

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Suatu Studi Deskriptif Mengenai Motivasi Agresi Pada Pemain Game-Online Mafia Wars di Klan "X". Penelitian ini hendak mengukur dan mendeskripsikan Motivasi Agresi yaitu kecenderungan atau keinginan untuk berperilaku agresi. Maksud penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang motivasi agresi dan perbandingan intensitas motivasi agresi instrumental dan emosional yang muncul pada pemain Mafia Wars di klan "X". Tujuan penelitian ini yaitu untuk memperoleh gambaran mengenai motivasi agresi pada pemain Mafia Wars di klan "X".

Sampel pada penelitian ini adalah para pemain Mafia Wars di klan "X". Pemilihan sampel menggunakan metode Non-probability Accidental Sampling, dengan jumlah sampel sebanyak 90 orang. Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah prosedur penelitian deskriptif.

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner Motivasi Agresi yang disusun peneliti berdasarkan Teori Motivasi Agresi dari Leonard Berkowitz (1995). Kuesioner ini terdiri atas 58 item yang terbagi menjadi 32 item Motivasi Agresi Instrumental dan 26 item Motivasi Agresi Emosional. Validasi data yang digunakan adalah rumus Spearman, dengan penggolongan kriteria dari Lisa Friedenberg. Reliabilitas data yang digunakan adalah Alpha Cronbach, dengan penggolongan kriteria dari Kaplan.

Pengolahan data statistik pada pemain Game-Online Mafia Wars di Klan "X" menghasilkan data sebagai berikut: 77,78% memiliki Motivasi Agresi pada derajat yang rendah dan 22,22% memiliki Motivasi Agresi pada derajat yang tinggi.

Kesimpulannya adalah sebagian besar pemain game online Mafia Wars di klan "X" memiliki Motivasi Agresi pada derajat yang lebih rendah, dimana frekuensi keinginan untuk berperilaku agresif relatif jarang timbul.

Peneliti mengajukan saran agar dilakukan penelitian lebih lanjut tentang pengaruh usia dan kultur kebangsaan terhadap Motivasi Agresi pada pemain Mafia Wars.

ABSTRACT

This research entitled A Descriptive Study About Aggression Motivation Of Mafia Wars Online-Game Player in Clan "X". This research wanted to measure and describe the Aggression Motivation, which is the tendency or the drive to conduct aggressive behavior. The purpose of this research is to gain an overview and comparison of the intensity of instrumental and emotional Aggression Motivation that appears on Mafia Wars Online-Game Player in Clan "X". The purpose of this research is to gain an overview about Aggression Motivation of Mafia Wars Online-Game Player in Clan "X".

The samples in this research were the Mafia Wars players in clan "X". The selection of samples is Non-probability Accidental Sampling, with a sample of 90 people. The research procedure that had been used is descriptive research procedure.

The assessment tools that being used to measure in this research is aggression motivation questionnaire which is being developed by the researcher based on Aggression Motivation theory by Leonard Berkowitz (1995). The questionnaire consists of 58 items, which is 32 items are Instrumental Aggression Motivation and 26 items are Emotional Aggression Motivation. The data validation that had been used is Spearman formula, with the classification criteria by Lisa Friedenberg. The data reliability that had been used is Alpha Cronbach, with the classification criteria by Kaplan.

Statistical data processing of Mafia Wars Online-Game Player in Clan "X" resulted as followed: 77,78% have high degree of Aggression Motivation 22,22% have low degree of Aggression Motivation.

The conclusion is most Mafia Wars online-game players in Clan "X" has Aggression Motivation in a lesser degree, in which the frequency of the drive to behave aggressively relatively rare to arise.

The researcher proposes suggestion to conduct a further research on the effects of age and nationality culture toward Aggression Motivation on Mafia Wars players.

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN

KATA PENGANTARi

DAFTAR ISIiv

BAB I PENDAHULUAN1

1.1. Latar Belakang Masalah1

1.2. Identifikasi Masalah10

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian10

1.3.1. Maksud Penelitian10

1.3.2. Tujuan Penelitian11

1.4. Kegunaan Penelitian11

1.4.1. Kegunaan Ilmiah11

1.4.2. Kegunaan Praktis11

1.5. Kerangka Pikir12

1.6. Asumsi22

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	23
2.1. Motivasi	23
2.2. Agresi	25
2.2.1. Definisi Agresi	25
2.2.2. Motivasi Agresi	26
2.2.3. Aspek-aspek Motivasi Agresi	29
2.2.3.1. Aspek Instrumental	29
2.2.3.2. Aspek Emosional	30
2.2.4. Bentuk-bentuk Motivasi Agresi	32
2.2.5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Agresi	33
2.2.5.1. Frustrasi dan Perasaan Negatif	33
2.2.5.2. Lingkungan Sekitar	34
2.2.5.3. Keluarga	34
2.3. Pemain <i>Mafia Wars</i>	34
2.3.1. Definisi Pemain <i>Mafia Wars</i>	34
2.4. Teori Perkembangan	34
2.4.1. Masa Remaja Akhir	37

2.4.1.1. Perkembangan Biologis	38
2.4.1.2. Perkembangan Kognitif	38
2.4.1.3. Perkembangan Sosio-Emosional	40
2.4.2. Masa Dewasa Awal	40
2.4.2.1. Perkembangan Biologis	41
2.4.2.2. Perkembangan Kognitif	41
2.4.2.3. Perkembangan Sosio-Emosional	43
2.5. Jenis Kelamin (Gender)	45
2.6. <i>Cyberpsychology</i>	46
2.6.1. Sejarah <i>Cyberpsychology</i>	46
2.6.2. Definisi <i>Cyberpsychology</i>	47
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	50
3.1. Rancangan Penelitian	50
3.2. Bagan Rancangan Penelitian	50
3.3. Variabel Penelitian	51
3.3.1. Variabel	51

3.3.2. Definisi Operasional	51
3.4. Alat Ukur	52
3.4.1. Kuesioner Motivasi Agresi	52
3.4.2. Data Pribadi	54
3.4.3. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	54
3.4.3.1. Uji Validitas	54
3.4.3.2. Uji Reliabilitas	55
3.5. Populasi dan Teknik Penarikan Sampel	55
3.5.1. Populasi Sasaran	55
3.5.2. Karakteristik Populasi	55
3.5.3. Teknik Penarikan Sampel	56
3.6. Teknik Analisa Data	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	57
4.1. Gambaran Responden	57
4.1.1. Usia	57
4.1.2. Jenis Kelamin	58

4.1.3. Banyaknya <i>account Mafia Wars</i> yang Dimiliki	58
4.1.4. Frekuensi Bermain <i>Game Online Mafia Wars</i>	59
4.2. Data Hasil Penelitian	60
4.2.1. Gambaran Derajat Motivasi Agresi Responden	60
4.2.2. Tabulasi Silang Derajat Motivasi Agresi dan Aspek Instrumental ..	61
4.2.3. Tabulasi Silang Derajat Motivasi Agresi dan Aspek Emosional ...	62
4.2.4. Tabulasi Silang Derajat Motivasi Agresi dan Usia	63
4.2.5. Tabulasi Silang Derajat Motivasi Agresi dan Jenis Kelamin	64
4.2.6. Tabulasi Silang Derajat Motivasi Agresi dan Jumlah <i>Account Mafia Wars</i> yang Dimiliki	65
4.2.7. Tabulasi Silang Derajat Motivasi Agresi dan Frekuensi Bermain <i>Mafia Wars</i> dalam Seminggu	66
4.3. Pembahasan	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	78
5.1. Kesimpulan	78
5.2. Saran	79
5.2.1. Penelitian Lanjutan	79

5.2.2. Guna Laksana80

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN