

LAMPIRAN

Lampiran 1

Tabel Gambaran Responden

Tabel 4.1.1. Gambaran Responden Berdasarkan Usia

USIA	Σ	%
Remaja Akhir (18 – 22 tahun)	5	5,56%
Dewasa Awal (23 – 35 tahun)	53	58,89%
Dewasa Tengah (36 – 60 tahun)	31	34,44%
Dewasa Lanjut (60 tahun ke atas)	1	1,11%
Total	90	100%

Tabel 4.1.2. Gambaran Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-laki	64	71,11%
Perempuan	26	28,89%
Total	90	100%

Tabel 4.1.3. Gambaran Responden Berdasarkan Banyaknya *Account Mafia Wars* Yang Dimiliki

Banyaknya <i>Account Mafia Wars</i> yang dimiliki	Jumlah	Persentase
3 – 5	78	86,67%
6 – 10	10	11,11%
>10	2	2,22%
TOTAL	90	100%

Tabel 4.1.4. Gambaran Responden Berdasarkan Frekuensi Bermain *Game-online Mafia Wars*

Frekuensi Bermain Dalam 1 Minggu	Jumlah	Persentase
< 7 jam	8	8,89%
7 – 21 jam	32	35,56%
> 21 jam	50	55,56%
Total	90	100%

Tabel 4.2.1. Tabel Gambaran Derajat Motivasi Agresi Responden

Derajat Motivasi Agresi	Σ	Persentase
Tinggi	20	22,22%
Rendah	70	77,78%
Total	90	100 %

Tabel Tabulasi Silang

4.2.2. Tabel Tabulasi Silang Derajat Motivasi Agresi dan Aspek Instrumental

Motivasi Agresi dan Aspek Instrumental						
MA	INSTRUMENTAL				Total	
	Tinggi		Rendah			
	Σ	%	Σ	%	Σ	%
Tinggi	19	95%	1	5%	20	100%
Rendah	7	10%	63	90%	70	100%

4.2.3. Tabel Tabulasi Silang Derajat Motivasi Agresi dan Aspek Emosional

Motivasi Agresi dan Aspek Emosional						
MA	EMOSIONAL				Total	
	Tinggi		Rendah			
	Σ	%	Σ	%	Σ	%
Tinggi	15	75%	5	25%	20	100%
Rendah	2	2,86%	68	97,14%	70	100%

4.2.4. Tabel Tabulasi Silang Derajat Motivasi Agresi dan Usia

MA	RENTANG USIA							
	Remaja Akhir (18–22 tahun)		Dewasa Awal (23–35 tahun)		Dewasa Tengah (36–60 tahun)		Dewasa Lanjut (> 60 tahun)	
	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%
Tinggi	1	20%	15	28,30%	4	12,90%	1	100%
Rendah	4	80%	38	71,70%	27	87,10%	0	0%
Total	5	100%	53	100%	31	100%	1	100%

4.2.5. Tabel Tabulasi Silang Derajat Motivasi Agresi dan Jenis Kelamin

MA	Jenis Kelamin			
	Pria		Wanita	
	Σ	%	Σ	%
Tinggi	10	15,625%	10	38,46%
Rendah	54	84,375%	16	61,54%
Total	64	100%	26	100%

4.2.6. Tabel Tabulasi Silang Derajat Motivasi Agresi dan Jumlah *Account Mafia Wars* yang Dimiliki

MA	JUMLAH ACCOUNT MAFIA WARS					
	3 – 5		6 – 10		>10	
	Σ	%	Σ	%	Σ	%
Tinggi	18	23,08%	1	10%	1	50%
Rendah	60	76,92%	9	90%	1	50%
Total	78	100%	10	100%	2	100%

4.2.7. Tabel Tabulasi Silang Derajat Motivasi Agresi dan Frekuensi Bermain *Mafia Wars* dalam Seminggu

MA	FREKUENSI BERMAIN <i>MAFIA WARS</i> DALAM 1 MINGGU					
	< 7 jam		7 – 21 jam		> 21 jam	
	Σ	%	Σ	%	Σ	%
Tinggi	0	0%	12	24%	8	25%
Rendah	8	100%	38	76%	24	75%
TOTAL	8	100%	50	100%	32	100%

Lampiran 2

KISI-KISI ALAT UKUR

VARIABEL	ASPEK	INDIKATOR	ITEM
Definisi Operasional	Aspek Instrumental Merujuk pada seberapa besar dorongan para pemain <i>Mafia Wars</i> untuk melakukan perbuatan agresif dengan tujuan untuk mempertahankan kekuasaan, dominasi atau status sosial pemain yang bersangkutan baik secara langsung maupun tak langsung.	Motivasi Agresi Langsung Merujuk pada keinginan untuk berperilaku agresi secara langsung dengan subjek yang bersangkutan.	<ol style="list-style-type: none">1. Saya ingin memukul pemain lawan ketika ia memaki saya, agar ia berhenti memaki saya.2. Saya ingin memukul pemain lawan ketika ia menggunakan kata-kata kasar terhadap teman satu klan saya, supaya ia berhenti berkata-kata kasar.3. Saya ingin memukul pemain lawan ketika ia mengejek saya, untuk mempertahankan harga diri saya.4. Saya ingin memukul pemain lawan ketika ia mengejek klan saya, untuk mempertahankan harga diri klan saya.5. Saya ingin memukul pemain lawan ketika ia

			<p>menghina ras/negara saya, untuk mempertahankan harga diri ras/negara saya.</p> <p>6. Saya ingin memaki pemain lawan yang menghina ras/negara saya, untuk mempertahankan harga diri ras/negara saya.</p> <p>7. Saya ingin berkelahi dengan pemain lawan supaya saya disegani oleh pemain lainnya.</p> <p>8. Saya ingin menantang pemain lawan untuk bertemu dan berkelahi secara fisik untuk menunjukkan bahwa saya bukanlah seorang penakut.</p> <p>9. Saya ingin menyerang karakter pemain dalam klan saya yang tidak mau mematuhi perintah saya supaya ia akhirnya menuruti perintah saya dalam permainan.</p> <p>10. Saya ingin menyerang karakter pemain dalam klan saya yang tidak mengikuti peraturan agar ia mematuhi peraturan klan.</p> <p>11. Saya ingin menyerang karakter pemain dalam</p>
--	--	--	---

			<p>klan saya agar saya dapat dianggap hebat dan dihormati oleh anggota klan saya yang lain.</p> <p>12. Saya ingin menyerang karakter pemain lawan yang menyerang karakter anggota klan saya, agar ia berhenti menyerang anggota klan saya.</p> <p>13. Saya ingin memaki pemain lawan ketika ia memaki saya, agar ia berhenti memaki saya.</p> <p>14. Saya ingin memaki pemain lawan ketika ia menggunakan kata-kata kasar terhadap teman satu klan saya, supaya ia berhenti berkata-kasar.</p> <p>15. Saya ingin memaki pemain lawan dengan kata-kata kasar supaya pemain lawan tidak dapat berkonsentrasi selama permainan.</p> <p>16. Saya ingin membentak pemain dalam klan saya yang tidak mau mematuhi perintah saya supaya ia akhirnya menuruti perintah saya dalam permainan.</p> <p>17. Saya ingin membentak pemain dalam klan</p>
--	--	--	--

			<p>saya yang tidak mengikuti peraturan agar ia mematuhi peraturan klan.</p> <p>18. Saya ingin mengancam untuk melaporkan pemain lawan yang menggunakan <i>script/bot</i> kepada Zynga agar ia berhenti menggunakan <i>script/bot</i>.</p> <p>19. Saya ingin mengancam untuk melaporkan pemain lawan yang memaki dengan isu rasial kepada <i>Facebook</i> agar ia berhenti memaki.</p> <p>20. Saya ingin mengejek pemain lawan dari klan lain untuk menunjukkan bahwa klan saya lebih hebat.</p> <p>21. Saya ingin menyerang karakter para pemain lawan dari klan lain untuk menunjukkan bahwa klan saya lebih hebat.</p> <p>22. Saya ingin menyerang karakter pemain lawan dari klan yang menggunakan nama yang sama atau mirip dengan nama klan saya, dengan tujuan untuk menghancurkan klan tersebut.</p>
--	--	--	---

			<p>23. Saya ingin mengancam untuk terus menerus menyerang pemain lawan dari klan yang menggunakan nama yang sama atau mirip dengan nama klan saya, dengan tujuan untuk memaksa mereka mengganti nama klan tersebut.</p>
		<p>Motivasi Agresi Tak Langsung Merujuk pada keinginan atau dorongan untuk menyakiti lawan secara tidak langsung.</p>	<p>24. Saya ingin meminta teman-teman mafia saya untuk menyerang karakter pemain lawan agar ia berhenti menyerang karakter saya.</p> <p>25. Saya ingin meminta teman-teman mafia saya untuk menyerang karakter pemain lawan agar ia berhenti menyerang klan saya.</p> <p>26. Saya ingin meminta teman-teman mafia saya untuk menyerang karakter pemain lawan agar ia menjadi takut kepada saya.</p> <p>27. Saya ingin menyebarkan cerita yang buruk tentang pemain lawan yang menyerang saya untuk menjatuhkan reputasinya agar ia berhenti menyerang saya.</p>

			<p>28. Saya ingin menggertak pemain lawan dari klan lain untuk menjatuhkan mental para anggota klannya pada saat perang.</p> <p>29. Saya ingin menyebarkan gosip yang menyakitkan supaya pemain lawan pemisis untuk meraih kemenangan.</p> <p>30. Saya ingin menyerang karakter teman satu klan dari lawan saya agar lawan saya berhenti menyerang karakter saya.</p> <p>31. Saya ingin melaporkan <i>account</i> pemain lawan yang menyerang karakter saya atau klan saya kepada <i>Facebook</i> atau <i>Zynga</i> agar <i>account</i>-nya di-<i>banned</i> sehingga orang itu tidak lagi menyerang saya atau klan saya.</p> <p>32. Saya ingin meminta teman-teman mafia saya untuk melaporkan <i>account</i> pemain lawan kepada <i>Facebook</i> atau <i>Zynga</i> agar <i>account</i>-nya di-<i>banned</i> sehingga orang itu tidak lagi menyerang saya atau klan saya.</p>
--	--	--	--

			<p>33. Saya ingin memasang <i>Hit-List</i> terhadap karakter pemain lawan yang terus menyerang karakter saya agar karakternya mudah mati dan tidak menyerang karakter saya lagi.</p> <p>34. Saya ingin meminta teman-teman mafia saya untuk ikut menyerang karakter pemain lawan dari klan yang menggunakan nama yang sama atau mirip dengan nama klan saya, dengan tujuan untuk menghancurkan klan tersebut.</p>
	<p>Aspek Emosional</p> <p>Merujuk pada seberapa besar dorongan para pemain <i>Mafia Wars</i> untuk melakukan perbuatan agresif dengan tujuan untuk menyakiti pemain lainnya baik secara langsung maupun tak langsung.</p>	<p>Motivasi Agresi Langsung</p> <p>Merujuk pada keinginan untuk berperilaku agresi secara langsung dengan subjek yang bersangkutan.</p>	<p>35. Saya ingin memukul pemain lawan yang memaki atau menghina saya untuk melampiaskan amarah saya.</p> <p>36. Saya ingin membalas memaki pemain lawan dengan kata-kata kasar karena telah memaki saya.</p> <p>37. Saya ingin menyerang karakter pemain lawan yang memaki atau menghina saya untuk melampiaskan amarah saya.</p> <p>38. Saya ingin memukul pemain lawan untuk</p>

			<p>melampiasikan kekesalan karena ia selalu bisa mengalahkan saya selama permainan.</p> <p>39. Saya ingin memaki pemain lawan dengan kata-kata kasar untuk menyakitinya karena ia berhasil mengalahkan saya dalam permainan.</p> <p>40. Saya ingin menantang berkelahi pemain lawan yang mengalahkan saya untuk melampiaskan amarah saya.</p> <p>41. Saya ingin memukul pemain lawan yang menyombongkan dirinya untuk melampiaskan kekesalan saya.</p> <p>42. Saya ingin memaki pemain lawan yang menyombongkan dirinya untuk melampiaskan kekesalan saya.</p> <p>43. Saya ingin mengejek atau membuat sindiran pedas terhadap pemain lawan yang tidak saya sukai.</p> <p>44. Saya ingin melakukan <i>declare war</i> terhadap pemain lawan tertentu karena saya</p>
--	--	--	--

			mempunyai masalah pribadi dengan orang tersebut.
		<p>Motivasi Agresi Tak Langsung</p> <p>Merujuk pada keinginan atau dorongan untuk menyakiti lawan secara tidak langsung.</p>	<p>45. Saya ingin membanting <i>mouse</i> kalau karakter saya tiba-tiba mati karena diserang oleh pemain lain.</p> <p>46. Saya ingin mengumpat atau memaki kalau karakter saya tiba-tiba mati karena diserang oleh pemain lain.</p> <p>47. Saya ingin membanting <i>mouse</i> untuk melampiaskan kekesalan karena tidak dapat mengalahkan lawan yang mengalahkan saya.</p> <p>48. Saya ingin memukul meja untuk melampiaskan kekesalan karena tidak dapat mengalahkan lawan yang mengalahkan saya.</p> <p>49. Saya ingin mengumpat/memaki untuk melampiaskan kekesalan karena tidak dapat mengalahkan lawan yang mengalahkan saya.</p> <p>50. Saya ingin membanting barang-barang di sekitar saya untuk melampiaskan kemarahan</p>

			<p>saya karena tidak dapat mengalahkan lawan saya.</p> <p>51. Saya ingin menyerang karakter teman dari lawan saya untuk melampiaskan kekesalan saya karena saya kalah dengan lawan saya.</p> <p>52. Saya ingin melaporkan <i>account</i> pemain lawan kepada <i>Facebook</i> atau <i>Zynga</i> agar <i>account</i>-nya di-<i>banned</i> untuk membalaskan kekesalan saya karena ia telah memaki saya dengan kata-kasar.</p> <p>53. Saya ingin melaporkan <i>account</i> pemain lawan kepada <i>Facebook</i> atau <i>Zynga</i> agar <i>account</i>-nya di-<i>banned</i> untuk membalaskan kekesalan saya karena saya tak dapat mengalahkannya dalam permainan.</p> <p>54. Saya ingin menyebarkan gossip yang menyakitkan tentang pemain lawan atau klannya, untuk membalaskan kekesalan saya karena mereka dapat mengalahkan saya atau</p>
--	--	--	---

			<p>klan saya dalam permainan.</p> <p>55. Saya ingin berperang dan mengalahkan sebanyak mungkin karakter para pemain Mafia War untuk melampiaskan kekesalan saya pada saat saya sedang memiliki masalah pribadi.</p> <p>56. Saya ingin merampok karakter pemain lawan untuk melampiaskan kekesalan saya karena saya tidak dapat mengalahkannya dalam permainan.</p> <p>57. Saya ingin meminta teman-teman mafia saya untuk menyerang pemain lawan untuk membalaskan dendam saya karena saya tak dapat mengalahkan pemain lawan tersebut.</p> <p>58. Saya ingin membalas dendam kepada pemain lawan yang sudah menghina saya dengan cara menyebarkan gosip yang menyakitkan agar <i>account</i>-nya di-<i>report</i> oleh para pemain <i>Mafia Wars</i> lainnya.</p>
--	--	--	--

			<p>59. Saya ingin melakukan <i>declare war</i> terhadap pemain lawan tertentu untuk melampiaskan kekesalan saya karena saya tak dapat mengalahkannya dalam permainan.</p> <p>60. Saya ingin menyebarkan gosip yang menyakitkan kepada teman-teman mafia saya tentang pemain lawan bila saya memiliki masalah pribadi dengannya agar ia diserang dan dicemooh oleh teman-teman mafia saya.</p>
--	--	--	---

Kuesioner *Mafia Wars*

Nama (Inisial) :

Usia :

Jenis Kelamin :

Jumlah account *Mafia War* yang dimiliki :

Dalam 1 minggu, saya bermain game *Mafia Wars* di *Facebook* selama (berikan tanda “X” pada jawaban Saudara)

< 7 jam	7 – 21 jam	> 21 jam

Pengantar

Salam, teman-teman pemain *Mafia Wars*.

Saya adalah mahasiswa semester akhir Fakultas Psikologi Universitas Kristen Maranatha Bandung. Saya tertarik pada dunia game dan komunitas *Mafia Wars*, sehingga pada saat ini saya sedang melakukan penelitian untuk tugas akhir tentang motivasi agresi dalam game *Mafia Wars* sebagai syarat kelulusan. Saya meminta bantuan saudara/i untuk mengisi kuesioner di bawah ini demi kelengkapan data yang saya perlukan pada penelitian saya.

Kiranya bantuan yang diberikan saudara/i akan sangat berguna dalam membantu saya menyelesaikan penelitian ini. **Mohon saudara/i untuk mengisi kuesioner di bawah ini dengan sejujur-jujurnya dan apa adanya sesuai keadaan diri saudara/i.**

Semoga Tuhan membalas semua bantuan yang diberikan oleh saudara/i. Terima kasih.

PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER

Di dalam kuesioner ini terdapat pernyataan-pernyataan tentang apa yang ingin Saudara lakukan atau kecenderungan Saudara atau bagaimana perasaan Saudara dalam situasi tertentu pada saat memainkan *game Mafia Wars*. Tugas Saudara di sini adalah memilih 1 dari 4 pilihan jawaban yang paling sesuai dengan keadaan diri Saudara.

Bacalah setiap pernyataan dan berikanlah respon pertama Saudara. Pilihlah sesuai keadaan diri Saudara pada saat memainkan *game Mafia Wars*, BUKAN berdasarkan apa yang Saudara anggap wajar atau sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat. Ini bukanlah suatu tes, jadi semua jawaban adalah benar, tidak ada jawaban yang salah.

Perhatikan contoh di bawah ini :

No.	Pernyataan	SS	S	J	TP
1.	Saya ingin memukul pemain lain yang mengejek saya.		X		

Bila Saudara merasa sering memiliki keinginan untuk memukul pemain lain yang mengejek Saudara, maka berikanlah tanda X pada kolom S. Apabila Saudara sudah selesai mengerjakan semua pernyataan yang ada, periksa dan telitilah kembali jawaban Saudara.

Dalam mengerjakan persoalan ini, bayangkan Saudara sedang berada di dalam situasi saat sedang bermain dan setelah memainkan game *Mafia Wars*. Kondisikan bahwa Saudara belum melakukannya, jadi baru hanya akan Saudara lakukan dan seberapa seringkah keinginan tersebut muncul.

Pilihlah satu jawaban dari lima pilihan jawaban yang ada dengan memberikan tanda X pada kolom yang sesuai di samping pernyataan yang tersedia.

Jawaban SS : Sering Sekali

Jawaban S : Sering

Jawaban J : Jarang

Jawaban TP : Tidak Pernah

No	Pernyataan	SS	S	J	TP
1.	Saya ingin memukul pemain lawan ketika ia memaki saya, agar ia berhenti memaki saya.				
2.	Saya ingin memukul pemain lawan ketika ia menggunakan kata-kata kasar terhadap teman satu klan saya, supaya ia berhenti berkata-kata kasar.				
3.	Saya ingin memukul pemain lawan ketika ia mengejek saya, untuk mempertahankan harga diri saya.				
4.	Saya ingin memukul pemain lawan ketika ia mengejek klan saya, untuk mempertahankan harga diri klan saya.				
5.	Saya ingin memukul pemain lawan ketika ia menghina ras/negara saya, untuk membela harga diri				

	ras/negara saya.				
6.	Saya ingin memaki pemain lawan yang menghina ras/negara saya, untuk membela harga diri ras/negara saya.				
7.	Saya ingin berkelahi dengan pemain lawan untuk menunjukkan kekuatan saya yang sebenarnya, supaya saya disegani oleh pemain lainnya.				
8.	Saya ingin menantang pemain lawan untuk bertemu dan berkelahi secara fisik untuk menunjukkan bahwa saya bukanlah seorang penakut.				
9.	Saya ingin menyerang karakter pemain dalam klan saya yang tidak mau mematuhi perintah saya supaya ia akhirnya menuruti perintah saya dalam permainan.				
10.	Saya ingin menyerang karakter pemain dalam klan saya yang tidak mengikuti peraturan agar ia mematuhi peraturan klan.				

11.	Saya ingin menyerang karakter pemain dalam klan saya agar saya dapat dianggap hebat dan dihormati oleh anggota klan saya yang lain.				
12.	Saya ingin menyerang karakter pemain lawan yang menyerang karakter anggota klan saya, agar ia berhenti menyerang anggota klan saya.				
13.	Saya ingin memaki pemain lawan ketika ia memaki saya, agar ia berhenti memaki saya.				
14.	Saya ingin memaki pemain lawan ketika ia menggunakan kata-kata kasar terhadap teman satu klan saya, supaya ia berhenti berkata-kasar.				
15.	Saya ingin memaki pemain lawan dengan kata-kata kasar supaya pemain lawan tidak dapat berkonsentrasi selama permainan.				
16.	Saya ingin membentak pemain dalam klan saya yang tidak mau mematuhi perintah saya supaya ia akhirnya				

	menuruti perintah saya dalam permainan.				
17.	Saya ingin membentak pemain dalam klan saya yang tidak mengikuti peraturan agar ia mematuhi peraturan klan.				
18.	Saya ingin mengancam untuk melaporkan pemain lawan yang menggunakan <i>script/bot</i> kepada Zynga agar ia berhenti menggunakan <i>script/bot</i> .				
19.	Saya ingin mengancam untuk melaporkan pemain lawan yang memaki dengan isu rasial kepada <i>Facebook</i> agar ia berhenti memaki.				
20.	Saya ingin mengejek pemain lawan dari klan lain untuk menunjukkan bahwa klan saya lebih hebat.				
21.	Saya ingin menyerang karakter para pemain lawan dari klan lain untuk menunjukkan bahwa klan saya lebih hebat.				

22.	Saya ingin menyerang karakter pemain lawan dari klan yang menggunakan nama yang sama atau mirip dengan nama klan saya, dengan tujuan untuk menghancurkan klan tersebut.				
23.	Saya ingin mengancam untuk terus menerus menyerang pemain lawan dari klan yang menggunakan nama yang sama atau mirip dengan nama klan saya, dengan tujuan untuk memaksa mereka mengganti nama klan tersebut.				
24.	Saya ingin meminta teman-teman mafia saya untuk menyerang karakter pemain lawan agar ia berhenti menyerang karakter saya.				
25.	Saya ingin meminta teman-teman mafia saya untuk menyerang karakter pemain lawan agar ia berhenti menyerang klan saya.				
26.	Saya ingin meminta teman-teman mafia saya untuk menyerang karakter pemain lawan agar ia menjadi				

	takut kepada saya.				
27.	Saya ingin menyebarkan cerita yang buruk tentang pemain lawan yang menyerang saya untuk menjatuhkan reputasinya agar ia berhenti menyerang saya.				
28.	Saya ingin menggertak pemain lawan dari klan lain untuk menjatuhkan mental para anggota klannya pada saat perang.				
29.	Saya ingin menyebarkan gosip yang menyakitkan supaya pemain lawan pemisis untuk meraih kemenangan.				
30.	Saya ingin menyerang karakter teman satu klan dari lawan saya agar lawan saya berhenti menyerang karakter saya.				
31.	Saya ingin melaporkan <i>account</i> pemain lawan yang menyerang karakter saya atau klan saya kepada				

	<i>Facebook</i> atau <i>Zynga</i> agar <i>account</i> -nya di- <i>banned</i> sehingga orang itu tidak lagi menyerang saya atau klan saya.				
32.	Saya ingin meminta teman-teman mafia saya untuk melaporkan <i>account</i> pemain lawan kepada <i>Facebook</i> atau <i>Zynga</i> agar <i>account</i> -nya di- <i>banned</i> sehingga orang itu tidak lagi menyerang saya atau klan saya.				
33.	Saya ingin memasang <i>Hit-List</i> terhadap karakter pemain lawan yang terus menyerang karakter saya agar karakternya mudah mati dan tidak menyerang karakter saya lagi.				
34.	Saya ingin meminta teman-teman mafia saya untuk ikut menyerang karakter pemain lawan dari klan yang menggunakan nama yang sama atau mirip dengan nama klan saya, dengan tujuan untuk menghancurkan klan tersebut.				

35.	Saya ingin memukul pemain lawan yang memaki atau menghina saya untuk melampiaskan amarah saya.				
36.	Saya ingin membalas memaki pemain lawan dengan kata-kata kasar karena telah memaki saya.				
37.	Saya ingin menyerang karakter pemain lawan yang memaki atau menghina saya untuk melampiaskan amarah saya.				
38.	Saya ingin memukul pemain lawan untuk melampiaskan kekesalan karena ia selalu bisa mengalahkan saya selama permainan.				
39.	Saya ingin memaki pemain lawan dengan kata-kata kasar untuk menyakitinya karena ia berhasil mengalahkan saya dalam permainan.				
40.	Saya ingin menantang berkelahi pemain lawan yang mengalahkan saya untuk melampiaskan amarah saya.				

41.	Saya ingin memukul pemain lawan yang menyombongkan dirinya untuk melampiaskan kekesalan saya.				
42.	Saya ingin memaki pemain lawan yang menyombongkan dirinya untuk melampiaskan kekesalan saya.				
43.	Saya ingin mengejek atau membuat sindiran pedas terhadap pemain lawan yang tidak saya sukai.				
44.	Saya ingin melakukan <i>declare war</i> terhadap pemain lawan tertentu karena saya mempunyai masalah pribadi dengan orang tersebut.				
45.	Saya ingin membanting <i>mouse</i> kalau karakter saya tiba-tiba mati karena diserang oleh pemain lain.				
46.	Saya ingin mengumpat atau memaki kalau karakter saya tiba-tiba mati karena diserang oleh pemain lain.				

47.	Saya ingin membanting <i>mouse</i> untuk melampiaskan kekesalan karena tidak dapat mengalahkan lawan yang mengalahkan saya.				
48.	Saya ingin memukul meja untuk melampiaskan kekesalan karena tidak dapat mengalahkan lawan yang mengalahkan saya.				
49.	Saya ingin mengumpat/memaki untuk melampiaskan kekesalan karena tidak dapat mengalahkan lawan yang mengalahkan saya.				
50.	Saya ingin membanting barang-barang di sekitar saya untuk melampiaskan kemarahan saya karena tidak dapat mengalahkan lawan saya.				
51.	Saya ingin menyerang karakter teman dari lawan saya untuk melampiaskan kekesalan saya karena saya kalah dengan lawan saya.				

52.	Saya ingin melaporkan <i>account</i> pemain lawan kepada <i>Facebook</i> atau <i>Zynga</i> agar <i>account</i> -nya di- <i>banned</i> untuk membalaskan kekesalan saya karena ia telah memaki saya dengan kata-kasar.				
53.	Saya ingin melaporkan <i>account</i> pemain lawan kepada <i>Facebook</i> atau <i>Zynga</i> agar <i>account</i> -nya di- <i>banned</i> untuk membalaskan kekesalan saya karena saya tak dapat mengalahkannya dalam permainan.				
54.	Saya ingin menyebarkan gossip yang menyakitkan tentang pemain lawan atau klannya, untuk membalaskan kekesalan saya karena mereka dapat mengalahkan saya atau klan saya dalam permainan.				
55.	Saya ingin berperang dan mengalahkan sebanyak mungkin karakter para pemain Mafia War untuk melampiaskan kekesalan saya pada saat saya sedang memiliki masalah pribadi.				

56.	Saya ingin merampok <i>property</i> karakter pemain lawan untuk melampiaskan kekesalan saya karena saya tidak dapat mengalahkannya dalam permainan.				
57.	Saya ingin meminta teman-teman mafia saya untuk menyerang pemain lawan untuk membalaskan dendam saya karena saya tak dapat mengalahkan pemain lawan tersebut.				
58.	Saya ingin membalas dendam kepada pemain lawan yang sudah menghina saya dengan cara menyebarkan gosip yang menyakitkan agar <i>account</i> -nya di- <i>report</i> oleh para pemain <i>Mafia Wars</i> lainnya.				
59.	Saya ingin melakukan <i>declare war</i> terhadap pemain lawan tertentu untuk melampiaskan kekesalan saya karena saya tak dapat mengalahkannya dalam permainan.				
60.	Saya ingin menyebarkan gosip yang menyakitkan kepada teman-teman mafia saya tentang pemain				

	lawan bila saya memiliki masalah pribadi dengannya agar ia diserang dan dicemooh oleh teman-teman mafia saya.				
--	---	--	--	--	--

***Mafia Wars* Questionnaire**

Name (Initial) :

Age :

Sex :

Nationality :

How many Mafia War accounts that you have ?

Within 1 week, normally I play *Mafia Wars* in *Facebook* for (mark a sign “X” for your answer in the column below)

< 7 hours	7 – 21 hours	> 21 hours

Introduction

Greetings, Mafia War players.

I am a Psychology student of Maranatha Christian University, Bandung – Indonesia. I'm interested in *Mafia Wars* gaming and communities so currently I am making research for my graduation final paper regarding the aggression motivation in this game. Hereby I am asking for your favor to fill in this questionnaire for the comprehensiveness of the data that I need for my research.

Hopefully your help in this questionnaire will be useful to help me finish this research. **Please fill in this questionnaire based on the truth according to your condition.**

May God bless you for your help. Thank you.

INSTRUCTIONS TO FILLING OUT THE QUESTIONNAIRE

In this questionnaire, there are some statements about what you want to do or your tendency or how you feel in a certain circumstances when you play *Mafia Wars*. Your task here is to choose 1 of 4 options of possible answers which suits you the most.

Read every statement carefully and please give your first response that you would likely to do when you read it. Choose the answer based on yourself or tendency when you play *Mafia Wars*, NOT based on what you think normal or based on the common norms in society. This is not a test, so there is no right or wrong answers.

Example :

No.	Pernyataan	VO	O	R	N
1.	I want to beat the opponent(s) who has insulted me		X		

If you often feel like or have tendency to beat the opponent(s) who has insulted you, mark “X” for the column O. Remember, MARK “X” ON THE COLUMN OF ANSWERS WHICH SUITS YOU THE MOST. When you done fill in all the statements, please re-check again your answers and make sure you have give your response to each statements.

When you filling out each statements, imagine yourself when you are in the situation while you’re playing and after playing *Mafia Wars*. Imagine yourself when you were facing a situation like in those statements and you haven’t done anything yet, so it’s still a tendency of what you would likely to do and how often that need comes up when you’re playing the game.

Choose one answer of the 4 available options by marking “X” on the column that suits yourself.

Answer VO : Very Often

Answer O : Often

Answer R : Rarely

Answer N : Never

No	Statement	VO	O	R	N
1.	I want to strike the opponent(s) when they abuse me verbally, so they will quit abusing me.				
2.	I want to strike the opponent(s) when they abuse my clan-mates verbally, so they will quit abusing my clan-mates.				
3.	I want to strike the opponent(s) when they insult me so they will quit insulting, in order to defend my dignity.				
4.	I want to strike the opponent(s) when they insult my clan-mates so they will quit insulting, in order to defend my clan's dignity.				
5.	I want to strike the opponent(s) when they insult my race/ethnicity/nation so they will quit insulting, in order to defend my race/ethnicity/nation's dignity.				
6.	I want to verbally abuse the opponent(s) who had insulted my race/ethnicity/nation, in order to				

	defend my race/ethnicity/nation's dignity.				
7.	I want to have a physical fight with the opponent(s) to show my real strength, in order to gain respect from other players.				
8.	I want to challenge the opponent(s) to meet and have a physical fight with them, in order to show them that I'm not a coward.				
9.	I want to attack the clan-mate(s)'s character who didn't obey my command, in order to make them obey my command in the game.				
10.	I want to attack the clan-mate (s)'s character who didn't follow the rules of my clan, in order to make them follow those rules.				
11.	I want to attack the player(s)'s character whose belong to my clan, in order to gain reputation and respect by the other clan-mates.				
12.	I want to attack the opponent(s)'s character that have attacked my clan-mates' character, in order				

	to make them stop attacking my clan-mates' character.				
13.	I want to verbally abuse the opponent(s) who have abused me, in order to make them stop doing it.				
14.	I want to verbally abuse the opponent(s) who have abused my clan-mates, in order to make them stop doing it.				
15.	I want to abuse the opponent(s) with rude words, in order to distract them in the game.				
16.	I want to yell at the clan-mates who didn't obey my command, in order to make them obey my command in the game.				
17.	I want to yell at the clan-mates who didn't follow the rules of my clan, in order to make him follow those rules.				
18.	I want to threaten the opponent(s) by reporting them to Zynga because they are using scripts/bots				

	in the game, in order to make them stop using scripts/bots.				
19.	I want to threaten the opponent(s) who were being racially abusive by reporting them to <i>Facebook</i> , in order to make them stop being racially abusive.				
20.	I want to insult the opponent(s) from other clans, in order to show them that my clan is better than their clans.				
21.	I want to attack the opponent(s)' character from other clans, in order to show them that my clan is stronger than their clans.				
22.	I want to attack the opponent(s)' character from other clans who uses a similar or the same name with my clan, in order to destroy that clan.				
23.	I want to threaten the opponent(s) that I am going to continuously attack their characters as long as they're still using a similar or the same name with my clan, in order to force them to change their				

	clan's name.				
24.	I want to ask my mafias to attack the opponent(s)'s character that were attacking my character, in order to make them stop attacking my character.				
25.	I want to ask my mafias to attack the opponent(s)'s character that were attacking my clan, in order to make them stop attacking my clan.				
26.	I want to ask my mafias to attack the opponent(s)'s character, in order to make them scared of me.				
27.	I want to spread negative information about the opponent(s) or bad-mouthing the opponent(s) who attacked my character to ruin their reputation, in order to make them stop attacking my character.				
28.	I want to bluff the opponent(s) from other clans to				

	weaken the other clan's mental strategy in a war.				
29.	I want to spread bad rumor about the opponent(s), in order to destroy their confidence to win the war.				
30.	I want to attack the clan-mates' character of my opponent(s), in order to make my opponent(s) stop attacking my character.				
31.	I want to report the opponent(s)' account who attacked my character or my clan to <i>Facebook</i> or <i>Zynga</i> so their account would be banned, in order to make them stop attacking my character or my clan.				
32.	I want to ask my mafias to report the opponent(s)' account to <i>Facebook</i> or <i>Zynga</i> so their account would be banned, in order to make them stop attacking my character or my clan.				
33.	I want to put on the opponent(s)' character that were attacking my character on the <i>Hit-List</i> , in				

	order to make his character dead and unable to attack my character.				
34.	I want to ask my mafias to attack the characters of other clans who were using a similar or the same name like my clan's name, in order to destroy that clan.				
35.	I want to strike the opponent(s) who abused me verbally or insulted me, in order to release my anger.				
36.	I want to abuse the opponent(s) verbally, in order to retaliate because they had abused me verbally.				
37.	I want to attack the opponent(s)' character that abused me verbally or insulted me, to release my anger.				
38.	I want to strike the opponent(s) to release my anger because they were always able to beat me in the game.				
39.	I want to abuse the opponent(s) verbally with				

	rude words, in order to hurt their feeling because they were always able to beat me in the game.				
40.	I want to challenge the opponent(s) who beaten my character in the game to have a physical fight with me, in order to release my anger.				
41.	I want to strike the opponent(s) who boasted his winning over me, to release my dejection.				
42.	I want to abuse the opponent(s) verbally who boasted his winning over me, to release my dejection.				
43.	I want to insult or make a sarcastic comment toward the opponent(s) who I didn't like.				
44.	I want to <i>declare war</i> toward the opponent(s) whom I had personal issue with.				
45.	I want to throw my mouse if suddenly my character was dead because other players attacked my character.				
46.	I want to curse if suddenly my character was dead				

	because other players attacked my character.				
47.	I want to throw my mouse to release my dejection because I couldn't beat the opponent(s) who had beaten me.				
48.	I want to hit the computer desk to release my dejection because I couldn't beat the opponent(s) who had beaten me.				
49.	I want to curse to release my dejection because I can't beat the opponent(s) who had beaten me.				
50.	I want to throw things around me to release my anger because I couldn't beat my opponent(s).				
51.	I want to attack my opponent(s)'s friend's character to release my dejection because I couldn't beat my opponent(s).				
52.	I want to report the opponent(s)'s account to <i>Facebook</i> or <i>Zynga</i> so their account would be banned, in order to retaliate because they have abused me with rude words.				

53.	I want to report the opponent(s)'s account to <i>Facebook</i> or <i>Zynga</i> so their account would be banned, in order to retaliate because I can't beat them in the game.				
54.	I want to spread bad rumor about a certain opponent(s) or clan, to avenge my dejection because they could beat me and my clan in the game.				
55.	I want to war and beat as many <i>Mafia Wars</i> players as I can to release my dejection when I was having personal problem.				
56.	I want to <i>rob</i> the opponent's character to release my dejection because I couldn't beat them in the game.				
57.	I want to ask my mafias to attack the opponent(s)' character as revenge because I couldn't beat that opponent(s) in the game.				
58.	I want to retaliate against the opponent(s) who				

	insulted me by spreading bad rumor about them, in order to make other <i>Mafia Wars</i> players willing to report the opponent(s)' account.				
59.	I want to declare war to the opponent(s) to release my dejection because I couldn't beat them in the game.				
60.	I want to spread bad rumor to my mafias about the opponent(s) if I had personal issue with them, in order to have them attacked or insulted by my mafias.				

Lampiran 3

HASIL KUESIONER

RESPONDEN	MAIL																						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	3	2	2	1	1	2	1	3	1	2	3	3
2	3	4	3	4	4	4	1	1	4	4	1	4	2	2	3	3	4	3	4	1	2	4	4
3	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	3	1	2	2	1
4	2	3	3	3	2	3	1	1	4	4	1	3	2	3	4	2	2	4	4	1	1	3	4
5	4	4	3	3	2	3	1	1	2	3	1	3	4	4	3	2	2	4	4	1	1	4	4
6	4	4	4	4	3	3	3	2	1	2	2	3	4	4	4	1	1	4	4	1	2	3	3
7	4	4	4	4	4	4	3	1	4	4	1	4	4	4	3	4	4	4	4	1	1	4	4
8	3	3	3	3	3	4	3	1	1	2	1	3	4	4	3	1	2	3	4	3	3	3	3
9	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1
10	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
11	3	4	2	3	3	1	2	2	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	3	1	3	3	3
12	4	4	4	4	4	3	2	2	2	2	4	4	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3
13	2	3	3	2	2	3	1	1	1	2	1	2	4	2	1	1	1	4	4	1	1	3	2
14	3	3	3	2	4	4	2	2	1	1	1	2	4	4	2	1	1	4	4	1	3	3	2
15	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	2	2	1	4	3	4	4	4
16	1	1	2	2	3	4	1	1	2	4	1	3	3	3	3	2	4	4	4	1	3	4	2
17	1	4	1	4	1	1	1	1	2	2	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	3	4	4
18	3	4	4	4	4	2	2	1	1	1	2	4	2	2	1	1	1	2	4	1	2	4	4

19	2	4	2	4	3	4	2	2	1	1	1	4	3	4	4	2	1	2	1	1	1	4	4
20	1	4	3	4	4	4	1	2	1	2	1	4	4	4	4	2	1	4	1	1	4	1	3
21	3	4	4	3	4	3	2	1	1	2	1	4	2	2	2	1	2	1	4	1	4	4	3
22	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	4	3	3	3	2	2	1	1	3	4	4	
23	4	3	4	3	4	4	4	2	1	1	3	3	4	4	2	1	1	4	4	2	3	3	2
24	3	4	3	3	4	4	2	3	2	3	2	4	3	4	3	2	2	2	3	3	3	4	4
25	2	3	2	3	3	2	1	1	2	4	1	3	1	1	1	2	2	2	1	1	4	4	4
26	2	2	2	3	2	1	3	1	2	2	1	3	1	1	1	1	1	1	3	1	2	4	3
27	3	3	2	2	3	2	2	1	1	1	1	4	3	2	1	1	1	1	2	1	2	4	4
28	1	3	1	3	3	2	1	1	1	2	1	4	3	3	1	1	1	1	3	1	3	4	2
29	2	4	2	4	2	2	1	1	4	4	1	4	1	1	1	2	2	1	4	1	4	4	3
30	3	3	3	3	4	4	3	3	1	2	2	4	3	3	1	1	2	1	3	2	3	3	3
31	2	3	4	2	3	3	2	2	1	1	1	1	2	3	2	1	1	2	3	1	2	2	2
32	2	3	2	3	1	2	1	1	1	2	1	3	1	2	1	1	1	4	3	2	2	3	3
33	2	4	2	4	4	4	1	1	3	3	1	4	2	2	1	1	1	4	4	2	3	4	4
34	4	1	4	4	4	2	2	2	4	2	1	4	1	1	1	1	1	1	3	1	3	4	3
35	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	4	1	4	2	1	1	1	2	1	3	3	1	1
36	1	3	3	3	4	4	2	1	1	1	1	3	1	2	2	1	1	3	3	1	3	3	3
37	1	1	1	1	2	2	1	1	3	3	1	4	3	3	1	3	3	2	2	1	4	3	1
38	3	4	2	4	3	3	2	1	2	2	1	4	1	1	1	2	2	2	3	1	3	4	4
39	4	2	4	3	4	1	4	3	1	4	1	1	3	3	1	2	2	1	1	2	4	3	3
40	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	4	3	3	3	2	2	1	1	1	3	4	4
41	3	2	2	3	4	4	4	1	2	1	1	4	4	4	3	2	2	2	4	1	3	4	4
42	2	2	2	4	3	4	2	1	1	1	1	4	3	3	2	1	2	3	2	2	2	4	3
43	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	1	2	3	3	3	2	3	4	4

44	2	2	2	2	4	3	1	1	2	3	1	4	1	1	1	2	3	1	3	2	2	4	4
45	3	3	3	4	2	3	1	1	1	3	1	4	1	1	1	1	1	4	4	3	4	4	4
46	2	4	2	4	3	1	1	1	3	3	1	4	1	3	1	2	3	2	4	1	1	3	2
47	3	4	3	4	1	1	3	1	2	3	2	4	1	1	1	2	1	1	1	3	3	4	4
48	3	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	3	3	3	1	1	3	1	4	1	1	3	2
49	3	3	3	3	2	2	1	1	2	2	2	4	2	2	1	1	1	3	3	1	1	3	2
50	3	4	2	4	1	4	1	1	3	3	1	4	2	3	1	3	3	1	1	1	4	4	4
51	4	4	4	4	4	2	1	1	2	2	1	4	2	2	1	1	1	1	2	1	2	3	3
52	3	3	3	3	3	3	2	2	1	1	1	1	3	3	1	2	2	1	1	2	3	3	2
53	3	2	3	2	3	3	1	1	1	1	1	3	3	2	2	1	1	1	1	1	3	2	2
54	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	4	3	3	3	2	2	1	1	1	3	2	2
55	4	4	4	4	4	4	3	4	4	1	1	4	3	3	4	1	1	1	1	1	2	4	4
56	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3
57	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	3	2	3	1	1	1	3	4	2	3	3	3
58	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3	3	3
59	2	2	2	2	4	4	1	1	1	3	1	4	2	2	1	1	2	2	4	1	4	4	4
60	4	4	4	4	4	2	1	1	1	1	1	4	2	3	1	1	1	2	2	1	4	3	2
61	2	3	2	3	2	2	1	1	1	2	1	4	2	1	1	1	1	1	4	2	4	3	3
62	4	3	4	3	3	2	1	1	1	2	1	4	4	3	1	1	1	3	4	1	3	4	2
63	2	2	2	2	3	4	1	1	1	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3
64	3	4	3	4	4	4	3	2	2	4	1	4	4	4	4	3	3	1	4	2	2	4	4
65	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	4	2	2	3	3
66	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	3	2	2	1	1	1	3	3	1	1	2	1
67	3	3	3	3	3	2	1	1	1	2	1	3	2	3	2	1	2	1	1	1	1	3	3
68	2	2	2	2	3	4	2	2	1	2	1	4	4	3	2	1	1	4	4	2	2	4	4

RESPONDEN	MAITL										MAEL										
	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
1	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
2	3	3	2	1	1	1	2	1	1	3	3	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1
3	4	3	2	1	4	2	4	4	2	1	4	2	3	3	1	3	1	3	3	4	4
4	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1
5	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	2	3	3	1	1	1	1	2	3	4
6	1	2	1	4	4	4	2	3	2	2	4	2	3	1	1	2	1	2	3	3	4
7	3	3	2	1	2	1	1	3	3	4	4	4	4	4	3	4	2	3	3	2	4
8	3	3	1	1	4	1	3	4	4	2	4	4	4	4	1	2	1	1	2	4	4
9	4	4	4	3	3	2	3	3	3	4	3	2	2	3	3	2	1	1	2	2	3
10	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1
11	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	4	1	3	2	1	1	2	1	1	1
13	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2

30	2	2	2	1	4	1	4	1	1	1	3	1	1	1	1	1	2	1	1	2	
31	3	3	2	1	3	1	3	1	1	3	4	3	2	2	1	1	1	3	3	1	1
32	4	4	4	1	2	1	3	2	2	4	2	2	2	3	1	1	1	1	1	2	4
33	2	1	2	1	3	1	1	2	2	3	2	2	2	3	1	1	1	2	1	2	3
34	1	4	1	1	2	1	2	4	4	2	4	2	2	1	1	1	1	1	1	1	4
35	4	4	1	1	3	1	2	1	1	1	3	2	2	3	1	1	1	1	1	1	4
36	2	1	2	1	1	4	2	1	1	1	3	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1
37	3	2	1	1	1	1	1	1	1	4	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
38	1	1	1	1	4	2	3	1	1	1	1	1	2	4	1	1	1	1	1	3	1
39	3	3	1	1	3	2	3	1	1	3	4	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1
40	4	4	1	1	1	1	2	1	1	4	2	4	4	4	4	2	3	3	2	2	4
41	3	2	1	1	3	1	4	1	1	1	4	3	3	3	1	1	1	2	2	1	3
42	4	4	3	2	4	2	3	2	2	4	3	3	2	2	3	3	1	2	2	3	4
43	2	2	1	1	2	2	2	1	2	4	3	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1
44	3	3	2	1	4	1	2	2	2	4	3	2	2	2	1	1	1	2	2	4	4
45	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1

46	4	4	2	1	1	1	3	2	2	4	4	2	2	3	1	1	1	1	2	2	2
47	2	3	2	1	4	1	2	1	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
48	4	4	4	1	4	1	3	1	1	3	4	2	2	2	3	1	1	2	1	1	2
49	2	1	1	1	3	1	1	2	2	2	1	1	2	3	1	1	1	1	3	3	1
50	2	2	2	1	3	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	4
51	3	3	2	1	4	1	3	1	1	1	1	3	2	4	1	1	1	1	1	4	3
52	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	2	2
53	3	3	2	2	2	2	1	1	1	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2
54	4	4	3	1	1	1	2	2	1	4	1	3	3	3	1	3	1	1	1	2	4
55	3	2	1	1	3	1	4	1	1	1	4	3	3	3	1	1	1	2	2	1	3
56	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	2	1	1	3	2	3	1
57	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2
58	2	3	1	1	4	1	1	2	1	4	2	1	1	2	1	1	1	2	1	4	4
59	3	3	2	2	3	1	1	1	1	4	4	4	3	3	2	1	1	2	1	1	3
60	3	3	1	1	3	1	4	2	2	4	3	1	2	4	1	1	1	1	1	2	2
61	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	3	2	2	3	1	1	1	1	3	3

62	2	3	1	1	1	1	4	1	1	3	3	3	2	3	1	1	1	1	1	2	2
63	2	1	1	1	1	1	4	2	2	4	4	3	4	2	1	1	1	1	1	2	4
64	3	3	1	1	3	1	2	1	2	3	3	1	2	1	1	1	1	1	3	2	3
65	3	3	3	1	4	1	4	1	1	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3
66	4	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
67	3	3	1	1	1	1	1	3	3	4	3	1	1	2	1	1	1	1	1	2	3
68	2	2	1	1	2	1	4	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1
69	4	4	2	3	2	3	3	4	4	4	4	3	4	4	2	2	2	1	2	4	4
70	2	2	1	1	1	1	3	1	1	1	1	4	4	4	4	1	2	2	1	4	4
71	2	1	1	1	4	1	4	1	1	2	2	3	4	4	2	2	1	1	3	4	4
72	3	3	2	4	1	4	4	2	2	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	4	4
73	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1
74	3	3	3	2	3	3	3	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1	2	2	3	3
75	3	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	3
76	3	3	2	1	3	2	2	2	2	4	2	3	2	2	2	1	1	3	1	3	4
77	4	4	1	1	1	1	2	1	1	4	3	4	4	4	4	2	3	3	2	2	4

78	4	4	4	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	
79	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	
80	1	1	1	1	4	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
81	4	4	1	1	1	1	3	1	1	4	1	3	3	3	2	2	1	1	1	1	2	1
82	3	2	2	1	2	1	2	1	1	2	4	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	
83	3	3	2	1	3	1	2	1	1	1	3	2	3	2	2	2	1	3	2	3	3	
84	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	
85	4	4	4	2	4	2	2	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	
86	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
87	3	2	2	2	4	2	2	1	1	2	3	1	2	2	1	1	1	1	1	2	3	
88	3	3	2	2	4	2	3	2	2	2	2	4	4	4	2	2	2	3	2	3	2	
89	2	2	2	3	3	3	2	2	2	4	2	4	4	4	4	2	2	1	3	3	4	
90	2	3	3	3	4	3	2	2	1	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	
	3	2	2	1	1	1	4	1	1	2	4	2	2	4	1	1	1	1	2	1	4	

MAETL

RESPONDEN	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	TOTAL
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	88
2	4	4	4	4	3	2	1	4	1	3	2	3	4	2	4	3	175
3	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	86
4	1	2	1	1	2	1	2	4	1	2	1	4	4	2	4	2	155
5	2	4	3	3	4	1	1	4	2	4	2	4	1	2	4	3	158
6	3	4	3	3	4	2	1	4	1	1	4	3	4	1	4	1	169
7	4	4	4	4	4	1	1	4	1	1	3	3	3	3	2	3	180
8	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	3	1	3	1	154
9	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	85
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	71
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	92
12	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	159

13	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	1	2	4	3	3	1	140
14	4	4	4	1	3	1	3	4	1	2	1	2	4	1	4	2	160	
15	4	4	4	4	4	2	3	2	2	3	4	4	2	4	3	4	195	
16	2	1	2	1	3	1	3	4	1	2	2	4	4	2	4	2	150	
17	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	85	
18	2	2	2	2	2	2	2	4	1	1	2	4	2	2	2	2	125	
19	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	3	4	3	2	3	1	132	
20	1	2	1	1	1	1	2	1	1	4	3	1	3	4	3	1	144	
21	2	2	2	1	2	1	3	1	1	1	2	4	3	1	4	1	128	
22	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	3	3	2	2	4	1	132	
23	2	3	3	2	3	2	1	3	1	1	3	3	4	1	4	3	166	
24	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	3	3	2	2	4	1	150	
25	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	94	
26	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	3	3	1	2	1	98	
27	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	3	3	1	3	1	107	

28	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	3	1	3	1	1	1	97
29	1	3	2	1	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	111
30	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	1	127
31	3	3	3	3	3	1	2	2	2	1	2	4	4	1	4	1	132
32	2	4	1	1	4	2	2	2	1	1	2	4	2	1	3	1	116
33	3	3	3	2	3	1	1	4	1	1	3	3	3	1	4	1	139
34	1	3	3	2	3	1	1	1	1	1	3	2	4	2	3	1	125
35	1	3	3	1	3	1	1	1	1	1	4	1	2	1	1	1	95
36	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1	99
37	1	3	1	1	3	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	102
38	3	3	3	3	3	1	1	2	1	1	3	3	2	2	2	1	126
39	3	3	3	3	3	1	4	1	1	1	4	4	4	2	4	1	153
40	1	3	1	1	3	1	2	1	1	1	3	3	2	2	4	1	132
41	4	4	3	3	3	2	1	2	2	2	3	3	2	3	3	2	164
42	3	3	3	2	3	1	1	3	1	2	2	2	1	4	4	1	126

43	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	3	3	1	3	1	135
44	2	3	1	1	3	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	99
45	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	3	1	1	1	1	126
46	1	2	3	3	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	108
47	3	3	3	1	3	1	1	1	1	1	1	3	3	1	2	1	129
48	1	3	1	1	3	1	3	2	1	1	1	1	2	1	1	1	107
49	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	103
50	1	3	2	2	3	1	3	1	1	1	1	1	2	1	1	1	125
51	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	100
52	1	2	1	1	2	1	3	1	1	1	1	3	3	1	3	1	119
53	2	3	2	2	3	2	2	2	1	1	2	4	4	1	4	1	125
54	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	4	3	2	2	4	2	129
55	3	3	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	129
56	1	3	1	1	3	1	3	3	1	2	2	2	3	3	3	2	159
57	1	4	1	1	4	1	1	2	2	1	2	1	3	1	4	1	113

58	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	3	1	2	1	134
59	2	3	1	1	3	1	2	2	1	1	1	3	3	2	3	1	127
60	1	3	1	1	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	109
61	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	4	1	1	1	107
62	2	4	3	1	4	1	3	4	1	1	2	3	4	1	4	1	138
63	2	2	1	1	1	1	2	3	1	1	1	3	3	2	3	1	125
64	1	3	1	1	3	1	4	1	1	1	2	4	4	1	2	1	159
65	1	1	1	1	1	1	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	127
66	1	2	1	1	2	1	1	3	3	1	1	2	3	1	3	1	100
67	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	4	3	1	1	1	100
68	3	4	3	3	4	2	2	4	4	3	2	4	4	3	4	3	175
69	1	4	1	1	3	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	119
70	2	3	3	2	4	2	1	2	1	1	4	4	2	1	4	2	149
71	3	4	3	2	4	3	1	2	2	4	4	4	4	2	4	2	183
72	1	3	1	1	3	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	76

73	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	4	1	135
74	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	91
75	3	3	2	2	3	3	1	1	1	2	3	3	2	2	3	2	133
76	3	3	3	3	3	1	4	1	1	1	3	3	4	1	4	1	141
77	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	3	3	4	3	2	142
78	1	1	1	1	1	1	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	146
79	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	87
80	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	105
81	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	1	1	1	97
82	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	3	1	2	1	134
83	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	82
84	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	4	3	4	2	185
85	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	86
86	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	3	2	2	1	105
87	2	4	2	2	4	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	158

88	3	3	3	3	3	2	2	4	2	3	1	1	2	3	4	4	170
89	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	140
90	4	4	4	4	4	2	1	1	1	1	4	2	4	1	4	1	134

HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS ITEM KUESIONER MOTIVASI AGRESI

Validitas Kuesioner Motivasi Agresi

Hasil Pengujian Validitas Terhadap Variabel Motivasi Agresi Instrumental Langsung (MAIL) menunjukkan bahwa dari 23 item variabel MAIL, terdapat 21 item yang dinyatakan valid karena memiliki skor $\geq 0,3$ (skor item berkisar antara 0,321 sampai dengan 0,686; dengan *p value* sebesar 0,000) dan 2 item yang dinyatakan tidak valid karena memiliki skor $< 0,3$. Item yang dinyatakan tidak valid adalah item no.18 dan no.21, sedangkan item-item lainnya dinyatakan valid.

Hasil Pengujian Validitas Terhadap Variabel Motivasi Agresi Instrumental Tidak Langsung (MAITL) menunjukkan bahwa dari 11 item variabel MAITL, kesemua item dinyatakan valid karena memiliki skor $\geq 0,3$ (skor item berkisar antara 0,321 sampai dengan 0,686; dengan *p value* sebesar 0,000).

Hasil Pengujian Validitas Terhadap Variabel Motivasi Agresi Emosional Langsung (MAEL) menunjukkan dari 11 item variabel MAEL, kesemua item dinyatakan valid karena memiliki skor $\geq 0,3$ (skor item berkisar antara 0,321 sampai dengan 0,686; dengan *p value* sebesar 0,000).

Hasil Pengujian Validitas Terhadap Variabel Motivasi Agresi Emosional Tidak Langsung (MAETL) menunjukkan bahwa dari 15 item variabel MAETL, kesemua item dinyatakan valid karena memiliki skor $\geq 0,3$ (skor item berkisar antara 0,321 sampai dengan 0,686; dengan *p value* sebesar 0,000).

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa terdapat 58 item yang dinyatakan valid dan 2 item dinyatakan tidak valid. Setelah melakukan pengujian validitas, maka selanjutnya penulis dapat melakukan pengujian reliabilitas.

Reliabilitas Kuesioner Motivasi Agresi

No.	Sub Variabel	<i>Cronbach Alpha</i>
1	Motivasi Agresi Instrumental Langsung	0,864
2	Motivasi Agresi Instrumental Tidak Langsung	0,834
3	Motivasi Agresi Emosional Langsung	0,880
4	Motivasi Agresi Emosional Tidak Langsung	0,871

Berdasarkan kriteria Kaplan (2005) yaitu:

$r < 0,3$ Korelasi rendah, item ditolak

$r \geq 0,3$ Korelasi tinggi, item diterima

Tabel di atas menunjukkan bahwa semua sub variabel yang digunakan dalam penelitian ini dapat dinyatakan memiliki reliabilitas yang tinggi, karena memiliki *Cronbach Alpha* yang nilainya berkisar antara 0,834 sampai dengan 0,880 (berada pada rentang nilai 0,70 – 0,89). Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa sebanyak 58 buah item dari empat sub variabel yang digunakan dalam penelitian ini, dapat dinyatakan valid dan reliabel. Dengan demikian, data penelitian dinyatakan layak digunakan untuk analisis selanjutnya.

Lampiran 4

MAFIA WARS



Mafia Wars adalah permainan multiplayer jaringan sosial yang diciptakan oleh Zynga. Dalam *Mafia Wars* pemainnya bermain sebagai gangster mafia membangun mereka sendiri. Para pemain bertarung tugas pemain lain secara *online* dan lengkap untuk mendapatkan penghargaan dan kekuatan dalam permainan. Permainan ini adalah permainan *freemium*, yang berarti ia bebas untuk bermain normal tetapi pemain memiliki pilihan untuk membeli konten premium. Pada Juli 2011, permainan memiliki 8 juta

pengguna aktif bulanan. *Mafia Wars* adalah Pemenang Suara Rakyat 2009 Webby Award dalam kategori Games. *Mafia Wars* adalah tersedia di beberapa situs jejaring sosial dan pada iPhone dan ponsel Android.

Platform

Mafia Wars adalah tersedia di Yahoo, MySpace, *Facebook*, sebagai iPhone App dan sebagai aplikasi Google Chrome. Di *Facebook*, pada Agustus 2010, *Mafia Wars* telah sampai dengan 45,5 juta rekening bulanan dibuat. Pada April, 2011, laporan dari Appdata.com bahwa *Mafia Wars* pemain telah menyusut menjadi 10,7 juta rekening aktif bulanan, dengan sekitar 1,7 juta pengguna aktif harian. Menurut sumber yang sama, account aktif bulanan turun menjadi 6,7 juta pada 3 Agustus 2011;. dan menjadi 5,7 juta pada September 2, 2011. Pengguna aktif harian sebesar 1,2 juta pada 3 Agustus 2011; turun menjadi 1 juta pada September 2 Juni 2011. Pada Februari 2012, pengguna sehari-hari turun ke 540.000 dan *Mafia Wars* telah tenggelam ke permainan Zynga 15 paling populer, hanya sedikit lebih rendah dari yang sekuel Mafia perang 2 yang ditempatkan ke-13.

Gameplay (Alur Permainan)

Alur permainan dalam *Mafia Wars* mengajak pemain untuk melawan pemain lain (*fight*) dan melakukan pekerjaan (*do jobs*) atau misi tertentu untuk mendapatkan uang, item dan pengalaman, dengan tujuan membangun dan memajukan kerajaan kriminal seseorang. Pekerjaan-pekerjaan tersebut dapat dilakukan di banyak kota seperti New York, Kuba, Moscow, Las Vegas, Bangkok, Italia, Atlantic City, Chicago dan London. Pemain akan mendapatkan poin pengalaman sehingga mereka bisa naik *level* dengan *do jobs* dan *fight*.

Dalam *Mafia Wars* ada 3 tipe karakter yang dapat dipilih pemain: *Maniac* (*energy* lebih cepat di-recharge), *Fearless* (*stamina* cepat di-recharge) dan *Mogul* (mendapat 2 kali lipat jumlah uang dari setiap pekerjaan yang dilakukan). Ada 3 hal yang menjadi modal setiap pemain dalam permainan ini yaitu: *energy*, *stamina* dan *health*. Sedangkan kekuatan seorang pemain *Mafia Wars* dapat dilihat dari statistik *attack*, *defense*, jumlah senjata yang dimiliki dan jumlah mafia yang dimilikinya. Pemain yang berhasil menyelesaikan tugas-tugas khusus (misalnya, memenangkan perkelahian melawan mafia yang lebih besar atau memenangkan pertarungan lima belas berturut-turut) diberi label sebagai telah dicapai sebuah "prestasi", menghasilkan bonus untuk pemain.

Pemain dapat menciptakan komunitas mafia dengan merekrut pemain lain agar mereka dapat saling membantu memperkuat karakter mafia masing-masing. Selain itu kini Zynga mengembangkan fitur baru yang disebut sebagai “*Family*” dimana para pemain mendapat ajakan untuk memasuki *family* tertentu dan di dalamnya para anggota harus saling bekerja sama membangun *family*, memenangkan pertempuran dengan *family* lain, dan mendapatkan senjata dengan statistik yang lebih bagus lagi untuk memperkuat karakter mafia masing-masing pemain. Bila seorang pemain meninggalkan *family* tertentu, maka ia akan kehilangan semua keuntungan dan kekuatan yang ia dapatkan dalam *family* tersebut.

Acara

Mafia Wars memiliki acara khusus dengan misi dan penghargaan berbasis di sekitar tema yang berbeda, termasuk acara liburan seperti Hari Valentine, Imlek, Paskah, Perayaan Kemerdekaan USA setiap 4 Juli, Natal, Tahun Baru dan lain-lain. ¹

¹ http://en.wikipedia.org/wiki/Mafia_Wars