

## **Pengaruh Eksperimental Data Historis terhadap Persepsi Pola Ilusif pada Fenomena *Pentagon Pizza Index*: Peran Moderator Kecemasan Geopolitik dan Hasrat Kendali**

**Michael Tandya**

Program Studi Psikologi, Universitas Surabaya Indonesia

michaelcandya@gmail.com

### **ABSTRACT**

*The rapid development of digital technology has enabled real-time access to geopolitical information, increasing individuals' anxiety and encouraging them to seek specific patterns within a series of random events. This experimental study aimed to examine the effect of data narrative manipulation on the perception of illusory patterns in the Pentagon Pizza Index phenomenon by investigating the moderating roles of geopolitical anxiety and individuals' desire for control. The experiment employed a between-subject post-test-only design conducted through face-to-face sessions in a controlled environment. A total of 124 participants were involved in the experiment over seven different days and were assigned to either the experimental group or the control group based on their seat numbers. Measurements were conducted using adapted versions of the Generic Conspiracist Beliefs Scale (GCBS), Fear of War Scale (FORWARS), and the Desirability of Control Scale. Data were analyzed using Andrew F. Hayes' PROCESS Macro v4.2, Model 2. The regression analysis revealed that data narrative manipulation did not significantly influence individuals' perception of illusory patterns ( $b = -0.1672$ ;  $p = 0.5328$ ). Furthermore, neither geopolitical anxiety ( $p = 0.6976$ ) nor desire for control ( $p = 0.2462$ ) significantly moderated the relationship. These findings suggest that modern society is increasingly capable of filtering circulating information through an Open-Source Intelligence (OSINT) culture, leading the Pentagon Pizza Index phenomenon to be perceived merely as an internet trend.*

**Keywords:** *Pentagon Pizza Index, historical data narrative manipulation, illusory pattern perception, geopolitical anxiety, desire for control*

### **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi digital membuat akses informasi geopolitik secara *real time* lebih mudah meningkatkan kecemasan di dalam diri dan individu cenderung mencari pola-pola tertentu pada serangkaian peristiwa acak. Penelitian eksperimen terkait bertujuan untuk menguji pengaruh rekayasa narasi data terhadap persepsi pola ilusif pada fenomena Pentagon Pizza Index, dengan melihat peran moderasi dari kecemasan geopolitik dan hasrat kendali individu. Desain eksperimen menggunakan *Between Subject Post Test Only Design* secara tatap muka di dalam ruangan terkondisi. Sebanyak 124 partisipan tergabung ke dalam penelitian eksperimen selama tujuh hari yang berbeda dan dialokasikan sebagai kelompok eksperimen atau kelompok kontrol berdasarkan nomor urut kursi. Pengukuran menggunakan adaptasi skala kuesioner GCBS, FORWARS, dan *Desirability of Control Scale*. Data dianalisis dengan menggunakan *Macro PROCESS v4.2* milik Andrew F. Hayes Model 2. Hasil uji regresi menunjukkan bahwa rekayasa narasi data tidak mampu mempengaruhi persepsi pola ilusif individu secara signifikan ( $b = -0,1672$ ;  $p = 0,5328$ ). Lebih lanjut, variabel kecemasan geopolitik ( $p = 0,6976$ ) maupun hasrat kendali ( $p = 0,2462$ ) tidak memiliki peran moderasi yang signifikan. Hasil terkait menunjukkan bahwa masyarakat modern sudah mampu

menyaring informasi yang beredar lewat budaya OSINT sehingga fenomena Pentagon Pizza Index hanya dipandang sebagai sebuah trend di internet.

**Kata Kunci:** Pentagon Pizza Index, rekayasa narasi data historis, persepsi pola ilusif, kecemasan geopolitik, hasrat kendali

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara masyarakat memperoleh, mengolah, dan menginterpretasikan informasi terutama di dalam menanggapi konflik internasional, ancaman keamanan global maupun berbagai isu geopolitik dengan akses secara *real time* di berbagai platform media sosial, forum-forum daring dan lain sebagainya (Pilch et al., 2023). Meskipun akses informasi yang semakin mudah, hal tersebut seringkali meningkatkan kecemasan individu karena paparan berbagai data, grafik dan narasi acak yang belum tentu memiliki dasar yang jelas sehingga individu cenderung mencari pola untuk memahami situasi yang terjadi (Kahneman, 2011)

Dalam sudut pandang psikologi kognitif, kecenderungan individu mempersepsikan dan memaknai setiap pola tersembunyi pada sebuah informasi acak disebut sebagai *Illusory Pattern Perception* (Van Prooijen et al., 2018). Lebih lanjut dijelaskan di penelitian studi korelasionalnya, individu dengan kecenderungan *Illusory Pattern Perception* yang tinggi akan lebih mudah mempercayai teori konspirasi, keyakinan supranatural, dan berbagai kepercayaan lainnya yang interpretasi polanya ambigu. Istilah terkait lalu berkembang dan seringkali digunakan untuk berbagai hal, seperti mengenali keteraturan lingkungan, mendeteksi ancaman, dan memprediksi kejadian yang akan datang (Whitson & Galinsky, 2008). Mekanisme tersebut dapat menghasilkan berbagai kesalahan persepsi ketika individu mencoba mencari pola yang sebenarnya tidak memiliki hubungan sebab akibat (Van Prooijen et al., 2018). Dalam dinamika sosial-politik, fenomena terkait seringkali ditemukan sebagai kepercayaan konspirasi secara generik (*generic conspiracist beliefs*) yang mendefinisikan cara pandang individu terkait kekuatan atau aktor tersembunyi yang mengatur semua kebetulan di dunia tanpa adanya penjelasan peristiwa yang spesifik (Brotherton et al., 2013).

Kecenderungan individu dalam mencari pola yang berlebihan dapat muncul dalam berbagai bentuk, salah satunya *pareidolia* yang membuat individu cenderung melihat wajah manusia pada awan, permukaan bulan atau benda-benda mati (Kahlbaum, 1866). Selain *pareidolia*, Conrad (1958) juga menjelaskan konsep mengenai *apophenia*, yang akhirnya dipopulerkan oleh Brugger (2001) sebagai kecenderungan individu mencari makna dari serangkaian data acak, seperti pola angka, ramalan, dan hubungan serangkaian peristiwa yang belum terbukti secara empiris.

Salah satu fenomena modern yang menarik perhatian masyarakat adalah *Pentagon Pizza Index*. Fenomena terkait merujuk pada keyakinan bahwa lonjakan pesanan pizza di gedung *Pentagon* dapat menjadi indikator akan terjadinya operasi militer atau sebuah peristiwa geopolitik besar (Suresh, 2026). Keyakinan tersebut pun berkembang karena beberapa peristiwa historis yang didahului oleh naiknya

aktivitas pemesanan Pizza di gedung *Pentagon* Amerika Serikat, seperti Invasi *Panama* tahun 1989, Operasi *Desert Storm* tahun 1990-1991, upaya kudeta Uni Soviet tahun 1991, ketegangan Timur Tengah di tahun 2024 serta beberapa operasi militer yang menjadi perhatian masyarakat di akhir 2025-2026 (*The Washington Post*, 2025). Rentetan peristiwa historis tersebut menyebabkan munculnya budaya internet berbasis *Open Source Intelligence (OSINT)* yang membuat masyarakat ikut memantau aktivitas restoran pizza di sekitar gedung *Pentagon* sebagai tolak ukur terhadap aktivitas militer dan politik Amerika Serikat (Anderson, 2025).

Budaya tersebut juga dapat dijelaskan dengan pendekatan *Heuristics and Biases* yang dikembangkan oleh Kahneman dan Tversky. Individu cenderung menggunakan jalan pintas mental (*heuristics*) untuk memproses informasi acak yang ambigu untuk mengambil sebuah keputusan cepat namun dengan resiko munculnya bias kognitif (Kahneman & Tversky, 1974). *Hot Hand Fallacy* merupakan salah satu konsep bias kognitif yang menjelaskan tentang keyakinan individu akan kemampuan prediksinya apabila keberhasilan yang terjadi berulang akan meningkatkan peluang keberhasilan berikutnya (Gilovich et al., 1985). Dalam konteks *Pentagon Pizza Index*, individu percaya bahwa beberapa peristiwa militer sebelumnya didahului oleh lonjakan pesanan pizza, maka pola tersebut akan kembali terjadi di masa yang akan datang. Sebaliknya, individu juga dapat menunjukkan pola pikir yang menyerupai *Gambler's Fallacy* yaitu keyakinan bahwa suatu peristiwa acak akan berubah karena frekuensi kemunculannya yang sudah berulang terjadi di masa lampau (Tversky & Kahneman, 1974).

Bias kognitif, seperti *Hot Hand Fallacy* maupun *Gambler's Fallacy* membuktikan bahwa proses kognitif dipengaruhi oleh kondisi psikologis masing-masing individu. Fenomena terkait berfungsi sebagai mekanisme individu untuk memenuhi kebutuhannya dalam memegang kendali (*desire for control*; Burger & Cooper, 1979). Lebih lanjut, dijelaskan bahwa individu dengan tingkat *desire for control* yang tinggi memiliki dorongan kuat untuk menghindari situasi tak pasti. Studi survei yang dilakukan oleh Kalcza-Janosi (2023) menunjukkan bahwa situasi geopolitik yang tidak pasti akan memicu ketakutan individu, baik secara kognitif maupun fisiologis. Ketakutan tersebut merupakan dampak nyata dari tergerusnya kendali diri akibat keadaan lingkungannya (Whitson & Galinsky, 2008). Hilangnya kendali (*loss of control*) diri yang terasa tidak nyaman akan memaksa individu mencari berbagai cara untuk menjaga kesejahteraan psikologisnya (*psychological well-being*), salah satunya dengan memanifestasikan kendali semu (*illusion of control*; Langer, 1975). Dalam konteks tren data *Pentagon Pizza Index*, *illusion of control* dapat terbentuk ketika individu merasa mampu meramal peristiwa geopolitik yang akan terjadi di masa mendatang.

Dari sudut pandang psikologi positif, *Environmental Mastery* merupakan upaya individu untuk memahami, mengelola, dan menguasai lingkungan sekitarnya sebagai upaya untuk mempertahankan rasa aman dan kesejahteraan psikologis (*psychological well-being*) akibat dari ketidakpastian (Ryff, 2014). Konsep tersebut juga sejalan dengan teori *Will to Meaning* milik Viktor Frankl (1959) sebagai upaya

untuk mencari pola bermakna di dalam hidup. Dalam konteks Pentagon Pizza Index, individu merasa perlu memahami dan mengungkap makna tersembunyi yang belum disadari kebanyakan orang. Lebih lanjut, Martin Seligman (2011) juga mengenalkan sebuah konsep yang dikenal sebagai model *PERMA* (*Positive, Engagement, Relationship, Meaning, & Achievement*) sebagai komponen pendukung individu dalam mempertahankan kesejahteraan psikologis (*psychological well-being*). Tepatnya, ketika individu secara aktif memantau grafik tren, dan informasi geopolitik, dirinya merasa seolah-olah sedang terlibat (*engagement*) melakukan sebuah analisis yang dimaknai sebagai aktivitas yang penting (*meaning*).

Hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti, menunjukkan adanya tanggapan yang bervariasi mengenai fenomena *Pentagon Pizza Index*. Subjek P (32 tahun) cenderung menghubungkan fenomena terkait dengan berbagai informasi eksternal, seperti pola peristiwa historis dan berita terkini mengenai Presiden Donald Trump yang memerintahkan Pentagon untuk merilis seluruh dokumen rahasia mengenai temuan objek asing di langit pada Mei 2026. Hal tersebut menimbulkan kecemasan dan memperkuat keyakinan subjek P akan prediksi perang. Adapun tanggapan lain dari subjek L (21 tahun) yang argumennya lebih rasional dengan melihat pizza sebagai makanan praktis dan mudah untuk dipesan sehingga subjek L menyimpulkan lonjakan pesanan pizza di gedung *Pentagon* tidak berkaitan secara langsung dengan rencana gerakan militer maupun keadaan geopolitik mendatang. Variasi terakhir, datang dari subjek H (24 tahun) yang membentuk narasi mengenai strategi tersembunyi *Pentagon* untuk memancing reaksi publik dan menggertak pihak lawan. Hal tersebut menunjukkan adanya dinamika *Illusion of Control* ketika subjek merasa berhasil memahami situasi yang sedang terjadi di gedung *Pentagon* sebagai respon dari upaya pemenuhan kesejahteraan psikologis (*psychological well-being*).

Fenomena terkait menunjukkan bahwa penelitian korelasional terdahulu dapat membuktikan adanya hubungan antara kecemasan dan persepsi pola. Namun belum ditemukan bukti empiris mengenai peran paparan data historis yang direkayasa mampu memicu persepsi pola ilusif. Oleh karena itu, penelitian terkait diharapkan mampu menjawab beberapa pertanyaan, seperti bagaimana proses terbentuknya keyakinan individu secara eksperimental sebagai respon dari paparan informasi yang diperoleh dari serangkaian peristiwa acak, bagaimana peran kecemasan geopolitik dan hasrat akan kendali diri bertindak sebagai variabel pemoderasi yang mempengaruhi bias kognitif, serta bagaimana teori-teori terdahulu masih dapat digunakan untuk menjelaskan perilaku digital modern berbasis *OSINT* pada fenomena *Pentagon Pizza Index*.

## **METODE PENELITIAN**

### **Desain Penelitian**

Penelitian terkait menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen murni (*true experiment*). Desain eksperimen yang diterapkan adalah *Between Subject Post - Test Only Design*. Eksperimen dilakukan secara tatap muka, di

dalam sebuah ruangan terkondisikan guna meminimalkan gangguan dari luar. Partisipan dibagi ke dalam dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kontrol dengan memanfaatkan nomor urut kursi di ruangan tersebut. Pengukuran variabel terikat dan moderator dilakukan hanya satu kali, setelah partisipan membaca narasi yang telah diberikan untuk masing-masing kelompok.

## **Prosedur Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan secara berkala dan berulang selama tujuh hari yang berbeda karena keterbatasan kapasitas ruangan. Ruangan yang digunakan memiliki kapasitas sekitar empat puluh kursi yang telah diatur secara terstruktur. Partisipan yang hadir langsung diarahkan untuk menempati kursi yang tersedia berdasarkan nomor urut kursi. Partisipan yang duduk di kursi bernomor genap dikategorikan sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kursi bernomor ganjil dikategorikan sebagai kelompok kontrol. Melalui tujuh sesi, diperoleh total data sebanyak 124 partisipan.

## **Prosedur Manipulasi Eksperimen**

Melalui *google form* yang disajikan, kedua kelompok akan mengawalinya dengan grafik garis stimulus yang sama mengenai data trend fluktuasi aktivitas pemesanan pizza. Teknik manipulasi yang digunakan adalah *Narrative Framing Effect* yang bunyinya dibedakan berdasarkan kelompok eksperimen dan kontrol :

### A) Kelompok Eksperimen :

“Grafik di atas menunjukkan data tren fluktuasi aktivitas logistik secara *real time*. Berdasarkan catatan historis, setiap kali terjadi ketegangan geopolitik internasional atau sebelum keputusan operasi militer rahasia berskala besar diambil oleh pemerintah, pemesanan pizza pada malam hari, tepatnya di gedung Pentagon Amerika Serikat selalu mengalami lonjakan drastis yang konsisten. Pola keteraturan logistik terkait menjadi sinyal kuat yang mendahului meletusnya krisis bersenjata di dunia.”

### B) Kelompok Kontrol :

“Grafik di atas menunjukkan tren fluktuasi aktivitas pemesanan pizza sebagai makanan cepat saji pada hari-hari biasa di gedung Pentagon, Amerika Serikat. Naik turunnya grafik pemesanan terkait sepenuhnya terjadi secara acak karena faktor jam kerja lembur karyawan, pergantian shift kerja, dan preferensi konsumsi harian karyawan setempat tanpa keterkaitan dengan agenda eksternal maupun gerakan militer tertentu.”

## **Instrumen Penelitian**

Pengukuran variabel dalam penelitian terkait menggunakan tiga alat ukur psikometris yang telah diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia dan melewati uji konsistensi internal agar bunyi butirnya lebih sesuai untuk konteks budaya di Indonesia.

- A) Variabel Terikat : persepsi pola ilusif yang diukur dengan menggunakan alat ukur *Generic Conspiracist Beliefs Scale* (GCBS) yang dikembangkan oleh Brotherton et al. (2013). Berdasarkan hasil analisis butir (*Corrected Item Total Correlation / CITC*  $\geq 0,3$ ), skala ini mengalami pengurangan butir dari 15 butir menjadi 12 butir dengan nilai *Alpha Cronbach* =  $0,923 > 0,7$ .
- B) Variabel Moderasi 1 : kecemasan geopolitik yang diukur dengan menggunakan alat ukur *Fear of War Scale* (FORWARS) yang dikembangkan oleh Kalcza-Janosi et al. (2023) sebanyak 13 butir. Berdasarkan hasil analisis butir (*Corrected Item Total Correlation / CITC*  $\geq 0,3$ ), skala terkait tidak mengalami pengurangan butir dan memiliki nilai *Alpha Cronbach* =  $0,923 > 0,7$
- C) Variabel Moderasi 2 : hasrat kendali yang diukur dengan menggunakan alat ukur *Desirability of Control* (DC) yang awalnya dikembangkan oleh Burger & Cooper (1979) sebanyak 20 butir lalu direvisi oleh Gebhardt & Brosschot (2002) yang menggugurkan 3 butir karena dinilai gagal dalam uji konstruk statistik dan terlalu spesifik menilai peristiwa tertentu sehingga sulit untuk diaplikasikan di negara lain. Berdasarkan hasil analisis butir (*Corrected Item Total Correlation / CITC*  $\geq 0,3$ ), skala terkait mengalami pengurangan butir dari 17 butir menjadi 8 butir dengan nilai *Alpha Cronbach* =  $0,731 > 0,7$ .

**Tabel 1. Ringkasan Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur**

Alat Ukur	Jumlah Butir Awal	Jumlah Butir Valid	Butir yang Gugur	<i>Alpha Cronbach</i>	Status
GCBS	15	12	7, 8, 9	0,923	Reliabel
FORWARS	13	13	0	0,881	Reliabel
DC	17	8	1, 2, 7, 8, 9, 10, 14, 19, 20	0,731	Reliabel

## Prosedur Etis Pelaksanaan

Terdapat dua tahapan prosedur pelaksanaan yang peneliti lakukan, yaitu :

- A) *Intentional Deception* : pada lembar persetujuan (*Informed Consent*), peneliti menyamarkan judul asli dan tujuan spesifik dari penelitiannya. Langkah tersebut sengaja digunakan untuk menjaga objektivitas respon partisipan dan mencegah terjadinya bias kognitif yang disengaja selama proses eksperimen.
- B) *Comprehensive Debriefing* : setelah selesai menjawab setiap pertanyaan, partisipan akan diarahkan ke halaman akhir formulir yang mengungkap judul asli dari penelitian terkait serta penjelasan akan tujuan sebenarnya di balik penyamaran sebelumnya. Peneliti juga menjamin kerahasiaan seluruh data partisipan dan hanya mengolah data perolehannya ke dalam bentuk angka statistik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Karakteristik Responden dan Uji Homogenitas (*Crosstabs*)

Pengujian terkait dilakukan untuk memetakan 124 partisipan adalah valid. Karakteristik partisipan dilihat berdasarkan jenis kelamin, tingkat pendidikan, kelompok usia, intensitas menggunakan media sosial, dan tingkat ketertarikannya terhadap berita daring. Uji homogenitas dengan menggunakan *Chi Square* dilakukan untuk membandingkan karakteristik demografi partisipan. Hasilnya, seluruh variabel demografi menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2 sided)* > 0,05 sehingga terbukti bahwa distribusi karakteristik antara kelompok eksperimen dan kontrol, sifatnya setara.

**Tabel 2. Uji *crosstabs* kelompok dengan jenis kelamin**

#### Jenis Kelamin \* Status Kelompok

Crosstab

Count

		Status Kelompok		Total
		Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen	
Jenis Kelamin	Laki laki	46	37	83
	Perempuan	16	25	41
Total		62	62	124

#### Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	2.952 <sup>a</sup>	1	.086		
Continuity Correction <sup>b</sup>	2.332	1	.127		
Likelihood Ratio	2.970	1	.085		
Fisher's Exact Test				.126	.063
Linear-by-Linear Association	2.928	1	.087		
N of Valid Cases	124				

a. 0 cells (0.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 20.50.

b. Computed only for a 2x2 table

**Tabel 3. Uji *crosstabs* kelompok dengan tingkat pendidikan**

#### Jenjang Pendidikan \* Status Kelompok

Crosstab

Count

		Status Kelompok		Total
		Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen	
Jenjang Pendidikan	SMA / SMK	30	27	57
	Diploma	7	1	8
	Sarjana (S1)	22	33	55
	Pascasarjana (S2/S3)	3	1	4
Total		62	62	124

#### Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	7.858 <sup>a</sup>	3	.049
Likelihood Ratio	8.481	3	.037
Linear-by-Linear Association	.777	1	.378
N of Valid Cases	124		

a. 4 cells (50.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 2.00.

**Tabel 4. Uji *crosstabs* kelompok dengan kelompok usia**

**Usia \* Status Kelompok**

Crosstab

Count

	Usia	Status Kelompok		Total
		Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen	
	18-22 tahun	38	38	76
	23-27 tahun	21	21	42
	28-32 tahun	3	2	5
	33-37 tahun	0	1	1
<b>Total</b>		<b>62</b>	<b>62</b>	<b>124</b>

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	1.200 <sup>a</sup>	3	.753
Likelihood Ratio	1.588	3	.662
Linear-by-Linear Association	.021	1	.884
N of Valid Cases	124		

a. 4 cells (50.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .50.

**Tabel 5. Uji *crosstabs* kelompok dengan intensitas menggunakan media sosial**

**Intensitas Medsos \* Status Kelompok**

Crosstab

Count

	Intensitas Medsos	Status Kelompok		Total
		Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen	
	1	1	0	1
	2-3	5	3	8
	4	6	10	16
	5-6	30	30	60
	7	20	19	39
<b>Total</b>		<b>62</b>	<b>62</b>	<b>124</b>

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	2.526 <sup>a</sup>	4	.640
Likelihood Ratio	2.928	4	.570
Linear-by-Linear Association	.041	1	.839
N of Valid Cases	124		

a. 4 cells (40.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .50.

**Tabel 6. Uji *crosstabs* kelompok dengan tingkat ketertarikan dengan berita**

**Ketertarikan Berita \* Status Kelompok**

Crosstab

Count	Status Kelompok		Total
	Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen	
Ketertarikan Berita 1	2	2	4
2-3	11	7	18
4	12	13	25
5-6	28	30	58
7	9	10	19
Total	62	62	124

**Chi-Square Tests**

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	1.050 <sup>a</sup>	4	.902
Likelihood Ratio	1.058	4	.901
Linear-by-Linear Association	.494	1	.482
N of Valid Cases	124		

a. 2 cells (20.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 2.00.

**Uji Asumsi Klasik : Normalitas Residual**

Pengujian terkait dilakukan untuk memastikan objektivitas dan validitas model linear. Model terkait melibatkan variabel kelompok sebagai variabel bebas, persepsi pola ilusif sebagai variabel terikat, kecemasan geopolitik dan hasrat kendali sebagai variabel moderasi. Berdasarkan hasil pengujian normalitas *Kolmogorov Smirnov* pada sampel 124 responden, diperoleh nilai *Sig.*  $0,004 < 0,05$ . Hasil terkait tetap dapat digunakan karena ketika ukuran sampel  $N > 100$ , aturan asumsi normalitas pada nilai residual tidak lagi memberikan bias yang dapat merusak akurasi estimasi model regresi linear (Pek et al., 2018; Luley et al., 2002).

**Tabel 7. Uji normalitas residual**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Unstandardized Residual	.101	124	.004	.947	124	.000

**Analisis Korelasi Pearson**

Analisis terkait dilakukan untuk melihat hubungan linear antar variabel sebelum dilakukannya uji *Hayes Process*. Hasil analisis korelasi menunjukkan hasil sebagai berikut :

- A) Hubungan antara variabel kecemasan geopolitik dengan persepsi pola ilusif memiliki nilai korelasi  $r = -0,005$  dengan nilai  $p = 0,958 > 0,05$
- B) Hubungan antara variabel hasrat kendali dengan persepsi pola ilusif memiliki nilai korelasi  $r = 0,125$  dengan nilai  $p = 0,168 > 0,05$

- C) Hubungan antara variabel kecemasan geopolitik dengan hasrat kendali sebagai dua variabel moderasi memiliki nilai korelasi  $r = 0,112 < 0,7$  dengan nilai  $p = 0,217 > 0,05$

Hasil tersebut menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara variabel kecemasan geopolitik maupun hasrat kendali terhadap persepsi pola ilusif. Begitu juga dengan dua variabel pemoderasi yang menunjukkan sifat independen dan bebas dari multikolinearitas sehingga memenuhi syarat untuk melakukan uji analisis moderasi ganda.

**Tabel 8. Uji korelasi Pearson**

		MEAN_GCBS	MEAN_FORWARS	MEAN_DC
MEAN_GCBS	Pearson Correlation	1	-.005	.125
	Sig. (2-tailed)		.958	.168
	N	124	124	124
MEAN_FORWARS	Pearson Correlation	-.005	1	.112
	Sig. (2-tailed)	.958		.217
	N	124	124	124
MEAN_DC	Pearson Correlation	.125	.112	1
	Sig. (2-tailed)	.168	.217	
	N	124	124	124

### **Pengujian Hayes Process Model 2**

Pengujian terkait dilakukan untuk melihat pengaruh eksperimental data historis terhadap persepsi pola ilusif dengan kecemasan geopolitik dan hasrat kendali sebagai variabel moderator. Seluruh variabel moderasi telah ditransformasi menggunakan *mean centering*. Berdasarkan output koefisien efek utama regresi, ditemukan bahwa nilai koefisien  $b = -0,1672$  dengan nilai  $p = 0,5328 > 0,05$ . Hal tersebut menunjukkan bahwa pemberian teks naratif yang dimanipulasi antara kelompok eksperimen dan kontrol, tidak memicu perbedaan tingkat persepsi pola ilusif yang signifikan.

Lebih lanjut, menguji efek interaksi variabel moderasi secara spesifik dan berikut beberapa hasilnya:

- A) Efek interaksi antara variabel kelompok dengan kecemasan geopolitik / Int\_1: nilai koefisien regresi signifikansi  $p = 0,6976 > 0,05$
- B) Efek interaksi antara variabel kelompok dengan hasrat kendali / Int\_2: nilai koefisien regresi signifikansi  $p = 0,2462 > 0,05$
- C) Uji interaksi bersama / BOTH: nilai signifikansi  $p = 0,4948 > 0,05$

Hasil tersebut menunjukkan bahwa variabel-variabel moderasi terkait dan manipulasi narasi data historis tidak mampu menguatkan ataupun melemahkan pengaruh paparan data historis yang direkayasa terhadap proses terbentuknya persepsi pola ilusif partisipan pada fenomena Pentagon Pizza Index.

Tabel 9. Uji regresi efek utama (*main effect*)

Model	coeff	se	t	p	LLCI	ULCI
constant	4,5613	,1336	34,1378	,0000	4,2967	4,8259
Kelompok	-,1672	,2672	-,6256	,5328	-,6964	,3620
W_WARS	-,0402	,1122	-,3583	,7207	-,2623	,1819
Int_1	,0874	,2243	,3895	,6976	-,3569	,5316
Z_DC	,1715	,1320	1,2990	,1965	-,0899	,4330
Int_2	-,3078	,2641	-1,1655	,2462	-,8307	,2152

Tabel 10. Uji interaksi variabel-variabel moderasi

```
Product terms key:
Int_1 : Kelompok x W_WARS
Int_2 : Kelompok x Z_DC

Test(s) of highest order unconditional interaction(s):
R2-chng F df1 df2 p
X*W ,0012 ,1517 1,0000 118,0000 ,6976
X*Z ,0112 1,3583 1,0000 118,0000 ,2462
BOTH ,0116 ,7079 2,0000 118,0000 ,4948

-----
Focal predict: Kelompok (X)
Mod var: W_WARS (W)
Mod var: Z_DC (Z)
```

## Pembahasan

Berdasarkan hasil olah data dan pembahasan singkat yang telah disampaikan menunjukkan bahwa rekayasa narasi tidak signifikan memberikan perbedaan pada tingkat persepsi pola ilusif di dua kelompok yang diuji. Hal tersebut tidak selaras dengan konsep *heuristics and biases* yang dikemukakan Kahneman dan Tversky (1974) karena budaya internet berbasis *Open Source Intelligence* (OSINT) telah berkembang pesat dan meningkatkan kemampuan literasi para partisipan (Anderson, 2025).

Lebih lanjut, pendapat Van Prooijen et al., (2018) mengenai upaya individu untuk mencari pola-pola bermakna dari serangkaian peristiwa yang acak tidak secara signifikan berhubungan dengan bias kognitif *Hot Hand Fallacy* ataupun *Gambler's Fallacy* pada partisipan setelah melihat serangkaian narasi dan grafik data garis fluktuasi pemesanan pizza. Sebaliknya, sebagian besar partisipan menunjukkan pola penalaran logis yang selaras dengan wawancara awal peneliti dengan subjek L.

Temuan lain ditemukan pada variabel kecemasan geopolitik sebagai variabel moderasi yang terbukti tidak berpengaruh secara signifikan. Hal tersebut, tidak selaras dengan studi korelasional milik Kalcza-Janosi (2023) dan Whitson & Galinsky (2008) karena paparan mengenai berita konflik internasional sudah menjadi konsumsi harian dan tingkat kecemasan geopolitik para partisipan cenderung berada pada titik jenuh (McNaughton-Cassil, 2001). Akibatnya, para partisipan mengalami penumpukan respon psikologis dikarenakan stimulus negatif yang terus-terusan diterima secara berkala akan menetralkan kepekaan seseorang (Carnagey et al.,

2007). Pada aplikasinya, fenomena Pentagon Pizza Index mengalami pergeseran makna dalam kognisi masyarakat modern yang dipandang sebagai sebuah trend populer di internet.

Temuan serupa juga ditemukan pada variabel moderasi lain yaitu hasrat kendali yang menggunakan skala *Desirability of Control*. Hal tersebut diakibatkan karena gugurnya 9 butir dari 17 butir total. Gugurnya butir-butir tersebut membuktikan bahwa alat ukur terkait kurang sesuai apabila digunakan di negara Indonesia dan varian data partisipan juga mengalami penyempitan akibat jumlah butir yang layak digunakan, tersisa tinggal 8 butir.

Temuan terakhir dalam penelitian terkait, berfokus pada hadirnya budaya OSINT yang memfasilitasi individu dalam meraih rasa aman melalui analisis data yang lebih akurat dan objektif sehingga partisipan melihat budaya terkait sebagai instrumen dalam menyaring informasi yang beredar di internet (Hetherington, 2024). Hal tersebut mampu memberikan sudut pandang baru di era modern, terkait dengan teori *Will to Meaning* milik Frankl (1959) dan model PERMA milik Seligman (2011) yang melihat keterlibatan (*engagement*) individu di dalam melakukan analisis trend data sebagai usaha untuk menjaga kesejahteraan psikologisnya (*psychological well-being*) dan mencapai *environmental mastery* (Ryff, 2014), tidak selalu terwujud dalam bentuk mekanisme maladaptif seperti mempercayai teori-teori konspirasi (Brotherton et al., 2013).

## **KESIMPULAN**

Beberapa kesimpulan yang dapat diambil dalam penelitian terkait, narasi yang diberikan pada masing-masing kelompok tidak mampu memberikan pengaruh yang signifikan kepada tingkat persepsi pola ilusif para partisipan. Lebih lanjut, variabel-variabel pemoderasi, seperti kecemasan geopolitik dan hasrat kendali tidak mampu memoderasi penelitian terkait secara signifikan. Secara spesifik, alasan variabel kecemasan geopolitik tidak mampu berperan sebagai variabel pemoderasi karena berita konflik internasional yang dikonsumsi oleh partisipan membuat jenuh dan menumpulkan kepekaan psikologisnya. Sedangkan, variabel hasrat kendali memiliki keterbatasan alat ukur yang kurang sesuai dengan karakteristik budaya para partisipannya. Hadirnya budaya OSINT di era modern, membuat individu mampu menganalisis dan menyaring berita dengan lebih akurat, kritis, dan objektif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anderson, S. (2025). *Human Conduct and The Pentagon Pizza Index*. Mises Institute. <https://mises.org/power-market/human-conduct-and-pentagon-pizza-index>
- Brotherton, R., French, C. C., & Pickering, A. D. (2013). Measuring Belief in Conspiracy Theories: The Generic Conspiracist Beliefs Scale. *Frontiers in Psychology*, 4(279), 1-15 <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00279>
- Brugger, P. (2001). *From Haunted Brain to Haunted Science: A Cognitive Neuroscience View of Paranormal and Pseudoscientific Thought*. In J. Houran & R. Lange,

- Hauntings and Poltergeists: Multidisciplinary Perspectives*. 195–213. McFarland.  
[https://www.researchgate.net/publication/304335363\\_From\\_haunted\\_brain\\_to\\_haunted\\_science\\_A\\_cognitive\\_neuroscience\\_view\\_of\\_paranormal\\_and\\_pseudoscientific\\_thought](https://www.researchgate.net/publication/304335363_From_haunted_brain_to_haunted_science_A_cognitive_neuroscience_view_of_paranormal_and_pseudoscientific_thought)
- Burger, J. M., & Cooper, H. M. (1979). The Desirability of Control. *Motivation and Emotion*, 3(4), 381–393. <https://sci-hub.red/10.1007/bf00994052>
- Carnagey, N. L., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2007). The Effect of Video Game Violence on Physiological Desensitization to Real-Life Violence. *Journal of Experimental Social Psychology*, 43(3), 489–496. [https://www.researchgate.net/publication/222434043\\_The\\_Effect\\_of\\_Video\\_Game\\_Violence\\_on\\_Physiological\\_Desensitization\\_to\\_Real-Life\\_Violence](https://www.researchgate.net/publication/222434043_The_Effect_of_Video_Game_Violence_on_Physiological_Desensitization_to_Real-Life_Violence)
- Conrad, K. (1958). *Die beginnende Schizophrenie: Versuch einer Gestaltanalyse des Wahns Incipient Schizophrenia: An Attempt at a Gestalt Analysis of Delusion*. Georg Thieme Verlag.
- Delfabbro, P., Georgiou, N., Malvaso, C., & King, D. (2020). Is Self-Reported Propensity for Everyday Illusions of Control Higher in Gamblers and Is It Associated with Gambling-Specific Erroneous Beliefs? *SAGE Open*, 10(1), 1–11. <https://sci-hub.red/10.1177/2158244019899436>
- Frankl, V. E. (1959). *Man's Search for Meaning*. Beacon Press. <https://perpustakaan.kemendagri.go.id/opac/index.php?p=fstream-pdf&fid=1&bid=6779>
- Gebhardt, W. A. & Brosschot, J. F. (2002). Desirability of Control: Psychometric Properties and Relationships with Locus of Control, Personality, Coping, and Mental and Somatic Complaints in Three Dutch Samples. *European Journal of Personality*. 1(16), 423-438. <https://sci-hub.red/10.1002/per.463>
- Gilovich, T., Vallone, R., & Tversky, A. (1985). The Hot Hand in Basketball: On The Misperception of Random Sequences. *Cognitive Psychology*, 17(3), 295–314. [https://doi.org/10.1016/0010-0285\(85\)90010-6](https://doi.org/10.1016/0010-0285(85)90010-6)
- Kahlbaum, K. L. (1866). Die Sinnesdelirien [On Delusions of The Senses]. *Allgemeine Zeitschrift für Psychiatrie*, 23, 1–86.
- Kahneman, D. (2011). *Thinking, Fast, and Slow*. Farrar, Straus and Giroux. <https://dn790002.ca.archive.org/0/items/DanielKahnemanThinkingFastAndSlow/Daniel%20Kahneman-Thinking%20Fast%20and%20Slow%20%20.pdf>
- Kalcza-Janosi, K., Kotta, I., Marschalko, E. E., & Szabo, K. (2023). *The Fear of War Scale (FOWARS): Development and Initial Validation*. *Social Sciences*, 12(5), Article 283. <https://doi.org/10.3390/socsci12050283>
- Langer, E. J. (1975). The Illusion of Control. *Journal of Personality and Social Psychology*, 32(2), 311–328. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.32.2.311>
- Lumley, T., Diehr, P., Emerson, S., & Chen, L. (2002). The Importance of The Normality Assumption in Large Public Health Data Sets. *Annual Review of Public Health*,

- 23(1), 151-169. <https://sci-hub.red/10.1146/annurev.publhealth.23.100901.140546>
- McNaughton-Cassill, M. E. (2001). The News Media and Psychological Distress : Anxiety and The News. *Anxiety, Stress & Coping*, 14(2), 193–211. <https://sci-hub.red/10.1080/10615800108248354>
- Pek, J., Wong, O., & Wong, A. C. (2018). How to Address Non-Normality : A Taxonomy of Approaches, Mysteries, and Myths. *Frontiers in Psychology*, 1(9), 1-17. <https://sci-hub.red/10.3389/fpsyg.2018.02104>
- Pilch, I., Turska Kawa, A., Wardawy, P., Olszanecka Marmola, A., & Smolkowska Jedo, W. (2023). Contemporary Trends in Psychological Research on Conspiracy Beliefs: A Systematic Review. *Frontiers in Psychology*. 14, 1075779. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1075779>
- Ryff, C. D. (2014). Psychological Well-Being Revisited: Advances in The Science and Practice of Eudaimonia. *Psychotherapy and Psychosomatics*, 83(1), 10–28. <https://doi.org/10.1159/000353263>
- Seligman, M. E. P. (2011). *Flourish: A Visionary New Understanding of Happiness and Well-Being*. Free Press. [https://books.google.co.id/books/about/Flourish.html?hl=id&id=09tGmQEACAAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Flourish.html?hl=id&id=09tGmQEACAAJ&redir_esc=y)
- Suresh, A. (2026). What Is The Pentagon Pizza Index? The Viral Theory Explained and What It Tracks. *The Economic Times*. <https://economictimes.indiatimes.com/news/international/us/what-is-the-pentagon-pizza-index-the-viral-theory-explained-and-what-it-tracks/articleshow/127819791.cms>
- The Washington Post. (2025). *Can Pizza Orders Predict Military Action? One Man Keeps Track*. <https://southfloridareporter.com/can-pizza-orders-predict-military-action-one-man-keeps-track/>
- Tversky, A., & Kahneman, D. (1974). Judgment Under Uncertainty: Heuristics and Biases. *Science*, 185(4157), 1124–1131. <https://doi.org/10.1126/science.185.4157.1124>
- Van Prooijen, J.-W., Douglas, K. M., & De Inocencio, C. (2018). Connecting the Dots: Illusory Pattern Perception Predicts Belief in Conspiracies and The Supernatural. *European Journal of Social Psychology*, 48(3), 320–335. <https://doi.org/10.1002/ejsp.2331>
- Van Prooijen, J.-W., & Van Vugt, M. (2018). Conspiracy Theories: Evolved Functions and Psychological Mechanisms. *Perspectives on Psychological Science*, 13(6), 770–788. <https://doi.org/10.1177/1745691618774270>
- Whitson, J. A., & Galinsky, A. D. (2008). Lacking Control Increases Illusory Pattern Perception. *Science*, 322(5898), 115–117. <https://doi.org/10.1126/science.1159845>