

Bab 1 Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Kemajuan dan eskalasi informasi maupun teknologi terjadi dengan sangat cepat. Hal tersebut dapat mempermudah kehidupan manusia, namun terkadang dapat menjadi ancaman untuk generasi penerus bangsa. Generasi yang lahir bersamaan dengan pesatnya perkembangan internet adalah Generasi Z. Generasi Z dapat mengetahui banyak informasi dengan mudah dan cepat melalui fasilitas teknologi. Generasi Z lahir pada saat arus globalisasi telah membawa teknologi dan informasi semakin mutakhir. Sehingga, hal tersebut mempengaruhi generasi Z dalam menilai, melihat dan memilih tujuan kehidupan mereka (Putra, 2017).

Pada sebuah artikel jurnal dari Jenkins (2017) dengan judul "*Four Reason Generazion Z Will Be The Most Different Generation*" ditemukan data yang mengatakan generasi Z memiliki karakteristik yang lebih beraneka ragam, bersifat global, serta mempengaruhi budaya dan sikap masyarakat kebanyakan. Kemahiran generasi Z menggunakan teknologi dalam berbagai unsur kehidupan menjadi suatu kelebihan yang patut diakui. Muatan-muatan di internet sebagai bagian dari teknologi informasi dapat memberi dampak positif, misalnya penjualan melalui perdagangan *e-commerce*, menjadi *influencer* yang membuat *content* positif dan *vlogger*. Namun di samping itu muatan dalam internet bisa memberi pengaruh buruk, misalnya pornografi, kecanduan *game online* dan *scamming*.

Berdasarkan penelitian Rosidah dkk. (2020) pada siswa SMK Galuh Rahayu Kabupaten Ciamis diperoleh hasil terdapat pengaruh signifikan antara *game online* dengan tindak agresivitas. Lebih lanjut dari penelitian tersebut diketahui bahwa pada 21 responden yang menggunakan *game online* kurang dari empat (4) jam, tiga (3) dari mereka berperilaku agresif dan 18 tidak berperilaku agresif. Sedangkan pada pengguna *game online* lebih dari empat jam

sebanyak 52 siswa dengan rincian 30 siswa berperilaku agresif, dan 22 orang sisanya tidak agresif. Sehingga kesimpulan akhir dari penelitiannya, Rosidah dkk. (2020) adalah semakin tinggi intensitas bermain game online seseorang, maka semakin tinggi perilaku agresif siswa di SMK Galuh Rahayu yang artinya intensitas bermain game menentukan tingkat agresi individu.

Golongan orang yang lahir pada tahun 1995-2012 disebut generasi Z (Darajah, 2020). Pendapat ini diperkuat dengan pernyataan Larkin dkk. (2018) yang menyebutkan bahwa sekumpulan orang yang lahir setelah tahun 1995 mereka disebut generasi Z. Tidak berhenti disana saja, ada beberapa perdebatan mengenai tentang kapan generasi Z dimulai. Oblinger dan Oblinger (dalam Putra, 2017) pada tahun 2005 menyebutkan bahwa generasi *post milenials* atau generasi Z adalah individu atau generasi yang lahir setelah 1995.

Tokoh psikologi perkembangan Santrock (2002) menyebutkan bahwa remaja di kelompokkan menjadi tiga golongan, yaitu golongan awal (12-15 tahun), golongan madya dengan (15-18 tahun), dan golongan akhir (18-21 tahun) (Santrock, 2002). Jadi, generasi Z artinya kelompok ataupun golongan individu yang berusia 12-29 tahun atau yang tergolong dari remaja awal-dewasa.

Menurut Erikson (Santrock, 2002) fase remaja adalah masa dimana individu dihadapkan dengan tantangan pencarian identitas diri, jati diri, dan arah yang akan dipilih dalam menghadapi kehidupan ini. Berbeda dengan Erikson dan Piaget, Santrock (2002) menyebutkan bahwa pada masa remaja individu mengalami pengalaman konkrit dan berpikir di satu arah abstrak dan logis. Menurut Hurlock (dalam Kurniati dkk., 2019) masa remaja adalah masa dimana terjadinya fase “badai dan ketegangan” ketegangan disini lebih mengarah pada ketegangan emosi dimana munculnya akibat dari perubahan fisik dan kelenjar.

Perubahan fisik dan psikis tersebut membuat remaja mulai masuk pada tahapan ingin terlepas dari orang tua, kemudian membentuk kepribadian yang diperlihatkan dalam bentuk cara hidup dan adaptasi di dalam masyarakat (Gunarsa, 2008). Remaja dihadapkan dengan tuntutan gejolak energi dan psikisnya, maka remaja akan mencari cara untuk mengekspresikan kelebihan energinya terlebih energi negatif, yang tidak sedikit disalurkan kepada tindak agresivitas.

Agresivitas adalah tindakan yang sering ditemukan di dalam kehidupan sosial. Perilaku agresif atau agresivitas berupa suatu perilaku yang disengaja dilakukan individu untuk tujuan melukai atau menyakiti individu lainnya (Baron & Geary, 2016). Perilaku agresif adalah salah satu tindak kekerasan baik verbal maupun non verbal sebagai bentuk ekspresi emosi negatif (Yolanda, 2020). Menurut Taylor, Peplau dan Sears (dalam Kurniati dkk., 2019) agresivitas adalah perilaku atau sesuatu tindakan dengan tujuan melukai orang lain. Adapun definisi lain menyebutkan bahwa agresivitas berupa tindakan yang bermaksud membuat luka individu lain dengan mengekspresikan perasaan negatif baik melalui tindakan fisik maupun psikis demi mencapai tujuan yang diinginkan (Buss & Perry, 1992).

Penelitian tentang agresivitas hampir tidak pernah terlewatkan setiap tahunnya, selalu saja ada pembaruan mengenai penelitian agresivitas. Sebab agresivitas ini sangat luas lingkungannya, tidak hanya mengenai pelecehan seksual, kekerasan, perundungan, dan juga tidak hanya terhadap perempuan tapi juga laki-laki dari berbagai kalangan dan usia. Data *realtime* Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak (SIMFONI PPA) bahwa KEMENPPPA RI (Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia) melaporkan sejak 1 Januari 2024 sampai dengan 27 Juli 2024 tercatat sebanyak 13.847 kasus kekerasan terjadi di Indonesia dengan 12.017 korban perempuan dan sisanya 2.993 korban laki-laki dengan persentase usia pelaku antara 17-24 tahun sebesar 32,6% . Adapun di

Jawa Barat itu sendiri tercatat terdapat 1.414 kasus dengan jumlah korban perempuan 1.200 dan sisanya 354 korban laki-laki yang mana dengan data ini artinya Provinsi Jawa Barat berada dalam tingkatan tertinggi tindak kekerasan (2024).

Meskipun sejauh yang tercatat dalam data SIMFONI PPA Kabupaten Ciamis bukan merupakan Kabupaten di Jawa Barat dengan agresivitas tertinggi, akan tetapi fenomena agresivitas diantaranya terjadi di Kabupaten Ciamis. Salah satu berita menyebutkan bahwa siswa salah satu SMA di Ciamis menenggak minuman keras dan melakukan tawuran pada perayaan kelulusan kelas 12 (Suherman, 2022). Selain itu, pada tanggal 7 April 2023 di Desa Banjarsari Kabupaten Ciamis terjadi perkelahian antara dua remaja perempuan yang diduga disebabkan karena berebut teman dekat lawan jenis. Pada peristiwa tersebut terjadi aksi saling menendang, bahkan sampai menendang motor yang sedang dikendarai (Anastasia, 2023). Peristiwa-peristiwa diatas terjadi bukan tanpa sebab, sehingga tentunya ada hal yang mempengaruhi sebelumnya.

Untuk mengonfirmasi fenomena tersebut, peneliti melakukan studi awal pada remaja SMA yang tersebar di Kabupaten Ciamis. Berdasarkan data dari website Data Pokok Pendidikan (2023), diketahui jumlah SMA/SLTA yang tersebar di Kabupaten Ciamis adalah 105. Adapun data jumlah Madrasah Aliyah di Kabupaten Ciamis berjumlah 54 unit diperoleh berdasarkan data Kementerian Agama (2023). Instrumen studi awal tersebut merupakan kuesioner terbuka yang disebar melalui *google form* yang mulai disebar pada 19 April sampai dengan 20 Juni 2023. Studi awal tersebut telah diisi oleh 30 orang remaja SMA di Kabupaten Ciamis dengan rentang usia 15-20 tahun. Berdasarkan studi awal yang sudah dilakukan oleh peneliti 70% menjawab pernah melakukan tindak agresivitas dan 30% menjawab tidak pernah melakukan tindak agresivitas. Dengan rincian 18 orang pernah melakukan agresivitas terhadap teman, 9 terhadap keluarga dan 5 orang lainnya menjawab tidak tahu. Kemudian faktor yang mempengaruhi

dikelompokkan menjadi dua yaitu dari lingkungan dan diri sendiri, Adapun faktor diri sendiri yang banyak disebut yaitu karena tersinggung.

Memahami faktor yang mempengaruhi perilaku agresivitas tentunya sangat penting untuk mengetahui atau bahkan mengembangkan strategi pencegahan maupun intervensi yang efektif. Pangarsa (2018) melalui penelitiannya, mendapatkan hasil bahwa faktor yang menyebabkan individu melakukan suatu tindak agresivitas diantaranya adalah: (1) psikologis, (2) frustrasi, (3) teman sebaya, (4) keluarga, dan (5) lingkungan. Kemudian dari hasil penelitiannya, Pangarsa (2018) juga menyebutkan bahwa agresivitas remaja akan berdampak buruk pada beberapa aspek, yaitu: (1) pribadi, (2) sosial, dan (3) pembelajaran.

Dalam kehidupan bermasyarakat tentunya manusia tidak akan terlepas dari orang lain, meskipun pada hakikatnya setiap manusia adalah makhluk individu. Pada akhirnya manusia sebagai makhluk individu akan menentukan identitas, kepribadian, dan masa depannya sesuai dengan perkembangan dan pertumbuhan yang dialami oleh dirinya sendiri. Dalam Psikologi Perkembangan disebutkan bahwa masa remaja diidentikan dengan masa krisis identitas vs kebingungan identitas (Santrock, 2002). Erikson menjelaskan bahwa salah satu upaya yang dilakukan remaja dalam mengembangkan identitas, menyikapi krisis dan kebingungan identitas tersebut adalah dengan *trial and error* (Feist & Feist, 2009). “Masa remaja adalah masa pencarian jati diri”, sehingga di masa ini remaja memiliki keinginan untuk eksplorasi hal-hal baru yang belum pernah mereka lakukan, terlepas dari hal tersebut merupakan hal positif maupun negatif (Bungaran & Cahyanti, 2020). *The Youth Risk Behavior Surveillance System* menunjukkan bahwa remaja sering kali terlibat dalam berbagai perilaku berisiko (Hurlock, 2005), walaupun pada kenyataannya tidak semua perilaku berisiko itu merupakan perilaku negatif tergantung dari motivasi setiap individu dalam melakukannya. Hal tersebut sangat dipengaruhi

oleh perbedaan nilai dan norma yang dianut setiap individu untuk kemudian menjadi penentu diambilnya suatu tindakan (Panggabean dkk., 2022). Nilai-nilai moral sangatlah penting dalam pembentukan konsep diri dan motivasi setiap individu dalam bertindak, itulah yang kemudian disebut identitas moral (Aquino & Reed, 2002).

Individu yang mampu mengontrol dirinya maka akan mampu menahan emosi ataupun hawa nafsu yang membuatnya berperilaku tidak bermoral. Kontrol diri perilaku agresif di masa dewasa mewakili fase pematangan emosional, sosial, dan etis yang tidak dapat disangkal terkait dengan banyak transformasi yang diamati selama masa remaja (Linda Yani & Retnowuni, 2019). Ketika seseorang menganggap moral tidak lagi penting, maka akan muncul perilaku yang menyimpang dari aturan yang ada (Hardy dkk., 2015). *Moral disengagement* atau pelepasan moral mengacu pada mekanisme kognitif individu yang menyebabkan kerusakan pada orang lain karena kepasifan moral *self*. Fenomena pelepasan moral mengakibatkan individu terlibat dalam perilaku tidak etis tanpa mengalami rasa bersalah karena melanggar norma-norma moral. Menurut Moore (2015) pelepasan moral mewakili proses kognitif sosial dimana individu biasa mampu melakukan tindakan berbahaya tanpa mengalami penyesalan.

UIN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SURABAYA
BANDUNG

Pelepasan moral menunjukkan korelasi penting dengan perilaku kriminal dan tidak etis termasuk agresi, tindakan mengintimidasi, dan berbagai tindakan lainnya (Moore, 2015). Penelitian Kavussanu dkk. (2015) menjadi salah satu penguat atas pernyataan tersebut, sebab berdasarkan hasil penelitiannya ditemukan fakta bahwa perilaku anti sosial dapat terbentuk disebabkan adanya pelepasan moral yang membuat seseorang merasa tidak bersalah meskipun melanggar norma. Individu yang sudah diberikan pelatihan dan pengetahuan mengenai kontrol sosial yang dapat meningkatkan moral juga tanggung jawab terhadap standar budaya lebih memiliki keterampilan sosial dibandingkan dengan sebelum diberikan pelatihan (Bungaran &

Cahyanti, 2020). Artinya, Seseorang dengan identitas moral yang kuat cenderung menghindari terlibat dalam perilaku antisosial, seperti tindakan agresi atau perilaku agresivitas.

Kepribadian merupakan komponen dari variabel psikologis yang berkontribusi pada kecenderungan individu untuk berperilaku agresif (Pangarsa, 2018). Yolanda (2020) memaparkan bahwa cara individu menalar, merespon, merasakan, bersoliasiasi, dan beradaptasi dengan individu lain dipengaruhi oleh kepribadiannya. Menurut Kreitner dan Kinichi kepribadian adalah bentuk kombinasi dari karakteristik fisik dan kestabilan psikis yang kemudian menjadi identitas atau suatu ciri khas pada setiap individu (Wibowo, 2013). Oleh karena itu, kepribadian dapat dianggap sebagai atribut unik yang ada dalam setiap individu, yang kemudian bermanifestasi melalui kognisi sebagai cerminan kecenderungan terhadap identitas, perilaku, dan pengaruh, yang berasal dari susunan genetik dan kecenderungan pribadi. Kepribadian yang berbeda ini kemudian diproyeksikan ke masyarakat, memberikan pengaruh pada orang lain dalam evaluasi mereka terhadap individu.

Taksonomi kepribadian, yang kemudian dikenal sebagai “*Big Five Personality Traits Model*”, dirumuskan oleh tokoh terkemuka di bidang psikologi kepribadian, Lewis Goldberg. McCrae dan Costa (2005) mengembangkan *big five personality* yang dicetuskan oleh Goldberg dan kemudian mereka sepakat bahwa jika suatu teori mampu memprediksi dan menjelaskan kepribadian dengan baik, maka itu pasti “*big five personality*”. Menurut McCrae dan Costa yang dikutip oleh Simanullang (2021) teori *big five personality* memiliki kata kunci “OCEAN” yang terdiri dari *Openness to experience* yang kemudian diterjemahkan sebagai keterbukaan, *Conscientiousness* yang berarti kesadaran, *Extraversion* atau ekstrasversi, *Agreeableness* atau keramahan dan terakhir *Neuroticism* yang kemudian diterjemahkan menjadi neurotisme.

Melalui penelitian Yolanda (2020), tentang *big five personality* dan pengaruhnya terhadap agresivitas diperoleh beberapa kesimpulan: (1) dimensi yang berhubungan positif adalah *neuroticism* dan *agreeableness* (2) dimensi yang memiliki hubungan negatif adalah *Conscientiousness*, *Extraversion*, dan *Openness* atau *openness to experience*. Penelitian serupa dilakukan oleh Khafizah dkk. (2022) dengan mendapatkan kesimpulan penelitian bahwa: (1) terdapat hubungan dimensi *big five personality agreeableness*, *conscientiousness*, dan *negative emotionality* atau *neuroticism* terhadap agresivitas remaja, dan (2) dimensi *extraversion* dan *openness mindedness* merupakan dimensi yang tidak terdapat hubungan signifikan terhadap perilaku agresivitas.

Berdasarkan pemaparan mengenai fenomena, teori dan berbagai hasil studi sebelumnya, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian lebih dalam mengenai “Pengaruh Identitas Moral dan Tipe Kepribadian *Big Five Personality Neuroticism* terhadap Agresivitas Remaja”. Peneliti bermaksud ingin mengetahui, menganalisis, dan menjelaskan pengaruh Identitas Moral dan Tipe Kepribadian *Big Five Personality Neuroticism* terhadap Agresivitas Remaja yang hampir belum ada yang membahas secara bersamaan. Kemudian, peneliti juga ingin menggali lebih lanjut fenomena agresivitas yang marak terjadi di Kabupaten Ciamis khususnya pada remaja.

Rumusan Masalah

Melalui pemaparan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah Identitas Moral dan Tipe Kepribadian *Big Five Personality Neuroticism* memiliki pengaruh terhadap Agresivitas Remaja?

Tujuan Penelitian

Demi menemukan jawaban dari rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Memperoleh fakta dan data mengenai pengaruh dari Identitas Moral terhadap Agresivitas Remaja
2. Mendapatkan informasi berkenaan dengan pengaruh dari Tipe Kepribadian *Big Five Personality Neuroticism* terhadap Agresivitas Remaja
3. Mengetahui dan memperoleh fakta, data, maupun informasi lainnya terkait pengaruh dari Identitas Moral dan Tipe Kepribadian *Big Five Personality Neuroticism* terhadap perilaku Agresivitas pada Remaja.

Kegunaan Penelitian

Berdasarkan pemaparan diatas, kegunaan yang dapat diperoleh adalah:

1. Kegunaan teoritis

Berdasarkan pada hasil penelitian ini, peneliti berharap dapat menambah literatur sumber bacaan dan wawasan dalam ilmu Psikologi terlebih di bidang Psikologi Kepribadian dan Psikologi Sosial dengan tema Pengaruh Identitas Moral dan Tipe *Kepribadian Big Five Personality Neuroticism* terhadap Agresivitas Remaja.

2. Kegunaan praktis

- a. Bagi Orang Tua

Peneliti berharap, melalui penelitian ini mampu berbagi informasi bagi orang tua agar lebih hati-hati dalam memberikan didikan moral dan lebih memperhatikan lingkungan sosial anak yang akan berpengaruh terhadap identitas moral dan pembentukan kepribadiannya.

- b. Bagi Sekolah

Peneliti berharap, melalui informasi ini sekolah mampu mempertimbangkan untuk merancang dan menyusun program serta sistem dengan harapan dapat meminimalisir

munculnya tindak agresivitas pada siswa dan menambah didikan moral atau pembentukan karakter yang berakhlak mulia sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pada Pasal 3 dari Bab 2.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti berharap, melalui segala bentuk informasi dalam penelitian ini dapat sedikitnya membuka pemikiran mahasiswa terlebih mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Sunan Gunung Djati Bandung bilamana ingin melakukan penelitian yang selaras sehingga dapat menghindari kesalahan-kesalahan yang mungkin dilakukan peneliti dalam penelitian ini.

