

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa remaja merupakan periode transisi antara masa kanak-kanak dan dewasa, di mana individu mengalami berbagai perubahan signifikan baik secara fisik, emosional, maupun sosial, remaja adalah masa perkembangan yang berlangsung dari sekitar usia 12 atau 13 tahun hingga mencapai usia 18 tahun (Hurlock 2001). Menurut Santrock (2003) usia remaja berada pada rentang 12- 23 tahun, dengan pembagian Awal Remaja (*Early Adolescence*) yaitu 12-14 tahun, Pertengahan Remaja (*Middle Adolescence*) yaitu 15-18 tahun, Akhir Remaja (*Late Adolescence*) yaitu 19-23 tahun. Senada dengan itu, Papalia, dkk (2007) menjelaskan masa remaja merupakan masa perubahan besar seperti fisik, kognitif, dan psikososial. Papalia mengkategorikan rentang usia remaja antara 12 tahun hingga awal usia dua puluhan. Sama halnya dengan Batasan usia remaja di Indonesia di mana menurut Wirawan (2017) bahwasannya definisi remaja sebaiknya disesuaikan dengan konteks budaya masing-masing negara. Di Indonesia sendiri, remaja umumnya dibatasi pada rentang usia 11 hingga 24 tahun dan belum menikah.

Menurut Santrock (2003) Remaja memiliki beberapa karakteristik seperti: Perkembangan Fisik, Kognitif, Emosional, Sosial dan Moral atau Nilai. Sebagai penguat bisa dilihat jumlah remaja yang ada di Indonesia, menurut Assets Data Indonesia (2024) Remaja di bagi dalam 2 golongan usia pertama pada rentan usia 15-19 tahun berjumlah 21,4 juta jiwa dan pada rentan usia 20-24 tahun berjumlah 23,76 juta jiwa, jika dijumlah keduanya maka total remaja di Indonesia pada tahun 2022 berjumlah 45,16 juta jiwa. Persentase remaja yang ada di Indonesia menurut Badan Pusat Statistik (2023) mengestimasi, ada 64,16 juta pemuda di Indonesia pada 2023. Jumlah itu setara dengan 23,18% dari total penduduk di tanah air sepanjang tahun lalu.

Menurut Sarwono (2017) menyebutkan tugas perkembangan yang dimiliki oleh remaja adalah salah satu cara untuk membuktikan keberadaanya dalam lingkungan sosial. Hurlock (2001) merumuskan terdapat tugas perkembangan yang

seharusnya dapat dilakukan oleh remaja, salah satunya yaitu dapat mencapai peran dan keterlibatan dalam lingkungan sosialnya. Maka dari itu, menjadi hal yang penting bagi remaja untuk dapat menjalankan setiap tugas perkembangannya dengan tepat sebagai bagian dari eksistensinya. Menurut Yuhani'ah (2022) menyebutkan bahwa ketika individu mulai memasuki masa remaja dan meninggalkan masa anak-anak yang penuh ketergantungan, perhatian terhadap lingkungan sosial mulai meningkat. Menurut Hall (Dalam Arnett 1999) menyebut remaja sebagai “*Adolescence is a time of storm and stress*”, yaitu masa penuh gejolak dalam kehidupan seseorang ketika berbagai perubahan besar terjadi baik secara fisik, emosional, maupun sosial yang sering kali membuat remaja merasa bingung dan mencari arah dalam memahami dirinya dan dunia di sekitarnya.. Hall juga menggambarkan masa remaja adalah masa yang penuh dengan ketegangan dan juga konflik, karena ini adalah masa dimana remaja mulai memahami perbedaan antara dirinya dengan norma-norma sosial.

Pada masa remaja, seseorang mulai belajar melihat dirinya melalui sudut pandang orang lain. Hal ini membuat remaja sering kali menghabiskan banyak energi untuk mencari tahu bagaimana seharusnya mereka menampilkan diri di hadapan orang lain. Di usia ini, mereka juga mulai membentuk gambaran dan pemahaman tertentu tentang siapa diri mereka sebenarnya (Larsen & Buss, 2002). Menurut Papalia (2007), masa remaja merupakan periode transisi yang unik karena berada di antara dunia anak-anak dan dunia orang dewasa. Pada tahap ini, berbagai perubahan fisik, cara berpikir, hubungan sosial, dan perasaan berlangsung dengan cepat dan bisa terasa membingungkan namun juga penting dalam proses tumbuh menjadi diri yang lebih dewasa. Senada dengan teorinya Erikson (Dalam King 2016) menyebutkan dimana remaja adalah masa krisis identitas, dimana mereka mencoba-coba berbagai cara dan mencoba-coba peran baru sambil terus berusaha menemukan identitas ego yang mantap, remaja adalah fase adaptif dari perkembangan kepribadian, fase mencoba-coba. Oleh karena itu remaja seringkali dikenal dengan fase “mencari jati diri”.

Sapara, Dkk. (2020) perubahan pada remaja secara positif akan membuat remaja semakin kuat dan menjadi lebih dewasa, namun remaja yang dalam proses

pencarian jati diri terkadang menganggap masalah sebagai suatu hal yang menakutkan sehingga berusaha untuk menghindari masalah yang justru membuatnya mengarah ke perubahan negatif yang terjadi contohnya kenakalan remaja, seperti Laporan tahunan Mahkamah Agung RI (2021) melaporkan terdapat 5.131 kasus pada tahun 2019. Kemudian, naik menjadi 6.146 kasus pada tahun 2020 dimana mengalami kenaikan kenakalan remaja setiap tahunnya. Menurut Sitompul (2023) menyebutkan bahwasannya korban perundungan di sekolah Indonesia dari 2019 sebanyak 11.057 korban sedangkan pada 2022 sebanyak 21.241 korban dimana dari 2019 sampai 2022 mengalami kenaikan yang sangat tinggi yakni sebanyak 92.18%. Menurut Nafi (2024). menyebutkan bahwa pada 2020 dan 2021, angka anak tersandung kasus hukum 1.700-an anak, tahun berikutnya meningkat menjadi 1.800-an anak. Sampai per 26 Agustus 2023, tercatat hampir 2.000 anak berkonflik dengan hukum, hal ini sangat sangat memprihatinkan melihat kenaikan kasus-kasus remaja yang melakukan tindakan agresif.

Kenakalan remaja atau perilaku agresif adalah salah satu contoh masalah psikososial yang terjadi pada remaja (Yunalia Dkk., 2020). Freud (Dalam Helmi 1998) menyebutkan bahwa dalam diri manusia selalu mempunyai potensi bawah sadar yaitu suatu dorongan untuk merusak diri atau *thanatos*. Pada mulanya, dorongan untuk merusak diri tersebut ditujukan untuk merusak diri sendiri, tetapi dalam perkembangannya ditujukan untuk orang lain. Namun Perilaku agresif tidak selalu tampak dalam bentuk tindakan nyata, melainkan dapat hadir sebagai kecenderungan, yaitu niat atau kesiapan untuk merespons secara agresif dalam situasi tertentu. Menurut Ajzen (1991) melalui Theory of Planned Behavior menjelaskan bahwa kecenderungan perilaku muncul dari niat yang dipengaruhi oleh sikap, norma subjektif, dan persepsi kontrol perilaku. Dalam kaitannya dengan perilaku agresif, kecenderungan ini mencerminkan adanya intensi, kesiapan, atau kemungkinan individu untuk melakukan perilaku agresif, meskipun belum tentu terwujud dalam bentuk tindakan nyata. Dalam konteks psikologi, kecenderungan perilaku dapat diartikan sebagai disposisi atau kesiapan individu untuk bertindak dengan cara tertentu dalam situasi tertentu (APA, 2020).

Menurut Buss dan Perry (1992) agresi didefinisikan sebagai sifat kepribadian yang termanifestasi dalam respon yang kompleks, yang mencakup serangkaian kognitif (yaitu perasaan ketidakadilan atau niat jahat), emosional (yaitu aktivasi fisiologis dan persiapan untuk melakukan agresi), dan reaksi motorik (misalnya, melukai orang lain). Seperti menurut Myers (2016) menyatakan bahwa perilaku agresif dapat didefinisikan sebagai perilaku fisik atau verbal yang bertujuan untuk menyebabkan kerusakan dan kerugian pada orang lain. Senada dengan itu Menurut Sigh, Dkk, (2021) perilaku agresif didefinisikan sebagai memukul, menggigit, mencakar, meninju, menendang, atau menampar yang ditujukan kepada siapa pun di lingkungan rumah atau masyarakat. Anak-anak menunjukkan satu atau lebih dari perilaku-perilaku tersebut maka anak itu melakukan perilaku agresif. Menurut Khaira (2023) mengungkapkan bahwa perilaku agresif merupakan bentuk tindakan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang terhadap individu lain, yang dapat menimbulkan dampak negatif baik secara fisik maupun psikologis. Sementara itu, Zulaiha (2019) menyatakan bahwa perilaku agresif dapat muncul ketika seseorang mengalami hambatan dalam mencapai keinginannya, sehingga kekecewaan tersebut diekspresikan melalui perilaku verbal maupun nonverbal yang bersifat menyerang. Menurut Bandura (Dalam Alwisol, 2019) menyebutkan bahwa Agresi itu diperoleh dari pengamatan atau melakukan belajar sosial di lingkungannya.

Menurut Peter dan Olson (2017) lingkungan sosial mencakup seluruh bentuk interaksi sosial yang terjadi di antara individu dalam masyarakat. Interaksi ini bisa berlangsung secara langsung, seperti saat seseorang berdiskusi dengan temannya, maupun secara tidak langsung atau *vicarious*, yaitu melalui pengamatan terhadap apa yang dilakukan atau dikenakan oleh orang lain. Menurut Marsinun & Riswanto (2020) lingkungan sosial dan juga teman sebaya merupakan pola komunikasi sosial pada remaja, keterampilan komunikasi sosial remaja dengan kelompok pertemanan sebaya dilakukan atas dasar perwujudan terhadap identitas diri remaja yang ingin mendapatkan pengakuan dari kelompok pertemanan atau lingkungan sosial, diantara bentuk wujud komunikasi sosial para remaja adalah berkomunikasi melalui layanan internet, yang dikenal dengan media sosial atau

social media. *Social Media* atau Media Sosial Menurut Kaplan & Haenlein (2014) adalah kelompok aplikasi berbasis Internet yang dibangun karena ideologi dan teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan berbagi Konten yang dibuat. Senada dengan itu menurut Fitriani (2021) media sosial merupakan suatu aplikasi yang memungkinkan pengguna dapat berbagi secara online, berdiskusi, melakukan sensasi, melakukan kreativitas serta berpartisipasi dalam segala macam bentuk interaksi sosial lainnya. Dijelaskan oleh Nandy (2021) Media sosial merupakan sebuah platform digital yang memungkinkan penggunaannya untuk terlibat dalam berbagai aktivitas sosial. Melalui media sosial, seseorang dapat berkomunikasi, berinteraksi, serta berbagi informasi atau konten dalam bentuk tulisan, foto, maupun video. Berbagai informasi dalam konten yang dibagikan tersebut dapat terbuka untuk semua pengguna selama 24 jam penuh.

Menurut Basarah dan Romaria (2020) Media sosial mengalami perkembangan sangat pesat dengan isi (konten) yang beragam mulai dari informasi yang positif sampai negatif, yang benar sampai yang tidak benar, bahkan berita bohong (hoax). Menurut Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang dikutip oleh Indriani (2022), terdapat lima jenis konten negatif, yaitu penyebaran kebencian atau permusuhan yang didasarkan pada SARA, pelanggaran kesusilaan dan perjudian, penghinaan atau pencemaran nama baik, pemerasan dan/atau pengancaman, serta penyebaran berita bohong atau hoaks. Menurut Akbar (2023) Survei: Hoax paling banyak ditemui di Sosial Media Facebook dan TikTok, survei yang dilakukan selama 3 bulan sebanyak 63% responden mengaku menemukan hoax di 2 media sosial tersebut. Menurut Gratia, Dkk. (2022) menjelaskan bahwa TikTok merupakan platform video pendek yang dikembangkan oleh perusahaan asal Tiongkok, ByteDance, sejak September 2016. Aplikasi ini mulai populer di Indonesia pada tahun 2018 dan bahkan dinobatkan sebagai salah satu aplikasi terbaik di Google Play Store. Menurut Maulana (2023) Fitur yang ada pada TikTok seperti *For Your Page* atau algoritma membuat seseorang menonton konten video pendek secara berulang-ulang.

Menurut Zajonc (1968) bahwasannya paparan berulang-ulang terhadap suatu objek stimulus akan meningkatkan sikapnya terhadap objek tersebut. Apalagi

jika dikutip dari ginee oleh Nurhayati (2023) menyebutkan per Mei 2023, mayoritas pengguna TikTok di Indonesia dimiliki oleh pengguna berusia 13 hingga 23 tahun, mencapai 55 juta pengguna TikTok usia 13 hingga 23 tahun. Data tersebut menunjukkan bahwasannya pengguna Aplikasi TikTok kebanyakan adalah seorang remaja. Penelitian yang dilakukan oleh Anggreani (2017) menunjukkan bahwa intensitas menonton tayangan kekerasan berpengaruh terhadap perilaku agresif pada remaja di SMP Negeri 36 Samarinda, Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat diketahui bahwa apabila semakin tinggi intensitas menonton tayangan kekerasan semakin tinggi perilaku agresivitas yang dilakukan oleh siswa.

Survey yang dilakukan GoodStats oleh Rainer (2024) menyebutkan bahwasannya mayoritas intensitas remaja yang bermain TikTok lebih dari 1 jam yaitu sejumlah 47% dari total 1.513 subjek. Menurut Ajzen (2005) menjelaskan bahwa intensitas merupakan perilaku merujuk pada seberapa kuat seseorang berkomitmen untuk melakukan tindakan tertentu serta dalam kurun waktu tertentu. Menurut Chaplin (2008) menyatakan bahwa intensitas berkaitan dengan aspek kuantitatif dari suatu pengalaman sensorik, yang memiliki hubungan erat dengan kekuatan rangsangan yang diterima. Sementara itu, menurut Rinjani dan Firmanto (2013), intensitas merujuk pada seberapa sering seseorang melakukan suatu aktivitas tertentu, yang biasanya didorong oleh rasa senang terhadap aktivitas tersebut. Ketertarikan ini kemudian mendorong individu untuk mengulang aktivitas tersebut secara konsisten.

Menurut Pandu (2021) menyebutkan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi membuat remaja tidak bisa lepas dari internet dan gawai, padahal dalam internet tidak hanya tersedia konten positif namun juga negatif. Seperti yang dilaporkan oleh Spring (2023) di BBC.com, BBC melakukan wawancara dengan mantan staf, pengguna aplikasi, serta melakukan analisis luas terhadap data media sosial. Hasilnya menunjukkan bahwa TikTok menyebabkan gangguan dan kekacauan dalam kehidupan sehari-hari. Investigasi BBC menemukan bahwa algoritme dan desain TikTok membuat pengguna sering kali melihat video yang biasanya tidak direkomendasikan, sehingga memotivasi mereka untuk membuat konten yang lebih unik atau tidak biasa di platform tersebut. Seperti studi yang

dilakukan oleh *Center For Countering Digital Hate* (CCDH) Pada 2024 menunjukkan bahwa TikTok merekomendasikan konten tentang gangguan makan, menyakiti diri sendiri, atau bunuh diri dalam beberapa menit dalam beberapa kasus. Menurut laporan Kompas.com yang dikutip oleh Huda (2023), tren menyayat tangan di kalangan pelajar menjadi perhatian setelah menyebar di platform TikTok. Fenomena ini memicu kekhawatiran di kalangan orang tua. Kasus ini pertama kali mencuat ke publik ketika 11 siswa di wilayah Situbondo, Jawa Timur, diketahui melakukan tindakan melukai diri, yang diduga terinspirasi dari konten di media sosial tersebut. Hal itu didukung oleh Penelitian yang dilakukan oleh Ratuela, dkk (2020) menunjukkan bahwa keseringan atau intensitas menonton tayangan kekerasan sangat mendukung terjadinya perilaku agresif pada subjek yang melihat tayangan kekerasan tersebut. Disimpulkan bahwa terdapat hubungan kebiasaan menonton tayangan kekerasan dengan perilaku agresif pada anak.

Menurut Christof. (2021) bahwasannya Konten negatif yang dipaparkan secara intens atau terus-menerus akan mendekam dalam memori penontonnya, Hal ini bisa mempengaruhi dan membuat kacau mindset yang sudah terlanjur tersusun rapi dikepala, Hal ini juga akan membuat hal yang tabu menjadi hal yang normal bahkan menyenangkan. Menurut Harras (2023), berita buruk, hoaks, dan konten negatif dapat memengaruhi neuroplastisitas, yaitu kemampuan otak untuk berubah dan beradaptasi sepanjang hidup. Jika seseorang terus-menerus terpapar informasi negatif seperti itu, otak dapat mengembangkan pola pikir dan perilaku yang kurang sehat. Perubahan ini berpotensi mengubah fungsi dan struktur otak, khususnya pada area yang mengatur emosi, interaksi sosial, dan moralitas. Hal itu seperti yang disebutkan dalam penelitian sebelumnya milik Sahariyah (2019) menunjukkan Bahwa intensitas bermain game online di Android, yang menampilkan visualisasi kekerasan berulang pada karakter dalam permainan, secara tidak langsung dapat memicu munculnya tindakan agresif. Semakin sering seseorang bermain game online dengan konten kekerasan, semakin besar pula kemungkinan tingkat agresivitasnya meningkat. Hal ini karena proses *social learning* di media elektronik seringkali menghadirkan kekerasan, baik secara fisik maupun verbal, yang kemudian ditiru oleh pemain sehingga perilaku agresif dapat muncul.

Menurut Ebbinghaus (1885) ketika sesuatu diingat atau dipelajari berulang kali, maka informasi tersebut akan lebih mudah diingat dan diandalkan. Jika pengulangan terus dilakukan, maka kemampuan untuk mengingat atau mengakses informasi tersebut akan semakin kuat dan mudah. Seperti pendapat Tulving & Schacter (1990) priming atau paparan terhadap stimulus tertentu berfungsi sebagai bukti peningkatan dalam komputasi saraf dan operasi kognitif yang terkait erat dengan sistem representasi perseptual. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Syam (2021) bahwasannya terdapat hubungan antara seringnya menonton tayangan kekerasan dengan perilaku agresif. Disimpulkan bahwasannya semakin sering siswa menonton tayangan kekerasan semakin meningkatnya perilaku agresif siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa intensitas tontonan kekerasan di media sosial TikTok memiliki pengaruh terhadap kecenderungan perilaku agresif pada remaja. Kecenderungan ini dimaknai sebagai niat atau kesiapan remaja untuk merespons secara agresif, meskipun belum tentu terwujud dalam tindakan nyata. Tingginya paparan konten kekerasan secara terus-menerus dapat mendorong pola pikir agresif yang, dalam jangka panjang, berpotensi berkembang menjadi tindakan yang melanggar norma atau hukum.. Penelitian mengenai intensitas tontonan kekerasan dengan perilaku agresif memang sudah banyak ditemui, berbeda dengan sebelumnya dimana kebanyakan media yang digunakan adalah televisi maupun media sosial lainnya. Oleh karena itu, maka peneliti tertarik memfokuskan pada media sosial TikTok karena fitur di dalamnya dan juga media sosial TikTok merupakan media sosial yang sedang tren untuk saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penelitian ini memiliki rumusan masalah yaitu Apakah ada Pengaruh Intensitas Tontonan Kekerasan Di Media Sosial TikTok Terhadap Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Remaja?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Intensitas Tontonan Kekerasan Di Media Sosial TikTok Terhadap Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Remaja.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk menambah data empiris dan pengetahuan baru khususnya di bidang psikologi sosial tentang perilaku agresif yang dipengaruhi oleh konten kekerasan media sosial khususnya TikTok.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Subjek untuk sumber pengetahuan dan evaluasi terkait media sosial TikTok yang mempengaruhi perilaku agresif pada remaja
- b. Bagi Keluarga/Orang terdekat untuk sebagai refleksi diri dalam mengenal bahwasannya tidak hanya lingkungan nyata tapi juga media sosial bisa membuat remaja melakukan perilaku agresif.
- c. Bagi Lembaga atau Instansi (Sekolah) dapat menjadi peningkatan wawasan sebagai penanganan lebih mendalam kepada perilaku agresif pada remaja.
- d. Bagi Guru dapat menjadi bahan pertimbangan dalam membimbing siswa agar lebih bijak dalam menggunakan media sosial dan mengelola emosi secara positif.
- e. Bagi Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadi sumber referensi yang mendalam terkait Pengaruh Intensitas Tontonan Kekerasan di Media Sosial TikTok Terhadap Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Remaja.