

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Istilah remaja berasal dari bahasa Latin (*adolescere*) (kata benda *adolescantia*, artinya remaja) yang berarti “tumbuh” atau “menjadi dewasa” (Hurlock, 2002). Masa remaja adalah masa peralihan dari anak-anak ke masa dewasa, yang dimulai pada usia 10-12 tahun dan berakhir pada usia 18-21 tahun (King, 2016). Hurlock mengatakan bahwa masa remaja dianggap sebagai masa labil, di mana remaja berusaha mencari identitas mereka sendiri dan mudah menerima informasi dari orang lain tanpa berpikir lebih lanjut (dalam Kumalasari dkk, 2012). Remaja mencari identitasnya sembari menyerap informasi yang terpapar dari lingkungan sekitarnya. Saat ini, lingkungan yang tercipta tidak hanya sebatas pada lingkungan nyata tetapi juga lingkungan *virtual* seperti media sosial.

Generasi muda saat ini terpapar dengan berbagai konten media sosial, baik yang bersifat positif maupun negatif. Mirisnya, banyak remaja yang tidak bisa memilah mana informasi yang berguna dan yang berbahaya untuk ditiru di kehidupan sehari-hari remaja. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari Restianty (2018) yang menjelaskan bahwa remaja hanya mampu untuk mengakses media digital tanpa mengimbanginya dengan kemampuan memperoleh informasi untuk pengembangan diri remaja. Hurlock menyebutkan bahwa remaja yang tidak bisa menyesuaikan atau beradaptasi dengan lingkungan yang selalu berubah-ubah akan melakukan perilaku yang maladaptif, seperti contohnya perilaku agresif yang dapat merugikan orang lain dan juga diri sendiri (dalam Trisnawati et al., 2014)

Myers & Twenge (2016) mendefinisikan perilaku agresif sebagai suatu perilaku fisik atau verbal yang dimaksudkan untuk melukai atau membahayakan orang lain. (Barron dan Byron, 2005) menyatakan bahwa perilaku agresif adalah perilaku individu yang bertujuan untuk melukai atau merugikan individu lain yang tidak menginginkan perilaku tersebut terjadi. Menurut Buss dan Perry (Fitri, Luawo & Puspasari, 2016) terdapat empat aspek perilaku agresif, yaitu agresif fisik, agresif fisik adalah perilaku yang melibatkan menyakiti atau melukai orang lain secara fisik mewakili komponen instrumental atau motorik dari perilaku tersebut; agresif verbal, agresif verbal adalah perilaku yang melibatkan menyakiti atau merugikan orang lain melalui omongan, mengacu pada komponen instrumental atau motorik dari perilaku tersebut; amarah, amarah adalah sesuatu yang melibatkan gairah fisik dan kesiapan untuk melakukan agresif, mengacu pada komponen emosional atau emosional dari perilaku; Permusuhan, permusuhan adalah perasaan niat jahat dan ketidakadilan, mewakili komponen kognitif perilaku.

Semua remaja harus mampu berkembang secara optimal guna menggapai masa depan yang cerah. Tugas perkembangan masa remaja menurut Hurlock (1990) yaitu pencarian hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya, baik laki-laki maupun perempuan; memahami peran sosial laki-laki dan perempuan, dalam hal ini remaja perlu memahami peran yang dijalankannya agar tidak bertentangan dengan gendernya; penerimaan kondisi fisik dan pemanfaatannya secara efektif; sikap positif terhadap kondisi fisik sangat penting dalam mengembangkan rasa percaya diri; Dengan mengharapkan dan mengupayakan perilaku sosial yang bertanggung jawab, remaja dapat bekerja sama dan berperilaku sosial serta

bertanggung jawab atas apa yang dilakukannya tanpa melanggar aturan-aturan masyarakat; Mencari kemandirian emosional dari orang tua; mempersiapkan karir di bidang ekonomi; persiapan pernikahan dan keluarga; memperoleh seperangkat nilai dan kerangka etika untuk memandu perilaku dalam pengembangan suatu ideologi. Selanjutnya (Rosmawati, 2019) menyatakan bahwasannya remaja harus memahami moral dan etika berperilaku sesuai norma di masyarakat agar bisa menyesuaikan diri di kehidupan sehari-hari.

Kendati demikian, masih banyak remaja yang tidak memiliki nilai dan kerangka etika yang baik untuk memandu perilakunya dengan masih adanya remaja yang berperilaku agresif. Hasil penelitian oleh (Rozali & Komalasari, 2022) dari 60 subjek diperoleh kategori perilaku agresif siswa SMA dengan perilaku agresif tinggi sebanyak 11,7%, perilaku agresif sedang sebanyak 73,3%, dan perilaku agresif rendah sebanyak 15%. Hasil penelitian oleh (Mutiarra & Netrawati, 2023) yang dilakukan di SMAN 16 Padang menunjukkan bahwa dari keseluruhan sampel siswa laki-laki berjumlah 100 siswa, terungkap bahwa perilaku agresif pada siswa berada pada kategori tinggi sebanyak 39% sedangkan pada sampel siswa perempuan berjumlah 100 siswa, berada pada kategori tinggi dengan persentase 35%. Data – data tersebut menunjukkan bahwa remaja di Indonesia masih mengalami kecenderungan berperilaku agresif.

Hasil survey dan wawancara yang peneliti lakukan pada 7 Siswa yang bermasalah dan penyebaran kuisisioner pada 30 orang siswa SMAN 8 Kota Bekasi. Hasil survei dan wawancara menunjukkan 60% siswa memiliki kecenderungan berperilaku agresif sedangkan 40% sisanya hanya melakukan agresif verbal dan

kemarahan. Lebih lanjut, hasil penyebaran kuisioner menunjukkan 40% siswa terindikasi berperilaku agresif. Total kasus siswa SMAN 8 Kota Bekasi yang bermasalah meningkat secara signifikan dari tahun 2019 (pra-pandemi covid-19) hingga tahun 2023 (pasca-pandemi covid-19), hal tersebut dapat dilihat dari total kasus siswa yang bermasalah pada tahun 2019, sebanyak 20 kasus; 2020, 25 kasus; 2021, 125 kasus; 2022, 170 kasus; dan 2023, 225 kasus. Data tersebut menunjukkan bahwa siswa SMAN 8 Kota Bekasi memiliki kecenderungan berperilaku agresif.

Dari kuisioner yang peneliti kumpulkan kepada pelaku-pelaku, dampak negatif yang mereka hadapi yakni kerusakan pertemanan, *overthinking*, di skors, dan kemarahan yang berkelanjutan. Penelitian yang telah dilakukan oleh (Restu & Yusri, 2013) menjelaskan bahwa remaja yang berperilaku agresif menghasilkan suatu dampak, baik dampak bagi korban maupun pelaku itu sendiri. Dampak bagi korban yaitu korban mengalami sakit secara fisik maupun psikis dan kerugian akibat dari perilaku agresif sedangkan dampak bagi pelaku perilaku agresif yaitu dikucilkan dan tidak disukai oleh orang-orang disekitarnya. Dampak perilaku agresif yang dilakukan oleh remaja memiliki sisi negatif bagi dirinya dan lingkungan sekolahnya hingga dapat menghambat proses belajar mengajar.

Dampak yang dihasilkan dari perilaku agresif harus dihindari oleh remaja sehingga harapan peneliti yaitu perilaku prososial yang muncul bukan fenomena yang ada di lapangan karena menimbulkan dampak yang berbahaya untuk masa depan remaja. Adanya kesenjangan dari yang seharusnya dilakukan remaja dengan apa yang dilakukan remaja bersebrangan itu terjadi karena berbagai macam faktor. Faktor yang menyebabkan perilaku agresif menurut King (2013) faktor

sosiokultural yang mempengaruhi perilaku agresif yaitu, variasi budaya dan budaya kehormatan (*cultural variations and the culture of honor*) dan kekerasan di media (*media violence*). Menurut Myers (2013) faktor yang dapat mempengaruhi perilaku agresif adalah insiden permusuhan, gairah, pengaruh media pornografi dan kekerasan seksual, pengaruh media televisi dan internet, pengaruh media video game, dan pengaruh kelompok.

Peneliti memilih faktor intensitas menonton tayangan kekerasan di media sosial tiktok dari beberapa faktor yang tertera di atas, alasannya adalah karena dari beberapa jawaban yang dikemukakan oleh remaja tersirat mengarah kepada tayangan kekerasan yang ditonton menimbulkan motivasi untuk melakukannya di kehidupan nyata. Selain itu, terungkap bahwa frekuensi remaja bermain media sosial tiktok tinggi. Menurut Nurkholif (2005), Intensitas adalah bagaimana seseorang bertekad dalam memaksimalkan tenaganya untuk suatu usaha. Jadi intensitas secara sederhana dapat dirumuskan sebagai usaha yang dilakukan oleh seseorang dengan penuh gairah untuk mencapai tujuan. Intensitas dalam penelitian ini lebih merujuk pada jumlah waktu yang digunakan seseorang dalam mengakses tayangan kekerasan. Menurut Andarwati dan Sankarto (2005) jumlah waktu tersebut diukur dengan tingkat keseringan (frekuensi) dan seberapa lama waktu (durasi) yang digunakan seseorang. Ajzen (2005) menetapkan intensitas menjadi 4 aspek yaitu, (1) Perhatian; (2) Penghayatan; (3) Durasi; (4) Frekuensi.

Menonton merupakan aktivitas melihat sesuatu dengan tingkat perhatian tertentu (Danim, 1995:20). Tayangan kekerasan menurut Sunarto (2009) adalah tayangan yang menempatkan tema antisosial, seksualitas, atau tema supranatural

sebagai daya tarik tema tersebut, misalnya adalah kekerasan fisik, seksual, maupun mental. Media sosial menurut Boyd (dalam Nasrullah, 2015) adalah sebuah perangkat lunak yang dapat menyatukan kita dengan orang lain seperti dapat berkolaborasi ataupun berkumpul dengan orang banyak.

Menurut Rahmawati (2018:1-3) TikTok merupakan aplikasi video musik dan jejaring sosial asal Tiongkok resmi yang meramaikan industri digital di Indonesia. Aplikasi TikTok beberapa tahun belakangan ini sangat digandrungi oleh remaja di Indonesia. Berdasarkan data Indonesia.id, pengguna aktif bulanan tiktok di Indonesia per April 2021 sebanyak 99,1 juta jiwa, menjadikan Indonesia sebagai negara dengan pengguna terbesar kedua setelah Amerika Serikat (Oktaviani & Haliza, 2023). Pengguna terbanyak tiktok adalah dari kalangan remaja, yakni berusia 18 tahun - 24 tahun, dengan total persentase 37,3% (Endarwati & Ekawarti, 2021).

Selain konten positif, tiktok juga menawarkan konten negatif yang berbahaya untuk penggunanya khususnya dikalangan remaja. Beberapa rekaman siaran tiktok yang diunggah di YouTube dan beberapa situs lain tercatat memiliki konten yang bernuansa seks dan pornografi (Damayanti & Gemiharto, 2019). Dilansir dari Detikedu, sebanyak 50 orang remaja di Bengkulu utara melakukan *self harm* di pergelangan tangan yang dilatarbelakangi oleh keinginan untuk mengikuti trend *barcode* yang ada di aplikasi tiktok (<https://www.detik.com/edu/edutainment/d-6627193/puluhan-siswi-smp-lukai-diri-dengan-silet-demi-tren-pakar-umsurabaya-ungkap-hal-ini>), diakses tanggal 27 Januari 2024. Lebih lanjut, Menurut CNN Indonesia, beberapa konten tiktok berisi ajakan untuk bunuh diri dan ajakan

melakukan *eating disorder* yang dapat menimbulkan bahaya bagi pengguna remaja dan anak-anak (<https://www.cmindonesia.com/teknologi/20221216124943-185-888254/ahli-ungkap-fakta-ngeri-konten-tiktok-yang-sasar-remaja-waspadalah>), diakses tanggal 27 Januari 2024. Pengguna tiktok juga merasakan emosi yang negatif, seperti konten video tentang berita atau informasi kasus pembunuhan, pelecehan, kekerasan atau ketidakadilan dan masih banyak lagi yang membuat emosi pengguna terpengaruh (Wuwungam, Himpong & Lotulung, 2022).

Dapat peneliti simpulkan bahwa intensitas menonton tayangan kekerasan di media sosial tiktok adalah usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk menghabiskan waktunya dengan menonton tayangan kekerasan baik berupa kekerasan fisik, mental, maupun seksual di perangkat lunak tiktok yang diukur dengan frekuensi dan durasi.

Bagi remaja, masa remaja ini adalah masa pencarian identitas. Mereka biasanya selalu tertarik untuk mengetahui dan mencoba hal-hal baru yang mereka lihat atau ketahui dari lingkungan sekitarnya (Mardison, 2016). Karena remaja sangat ingin tahu dan mau mencoba banyak hal, proses dimana remaja meniru perilaku orang lain adalah dengan cara melihatnya sehingga besar potensi remaja untuk melihat tayangan-tayangan kekerasan yang ada di media sosial tiktok mengingat sebagian besar remaja mengaksesnya. Dengan mengakses dan melihat tayangan-tayangan negatif seperti tayangan kekerasan bisa mendorong remaja melakukan perilaku yang cenderung negatif juga seperti perilaku agresif. Sejalan dengan (Nuansa dan Syah, 2022) yang berpendapat bahwa masa remaja merupakan masa dimana muncul perilaku imitatif atau menirukan adegan-adegan di media yang menarik dan

populer, namun tayangan-tayangan kriminal yang beredar di dunia maya seringkali menampilkan adegan-adegan kekerasan baik verbal maupun nonverbal, hal ini dapat mempengaruhi perilaku remaja yang menontonnya. Terlebih jika model yang ada di tayangan kekerasan tiktok merupakan sosok yang populer dan digandrungi masyarakat. Model yang populer dan disukai masyarakat akan lebih mungkin ditiru perilakunya oleh individu (Warni, Hidayat, Ilmi, 2023). Sejalan dengan teori dari Bandura yaitu *observasional learning theory* atau imitasi yang terjadi ketika seseorang mengamati dan meniru perilaku dari model tertentu (dalam King, 2016). Wuwungam, Himpong & Lotulung (2022) mengatakan bahwa media kekerasan membuat individu yang mengaksesnya memiliki toleransi yang tinggi terhadap kekerasan karena biasanya digambarkan secara tidak realistis dan tanpa menunjukkan efek yang bertahan lama. Tidak sekedar menonton tetapi lebih dalam dari itu ada intensitas yang akan mendorong kuatnya perilaku agresif muncul pada diri remaja. Semakin banyak aspek yang muncul pada diri remaja maka semakin intensif remaja menonton tayangan kekerasan di media sosial tiktok sehingga semakin tinggi pula kemungkinan munculnya perilaku agresif pada diri remaja.

Berdasarkan paparan di atas maka rumusan masalah yang diambil oleh peneliti adalah apakah ada hubungan antara intensitas menonton tayangan kekerasan di media sosial tiktok dengan perilaku agresif pada siswa SMAN 8 Kota Bekasi?

B. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara intensitas menonton tayangan kekerasan di media sosial tiktok dengan perilaku agresif pada siswa SMAN 8 Kota Bekasi

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan ilmu dan menjadi referensi bagi perkembangan teori psikologi khususnya pada bidang psikologi sosial remaja mengenai perilaku agresif dan penggunaan media sosial tiktok

2. Manfaat praktis

- a. Siswa : Siswa sekolah menengah atas diharapkan mengurangi intensitas menonton tayangan kekerasan di media sosial khususnya tiktok sebagai upaya untuk mengurangi kecenderungan berperilaku agresif.
- b. Guru : diharapkan dapat mengawasi dan menghimbau siswa untuk menyaring tontonan dari media sosial
- c. Orang tua : diharapkan dapat menasihati dan mengingatkan anak untuk menyaring tontonan dari media sosial sehingga informasi yang didapatkan anak sesuai dengan yang dibutuhkan untuk masa depan anak.

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai upaya untuk menangani masalah perilaku agresif pada siswa sekolah menengah atas. Siswa sekolah menengah atas diharapkan mengurangi intensitas menonton

tayangan kekerasan di media sosial khususnya tiktok sebagai upaya untuk mengurangi kecenderungan berperilaku agresif.