

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan ini, manusia melakukan berbagai macam aktivitas misalnya bekerja, belajar, bersosialisasi, berpikir, dan bermain. Setiap kegiatan memiliki fungsi masing-masing bagi manusia. Salah satu kegiatan yang ingin disoroti peneliti adalah aktivitas bermain. Bermain merupakan salah satu aktivitas di dunia yang paling menyenangkan. Inti dari melakukan permainan adalah *fun* (kesenangan), jadi bermain itu haruslah terasa menyenangkan bagi orang yang memainkannya. Bermain dapat menghilangkan stress dan frustrasi atau membantu menghilangkan berbagai batasan/hambatan dalam diri. Baik orang yang berusia tua, muda hingga anak kecil dapat bermain selama ada kesenangan dalam permainan itu sendiri. Selain demi mendapatkan kesenangan, aktivitas bermain pun dapat mengajarkan banyak hal, misalnya belajar mengerti dan menaati aturan yang telah disepakati, menghargai orang lain, berkompetisi secara sehat dan jujur, mengenal orang lain dengan segala kepribadiannya, memecahkan masalah baik sendiri maupun bersama-sama, mengenal dan memahami nilai moral yang ada dalam permainan maupun interaksi selama permainan (<http://fertobhades.wordpress.com/2006/07/18/bermain/>).

Jenis-jenis permainan sangat beragam. Ada beberapa permainan yang tercipta di masa yang lama yang disebut sebagai permainan tradisional, dan ada pula beberapa permainan yang lebih akhir yang biasanya menggunakan peralatan

yang canggih disebut permainan modern. Dalam dunia modern dengan perkembangan teknologi yang makin maju, permainan yang kerap dimainkan masyarakat sekarang adalah permainan modern seperti misalnya *video games*, *Play Station*, *PC games*, *online games*, dan lain-lain. Permainan *online* adalah jenis permainan video atau permainan komputer dengan menggunakan internet sebagai medianya.

Permainan *online* memungkinkan seseorang untuk bermain bersama dengan ribuan orang lainnya dari berbagai belahan dunia dalam dunia maya pada saat yang bersamaan, melalui media internet dan jaringan. Ada beberapa contoh permainan *online* yang kerap dimainkan orang-orang pada masa kini misalnya *Ragnarok*, *Counter Strike*, *Warcraft*, dan lain-lain. Permainan *online* ini dapat dimainkan dari berbagai *server* dari seluruh dunia. Selain menggunakan *server*, permainan *online* pun kini merambat ke situs-situs web jejaring sosial seperti misalnya *Facebook*. Situs jejaring sosial adalah situs yang mempunyai fungsi sebagai media interaksi. Peneliti hendak meneliti tentang permainan *online* di salah satu situs web jejaring sosial yang paling populer saat ini yaitu *Facebook*. Hasil survei menunjukkan bahwa *Facebook* diakses dari seluruh penjuru dunia sebanyak 1,191,373,339 kali setiap bulannya (<http://social-media-optimization.com/2009/02/top-twenty-five-social-networking-sites-feb-2009/>). Angka di atas menunjukkan bahwa situs ini adalah situs web jejaring sosial yang paling banyak diakses masyarakat di seluruh dunia pada saat ini. Daya tarik *Facebook* adalah fitur dan isinya yang sangat variatif dan inovatif, salah satunya adalah fitur *games*.

Mafia Wars merupakan salah satu permainan *online* (*game online*) yang pada saat ini banyak digemari oleh para pengguna *Facebook*. Permainan ini memenangkan 2009 Webby Awards untuk kategori “*People’s Voice Winner*” (<http://www.zynga.com/games/index.php?game=mafiaWars>). *Mafia Wars* adalah permainan simulasi tentang kehidupan dan peperangan dalam dunia mafia yang dibuat oleh Zynga (*game company*) dimana pemainnya berperan sebagai mafia yang mengelola bisnisnya, berperang dan melakukan misi-misi kriminal tertentu. Ajakan dan tujuan utama dalam *game* ini adalah menjadi mafia yang paling kuat dan membangun kerajaan kriminalnya ([http://en.wikipedia.org/wiki/Mafia Wars](http://en.wikipedia.org/wiki/Mafia_Wars)).

Selain berperang, permainan ini juga mendorong para pemainnya untuk saling menolong dan *member* seperti layaknya *mafia family* sebab dalam permainan ini, karakter para pemain tidak akan menjadi kuat bila ia tidak mempunyai *family* untuk mendukungnya. Jadi, secara keseluruhan dalam *Mafia Wars*, ada unsur peperangan dan kekeluargaan. *Mafia Wars* merupakan jenis permainan yang termasuk dalam kategori *Massively Multiplayer Online Social Games* (MMOSG), yaitu permainan yang dapat dimainkan oleh ratusan hingga ribuan pemain dalam waktu yang bersamaan dan terjadi sosialisasi antar pemain dalam alur permainannya (http://en.wikipedia.org/wiki/MMORTS#Real-time_strategy).

Secara umum, pemain *Mafia Wars* sangat variatif yaitu semuanya berasal dari berbagai belahan dunia, usia (dari anak kecil hingga lansia), dengan tipikal cara bermain yang berbeda. Dari hasil survey awal yang dilakukan peneliti pada sampel, terdapat 5 orang yang berada pada tahap remaja akhir, sedangkan sisanya

berada pada tahap dewasa awal hingga dewasa lanjut. Kekhasan permainan ini yaitu tidak adanya gambar atau visualisasi kekerasan yang mencolok seperti adegan tembak-menembak, atau tetesan darah yang lazim ditemui pada permainan-permainan *online* pada umumnya. Situs ini hanya menampilkan tabel-tabel angka, statistik, dan kalimat-kalimat perintah, misalnya kalau seorang pemain ingin menyerang pemain lainnya, maka pemain tersebut hanya perlu mengklik kata *attack* (serang). Meski tidak ada visualisasi perang yang mencolok, bagi para pemainnya *Mafia Wars* ini sangat menarik karena para pemainnya harus memutar otak terus supaya bisa menang melawan mafia lain dan bila dimainkan bersama, permainan ini terasa lebih mengasyikkan karena adanya persaingan (<http://koran.kompas.com/read/xml/2009/08/30/03144017/dunia.mafioso.bohong-bohongan>).

Kekhasan permainan *Mafia Wars* lainnya yaitu adanya kemungkinan para pemain untuk saling berinteraksi dengan pemain lain baik pihak yang dianggap sebagai teman maupun lawan melalui wadah *Facebook*. Fitur dan fasilitas yang dikembangkan dalam permainan ini mendukung keberlangsungan gejala-gejala sosial di dalamnya. Para pemain dapat saling mengirimkan pesan atau memberikan komentar pada hasil *posting* pemain lain pada halaman grup tertentu. Kemungkinan untuk dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan bebas seperti ini, di satu sisi dapat membuat para pemain menjadi saling mengenal satu sama lain dan menjalin persahabatan, tetapi di sisi lain kemungkinan untuk terjadinya konfrontasi dalam media *Facebook* pun menjadi lebih besar, terutama di antara para pemain yang saling berperang di dalam *Mafia Wars*.

Keterlibatan manusia dalam permainan yang aktif dan dinamis sekaligus sangat menentukan alur permainan, sehingga dimensi sosial yang ada hampir menyerupai dimensi sosial yang ada di dunia nyata. Hal inilah yang membuat para pemainnya merasa betah untuk berada di depan komputer selama berjam-jam bahkan sehari-hari untuk terus mempertahankan eksistensinya di dalam dunia maya bermasyarakat tersebut. Para pemain *game online* merasa memiliki dunia dan komunitasnya sendiri. Mereka mulai menghabiskan lebih banyak waktu, pikiran dan tenaga untuk memainkan permainan tersebut, menghabiskan banyak waktu untuk berinteraksi dengan para pemain lainnya, dan bahkan menghabiskan uang untuk memperkuat karakter *game*-nya.

Semakin banyak waktu yang dihabiskan seorang pemain *Mafia Wars* untuk memainkan permainan ini atau untuk berinteraksi dengan pemain *Mafia Wars* lainnya dapat menunjukkan seberapa aktif keterlibatan dirinya dalam permainan tersebut. *Cyberspace* dialami seseorang dalam realitas virtual dengan komunitas dan interaksi yang aktual (nyata). Individu yang berada dalam *cyberspace* menentukan apa yang menjadi ketertarikannya dalam dunia virtual tersebut. Keterlibatan pemain *Mafia Wars* yang aktif menunjukkan eksistensi dalam dunia dan komunitas permainan tersebut. *Cyberpsychology* merupakan studi Psikologi tentang pikiran dan tingkah laku manusia dan interaksinya dengan diri dan orang lain selama berhadapan dengan komputer. mencakup pemikiran-pemikiran, perasaan-perasaan dan emosi individu (Suler, 1996). Menang atau kalah dan persaingan kekuatan/kekuasaan merupakan salah satu hal yang lazim dalam permainan bertema peperangan. Bila ditinjau dari sudut pandang

Cyberpsychology, bagi para pemain *game online* yang terlibat secara aktif dan mendalam peristiwa menang-kalah dan persaingan dalam dunia virtual tersebut akan dimaknakan sebagai hal yang terjadi secara nyata karena pikiran dan perasaannya berada pada dunia permainan tersebut.

Untuk membuat permainan ini lebih seru, para pemain membentuk klan mafianya masing-masing seperti dalam cerita-cerita dunia mafia. Klan adalah sekelompok orang dipersatukan oleh kekerabatan aktual atau yang dirasakan dan keturunan. Dalam budaya yang berbeda dan situasi, klan mungkin berarti hal yang sama seperti lainnya kerabat berbasis kelompok, seperti suku, kasta, dan *band*. Kata klan berasal bahasa Gaelik Irlandia dan Skotlandia yang artinya adalah keluarga (<http://en.wikipedia.org/wiki/Clan>). Keluarga (klan) dalam *game Mafia Wars* adalah kelompok masyarakat yang membentuk aliansi untuk mencari perlindungan, nasihat, dan meningkatkan ukuran mafia keluarga mereka (http://mafiawars.wikia.com/wiki/Clans_%28Families%29). Tujuan didirikannya sebuah klan adalah untuk menjadi suatu komunitas antara sesama pemain *Mafia Wars* dengan visi-misi yang sama untuk saling membantu kerajaan kriminal masing-masing anggotanya sebagai sebuah keluarga mafia. Tidak semua pemain harus bergabung dengan klan tertentu. Beberapa orang cenderung ingin bermain bebas tanpa aturan yang mengikat, sementara bila ingin menjadi anggota suatu klan, maka pemain tersebut harus bersedia mengikuti peraturan main dalam klan tersebut.

Banyak pemain yang kemudian mencoba membuat klan sebagai wadah untuk menjaring kekuatan. Tidak ada data yang jelas tentang banyaknya jumlah

klan yang ada di *Facebook* sampai saat ini. Dari hasil observasi yang didapatkan peneliti, sebagian besar pemain *Mafia Wars* yang berkebangsaan Indonesia cenderung memilih untuk bergabung dalam klan yang kesemua anggotanya adalah orang Indonesia juga. Tiap-tiap klan mempunyai ciri, gaya bermain dan peraturannya masing-masing. Keuntungan menjadi anggota suatu klan adalah mendapatkan proteksi dan bantuan dari sesama anggota klan, belajar tentang bagaimana caranya memainkan karakter mafia dalam *game*-nya agar menjadi lebih kuat. Bila salah seorang anggota klan diserang oleh pemain lain, maka seluruh anggota klannya akan membantu dan menyerang balik pemain lawan. Bila masalahnya menjadi semakin besar dan melibatkan klan tertentu, hal ini akan menimbulkan perang antar klan. Bila salah satu klan merasa tidak sanggup melawan lagi, klan tersebut dapat meminta bantuan dari klan sekutunya dan perang dalam permainan itu akan menjadi lebih lama.

Klan X adalah klan yang pendirinya adalah orang Indonesia, namun memiliki anggota tidak hanya orang Indonesia tetapi juga orang-orang dari negara atau kebangsaan lain. Ciri dari klan ini adalah para anggota dan pemainnya memiliki karakter *game* dengan *level* yang kecil namun memiliki *statistic* yang kuat sehingga dapat mengalahkan pemain lain yang *level*-nya lebih tinggi daripada *level* anggota klan X tadi. Kebanyakan dari mereka adalah pemain yang tidak menggunakan kartu kredit untuk membeli *skill point*-nya. Klan ini mempunyai peraturan yang cukup ketat terhadap para anggotanya. Salah satunya adalah peraturan bermain secara *fair play* (*normal play*) dan menghindari gaya permainan “*bully*”. Klan X memiliki tujuan yaitu membantu para anggotanya

untuk memiliki *statistic* yang bagus, menjadi *fighter* yang kuat dan tidak menjadi *bully*.

Di antara kalangan pemain *Mafia Wars* dikenal cara permainan yang disebut *bully*. Pengertian *Bully* atau *Bullying* sendiri yaitu suatu bentuk perilaku agresif yang dimanifestasikan dalam bentuk kekerasan atau paksaan untuk mempengaruhi orang lain (<http://en.wikipedia.org/wiki/Bullying>). Definisi *bully* dalam permainan *Mafia Wars* sendiri sangatlah subjektif, karena tergantung pada pemikiran individu pemain atau klannya. Pada umumnya, bila karakter *game* seseorang diserang terus menerus oleh pemain yang sama dalam kurun waktu tertentu, hal itu akan dianggap sebagai *bully*.

Kecenderungan agresivitas biasanya mulai terasa meningkat pada saat perang antar klan atau pada saat perang atau bila permainan *bully* ini terjadi. Teori *Social Learning* memberikan pandangan-pandangan tentang kondisi apa saja yang memungkinkan timbulnya agresi. Salah satu faktor tersebut adalah *Attacks*, yaitu kejadian diserang oleh orang lain dapat menimbulkan agresi (Myers, 1994).

Perilaku agresi adalah perilaku fisik atau lisan yang disengaja dengan maksud menyakiti dan merugikan orang lain. Agresi dapat digolongkan menjadi dua jenis, yaitu *emotional aggression* dan *instrumental aggression*. *Emotional aggression* adalah perilaku agresi yang dilakukan untuk melukai orang lain sebagai ungkapan kemarahan dan ditandai dengan emosi yang tinggi. Misalnya A dan B sama-sama berada dalam suatu klan yang sama, tetapi mereka tidak saling menyukai karena masalah perbedaan pendapat. A menyerang karakter *game* B, lalu B pun membalas serangan itu. A menyerang karakter *game* B bukan karena

semata-mata tidak sengaja bertemu dalam *fighlist*, tetapi ia sengaja ingin melukai B melalui karakter game-nya karena ia tidak menyukai pribadi B itu sendiri secara personal. B pun membalas menyerang karena ia merasa kesal karakter *game*-nya diserang oleh A.

Instrumental aggression adalah perilaku agresi yang tidak disertai emosi, berusaha mencapai tujuan lain selain melukai korbannya. Agresi instrumental mencakup perkelahian untuk membela diri, penyerangan terhadap seseorang ketika terjadi perampokan, dan perkelahian untuk membuktikan kekuatan atau kekuasaan seseorang (Myers, 1994). Kebanyakan klan di *Mafia War* berusaha untuk membuktikan kekuatan klan mereka kepada klan-klan lain dengan menyerang anggota klan-klan lain sebagai upaya meluaskan dominasi klan mereka. Mereka menyerang bukan karena ada masalah atau agresi di antara kedua klan tersebut sebelumnya, tetapi mereka menyerang hanya untuk membuat anggota klan lain marah dan akhirnya memicu terjadinya perang antar klan. Dalam perang itu akan terlihat klan mana yang lebih kuat. Klan yang lebih kuatlah yang akan menjadi pemenangnya dan ini akan menunjukkan seberapa kuat klan pemenang tersebut dalam kancan permainan *Mafia Wars*.

Perilaku-perilaku di atas menunjukkan agresivitas yaitu perilaku yang bertujuan untuk melukai atau menyakiti orang lain. Perilaku-perilaku tersebut muncul karena ada yang memotivasi dirinya, misalnya karena amarah atau kesetiakawanan antar kelompok. Pada saat bermain game *Mafia Wars* dan berhadapan dengan situasi-situasi yang tidak menyenangkan seperti peperangan dan kekalahan, dalam diri pemain akan muncul keinginan-keinginan untuk

bertindak agresif, di luar dari konteks permainan *Mafia Wars*. Anggota-anggota klan “X” kerap berhadapan dan berperang dengan pemain-pemain lain karena adanya masalah seperti perebutan nama klan, pesan-pesan ancaman dari pihak lawan terhadap anggota klan “X”, dan ejekan bernada rasis yang ditujukan terhadap salah satu atau beberapa anggota klan “X”. Anggota-anggota klan “X” bersepakat untuk tetap berperang dengan pihak-pihak tertentu demi kepentingan klan dan karena adanya kekesalan terhadap pemain lawan yang melakukan tindakan-tindakan yang tidak menyenangkan bagi anggota klan “X” secara individu.

Berdasarkan fenomena di atas, maka peneliti tertarik untuk mengetahui seperti apakah motivasi agresif pada pemain *Mafia Wars* di klan “X”. Permasalahan yang ingin diteliti adalah “Suatu Studi Deskriptif Mengenai Motivasi Agresif Pada Pemain *Game-Online Mafia Wars* di Klan “X””.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari penelitian ini ingin diketahui seperti apakah motivasi agresif pada pemain *Mafia Wars* di klan “X”.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang motivasi agresif dan perbandingan intensitas motivasi agresif instrumental dan emosional yang muncul pada pemain *Mafia Wars* di klan “X”.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai motivasi agresi pada pemain *Mafia Wars* di klan “X”.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoretis

- a. Penelitian ini diharapkan bermanfaat dengan memberikan sumbangan informasi bagi ilmu Psikologi, khususnya di bidang Psikologi Sosial.
- b. Memberikan informasi sebagai rujukan bagi peneliti berikutnya mengenai derajat motivasi agresi.

1.4.2 Kegunaan Praktis

- a. Memberikan informasi bagi para admin klan “X”, untuk menindaklanjuti hasil penelitian dalam pengambilan keputusan-keputusan dan kebijakan agar para anggota dan *fighter*-nya dapat menikmati *game* ini dengan permainan yang *fair play*.
- b. Memberikan informasi sebagai bahan evaluasi diri bagi para pemain *Mafia Wars* pada klan “X” agar menyadari tentang derajat motivasi agresinya yang dapat mempengaruhi tingkah laku dan hubungan sosialnya dengan orang lain di sekitarnya.

- c. Memberikan informasi sebagai bahan evaluasi diri bagi para pemain *Mafia Wars* pada umumnya mengenai bagaimana *game Mafia War* dapat mempengaruhi tingkah laku seseorang dalam dunia nyata dan agar mereka dapat mengenali serta mengelola motif agresi mereka.

1.5 Kerangka Pemikiran

Bermain merupakan aktivitas dengan tujuan untuk mencapai atau mendapatkan *fun* (kesenangan) bagi orang yang memainkannya sebab bermain dapat menghilangkan stress dan frustrasi atau membantu menghilangkan berbagai batasan/hambatan dalam diri. Bentuk-bentuk permainan saat ini dapat berupa permainan fisik, permainan komputer dan *video games*. Salah satu permainan yang saat ini banyak dimainkan adalah permainan *online Mafia Wars* yang dimainkan pada situs jejaring sosial yaitu *Facebook*.

Mafia Wars merupakan permainan *online Mafia Wars* adalah permainan simulasi tentang kehidupan dan peperangan dalam dunia mafia. Ajakan dalam permainan ini adalah agar para pemainnya berperang untuk menjadi mafia yang paling kuat. Selain berperang, permainan ini juga mendorong para pemainnya untuk saling menolong dan *member* seperti layaknya *mafia family* sehingga dibentuklah berbagai klan sebagai kelompok komunitas pemain *Mafia Wars*. *Mafia Wars* digolongkan sebagai *social interaction game* karena dalam memainkan permainan ini, para pemainnya harus saling membantu dan terlibat secara personal dengan pemain lainnya

(<http://matthewbenson.wordpress.com/2009/10/08/an-outsiders-perspective-of-social-games-eg-zyngas-mafia-wars-farmville-etc/>).

Mafia Wars merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh orang dari segala kategori usia, jenis kelamin dan dengan berbagai latar belakang kebudayaan. Pemain *Mafia Wars* yang berada pada tahap perkembangan dewasa memiliki proses kognitif dan sosio-emosionalnya yang lebih matang dibandingkan para pemain yang berada pada tahap kanak-kanak atau remaja, sehingga mereka dapat berpikir lebih sistematis dan logis pada saat menghadapi suatu masalah dan dapat lebih mengendalikan emosi dan keinginan mereka dalam permainan.

Dalam permainan Mafia Wars, para pemainnya saling berinteraksi, yang selanjutnya interaksi ini dapat berkembang menjadi ikatan pertemanan yang kuat atau bahkan berkembang menjadi permusuhan yang mendalam. *Cyberpsychology* adalah studi tentang pikiran dan tingkah laku manusia dan interaksinya dengan diri dan orang lain selama berhadapan dengan komputer. Interaksi yang dimaksud disini bukan dengan komputer sebagai perangkat kerasnya, namun terlebih berhadapan dengan orang lain melalui fasilitas internet. *Cyberpsychology* mencakup pemikiran-pemikiran, perasaan-perasaan dan emosi individu. Proses berpikir dan pikiran mereka serta perilaku menggunakan komputer. Pada tingkatan yang lebih mendalam komputer merupakan sarana perluasan pikiran dan kepribadian individu – sebagai dunia yang merefleksikan minat, sikap dan proses-proses psikologi lainnya (Suler, 1996).

Semakin banyak waktu yang dihabiskan seorang pemain *Mafia Wars* untuk memainkan permainan ini atau untuk berinteraksi dengan pemain lainnya

dapat menunjukkan seberapa aktif keterlibatan dirinya dalam permainan tersebut. Sebagian besar pemain *Mafia Wars* yang aktif memiliki lebih dari 1 *account*. Tiap *account* yang dimiliki memiliki fungsi masing-masing bagi pemainnya. Tujuan memiliki *account* lebih dari satu adalah untuk mendapatkan lebih banyak senjata yang diperlukan dalam permainan dan juga untuk mengatur strategi berperang. Semakin banyak jumlah *account* yang dimiliki, semakin banyak pula waktu yang diperlukan untuk memainkan semua *account* tersebut. Jadi dapat disimpulkan bahwa banyaknya jumlah *account* yang dimiliki seseorang menunjukkan seberapa aktif dan dalam keterlibatannya dalam permainan *Mafia Wars*.

Untuk membuat permainan menjadi lebih seru, para pemain membentuk klan mafianya masing-masing. Klan adalah sekelompok orang dipersatukan oleh kekerabatan aktual atau yang dirasakan dan keturunan. Keluarga (klan) dalam *game Mafia Wars* adalah kelompok masyarakat yang membentuk aliansi untuk mencari perlindungan, nasihat, dan meningkatkan ukuran mafia keluarga mereka (http://mafiawars.wikia.com/wiki/Clans_%28Families%29). Klan X memiliki keunikan yaitu para anggota dan pemainnya memiliki karakter *game* dengan *level* yang kecil namun memiliki *statistic* yang kuat, kebanyakan dari mereka adalah pemain yang tidak menggunakan kartu kredit untuk membeli memperkuat karakter *game*-nya. Klan ini mempunyai peraturan yang cukup ketat terhadap para anggotanya, salah satunya yaitu menghindari gaya permainan “*bully*”.

Bully atau *Bullying* adalah suatu bentuk perilaku agresif yang dimanifestasikan dalam bentuk kekerasan atau paksaan untuk mempengaruhi orang lain (<http://en.wikipedia.org/wiki/Bullying>). Definisi *bully* dalam permainan

Mafia Wars sendiri sangatlah subjektif, karena tergantung pada pemikiran individu pemain atau klannya. Pada umumnya, bila karakter *game* seseorang diserang terus menerus oleh pemain yang sama dalam kurun waktu tertentu, serangan tersebut akan dianggap sebagai *bully*. Bila seorang pemain diserang oleh pemain lawan yang sama secara bertubi-tubi dalam kurun waktu tertentu, hal ini akan membuat pemain tersebut merasa bahwa serangan tersebut bukan semata-mata ditujukan terhadap karakter *game*-nya tetapi serangan tersebut sengaja dilakukan untuk menyerang dirinya secara personal. Tindakan berperang dalam permainan ini adalah normal, tetapi pada saat pemain *game* yang bersangkutan berpikir dan merasa bahwa serangan dalam permainan tersebut merupakan serangan personal, hal ini akan memicu munculnya perilaku-perilaku lain yang cenderung bersifat agresif, misalnya mengumpat atau memaki pemain lawan bila dalam peperangan karakter *game*-nya kalah, mengirimkan pesan-pesan *Facebook* yang bersifat mengancam, dan lain-lain.

Kecenderungan agresivitas biasanya mulai terasa meningkat pada saat perang antar klan atau pada saat perang atau bila permainan *bully* ini terjadi. Teori *Social Learning* memberikan pandangan-pandangan tentang kondisi apa saja yang memungkinkan timbulnya agresi. Salah satu faktor tersebut adalah *Attacks*, yaitu kejadian diserang oleh orang lain dapat menimbulkan agresi (Myers, 1994). Pada saat bermain *Mafia Wars*, pemain dihadapkan pada situasi peperangan dan persaingan. Situasi peperangan dan persaingan yang terus menerus akan memunculkan sifat permusuhan terhadap pemain lainnya dan memperbesar munculnya perasaan-perasaan negatif. Perasaan-perasaan negatif ini merupakan

salah satu hal yang mempengaruhi orang bertingkah laku agresif (Berkowitz, 1995). Agresi menurut Berkowitz (1995) adalah segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti seseorang baik secara fisik maupun mental. Motivasi agresi adalah keinginan seseorang untuk melakukan perilaku agresi. Seseorang dapat termotivasi untuk melakukan suatu perilaku agresi karena dua aspek utama, yaitu aspek instrumental dan aspek emosional.

Pada aspek instrumental, alasan seseorang melakukan perilaku agresi bukanlah karena ingin menyakiti seseorang sepenuhnya. Seseorang bisa melakukan perilaku agresi terhadap orang lain karena ingin melindungi keluarganya, membela harga dirinya, demi uang atau hal-hal lainnya di luar menyakiti. Jadi motivasi agresi untuk mempertahankan kekuasaan, dominasi atau status sosial seseorang disebut motivasi agresi instrumental. Seorang pemain *Mafia Wars* yang menyerang pemain lain karena pemain tersebut menyerang anggota klan-nya, merupakan bentuk motivasi agresi instrumental. Pada aspek emosional, seseorang berperilaku agresi dengan tujuan untuk menyakiti subjek yang dituju. Hal ini bisa terjadi karena seseorang merasa tersinggung atau tidak senang terhadap orang lain sehingga ia akan berusaha menyakiti orang tersebut. Seseorang dengan motivasi agresi emosional cenderung mendapatkan kesenangan atau menikmati pada saat ia melakukan tingkah laku agresi terhadap lawannya. Beberapa pemain *Mafia Wars* menyerang pemain lain selama beberapa hari berturut-turut tanpa alasan tertentu karena ia menikmati menyerang pemain lain yang lebih lemahnya. Dari kedua aspek tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi agresi instrumental merupakan keinginan untuk berperilaku agresif yang

relatif rasional dan mudah dipahami, sedangkan motivasi agresi emosional tidak terlalu dipengaruhi oleh pikiran sadar.

Ketika seseorang merasa marah, tersinggung atau kesal atas perbuatan orang lain terhadap dirinya, ia akan merasa tidak nyaman dan berusaha melakukan berbagai hal untuk meredakan atau mengurangi ketidaknyamanannya itu. Contoh perilaku yang dilakukan yaitu membanting *mouse*, memukul meja atau merusak objek-objek lain yang ada di sekitar dirinya. Kondisi tidak nyaman ini dikarenakan orang tersebut tak dapat mencapai hasil atau keadaan yang diinginkannya. Hal inilah yang selanjutnya akan semakin memicu motivasi agresi pada individu yang bersangkutan (Berkowitz, 1995). Dari kedua aspek motivasi agresi di atas, bentuk motivasi agresi akan dimunculkan sebagai motivasi agresi langsung dan motivasi agresi tidak langsung dalam bentuk fisik maupun verbal.

Motivasi agresi langsung adalah keinginan untuk berperilaku agresi secara langsung dengan subjek yang bersangkutan. Contoh perilakunya seperti memukul (agresi fisik langsung) atau memaki lawan (agresi verbal langsung). Sedangkan motivasi agresi tak langsung merupakan keinginan atau dorongan untuk menyakiti lawan secara tidak langsung. Contoh perilakunya yaitu seperti menyebarkan berita buruk untuk menjatuhkan lawan (agresi verbal tak langsung) atau menyerang teman atau saudara dari lawan yang dituju (agresi fisik tak langsung). Kebanyakan pemain *Mafia Wars* jarang dapat bertemu atau berhadapan langsung dengan pemain *Mafia Wars* lainnya secara fisik sehingga bagi para pemain *Mafia Wars*, bentuk serangan berupa serangan terhadap karakter *Mafia Wars*-nya dapat dianggap sebagai agresi langsung.

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi agresi seseorang yaitu pengaruh keluarga, lingkungan sekitar dan frustrasi serta perasaan negatif. Peran keluarga dalam membimbing individu yang bersangkutan akan turut mempengaruhi motivasi agresi seseorang. Bagaimana sifat dan perilaku orang tua dapat diturunkan atau diidentifikasi oleh anak. Pada sebagian orang, pengalaman masa kecil akan mempengaruhi pilihan hidup mereka dan kemungkinan mereka untuk menjadi pelanggar hukum. Lingkungan sekitar juga turut mempengaruhi motivasi agresi seseorang. *Reward* dan *punishment* yang diterima seorang individu akan turut mempengaruhi agresivitas seseorang (McCord, 1985 dalam Berkowitz, 1995). Kondisi frustrasi dapat memicu motivasi agresi seseorang. Frustrasi adalah suatu kondisi eksternal yang membuat seseorang tidak dapat mencapai *goal* yang diharapkannya. Frustrasi dapat terjadi pada situasi kompetisi dimana persaingan yang ketat dapat menimbulkan kondisi tidak nyaman pada diri individu, dan mempengaruhi motivasi agresi seseorang (Berkowitz, 1995).

Pada *game Mafia Wars*, suasana persaingan terutama terjadi pada saat *Mock War* antara dua klan. Pemain dari masing-masing klan yang sedang berperang berusaha membunuh lawan sebanyak-banyaknya untuk memperoleh kemenangan. Setiap pemain beradu dengan pemain-pemain lawan lainnya sehingga peluang untuk munculnya situasi yang tidak nyaman akan menjadi lebih besar. Situasi yang tidak nyaman ini memungkinkan para pemain menjadi kesal atau marah dan seringkali muncul tindakan saling mengejek antara klan yang satu dengan yang lain di *war page* masing-masing. Pemain *Mafia Wars* termotivasi untuk berperilaku agresi karena merasakan suasana yang tidak nyaman misalnya

melalui kekalahan, makian dari lawan, gaya permainan yang tidak *fair (bully)*, atau tindakan *cheat* dari pihak lawan. Frustrasi karena mengalami kekalahan dapat menstimulasi pemain untuk berperilaku agresi, misalnya dengan memukul barang yang ada di sekitar, memaki atau mengeluarkan kata-kata kasar (Berkowitz, 1995).

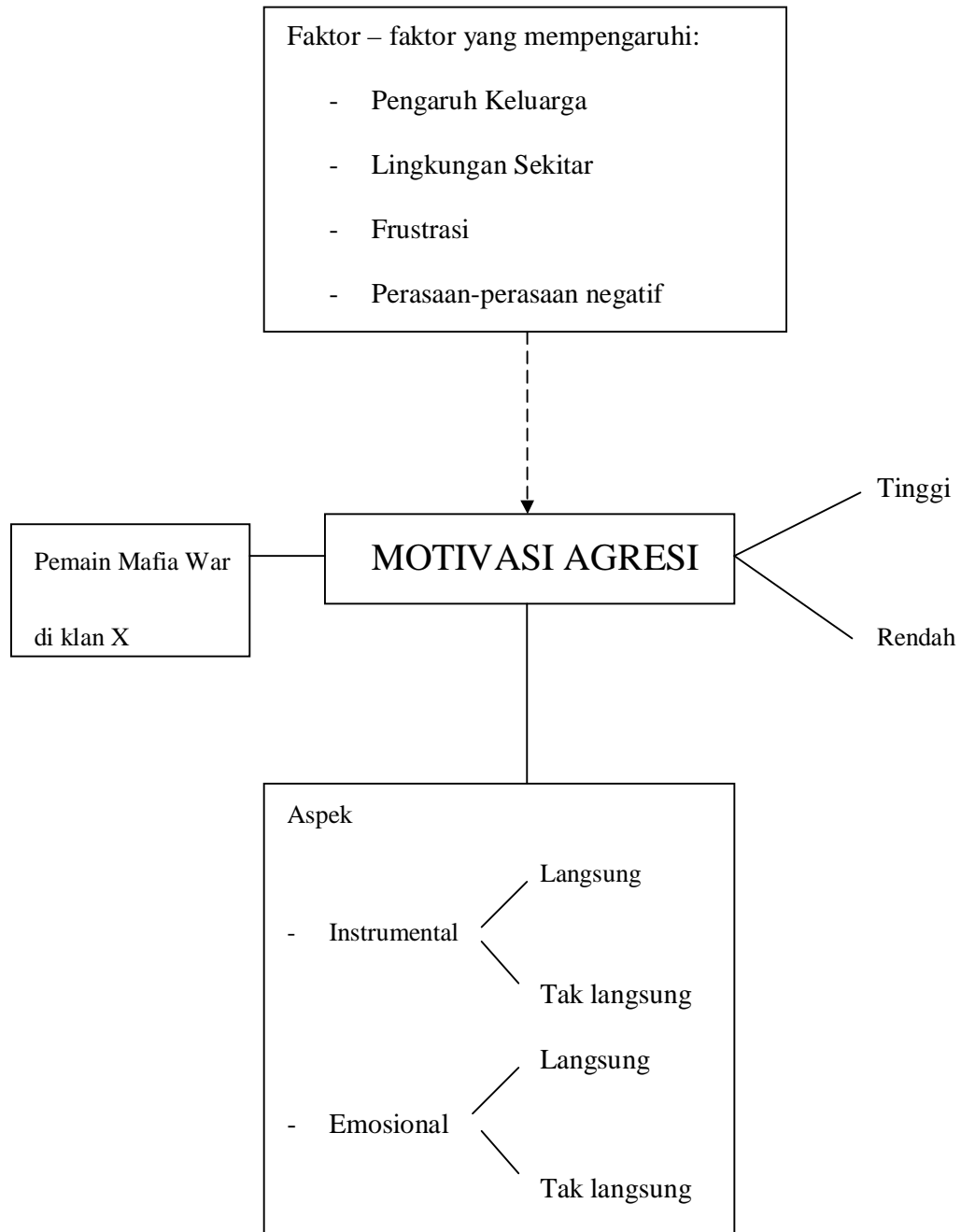
Beberapa bentuk perilaku agresi muncul pada saat seseorang sedang bermain *Mafia Wars* misalnya mengumpat, memaki, membanting *mouse* atau memukul meja. Perilaku agresi yang awalnya hanya muncul pada saat bermain *game Mafia Wars*, selanjutnya dapat tampil juga dalam tingkah laku sehari-hari bila mendapatkan *reinforcement* positif dalam proses *conditioning*. Menurut teori *Conditioning*, bila suatu stimulus dari lingkungan memunculkan respon tertentu, maka pada saat muncul stimulus yang sama atau serupa, seseorang akan menampilkan respon yang serupa pula (Pavlov dalam Hall, 1985). Misalnya seorang pemain *Mafia Wars* mengumpat pada saat ia mendapat serangan dari lawan sehingga karakternya mati. Setiap kali si pemain bermain *Mafia Wars* dan mendapat serangan dari lawan sehingga karakternya mati, ia mengumpat. Mengumpat merupakan contoh bentuk tingkah laku agresi yang ditampilkan olehnya.

Melalui *conditioning*, pemain *Mafia Wars* yang tadinya tidak pernah atau jarang mengumpat dalam kehidupan sehari-hari kemudian terkondisi untuk mengumpat pada saat ia merasa dirinya diserang. Misalnya saat ia ditegur oleh ayahnya, ia kemudian mengumpat. Teguran ayahnya dapat diasosiasikan sebagai stimulus dari lingkungan yang serupa dengan stimulus diserang lawan pada saat

bermain *Mafia Wars* sehingga respon yang keluar akan serupa pula yaitu mengumpat. Pada sebuah penelitian dan presentasi, ditemukan bahwa ada korelasi antara agresi pada *videogames*, *repetitive conditioning* dan ketidakmampuan untuk membedakan antara kenyataan dan fiksi karena *photorealism* (www.bmartin.cc/classes/MACS390_10tops/Lisa_Santos.ppt).

Permainan *Mafia Wars* memiliki dampak yang beragam baik dampak yang positif, maupun negatif. Secara positif, permainan ini dapat membantu memupuk rasa kesetiakawanan dan melatih kerjasama dalam kelompok, namun bila dilihat dari sisi negatifnya, dikhawatirkan bahwa permainan ini juga dapat memupuk agresivitas seseorang bila dimainkan secara intens dalam kurun waktu yang lama.

Seorang pemain *Mafia Wars* dapat dikatakan memiliki derajat motivasi agresi yang tinggi jika intensitas motivasi agresi instrumental dan emosionalnya sangat sering muncul di dalam dirinya. Pemain *Mafia Wars* dikatakan memiliki derajat motivasi agresi yang sedang jika intensitas motivasi agresi instrumental dan emosionalnya cukup sering muncul di dalam dirinya. Pemain *Mafia Wars* dikatakan memiliki derajat motivasi agresi yang rendah jika intensitas motivasi agresi instrumental dan emosionalnya jarang muncul di dalam dirinya.



1.6 Asumsi

1. Motif agresi berkaitan dengan seberapa besar dorongan yang ada dalam diri seseorang untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun psikis.
2. Motif agresi dapat tumbuh dan berkembang melalui proses-proses belajar yang diterima seseorang dari lingkungannya.
3. Anggota suatu klan dalam game *Mafia Wars* memiliki kecenderungan untuk solid, loyal dan memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi untuk membela harga diri klan-nya.
4. Setiap kali seorang anggota klan memperoleh ancaman dari anggota klan lain dalam konteks *game Mafia Wars*, maka akan memaknakaninya sebagai bentuk agresivitas yang tidak bisa dibiarkan.
5. Adanya ancaman akan memunculkan dorongan agresi dari klan yang diancam sehingga mendorongnya untuk menyalurkan agresinya baik sebagai wujud membela klan-nya ataupun agresi emosional.
6. Semakin sering frekuensi anggota klan “X” bermain *Mafia Wars*, maka semakin tinggi pula tingkat motivasi agresinya.
7. Tingkah laku agresi yang muncul pada saat bermain *Mafia Wars* akan cenderung muncul pula dalam kehidupan nyata.