Jurnal Kognisia Volume 9, Nomor 1, April 2026, 66-73
doi: 10.20527/kognisia.2026.04.008

eISSN: 2809-6215
pISSN: 2809-6827

Perbedaan *Cyber Aggression* pada Pemain *Game Online* Usia Remaja Akhir Ditinjau dari Jenis Kelamin

Differences In Cyber Aggression Among Late Adolescents Playing Online Games Viewed From A Gender Perspective

Minda Rizkia Al Hamidy* & Neka Erlyani
Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan, Universitas Lambung Mangkurat, Jalan A. Yani Km.36, Banjarbaru,-Kalimantan Selatan, 70714, Indonesia

ABSTRAK
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. 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, Cyber Aggression Typology Questionnaire (CATQ)

***Korespondensi:**
Minda Rizkia Al Hamidy
Mindarizkiapsikologi
@gmail.com

Masuk: 2 Mei 2025
Diterima: 20 April 2026
Terbit: 30 April 2026

Sitasi:
Hamidy, M. R. A. & Erlyani, N. (2026). Perbedaan Cyber Aggression pada Pemain Game Online Usia Remaja Akhir Ditinjau dari Jenis Kelamin. *Jurnal Kognisia, 9*(1), 66-73. http://doi.org/10.20527/kognisia.2026.04.008

ABSTRACT
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. 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, Cyber Aggression Typology Questionnaire (CATQ)

PENDAHULUAN

Teknologi saat ini mengalami perkembangan yang pesat, salah satu wujudnya adalah sebagai sarana hiburan, seperti *game online* yang memanfaatkan koneksi internet (Amran, *et al*. 2020). *Game online* menjadi populer ketika internet dan *smartphone* muncul sebagai *platform* sosial bagi para penggemar *game* (Amanda, 2016). Fenomena *game online* cukup banyak menyita perhatian Masyarakat Indonesia, Pengguna *game online* terbanyak adalah remaja yang di dominasi oleh siswa menengah atas. Penggunaan internet untuk *game online* sendiri mencapai 40,33% (Lete, *et al*. 2022). Steamspy sebagai salah satu pengembang *game online* di Indonesia merilis ada sekitar 3.304.652 orang yang terdaftar aktif dalam *game online*, dan setiap minggunya ada sekitar 161.000 pemain melakukan *login* kedalam *game* (Lete, *et al*. 2022).

Namun, walaupun *game online* digunakan sebagai media hiburan, perlu diakui bahwa permainan ini memiliki dampak positif dan negatif dimana dampak negatif bermain *game online* termasuk potensi untuk menyebabkan kecanduan dan mendorong perilaku negatif seperti penggunaan kata-kata kasar (Surbakti, 2017). Dalam bermain *game online*, seringkali terjadi adu argumen dengan bahasa kasar, langsung, vulgar, dan merendahkan melalui fitur *chat*, yang sayangnya tidak jarang menghasilkan tindakan *Cyber Aggression* (Arrasyid, 2020).

Munculnya fenomena mengenai *Cyber Aggression* yang terjadi dalam bermain *game online* ini terus berkembang seiring dengan meningkatnya jumlah pengguna internet dan Indonesia menjadi salah satu negara dengan jumlah pengguna internet yang cukup tinggi (Kusumastuti & Mastuti, 2019). *Cyber Aggression* adalah sebuah bentuk perilaku agresi dimana kemunculannya disebabkan oleh media baru (internet) yang secara teknis berbeda dengan agresi secara tradisional (*face to face*) (Pyzalski, 2011). *Cyber Aggression* merupakan perilaku melukai orang lain maupun kelompok secara sengaja dan tidak memandang usia seperti penghinaan, penyerangan, dan bentuk-bentuk tindakan merugikan lainnya yang tidak diinginkan oleh orang lain, melalui media elektronik (Corcoran, *et al*. 2015).

Secara umum, perilaku agresif adalah tindakan yang bersifat antagonis, merugikan, atau destruktif yang bertujuan untuk mendominasi situasi tertentu, seringkali berpotensi menimbulkan kerugian fisik maupun psikologis bagi individu lain (Salakhova, *et al*, 2016). Keberadaan perilaku agresif dapat dipicu oleh berbagai faktor, termasuk kejahatan, tindakan kekerasan, dan berbagai bentuk kekerasan yang dapat terlihat secara langsung maupun disajikan melalui media, sehingga mampu meningkatkan perilaku agresif dan memiliki potensi memengaruhi penonton, merupakan salah satu dampak dari eksposur terhadap konten kekerasan (Stuart, 2016).

Perilaku *Cyber Aggression* juga mencakup tindakan mengucilkan orang lain dalam dunia maya serta penggunaan identitas palsu atau pencurian identitas orang lain untuk mencapai tujuan yang merugikan (Álvarez-García, *et al*. 2016). *Cyber Aggression* ditemukan dapat mempengaruhi kesejahteraan dan kesehatan mental korban (Mishna *et al*., 2018). Sebuah penelitian juga menemukan adanya hubungan yang negatif antara *self-esteem* dan optimisme dengan *Cyber Aggression* (Fitriana, *et al*. 2020). Zych, *et al*. (2023) juga menemukan bahwa penggunaan internet secara kompulsif berhubungan positif secara signifikan terhadap *Cyber Aggression*. Hasil penelitian Sherry *et al.* (2012) salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perilaku agresif seseorang adalah kebiasaan bermain *game* online yang mengandung unsur kekerasan. Hasil penelitian Hollingdale dan Greitemeyer (2014) menyatakan bahwa bermain *game* online berunsur kekerasan dapat meningkatkan perilaku agresif seseorang. Hasil penelitian Zheng dan Zhang (2016) menyatakan bahwa pemain *game* online pada laki-laki lebih mempengaruhi perilaku agresif dari pada perempuan.

Peneliti telah melakukan wawancara singkat pada tanggal 12 april 2024 dengan dua orang remaja yang merupakan pemain aktif *game online* dalam beberapa bulan terakhir. Saudara S yang berjenis kelamin laki-laki, mengatakan bahwa sejak tahun 2017 dia mulai bermain *game online* sangat banyak menemukan kekerasan secara verbal baik saat bermain *game* maupun ketika di sosial media yang khusus komunitas pecinta *game online* tersebut, seiring berjalannya waktu, saudara S juga mengakui bahwa sedikit banyak dia pun melakukan hal serupa, seperti sering melontarkan kata-kata kasar dengan tujuan untuk menyakiti orang lain atau menjatuhkan mental lawan ketika sedang bermain *game online* tersebut. Kemudian dari saudara R yang berjenis kelamin perempuan, mengatakan bahwa selama dia bermain *game online* justru lebih sering menjadi sasaran kata-kata kotor dan kasar dari pemain lain, hal ini dikarenakan

keterbatasan kemampuan yang dia miliki dalam bermain *game online* tersebut jika dibandingkan dengan pemain lain, menurutnya ketika bermain *game online* dengan kemampuan yang minim dan seadanya hanya akan mendapatkan sakit hati dan justru *game online* itu bukan lagi menjadi hiburan.

Fenomena *game online* banyak menjadi perhatian beberapa peneliti dan hingga saat ini risiko dampak negatifnya perlu di kaji lebih lanjut termasuk *cyber agression.* Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengkaji secara empirik perbedaan dalam perilaku *Cyber Aggression* dengan mempertimbangkan jenis kelamin pemain *game online*.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang dilakukan menggunakan metode kuantitatif dengan meneliti sampel atau populasi dengan menggunakan skala psikologis sebagai instumen penelitiannya. Menggunakan pendekatan komparatif, untuk melihat apakah terdapat perbedaan tingkat perilaku *cyber aggression* pada usia remaja akhir ditinjau dari jenis kelamin. Penelitian ini menggunakan desain komparatif, dengan menggunakan pendekatan ini peneliti dapat membandingkan data kedua kelompok subjek pada satu variabel yang sama.

Partisipan

Penelitian ini menggunakan sampel pemain *game online* yang berada pada tahap usia remaja akhir dengan rentang 18 hingga 21 tahun, dimana menurut Sarwono (2019), usia remaja akhir berlangsung pada usia 18 tahun hingga awal 21 tahun. Sample yang digunakan untuk penelitian ini sebanyak 110 orang dengan perhitungan Gpower. Kriteria sampel penelitian yakni remaja usia akhir yang berdomisili di Kalimantan Selatan, bermain *game online* dan bersedia menjadi sampel penelitian. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *non-probability sampling* yang terkhusus yaitu *purposive sampling*. Teknik tersebut digunakan karena penelitian ini menggunakan beberapa pertimbangan-pertimbangan tertentu atau memiliki kriteria tertentu (Sugiyono, 2017).

Pengukuran

Pengukuran *cyber aggression* menggunakan *Cyber Aggression Typology Questionnaire* (CATQ) dikembangkan oleh Runions, *et al*. (2016) yang kemudian dilakukan proses adaptasi ke dalam bahasa Indonesia. Terdiri dari 29 aitem dengan lima pilihan jawaban. Setelah melakukan seleksi aitem menggunakan batasan $r_{ix} \geq 0{,}30$. Selanjutnya peneliti melakukan uji reliabilitas terhadap 29 aitem dan mendapatkan reliabilitas yang reliabel dengan reliabilitas sebesar (α=0,969; n=29).

Prosedur

Peneliti memulai dengan melakukan proses adaptasi alat ukur CATQ yang masih berbahasa asing untuk di terjemahkan kedalam bahasa indonesia. Setelah itu, peneliti melakukan uji keterbacaan bersama 15 orang, seiring berjalannya waktu untuk uji keterbacaan, peneliti juga melakukan skrinning etik untuk penelitian ini.

Setelah alat ukur dinyatakan bisa digunakan, peneliti melanjutkan ke tahap uji coba ala ukur dengan jumlah sampel 51 orang yang sesuai dengan kriteria. Hasil yang didapatkan adalah alat ukur ini dinyatakan layak untuk digunakan menjadi instrumen penelitian. Setelah itu peneliti melanjutkan dengan pengambilan data untuk penelitian. Penelitian ini dilakukan di Kalimantan Selatan secara *online* terhitung sejak tanggal 13 – 15 Januari 2025. untuk mengumpulkan data tentang perilaku *Cyber Aggression*. Penelitian ini melibatkan 110 subjek yang memenuhi kriteria laki-laki dan Perempuan, bermain game online. Terakhir, peneliti melakukan analisis terhadap data yang sudah dikumpulkan.

Teknik Analisis

Analisis data dalam penelitian ini juga berisi seleksi aitem, reliabilitas alat ukur, dan validitas alat ukur. Ditambah peneliti menggunakan metode uji beda berjenis

independent sample t - test, untuk membuktikan hipotesis dan perbedaan antar dua kelompok subjek.

Dalam model uji beda berjenis *independent sample t - test,* proses analisis data dapat dilakukan setelah memenuhi kriteria analisis data parametrik yakni melalui proses uji asumsi. Uji asumsi meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov Test*, untuk melihat nilai terhadap dua kelompok subjek penelitian yakni laki-laki dan perempuan. Teknik *Kolmogorov-Smirnov Test* data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai Asymp Sig > 0,05 jika nilai Asymp Sig < 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal (Sugiyono, 2017).

Uji Homogenitas digunakan untuk menunjukkan bahwa ada dua atau lebih kelompok data sampel yang berasal dari populasi dengan varian yang sama. Uji homogenitas data pada penelitian ini menggunakan *Independent Sample T-Test* untuk mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang tidak berhubungan (Priyatno, 2024).

HASIL

Berdasarkan hasil kategori pada tabel 1 dibawah dapat diketahui bahwa proporsi subjek perempuan dengan kategori rendah perilaku *Cyber Aggression* lebih tinggi (35,5%) dibandingkan dengan subjek laki-laki (24,5%). Proporsi subjek laki-laki dengan kategori sedang perilaku *Cyber Aggression* lebih tinggi (15,5%) dibandingkan dengan subjek perempuan (7,3%). Proporsi subjek laki-laki dengan kategori tinggi perilaku *Cyber Aggression* lebih tinggi (10,9%) dibandingkan dengan subjek perempuan (6,4%).

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 2, dapat disimpulkan bahwa data laki-laki tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan dari distribusi normal, karena *p-value* (0,109) lebih besar dari tingkat signifikansi (0,05). Data perempuan juga tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan dari distribusi normal, karena *p-value* (0,117) lebih besar dari tingkat signifikansi (0,05).

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel 3 menunjukkan menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*p-value*) adalah 0,123. Ini berarti bahwa kemungkinan terjadinya perbedaan *varians* antara kelompok-kelompok data secara kebetulan adalah cukup tinggi. Dalam konteks penelitian, hasil ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan *varians* yang signifikan antara kelompok-kelompok data. Artinya, *varians* dari masing-masing kelompok data relatif sama dan tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa asumsi homogenitas varians terpenuhi. Ini berarti bahwa data dapat diolah menggunakan analisis statistik yang memerlukan asumsi homogenitas *varians*.

Berdasarkan tabel 4 diketahui nilai Sig. adalah 0,004 < 0,05 dan t hitung 2,294 > 1,671 t tabel maka dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima. Artinya ada perbedaan perilaku *Cyber Aggression* antara kelompok subjek laki-laki dan kelompok subjek perempuan.

Tabel 1. Kategoriasi Data Variabel Penelitian

Variabel	Rentang Nilai	Kategori	Laki-laki		Perempuan	
			Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
Cyber Aggression	X < 77,4	Rendah	27	24,5%	39	35,5%
	77,4 ≤ X < 96,6	Sedang	17	15,5%	8	7,3%
	96,6 ≤ X	Tinggi	12	10,9%	7	6,4%

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov Test*

Kelompok	*Kolmogrov-Smirnov*
Laki-laki	0,109
Perempuan	0,117

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Cyber Aggression	2.411	1	108	.123

Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis *Independent Sample t-test*

Variabel	t	df	Sig.
Cyber Aggression	2,294	108	0,004

PEMBAHASAN

Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (Ha) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan perilaku *Cyber Aggression* antara kelompok subjek laki-laki dan kelompok subjek perempuan, diterima. Sementara itu, hipotesis nol (H0) yang menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan perilaku *Cyber Aggression* antara kelompok subjek laki-laki dan kelompok subjek perempuan, ditolak. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Sari dan Falah (2024) yang menyatakan bahwa jenis kelamin merupakan salah satu faktor personal yang menyebabkan perilaku agresif. Pada penelitian ini, *game online* yang dimainkan subjek dengan persentase tertinggi adalah Mobile Legends: Bang Bang. Mobile Legends: Bang Bang memiliki potensi untuk mempengaruhi perilaku pemainnya, terutama dalam hal perilaku *toxic* (tindakan yang merugikan) seperti *flaming* (provokasi) dan *griefing* (mengganggu) (Alamsyah *et al*. 2024). Alamsyah, *et al*. (2024) juga menjelaskan keterikatan yang *intens* terhadap *game seperti Mobile Legends: Bang Bang* bisa membuat pemain melupakan aktivitas harian mereka, berpotensi merusak kesejahteraan psikologis dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan bahasa kasar dan tidak pantas seringkali muncul dalam interaksi *game*, tidak hanya di Indonesia, tetapi di berbagai negara. Selain itu, bermain *game online* bisa menyebabkan pengabaian terhadap aktivitas dunia nyata, di mana pemain terjebak dalam pikiran *game* dan terdorong untuk menyelesaikan tugas-tugas dalam *game*, mengganggu waktu yang seharusnya digunakan untuk aktivitas seperti ibadah, pendidikan, atau pekerjaan (Alamsyah *et al*. 2024).

Pada kelompok subjek laki-laki memiliki skor rata-rata 80,57, yang lebih tinggi dibandingkan perempuan. Hal ini menunjukkan bahwa dalam hal *Cyber Aggression*, laki-laki menunjukkan kecenderungan yang lebih tinggi dalam hal perilaku agresif dalam bermain *game online*. Pada kelompok subjek perempuan, meskipun rata-rata mereka 67,65 lebih rendah, ini tidak berarti bahwa perempuan tidak menunjukkan perilaku *Cyber Aggression.* Skor mereka lebih terkonsentrasi dan cenderung lebih rendah secara keseluruhan dibandingkan laki-laki. Berdasarkan hasil kategorisasi pada kategori rendah, lebih banyak perempuan (35,5%) dibandingkan laki-laki (24,5%) yang menunjukkan perilaku *Cyber Aggression* yang rendah. Ini bisa menunjukkan bahwa lebih banyak perempuan yang tidak menunjukkan agresi dalam bermain *game online* dalam sampel ini. Pada kategori sedang, laki-laki (15,5%) lebih banyak dibandingkan perempuan (7,3%) yang menunjukkan tingkat agresi sedang. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku agresi dalam bermain *game online* pada laki-laki lebih cenderung berada pada tingkat moderat dibandingkan perempuan. Pada kategori tinggi, meskipun ada lebih sedikit individu di kategori ini, laki-laki (10,9%) lebih banyak dibandingkan perempuan (6,4%) yang menunjukkan tingkat *Cyber Aggression* yang tinggi. Ini mengindikasikan bahwa laki-laki lebih cenderung menunjukkan agresi yang lebih intens dalam bermain *game online* daripada

perempuan. Hasil perbedaan tersebut didukung oleh penelitian peran jenis kelamin dapat berubah menyesuaikan lingkungan seseorang sehingga berpotensi menjadi penentu sikap agresif berdasarkan peran jenis kelamin (Sari & Falah, 2024). Berdasarkan hasil penelitian, laki-laki cenderung berperilaku agresif dibanding siswa perempuan. Sari dan Falah (2024) menjelaskan bahwa remaja laki-laki memiliki sifat yang lebih independen, ambisius, kuat, kasar dan agresif -laki juga memiliki sifat suka mencampuri urusan orang lain dan bertindak agresif. Aulya *et al*. (2016) mengatakan perempuan cenderung dapat melakukan sesuatu dengan bijaksana dibandingkan anak laki-laki sehingga pada umumnya perempuan cenderung tidak berperilaku agresif secara fisik, verbal, maupun perusakan terhadap barang.

Penelitian yang melibatkan pemain *game online* seperti *Mobile Legends*, PUBG, HOK, dan Free Fire umumnya berfokus pada pengaruh dinamika kelompok dan norma sosial terhadap perilaku agresif siber *(cyber aggression)*. Dalam konteks permainan tersebut, dinamika yang terjadi di dalam tim atau komunitas dapat mempengaruhi tingkat perilaku agresif pemain, baik itu berupa agresi verbal, perilaku *trolling*, atau kekerasan simbolik.

Berdasarkan model *Social Identity of De-Individuation Effects* (SIDE), pemain dalam *game* tersebut dapat menunjukkan perilaku yang lebih agresif jika mereka merasa terhubung dengan kelompok yang memiliki norma mendukung agresi, misalnya, ketika pemain merasa bahwa agresivitas dalam komunikasi atau tindakan dianggap sebagai cara untuk menunjukkan dominasi atau sebagai bagian dari identitas kelompok (Serena, 2020). Sebaliknya, ketika norma kelompok mendukung perilaku prososial—seperti komunikasi yang mendukung dan kerja sama—anggota tim lebih cenderung untuk berperilaku positif dan menghindari perilaku agresif (Perfumi, 2020). Faktor-faktor seperti tingkat anonimitas, durasi permainan, serta paparan terhadap perilaku agresif dalam komunitas tertentu dapat berkontribusi pada intensitas agresi yang muncul.

Namun, penelitian juga menunjukkan bahwa keberadaan moderasi yang efektif dan pengaruh sosial positif dari teman-teman dalam kelompok bisa menurunkan agresi. Keberhasilan dalam mengurangi perilaku agresif dalam *game* ini sangat bergantung pada bagaimana pengelolaan identitas sosial dan norma kelompok dilakukan, serta bagaimana elemen-elemen tersebut dapat diarahkan untuk meningkatkan pengalaman bermain yang lebih positif dan konstruktif.

Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa perempuan lebih sering berada pada kategori rendah dalam hal *Cyber Aggression*, sedangkan laki-laki lebih sering berada pada kategori sedang dan tinggi. Perempuan memiliki persentase lebih tinggi dalam kategori rendah, yang bisa berarti bahwa mereka lebih jarang menunjukkan perilaku agresif dalam bermain *game online*. Laki-laki cenderung memiliki lebih banyak individu dengan perilaku *Cyber Aggression* pada tingkat yang lebih tinggi (baik sedang maupun tinggi) dibandingkan perempuan. Dengan data ini, kita bisa melihat adanya kecenderungan bahwa laki-laki lebih sering menunjukkan perilaku *Cyber Aggression* pada tingkat moderat hingga tinggi, sementara perempuan lebih sering berada pada tingkat rendah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis statistik yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam perilaku *Cyber Aggression* antara kelompok subjek laki-laki dan perempuan. Hasil uji statistik menunjukkan nilai Sig. yang lebih kecil dari tingkat signifikansi, serta nilai t hitung yang lebih besar dibandingkan dengan *t*-tabel, yang mengindikasikan bahwa hipotesis alternatif (Ha) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa jenis kelamin mempengaruhi perilaku *Cyber Aggression*, dimana terdapat perbedaan antara laki-laki dan

perempuan dalam hal ini. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pemahaman tentang faktor-faktor yang memengaruhi perilaku *Cyber Aggression*, terutama dari perspektif jenis kelamin. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk pengembangan intervensi dan kebijakan yang lebih efektif dalam menangani masalah *Cyber Aggression* di masyarakat, khususnya dalam konteks perbedaan jenis kelamin.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam penelitian ini, tidak sedikit hambatan yang hadapi, akan tetapi tidak lain berkat bantuan dan restu dari Allah SWT serta semua yang terlibat dalam prosesnya maka skripsi ini berhasil untuk diselesaikan. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Dekan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Bapak Prof. Dr. dr. Syamsul Arifin, M. Pd., FISPH., FISCM. yang telah memberi kesempatan dan fasilitas dalam pelaksanaan penelitian. Kepada Kepala Program Studi Psikologi, yakni Ibu Dr. Silvia Kristanti Tri Febriana, M.Psi., Psikolog yang telah sepenuhnya memberikan dukungan kepada mahasiswa serta dosen pembimbing Ibu Dr. Neka Erlyani, M.Psi., Psikolog berserta dosen penguji yakni Bapak Sukma Noor Akbar, M.Psi., Psikolog dan Ibu Meydisa Utami Tanau, M.Psi., Psikolog yang telah memberikan saran dan arahan dalam penyelesaian skripsi ini.

Kepada orang tua, keluarga serta rekan penelitian, serta semua pihak atas sumbangan pikiran dan bantuan yang telah diberikan. Tidak lupa juga penulis ucapkan terima kasih kepada semua partisipan yang bersedia membantu sehingga kendala-kendala dalam penelitian dapat teratasi.

DAFTAR PUSTAKA

Álvarez-García, D., Barreiro-Collazo, A., Núñez, J. C., & Dobarro, A. (2016). Validity and reliability of the Cyber-aggression Questionnaire for Adolescents (CYBA). *The European Journal of Psychology Applied to Legal Context*, *8*(2), 69-77.

Amanda, R. A. (2016). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda. *Journal Ilmu Komunikasi*, *4*(3), 291-304.

Amran, Ali, Marheni E., & Sin T.H. (2020). Kecanduan *game online mobile legends* dan emosi siswa SMAN 3 Batusangkar. *Jurnal Patriot, 2*(4), 1118-1130. https://doi.org/10.24036/patriot.v2i4.733

Arrasyid, D. (2020). *Cyber aggression* dalam permainan *online*: analisis konten dan dampaknya terhadap pemain. *Jurnal Komunikasi dan Media Studi, 4*(2), 123-136.

Aulya, A., Ilyas, A., & Ifdil, I. (2016). Perbedaan perilaku agresif siswa laki-laki dan siswa perempuan. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, *2*(1), 91-97.

Alamsyah, B. R., Dewantara, A. S. D., Iswidono, D. M., Santoso, N. R., & Rakhmawati, N. A. (2024). Analisis Dampak Bermain Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Anak-Anak Hingga Dewasa. *Jurnal Insan Pendidikan dan Sosial Humaniora*, *2*(1), 94-110. https://doi.org/10.59581/jipsoshum-widyakarya.v2i1.2239

Corcoran, L., Guckin, C.M., Prentice, G. (2015). Cyberbullying or cyber aggression?: a review of existing definitions of cyber-based peer-to-peer aggression. *Societies, 5*, 245–255

Fitriana, M., Souket, R., & Yie, L. J. (2020). Positive orientation effect on aversive peer experiences such as cyber aggression and cyber victimization. SEARCH: *Journal of Media and Communication Research , 12(Conference 2019),* 11-30.

Hollingdale, J., & Greitemeyer, T. (2014). The effect of online violent video games on levels of aggression. *PLoS one*, *9*(11), e111790.

Kusumastuti, D., & Mastuti, E. (2019). Hubungan Antara Persepsi Keterlibatan Ayah Dalam Pengasuhan Dan Kematangan Emosi Pada Remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Perkembangan*, *8*, 10-20.

Lete, Y. B., Feoh, F. T., & Lette, A. R. (2022). Hubungan intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial remaja di desa Busalangga Timur, Kecamatan Rote Barat Laut. *CHMK Applied Scientific Journal*, *5*(1), 8–14. https://cyber-chmk.net/ojs/index.php/sains/article/view/1078

Mishna, F., Regehr, C., Lacombe-Duncan, A., Daciuk, J., Fearing, G., & Van Wert, M. (2018). Social media, cyber-aggression and student mental health on a university campus. *Journal of mental health, 27*(3), 222-229

Perfumi, S. C. (2020). Social identity model of deindividuation effects and media use. *The international encyclopedia of media psychology*, 1-8.

Priyatno, D. (2024). *Teknik dasar untuk analisis data menggunakan SPSS*. Penerbit Andi.

Pyzalski, J. (2011). Electronic aggression among adolescents: An old house with a new facade (or even a number of houses). *Youth culture and net culture: Online social practices*, 278-295. IGI Global Scientific Publishing.

Runions, K., Bak, M., & Shaw, T. (2016). Disentangling functions of online aggression: The Cyber-Aggression Typology Questionnaire (CATQ). *Aggressive Behavior, 43*(1), 74–84.

Salakhova, V. B., Oschepkov, A. A., Lipatova, N. V., Popo, P. V., & Mkrtumova, I. V. (2016). Features of social attitudes and value orientations of youths and adolescents prone to auto-aggressive behavior. *International Journal of Environmental and Science Education, 11*(16), 9017–9025.

Sari, M. N. & Falah, F. (2024). Perilaku agresif ditinjau dari konformitas dan jenis kelamin pada siswa yang bermain game online dengan durasi lebih dari 2 jam. Jurnal Ilmiah Sultan Agung, 3(2), 93-105.

Sarwono, S. W. (2019). *Psikologi remaja (revisi).* Rajawali Pers.

Sherry, J. L., Greenberg, B. S., Lucas, K., & Lachlan, K. (2012). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. *Playing video games*, 248-262. Routledge.

Stuart. G.W (2016). *Keperawatan kesehatan jiwa.* Elsever.

Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* CV. Alfabeta.

Surbakti, K. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal curere*, *1*(1).

Zych, I., Kaakinen, M., Savolainen, I., Sirola, A., Paek, H. J., & Oksanen, A. (2023). The role of impulsivity, social relations online and offline, and compulsive Internet use in cyberaggression: A four-country study. *New media & society*, *25*(1), 181-198.

Zheng, J. K., & Zhang, Q. (2016). Priming effect of computer game violence on children's aggression levels. *Social Behavior and Personality: an international journal*, *44*(10), 1747-1759.