

Research Article

Adaptasi *cyber-aggression typology questionnaire* (CATQ) ke dalam bahasa Indonesia

Marindni Dewi Aprillia

Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Yogyakarta;
Jl. Colombo No. 1 Sleman Yogyakarta, 55281

rinaprillia2004@gmail.com

Article Information

Submitted: 23 – 03 – 2024

Accepted: 02 – 08 – 2024

Published: 19 – 08 – 2024

ABSTRAK

Salah satu dampak negatif yang ditimbulkan dari perkembangan teknologi yaitu munculnya perilaku agresi di internet atau *cyber-aggression*. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan instrumen untuk mengukur *cyber-aggression*. Salah satu instrumen yang dapat mengidentifikasi motif seseorang melakukan *cyber-aggression* adalah *Cyber-Aggression Typology Questionnaire* (CATQ). Penelitian ini bertujuan untuk mengadaptasi instrumen *cyber-aggression* (CATQ) ke dalam bahasa Indonesia. Peneliti melakukan tahapan adaptasi skala yang meliputi: 1) persiapan, 2) *forward translation*, 3) sintesis, 4) *back-translation*, 5) *back-translation review*, 6) harmonisasi, 7) uji keterbacaan, 8) *review* uji keterbacaan, 9) *field testing*, dan 10) uji psikometrik. Partisipan dalam penelitian ini adalah 143 pengguna internet aktif berusia 18-25 tahun. Hasil analisis menunjukkan bahwa instrumen CATQ bahasa Indonesia memiliki indeks daya beda berkisar antara 0,460-0,708 dan indeks reliabilitas yang baik pada rentang 0,785-0,884. Sedangkan pada uji CFA diketahui bahwa model 4 faktor memiliki kesesuaian model yang mendekati *fit*. Oleh karena itu, perlu pengembangan instrumen CATQ bahasa Indonesia lebih lanjut agar dapat digunakan dalam penelitian untuk mengukur tingkat *cyber-aggression*.

Keywords: Adaptasi; CATQ; *cyber-aggression*; pengukuran; kuesioner

ABSTRACT

One of the negative effects of technological development is the emergence of aggressive behaviour on the Internet, or *cyber-aggression*. Therefore, it is necessary to develop an instrument to measure *cyber-aggression*. One of the instruments that can identify a person's motive for *cyber-aggression* is the *Cyber-Aggression Typology Questionnaire* (CATQ). This study aims to adapt the *cyber-aggression* instrument (CATQ) to the Indonesian language. The researcher conducted the scale adaptation stages which include: 1) preparation, 2) *forward translation*, 3) synthesis, 4) *back translation*, 5) *back translation review*, 6) harmonisation, 7) readability test, 8) readability test review, 9) field test, and 10) psychometric test. The participants in this study were 143 active internet users aged 18-25. The analysis results showed that the Indonesian CATQ instrument had a differentiation index ranging from 0.460-0.708 and a good reliability index ranging from 0.85-0.884. While in the CFA test, it is known that the 4-factor model has a model fit that is close to good. Therefore, it is necessary to further develop the Indonesian CATQ instrument so that it can be used in research to measure the level of *cyber-aggression*.

Keywords: Adaptation; CATQ; *cyber-aggression*; measurement; questionnaire

PENDAHULUAN

Dalam perkembangan zaman yang semakin pesat, penggunaan internet semakin meningkat untuk menunjang kegiatan manusia. Melalui penggunaan internet, manusia mendapatkan banyak manfaat seperti dapat berinteraksi dengan sesama secara jarak jauh, mendapatkan dan berbagi informasi, dan mengekspresikan diri. Namun di sisi lain, penggunaan internet dapat memberikan dampak negatif apabila tidak digunakan dengan bijak seperti mengurangi waktu bersama di dunia nyata, kecanduan internet, misinformasi, dan perilaku-perilaku agresif di internet yang bahkan dapat mengarah pada kejahatan atau tindakan kriminal (Sidiqqi & Singh, 2016).

Dampak negatif yang cukup terlihat di internet adalah *cyber-aggression* yang merupakan salah satu bentuk dari perilaku agresi. *Cyber-aggression* mencakup berbagai perilaku agresi yang dilakukan di dunia maya atau dengan menggunakan gawai sebagai medianya (Grigg, 2010). Laman internet yang kerap menjadi tempat *cyber-aggression* adalah Facebook, Twitter, Instagram, YouTube, dan TikTok (Priyadi, 2022). Bentuk perilaku *cyber-aggression* sedikit berbeda dari perilaku agresi pada umumnya yang dapat menggunakan agresi fisik. Dalam *cyber-aggression*, perilaku yang dimunculkan lebih kepada agresi verbal dan sosial. Perilaku *cyber-aggression* yang biasa dimunculkan antara lain *cyberbullying*, *cybervictimization*, (Alrajeh et al., 2021), *cyberwar*, penyebaran informasi palsu, dan personalisasi diri atau pemalsuan identitas (Mulawarman & Nurfitri, 2017).

Menurut teori *General Aggression Model*, agresi merupakan perilaku negatif yang ditujukan untuk menyakiti atau merugikan orang lain, baik secara fisik ataupun psikologis (Allen et al., 2018). David-Ferdon & Hertz (2009) menjelaskan bahwa *cyber-aggression* merupakan segala jenis perilaku pelecehan, perundungan, atau yang dapat menyakiti pihak lain melalui pesan elektronik, situs web (termasuk blog), pesan teks, atau video atau gambar yang diposting di situs web atau dikirim melalui perangkat elektronik dengan internet. Grigg (2010) menjelaskan bahwa *cyber-aggression* merupakan perilaku yang dilakukan secara sengaja untuk menyakiti pihak lain, tanpa memandang atribut pihak tersebut dengan menggunakan perangkat elektronik yang terhubung dengan internet. Berdasarkan definisi dari para ahli sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya *cyber-aggression* merupakan salah satu bentuk dari perilaku agresi yang dilakukan secara daring atau menggunakan perangkat elektronik yang terhubung dengan internet.

Berdasarkan data prevalensi perilaku *cyber-aggression*, dalam konteks ini adalah *cyberbullying*, Alrajeh, et al. (2021) menemukan bahwa dari 836 mahasiswa dengan persentase partisipan yang berusia 18-24 tahun sebanyak 75,6%; sebanyak 35,8% partisipan pernah menjadi *pembully*-korban; 29,8% hanya pernah menjadi korban; 28,2% tidak pernah menjadi keduanya; dan 6,8% menjadi *pem-bully*. Di Indonesia, berdasarkan penelitian Mardianto dan Nofriandi (2022) di Padang, dari 154 partisipan sebanyak 125 partisipan memiliki tingkat *cyber-aggression* yang rendah, 26 partisipan pada taraf sedang, dan 3 partisipan pada taraf tinggi. Berdasarkan paparan data tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat cukup banyak pengguna internet, khususnya pada usia 18-24 tahun yang berperilaku agresif, meskipun hanya dalam taraf rendah.

Berdasarkan teori *Quadripartite Typology of Violence* dari Howard dan Richard (2011), terdapat dua motif perilaku agresi yaitu tujuan motivasional dan kontrol regulasi. Tujuan motivasional terkait tujuan untuk mencapai hal yang menyenangkan (*appetitive*) dan menghindari ketidaknyamanan (*aversive*). Sedangkan kontrol regulasi terdiri dari kontrol yang impulsif (*impulsive*) dan kontrol yang terkendali (*controlled*). Berdasarkan motif tersebut, dibentuklah empat dimensi yakni 1) Kemarahan (*rage*) yang berasal dari motif tindakan secara impulsif dan kurang kontrol karena tertutup oleh perasaan frustrasi yang kuat (*impulsive-aversive*); 2) Pembalasan (*revenge*) merupakan bentuk perilaku agresi yang terencana karena seseorang melakukan perilaku agresi untuk membalaskan dendam atau kepada pihak lain (*controlled-aversive*); 3) Penghargaan (*reward*) yang merupakan perilaku terencana untuk mencapai suatu hal yang diinginkannya (*controlled-aversive*); dan 4) Kesenangan (*recreation*) dimana seseorang berperilaku secara impulsif agar dapat menyenangkan diri dan orang lain dengan menyakiti pihak lain (*controlled-apetitive*).

Hingga saat ini, skala terkait *cyber-aggression* sudah banyak dikembangkan. Terdapat *Cyber-Aggressor Scale* (CYB-AGS; Buelga *et al.*, 2020) yang mengukur perilaku agresi di internet berdasarkan jenis-jenis agresi, *Cyber Aggression in Relationship Scale* (Watkins *et al.*, 2018) yang mengukur perilaku agresi di internet pada pasangan dalam konteks hubungan romantis, dan ada pula *The Cyber Aggression Typology Questionnaire* (Runions *et al.*, 2017) yang mengukur perilaku agresi di internet berdasarkan motif pelaku. Di Indonesia terdapat beberapa instrumen *cyber-aggression* yakni di antaranya ada *Cyber Aggression Bahasa Indonesia* (CYBA; Setyawan *et al.*, 2022) yang mengukur perilaku *cyber-aggression* seseorang berdasarkan jenis agresinya. Selain itu, Hamida *et al.* (2023) mengadaptasi skala *Cyber-Aggression Questionnaire for Adolescents* yang mengukur perilaku *cyber-aggression* pada remaja berdasarkan jenis perilakunya. Meski sudah terdapat instrumen yang mengukur *cyber-aggression* di Indonesia, belum terdapat instrumen *cyber-aggression* yang dapat mengukur perilaku *cyber-aggression* berdasarkan motif pelaku. Hal ini penting karena terdapat berbagai macam alasan yang melandasi munculnya perilaku *cyber-aggression* pada seseorang. Oleh karena itu, diperlukan alat ukur yang dapat mengetahui motif seseorang melakukan *cyber-aggression* agar nantinya dapat mengembangkan intervensi dan pencegahan yang efektif.

Instrumen CATQ terdiri dari empat dimensi dengan total 29 item. CATQ juga memiliki bukti validitas berdasar struktur internal yang baik (CFI= 0,95; TLI= 0,99; RMSEA= 0,061; WRMR= 0,905) (Runions *et al.*, 2017). Reliabilitas dengan Cronbach's Alpha juga ditemukan cukup baik meskipun nilainya di kisaran 0,6-0,76 (Bing-Zhou *et al.*, (2021). Perilaku agresi yang terjadi di internet menjadi permasalahan yang perlu diperhatikan karena memiliki dampak psikologis pengguna internet yang terpapar, baik bagi pelaku maupun korban (Uddin & Rahman, 2022). Dengan menggunakan CATQ, peneliti dapat mengidentifikasi motif seseorang melakukan perilaku agresi di internet dan nantinya hasil penelitian dapat menjadi dasar pengembangan langkah intervensi atau prevensi yang efektif (Runions *et al.*, 2017). Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengadaptasi *The Cyber Aggression Typology Questionnaire* (CATQ; Runions *et al.*, 2017) ke dalam bahasa Indonesia.

METODE

Partisipan Penelitian

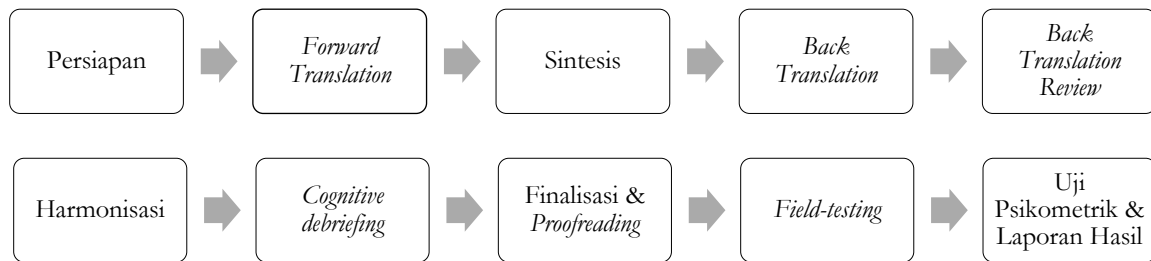
Karakteristik partisipan yang dilibatkan yaitu pengguna internet yang berusia 18-25 tahun dari berbagai provinsi di Indonesia. Jumlah total partisipan yang terlibat yaitu 145, namun terdapat 1 partisipan yang tidak menyetujui *informed consent*, dan 1 partisipan di bawah kriteria usia sehingga jumlah total partisipan yang dilibatkan dalam analisis yaitu 143 orang. Partisipan didominasi perempuan dengan jumlah 73 orang (51%). Adapun rentang usia partisipan berkisar antara 18-25 tahun ($M= 20,7$; $SD= 1,57$) yang didominasi oleh partisipan berusia 20 tahun (30,8%). Data demografi partisipan disajikan pada Tabel 1. Berdasarkan frekuensi penggunaan internet, sebanyak 139 partisipan (97,2%) menggunakan internet setiap hari. Dalam sehari, sebagian besar partisipan mengakses >6 jam (64,3%).

Tabel 1. Data Demografi Partisipan

Karakteristik		Jumlah	Persentase
Jenis kelamin	Laki-laki	70	49%
	Perempuan	73	51,3%
Domisili	DIY	28	19,6%
	Jawa Barat	17	11,9%
	Jawa Tengah	16	11,2%
	Jawa Timur	16	11,2%
	Lainnya	66	46,2%
Frekuensi penggunaan internet	Setiap hari	139	97,2%
	Tidak	4	2,8%
Durasi penggunaan internet per hari	1-4 jam	15	10,5%
	4-6 jam	36	25,2%
	>6 jam	92	64,3%

Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan pengembangan alat ukur CATQ dengan metode adaptasi. Prosedur lengkap adaptasi diilustrasikan pada gambar 1. Prosedur adaptasi CATQ ke dalam bahasa Indonesia mengacu pedoman dari Wild et al. (2005) dimulai dengan menentukan instrumen yang akan diadaptasi dan memohon izin kepada pengembang asli CATQ yaitu Kevin Runions. Tahap selanjutnya yaitu melakukan *forward translation*, dimana naskah asli CATQ diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia oleh dua penerjemah. Setelah itu, kedua hasil terjemahan tersebut digabung dan disintesis oleh peneliti agar dapat lebih mudah dipahami. Hasil dari sintesis tersebut kemudian diterjemahkan kembali ke dalam bahasa Inggris (*back-translation*) oleh satu orang penerjemah. Hasil *back-translation* kemudian dibandingkan dengan naskah aslinya oleh peneliti sendiri sebagai bentuk harmonisasi. Setelah itu, peneliti melakukan uji keterbacaan (*cognitive debriefing*) kepada beberapa partisipan sesuai dengan kriteria yang ditentukan dan hasil dari uji keterbacaan tersebut dijadikan masukan untuk melakukan finalisasi item dan *proofreading* dalam instrumen. Tahap selanjutnya adalah melakukan *field-testing*, dimana instrumen yang telah difinalisasi diujicobakan pada partisipan sesuai dengan kriteria. Hasil dari *field-test* tersebut kemudian digunakan dalam uji psikometrik yang meliputi analisis reliabilitas dan validitas (Furr, 2011). Tahap terakhir adalah menuliskan seluruh proses adaptasi dalam laporan hasil penelitian.



Gambar 1. Prosedur adaptasi instrumen

Instrumen

Instrumen yang diadaptasi dalam penelitian ini adalah *Cyber-Aggression Typology Questionnaire* (CATQ) yang dikembangkan oleh Runions *et al.*, (2017) berdasarkan teori *Quadripartite Typology of Violence* dari Howard (2011). CATQ terdiri dari 4 dimensi yaitu kemarahan (*rage*), pembalasan (*revenge*), penghargaan (*reward*), dan kesenangan (*recreation*). Instrumen ini berisi 29 item dengan 27 item bersifat *favorable* dan 2 item bersifat *unfavorable*.

Tabel 2. *Blue-print* skala CATQ

No	Dimensi	Nomor Aitem <i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	Jumlah
1.	Kemarahan (<i>Rage</i>)	1, 5, 8, 10, 12, 15, 18, 20, 22, 27	16, 25	12
2.	Pembalasan (<i>Revenge</i>)	2, 6, 11, 21, 23, 26	-	6
3.	Penghargaan (<i>Reward</i>)	3, 7, 13, 17, 24, 28	-	6
4.	Kesenangan (<i>Recreation</i>)	4, 9, 14, 19, 29	-	5

CATQ berupa *self-report* dengan format Likert 5 poin, dimana poin (1) berarti sangat tidak sesuai dengan saya, poin (2) berarti cenderung tidak sesuai dengan saya, poin (3) berarti netral, poin (4) berarti cenderung sesuai dengan saya, dan poin (5) berarti sangat sesuai dengan saya. Penilaian (*scoring*) dilakukan dengan membalik skor item yang *unfavorable* terlebih dahulu kemudian menjumlahkan poin pada seluruh item. Rentang skor dalam instrumen ini antara 29-145 dengan interpretasi skor berdasarkan norma hipotetik yang disusun oleh peneliti (Tabel 3).

Tabel 3. Interpretasi skor instrumen CATQ berdasarkan norma hipotetik

Kategori	Norma Kategori	Skor
Rendah	$X < M - 1SD$	$X < 67,7$
Sedang	$M - 1SD \leq X < M + 1SD$	$67,7 - 106,3$
Tinggi	$> X + 1SD$	$> 106,3$

Teknik Analisis

Uji psikometrik instrumen CATQ dilakukan dengan analisis uji daya beda, reliabilitas, dan uji *Confirmatory Factor Analysis* (CFA) (Furr & Scott, 2011) menggunakan bantuan *software* Jamovi versi 2.3. Kriteria daya beda yang digunakan minimal 0,30. Koefisien Cronbach's Alpha minimal ditetapkan 0,8 (Azwar, 2017). Model *fit* yang digunakan dalam CFA yakni *Comparative Fit Index* (CFI) $> 0,80$; *Tucker-Lewis Index* (TLI) $\geq 0,95$; *Root Mean Square Residual* (SRMR) $< 0,09$; dan *Root Mean Square Error Of Approximation* (RMSEA) $< 0,10$ (Hu & Bentler, 1999).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Adaptasi CATQ

Meskipun mayoritas hasil *forward translation* memiliki makna yang mirip, ditemukan beberapa perbedaan pilihan kata antara penerjemah 1 dan 2. Perbedaan yang terlihat pada penerjemahan kata 'ICT' dimana penerjemah 1 tetap menggunakan kata 'ICT', sedangkan penerjemah 2 menggunakan kata 'gawai'. Berdasarkan pertimbangan, peneliti menggunakan kata 'TIK' yang merupakan terjemahan dari 'ICT'. Perbedaan lain ditemukan pada penerjemahan '*posting*' dimana penerjemah 1 menggunakan kata 'mengunggah' sedangkan penerjemah 2 menjadi 'memposting'. Pada dimensi *rage* item 5, penerjemah 1 menggunakan kata 'diejek' dan penerjemah 2 menggunakan kata 'digoda' untuk menerjemahkan '*teased*'. Pada dimensi *revenge*, pada item 23 penerjemah 1 menggunakan kata 'membalas' dan penerjemah 2 menggunakan kata 'melawan' untuk menerjemahkan '*strike back*'. Pada dimensi *reward*, pada item 3 penerjemah 1 menggunakan kata 'memusuhi' dan penerjemah 2 menggunakan kata 'melawan' untuk menerjemahkan kata '*against*'. Pada item 17, penerjemah 1 menggunakan kata 'bukan bagian dari kelompok saya' dan penerjemah 2 menggunakan kata 'merasa tidak nyaman di dalam grup saya' untuk menerjemahkan '*feel like they do not belong in my group*'. Pada dimensi *recreation*, pada nomor 4 penerjemah 1 menggunakan kata 'kehilangan waktu' dan penerjemah 2 menggunakan kata 'terbawa suasana' untuk menerjemahkan kata '*carried away*'. Pada nomor 9, penerjemah 1 menggunakan kata 'mengolok-olok' dan penerjemah 2 menggunakan kata 'membuat lelucon' untuk menerjemahkan kata '*make fun*'. Hasil terjemahan dari dua penerjemah sebelumnya dibandingkan dan disintesis oleh peneliti dengan mempertimbangkan kemudahannya untuk dipahami oleh orang awam. Hasil sintesis tersebut kemudian ditinjau dan diberi beberapa masukan oleh dosen pembimbing.

Setelah melakukan sintesis, naskah instrumen diterjemahkan kembali ke dalam bahasa Inggris oleh penerjemah ahli dengan latar belakang pendidikan S-2 di bidang bahasa Inggris. Naskah yang telah diterjemahkan kemudian dibandingkan dengan naskah asli instrumen oleh peneliti. Hasilnya menunjukkan bahwa item yang diterjemahkan tersebut memiliki makna yang mirip dengan naskah aslinya. Tahap harmonisasi dilakukan untuk melihat padanan makna antara naskah asli, naskah *forward-translation*, dan naskah *back-translation*. Hasilnya menunjukkan seluruh item memiliki makna yang mirip dan tidak terdapat perbedaan yang mencolok antara naskah-naskah tersebut.

Proses uji keterbacaan melibatkan 16 partisipan berusia 18-24 tahun ($M = 21$, $SD = 1,63$) dengan jumlah 5 perempuan (31,8%) dan 11 laki-laki (68,8%). Hasil uji keterbacaan menunjukkan rata-rata skor *cyber-aggression* pada partisipan sebesar 46,4 ($SD = 11,0$). Reliabilitas instrumen diukur dengan Cronbach's Alpha sebesar 0,890. Dalam uji keterbacaan, sebanyak 13 partisipan merasa item-item dalam instrumen dapat dipahami dengan baik, sedangkan 3 lainnya mendapati sedikit kebingungan dikarenakan pernyataannya nampak serupa. Kemudian, partisipan juga memberikan saran untuk memfasilitasi format respon 'Netral'.

Tabel 4. Revisi Format Respon

Format Respon Terjemahan		Format Respon Revisi	
1	Sangat tidak mirip saya	1	Sangat tidak sesuai dengan saya
2	Sedikit tidak mirip saya	2	Cenderung tidak sesuai dengan saya
3	Sedikit mirip saya	3	Netral
4	Sangat mirip saya	4	Cenderung sesuai dengan saya
		5	Sangat sesuai dengan saya

Hasil Confirmatory factor analysis (CFA)

Hasil analisis CFA yang ditunjukkan pada Tabel 5, menggambarkan bahwa CATQ versi bahasa Indonesia memiliki model yang belum begitu *fit* untuk model 4 faktor (CFI= 0,761; TLI= 0,738; SRMR=0,082; RMSEA= =0,098). Adapun model 4 faktor dari CATQ versi Indonesia dsajikan pada Gambar 2. Informasi *loading factor* tiap item dapat dilihat pada Tabel 6. Item 22 dimensi *rage* yang berbunyi ‘Jika seseorang mengkritik saya di dunia maya atau dalam tulisan, saya biasanya bereaksi secara agresif tanpa memikirkan konsekuensinya’ ditemukan memiliki *loading factor* terendah yaitu sebesar 0,494. Adapun *loading factor* tertinggi ditemukan pada item 11 dimensi *revenge* yang berbunyi ‘Saya membalas orang-orang yang membuat lelucon tentang saya di internet karena postingan mereka menyakiti saya ketika saya semakin memikirkannya’ dengan *loading factor* sebesar 0,808.

Tabel 5. Fit indeks CATQ versi Indonesia

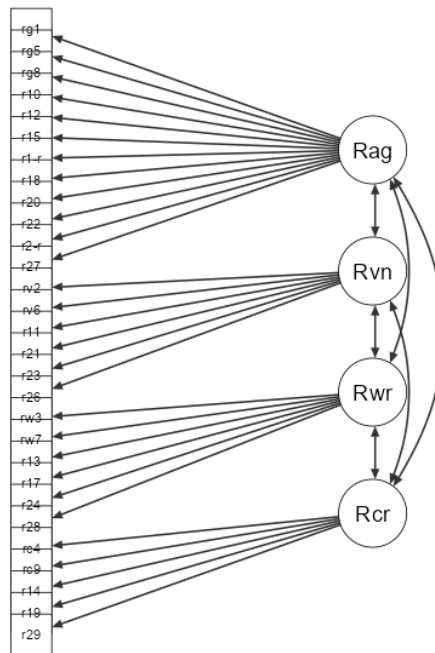
Indek	Output	Kriteria	Keterangan
CFI	0,761	>0,80	Belum fit
TLI	0,738	≥0,95	Belum fit
SRMR	0,082	<0,09	Fit
RMSEA	0,098	<0,10	Fit

Tabel 6. Item Asli dan Item Final CATQ

No	Item Asli	Item Final	Loading Factor
Rage			
1	<i>If someone tries to hurt me, I will use an ICT device to immediately get back at them</i>	Jika seseorang mencoba menyakiti saya, saya akan menggunakan perangkat TIK untuk segera membalas mereka	0,594
5	<i>If I get teased or threatened, I get angry easily and strike back online right away</i>	Jika saya diejek atau diancam, saya dengan mudah marah dan langsung membalas di dunia maya	0,713
8	<i>I use ICT to get back at someone as soon as they post a hurtful message about me</i>	Saya menggunakan perangkat TIK untuk membalas postingan pesan yang menyakitkan mengenai saya dengan segera	0,668
10	<i>If someone makes me angry online I quickly post mean texts and messages online</i>	Jika seseorang membuat saya marah di dunia maya, saya segera memposting tulisan dan pesan jahat di dunia maya	0,587
12	<i>If someone makes fun of me on the internet, I get frustrated and respond angrily online right away</i>	Jika seseorang mengolok-olok saya di internet, saya merasa frustrasi dan langsung merespons dengan marah di dunia maya	0,752
15	<i>I overreact before I have a chance to think about the consequences when someone says something mean online</i>	Saya bereaksi secara berlebihan sebelum saya bisa memikirkan konsekuensinya ketika seseorang mengatakan sesuatu yang jahat di dunia maya	0,539
16*	<i>If I see a message online that gets me angry, I react too quickly and then regret the way I respond</i>	Jika saya melihat pesan di dunia maya yang membuat saya marah, saya bereaksi terlalu cepat dan kemudian menyesali cara saya merespons	0,630
18	<i>If someone tries to cyberbully me, I quickly lash back with something online</i>	Jika seseorang mencoba untuk merundung saya di dunia maya, saya segera membalasnya di dunia maya	0,730
20	<i>If someone says something online to hurt me, I post something back right away to get back at them</i>	Jika seseorang mengatakan sesuatu di dunia maya untuk menyakiti saya, saya segera memposting sesuatu untuk membalasnya	0,698
22	<i>If somebody criticizes me online or in a text, I</i>	Jika seseorang mengkritik saya di dunia maya atau dalam	0,494

No	Item Asli	Item Final	Loading Factor
	<i>often react aggressively without thinking of the consequences</i>	tulisan, saya biasanya bereaksi secara agresif tanpa memikirkan konsekuensinya	
25*	<i>I hastily respond to something written online and regret it later</i>	Saya menanggapi sesuatu yang ditulis di dunia maya dengan terburu-buru dan menyesalinya kemudian	0,516
27	<i>I respond very quickly to a message or post that is disrespectful to me</i>	Saya bereaksi sangat cepat terhadap pesan atau postingan yang tidak sopan kepada saya	0,573
Revenge			
2	<i>If someone does something to hurt me, I would get back at them in my own time by using my ICT device(s)</i>	Jika seseorang melakukan sesuatu untuk menyakiti saya, saya akan membalasnya ketika saya ada waktu dengan menggunakan perangkat TIK saya	0,652
6	<i>If someone tries to hurt me, I will use my ICT device(s) to get back at them in my own time</i>	Jika seseorang mencoba menyakiti saya, saya akan menggunakan perangkat TIK saya untuk membalas mereka ketika saya ada waktu	0,663
11	<i>I get back at people who make fun of me on the internet because their posts hurt more the more I think about them</i>	Saya membalas orang-orang yang membuat lelucon tentang saya di internet karena postingan mereka menyakiti saya ketika saya semakin memikirkannya	0,808
21	<i>I like using my ICT device(s) to plan my revenge when I feel angry at someone</i>	Saya suka menggunakan perangkat TIK saya untuk merencanakan balas dendam ketika saya sedang merasa marah pada seseorang	0,619
23	<i>If I need to get revenge on someone, I would rather strike back using my ICT device(s) where I can plan out how to do it</i>	Jika saya perlu membalas dendam kepada seseorang, saya lebih suka merencanakan cara membalasnya menggunakan perangkat TIK	0,696
26	<i>If I see a mean message about me on my ICT, it bothers me more and more when I think about it, and I try to get even</i>	Jika saya melihat pesan jahat tentang saya di perangkat TIK, itu akan semakin mengganggu ketika saya memikirkannya, dan saya mencoba untuk membalasnya	0,686
Reward			
3	<i>If I don't like someone, I use the internet to turn others against them</i>	Jika saya tidak menyukai seseorang, saya memanfaatkan internet untuk membuat orang lain memusuhinya	0,658
7	<i>Sometimes I'll team up with my friends to bring someone down online</i>	Terkadang saya akan bekerja sama dengan teman-teman saya untuk menjatuhkan seseorang di dunia maya	0,786
13	<i>Sometimes I can be mean to people online to get what I want</i>	Terkadang, saya bisa menjadi jahat kepada orang-orang di dunia maya untuk mendapatkan apa yang saya inginkan	0,547
17	<i>When I don't like a person, I use the internet to make them feel like they do not belong in my group</i>	Ketika saya tidak menyukai seseorang, saya menggunakan internet untuk membuat mereka merasa bukan bagian dari kelompok saya	0,775
24	<i>I pretend to be someone else online to ruin somebody else's friendships</i>	Saya berpura-pura menjadi orang lain di dunia maya untuk merusak pertemanan seseorang	0,595
28	<i>I have at times used the internet to make someone look bad</i>	Saya pernah menggunakan internet untuk membuat seseorang terlihat buruk	0,647
Recreation			
4	<i>I get carried away having fun online and others think I'm being a cyberbully or a troll</i>	Saya terbawa suasana saat bersenang-senang di dunia maya, dan orang lain menganggap saya sebagai pelaku perundungan atau pemancing keributan	0,577
9	<i>I make fun of people I don't know on the internet without thinking about whether they will see it or not</i>	Saya mengolok-olok orang-orang yang tidak saya kenal di internet tanpa memikirkan apakah mereka akan melihatnya atau tidak	0,744
14	<i>If I'm having fun and joking online, I don't care if someone's feelings get hurt</i>	Jika saya sedang bersenang-senang dan bercanda di dunia maya, saya tidak peduli jika perasaan seseorang terluka	0,642
19	<i>I repeatedly annoy people online because I think it's funny</i>	Saya berulang kali mengganggu orang-orang di dunia maya karena saya kira itu lucu	0,622
29	<i>Joking online is so much fun that I don't worry about whether someone might be bothered by what I say</i>	Bercanda di dunia maya sangat menyenangkan sehingga saya tidak khawatir apakah seseorang mungkin merasa terganggu dengan apa yang saya katakan	0,668

*= unfavorable item

Gambar 2, *Path Diagram CATQ Model 4 Faktor**Hasil daya beda item dan reliabilitas*

Berdasarkan hasil analisis, dapat diketahui bahwa seluruh item memiliki indeks daya beda yang baik dengan kisaran 0,476-0,708. Informasi lebih detail dapat dilihat pada Tabel 5. Kemudian koefisien reliabilitas diukur pada setiap dimensi dengan kriteria Cronbach's Alpha berkisar 0,785 hingga 0,884. Indeks reliabilitas paling rendah ditemukan pada dimensi *recreation* yaitu sebesar 0,785.

Tabel 5. Informasi daya beda dan reliabilitas

Dimensi	Item	Daya Beda	Reliabilitas
<i>Rage</i>	1, 5, 8, 10, 12, 15, 16, 18, 20, 22, 25, 27	0,476-0,708	0,884
<i>Revenge</i>	2, 6, 11, 21, 23, 26	0,575-0,686	0,846
<i>Reward</i>	3, 7, 13, 17, 24, 28	0,460-0,671	0,815
<i>Recreation</i>	4, 9, 14, 19, 29	0,472-0,617	0,785

Diskusi

Hasil uji CFA pada CATQ bahasa Indonesia ditemukan tidak sebaik instrumen aslinya. Beberapa indeks yaitu CFI dan TLI belum memenuhi indeks *fit* yang baik. Meski begitu, jika dilihat dari parameter yang lain yaitu SRMR dan RMSEA sudah memenuhi indeks *fit*. Pilihan format respon CATQ versi bahasa Indonesia mengalami sedikit perbedaan dengan adanya penambahan pilihan Netral berdasarkan masukan dari subjek ketika proses uji keterbacaan. Format respon akhir dari CATQ bahasa Indonesia menjadi skala Likert 5 poin, yakni 'sangat tidak sesuai dengan saya, cenderung tidak sesuai dengan saya, netral, cenderung sesuai dengan saya, dan sangat sesuai dengan saya'. Peneliti mengubah respon menjadi kesesuaian karena dinilai lebih dapat dipahami dengan lebih mudah. Peneliti pun menggunakan kata 'cenderung' agar dapat lebih memfasilitasi kondisi partisipan yang merasa bahwa ia sesuai dengan item namun tidak sepenuhnya sesuai. Selain itu, peneliti memfasilitasi respon 'netral' agar partisipan dapat lebih bebas memilih kesesuaian item dengannya,

Pada bagian instruksi, peneliti melakukan terjemahan sendiri dan melakukan sedikit revisi pada bagian tersebut. Pada awalnya, instruksi dalam instrumen tersebut memberikan arahan untuk melingkari angka atau jawaban yang sesuai dengan keadaan partisipan. Namun, karena peneliti mempertimbangkan fleksibilitas penggunaan instrumen, yang mana saat ini dapat digunakan secara daring dan tidak harus melingkari jawaban, maka peneliti mengubah arahan ‘melingkari’ menjadi ‘memilih’ jawaban yang sesuai dengan keadaan.

KESIMPULAN

Cyber-aggression Typology Questionnaire (CATQ) merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur perilaku *cyber-aggression*. Instrumen CATQ diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia dan berdasarkan hasil uji psikometrik ditemukan bahwa CATQ menggunakan model 4 faktor dengan indeks daya beda berkisar antara 0,460-0,708. Reliabilitas CATQ versi Indonesia ditemukan baik pada dimensi *Rage* dengan skor sebesar 0,884; *Revenge* sebesar 0,846; *Reward* sebesar 0,815; dan *Recreation* sebesar 0,785. Sedangkan uji CFA mengonfirmasi bahwa model 4 faktor memiliki kesesuaian model (CFI dan TLI) yang mendekati *fit* dan tingkat eror (SRMR dan RMSEA) yang baik. Penelitian selanjutnya dapat melakukan uji psikometrik ulang dan melakukan identifikasi faktor-faktor dari adaptasi instrumen CATQ ini.

REFERENSI

- Allen, J. J., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2018). The general aggression model. *Current Opinion in Psychology*, 19, 75–80. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2017.03.034>
- Alrajeh, S. M., Hassan, H. M., Al-Ahmed, A. S., & Alsayed Hassan, D. (2021). An investigation of the relationship between cyberbullying, cybervictimization and depression symptoms: A cross sectional study among university students in Qatar. *PLOS ONE*, 16(12), 1–15. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0260263>
- Azwar, S. (2017). *Metode Penelitian Psikologi (II)*. Pustaka Pelajar.
- Bing-Zhou, L. , Xin-Fang, D. , Ke, Z. , Ying, G. , & Man-Hua, Z. (2021). Revision of the cyber-aggression typology questionnaire in chinese middle school students and its reliability and validity. *Chinese Prevention Medicine Association*, 28(5), 633–637. <https://doi.org/10.3969/j.issn.1006-3110.2021.05.026>
- Buelga, S., Postigo, J., Martínez-Ferrer, B., Cava, M. J., & Ortega-Barón, J. (2020). Cyberbullying among adolescents: Psychometric properties of the CYB-AGS cyber-aggressor scale. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(9). <https://doi.org/10.3390/ijerph17093090>
- David-Ferdon, C. , & Hertz, M. F. (2009). *Electronic media and youth violence: A CDC issue brief for researchers*. Centers for Disease Control.
- Furr, R. M. (2011). *Scale construction and psychometrics for social and personality psychology*. SAGE Publications
- Grigg, D. (2010). Cyber-aggression: Definition and concept of cyberbullying. *Australian Journal of Guidance and Counselling*, 20(2), 143–156. <http://dx.doi.org/10.1375/ajgc.20.2.143>

- Hamida, N. A. , Kamal, L. S. , Laba, N. R. , Mascaty, A. A. , & Nahesti, N. (2023). Adaptasi dan validasi skala cyber-aggression questionnaire for adolescents. *Jurnal Psikologi Forensik Indonesia*, 3(1), 173–181.
- Howard, . & Richard. C. (2011). The quest for excitement: A missing link between personality disorder and violence? *The Journal of Forensic Psychiatry & Psychology*, 22(5), 692–705. <https://doi.org/10.1080/14789949.2011.617540>
- Hu, L., & Bentler, P. M. (1999). Cutoff criteria for fit indexes in covariance structure analysis: Conventional criteria versus new alternatives. *Structural Equation Modeling: A Multidisciplinary Journal*, 6(1), 1–55. <https://doi.org/10.1080/10705519909540118>
- Mulawarman, M., & Nurfitri, A. D. (2017). Perilaku pengguna media sosial beserta implikasinya ditinjau dari perspektif psikologi sosial terapan. *Buletin Psikologi*, 25(1), 36–44. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.22759>
- Priyadi, S. (2022). Perundungan siber di kalangan mahasiswa: Hubungan antara pengalaman menjadi korban dan pelaku eksklusif. *Salus Cultura: Jurnal Pembangunan Manusia Dan Kebudayaan*, 2(2), 105–113.
- Runions, K. C., Bak, M., & Shaw, T. (2017). Disentangling functions of online aggression: The Cyber-Aggression Typology Questionnaire (CATQ). *Aggressive Behavior*, 43(1), 74–84. <https://doi.org/10.1002/ab.21663>
- Setyawan, R. A. , Sutedja, F. C. , Paulina, A. , Habsari, T. T. , Florensia, M. , & Fajrianti. (2022). Penyusunan alat ukur psikologi cyber aggression (CYBA) bahasa Indonesia pada remaja. *Berajah Journal*, 2(2), 367–374. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i2.106>
- Sidiqqi, S. , & Singh, T. (2016). Social media its impact with positive and negative aspects. *International Journal of Computer Applications Technology and Research*, 5(2), 71–75.
- Uddin, M. K., & Rahman, J. (2022). Cyber victimization and cyber aggression among high school students: Emotion regulation as a moderator. *Cyberpsychology*, 16(2). <https://doi.org/10.5817/CP2022-2-4>
- Watkins, L. E., Maldonado, R. C., & DiLillo, D. (2018). The cyber aggression in relationships scale: A new multidimensional measure of technology-based intimate partner aggression. *Assessment*, 25(5), 608–626. <https://doi.org/10.1177/1073191116665696>
- Wild, D. , Grove, A. , Martin, M. , Eremenco, S. , McElroy, S. , Verjee-Lorenz, A. , & Erikson, P. (2005). Principles of good practice for the translation and cultural adaptation process for patient-reported outcomes (PRO) measures: Report of the ISPOR Task Force for Translation and Cultural Adaptation. *Value in Health*, 8(2), 94–104. <http://dx.doi.org/10.1111/j.1524-4733.2005.04054.x>

Skala Cyber Aggression Typology Questionnaire (CATQ) versi Bahasa Indonesia

Silakan baca pernyataan-pernyataan berikut dan pilihlah angka yang menunjukkan sejauh mana pernyataan ini sesuai dengan diri Anda,

1 = Sangat Tidak Sesuai Dengan Saya (STS)

2 = Tidak Sesuai Dengan Saya (TS)

3 = Netral (N)

4 = Sesuai Dengan Saya (S)

5 = Sangat Sesuai Dengan Saya (SS)

No	Item	SS	S	N	TS	STS
1.	Jika seseorang mencoba menyakiti saya, saya akan menggunakan perangkat TIK untuk segera membalas mereka					
2.	Jika seseorang melakukan sesuatu untuk menyakiti saya, saya akan membalasnya ketika saya ada waktu dengan menggunakan perangkat TIK saya					
3.	Jika saya tidak menyukai seseorang, saya memanfaatkan internet untuk membuat orang lain memusuhinya					
4.	Saya terbawa suasana saat bersenang-senang di dunia maya, dan orang lain menganggap saya sebagai pelaku perundungan atau pemancing keributan					
5.	Jika saya diejek atau diancam, saya dengan mudah marah dan langsung membalas di dunia maya					
6.	Jika seseorang mencoba menyakiti saya, saya akan menggunakan perangkat TIK saya untuk membalas mereka ketika saya ada waktu					
7.	Terkadang saya akan bekerja sama dengan teman-teman saya untuk menjatuhkan seseorang di dunia maya					
8.	Saya menggunakan perangkat TIK untuk membalas postingan pesan yang menyakitkan mengenai saya dengan segera					
9.	Saya mengolok-olok orang-orang yang tidak saya kenal di internet tanpa memikirkan apakah mereka akan melihatnya atau tidak					
10.	Jika seseorang membuat saya marah di dunia maya, saya segera memposting tulisan dan pesan jahat di dunia maya					
11.	Saya membalas orang-orang yang membuat lelucon tentang saya di internet karena postingan mereka menyakiti saya ketika saya semakin memikirkannya					
12.	Jika seseorang mengolok-olok saya di internet, saya merasa frustrasi dan langsung merespons dengan marah di dunia maya					
13.	Terkadang, saya bisa menjadi jahat kepada orang-orang di dunia maya untuk mendapatkan apa yang saya inginkan					

No	Item	SS	S	N	TS	STS
14.	Jika saya sedang bersenang-senang dan bercanda di dunia maya, saya tidak peduli jika perasaan seseorang terluka					
15.	Saya bereaksi secara berlebihan sebelum saya bisa memikirkan konsekuensinya ketika seseorang mengatakan sesuatu yang jahat di dunia maya					
16.	Jika saya melihat pesan di dunia maya yang membuat saya marah, saya bereaksi terlalu cepat dan kemudian menyesali cara saya merespons					
17.	Ketika saya tidak menyukai seseorang, saya menggunakan internet untuk membuat mereka merasa bukan bagian dari kelompok saya					
18.	Jika seseorang mencoba untuk merundung saya di dunia maya, saya segera membalasnya di dunia maya					
19.	Saya berulang kali mengganggu orang-orang di dunia maya karena saya kira itu lucu					
20.	Jika seseorang mengatakan sesuatu di dunia maya untuk menyakiti saya, saya segera memposting sesuatu untuk membalasnya					
21.	Saya suka menggunakan perangkat TIK saya untuk merencanakan balas dendam ketika saya sedang merasa marah pada seseorang					
22.	Jika seseorang mengkritik saya di dunia maya atau dalam tulisan, saya biasanya bereaksi secara agresif tanpa memikirkan konsekuensinya					
23.	Jika saya perlu membalas dendam kepada seseorang, saya lebih suka merencanakan cara membalasnya menggunakan perangkat TIK					
24.	Saya berpura-pura menjadi orang lain di dunia maya untuk merusak pertemanan seseorang					
25.	Saya menanggapi sesuatu yang ditulis di dunia maya dengan terburu-buru dan menyesalinya kemudian					
26.	Jika saya melihat pesan jahat tentang saya di perangkat TIK, itu akan semakin mengganggu ketika saya memikirkannya, dan saya mencoba untuk membalasnya					
27.	Saya bereaksi sangat cepat terhadap pesan atau postingan yang tidak sopan kepada saya					
28.	Saya pernah menggunakan internet untuk membuat seseorang terlihat buruk					
29.	Bercanda di dunia maya sangat menyenangkan sehingga saya tidak khawatir apakah seseorang mungkin merasa terganggu dengan apa yang saya katakan					