

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini, teknologi sudah semakin berkembang pesat seiring dengan perubahan zaman. Kecanggihan teknologi telah mengubah dunia, manusia, maupun perilakunya. Saat ini, dengan zaman yang begitu serba instan, orang berbondong-bondong mencari berbagai hal yang serba praktis pula dalam memenuhi kebutuhan hidup sehari-harinya.

Begitu pula dengan permainan. Zaman dulu kita mengenal banyak sekali permainan tradisional yang sangat digemari oleh semua kalangan seperti petak umpet, gundu/kelereng, eggrang, lompat tali, layang-layang dan sebagainya. Pada saat itu, permainan tersebut sangatlah terkenal dan banyak dimainkan oleh anak-anak maupun orang dewasa. Seiring dengan berkembangnya zaman, permainan tradisional tadi semakin banyak tertinggal keberadaannya dan digantikan oleh permainan berteknologi tinggi., baik dari permainan fisik maupun permainan simulasi yang menggunakan berbagai media mesin tertentu. Contoh permainan fisik yang saat ini cukup digemari oleh berbagai kalangan anak muda adalah *air soft gun*, *paint ball*, dan arung jeram yang cukup menantang adrenalin bagi para penggemarnya.

Selain permainan yang menggunakan kemampuan fisik, saat ini banyak sekali anak muda yang menggemari permainan simulasi lewat media komputer, mesin, maupun televisi. Permainan simulasi ini disebut sebagai *video games*. Orang-orang begitu terpaku dengan kecanggihan permainan-permainan ini. Mereka tidak perlu lagi membutuhkan banyak tenaga dan energi untuk memuaskan hasratnya dalam berkompetisi dengan teman-temannya. Cukup dengan duduk di depan sebuah mesin berteknologi tinggi dan menekan berbagai tombol tertentu, maka orang dapat mulai berfantasi dan masuk ke dalam suatu dunia permainan baru yang sangat unik dan menantang (www.ligagame.com). *Video game* sendiri merupakan seperangkat permainan elektronik atau komputer yang dimainkan dengan cara memanipulasi gambar dalam tampilan video atau televisi secara visual (*The American Heritage® Dictionary of the English Language*).

Video game dibagi menjadi 2 bagian menurut jenis jaringannya yakni *video game offline*, yaitu *video game* yang dapat dimainkan tanpa menggunakan jaringan internet dan *video game online*, yaitu *video game* yang hanya dapat dimainkan dengan menggunakan jaringan internet. Pada *video game offline*, orang dapat memainkannya secara individual yakni dengan bermain bersama program di dalam komputer itu sendiri. Sebaliknya, pada *game online*, para pemain dapat langsung bermain bersama-sama dengan pemain lainnya pada waktu yang bersamaan. Begitu banyak kalangan dari berbagai umur yang tertarik untuk mencoba dan

memainkan. Mulai dari kalangan anak kecil, remaja, mahasiswa, orang dewasa, hingga bapak-bapak dan ibu-ibu ikut memainkannya. Umumnya, mereka bermain didasari hobi, rasa penasaran, kecanduan, ataupun sekedar ingin mengisi waktu luang.

Video games yang saat ini sangat digemari oleh banyak orang di dunia adalah *video games online* yang menggunakan jaringan *internet*. *Internet* sendiri secara umum dapat diartikan sebagai jaringan komputer global. (www.wikipedia.com). Saat ini, sudah berjuta-juta orang di dunia yang telah menggunakan *internet* di dalam kehidupannya sehari-hari termasuk pula dalam memuaskan keinginannya untuk bermain. Hal ini juga didukung oleh begitu banyaknya *video game* yang telah dikembangkan hingga saat ini, terutama dengan menggunakan media komputer lewat jaringan *internet* (www.ungunyanit.blogspot.com/all.about.game-online.html).

Fenomena *game online* sendiri di Indonesia, tidak kalah semarak dengan yang terjadi di luar negeri. Jika sedikit melihat *game online* yang bertebaran di setiap sudut kota, akan terlihat besarnya minat *gamers* (pemain *game*) dalam bermain *game online*. Para *gamers* dapat bertahan selama berjam-jam di depan layar monitor untuk bermain, hingga melupakan waktu mereka yang berharga. Tak hanya itu, mereka pun tak segan-segan bertanding di dalam kejuaraan-kejuaraan *video games* yang sering diselenggarakan oleh berbagai warnet dan pihak-pihak sponsor *games* yang terkait.

Setiap tahun, rata-rata pertumbuhan *game online* mencapai 79 % dan perkembangan *game online* yang cukup pesat ini, ditunjang oleh penambahan pemain dan *game* yang diciptakan (www.ligagame.com). Bagi pengamat, *game online* saat ini bukan hanya sekedar hiburan semata. Bermain *game* diyakini secara tidak langsung sebagai ajang mengasah otak. Pemain dapat mengasah kecepatan berpikir dan melatih otak saat bermain *game*. Saat ini di Indonesia, terdapat kurang lebih 12 *game online* yang aktif menyediakan jasanya. *Game online* yang paling terkenal saat ini adalah *Ayodance*, *Dota* dan *CounterStrike* (www.ungnyamanit.blogspot.com/all.about.gameonline.html). Salah satu efek dari maraknya perkembangan *game online* adalah terciptanya komunitas-komunitas *game* yang memfasilitasi para *gamer* untuk menuangkan segala kesan, pengalaman serta berbagi keceriaan seputar bermain *game* tersebut. Tak hanya itu, komunitas tersebut kemudian dijadikan ajang komunikasi multikultural yang dapat menjelma menjadi sebuah gaya hidup baru antar sesama anggotanya.

Berdasarkan semua dampak diatas, diketahui bahwa *game online* mempunyai kecenderungan membuat pemainnya menikmati berada di depan komputer dan bahkan menyalurkan emosinya pada waktu yang bersamaan, dengan bermain *game online* tersebut. Dalam hal ini, tingkah laku kekerasan yang dilakukan oleh model juga akan membentuk tingkah laku kekerasan pada pengamat, seperti halnya pada *video game*. (<http://www.kulinet.com/baca/game-online-mendidik-atau-merusak/291/>).

Salah satu *game online* bertemakan kekerasan yang sangat terkenal di Indonesia adalah *Counter Strike* atau yang biasa disingkat CS. CS merupakan salah satu *game online* populer di seluruh dunia termasuk Indonesia (www.kotakgame.com). CS sendiri merupakan *game* tembak-menembak dengan sudut pandang orang pertama. Pemain dapat memilih kedua tim yaitu menjadi *counter-terrorist(CT)* atau *terrorist(T)*. Kemenangan dapat diperoleh dengan memasang bom pada *terrorist(T)* ataupun dengan menjinakkan bom oleh tim *counter-terrorist (CT)*. Apabila tidak ada bom yang dapat dipasang, maka akan ada penyelamatan sandera (*hostages*) yang dapat menggantikan sistem kemenangan tersebut, tergantung tempat permainan yang sedang dimainkan. Kemenangan pasti yang dapat diperoleh adalah dengan membunuh habis semua tim lawan tanpa sisa. Pemain dapat membeli berbagai macam senjata, berbagai jenis bom, pisau hingga perlengkapan perang lainnya untuk membantu menghabisi tim lawan. (www.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike).

Salah satu kasus yang berkaitan dengan game *Counter Strike* yang cukup menghebohkan juga terjadi di Amerika Serikat. Seorang mahasiswa bernama Cho Seng-Hui (warga Amerika keturunan Korea) yang terobsesi dengan game *Counter Strike*, pada 16 April 2007 menjadi pelaku utama dari peristiwa pembantaian menggunakan senjata api di kampus Virginia Tech, Amerika Serikat, yang menewaskan 33 orang (<http://biocommunity.wordpress.com>).

Game online di Indonesia sangat berkembang pesat sekali dan target pemainya mulai dari anak-anak SD sampai dengan yang sudah berkeluarga. Tapi dibalik keasyikan bermain *game*, ada faktor yang susah untuk dihilangkan yaitu kecanduan akan terus bermain *game* tersebut. Hal ini dapat dilihat dari perilaku para pemain *game online* yang cenderung pendiam dan agak agresif. Selain itu apabila seseorang tersebut sudah dalam tahap yang benar-benar kecanduan, mereka akan melakukan segala hal untuk membuat karakter dalam gamenya menjadi terkenal, kuat hingga menang. Selain itu pun, penggunaan bahasa *chatting* didalam *game*, merupakan bahasa sehari-hari hingga bahasa kasar (<http://erlanggabimo.blogspot.com/2008/07/fenomena-game-online-di-indonesia.html>). Jumlah 6 juta pemain dibandingkan 25 juta pengguna internet sudah menunjukkan hal tersebut. Persentasenya sekitar 24% dari jumlah seluruh pengguna internet di Indonesia. Diperkirakan jumlah pelajar/mahasiswa pengguna internet adalah setengah dari jumlah pengguna internet secara keseluruhan. Jadi secara mudah kita hitung bahwa jumlah pemain *game online* hampir mencapai 50% dari seluruh pelajar/mahasiswa yang terkoneksi di internet. (<http://www.gamedevid.org/forum/showthread.php?t=7226>).

Salah satu fenomena *game online* juga menjamur di Universitas “X” di kota Bandung. Dibandingkan dengan universitas lainnya di kota Bandung, di universitas “X” sendiri, sering diadakan berbagai kompetisi *game online*, dimana salah satunya adalah kompetisi CS, yang ditanggapi

sangat antusias oleh para mahasiswa. Selain itu, di lingkungan universitas “X”, banyak ditemui warnet-warnet yang menyediakan layanan permainan *game online* CS, dengan tarif yang sangat murah. Dari penelusuran dan observasi yang dilakukan peneliti di warnet-warnet tersebut, terlihat banyak mahasiswa universitas “X” yang sering menghabiskan waktunya dengan bermain CS. Cukup banyak ditemui mahasiswa penggemar game CS yang pada kenyataannya mengaku rela bermain CS berjam-jam hingga melupakan aktivitas lainnya termasuk kuliah mereka. Pada umumnya, mahasiswa yang bermain CS terlihat sering mengumpat, mengeluarkan kata-kata kasar sambil bermain. Tak jarang peneliti menemui mahasiswa yang hampir terlibat adu fisik dengan mahasiswa lainnya dalam satu warnet ketika bermain CS.

Dari hasil wawancara peneliti dengan beberapa orang mahasiswa dari Universitas “X” yang bermain *game online* CS, peneliti berhasil mengumpulkan sejumlah data dari responden yang bersangkutan. Dr, salah satu mahasiswa universitas “X”, yang juga penggemar *game* CS mengakui bahwa dirinya seringkali memiliki keinginan untuk mengeluarkan kata-kata kasar kepada lawannya pada saat bermain CS. Dr juga mengakui bahwa dirinya sering terbawa emosi dalam kehidupan sehari-harinya, terutama setelah memainkan *game* CS. Setiap kali bermain CS, Dr selalu mempunyai keinginan untuk memaki musuhnya dan terkadang keinginannya tersebut berlanjut sampai ingin mengajak berkelahi pemain lawan.

Mahasiswa lainnya yang bernial Fa juga mengakui bahwa ketika bermain CS, terkadang memiliki keinginan untuk menyakiti perasaan musuhnya dengan mengeluarkan kata-kata kasar selama permainan. Namun, keinginan Fa tersebut hilang setelah Fa tidak bermain CS lagi, sehingga tidak terbawa hingga kehidupan sehari-harinya. Berbeda dengan yang dirasakan oleh Vc, selama bermain CS, Vc hampir tidak pernah merasakan keinginan untuk menyakiti lawannya baik memaki ataupun hingga mengajak berkelahi. Menurut Vc, dia bermain CS hanya untuk mengisi waktu luang dan menikmati permainan CS tanpa harus memaki lawannya ataupun membanting peralatan komputer yang digunakan selama bermain.

Agresi menurut Berkowitz (1993), diartikan sebagai segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti seseorang baik secara fisik maupun mental. Motivasi agresi sendiri lebih merupakan keinginan seseorang untuk melakukan suatu perilaku agresi. Lebih lanjut menurut Berkowitz, motivasi agresi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu motivasi agresi instrumental dan motivasi agresi emosional. Pada motivasi agresi instrumental, seseorang ingin berperilaku agresi karena didasari oleh alasan lain, dan tujuan utamanya adalah bukan ingin menyakiti orang tersebut. Sedangkan pada motivasi agresi emosional, seseorang berperilaku agresi dimotivasi oleh keinginan dari dalam diri untuk menyakiti orang lain tersebut dan juga ada kesenangan yang tersirat ketika melakukan tindakan agresi terhadap orang lain.

Dari kedua aspek yang memotivasi perilaku agresi tersebut, akan dimunculkan dalam dua bentuk perilaku agresi yaitu agresi langsung dan agresi tak langsung (Berkowitz, 1993). Di dalam bermain CS, motivasi agresi instrumental dapat dilihat dari keinginan seseorang untuk berperilaku agresi dengan berbagai macam alasan selain menyakiti orang lain. Sedangkan motivasi agresi emosional dapat dilihat dari keinginan seseorang yang secara sengaja berperilaku agresi yang ditujukan untuk menyakiti orang lain untuk mendapatkan kesenangan. Dalam kehidupan sehari-hari intensitas motivasi agresi ini dapat berdampak ke dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini akan berdampak pula di dalam hubungan sosial mereka dengan lingkungan sekitarnya.

Dari survey awal yang telah dilakukan peneliti terhadap 10 (100 %) mahasiswa Universitas "X" di Kota Bandung yang sering bermain *game Counter Strike*, menunjukkan data-data sebagai berikut. Sebanyak 70 % responden mengatakan bahwa alasan mereka bermain CS karena ingin menembak dan berperang layaknya dalam perang di kehidupan nyata dan sebanyak 30 % responden bermain CS hanya untuk sekedar mengisi waktu luang ketika ditanyakan alasan mereka bermain CS.

Kemudian dari pertanyaan lain yaitu, apa yang biasanya dirasakan responden saat terbunuh ketika sedang bermain CS. Sebanyak 50 % dari responden mengatakan bahwa mereka merasa marah dan ingin membalas kekealahannya tersebut. Sebanyak 30 % responden hanya merasa kesal sesaat, 10 % ingin membanting mouse untuk melampiaskan kekealahannya

dan 10 % lainnya tidak merasakan apa-apa. Pada pertanyaan lainnya mengenai seberapa sering mengeluarkan kata-kata kasar dan memaki orang lain selama bermain CS, 50 % responden mengakui sering mengeluarkan kata-kata kasar, 40 % jarang, dan 10 % lainnya mengatakan tidak pernah. Pada pertanyaan lainnya mengenai bagaimana pengaruh negatif setelah bermain CS dalam kehidupan sehari-harinya, 60 % responden mengatakan bahwa mereka tidak merasakan dampak negatif dalam kehidupan sehari-harinya, 30 % merasa menjadi lebih sering berkata kasar pada orang lain dan 10 % lainnya merasa menjadi lebih sering untuk ingin melukai atau menyakiti orang lain.

Dari fenomena-fenomena di atas inilah, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai derajat motivasi agresi pada mahasiswa yang bermain *game online* CS. Permasalahan yang ingin dikaji adalah “Studi Deskriptif Mengenai Derajat Motivasi Agresi pada Mahasiswa yang Bermain *Game Online Counter Strike* di Universitas “X” Kota Bandung”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari penelitian ini ingin diketahui bagaimana gambaran motivasi agresi pada mahasiswa yang bermain “*game online Counter Strike*” di Universitas “X” Kota Bandung.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai motivasi agresi pada mahasiswa yang bermain “*game online Counter Strike*” di Universitas “X” Kota Bandung.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang derajat motivasi agresi dan perbandingan intensitas motivasi agresi instrumental dan emosional yang muncul pada mahasiswa Universitas “X” Kota Bandung sewaktu memainkan “*game online Counter Strike*”.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Ilmiah

- ❖ Sebagai masukan bagi ilmu Psikologi, khususnya Psikologi Sosial yang berhubungan dengan motivasi agresi pada mahasiswa remaja akhir.
- ❖ Hasil dari penelitian ini dapat memberikan informasi tambahan bagi peneliti lain yang ingin meneliti topik yang sama mengenai motivasi agresi.

1.4.2 Kegunaan Praktis

- ❖ Bagi orang tua mahasiswa universitas “X”, diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran sebagai bahan evaluasi bagi para orang tua untuk menasehati anaknya dengan tujuan untuk menghindari derajat motivasi agresi yang tinggi karena *game online Counter Strike*.
- ❖ Bagi mahasiswa universitas “X” sendiri untuk lebih dapat meredam dan instropeksi diri untuk menghindari derajat motivasi agresi yang tinggi karena memainkan *game online Counter Strike*.

1.5 Kerangka Pemikiran

Setiap individu pastilah akan mengalami perkembangan selama dia hidup. Mulai dari lahir hingga meninggal, terjadi perubahan-perubahan fisik dan psikologis tertentu. Mahasiswa atau mahasiswi adalah panggilan untuk orang yang sedang menjalani pendidikan tinggi di sebuah universitas atau perguruan tinggi dimana sepanjang sejarah, mahasiswa di berbagai bagian dunia telah mengambil peran penting dalam sejarah suatu negara (<http://id.wikipedia.org/wiki/Mahasiswa>). Menurut Bapak Psikologi Remaja, Stanley Hall (dalam Santrock, 2003) usia remaja berada pada rentang 12-23 tahun. Periode perkembangan yang bermula pada akhir usia belasan tahun atau awal usia duapuluhan tahun dan berakhir pada usia tiga puluhan tahun disebut dalam Santrock (2003), sebagai masa awal

dewasa. Lebih lanjut, seorang mahasiswa perguruan tinggi umumnya berada pada usia 18 hingga 25 tahun ke atas. Pada saat demikian, mahasiswa berada pada pertengahan perkembangan remaja akhir dan dewasa awal.

Masa dewasa dini merupakan periode penyesuaian diri terhadap pola-pola kehidupan baru dan harapan-harapan sosial baru. Orang dewasa muda diharapkan dapat memainkan peran baru, mengembangkan sikap baru, keinginan dan nilai-nilai baru. Penyesuaian diri ini menjadikan periode ini suatu periode khusus dan sulit dari rentang hidup seseorang. Periode ini sangat sulit sebab sejauh ini sebagian besar anak mempunyai orang tua, guru, teman atau orang-orang lain yang bersedia menolong mereka mengadakan penyesuaian diri. Sekarang sebagai orang dewasa, mereka diharapkan dapat mengadakan penyesuaian diri secara mandiri. Dari uraian ini dapat dimaklumi mengapa penyesuaian diri dalam masa dewasa dini biasanya menemui banyak kesulitan dan mengapa anak muda dalam kategori ini merasakan tahun-tahun awal masa dewasa sedemikian sulit, sehingga mereka mencoba memperpanjang ketergantungan mereka dengan mempertahankan siswa atau mahasiswa, lama sesudah teman seusia mereka telah berusaha untuk mengakhiri ketergantungan mereka pada orang tua dan berusaha untuk tidak tergantung pada orang lain (Hurlock, 1990).

Keberhasilan dalam menguasai tugas-tugas perkembangan masa dewasa dini sangat dipengaruhi oleh jenis dasar yang telah diletakkan

sebelumnya. Meskipun demikian, faktor-faktor tertentu dalam kehidupan orang dewasa akan mempermudah penguasaan tugas-tugas ini. Masa dewasa sendiri merupakan suatu masa pengaturan. Dalam tahun-tahun awal masa dewasa banyak masalah baru yang harus dihadapi seseorang yang berbeda dari masalah-masalah sebelumnya. Meskipun individu sekarang dapat memberikan suaranya dan melakukan berbagai hal baru, kebebasan baru ini menimbulkan masalah yang tidak dapat diramalkan oleh orang dewasa tersebut maupun kedua orang tuanya. Penyesuaian diri pada masa dewasa menjadi lebih insentif, sebab masa transisi untuk menjadi dewasa menjadi sangat pendek sehingga anak-anak muda hampir tidak mempunyai waktu untuk membuat peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa (Hurlock, 1990).

Masa dewasa dini juga disebut sebagai masa ketegangan emosional. Apabila orang berada di suatu wilayah baru, ia akan berusaha untuk memahami letak tanah itu dan mungkin sekali ia agak bingung dan mengalami keresahan emosional di mana emosi yang menggelora merupakan ciri tahun-tahun awal kedewasaan. Apabila seseorang merasa tidak mampu mengatasi masalah-masalah utama dalam kehidupan mereka, mereka sering sedemikian terganggu secara emosional. Di samping itu, banyak nilai masa kanak-kanak dan remaja berubah karena pengalaman dan hubungan sosial yang lebih luas dengan orang-orang yang berbeda usia dan karena nilai-nilai itu kini dilihat dari kaca mata orang dewasa. Jika orang muda dewasa ingin diterima oleh anggota kelompok orang dewasa,

mereka harus menerima nilai-nilai kelompok ini pula dimana mereka harus mengganti perilaku tidak teratur dengan tingkah laku yang dapat diterima oleh masyarakat dewasa. Masa dewasa juga disebut sebagai periode yang paling banyak mengalami perubahan dimana menyesuaikan diri dengan suatu gaya hidup baru merupakan suatu kesulitan tersendiri bagi orang muda dewasa. Pada masa remaja ini, seorang mahasiswa yang dalam hal ini merupakan orang muda dewasa akan memasuki pula suatu masa yang disebut masa kreatif. Bentuk kreativitas yang akan terlihat sesudah ia dewasa akan tergantung pada minat dan kemampuan individual, kesempatan untuk mewujudkan keinginan dan kegiatan yang memberikan kepuasan sebesar-besarnya lewat hobi atau pekerjaan yang memungkinkan ekspresi kreativitas (Hurlock, 1990).

Salah satunya dengan gaya hidup mahasiswa yang dapat diamati dan salah satunya yang berperan penting dalam kehidupan adalah hiburan atau *entertainment*. *Video games*, merupakan salah satu hiburan populer yang saat ini tengah digandrungi oleh sebagian besar remaja mahasiswa. Seseorang hanya perlu menekan tombol-tombol yang tersedia pada suatu mesin berteknologi tinggi untuk dapat menggerakkan atau bermain *video games* yang ditampilkan dalam suatu layar monitor atau televisi.

Video games sendiri, pada saat ini dapat dimainkan secara *online*, di mana seseorang dapat bermain dengan orang lain di tempat yang berbeda, namun pada waktu yang bersamaan. Saat ini, *video games online* telah sangat berkembang pesat dan dapat dimainkan dalam berbagai macam

jenis permainan, salah satunya yang bertemakan kekerasan yaitu *Counter Strike*. *Counter Strike* atau yang biasa disingkat dengan CS, merupakan game tembak-menembak di mana pemain harus berusaha memenangkan tim yang dibelanya dengan cara membunuh semua lawan-lawannya. Pada *game* ini, pemain dituntut untuk saling membunuh satu sama lain untuk memperoleh kemenangan.

Bermain CS dapat dijadikan sebuah sarana untuk menyalurkan agresi yang tampak dalam keinginan setiap pemain CS untuk melakukan suatu perilaku yang ditujukan untuk menyakiti orang lain, di samping untuk sekedar mengisi waktu luang dan mencari kesenangan. Agresi menurut Berkowitz (1995), diartikan sebagai segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti seseorang baik secara fisik maupun mental. Sedangkan motivasi agresi sendiri dapat diartikan sebagai keinginan seseorang untuk melakukan perilaku agresi. Seseorang dapat termotivasi untuk melakukan suatu perilaku agresi karena adanya dua alasan utama. Pada aspek instrumental, alasan seseorang melakukan perilaku agresi bukan karena ingin menyakiti seseorang sepenuhnya. Seseorang bisa melakukan perilaku agresi terhadap orang lain karena ingin melindungi keluarganya, membela harga dirinya atau hanya sekedar melakukannya demi uang dan hal-hal lainnya di luar menyakiti.

Jadi, motivasi agresi untuk mempertahankan kekuasaan, dominasi atau status sosial seseorang disebut motivasi agresi instrumental. Sedangkan menurut aspek emosional, seseorang berperilaku agresi karena

memang bertujuan untuk menyakiti subjek yang dituju. Hal ini terjadi karena seseorang merasa tersinggung dan tidak senang sehingga berusaha menyakiti orang lain. Pengertian inilah yang disebut dengan motivasi agresi emosional. Dari dua pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa motivasi agresi instrumental sebagai keinginan untuk berperilaku yang relatif rasional dan mudah dipahami dan agresi emosional tidak terlalu dipengaruhi oleh pikiran sadar.

Dari kedua aspek motivasi agresi diatas, akan dimunculkan dalam dua bentuk motivasi agresi langsung dan motivasi agresi tidak langsung. Motivasi agresi langsung dapat dilihat dari keinginan untuk berperilaku agresi secara kontak fisik dengan subjek yang bersangkutan seperti keinginan untuk memukul, menendang, hingga keinginan untuk berkelahi dengan subjek tertentu yang bersangkutan. Pada intinya pada motivasi agresi langsung, seberapa langsungkah suatu serangan terhadap sasaran utama agresor. Sedangkan motivasi agresi tak langsung diungkapkan dengan keinginan seseorang untuk mengeluarkan kata-kata ancaman, makian dan ejekan yang ditujukan kepada subjek yang bersangkutan atau yang berada di sekelilingnya. Ketika seorang individu merasa tersinggung dan kesal karena perbuatan orang lain terhadap dirinya, individu tersebut akan merasa tidak nyaman dan berusaha meredakannya dengan berbagai hal. Selain itu dapat pula dilakukan dengan cara membanting mouse, atau merusak objek-objek lainnya yang berada di sekeliling individu tersebut. Keadaan yang tidak nyaman ini dikarenakan individu tidak dapat

mencapai suatu hasil atau keadaan yang diharapkannya. Hal inilah yang pada akhirnya semakin memicu timbulnya motivasi agresi pada individu yang bersangkutan (Berkowitz, 1995).

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi agresi seseorang antara lain pengaruh keluarga, lingkungan sekitar dan juga frustrasi dan perasaan negatif. Peran keluarga dalam membimbing individu yang bersangkutan, akan turut mempengaruhi motivasi agresi seseorang. Berdasarkan sifat orang tua dan perilaku mereka terhadap anaknya dengan tepat diidentifikasi, bahwa untuk hampir tiga perempat dari keseluruhan kasus, anak-anak tumbuh menjadi penjahat. Dengan kata lain, paling tidak bagi sebagian orang, pengalaman keluarga sewaktu kecil bisa membantu membentuk jalan hidup mereka setelah dewasa dan bahkan bisa mempengaruhi kemungkinan mereka menjadi pelanggar hukum. Pada lingkungan sekitar, *reward* dan *punishment* yang terkadang diterima pada saat kecil hingga remaja akibat hasil dari perilakunya akan turut mempengaruhi agresivitas seseorang di masa dewasanya (Mc Cord, 1985 dalam Berkowitz, 1995).

Munculnya motivasi agresi ini sendiri juga dapat dipicu oleh adanya suatu keadaan frustrasi. Frustrasi adalah kondisi eksternal yang membuat seseorang tidak dapat memperoleh kesenangan yang diharapkannya. Berkowitz sendiri berpendapat bahwa frustrasi dapat terjadi ketika seseorang berada dalam situasi kompetisi. Persaingan yang ketat dapat

membuat suatu situasi yang tidak nyaman dalam diri individu, sehingga turut mempengaruhi motivasi agresi seseorang (Berkowitz,1995).

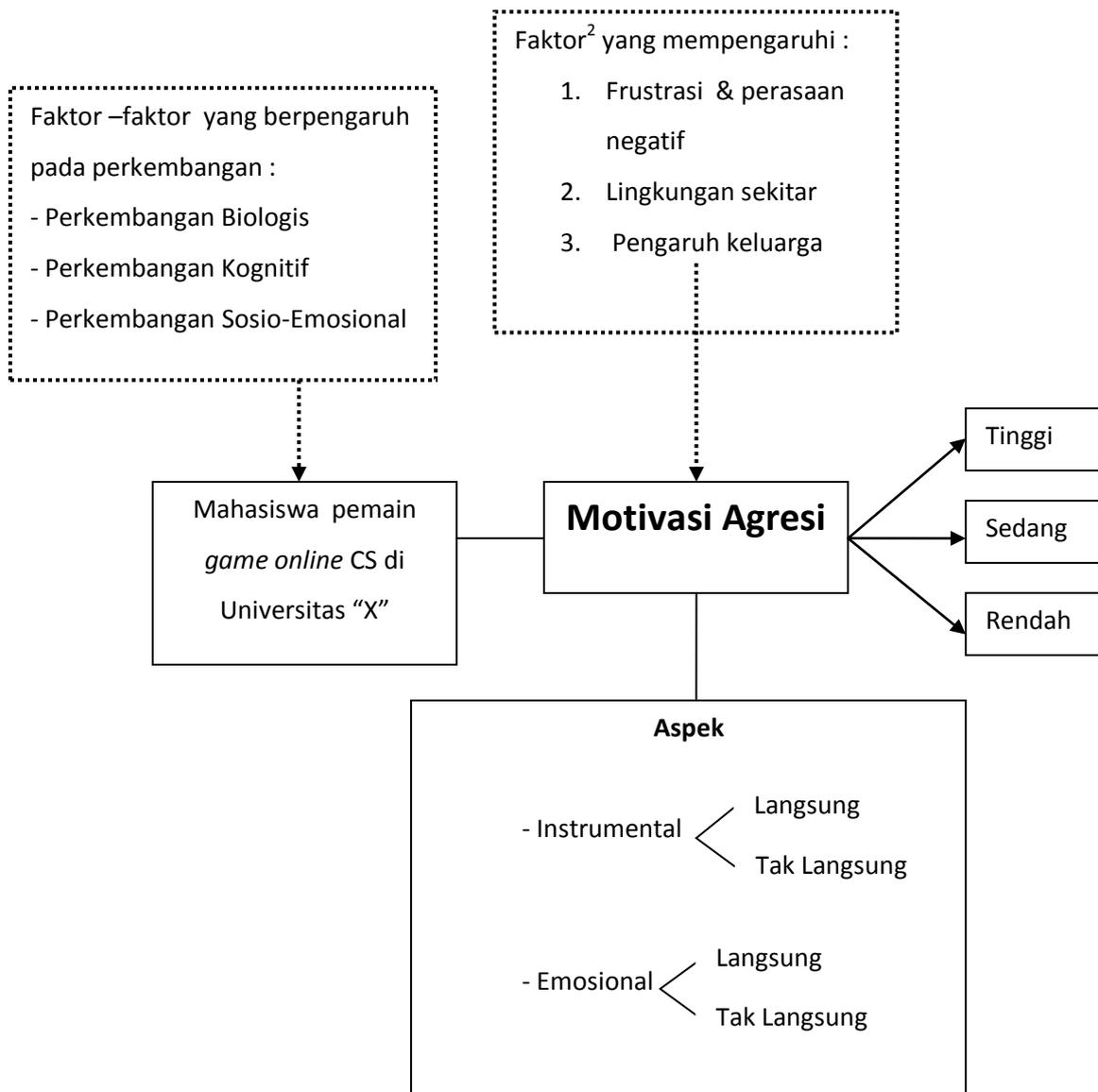
Pada *game* CS sendiri, dimunculkan suasana persaingan yang ketat, di mana pemain yang bersangkutan harus berusaha membunuh lawannya untuk memperoleh kemenangan. Seorang pemain akan saling beradu tanding dengan pemain lainnya sehingga sangat berpeluang terjadinya suasana tidak nyaman dengan pemain lainnya. Pemain akan merasa kesal, marah, dan terlebih bila terjadi keinginan untuk saling ejek yang berkepanjangan dapat menyebabkan kontak fisik diantara para pemain CS. Pemain CS akan termotivasi untuk berperilaku agresi karena merasakan suasana tidak nyaman terlebih jika mengalami kekalahan dan makian yang berkepanjangan dari lawannya. Seperti yang disebutkan di atas, motivasi agresi seseorang juga dapat dipengaruhi oleh faktor lainnya seperti frustrasi karena kekalahan yang dialami dalam permainan dan lingkungan pemain yang turut menstimulasi pemain untuk berperilaku agresi. Tak hanya itu saja, seorang mahasiswa dapat memiliki keinginan untuk meniru perilaku agresi layaknya menembak dan bahkan membunuh dengan cara memukul secara langsung pada objek/subjek yang bersangkutan, ataupun dengan cara memaki dan mengeluarkan kata-kata kasar (Berkowitz, 1995).

Lebih lanjut menurut Berkowitz (1995), agresi bisa dilakukan dengan dingin dan penuh perhitungan, suatu tindakan instrumental yang dilakukan dengan sengaja dan dengan tujuan bukan untuk menyakiti korban. Tetapi, bisa juga agresi merupakan reaksi emosional yang pada dasarnya didorong

oleh keinginan untuk melukai seseorang. Penyerang mungkin benar-benar memikirkan bagaimana cara mencapai tujuan agresi, tetapi mereka seringkali bereaksi secara impulsif dan tanpa banyak pertimbangan. Serangan mereka lebih didorong oleh agitasi emosional dari dalam dan ditambah, sampai pada tingkat tertentu dan secara cukup otomatis, oleh sifat sasaran yang ada. Tindak agresif yang dilakukan untuk mendapatkan uang atau status sosial, membuat kesan bagus di mata orang, mengendalikan atau memaksa korban, atau mengangkat martabat diri merupakan berbagai contoh agresi instrumental, namun demikian, agresor juga bisa menyerang sasaran terutama karena keinginan untuk menyakiti atau bahkan merusak mereka. Pada dasarnya, setiap orang pasti pernah memunculkan baik motivasi agresi instrumental maupun emosional di dalam kesehariannya bagaimanapun situasinya, dapat memungkinkan untuk memiliki keinginan untuk menyerang dan menyakiti orang lain (Berkowitz, 1995).

Seseorang mahasiswa yang bermain CS dapat dikatakan memiliki derajat motivasi agresi yang tinggi jika intensitas motivasi agresi instrumental dan emosionalnya sangat sering muncul di dalam dirinya. Selanjutnya, seorang mahasiswa pemain CS dikatakan memiliki derajat motivasi agresi yang sedang jika intensitas motivasi agresi instrumental dan emosionalnya cukup sering muncul di dalam dirinya. Sedangkan seorang mahasiswa pemain CS yang dikatakan memiliki derajat motivasi

agresi yang rendah, jika intensitas motivasi agresi instrumental dan emosionalnya jarang muncul di dalam dirinya.



1.6 Asumsi

1. Sebagian besar mahasiswa yang bermain *game online* “*Counter Strike*” di universitas “X” di kota Bandung cenderung memiliki derajat motivasi agresi yang tinggi.
2. Semua mahasiswa yang bermain *game online* “*Counter Strike*” di universitas “X” di kota Bandung, cenderung memiliki derajat motivasi agresi emosional yang tinggi daripada motivasi agresi instrumental.
3. Semakin sering frekuensi mahasiswa bermain *game online* “*Counter Strike*”, maka akan semakin tinggi pula tingkat motivasi agresinya.