

UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS INSTRUMEN *RISKY LOOT BOX INDEX (RLI)* VERSI BAHASA INDONESIA UNTUK MENILAI PENGGUNAAN *LOOT BOXES* ATAU *GACHA* PADA *GAME ONLINE*

INTISARI

**Latar Belakang:** *Loot boxes / gacha* merupakan salah satu bentuk mikrotransaksi dalam *game online* yang semakin banyak ditemukan untuk mendapatkan barang virtual acak dengan nilai yang belum diketahui sebelum membukanya. Beberapa ahli telah menyatakan bahwa pembelian dan penggunaan *loot boxes / gacha* sangat mirip dengan aktivitas berjudi, serta dihubungkan dengan kejadian *gambling disorder* dan *gaming disorder*. Namun, mayoritas penelitian yang mengamati penggunaan *loot boxes / gacha* tidak menggunakan instrumen khusus. Sebuah instrumen bernama *Risky Loot box Index (RLI)* dikembangkan oleh Brooks & Clark (2019) yang digunakan untuk mengukur penggunaan berisiko *loot boxes / gacha*. Sampai saat ini, belum ada penelitian yang melakukan penerjemahan serta uji validitas dan reliabilitas RLI versi Bahasa Indonesia.

**Tujuan Penelitian:** Untuk mengetahui validitas dan reliabilitas RLI versi Bahasa Indonesia.

**Metode Penelitian:** Penelitian ini dilakukan dengan metode uji diagnostik. Subjek penelitian adalah siswa remaja SMAN 11 Yogyakarta. Validitas isi dinilai menggunakan uji korelasi *Pearson Product Moment*, sedangkan uji validasi konstruk dinilai dengan analisis faktor menggunakan *Principal Component Analysis*. Uji reliabilitas dilakukan menghitung *internal consistency* berdasarkan *Cronbach's alpha*. Analisis data dilakukan menggunakan Microsoft Excel dan SPSS versi 26.

**Hasil:** Hasil uji korelasi *Pearson's Product Moment* menunjukkan bahwa seluruh *item* pertanyaan memiliki nilai *r* hitung (0,568 – 0,782) lebih dari nilai *r* tabel (0,139). Analisis faktor menunjukkan bahwa semua *item* valid dan RLI versi Bahasa Indonesia terdiri dari 2 konstruk, dengan nilai *loading factor* berkisar antara 0,616 – 0,882. Uji reliabilitas internal instrumen RLI versi Bahasa Indonesia didapatkan hasil nilai *Cronbach's alpha* 0,907.

**Kesimpulan:** RLI versi Bahasa Indonesia adalah instrumen yang valid dan reliabel untuk menilai penggunaan *loot boxes* atau *gacha* pada *game online*. RLI versi Bahasa Indonesia tersusun atas 2 konstruk.

**Kata Kunci:** *loot boxes, gacha, game online, Risky Loot box Index*

## VALIDITY AND RELIABILITY TESTING OF THE INDONESIAN VERSION OF THE *RISKY LOOT BOX INDEX* (RLI) TO ASSESS LOOT BOX OR GACHA USAGE IN ONLINE GAMES

### ABSTRACT

**Background:** Loot boxes/*gacha* are a form of microtransaction in online games, increasingly used to obtain random virtual items with unknown values before opening them. Some experts have stated that purchasing and using loot boxes/*gacha* closely resembles gambling behavior and is linked to gambling disorder and gaming disorder. However, most studies examining loot box/*gacha* usage do not employ specific instruments. The *Risky Loot box Index* (RLI), developed by Brooks & Clark (2019), is a tool designed to measure risky loot box/*gacha* usage. To date, no studies have translated and tested the validity and reliability of the Indonesian version of the RLI.

**Objective:** To evaluate the validity and reliability of the Indonesian version of the RLI.

**Methods:** This research employed diagnostic testing methods. The study subjects were adolescent students from SMAN 11 Yogyakarta. Content validity was assessed using the Pearson Product-Moment correlation test, while construct validity was evaluated through factor analysis using Principal Component Analysis. Reliability testing was conducted by calculating internal consistency using Cronbach's alpha. Data analysis was performed using Microsoft Excel and SPSS version 26.

**Results:** Pearson Product-Moment correlation tests showed that all question items had correlation coefficients (*r* values) ranging from 0.568 to 0.782, which exceeded the critical *r*-value of 0.139. Factor analysis indicated that all items were valid, and the Indonesian RLI consisted of two constructs, with loading factor values ranging from 0.616 to 0.882. The internal reliability test for the Indonesian RLI yielded a Cronbach's alpha value of 0.907.

**Conclusion:** The Indonesian version of the RLI is a valid and reliable instrument for assessing loot box or *gacha* usage in online games. The Indonesian version of the RLI is structured into two constructs.

**Keywords:** loot boxes, *gacha*, online games, *Risky Loot box Index*