

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

1. 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.

2. Sebagian besar pemain *game online Mafia Wars* di klan “X”, lebih didominasi oleh motivasi agresi instrumental, yaitu keinginan menyakiti pemain lainnya yang didasari oleh tujuan lain antara lain membela kepentingan diri atau kelompok untuk meraih kemenangan yang diinginkan di dalam permainan.

3. Sebagian besar pemain *game online Mafia Wars* di klan “X” menunjukkan motivasi agresi emosional pada derajat yang rendah, yaitu keinginan untuk sengaja menyakiti pemain lainnya ketika mereka merasa tersinggung, tertekan, marah dan kesal dengan pemain lainnya dalam frekuensi yang jarang.

5.2. Saran

5.2.1. Penelitian Lanjutan

1. Disarankan untuk dilakukan penelitian mengenai pengaruh atau hubungan usia dengan derajat motivasi agresi untuk lebih dapat melihat gambaran yang lebih jelas mengenai hubungan usia dengan derajat motivasi agresi.
2. Jika akan diadakan penelitian berikutnya dengan topik yang sama, maka disarankan untuk lebih banyak menyamaratakan jumlah responden laki-laki dan perempuan untuk keseragaman sampel.
3. Disarankan untuk diadakan penelitian lain mengenai pengaruh frekuensi bermain *game Mafia Wars* dengan derajat motivasi agresi.
4. Disarankan untuk diadakan penelitian lainnya mengenai perbandingan derajat motivasi agresi antara pemain *Mafia Wars* yang berasal dari latar belakang kebangsaan yang berbeda untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai pengaruh faktor kultural dengan derajat motivasi agresi.

5.2.2. Guna Laksana

1. Pemain *game Mafia Wars* di klan “X” disarankan untuk lebih melakukan kontrol diri ketika bermain *Mafia Wars* dengan cara menghindari perasaan negatif dan frustrasi selama bermain dan mengingat bahwa situasi yang sedang berlangsung ini semata-mata adalah permainan dalam dunia maya.
2. Disarankan agar para pemain menghindari komunikasi lebih lanjut dengan pemain lawan bila situasi dalam permainan mulai memanas, untuk menghindari semakin kuatnya keinginan untuk menyakiti pemain lainnya sehingga pemain *game Mafia Wars* tidak sampai melakukan tindakan agresif terhadap pemain lainnya.
3. Disarankan kepada orang tua dari para pemain *game Mafia Wars* di klan X yang masih berada pada fase remaja, untuk mengawasi dan membimbing alur permainan anak dalam permainan *Mafia Wars* untuk menghindari tingginya motivasi agresi pemain tersebut pada saat bermain *game Mafia Wars*.
4. Disarankan kepada para pemain *Mafia Wars* tidak menghabiskan terlalu banyak waktu untuk memainkan *game* ini, sehingga pemain tidak terus menerus terstimulasi oleh situasi peperangan yang dapat mempengaruhinya tingginya kecenderungan pemain untuk berperilaku agresif.