

3. Game PC

Game PC merupakan perangkat dimana pemain menggunakan komputer ataupun laptop untuk memainkannya dan memiliki keuntungan sebaga

- a. memiliki game engine yang bisa diatur saat terjadi bug
- b. memiliki kualitas grafis yang tertinggi antara semua
- c. tidak memiliki larangan ketika bermain dikarenakan pc bisa di *upgrade* ketika mau

Sedangkan kekurangannya yang terdapat pada game PC adalah

- a. tidak bisa digunakan tanpa daya listrik
- b. harga listrik yang akan tinggi jika menggunakan PC dengan spesifikasi yang cukup tinggi
- c. lebih rumit untuk diperbaiki jika terjadi kerusakan

Menurut Fuad, (2015), jenis video game berdasarkan genre-nya adalah sebagai berikut:

1. *Action game* merupakan game dimana respond dari pemain diutamakan sehingga untuk memainkan game bergenre ini membutuhkan sebuah reflek yang cepat agar bisa memainkannya.
2. *Strategy game* genre yang mengutamakan logika untuk menyelesaikan permainan dimana pemain diminta untuk berpikir keras, merencanakan ide, serta menyusun strategi untuk menyelesaikan "level" yang telah disiapkan
3. *Sport Game* merupakan game yang memiliki *gameplay* berbagai jenis olahraga di dunia Genre ini pada dasarnya berbasis olahraga dimana pemain mengendalikan sebuah karakter yang bisa melakukan aksi cepat sesuai dengan perintahnya pemain.
4. *Simulator* Game bergenre ini sesuai dengan namanya simulasi, dimana pemain bisa mensimulasikan suatu keadaan dan kejadian seolah-olah kejadian tersebut benaran terjadi di dunia nyata ini.
5. *Role Playing Game* (RPG) Genre yang dipenuhi dengan alur cerita serta karakter utama yang ada akan dipaparkan secara keseluruhan sehingga

bisa menghibur para pemainnya dengan alur cerita yang ada dan biasanya game bergenre ini membutuhkan waktu yang agak panjang dibandingkan game lain untuk menyelesaikannya.

6. Adventure Game merupakan berisi tentang petualangan. Pemain akan melalui sebuah misi dan menjelajah. Game ini akan menekankan jalur cerita dan kemampuan berpikir pemain untuk menemukan petunjuk berikutnya.

2.2.4 Sifat Agresif

Menurut Hay, (2016) Sifat agresif bisa dikatakan sudah dimiliki hampir semua manusia dikarenakan pada saat manusia itu sendiri masih bayi sudah memiliki kemauan untuk memaksakan kehendaknya ke yang lain pada tahun pertama hidupnya, yang mana akan melahirkan sifat agresif itu sendiri, terutama ketika mereka tau rasa akan memiliki sesuatu sehingga perilaku dan kelakuan agresif pada 6 bulan pertama akan sangat menentukan kepribadian seseorang ketika mereka sudah menjadi dewasa.

Definisi agresif itu sendiri menurut Allen & Anderson, (2017) merupakan suatu tindakan yang dilakukan secara sengaja dengan tujuan untuk melukai yang lain secara fisik maupun secara mental, sebuah tindakan bisa dikatakan agresif karena memiliki tiga karakteristik penting yang bisa dilihat yaitu:

1. Tindakan agresif merupakan tindakan yang bisa diobservasi sehingga memikir untuk melukai seseorang atau marah itu bukan tindakan agresif.
2. Tindakan agresif tersebut tujuannya hanya satu yaitu melukai, sehingga ketidak sengajaannya itu tidak bisa dikatakan tindakan agresif walaupun seberapa besar dampak dari tindakan ketidak sengajaannya itu sendiri seperti seorang dokter memberikan sebuah suntikan yang sakit kepada seorang yang sedang sakit dikarenakan tujuannya adalah menyembuhkan bukan menyakiti.
3. Korban tindakan agresif tersebut dirugikan dan berniat untuk menghindari tindakan agresif tersebut dikarenakan ada kasus seperti *masochism* dimana orang yang dilukai oleh tindakan agresif tersebut akan merasakan sebuah rasa kesenangan.

2.2.5 Uji Asumsi klasik

Uji Asumsi klasik merupakan sebuah metode pengujian data yang menggunakan aplikasi SPSS yang memiliki tujuan untuk membuktikan bahwa seluruh data yang terkumpul bisa dinyatakan valid tanpa ada gangguan, berikut adalah metode metode pengujian data (Abachi, Hosseini, Kangavari, & Cheung, 2018)

1. One-Sample Kolmogorov Smirnov

membuktikan bahwa pengujian data bisa dikatakan valid jika angka signifikan menunjukkan angka diatas 0.05 sehingga data yang di didistribusikan dan dikalkulasikan secara total bisa dikatakan normal

2. Autokorelasi Durbin Watson

Pengujian Durbin watson membuktikan apakah pengujian data tersebut mempengaruhi hasilnya jika diuji dalam waktu yang berbeda, data tersebut bisa dikatakan valid jika hasil dari pengujian memiliki angka yang lebih tinggi dari tabel DU

3. Multikolinearitas

Pengujian tersebut menyatakan bahwa data data bisa dikatakan valid jika memenuhi persyaratan angka VIF yang berada dibawah angka 10 dan Tolerance yang memiliki angka diatas 0.05 untuk membuktikan bahwa kedua pengujian tersebut bisa dikatakan valid tanpa adanya gangguan

4. Spearman Rho

Merupakan Metode pengujian yang akan menyatakan bahwa data data tersebut valid dikarenakan hasil pengujian menunjukkan bahwa angka signifikan berada di angka 1 yaitu angka sempurna sehingga menandakan bahwa tidak ada kaitannya satu pengujian dengan pengujian lainnya