

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Selama manusia hidup, ada kalanya kita merasakan jenuh, atau bosan dengan suatu situasi. Untuk mengatasi perasaan seperti itu, banyak hal yang dapat dilakukan. Salah satunya kita sering melakukan yang disebut permainan. Permainan merupakan sebuah aktivitas [rekreasi](#) dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan>). Contoh permainan yang bisa dilakukan sendiri misalnya permainan solitaire yang ada dalam komputer, permainan susun lego, bermain layangan, dan masih banyak lagi jenis-jenis permainan yang dapat dilakukan sendiri. Permainan yang biasanya dilakukan oleh bersama-sama misalnya catur, kasti, petak umpet dan lain sebagainya.

Jenis-jenis permainan juga bisa dikategorikan berdasarkan usia. Misalnya ada permainan yang diperuntukkan untuk anak-anak dan ada permainan untuk orang dewasa. Dalam situasi yang serba sulit seperti sekarang ini, banyak orang dewasa yang membutuhkan hiburan-hiburan dan ingin sejenak melupakan aktivitas padatnya sehari-hari, dan salah satu caranya dengan melakukan permainan. Contoh-contoh permainan misalnya seperti permainan komputer, *Playstation*, dan permainan kartu. Biasanya orang dewasa menyukai permainan yang berupa olah raga, seperti tennis, basket, sepak bola, badminton, dan voli. Bahkan, ada beberapa permainan bagi orang dewasa yang

melibatkan kekerasan fisik. Permainan yang melibatkan kekerasan ini biasanya bersifat menyakiti suatu pihak. Misalnya saja permainan *Paintball* atau *Airsoftgun*.

Permainan *Airsoftgun* ini menggunakan replika (tiruan) dari jenis senjata berat seperti M4A1, AK 47, atau M16A1. Replika senjata ini biasa disebut dengan *airsoft electric guns* (AEG). AEG dengan spesifikasi *spare part* yang standar (sederhana) dapat dibeli di toko-toko mainan anak tertentu. Daya lontar peluru yang dihasilkan dari AEG standar tersebut berkisar antara 280 hingga 380 *Feet per Second* (FPS), atau 280 hingga 380 kaki per detik (1 kaki sama dengan 30 cm), tergantung dari jenis AEG yang dibeli. Spesifikasinya pun dapat di-*upgrade* sehingga dapat memiliki daya lontar peluru yang lebih jauh. Pada salah satu klub *Airsoftgun Seventy fifth Airsoft Regiment* (SAR) di kota Bandung, rata-rata pemain airsoft tersebut memiliki AEG dengan daya lontar 480 FPS, bahkan ada yang mencapai 580 FPS. Dengan daya lontar peluru tersebut, makin besar kemungkinan untuk mencederai lawan mainnya, karena dapat menyebabkan luka parah pada area yang terkena tembak.

Klub SAR sendiri memiliki sebuah visi yaitu mewedahi para peminat/*hobbyist* pengguna *Airsoftgun*, *Spring* dan GBB dalam suatu kegiatan yang lebih mengarah kepada simulasi pertempuran atau *wargames* tanpa menghilangkan aspek kesenangan (*fun*) dan olah raga (*sport*). Sedangkan misi yang diusung oleh klub ini yaitu berusaha menumbuhkembangkan jiwa sportivitas, *leadership*, *team work*, dan *responsibility* kepada setiap anggotanya yang berujung kepada terciptanya strategi-strategi dalam permainan dimaksud. SAR juga memiliki beberapa aturan-aturan dalam permainan mengenai daya lontar peluru, misalnya seperti anggota yang memiliki daya lontar AEG di bawah 480 FPS diperbolehkan menembak secara memberondong (*automatic*). Sedangkan

anggota yang memiliki AEG dengan daya lontar di atas 480 FPS tidak diperbolehkan menembak secara *auto*, hanya boleh menjadi *sniper* atau menembak secara satu persatu (*single*).

Permainan *Airsoftgun* dapat dikatakan sebagai permainan untuk menyalurkan agresi yang dimiliki oleh seseorang. Perilaku agresi itu sendiri adalah perilaku fisik atau lisan yang disengaja dengan maksud menyakiti dan merugikan orang lain, menurut Myers (dalam Sarwono, 2002). Agresi digolongkan menjadi dua jenis, yaitu agresi permusuhan (*hostile aggression*), yaitu perilaku agresi yang semata-mata dilakukan untuk melukai orang lain sebagai ungkapan kemarahan dan ditandai dengan emosi yang tinggi. Agresi yang kedua adalah agresi instrumental (*instrumental aggression*) yang tidak disertai emosi. Perilaku agresi merupakan sarana untuk 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 dalam Sarwono, 2002). Secara singkatnya agresi adalah tindakan yang dimaksudkan untuk melukai orang lain atau merusak milik orang lain.

Peneliti tertarik untuk meneliti derajat motivasi agresi pada pemain *Airsoftgun* pada klub SAR di Bandung ini karena terdapat kesenjangan antara peraturan yang dikeluarkan oleh klub SAR sendiri dengan anggota mereka. Pada peraturan dicantumkan bahwa anggota yang memiliki AEG dengan daya lontar lebih dari 480 FPS tidak diperbolehkan menembak secara *auto*. Namun pada kenyataannya, semua anggota dapat menembak secara *auto* baik itu yang memiliki AEG dengan daya kurang dari 480 FPS, maupun yang memiliki AEG dengan daya lebih dari 480 FPS sehingga dapat

membahayakan dan mencederai lawan yang terkena tembakan. Mereka mengaku, dengan memiliki AEG dengan FPS yang tinggi mereka dapat merasakan kepuasan jika menembak lawan sehingga lawan tersebut merasa kesakitan. Dari hasil wawancara dan observasi yang sudah dilakukan dengan responden sebanyak 20 orang (100%), ada 18 orang (90%) yang menunjukkan motivasi agresi, contohnya adalah pemain memiliki keinginan menembak lawan dan melukainya. Dari hasil wawancara, 4 orang (22%) yang menunjukkan motivasi agresinya dengan cara ingin mengeluarkan kata-kata kasar pada orang yang menembak dirinya. Ada 8 orang (44%) juga yang mengaku berniat untuk memukul dan melemparkan AEG-nya ke tubuh lawan yang menembak dirinya. Dari hasil observasi, terdapat 3 orang (17%) yang cukup sering menunjukkan perilaku agresi non-verbal, contohnya memasang raut wajah yang kurang bersahabat pada lawan dan menolak bersalaman setelah permainan usai. Ada pula 3 orang (17%) lagi yang menunjukkan perilaku agresi fisik dengan menembak secara terus menerus pada lawan padahal lawan sudah berteriak “hit”.

Ada anggota (62%) yang memilih untuk bermain *airsoftgun* sebagai salah satu bentuk pelampiasan akan kekesalannya terhadap suatu hal. Misalnya, sedang kesal atau marah terhadap pacar, dosen, atasan di kantor, atau dengan tugas kuliah yang menumpuk. Mereka mengaku, daripada melakukan hal-hal yang dilarang oleh hukum dan norma masyarakat yang berlaku, maka mereka memilih bermain *airsoftgun* sebagai bentuk pelampiasan kekesalan mereka dengan cara menembak dan melukai lawan mainnya. Bila anggota tersebut memiliki keinginan untuk hal itu, maka dapat dikatakan ia memiliki bentuk agresi *hostile aggression*.

Terdapat pula anggota yang mengikuti kegiatan *airsoftgun* ini hanya mencari kesenangan, ingin bergaya ala bintang film laga *hollywood*, atau hanya ingin mengoleksi jenis-jenis senjata (AEG) tertentu saja, tanpa bermaksud untuk menyakiti orang lain. Namun, karena tuntutan permainan yang mengharuskan ia melumpuhkan lawan dengan cara menembak lawan, maka mereka harus mengikuti tuntutan yang berlaku. Daripada dirinya dilukai oleh orang lain, lebih baik ia juga mencoba untuk membela diri dengan melukai orang lain. Hal ini termasuk dalam jenis *instrumental aggression*.

Agresi ini sendiri juga memiliki aspek-aspek yang biasanya dapat dilihat dalam permainan *airsoftgun*. Misalnya dengan melibatkan aspek fisik, seperti menembak, melemparkan sesuatu (seperti AEG atau batu ke anggota tim lawan), atau bahkan menembak secara terus menerus padahal anggota tim lawan sudah berteriak “Hit”. Dapat juga dengan bentuk verbal seperti mengeluarkan kata-kata kasar setelah terkena tembak, atau memaki orang yang menembak dirinya. Cara terakhir untuk menunjukkan agresi dapat berupa perilaku non-verbal, seperti memasang wajah yang tidak bersahabat saat terkena tembak, atau membanting AEG yang dimilikinya.

Permainan *airsoftgun*, dapat dijadikan sebagai intervensi untuk orang-orang yang memiliki agresi yang tinggi, dikarenakan dalam permainan *airsoftgun* juga terdapat aturan-aturan yang harus dipatuhi agar permainan berlangsung secara sportif dan menyenangkan. Seperti orang yang memiliki agresi yang tinggi saat bermain *airsoftgun* dapat saja melampiaskan agresinya itu, namun terdapat batasan-batasan yang tidak boleh dilewati. Misalnya, ia harus berhenti bermain saat terkena tembak biarpun ia belum puas dalam melampiaskan agresinya. Seseorang juga harus menahan tembakannya dan mengatakan “*Freeze*” bila bertemu dengan anggota tim lawan pada jarak kurang dari 5

meter. Hal ini adalah beberapa aturan yang dinilai dapat meredam dan dapat dijadikan intervensi untuk tidak melakukan agresi secara berlebihan. Selain itu, permainan *airsoftgun* juga dapat dijadikan suatu sarana untuk menampung orang-orang yang memiliki derajat agresi yang tinggi agar mereka melakukan tindakan yang terstruktur secara lebih baik, dibandingkan melakukan tindakan-tindakan yang melanggar hukum, seperti merusak mobil orang lain, memecahkan kaca mobil, tawuran, atau berkelahi dengan orang lain.

Di sisi lain, sebuah penelitian mengatakan bahwa apabila orang secara rutin mempelajari perilaku agresi, derajat agresi dalam diri orang tersebut dapat meningkat (Cassiol, 2005). Peneliti beranggapan bahwa setiap anggota klub ini memiliki derajat agresi yang tidak jauh berbeda antara anggota satu dengan yang lainnya. Hal ini disebabkan karena orang yang masuk menjadi anggota klub *airsoftgun* ini, pasti dituntut untuk memunculkan perilaku agresi dalam diri mereka untuk dapat memenangkan timnya. Mungkin saja, ada beberapa orang anggota yang memiliki derajat agresi yang cenderung rendah. Namun saat masuk ke dalam klub ini dan bergabung dengan klub, mereka akan menyesuaikan diri dengan tuntutan dari klub yang harus memunculkan *instrumental aggression*-nya.

Berdasarkan hal-hal yang diungkapkan di atas, maka peneliti tertarik untuk melihat motivasi agresi yang dimiliki seseorang dalam memainkan salah satu jenis *Violent Games* yang mereka mainkan secara rutin. Dalam hal ini, jika seseorang sering memainkan *Violent Games* secara rutin, maka orang tersebut berkembang dengan derajat agresi yang tinggi dalam dirinya. Walaupun menurut Myers (dalam Sarwono, 2002) *violent games* itu sendiri dapat dijadikan wadah untuk orang-orang yang ingin

melampiaskan agresinya secara terstruktur dan memiliki aturan, namun sering kali masih ada anggota yang melanggar aturan dengan menembak dari AEG dengan daya lontar peluru lebih dari 480 FPS. Peneliti ingin memakai aspek fisik, verbal dan non-verbal untuk melihat motivasi agresi pada anggota klub *airsoftgun* Seventy fifth Airsoft Regiment (SAR) di kota Bandung tersebut, karena bentuk agresi tersebut memang yang paling sering dimunculkan oleh anggota klub dalam bermain pada acara-acara yang diadakan.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka identifikasi masalahnya adalah bagaimana derajat motivasi agresi pada pemain *airsoftgun* di klub *Seventy fifth Airsoft Regiment* (SAR) di kota Bandung.

## **1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Maksud Penelitian**

Maksud penelitian ini adalah memperoleh gambaran tentang kondisi psikis mengenai motivasi agresi dalam diri pemain *airsoftgun* di klub *Seventy fifth Airsoft Regiment* (SAR) di kota Bandung.

### **1.3.2 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran tentang derajat motivasi agresi serta frekuensi penggunaan aspek fisik, verbal dan non-verbal pada pemain *airsoftgun* di klub *Seventyfifth Airsoft Regiment (SAR)* di kota Bandung.

## **1.4. Kegunaan Penelitian**

### **1.4.1 Kegunaan Ilmiah**

- Memberikan tambahan informasi bagi ilmu Psikologi klinis mengenai derajat motivasi agresi.
- Memberikan informasi bagi penelitian selanjutnya, terutama yang berhubungan dengan motivasi agresi dalam setting sosial.

### **1.4.2 Kegunaan Praktis**

- Memberikan penjelasan bagi anggota klub *Airsoftgun SAR* bahwa permainan ini bukanlah untuk mencelakai orang lain, namun untuk pelampiasan yang bersifat olah raga dan *fun*.
- Memberikan informasi bagi pemimpin klub untuk dapat mengetahui gambaran derajat motivasi agresi pada anggotanya yang rata-rata menginjak usia dewasa awal. Informasi ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh klub sebagai sumber pengetahuan mengenai derajat motivasi agresi pemainnya. Sehingga pemain semakin menyadari mengenai dirinya sendiri.



- Memberikan informasi mengenai faktor-faktor yang melatarbelakangi motivasi agresi yang terdapat dalam pemain *airsoftgun*.
- Memberikan masukan pada klub SAR untuk menyesuaikan kembali kegiatan sesuai dengan visi misi klub yaitu permainan *Airsoftgun* merupakan pelampiasan agresi yang sifatnya menyenangkan (*fun*).

### **1.5 Kerangka Pikir**

Dalam melakukan permainan *airsoftgun* ini, pemain dipengaruhi oleh motivasi dalam dirinya. Maksud dari motivasi di sini ialah dorongan yang berasal dari kesadaran diri sendiri untuk dapat meraih keberhasilan dalam suatu pekerjaan. Dengan kata lain, motivasi yang dimaksudkan ialah motivasi internal. Orang yang memiliki motivasi Internal, biasanya ditandai dengan usaha kerja keras tanpa dipengaruhi lingkungan eksternal, seseorang akan bekerja secara tekun sampai benar-benar mencapai suatu tujuan yang diharapkan, tanpa putus asa walaupun memperoleh hambatan atau rintangan dari lingkungan eksternal.

Selain hal yang telah dipaparkan di atas, ada beberapa hal lagi yang dapat dijadikan pertimbangan untuk menentukan derajat motivasi agresi dalam diri seseorang. Hal tersebut adalah fase perkembangan dari orang tersebut. Pada fase perkembangan dewasa awal, terjadi perubahan hormon-hormon dalam diri individu. Secara fisik, seorang dewasa muda (*young adulthood*) menampilkan profil yang sempurna dalam arti bahwa pertumbuhan dan perkembangan aspek-aspek fisiologis telah mencapai posisi puncak. Mereka memiliki daya tahan dan taraf kesehatan yang prima sehingga dalam melakukan

berbagai kegiatan tampak inisiatif, kreatif, energik, cepat, dan proaktif. Menurut anggapan Piaget (dalam Grain, 1992; Miller, 1993; Santrock, 1999; Papalia, Olds, & Feldman, 1998), kapasitas kognitif dewasa muda tergolong masa *operational formal*, bahkan kadang-kadang mencapai masa *post-operasi formal* (Turner & Helms, 1995). Taraf ini menyebabkan, dewasa muda mampu memecahkan masalah yang kompleks dengan kapasitas berpikir abstrak, logis, dan rasional. Dari sisi intelektual, sebagian besar dari mereka telah lulus dari SMU dan masuk ke perguruan tinggi (universitas/akademi). Kemudian, setelah lulus tingkat universitas, mereka mengembangkan karier untuk meraih puncak prestasi dalam pekerjaannya. Namun demikian, dengan perubahan zaman yang makin maju, banyak di antara mereka yang bekerja, sambil terns melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi, misalnya pascasarjana. Hal ini mereka lakukan sesuai tuntutan dan kemajuan perkembangan zaman yang ditandai dengan masalah-masalah yang makin kompleks dalam pekerjaan di lingkungan sosialnya.

Dari pertumbuhan fisik, menurut Santrock (1999) diketahui bahwa dewasa muda sedang mengalami peralihan dari masa remaja untuk memasuki masa tua. Pada masa ini, seorang individu tidak lagi disebut sebagai masa tanggung (akil balik), tetapi sudah tergolong sebagai seorang pribadi yang benar-benar dewasa (*maturity*). Ia tidak lagi diperlakukan sebagai seorang anak atau remaja, tetapi sebagaimana layaknya seperti orang dewasa lain-nya.

Dalam bermain permainan *airsoftgun*, sangat dipengaruhi oleh motivasi agresi yang ada dalam diri masing-masing individu. Tindakan agresi adalah adalah perilaku fisik atau lisan yang disengaja dengan maksud menyakiti dan merugikan orang lain.

Agresi itu sendiri dibedakan menjadi dua jenis, yaitu agresi permusuhan (*hostile aggression*), yaitu perilaku agresi yang semata-mata dilakukan untuk melukai orang lain sebagai ungkapan kemarahan dan ditandai dengan emosi yang tinggi. Yang kedua adalah agresi instrumental (*instrumental aggression*) yang tidak disertai emosi. Perilaku agresi merupakan sarana untuk 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 dalam Sarwono, 2002). Dari pemahaman di atas, mendasari bahwa dalam permainan yang melibatkan kekerasan fisik, sangat erat kaitannya dengan agresifitas dalam diri seseorang. Masing-masing pemain yang bermain permainan *airsoftgun* ini, bertujuan untuk melumpuhkan orang dari tim lawan dengan cara menembakkan peluru dari AEG yang dimilikinya. Hal ini merupakan sebuah tindakan agresi yang dapat melukai orang lain yang terkena peluru dari AEG kita.

Agresi itu sendiri dapat dilihat dari beberapa aspek, seperti dari aspek fisik, verbal dan non verbal. Derajatnya juga dibedakan menjadi tinggi, sedang dan rendah. Apabila ada seorang pemain *airsoftgun* memiliki motivasi agresi dengan aspek fisik dan derajat yang tergolong tinggi, maka ia sangat ingin melakukan tindakan seperti menembak terus-menerus lawan dari jarak dekat padahal lawan sudah menyerah, atau memukul dan menendang lawan. Bila seseorang pemain memiliki derajat yang tergolong sedang, mungkin ia akan berniat untuk menembak lawannya dari jarak dekat namun tidak terlalu sering. Apabila seseorang memiliki derajat motivasi agresi yang tergolong rendah, maka ia mungkin akan cenderung menembak dari jarak yang cenderung jauh sehingga tidak

menyebabkan luka yang cukup serius, atau bahkan memilih menghindari baku tembak dan melumpuhkan lawan dengan cara “*Freeze*”.

Begitu juga dengan seseorang yang memiliki derajat motivasi agresi yang tinggi dalam aspek verbal. Dapat diperkirakan orang yang memiliki derajat seperti itu akan menunjukkan dorongan untuk mengeluarkan kata-kata kasar setelah tertembak. Apabila seseorang memiliki derajat yang tergolong sedang, dapat diperkirakan orang tersebut berkeinginan untuk mengejek lawan yang terkena tembak olehnya, namun tidak sampai memaki. Seseorang dengan derajat yang tergolong rendah, memiliki kemungkinan berkeinginan untuk mengintimidasi lawan mainnya dengan kata-kata yang menurunkan mental lawan namun tidak sampai mengejek atau memaki.

Apabila seseorang memiliki derajat motivasi agresi yang tinggi dalam aspek non verbal, maka kemungkinan orang tersebut akan melakukan tindakan membanting AEG miliknya hingga patah bila terkena tembakan dari lawannya. Dalam derajat yang sedang, seseorang dimungkinkan untuk memasang raut wajah yang kurang bersahabat atau tidak senang bila terkena tembak oleh lawannya. Bila derajat rendah, maka orang tersebut memilih untuk diam saja dan mengacuhkan orang yang menembak dirinya selama permainan.

Terdapat beberapa tujuan seseorang dalam melakukan perilaku agresi. Salah satunya adalah sebagai tindakan katarsis. Tujuan perilaku agresif menurut teori ini adalah dalam rangka katarsis (pelepasan ketegangan) terhadap kompleks-kompleks terdesak dalam artian perasaan marah dapat dikurangi melalui pengungkapan agresi. Inti dari gagasan katarsis adalah bila seseorang merasa agresif, tindakan agresi yang dilakukannya

akan mengurangi intensitas perasaannya. Hal ini pada gilirannya akan mengurangi kemungkinannya untuk bertindak agresif (Sears, 1995).

Samuel (dalam Hudaniyah dan Dayakisni, 2003) menambahkan bahwa ketegangan akan meningkat dan timbul berbagai respon dari dalam individu yaitu dengan reinterpretasi, dimana individu berusaha untuk menggunakan akal sehat atau pikirannya dalam menyelesaikan masalah yang sedang dihadapinya. Respon lain adalah timbulnya rasa marah, dimana kemarahan tersebut dapat berbentuk; *upresi*, individu melakukan penekanan terhadap rasa marah yang dialami. Penekanan ini dilakukan mungkin karena norma-norma masyarakat setempat atau norma keluarganya yang tidak mengijinkan untuk mengekspresikan kemarahan secara terang-terangan sehingga dapat mengakibatkan psikosomatis. *Sublimasi*, suatu bentuk penyaluran perasaan tegang atau kemarahan yang dapat diterima oleh masyarakat. Penyaluran ini dapat terwujud aktivitas-aktivitas kesenian, olah raga ataupun aktivitas bisnis yang mengandung persaingan. *Agresi*, yaitu bentuk penyaluran yang dapat merugikan orang lain maupun diri sendiri, karena penyaluran ini bersifat mengganggu atau merusak. Sebagai contoh yaitu ketika seorang tertembak dalam permainan *Airsoftgun* bisa saja memarahi orang yang menembak bahkan hingga mengeluarkan kata-kata kasar. Dari hal yang sudah di bahas ini, kita dapat mengatakan bahwa permainan *airsoftgun* adalah sebuah media untuk melampiaskan agresi sebagai tindakan katarsis yang dimiliki seseorang.

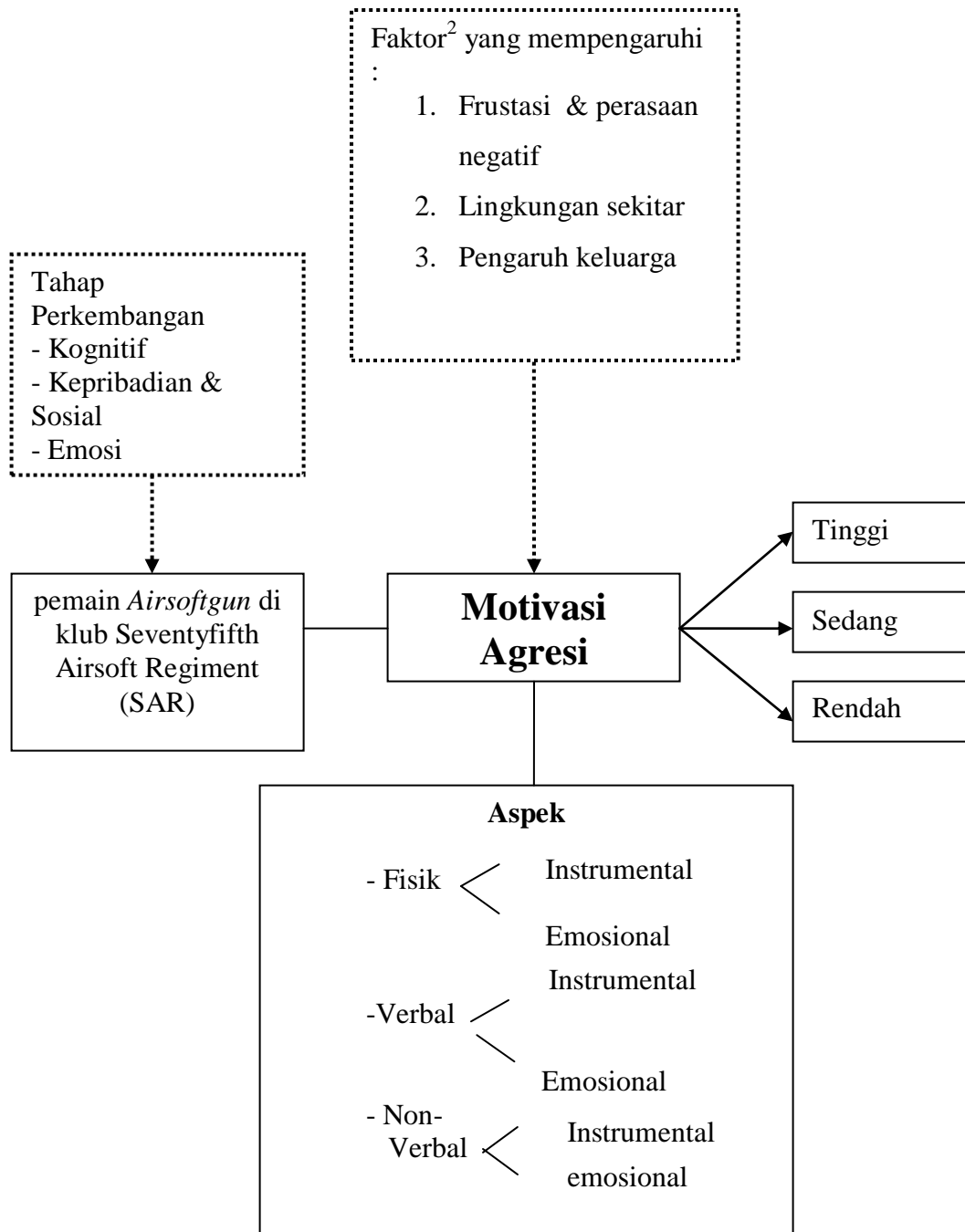
Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresi dapat berupa perasaan frustrasi dan perasaan negatif, lingkungan sekitar dan pengaruh keluarga. Perasaan frustrasi dan perasaan negatif dapat mempengaruhi perilaku agresi dimana frustrasi adalah situasi

individu yang terhambat atau gagal dalam usaha mencapai tujuan tertentu yang diinginkannya, atau mengalami hambatan untuk bebas bertindak dalam rangka mencapai tujuan. (Myers dalam Sarwono, 2002) Perilaku individu frustrasi dipengaruhi oleh stimulus negatif yang membuat agresi menjadi pilihan perilaku yang paling menonjol. Sebagai contoh dalam permainan *Airsoftgun* adalah pada saat seseorang selama permainan terus menerus terkena tembakan tanpa dapat menembak lawannya, dapat menyebabkan orang tersebut merasa frustrasi. Dari perasaan frustrasi itu muncul emosi dalam diri individu seperti marah dan kesal sehingga mereka dapat mengungkapkan perasaannya itu dengan menembak secara sembarangan. Bahkan teman satu tim pun ditembak hanya untuk memuaskan hasratnya melukai orang lain.

Lingkungan Sekitar (Myers dalam Sarwono, 2002) juga dapat menjadi faktor penting dalam memunculkan perilaku agresi. Dalam klub SAR, sebagian besar anggotanya memiliki AEG dengan daya lontar peluru lebih dari batas yang sewajarnya (lebih dari 480 FPS). Hal tersebut dapat juga menjadikan anggota-anggota lain, bahkan anggota baru sekalipun berlomba-lomba untuk meng-*upgrade* AEG-nya sehingga dapat menyamai atau melebihi daya lontar AEG anggota-anggota lama. Ada beberapa anggota baru yang suka bergaul dengan anggota lain yang memiliki AEG dengan daya lontar lebih dari 500 FPS. Dari faktor tersebut maka anggota yang baru itu ikut-ikutan meng-*upgrade* AEGnya hingga lebih dari 500 FPS dan memiliki keinginan untuk melukai lawan mainnya saat setiap kali permainan. Ada pula beberapa anggota yang memilih untuk bergaul dengan anggota-anggota lama yang memiliki AEG dengan daya lontar 420-480 FPS. Faktor inilah yang membuat anggota itu hanya ikut meng-*upgrade* AEGnya hingga mencapai batas 480 FPS saja. Di sisi lain, ada anggota yang memilih

bergaul dengan anggota klub yang memiliki AEG dengan daya lontar di bawah 420 FPS akan cenderung ”bermain aman” dan lebih memilih untuk bermain dengan AEG standar sehingga memiliki keinginan untuk berperilaku agresi yang rendah.

Terakhir adalah faktor pengaruh keluarga (Myers dalam Sarwono, 2002) juga dapat memunculkan perilaku agresi. Lingkungan yang berada paling dekat dengan anggota klub *airsoftgun* itu adalah keluarga mereka sendiri. Kondisi keluarga yang *broken home* atau yang sering terjadi kekerasan dapat memicu seseorang anggota menunjukkan keinginan untuk berperilaku agresi yang tinggi. Misalnya ada seorang anggota klub yang memiliki masalah keluarga seperti perceraian orang tua maka orang tersebut akan memiliki emosi yang negatif, seperti marah terhadap keluarga atau kerabat mereka. Dalam permasalahannya itu, individu tertentu kurang dapat melampiaskan permasalahannya langsung pada keluarga mereka. Dari situlah mereka melampiaskan permasalahannya itu dalam permainan *airsoft* dalam bentuk keinginan untuk marah-marah, memaki lawan, memukul lawan dan menunjukkan raut wajah tak bersahabat yang sering dan terjadi hampir sepanjang permainan. Begitu pula dapat terjadi bila ada seorang anggota yang memiliki kondisi keluarga yang kurang harmonis, sering terjadi pertengkaran. Dari faktor tersebut seorang anggota dapat melampiaskannya dalam keinginan berperilaku agresi yang tergolong sedang, misalnya mengejek, menembak lawan secara terus menerus hingga terluka dan menolak bersalaman dengan pemain tim lawan saat permainan usai.





## 1.6 Asumsi Penelitian

1. Setiap pemain *airsoftgun* di klub Seventyfifth Airsoft Regiment (SAR) di kota Bandung memiliki motivasi agresi yang berbeda.
2. Agresi adalah kecenderungan berperilaku merugikan orang lain yang ditentukan oleh aspek *Instrumental Aggression* dan *Hostile Aggression*.
3. Setiap pemain *Airsoftgun* klub SAR yang memiliki derajat agresi yang tinggi memiliki derajat yang tinggi juga pada aspek *hostile aggression*.
4. Setiap pemain *Airsoftgun* klub SAR yang memiliki derajat agresi yang sedang memiliki derajat yang sedang juga pada aspek *Instrumental* atau *Hostile Aggression*.
5. Setiap pemain *Airsoftgun* klub SAR yang memiliki derajat agresi yang rendah memiliki derajat yang rendah juga pada aspek *instrumental aggression*.