

# Pengaruh Kehilangan Signifikansi Terhadap Agresi Dimoderasi Dengan Kepribadian Gelap: Penelitian Eksperimental Menggunakan Video Game = The Effect of Loss of Significance on Aggression Moderated by Dark Tetrad Personality: Experimental Research Using Video Game

Panjaitan, Bennedict Austin Timothy, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920539112&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

Penelitian ini menguji interaksi antara traits kepribadian gelap (machiavellianisme, narsisisme, psikopati, dan sadisme) dan kehilangan signifikansi dalam memprediksi agresi. Riset meta-analisis menunjukkan bahwa kepribadian gelap merupakan faktor signifikan yang penting terkait dengan agresi. Penelitian eksperimental ini dilaksanakan menggunakan video game Mobile Legends: Bang Bang. Studi dilakukan kepada 30 partisipan pemain game Mobile Legends: Bang Bang. Partisipan dialokasikan secara acak ke dalam kelompok manipulasi (15 partisipan) atau kelompok control (15 partisipan) untuk bermain game sebanyak 2 match. Manipulasi dilakukan dengan menciptakan kondisi kehilangan signifikansi, pada match pertama kelompok manipulasi, yang diakibatkan oleh kegagalan, penghinaan, dan penolakan. Hasil analisis One-Way ANOVA menunjukkan bahwa kehilangan signifikansi signifikan memprediksi agresi terhadap out-group  $F(1,28) = 8.028$ ,  $p < 0,01$ . Data statistik post-match juga menunjukkan bahwa kehilangan signifikansi memprediksi agresi, dilihat dari peningkatan GPM (Gold per Minute) dan DPM (Damage per Minute), serta penurunan DTPM (Damage Taken per Minute) dari match pertama ke match kedua kelompok manipulasi. Sementara itu, hasil analisis regresi PROCESS Model 1 Hayes menunjukkan bahwa orang yang narsisistik cenderung untuk tidak melakukan agresi terhadap in-group sebagai bentuk pencarian signifikansi mereka. Penelitian ini melengkapi hasil penelitian terkait teori pencarian signifikansi dan pengaruhnya terhadap agresi. Hasil dari penelitian ini menambahkan wawasan bahwa pencarian signifikansi dapat divisualisasikan menggunakan video game. Penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi penelitian bidang psikologi sosial selanjutnya yang juga menggunakan video game sebagai media penelitian.

.....This study examined the interaction between dark tetrad personality traits (Machiavellianism, narcissism, psychopathy, and sadism) and loss of significance in predicting aggression. Meta-analysis research showed that dark personality is an important significant factor related to aggression. This experimental research was carried out using the video game Mobile Legends: Bang Bang. The study was conducted on 30 participants who played the game Mobile Legends: Bang Bang. Participants were randomly assigned into manipulation group (15 participants) or control group (15 participants) to play the game for 2 matches. Manipulation is carried out by creating conditions of loss of significance, in the first match of the manipulation group, caused by failure, humiliation, and rejection. The results of the One-Way ANOVA analysis showed that loss of significance significantly predicted aggression towards out-group  $F(1,28) = 8.028$ ,  $p < 0.01$ . Post-match statistical data also showed that loss of significance predicts aggression, seen through the increase in GPM (Gold per Minute) and DPM (Damage per Minute), as well as the decrease in DTPM (Damage Taken per Minute) from the first match to the second match of the manipulation group. Meanwhile, analysis of the results of Hayes' PROCESS Model 1 regression showed that narcissistic people tend to not to carry out aggression against the in-group as a form of their quest for significance. This research complements the results of research related to the quest for significance theory and its effect on

aggression. The results of this research added insight that the quest for significance can be visualized using video games. This research can be used as a reference for further research in the field of social psychology which will also use video games as its media.