

Identitas Diri Remaja Pengguna *Game Online: Point Blank*

Studi Fenomenologi pada Remaja Kota Masamba

Arman Marwing

Program Studi Pendidikan Guru Jurusan Tarbiyah
IAIN Tulungagung
Arman_marwing@yahoo.com

Nur Ilman

Program Studi Manajemen Informatika Jurusan Manajemen
AMK Ibnu Khaldun Palopo
nurilmansyah@gmail.com

Abstract— Penelitian ini bertujuan untuk memahami dinamika identitas diri remaja pengguna *game online point blank* dengan mengungkap faktor-faktor pembentuk identitas diri, proses pembentukan identitas diri, aktualisasi diri serta perasaan subjek pemangku identitas diri. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Hasil temuan penelitian ini adalah terdapat faktor pembentuk identitas diri pada subjek yang bersifat intrinsik, yaitu perilaku bermain *point blank* sebagai bentuk kompensasi, aktivitas yang menyenangkan dan upaya pengatasan masalah. Sementara faktor atau deteminan yang bersifat eksternal berupa desain gim atau *stickiness* serta aspek sosial dan lingkungan. Proses pembentukan identitas diri pada remaja pengguna *point blank* melalui tahapan tertentu diantaranya *identity crisis*, *identity diffusion*, kesamaan nilai dengan model, Identifikasi, proses penguatan identifikasi, pembentukan identitas diri melalui solidaritas hingga terbentuknya identitas diri dalam *point blank*. Aktualisasi identitas diri ditunjukkan melalui sarana pendukung yang bersifat dalam jaringan (*on line*) ataupun diluar jaringan. Sementara konsekuensi psikologis pada aspek afeksi pemangku identitas diri tidak hanya bergantung pada tingkatan pangkat tetapi juga pada atribusi subjek dalam merekonstruksi perasaan atas identitas dirinya tersebut.

Keywords—*identitas diri, remaja, point blank*

I. PENDAHULUAN

Penggunaan *game online point blank* menjadi sangat populer di dunia bahkan di Indonesia. Data yang dilansir PT Kreon, selaku pengelola *point blank* di Indonesia, menunjukkan bahwa setahun sejak pertama kali diperkenalkan di Indonesia sejak 25 Juni 2009, jumlah pemain *point blank* telah mendekati jumlah 2 juta registrasi dengan penyebaran pemain menyebar di seluruh kota di Indonesia [1].

Keunggulan *point blank* dibanding dengan game lainnya terletak pada desain grafis maupun perangkat permainan yang menarik atau disebut dengan *stickiness*. Intererlasi dari komponen inilah yang menjadikan para

pengguna *game online* ini seolah berada dalam situasi peperangan yang nyata antara *free rebeles* dan *counter terrorist force (CT-Force)*. Dalam pengamatan awal, situasi simulatif dalam *game online* ini telah menciptakan identitas baru bagi penggunaannya melalui tingkat kepangkatan yang mereka sandang ketika bermain *point blank* ke dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pendekatan psikologi, fenomena identitas diri baru pada remaja pengguna *point blank*, sangat erat kaitannya dengan krisis identitas pada remaja yang secara normatif, dipandang mengemban tugas berat untuk mencapai sebuah identitas diri yang memuaskan bagi dirinya sekaligus masyarakat membebani pula tanggung jawab bahwa identitas tersebut harus dapat diterima masyarakat [2].

Dalam kondisi tersebut pembentukan identitas diri remaja senantiasa berproses hingga menjadi tetap dan pamanen ketika dewasa. Hanya saja, dalam konteks remaja pengguna *point blank*, interaksi yang intens dengan *point blank* dapat memengaruhi, menciptakan bahkan menguatkan identitas diri baru pada remaja yang sifatnya permanen, bahkan berlanjut hingga mereka mencapai usia dewasa. Oleh karena itu, penelitian ini mencoba mengungkap proses dinamika identitas diri remaja sebagai pengguna *point blank* secara lebih mendalam sehingga mempermudah masyarakat dan *stakeholder* dalam memahami dan mengupayakan usaha-usaha preventif dalam mencegah dampak buruk yang akan ditimbulkan di kemudian hari.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Identitas Diri dan Identitas Sosial Remaja

Identitas diri merupakan suatu konsep mengenai keunikan individu dalam dimensi kepribadian yang membedakan individu dengan individu lain, sedangkan dari sudut pandang psikologi sosial identitas diri merupakan ide mengenai *image* yang dimiliki seseorang [3].

Konsep identitas diri sendiri sangat berkenaan dengan fase remaja, terutama remaja akhir. Menurut Erikson [4], dalam tahap perkembangan tersebut, remaja menjawab pertanyaan tentang status dan peran yang diberikan orang lain kepada dirinya di tengah masyarakat.

Menurut Olson [5], terdapat tiga tahapan pembentukan identitas diri, antara lain: (a) *Identity crisis*, (b) *Identity diffusion*, (c) *Identification*. Remaja, menurut Erikson [6] tidak membentuk identitas diri mereka dengan hanya memodel atau mencontohnya dari orang lain tetapi juga memodifikasi dan menyatukan hasil identifikasi awal di atas menjadi suatu struktur psikologis yang baru, dan lebih besar dan penjumlahan bagian-bagiannya.

B. Game Online Point Blank

Game online *Point Blank* merupakan sebuah permainan komputer ber-genre *First person shooter* (FPS), Sementara dalam aplikasinya *FPS online* termasuk dalam *Massive Multiplayer Online Games*, dimana pengguna dapat berperang dengan seluruh orang di Indonesia, atau bermain dalam skala yang besar (lebih dari 100 pemain). Dalam permainan ini ada dua kubu yang saling berperang, yakni *Free Rebels* dan *CT Force* [7].

Keunggulan *point blank* terletak pada kualitas grafis yang disajikan, Title atau gelar spesialisasi senjata serta tingkatan pangkat yang diperoleh berdasarkan *experience* (atau disingkat *exp*) yang dikumpulkan ketika bermain *point blank*. Dalam *point blank* Terdapat 51 jenjang kepangkatan yang berlaku. Adapun 5 daftar pangkat tertinggi dari *point blank*, antara lain (a). *Commander*, (b) *General*, (c) *Letnan general*, (d) *Major general* dan (e) *Brigadier* [8].

C. Kaitan antara Identitas Diri Remaja dan Dunia Maya

Kaitan antara identitas remaja dan dunia maya dapat dijelaskan melalui fenomena identitas remaja di masa modern. Baran [9] menyebutkan bahwa penggunaan internet dapat memengaruhi identitas personal seseorang karena memberikan kesempatan penggunaannya membuat sebuah identitas fiktif dan bergaul dengan orang lain menggunakan identitas fiktif tersebut bahkan internet menjadi wadah bagi penggunaannya untuk mengekspresikan identitasnya.

Sebuah penelitian dilakukan oleh Valentine dan Holloway [10] untuk mengetahui hubungan antara identitas anak yang digunakan ketika *on line* dengan identitas ketika *off line* kepada anak dengan usia 11-16 tahun di Amerika Serikat membuktikan bahwa aktivitas anak di dunia maya ternyata juga merefleksikan identitas dirinya di dunia nyata.

Konsep sosial identitas menyebutkan bahwa seseorang mengidentifikasi dirinya dengan kelompok yang memiliki kesamaan nilai dengan dirinya [11] dan media teknologi informasi dapat bertindak sebagai alat bagi remaja untuk semakin memperkuat identifikasi dirinya dengan kelompok-kelompok tertentu sekaligus menjadi sumber identitas, karena teori identitas menyebutkan bahwa apa pun yang mendukung seseorang dan memengaruhi interaksinya merupakan sumber dari identitas [12].

III. METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Dalam memahami dinamika identitas diri remaja pengguna *point blank* maka, pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi.

B. Sumber Dana

Dalam penelitian kualitatif, ada 4 sumber data [13] yang digunakan yaitu : (1) Subjek penelitian, yang memenuhi kriteria sebagai berikut : (a) Remaja laki-laki, (b) Usia antara 16-18 tahun, (c) Berdomisili di kota Masamba, (d) Jenjang pendidikan tingkat 1-3 SMA, (e) Aktifitas eksekutif bermain *point blank* di warnet atau gerai *game online*, (f) Pangkat minimal diamond (Letnan > captain grade) (2) Informan penelitian, baik informan pelaku dan informan tahu. (3) Dokumen tertulis (*Written documents*), dan (4) Dokumen tidak tertulis (*unwritten documents*).

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di 3 Gerai *game online* yang menjadi pusat aktivitas permainan *game online* para remaja di kota Masamba yakni khatulistiwa net, matahari net, dan lesehan net.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi partisipan, wawancara dan dokumentasi.

E. Analisis Data

Metode analisis dan interpretasi data yang digunakan dalam penelitian ini adalah modifikasi metode Stevick- Colaizzi-Keen dari Moustakas [14]

F. Keabsahan Data

Kriteria yang digunakan dalam memeriksa keabsahan data yaitu derajat kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), serta kepastian (*confirmability*) [15].

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Faktor-Faktor Pembentukan Identitas Diri

Identitas diri remaja pengguna *point blank* sangat dipengaruhi oleh faktor pembentuknya meliputi determinan internal sebagai pemenuhan kebutuhan intrinsik yang dicapai melalui permainan *game online* dan determinan eksternal sebagai faktor dari luar individu. Pemenuhan kebutuhan intrinsik melalui aktivitas bermain *point blank* diperoleh subjek penelitian dengan menjadikan keberhasilan dalam *point blank* sebagai bentuk kompensasi atas ketidakmampuan mereka dalam pencapaian akademis, aktivitas yang menyenangkan dan keinginan subjek untuk mengatasi setiap tantangan permainan.

Selain faktor internal terdapat determinan pendukung yang bersifat eksternal berupa karakteristik gim atau *stickiness* maupun aspek lingkungan dan sosial yang berasal dari keluarga dan teman sebaya. Faktor *stickiness*, menurut Leung [16] memang dirancang untuk membuat pemainnya terus bermain. *Stickiness* dalam *point blank* diantaranya berupa *setting* permusuhan yang kuat, tampilan gambar yang realistis, kemudahan akses, perbedaan strata sosial atau pangkat, serta fitur yang selalu diperbaharui.

Setting gim *point blank*, yang membagi para pemain dalam dua kelompok yang saling bermusuhan baik sebagai (*Counter Terrorist Force*) maupun sebagai teroris (*Free Rebels*) telah mendorong proses kategorisasi sosial yang melibatkan persepsi individu terhadap lingkungan sosial di sekitarnya melalui pengelompokan *in-group* dan *out-group* pada setiap pemainnya [17].

Sementara pengaruh virtual realistik *point blank* terhadap pembentukan identitas diri remaja beroperasi dengan cara mempermainkan indra pemirsanya sedemikian rupa sehingga mengurangi kesadaran bahwa yang mereka tonton dan mainkan sebenarnya berada di luar kenyataan. Kondisi ini ditunjang dengan faktor kemudahan akses game *point blank* yang mendorong penggunaan jangka panjang yang berdampak kuat pada identitas remaja itu sendiri.

Proses pembentukan identitas remaja juga didukung dengan adanya perbedaan strata sosial atau pangkat dalam *point blank*. Pemain dengan pangkat yang tinggi seperti *diamond* biasanya mendapatkan *reinforcement* positif, peningkatan *self esteem* melalui identifikasi pangkat sehingga mendukung pandangan bahwa sumber informasi utama yang relevan dengan evaluasi diri adalah orang lain melalui perbandingan sosial (*social comparisons*) [18].

Jika Identitas diri remaja senantiasa mengalami perubahan hingga beranjak dewasa, Identitas diri remaja melalui gim daring *point blank* cenderung menetap dan kuat karena keterikatan *troopers* terhadap *point blank* melalui penyajian pembaharuan (*update*) layanan *map* atau arena oleh server *point blank* yang bersifat menantang setiap pekannya.

Adapun determinan eksternal meliputi faktor sosial atau lingkungan yang berperan mendukung proses pembentukan identitas diri remaja pengguna *point blank*. Faktor eksternal tersebut diantaranya pemberian paket gim yang murah, proses modeling teman sebaya dan *key person*, pola asuh orang tua yang permisif, ketersediaan turnamen gim secara berkala, hingga keuntungan ekonomis dari *point blank*.

Layanan paket *point blank* yang murah bagi para pelajar, meningkatkan kecenderungan penggunaan *point blank* karena merupakan cara yang mudah, cepat, dan tidak mahal untuk melarikan diri dari rasa kesepian. Selain itu peran *key person* dan teman-teman sebaya sebagai sumber model merupakan aspek penting dalam pembentukan identitas remaja dalam gim *point blank*. Hal ini ditunjang dengan pola asuh orang tua yang permisif.

Keleluasaan dan ganjaran berupa pemberian uang jajan orang tua atas perilaku bermain gim daring *point blank*, dinilai remaja sebagai bentuk dukungan positif. Kondisi ini mengacu pada prinsip umum belajar terutama pengondisian instrumental yaitu para subjek belajar melalui hadiah dan hukuman [19]. Hal yang sama juga dapat diamati dari ketersediaan turnamen secara berkala yang telah memberikan kesempatan para subjek mendapatkan keuntungan material melalui penjualan ID atau Char sekaligus pencapaian prestise berupa pengakuan diri dari lingkungan sosialnya sehingga turut memperkuat identitas diri remaja pengguna *game online point blank*.

B. Proses Pembentukan Identitas Diri Remaja Pengguna Game Online Point Blank

Proses pembentukan identitas diri remaja pengguna *point blank* melalui beberapa tahapan-tahapan tertentu diantaranya *identity crisis*, *identity diffusion*, kesamaan nilai dengan model, Identifikasi dengan model, proses penguatan melalui permainan *point blank*, membangun rasa solidaritas hingga terbentuknya identitas diri pada *point blank*. Pada mulanya, Remaja dalam penelitian mengalami krisis identitas (*identity crisis*) karena adanya konflik internal atau ambiguitas dari tuntutan dan harapan sosial dari orang tua dan dewasa lainnya terhadap diri mereka. Tahap selanjutnya remaja mengalami *identity difusion*, atau tahapan dimana subjek menilai dirinya telah gagal menyesuaikan diri dengan harapan dan tuntutan *key person* dan masyarakat terutama dalam setting pencapaian akademis. Pada fase ini, para remaja kemudian mencari model baru terutama dari teman-teman sebaya serta mencari kesamaan nilai dengan model yang dianutnya. Model panutan dari para subjek adalah para remaja pengguna *point blank* dengan jabatan kategori *diamond* atau di atasnya, sering terlibat atau menjuarai turnamen *point blank* skala lokal, nasional bahkan internasional namun memiliki latar belakang pencapaian akademis yang tidak begitu baik.

Fase berikutnya adalah proses identifikasi pengguna *point blank* dengan para model panutan. Di dalam membentuk identitas dirinya, remaja harus dapat memastikan dan mengorganisasikan kemampuan, kebutuhan, minat, keinginan mereka agar dapat diterima dan diekspresikan dalam konteks sosial [6]. Remaja pengguna *point blank*, juga menguatkan identifikasi terhadap model, dengan memanfaatkan penggunaan permainan *point blank* sebagai sumber identitas karena sifatnya yang mendukung dan mengengaruhi interaksi remaja dengan model [12]. Ketika identifikasi dengan model menguat, remaja pengguna *point blank* mulai membangun identitas diri dengan kelompok yang dianutnya melalui penguatan rasa solidaritas. Dengan kondisi-kondisi tersebut akhirnya terbentuk identitas pemain *point blank* pangkat yang tinggi yang menetap dan konsisten.

C. Aktualisasi Identitas Diri Remaja Pengguna Point Blank

Aktualisasi identitas diri remaja biasanya berlangsung dalam konteks keluarga dan teman sebaya melalui pelbagai sarana pendukung baik yang bersifat dalam jaringan (*on line*) atau luar jaringan (*off line*). Aktualisasi atau tampilan identitas diri terutama kelas atas dalam jaringan atau internet terlihat dari Informasi status pangkat & klan pada *Char point blank* subjek, status pangkat & Klan dalam jejaring sosial atau blog. Melalui jejaring sosial pula, para subjek membentuk komunitas *point blank* yang eksklusif dalam grup facebook, *Commander Camp Point blank Clan* Indonesia, atau Komunitas Point Blank Anti Cheat (KPBAC). Sementara aktualisasi identitas diri di luar jaringan juga terlihat dari keikutsertaan mereka dalam turnamen lokal, nasional dan berusaha untuk terlibat dalam skala internasional, misalnya *Point Blank Tournament Palopo* (PBTP), *Point Blank National Championship* (PBNC), dan *Point Blank*

International Championship (PBIC). Temuan tersebut secara jelas menguatkan adanya keterkaitan antara identitas remaja dan dunia maya terutama dalam menjelaskan penggunaan internet dalam memengaruhi identitas personal pada seseorang [9].

Secara eksplisit *point blank* merupakan wadah artikulasi identitas diri penggunaannya terhadap kelompok rujukan, dan secara implisit berperan menguatkan identitas diri yang terbentuk tersebut.

D. Perasaan Identitas Diri Pengguna Game Online Point Blank

Identitas diri remaja pengguna *game online point blank* membawa konsekuensi psikologis afektif, tidak hanya bergantung pada tingkat pangkat dalam *point blank* sebagaimana pandangan penilaian diri sendiri atas dasar perbandingan sosial (*social comparisons*) [18]. Namun lebih daripada itu, peran atribusi dalam menilai keberhasilan dirinya dan orang lain sangat berperan penting dalam merekonstruksi perasaan subjek atas tampilan atau identitas dirinya. Subjek penelitian yang mengatribusikan keberhasilannya mencapai jabatan yang tinggi dalam *point blank* karena faktor internal, yakni usaha dan kemampuan, dapat digambarkan sebagai berikut, cenderung menunjukkan perasaan bangga dan perasaan puas.

Jika atribusi internal digunakan terhadap pencapaian pihak lain dengan pangkat lebih rendah, menghidarkan diri dari perasaan superioritas sementara perasaan kagum, hormat dan pengharapan tampak terhadap pihak lain dengan pangkat yang sama atau lebih tinggi dari subjek. Sebaliknya, jika pencapaian pangkat *point blank* orang lain dinilai melalui atribusi eksternal seperti adanya penggunaan cara ilegal dan instan seperti software ilegal, serta tidak ditunjang *skill* bermain PB yang sangat baik, akan memunculkan perasaan superior serta bersikap merendahkan subjek terhadap pihak lain. Secara singkat, Dimensi letak atribusi baik internal dan eksternal selain memengaruhi harga diri (*self esteem*) juga sangat menentukan perasaan, sikap dan perilaku individu. Model dinamika identitas diri remaja pengguna *game online point blank* di atas diperlihatkan pada Gambar 1.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

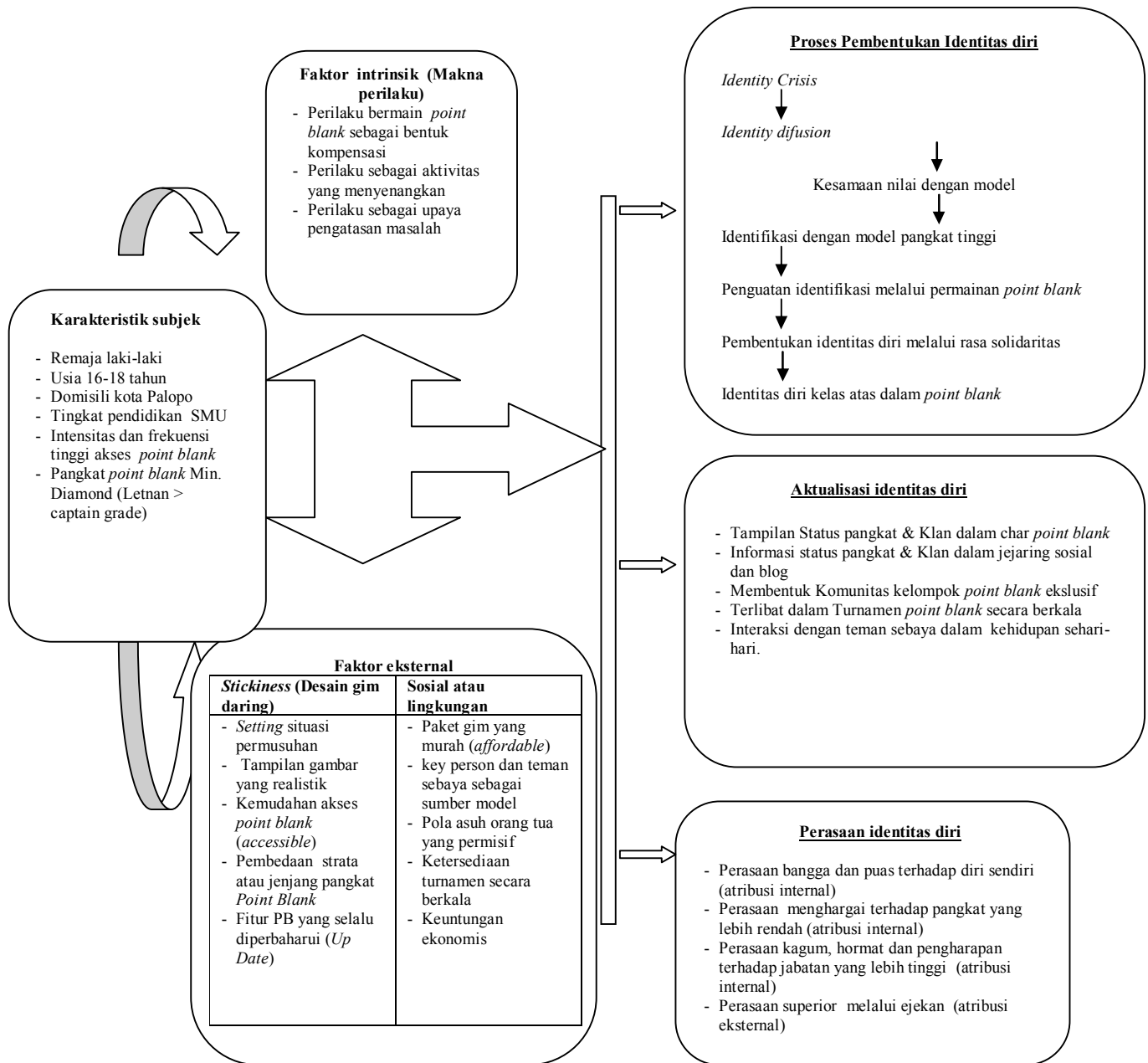
Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Faktor pembentuk identitas diri remaja pengguna *game online Point Blank* bersifat intrinsik dan ekstrinsik.
2. Proses pembentukan identitas diri remaja pengguna gim daring *point blank* sangat kompleks dan melalui beberapa tahapan-tahapan tertentu.
3. Aktualisasi identitas diri remaja biasanya berlangsung dalam konteks keluarga dan teman sebaya melalui pelbagai sarana pendukung baik yang bersifat dalam jaringan (*on line*) atau luar jaringan.
4. Identitas diri remaja Pengguna *game online point blank* membawa konsekuensi psikologis terutama pada aspek afeksi pemangku identitas diri. Kondisi perasaan subjek tidak hanya bergantung pada tingkatan pangkat tetapi juga peranan atribusi subjek dalam merekonstruksi perasaan subjek atas identitas dirinya tersebut.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dikemukakan di atas, dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi pengguna *game online point blank*
Remaja diharapkan dapat mengurangi frekuensi dan intensitas penggunaan *point blank* serta mengisi waktunya melalui aktivitas pencapaian akademik dan interaksi sosial yang mendorong pengembangan karakter diri yang positif
2. Bagi orang tua
Edukasi orang tua tentang internet yang sehat dan aman bagi remaja dapat dipraktikkan dalam kehidupan keluarga dengan mengedepankan komunikasi dua arah.
3. Bagi pemerintah dan instansi terkait
Pemerintah daerah hendaknya melibatkan institusi sekolah dan pihak keluarga sebagai fungsi kontrol terhadap peraturan daerah tentang larangan penggunaan gerai internet bagi pelajar pada saat jam sekolah.
4. Bagi peneliti selanjutnya
 - a. Perlunya pengujian skala psikologis terhadap atribusi remaja pengguna *game online point blank* sebagai kajian pembandingan dan penelitian
 - b. Penelitian ini menemukan indikasi *internet addicted* atau adiksi internet pada pengguna *point blank* pangkat minimal *Diamond* hingga *Commander*, sehingga membutuhkan penelitian berbasis intervensi psikologis berupa program keterampilan kognitif perilaku (CBT) atau sejenisnya.



Gambar 1. Model Dinamika Diri Identitas Remaja

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Detik Inet (2010). Di Indonesia Point Blank Tembus 2 Juta Pengguna. Diakses 12 Oktober 2012. dari Inet detik: <http://inet.detik.com/read/2010/02/11/120559/1297475/654/di-indonesia-point-blank-tembus-2-juta-pengguna>
- [2] C. S.Hall, G. Lindzey, and J.B. Campbell, Theories of Personality 5th . John Willey & Sons, inc, 2002.
- [3] A. Bosma, T. B. L. Graafsma, H.D. Grotevant, and D.J. de Levita, Identity and Development. London : Sage Publication,1994.
- [4] E.Homburger Erikson, Identity, youth, and Crisis. New York : International University Press, 1968.
- [5] G.Keith Olson, Counseling Teenagers, 5 th ed. Colorado : Thom Schultz Publications, inc, 1984
- [6] D.E.Papalia, S.W. Olds and R.D.Feldman, Human Development, 9th Eds. Boston : McGraw-Hill, 2001
- [7] Wikipedia (2012). http://id.wikipedia.org/wiki/Point_Blank_Online diakses pada 1 Oktober 2012.
- [8] D-dig.blogspot (2012). Daftar Pangkat Point Blank. Diakses 12 Oktober 2012. Dari <http://d-dig.blogspot.com/2012/02/daftar-pangkat-point-blank.html>
- [9] S.J. Baran, Introduction to Mass Communication. New York: McGraw Hill, 2006
- [10] G. Valentine &, S.W. Holloway, Cyberkids? Exploring Children's Identities and Social Networks in On-Line and Off-Line Worlds. Annuals of the Association of American Geographers, vol.92 , no.2, 2002, pp.302-319.
- [11] K. Deaux, Social Identity. Encyclopedia of Women and Gender, Vol 1-2, 2001, pp. 1-9
- [12] P.J. Burke and J.E. Stets, Identity Theory. Oxford : Oxford University Press, 2009.
- [13] Koentjoro, "Berbagai jenis inquiry dalam penelitian kualitatif, " tidak dipublikasikan, Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada, 2007.
- [14] C. Moustakas, Phenomenological research methods. SAGE Publications. Inc Thousand Oaks, 1994.
- [15] L. Moleong, Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007.
- [16] K.Young, , Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. The American Journal of Family Therapy, 37: 2009, pp. 355-372
- [17] J.C. Turner," Social Categorization and the Self-Concept: A Social Cognitive Theory of Group Behavior, " in Advances in group processes: theory and research vol.2, E.J. lawler, Eds. Greenwich, CT: JAI, 1985, pp. 17-122.
- [18] H. A. Wayment and & S.E.Taylor, Self- evaluation processes : Motives, information use, and self esteem . Journal of personality, vol 63, 1995, pp. 729-757.
- [19] A. Bandura, "Psychological mechanisms of aggression," in Aggression: Theoretical and empirical reviews vol.1, R.G.Geen and E. D.Donnerstein, Eds. New York : Academic Press, 1983, pp. 1-40.