

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Agresifitas merupakan fenomena umum yang terjadi di masyarakat. Perilaku agresif sering kita jumpai di sekitar kita, seperti aksi perkelahian siswa, maupun aksi kekerasan fisik dan verbal lainnya. Agresifitas merupakan tingkah laku individu yang ditujukan untuk melukai atau mencelakakan individu lain yang tidak menginginkan datangnya tingkah laku tersebut. Agresifitas sebagai perilaku fisik atau verbal yang dimaksudkan untuk menyebabkan kerusakan (Myers, 2012).

Banyak perilaku kekerasan yang dilakukan oleh remaja tidak hanya secara fisik melainkan juga secara verbal. Agresif secara verbal lebih banyak dan sering dilakukan oleh remaja. Mereka mengancam pada objek yang tidak nyata, mengacu pada perhatian, bicara keras-keras, menunjukkan adanya delusi atau pikiran paranoid (Yosep, 2011).

Kekerasan terhadap anak di Indonesia, sebesar 40% pada anak usia 13-15 tahun melaporkan pernah diserang secara fisik sedikitnya satu kali dalam setahun, 26% melaporkan pernah mendapatkan hukuman fisik dari orang tua atau pengasuh di rumah, dan 50% anak melaporkan di-bully di sekolah. Menurut data dari Komisi Nasional Perlindungan Anak Indonesia (Komnas PAI) kasus kekerasan pada anak tertinggi pada tahun 2014 dengan jumlah kasus sebanyak 5066 kasus dengan kasus anak yang berhadapan dengan hukum sebanyak 7967 kasus (KPAI, 2018).

Kekerasan terhadap anak di Indonesia, sebesar 40% pada anak usia 13-15 tahun melaporkan pernah diserang secara fisik sedikitnya satu kali dalam setahun, 26% melaporkan pernah mendapatkan hukuman fisik dari orang tua atau pengasuh di rumah, dan 50% anak melaporkan di-bully di sekolah. Menurut data dari Komisi Nasional Perlindungan Anak Indonesia (Komnas PAI) kasus kekerasan pada anak tertinggi pada tahun 2014 dengan jumlah kasus sebanyak 5066 kasus dengan kasus anak yang berhadapan dengan hukum sebanyak 7967 kasus (KPAI, 2018).

Data statistik kriminal tahun 2018 secara nasional dijelaskan bahwa selama periode tahun 2015–2017, jumlah kejadian kejahatan atau tindak kriminalitas di Indonesia cenderung fluktuatif. Jumlah kejadian kejahatan (*crime total*) pada tahun 2015 sebanyak 352.936 kasus, tahun 2016 meningkat menjadi sebanyak 357.197 kasus dan tahun 2017 menurun menjadi 336.652 kasus (Badan Pusat Statistik, 2018).

Data statistik kriminal polda jateng tahun 2017 menunjukkan bahwa angka kejahatan secara umum terdapat 12.033 kasus. Kejahatan tersebut terdiri dari kejahatan terhadap nyawa (Pembunuhan/*Homicide*) 30 kasus, kejahatan terhadap fisik/badan (*Violence*) 730 kasus, kejahatan terhadap kesusilaan 270 kasus, kejahatan terhadap kemerdekaan orang 222 kasus, kejahatan terhadap hak/milik dengan penggunaan kekerasan 256 kasus, kejahatan terhadap hak/milik tanpa penggunaan kekerasan 4621 kasus, kejahatan terkait narkoba 1.243 kasus, kejahatan terkait penipuan, penggelapan, dan korupsi 1540 kasus (Badan Pusat Statistik, 2018).

Angka kejahatan di Kabupaten Banyumas setiap tahun semakin meningkat. Berdasarkan data dari Polres Banyumas dari tahun 2016 terdapat 484 kasus kejahatan, pada tahun 2017 jumlah kejahatan meningkat menjadi 599 kasus, Kenaikan angka kejahatan cukup signifikan terjadi di tahun 2018 yakni sebanyak 848 kasus. Jenis angka kejahatan yang terjadi berupa pencurian dengan pemberatan (*curat*) menjadi penyumbang tertinggi dengan kejadian mencapai 233 kasus, pencurian sepeda motor (*curanmor*) sebanyak 165 kasus, perjudian 76 kasus, penipuan 60 kasus, narkoba 51 kasus, pencurian dengan kekerasan (*curas*) 15 kasus, uang palsu dan *cyber crime* 3 kasus, dan perkosaan 1 kasus (Satelit Post, 2018).

Salah satu yang menyebabkan munculnya sikap-sikap agresif pada remaja yaitu kurangnya dasar-dasar keimanan di dalam diri remaja. Seseorang yang mengalami kemerosotan iman cenderung melakukan hal-hal yang dilarang oleh agama. Pemahaman tentang dosa dan pahala, tentang baik dan buruk menjadi kabur. Agama berisi tentang pesan moral yang dapat menentukan baik buruknya suatu perilaku seseorang (Wilis, 2012).

Salah satu faktor yang mempengaruhi agresifitas adalah pengendalian diri yang di peroleh melalui pengamalan nilai-nilai religiusitas. Sehingga dengan adanya religiusitas dapat mengontrol perilaku individu sesuai dengan norma sosial dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dapat dipahami karena religiusitas mendorong individu untuk berperilaku baik dan bertanggung jawab atas perbuatannya, tingginya tingkat religiusitas dapat mendorong individu untuk berlomba-lomba dalam kebaikan. Oleh karena itu religiusitas sangat diperlukan setiap individu dalam membentuk moralitas (Jalaluddin, 2010).

Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap beberapa mahasiswa semester VII di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto didapatkan banyak mahasiswa yang sering lalai atas kewajiban mereka sebagai hamba Allah, contohnya sering terlambat melaksanakan sholat dan terkadang lupa dikarenakan kesibukan aktifitas akademik. Ada beberapa mahasiswa yang ketika mendapatkan undangan kajian agama tidak hadir, dengan alasan banyak tugas lain yang harus dikerjakan. Fenomena tersebut diatas menunjukkan bahwa nilai keagamaan yang dimiliki sangat kecil. Hal tersebut akan berdampak pada perilaku mahasiswa sehari-hari. Terlihat bahwa di kalangan mahasiswa timbul adanya permusuhan, emosi, marah, saling mengejek, dan ada juga menyebar fitnah yang sangat merugikan orang lain.

Religiusitas merupakan sesuatu yang mutlak dibutuhkan untuk memberikan kepastian norma, tuntunan untuk hidup secara sehat dan benar, dimana norma religiusitas ini merupakan kebutuhan psikologis yang akan memberikan keadaan mental yang seimbang, mental yang sehat dan jiwa yang tenteram. Religiusitas juga merupakan nilai yang mempengaruhi seseorang dalam berfikir, dan berperilaku (Firdaus, 2009).

Faktor lain yang dapat mempengaruhi agresifitas adalah media sosial. Media sosial sedikit demi sedikit telah membawa kita ke suatu pola budaya yang baru dan menentukan pola pikir kita. Pola pikir individu akan mempengaruhi sikap dan perilaku termasuk didalamnya adalah agresifitas. Salah satu faktor yang paling berperan dalam mempengaruhi perilaku agresifitas di era digital saat ini adalah media sosial (Myers, 2012).

Perilaku agresif dapat terjadi lewat kata-kata dan tulisan. Lewat sosial media seperti *facebook*, *twitter*, dan *path* misalnya, seseorang dapat melampiaskan amarah untuk saling menjelekan atau pun menyakiti satu sama lain dengan tulisan-tulisan mereka. Sosial media yang diciptakan untuk mempererat hubungan antar manusia kini sudah salah arah. Bukannya menjadi tempat silaturahmi, sosial media menjadi tempat saling menghujat dan mengejek satu sama lain. Perilaku yang terjadi di atas di sebut agresif (Prayitno, 2010).

Besarnya dampak media sosial tidak hanya memberikan dampak positif tetapi juga memberikan dampak negatif kepada manusia terutama dampaknya bagi interaksi sesama manusia yang saat ini telah di pengaruhi media sosial. Penggunaan Media sosial dapat membuat seseorang menjadi ketergantungan terhadap media sosial. Salah satu dugaan dampak negatif kekerasan dalam media pada individu adalah perilaku agresif atau agresifitas (Koeswara, 2011).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap beberapa mahasiswa semester VII di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto pengguna situs media sosial. Peneliti mengamati perilaku beberapa mahasiswa yang hobi menggunakan media sosial, bahwa mahasiswa cenderung menghabiskan waktu yang panjang guna mengakses media sosial, hingga tak jarang bisa semalaman suntuk hingga pagi hari. Mahasiswa menggunakan internet sebuah kebutuhan yang rutin untuk dilakukan di setiap kesempatan waktu yang ada. Hasil observasi dan

wawancara tersebut didapatkan bahwa banyak mahasiswa yang menyatakan media sosial dapat menjadi sarana untuk berkomunikasi dengan teman-teman, untuk menanyakan kabar, kegiatan dan aktifitas rutin setiap hari. Ada juga mahasiswa melalui media sosial sebagai sarana berkomunikasi tentang tugas kuliah, materi perkuliahan, merencanakan pertemuan untuk mengerjakan tugas kelompok atau membahas hal-hal lain yang berkaitan dengan dunia perkuliahan. Beberapa mahasiswa merasakan pengaruh sosial media, bahwa banyaknya waktu yang terbuang dan gaya hidup sosial yang akhirnya berpengaruh terhadap tugas akademik diantaranya nilai IPK yang menurun dibandingkan dengan sebelumnya. Ada mahasiswa yang sering mengakses *video games* seperti diantaranya *Mortal Combat*, *Mobile Legend*, dan *Doom* yang sedang populer. *Games* yang diakses tersebut banyak mengandung unsur kekerasan sehingga membuat timbulnya perilaku agresif pada mahasiswa, contohnya mengejek, adanya permusuhan, emosi dengan kemarahan, dan perilaku agresi lainnya. Menurut pengamatan peneliti, banyak mahasiswa menggunakan internet hanya untuk kepentingan aktivitas kesenangan (*leisure/fun activities*) dari pada untuk kepentingan lainnya seperti pencarian informasi (*information utility*), dan komunikasi (*communication*).

Perilaku agresif sering terjadi di kalangan anak muda karena karakteristik perkembangan mereka. Kelompok ini ditemukan bahwa agresi sebagai cara mudah untuk memecahkan masalah mereka. Reaksi ini bisa merupakan hasil dari beberapa faktor seperti faktor sosial (persahabatan, hubungan suku, dan geng), faktor ekonomi (pengangguran dan kemiskinan), faktor psikologis yang terkait dengan perilaku agresif (seperti: stres,

kecemasan, frustrasi, kegagalan, kecanduan alkohol dan narkoba, pencurian dan kejahatan), faktor akademik juga memainkan peran besar di hadapan perilaku agresif (Khalifa, 2004 dalam Qaisy, 2014).

Survei pendahuluan untuk mengidentifikasi perilaku agresi di kalangan mahasiswa sudah dilakukan terhadap 30 orang mahasiswa di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Pengumpulan data agresifitas mahasiswa tersebut berdasarkan kuesioner tentang agresifitas yang mengacu pada penelitian Buss, A.H., & Perry, M. (1992) "*The Aggression Questionnaire*", dengan penilaian 4 faktor skala dimensi agresifitas yaitu agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan permusuhan. Hasilnya menunjukkan bahwa agresifitas di kalangan mahasiswa di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto didapatkan agresifitas tertinggi pada dimensi kemarahan (35,50%), dan agresi verbal (27,61%), sedangkan agresifitas terendah pada dimensi permusuhan (19,41%), dan agresi fisik (17,48%). Tingginya agresifitas pada dimensi kemarahan dapat ditunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa dalam kondisi labil menghadapi situasi dialami saat ini. Mereka mungkin memiliki ambang toleransi yang rendah melawan stressor dan tidak bisa mengatasi kondisi seperti itu dengan baik. Emosi yang labil dipengaruhi oleh suasana hati yang menyenangkan diakibatkan oleh nilai/prestasi akademik tidak sesuai dengan target pencapaian yang diinginkan. Selain itu, perilaku agresi juga timbul karena interaksi dengan individu dalam suatu lingkungan. Banyak mahasiswa yang tinggal di luar rumah (pondokan), tinggal di pondokan akan meningkatkan perilaku agresif antara siswa karena kontak pribadi juga perilaku maladaptif.

Fenomena kasus perilaku agresif juga pernah terjadi dikalangan mahasiswa yaitu adanya perkelahian antara kedua remaja perempuan di sebuah kafe di Purwokerto, Jawa Tengah. Keduanya merupakan mahasiswa salah satu kampus di Purwokerto. Perkelahian tersebut terjadi di salah satu kafe pada hari Selasa (3/9/2019) sekitar pukul 21.30 WIB. Peristiwa tersebut terjadi karena kesalahpahaman, sehingga terjadi agresi fisik antara keduanya.

Berdasarkan latar belakang dan fenomena tersebut di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Penggunaan Media Sosial, Religiusitas dengan Agresifitas Mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto”.

B. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian yaitu, “Apakah ada hubungan penggunaan media sosial, religiusitas dengan agresifitas mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto?”

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan penggunaan media sosial, religiusitas dengan agresifitas mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

2. Tujuan khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- b. Mengidentifikasi tingkat penggunaan media sosial pada mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- c. Mengidentifikasi tingkat religiusitas mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- d. Mengidentifikasi tingkat agresifitas mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- e. Menganalisa hubungan penggunaan media sosial, religiusitas dengan agresifitas mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

D. MANFAAT PENELITIAN

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi semua pihak, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah referensi dan acuan bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti lebih jauh, serta dapat memberikan informasi dan pengetahuan secara teoritis bagi pembaca khususnya dibidang keperawatan komunitas berkaitan dengan penggunaan media sosial, religiusitas dengan agresifitas mahasiswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini berguna sebagai sarana untuk menjawab ketertarikan peneliti dan memberikan pengetahuan tentang fenomena yang berhubungan dengan penggunaan media sosial, religiusitas dengan agresifitas mahasiswa.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian untuk pengembangan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media sosial, religiusitas dengan agresifitas.

c. Bagi Institusi Pendidikan

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah kepustakaan dan pengetahuan khusus pada keperawatan komunitas terkait hubungan penggunaan media sosial, religiusitas dengan agresifitas.