

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Adolescence atau remaja berasal dari kata Latin (*adolescere*) (kata bendanya, *adolescentia* yang berarti remaja) yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa” (Hurlock, 2018). Mönks juga menjelaskan masa remaja sering pula disebut *adolesensi* yang berarti menjadi dewasa atau dalam perkembangan menjadi dewasa (Mönks, 1998).

Masa remaja merupakan masa kritis karena terjadi proses transisi dari masa anak-anak ke masa dewasa yang melibatkan perubahan biologis, kognitif, dan sosioemosional (Santrock, 2010). Remaja berusaha menemukan identitas dirinya dan mencoba berbagai hal baru untuk mendapatkan suatu penerimaan dari lingkungan di sekitarnya.

Stanley Hall (dalam Santrock, 2010) menyebutkan bahwa masa remaja merupakan masa badai dan tekanan (*storm and stress*), masa penuh gejolak dengan konflik dan perubahan suasana hati. Masa ini sangat rentan terjadinya konflik karena banyak terjadi perubahan baik secara fisik maupun psikisnya (Hurlock, 2018).

Masa remaja terbagi menjadi tiga fase, dengan pembagian 12-15 tahun sebagai masa remaja awal, 15-18 tahun sebagai masa remaja pertengahan, dan 18-21 tahun sebagai masa remaja akhir (Mönks, 1998). Penelitian ini berfokus pada remaja pertengahan karena banyak mengalami perubahan suasana hati yang lebih dramatis daripada ketika masih anak-anak (Santrock, 2010). Transisi dari masa anak-anak ke masa remaja begitu

kompleks, melibatkan perubahan dalam berbagai aspek kehidupan remaja, serta remaja perlu mendapatkan dukungan yang bijaksana dari orang dewasa yang peduli terhadap kehidupannya. Kekerasan yang terjadi pada remaja telah menjadi suatu hal yang umum dan sekarang ini banyak kekerasan yang menggunakan senjata daripada di masa lalu (Moeller, 2001).

Fattah (dalam Retnowuni & Yani, 2019) menyebutkan bahwa remaja yang belum mampu menyelesaikan permasalahan yang dialami akan memunculkan konflik berkepanjangan, ketidakmampuan menghadapi permasalahan yang ada dapat menyebabkan frustrasi dan memunculkan reaksi-reaksi agresifitas seperti perkelahian, pengroyokan, mengancam, dan kekerasan verbal. Tayangan kekerasan di media *gadget* yang ditonton dan perilaku agresi lebih kuat pada remaja daripada orang dewasa (Krahé, 2001).

Strickland (Hanurawan, 2015) mengemukakan bahwa perilaku agresi adalah setiap tindakan yang diniatkan untuk melukai, menyebabkan penderitaan, dan untuk merusak orang lain. Myers (Hanurawan, 2015) menjelaskan bahwa agresi adalah perilaku fisik maupun perilaku verbal yang diniatkan untuk melukai objek yang menjadi sasaran agresi. Mac Neil dan Stewart (Hanurawan, 2015) menjelaskan bahwa perilaku agresi adalah suatu perilaku atau suatu tindakan yang diniatkan untuk mendominasi atau berperilaku secara destruktif, melalui kekuatan verbal atau kekuatan fisik, yang diarahkan kepada objek sasaran perilaku agresi.

Vanderbilt dan Augustyn (dalam Estévez, Jiménez, & Moreno, 2018) menyebutkan bahwa perilaku agresif telah dianggap sebagai prediktor

ketidaksesuaian remaja yang melakukannya menunjukkan bahwa mereka berisiko tinggi dalam kesulitan emosional, psikologis, dan sekolah dalam jangka pendek maupun jangka panjang.

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti mengumpulkan data-data dari berbagai sumber. Badan Pusat Statistik (dalam Yanizon & Sesriani, 2019) mencatat beberapa kasus yang dapat dilihat seperti tabel di bawah ini:

Tabel 1.1. Jumlah Kasus Perilaku Agresi

Tahun	Jumlah Kasus
2013	6324 kasus
2014	7007 kasus
2015	7762 kasus
2016	8598 kasus
2017	9524 kasus

Kasus perilaku agresi tersebut diantaranya tawuran, pembunuhan, pemerkosaan, dan penyiksaan.

Komisi Perlindungan Anak Indonesia atau KPAI mencatat dalam tujuh tahun terakhir angka kasus kekerasan anak mencapai 26.954 kasus. Kasus tertinggi adalah kasus anak yang berhadapan hukum baik sebagai pelaku maupun korban mencapai 9.266 kasus (2018, kpai.go.id).

Data KPAI (dalam Febriana dan Situmorang, 2019) menyebutkan bahwa terdapat 206 kasus remaja usia 13-19 di tahun 2016, kemudian pada tahun 2017 terjadi penurunan sebanyak 92 kasus, dan kembali meningkat di tahun 2018 sebanyak 265 kasus sebagai pelaku kekerasan fisik maupun verbal (penganiayaan, perkelahian, tawuran pelajar, *bullying*). Di awal Januari 2019 sudah ada 28 kasus remaja yang menjadi pelaku kekerasan fisik.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hidayat, Yusri, dan Ilyas (2015) yang diambil dari 77 remaja menyatakan bahwa adanya tindakan agresi dilihat dari menyakiti orang secara fisik sebanyak 35,32%, sedangkan

tindakan agresif yang dilakukan dilihat dari menyakiti orang secara verbal sebanyak 41,30% dan tindakan agresif dilihat dari merusak dan menghancurkan harta benda dengan persentase 30,42%.

Mengonsumsi film-film kekerasan dan/atau memainkan permainan melalui *gadget* yang menggunakan kekerasan dapat menimbulkan perilaku agresif (Schick & Cierpka, 2016). Bandura menyatakan bahwa perilaku agresi merupakan hasil dari proses belajar melalui pengamatan dan penguatan dari pihak lain (Krahé, 2001). Pengamatan melalui media cetak maupun elektronik atau yang sering kita kenal dengan istilah *gadget* mendukung terbentuknya perilaku agresi. Tayangan media yang menyuguhkan adegan kekerasan atau sejenisnya akan menimbulkan rangsangan dan memungkinkan individu yang melihatnya meniru model kekerasan seperti itu. Dengan menyaksikan adegan kekerasan tersebut terjadilah proses belajar dari model yang melakukan kekerasan sehingga akan memunculkan perilaku agresi (Arifin, 2015).

Untuk mendukung penelitian ini, peneliti melakukan wawancara sesuai dengan topik penelitian, yaitu perilaku agresi dan kecanduan *gadget*. Dari data temuan tentang agresifitas dari media sosial, maka perilaku agresi semakin meningkat, yaitu semakin intensif baik secara kualitas dan kuantitasnya. Peneliti menyusun daftar pertanyaan wawancara untuk ketiga subjek. Pertanyaan yang diajukan berkaitan tentang perilaku agresi secara fisik, verbal, dan relasional. Selain itu, peneliti juga mengajukan pertanyaan terkait dengan kecanduan *gadget* mengenai lamanya penggunaan *gadget* dan keperluan subjek dalam menggunakan *gadget*.

Wawancara pertama dilakukan pada Hari Rabu, 15 September 2021 dengan seorang remaja berusia 17 tahun yang berinisial A. Remaja A mengatakan pernah menendang temannya karena temannya melotot kepadanya, pernah memberikan ancaman karena tidak ingin temannya *nggleleng*. *Misuh* atau berkata kasar kepada gurunya karena jengkel dan mengatakan bahwa *misuh* itu hal biasa karena hal tersebut bagian dari Budaya Jawa. Senang jika melihat ada temannya yang di-*bully*, kemudian akan *ngecrohi* teman yang di-*bully* tersebut agar semakin di-*bully*. Jika ada yang menghina, akan menghina balik orang tersebut. Selalu meng-iya-kan ajakan untuk bolos sekolah ataupun berkelahi. Jika ada temannya yang tidak menurutinya, maka akan memaksanya hingga orang tersebut mau menurutinya. Pernah tawuran antar sekolah hingga dikejar-kejar oleh polisi dan menginjak remaja dari sekolah lain. Menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget* 6-8 jam dalam sehari untuk mengakses media sosial. Media sosial tersebut digunakan untuk mengakses informasi maupun untuk hiburan, mulai dari tawuran pelajar maupun berita tentang peperangan.

Wawancara kedua dilakukan pada Hari Rabu, 15 September 2021 dengan seorang remaja berusia 18 tahun yang berinisial D. Remaja D pernah bertengkar dengan temannya hingga bertengkar secara fisik karena rebutan seorang perempuan, pernah menggertak gurunya karena jengkel kepada gurunya. *Misuh* atau berkata kasar itu juga hal yang biasa dilakukan sehari-hari. Jika ada yang menghina, maka akan menghina balik. Selalu meng-iya-kan jika ada ajakan untuk bolos sekolah dan berkelahi, kemudian merasa senang dan bangga ketika berkelahi. Pernah tawuran antar sekolah hingga dikejar-kejar oleh polisi dan memukul lawannya dengan alat apapun

atau dengan tangan kosong. Menghabiskan waktu bermain *gadget* 5-7 jam dalam sehari untuk mengakses media sosial dan bermain *game*. *Game* yang dimainkannya adalah *mobile legend* dan suka menonton media sosial tentang tawuran maupun perang yang menggunakan senjata tajam atau sajam.

Wawancara ketiga dilakukan pada Hari Rabu, 15 September 2021 dengan seorang remaja berusia 16 tahun yang berinisial R. Remaja R pernah berkelahi dengan temannya karena rebutan seorang perempuan, pernah mengancam temannya karena temannya sudah menghina orangtuanya, pernah dengan sengaja *misuh* atau berkata kasar kepada gurunya dengan alasan karena gurunya mengajar tidak jelas dan memberikan tugas yang tidak wajar. Senang ketika melihat temannya di-*bully* dan akan *ngecrohi* agar temannya tersebut semakin di-*bully*. Pernah mengancam temannya hingga takut, selalu meng-iya-kan ajakan untuk bolos sekolah dan berkelahi. Pernah diamankan di kantor polisi karena ketahuan sedang berjudi, pernah ikut tawuran antar sekolah hingga dikejar-kejar oleh polisi. Menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget* 5-6 jam dalam sehari untuk mengakses media sosial dan suka menonton tawuran-tawuran di media sosial.

Dari hasil wawancara dengan ketiga narasumber yang berinisial A, D, dan R dapat disimpulkan bahwa ketiga narasumber pernah bertengkar secara fisik dan verbal. Narasumber pernah mengancam temannya hingga temannya takut dan narasumber juga pernah tawuran antar sekolah hingga dikejar-kejar oleh polisi. Ketiga narasumber juga pernah *misuh* atau berkata kasar kepada guru di sekolahnya dan menganggap *misuh* merupakan

Budaya Jawa yang biasa dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Ketiga narasumber senang ketika melihat temannya di-*bully* oleh teman lainnya dan akan mendukung *bullying* tersebut. Ketiga narasumber mengaku senang dan bangga ketika sedang berkelahi dan selalu meng-*iya*-kan jika ada ajakan untuk bolos sekolah dan berkelahi.

Dari hasil wawancara tersebut, dapat dikatakan bahwa ketiga narasumber melakukan perilaku agresi seperti teori yang dikemukakan oleh Mac Neil dan Stewart (Hanurawan, 2015) yang menjelaskan bahwa perilaku agresi adalah tindakan yang diniatkan untuk mendominasi atau berperilaku secara destruktif, melalui kekuatan verbal atau kekuatan fisik, yang diarahkan kepada objek sasaran perilaku agresi. Perilaku agresi dapat menyebabkan remaja menjadi hilang kontrol atas kendali dirinya sehingga dapat menyakiti orang lain, misalnya remaja dapat melakukan pem-*bully*-an, mengejek, bertengkar secara fisik maupun verbal, dan lain-lain.

Ketiga narasumber menggunakan *gadget* 5-8 jam per hari, penggunaan *gadget* tersebut melebihi batas durasi ideal, yaitu 4 jam 17 menit dalam sehari. Penggunaan melebihi waktu tersebut, *gadget* dianggap mampu mengganggu kinerja otak remaja dan dapat menyebabkan remaja menjadi kecanduan *gadget*. Kecanduan didefinisikan sebagai kebiasaan yang harus dilakukan dalam kegiatan tertentu atau penggunaan suatu zat, terlepas dari konsekuensinya yang merusak kesejahteraan fisik, sosial, spiritual, mental, dan finansial (Young dan Abreu, 2017).

Generasi Z dilahirkan pada tahun 1995 hingga 2010. Generasi Z lahir di dunia teknologi dan merasa nyaman di dunia itu, generasi ini selalu *online* di perangkat teknis apapun secara virtual. Dibandingkan dengan generasi

pendahulu, generasi Z tidak menyadari konsep berjuang, lebih praktis, berani, dan tidak sabar dalam mencari solusi (Andrea, Gabriella, & Timea, 2016).

Tari (dalam Andrea, Gabriella, dan Timea, 2016) menyebut generasi Z sebagai "*Facebook-generation*", "*Digital Natives*", ataupun "*iGeneration*". Generasi Z memecahkan masalah dengan menggunakan internet. Keliat (dalam Christiani dan Ikasari, 2020) mengatakan bahwa buruknya etika generasi Z yang tidak menghargai orang lain dan kecenderungan beretika buruk dapat menjadi keadaan darurat yang perlu mendapat perhatian karena telah mengarah pada kekerasan.

Hafiz, Naully, Fauzia, Pitaloka, Takwin, Hakim, Minza, Firmansyah, Irmawati, Purba, Yustisia, Hudijana, Botutihe, Shadiqi, Abidin, dan Moningka (2018) mengatakan faktor yang berpengaruh terhadap agresi adalah kecanduan *gadget*. *Gadget* tidak hanya menjadi bagian dari gaya hidup, tetapi sudah menjelma sebagai kebutuhan hidup yang membuat kita menghabiskan sebagian besar waktu berfokus pada *gadget*. Banyak informasi yang terserap melalui *gadget* yang disebarkan secara berantai, termasuk hal-hal yang mengandung nilai-nilai provokasi sehingga menggugah dan memberi ide mengenai agresi.

Dengan berkembangnya teknologi saat ini, tindakan agresi tidak hanya dilakukan di dunia nyata saja, namun tindakan agresi juga dilakukan oleh remaja di media sosial melalui *gadget* yang dimilikinya. *Gadget* merupakan istilah yang berasal dari Bahasa Inggris dan kemudian banyak digunakan sebagai kata populer dari gawai. Menurut KBBI, gawai adalah

peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi yang praktis (kbbi.kemdikbud.go.id, 2016).

Remaja di era digital sekarang ini sudah memiliki *gadget* yang canggih, baik untuk keperluan pendidikan maupun hanya mengikuti tren agar tidak ketinggalan jaman. Selama pandemi banyak remaja yang bersekolah secara daring. Hal tersebut membuat remaja banyak menghabiskan waktu pada *gadget*-nya untuk mengerjakan tugas, mengirimkan tugas, maupun saat ujian.

Gadget memiliki sifat yang netral, namun karena orang-orang tidak menggunakannya dengan bijaksana, maka penggunaan *gadget* dilakukan secara terus-menerus hingga kecanduan dan berdampak negatif. Anak-anak usia remaja dalam menggunakan *gadget* perlu mendapatkan pendampingan atau pengawasan dari orangtua. Dampak negatif kecanduan *gadget* dapat berupa remaja mengakses segala informasi dewasa, kecanduan *game online*, dan parahnya mem-*bully* teman-temannya melalui media sosial.

Semakin berkembangnya teknologi menyebabkan *gadget* dapat digunakan untuk berbagai aplikasi dan bermain *game*. Saat ini, *game online* banyak jenis dan temanya, terdapat juga *game* yang bertema kekerasan yang dapat memicu perilaku agresif pada remaja (Saputri, Widiastuti, dan Pratama, 2019).

Anderson dan Bushman (dalam Wiedeman, Black, Dolle, Finney, Coker, 2015), menyebutkan bahwa berbagai bentuk media anak-anak dan remaja telah meningkatkan akses ke media kekerasan melalui televisi, ponsel pintar, atau komputer. Menurut Nene dan Gupta (dalam Wardhani,

2018), kecanduan *gadget* adalah aktivitas atau perilaku yang dilakukan secara berulang-ulang dan akan menimbulkan dampak negatif jika perilaku tersebut tidak dapat dikontrol.

Menurut Pandey, Ratag, dan Langi (dalam Chaidirman, Indriastuti, dan Narmi, 2019) menyebutkan, pengguna gawai pada tahun 2013 dengan 27% populasi dunia mencapai 1,9 miliar dan diprediksi jumlah pengguna gawai akan terus meningkat sampai 5,6 milyar pada tahun 2019. Lalu Sari dan Prajayanti (dalam Chaidirman, Indriastuti, dan Narmi, 2019) menambahkan bahwa pengguna aplikasi *game online* melalui gawai dan telah mengalami ketergantungan gawai di Indonesia tahun 2017 terindikasi sejumlah 6 juta dengan pengguna remaja kurang lebih 40%.

Indonesian Digital Report, We are Social dan *Hootsuite* mencatat pengguna internet di Indonesia sebanyak 202,6 juta orang per Januari 2021. Sementara jaringan *mobile* aktif mencapai 345,3 juta atau 125,6% dari total populasi, dan sekitar 60,2% pengguna internet menggunakan aplikasi *gim* pada *gadgetnya*. Jumlah pemain *gim mobile* di Indonesia mencapai 54,7 juta pada tahun 2020 dan jumlahnya naik 24% dibandingkan pada tahun 2019 sebanyak 44,1 juta (katadata.co.id, 2021).

Berdasarkan laporan firma riset *App Annie* disebutkan selama periode Juli, Agustus, dan September, para pengguna *gadget* mencatat rata-rata waktu pemakaian aplikasi 180 miliar jam tiap bulan secara kolektif. Jumlah waktu yang dihabiskan di aplikasi *mobile* secara bulanan meningkat sebesar 25 persen secara *year-over-year* di kuartal III-2020 (tekno.kompas.com, 2020).

Dari hasil perhitungan penelitian yang dilakukan oleh *University of Oxford*, durasi ideal untuk melakukan aktivitas *online* adalah sepanjang 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit dalam sehari. Di atas waktu tersebut, *gadget* dianggap mampu mengganggu kinerja otak remaja (health.detik.com, 2017).

Menurut *An American Addiction Centers Resource*, ponsel terus ditingkatkan dengan mengembangkan fungsinya yang dapat meningkatkan kemungkinan penggunaan secara berlebih dan menyebabkan kecanduan. Menurut Pusat Penelitian PEW, 67% pemilik ponsel telah mengaku memeriksa telepon untuk panggilan atau pesan ketika ponsel mereka tidak bergetar atau berdering. Hal ini merupakan salah satu tanda utama ketergantungan ponsel dan harus menjadi peringatan bagi pemilik telepon (psychguides.com, 2021).

Psikolog Klinis Rumah Sakit Khusus Ibu dan Anak (RSKIA) Kota Bandung, Dwi Edriyanti, mengatakan *gadget* adalah hal yang bisa membuat anak menjadi agresif. Saat sudah kecanduan *gadget* anak bisa melakukan tindakan destruktif, bisa menyerang, agresif, menjatuhkan, hingga tantrum (2019, suara.com). Terdapat juga murid yang mengancam guru dengan sabit dikarenakan *gadget* murid tersebut disita oleh gurunya. KPAI merasa prihatin dengan kasus tersebut yang dilakukan seorang siswa kepada gurunya (news.detik.com, 2019)

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Saputri, Widiastuti, dan Pratama (2019) menyebutkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *gadget* dengan perilaku agresi, kecanduan *gadget* disini digambarkan menggunakan *gadget* untuk bermain *game*

online. Hasil dari penelitian tersebut yaitu bentuk perilaku lainnya sebesar 49%, bentuk agresi kemarahan sebesar 30%, bentuk agresi verbal sebesar 14%, bentuk agresi permusuhan sebesar 4%, dan bentuk agresi fisik sebesar 3%. Penelitian yang dilakukan oleh Anderson dkk (dalam Schick dan Cierpka, 2016) menunjukkan bahwa konten media yang agresif mengarah pada peningkatan jangka pendek dalam perilaku agresif pada anak-anak dan remaja.

Berdasarkan uraian yang sudah diungkapkan peneliti dalam latar belakang masalah, agresi yang dialami oleh remaja menjadi hal yang menarik untuk diteliti, pesatnya perkembangannya teknologi *gadget* di jaman sekarang ini menjadi faktor munculnya perilaku agresi. Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara kecanduan *gadget* dengan perilaku agresi pada remaja, perilaku agresi yang tidak diketahui dan tidak ditangani akan membawa dampak yang negatif, diantaranya remaja memiliki kebiasaan yang buruk, bermasalah di lingkungan keluarga, sosial dengan teman sebayanya, maupun di sekolah yang menyebabkan prestasinya menurun. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sebelumnya adalah pemilihan subjek remaja, khususnya remaja tengah yang berusia 15-18 tahun.

1.2 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *gadget* dengan perilaku agresi pada remaja.

1.3 Manfaat Penelitian

Penelitian ini juga memiliki manfaat, antara lain:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca untuk menambah pengetahuan baru khususnya dalam bidang psikologi sosial dan psikologi perkembangan berkaitan dengan perilaku agresi dan kecanduan *gadget*.

2. Manfaat praktis

Memberikan informasi dan wawasan bagi para subjek sosial dan perkembangan, khususnya remaja yang terkait hubungan perilaku agresi dan kecanduan *gadget*.

