value (1.671). These results indicate a significant difference in Cyber Aggression behavior between male and female late adolescents who play online games. This study provides important insights into the effect of gender on aggressive behavior in online gaming, especially in the context of playing online games, and it can provide the basis for more targeted interventions.

Keywords: Cyber Aggression, online games, late adolescents, gender, Cyber Aggression Typology Questionnaire (CATQ)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT. Karena berkat Rahmat, Hidayah dan Karunia-Nya saya dapat menyelesaikan penelitian untuk skripsi dengan judul “Perbedaan *Cyber Aggression* pada Pemain *Game online* Usia Remaja Akhir Ditinjau dari Jenis Kelamin” Penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat untuk melanjutkan penelitian hingga menjadi skripsi pada program Strata satu pada program studi Psikologi Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Lambung Mangkurat.

Pada kesempatan ini, peneliti hendak menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materiil sehingga proposal penelitian ini dapat selesai. Ucapan terima kasih ini peneliti tujuikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. dr. Syamsul Arifin, M. Pd., FISPH., FISCM. Selaku Dekan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Lambung Mangkurat.
2. Ibu Dr. Silvia Kristanti Tri Febriana, M.Psi., Psikolog selaku Koordinator Program Studi Psikologi Universitas Lambung Mangkurat.
3. Ibu Dr. Neka Erlyani, M. Psi., Psikolog selaku dosen pembimbing.
4. Bapak Sukma Noor Akbar, M.Psi., Psikolog dan Ibu Meydisa Utami Tanau, M.Psi., Psikolog sebagai Dosen Penguji Utama dan Dosen Penguji Pendamping saya.
5. Alm. Mama, Bapak dan Nindy, keluarga kecil saya yang sangat saya sayangi, selalu mendukung dan mendoakan saya dalam proses penyelesaian studi ini.

6. Fara dan Melin yang setia menemani dan mendukung saya sejak masa SMA sampai ada di titik ini.
7. Lola, Halim, Imam, Reza, Fifty, Rizal dan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang selama ini membantu banyak hal dalam proses penyelesaian skripsi ini.
8. Dita Oktaviana dan Miftah Sabila Azra, sobat basirih dan gambut saya, yang sangat banyak membantu, meluangkan waktu dan menjadi garda terdepan dalam proses penyelesaian studi ini.
9. Hevinazwa, adik sepupu saya yang juga senantiasa selalu bersabar mendengarkan keluh kesah serta menemani proses perjalanan hidup ini.
10. Terimakasih juga kepada Team RRQ dan RRQ Kingdom khususnya Regional Kalimantan Selatan yang telah memberikan warna lain dalam perjalanan penyelesaian studi saya.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan penelitian ini sebaik mungkin, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan penelitian ini. Akhir kata, peneliti berharap semoga penelitian ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Banjarbaru, Januari 2025

Minda Rizkia Al Hamidy

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Penelitian.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Signifikansi dan Keunikan Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 <i>Cyber Aggression</i>	9
2.2 <i>Game online</i>	12
2.3 Remaja Akhir.....	17
2.4 Karakteristik Laki-laki dan Perempuan dalam Bermain <i>Game Online</i>	18
2.5 Landasan Teori.....	19
2.6 Hipotesis.....	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
3.1 Rancangan Penelitian.....	22
3.2 Identifikasi, Konseptualisasi dan Operasionalisasi Variabel Penelitian.....	22
3.3 Subjek dan Tempat Penelitian.....	22
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.5 Analisis Data.....	30
DAFTAR PUSTAKA.....	33
LAMPIRAN.....	37

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3. 1 Blue Print skala CATQ sebelum Uji Coba.....	20
Tabel 3. 2 Tabel Alpha Cronbach's.....	25
Tabel 3. 3 Blue Print skala CATQ setelah Uji Coba.....	26
Tabel 4. 1 Data Jenis Kelamin, Usia, dan Tahun Angkatan Kelompok Mahasiswa yang diteliti.....	30
Tabel 4. 2 Data <i>Cyber Aggression</i> kelompok subjek laki-laki dan perempuan.....	31
Tabel 4. 3 Rumusan dan Skor Hipotetik Variabel Penelitian.....	33
Tabel 4. 4 Perbandingan Skor Hipotetik dan Skor Empirik Variabel Penelitian...	33
Tabel 4. 5 Rumusan Norma Kategorisasi Variabel Penelitian.....	34
Tabel 4. 6 Kategorisasi Data Variabel Penelitian.....	34
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas Residual.....	35
Tabel 4. 8 Hasil Uji Homogenitas.....	35
Tabel 4. 9 Hasil Group Statistics.....	36
Tabel 4. 10 Hasil Uji Independent sample t-test.....	36

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Skrining Etik.....	51
B. Skala Asli <i>Cyber Aggression Typology Questionnaire</i>	54
C. <i>Google Form</i> Penelitian.....	57
D. Data Asli Penelitian.....	58
E. Perhitungan <i>GPower</i>	58