

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

1. Sebagian besar mahasiswa yang bermain *game online Counter Strike* di Universitas “X” Kota Bandung, memiliki derajat motivasi agresi yang sedang dimana frekuensi keinginan untuk berperilaku agresif cukup sering.

2. Sebagian besar mahasiswa yang bermain *game online Counter Strike* di Universitas “X” Kota Bandung, lebih didominasi oleh motivasi agresi instrumental, yaitu keinginan menyakiti pemain lainnya yang didasari oleh tujuan lain antara lain menjaga citra diri untuk meraih kemenangan yang diinginkan di dalam permainan.

3. Pada mahasiswa yang memiliki derajat motivasi agresi yang tinggi, pada umumnya lebih didominasi oleh motivasi agresi emosional yaitu keinginan untuk sengaja menyakiti pemain lainnya ketika mereka merasa tersinggung, marah dan kesal dengan pemain lainnya.

4. Semakin sering frekuensi mahasiswa di Universitas “X” Kota Bandung dalam memainkan *game online “Counter Strike”*, maka akan semakin tinggi pula derajat motivasi agresinya.

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. Saran untuk diadakan penelitian lainnya yaitu pengaruh frekuensi bermain game CS dengan derajat motivasi agresi.

4. Disarankan untuk diadakan penelitian berikutnya mengenai pengaruh frustrasi & perasaan negatif terhadap derajat motivasi agresi untuk lebih mengetahui gambaran yang jelas mengenai hubungan keduanya.

5.2.2. Guna Laksana

1. Mahasiswa universitas X Kota Bandung disarankan untuk lebih melakukan kontrol diri ketika bermain CS. Kontrol diri dapat dilakukan dengan cara menghindari perasaan negatif dan frustrasi selama bermain. Disarankan pula supaya mahasiswa dapat menghindari pergaulan dan lingkungan yang keras, untuk menghindari keinginan untuk menyakiti pemain lainnya sehingga CS tidak sampai membuat mahasiswa ingin melakukan tindakan agresif terhadap pemain lainnya.

2. Untuk warnet-warnet di sekitar Universitas "X" yang menyediakan *game online "Counter Strike"* sendiri, disarankan untuk memberikan peringatan dan pembatasan umur untuk kalangan mahasiswa khususnya yang berusia 23 tahun ke bawah.

2. Disarankan pada orang tua dari mahasiswa universitas X, untuk lebih menanamkan pengaruh-pengaruh yang positif terutama yang berhubungan dengan anaknya di dalam keluarga untuk menghindari tingginya motivasi agresi mahasiswa universitas X yang bermain CS.