

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Remaja disebut juga sebagai masa peralihan dimulai dari umur 10 hingga 21 tahun (King, 2017). Perubahan fisik, fokus perhatian pada teman sebaya, kemampuan menunjukkan kemandirian, dan pencarian identitas merupakan ciri khas dari masa perkembangan remaja (Umami, 2019). Periode ini memiliki risiko karena menghadapi banyak perubahan secara bersamaan sehingga remaja mengalami masalah yang memerlukan bantuan (Papalia, 2021). Risiko yang dialami salah satunya, yaitu ketidakstabilan emosi mengakibatkan remaja kekurangan dalam kapasitas pengambilan keputusan dan dapat mempengaruhi perilaku remaja menjadi agresif, gegabah, dan melakukan tindakan yang ekstrem (Agustriyana, 2017).

Perilaku remaja yang agresif, gegabah, dan melakukan tindakan yang ekstrem dapat meningkatkan kasus kekerasan fisik dan psikis serta perilaku agresif di kalangan remaja, seperti tercatat dalam data yang dipublikasi oleh KPAI (2024) pada tahun 2023 tercatat 137 kasus anak remaja korban perundungan, 411 kasus anak remaja korban kekerasan fisik dan/atau psikis, 3 kasus anak remaja pelaku perundungan, dan 158 anak remaja berhadapan dengan hukum (sebagai pelaku). Kasus perilaku agresif yang dilakukan oleh remaja dalam dua bulan pertama tahun 2023 saja sudah

terdapat beberapa kasus perundungan atau kekerasan fisik. Beberapa diantaranya, yaitu kasus santri yang dibakar oleh seniornya, perundungan antar siswi dikarenakan tersinggung, dua pelajar SMA saling pukul karena pelaku tidak terima korban tidak mau memberikan uang, dan yang terakhir terdapat seorang anak yang memukul ibunya hingga memegang pisau dikarenakan keinginan untuk bermain *game* tidak dikabulkan oleh sang ibu (Larasati, 2023; Wirawan, 2019; Yanuar, 2023; Sofia, 2023). Fenomena-fenomena ini mencerminkan perilaku remaja menyengsarakan diri sendiri dan individu lain. Jika perilaku agresif tidak ditangani dengan serius, maka akan menimbulkan krisis dalam bidang moral, di antaranya tersingkirnya rasa kemanusiaan, kebersamaan, dan kesetiakawanan (Pratiwi, Situmorang & Yuzarion, 2019).

Berdasarkan survei pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti dengan mewawancarai salah satu guru bimbingan konseling dan dua orang siswa di SMA "X" Subang pada tanggal 20 Oktober 2023 dapat disimpulkan bahwa siswa di SMA "X" Subang memiliki perilaku agresif. Bentuk perilaku agresif yang paling sering dilakukan oleh siswa adalah kemarahan berupa mudah marah akan suatu hal, tidak bisa mengontrol amarah, dan harus membalaskan yang sama menyakitkan jika ia disakiti. Selain itu, permusuhan juga merupakan bentuk perilaku agresif yang paling sering dilakukan oleh siswa berupa iri hati kepada teman yang memiliki prestasi lebih baik, merasa tidak puas dengan apa yang dimiliki, dan berprasangka buruk bahwa temannya sering membicarakannya. Agresi verbal merupakan

bentuk perilaku agresif yang paling rendah, tetapi agresi verbal yang paling sering dilakukan oleh siswa adalah berkata kasar atau mengumpat, membantah, dan mengancam untuk mendapatkan suatu hal.

Menurut Myers dan DeWall (2021) perilaku agresif adalah perilaku dengan tujuan melukai individu secara fisik atau verbal. Sedangkan menurut Buss dan Perry (1992) perilaku agresif merupakan cara untuk menunjukkan emosi negatif untuk target yang diharapkan dengan niat melukai individu secara fisik maupun psikologis. Menyakiti seseorang yang tidak berbuat kesalahan merupakan perbuatan dosa yang paling buruk sesuai dengan firman Allah SWT dalam QS. Al-Ahzab ayat 58 sebagai berikut :

وَالَّذِينَ يُؤْذُونَ الْمُؤْمِنِينَ وَالْمُؤْمِنَاتِ بَغَيْرِ مَا كَتَبْنَا لَهُمْ مِنْ قَبْلِ هَذَا وَمَا كُنْتُمْ بِتَائِبِينَ

Artinya: “Dan orang-orang yang menyakiti orang-orang yang mukmin dan mukminat tanpa kesalahan yang mereka perbuat, maka sesungguhnya mereka telah memikul kebohongan dan dosa yang nyata.”

Dalam ayat ini menyatakan bahwa orang-orang yang menyakiti dengan menuduh, menghina, dan mengganggu orang-orang mukmin laki-laki dan perempuan, tanda ada kesalahan berupa perbuatan buruk yang sengaja mereka perbuat, maka sungguh mereka telah memikul kebohongan dan dosa yang nyata yang menyebabkan mereka layak menerima azab dari Allah.

Perilaku agresif dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Beberapa diantaranya, yaitu faktor sosial, faktor *cultural*, faktor personal, dan faktor situasional (Baron & Branscombe, 2017). Faktor personal terbagi menjadi

beberapa bagian salah satunya, yaitu narsisme. Narsisme adalah sifat kepribadian yang ditandai dengan harga diri yang terlalu tinggi dan empati yang rendah (Konarth & Bonadonna, 2014). Didukung oleh penelitian Nuratika (2022) yang menemukan bahwa narsisme dapat menimbulkan perilaku agresif pada remaja akhir. Selain itu juga, didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Hima dkk (2020) yang menunjukkan korelasi positif antara kecenderungan narsisme dan perilaku agresif pada remaja.

Kemunculan perilaku agresif juga dapat dipengaruhi oleh faktor sosial berupa penayangan kekerasan dalam media seperti film, televisi, dan video game (Baron & Branscombe, 2017). Hal ini didukung oleh penelitian eksperimental yang menghasilkan saat seorang anak telah memainkan *game online*, anak tersebut menunjukkan penurunan perilaku prososial dan peningkatan pikiran agresif serta balas dendam dengan kekerasan terhadap provokasi (Papalia, 2021). Memainkan atau *game online* secara berulang dan terus menerus akan mengakibatkan kecanduan akan *game* itu sendiri. Adiksi *game online* adalah pola perilaku terus menerus, intens, dan sulit dikendalikan yang mengarah pada ketergantungan pada bermain *game online* (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009).

Akibat dari kecanduan *game online*, yaitu lupa waktu dan lupa akan kehidupan yang sebenarnya sehingga waktu untuk bersosialisasi berkurang, mempengaruhi kerangka berpikir, dan dapat mendorong berperilaku agresif (Syahrani, 2015). Menurut Lemmens et al. (2009) aspek kecanduan *game online* dibagi menjadi tujuh, yaitu *salience*, toleransi,

*mood modification, withdrawal, relapse*, konflik, dan masalah. Didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rondo et al. (2019) ditemukan bahwa kecanduan *game online* dapat memicu perilaku agresif.

Peneliti menarik kesimpulan untuk rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu “apakah terdapat hubungan antara narsisme dan adiksi *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMA ‘X’ Subang?”

## **B. Keaslian Penelitian**

Sejumlah penelitian sebelumnya telah dilaksanakan oleh para peneliti untuk mengkaji perilaku agresif dengan menghubungkan berbagai variabel, diantaranya :

1. Penelitian oleh Hima, Abdullah, dan Kurniawan (2020) berjudul "Hubungan antara kecenderungan narsisme dengan perilaku agresif pada remaja akhir" menunjukkan korelasi positif antara kecenderungan narsisme dan perilaku agresif pada remaja. Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada subjek penelitiannya, dimana penelitian ini melibatkan remaja dimulai dari remaja awal hingga remaja akhir yang berada di SMA “X” Subang, sementara penelitian sebelumnya hanya memfokuskan pada remaja akhir. Selain itu, dalam penelitian ini juga terdapat variabel bebas lain yang berbeda dengan penelitian Hima, Abdullah, dan Kurniawan (2020), yaitu adiksi *game online*.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rondo, Wungouw, dan Onibala (2019) berjudul “Hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif

siswa di SMA N 2 Ratahan” yang menunjukkan terdapat hubungan sebab akibat dimana perilaku agresif pada siswa salah satu SMA di Ratahan diakibatkan oleh kecanduan *game online*. Perbedaan pada penelitian ini terletak pada subjek penelitian dan salah satu variabel bebas penelitian. Penelitian ini menggunakan remaja di SMA “X” Subang dan menggunakan narsisme sebagai variabel bebas lainnya, sedangkan penelitian Rondo, Wungouw, dan Onibala (2019) menggunakan siswa SMA N 2 Ratahan sebagai subjek penelitian dan hanya menggunakan kecanduan *game online* sebagai variabel bebas.

3. Penelitian Aulia (2022) berjudul “Hubungan antara Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja di Mabar Hilir Kota Medan” terdapat hubungan positif kecanduan *game online* dengan perilaku agresif. Perbedaan pada penelitian ini terletak pada subjek penelitian dan variabel bebas penelitian. Penelitian ini menggunakan remaja di SMA “X” Subang dan menggunakan narsisme dan kecanduan *game online* sebagai variabel bebas, sedangkan penelitian Aulia (2022) menggunakan remaja di Mabar Hilir Kota Medan sebagai subjek penelitian dan hanya menggunakan kecanduan *game online* sebagai variabel bebas.

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk menguji hubungan antara narsisme dan adiksi *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di SMA "X" Subang.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam penerapan ilmu pengetahuan di bidang psikologi khususnya psikologi sosial dan kenakalan remaja yang berhubungan dengan topik narsisme, adiksi *game online*, dan perilaku agresif pada remaja. Selain itu, diharapkan penelitian ini berguna sebagai referensi untuk riset masa depan.

#### 2. Manfaat praktis

##### a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan siswa dapat menghindari perilaku narsisme dan mengendalikan penggunaan *game online* setelah menyadari bahwa keduanya dapat menyebabkan perilaku agresif.

##### b. Bagi orang tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman untuk para orang tua mengenai topik yang diteliti, sehingga para orang tua dapat memberikan arahan atau panduan yang sesuai dan tepat bagi remaja dalam menghadapi isu-isu terkait narsisme, adiksi *game online*, dan perilaku agresif.