

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Studi Deskriptif Mengenai Derajat Motivasi Agresi Pada Mahasiswa Yang Bermain “Game Online Counter Strike” di Universitas “X” Kota Bandung. Penelitian ini mengukur Derajat Motivasi Agresi yaitu mengenai derajat keinginan untuk berperilaku agresi. Maksud dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai derajat motivasi agresi pada mahasiswa yang bermain game online Counter Strike di Universitas X Kota Bandung. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam tentang derajat motivasi agresi dan perbandingan intensitas motivasi agresi instrumental dan emosional yang muncul pada mahasiswa yang bermain game online Counter Strike di Universitas X Kota Bandung.

Sampel pada penelitian ini adalah mahasiswa di universitas X kota Bandung yang bermain game online Counter Strike. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner Motivasi Agresi yang disusun peneliti berdasarkan Teori Motivasi Agresi dari Leonard Berkowitz. Kuesioner Motivasi Agresi ini terdiri atas 17 item motivasi agresi instrumental dan 17 item motivasi agresi emosional. Validitas item-item motivasi agresi instrumental berkisar antara 0.576-0.850. Sedangkan validitas item-item motivasi agresi emosional berkisar antara 0.484-0.0.827. Reliabilitas dari item-item motivasi agresi instrumental dan emosional adalah 0.9.

Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa sebesar 52% mahasiswa yang bermain game online counter strike memiliki derajat motivasi agresi yang sedang, sebesar 30% memiliki derajat motivasi agresi yang rendah dan sebesar 18% mahasiswa yang bermain game online counter strike memiliki derajat motivasi agresi yang tinggi. Secara umum, mahasiswa universitas X yang bermain game online Counter Strike memiliki frekuensi keinginan yang cukup tinggi untuk menyakiti pemain lain di saat mereka marah karena perilaku pemain lainnya ataupun untuk memenangkan pertandingan dan harga dirinya, baik secara langsung dengan kontak fisik ataupun secara tak langsung dengan memaki secara verbal saat bermain game online Counter Strike.

Saran praktis yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah kepada mahasiswa Universitas X Kota Bandung yang bermain game online Counter Strike agar lebih dapat mengontrol keinginan untuk menyakiti pemain lain pada saat bermain dan juga mengurangi frekuensi bermain game online Counter Strike dengan tujuan menghindari munculnya keinginan tersebut ataupun dampak negatif yang dapat timbul baik selama permainan maupun sesudah permainan. Sedangkan kepada orang tua yang memiliki anak dengan derajat motivasi agresi yang sedang dan cukup tinggi, peneliti menyarankan agar orang tua memberikan perhatian lebih dan menjalin komunikasi yang lebih baik dengan anaknya dalam keluarga untuk menghindari timbulnya keinginan-keinginan negatif untuk menyakiti orang lain. Saran bagi penelitian selanjutnya adalah supaya diadakan penelitian dalam bentuk studi korelasional mengenai hubungan frekuensi bermain CS dengan derajat motivasi agresi atau hubungan derajat motivasi agresi dengan faktor keluarga, frustasi dan lingkungan sekitar, dengan memperbanyak jumlah sample di Universitas X Kota Bandung.

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN

ABSTRAK

KATA PENGANTARi

DAFTAR ISIv

DAFTAR TABEL

DAFTAR SKEMA

BAB I PENDAHULUAN1

1.1. Latar Belakang Masalah1

1.2. Identifikasi Masalah10

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian11

1.3.1. Maksud Penelitian11

1.3.2. Tujuan Penelitian11

1.4. Kegunaan Penelitian11

1.4.1. Kegunaan Ilmiah11

1.4.2. Kegunaan Praktis12

1.5. Kerangka Pikir12

1.6. Asumsi22

BAB II TINJAUAN PUSTAKA23

2.1. Motivasi23

2.1.1.	Definisi Motivasi	23
2.2.	Agresi	26
2.2.1.	Definisi Agresi	26
2.2.2.	Motivasi Agresi	28
2.2.3.	Aspek-Aspek Motivasi Agresi	30
2.2.3.1.	Aspek Instrumental	30
2.2.3.2.	Aspek Emosional.....	31
2.2.4.	Bentuk-Bentuk Motivasi Agresi	33
2.2.5.	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Agresi	34
2.2.5.1.	Frustrasi dan Perasaan Negatif	34
2.2.5.2.	Lingkungan Sekitar	35
2.2.5.3.	Pengaruh Keluarga	35
2.3.	Mahasiswa	37
2.3.1.	Definisi Mahasiswa	37
2.3.2.	Masa Remaja Akhir	38
2.3.2.1.	Perkembangan Biologis	39
2.3.2.2.	Perkembangan Kognitif	39
2.3.2.3.	Perkembangan Sosio-Emosional	41
2.3.3.	Masa Dewasa Awal.....	41
2.3.3.1.	Perkembangan Biologis.....	42
2.3.3.2.	Perkembangan Kognitif.....	43
2.3.3.3.	Perkembangan Sosio-Emosional.....	45
2.4.	Jenis Kelamin.....	46
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		48

3.1.	Rancangan Penelitian	48
3.2.	Bagan Rancangan Penelitian	48
3.3.	Variabel Penelitian	49
3.3.1.	Variabel	49
3.3.2.	Definisi Operasional	49
3.4.	Alat Ukur	50
3.4.1.	Kuesioner Motivasi Agresi	50
3.4.2.	Data Pribadi dan Data Penunjang	59
3.4.2.1.	Data Pribadi	59
3.4.2.2.	Data Penunjang	59
3.4.3.	Validitas dan Reabilitas Alat Ukur	60
3.4.3.1.	Uji Validitas	60
3.4.3.2.	Uji Reabilitas	61
3.5.	Populasi dan Teknik Penarikan Sampel	62
3.5.1.	Populasi Sasaran	62
3.5.2.	Karakteristik Populasi	62
3.5.3.	Teknik Penarikan Sampel	62
3.6.	Teknik Analisa Data	62

BAB IV

	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	64
4.1.	Gambaran Responden.....	64
4.1.1.	Jenis Kelamin.....	64
4.1.2.	Usia.....	65
4.1.2.	Frekuensi Bermain <i>Game Online CS</i>	65

4.2.	Data Hasil Penelitian.....	66
4.2.1.	Gambaran Derajat Motivasi Agresi Responden.....	66
4.3.	Pembahasan.....	66
4.3.1.	Tabulasi Silang Derajat Motivasi Agresi dan Instrumental.....	67
4.3.2.	Tabulasi Silang Derajat Motivasi Agresi dan Emosional.....	69
4.3.3.	Tabulasi Silang Derajat Motivasi Agresi dan Usia.....	70
4.3.4.	Tabulasi Silang Derajat Motivasi Agresi dan <i>Gender</i>	72
4.3.5.	Tabulasi Silang Derajat Motivasi Agresi dan Frekuensi Bermain CS.....	73
4.3.6.	Tabulasi Silang Derajat Motivasi Agresi dan Faktor Frustrasi & Perasaan Negatif	75
4.3.7.	Tabulasi Silang Derajat Motivasi Agresi dan Faktor Pengaruh Keluarga.....	76
4.3.8.	Tabulasi Silang Derajat Motivasi Agresi dan Faktor Lingkungan Sekitar.....	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		82
5.1.	Kesimpulan.....	82
5.2.	Saran.....	83
5.2.1.	Penelitian Lanjutan.....	83
5.2.2.	Guna Laksana.....	84

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.4.1. Kuesioner Motivasi Agresi.....	50
Tabel 4.1.1. Gambaran Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	64
Tabel 4.1.2. Gambaran Responden Berdasarkan Usia.....	65
Tabel 4.1.2. Gambaran Responden Berdasarkan Frekuensi Bermain CS.....	65
Tabel 4.2.1. Tabel Gambaran Derajat Motivasi Agresi Responden.....	66

DAFTAR SKEMA

Skema 1.1. Kerangka Pikir.....	21
Skema 3.2. Bagan Rancangan Penelitian.....	48