

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. PENELITIAN TERKAIT

Tabel 2.1 Penelitian Terkait

No	Nama	Judul	Metode	Hasil	Perbedaan	Persamaan
1.	Siti Aisyah (2018)	Religiusitas dan agresivitas pada partisipan partai politik	Analisa data untuk pengujian hipotesis dilakukan menggunakan teknik korelasi Spearman Brown	Ada hubungan negatif yang signifikan antara religiusitas dengan agresivitas pada partisan partai politik.	Variabel penelitian. Peneliti menggunakan 3 variabel yaitu: Penggunaan media sosial, religiusitas dan agresifitas	Metode penelitian menggunakan kuantitatif korelasional
2.	Moh. Chablul Chaq (2018)	Religiusitas, Kontrol Diri dan Agresivitas Verbal Remaja	Analisis data menggunakan Spearman's Rho	Tidak ada hubungan antar a religiusitas dengan agresivitas verbal pada remaja	Variabel penelitian. Peneliti menggunakan 3 variabel yang berbeda yaitu: Penggunaan media sosial, religiusitas dan agresifitas	Metode penelitian menggunakan kuantitatif korelasional
3.	Istiqomah (2017)	Penggunaan Media Sosial Dengan Tingkat Agresivitas Remaja	Kuantitatif korelasional dengan menggunakan perhitungan <i>product moment pearson</i>	Adanya hubungan positif antara penggunaan media sosial dengan tingkat agresifitas remaja	Variabel penelitian. Peneliti menggunakan 3 variabel yaitu: Penggunaan media sosial, prestasi belajar dan agresifitas	Metode penelitian menggunakan kuantitatif korelasional
4.	Rivo Armanda Satria, Adnil Edwin Nurdin, dan Hafni Bachtiar (2015)	Hubungan Kecanduan Bermain Video Games Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Murid Laki-laki di SD Negeri Cupak Tangah Pauh	Kuantitatif korelasional dengan menggunakan uji statistik <i>chi-square</i>	Terdapat hubungan yang bermakna antara kecanduan bermain video games dengan perilaku agresif	Variabel penelitian. Peneliti menggunakan 3 variabel yaitu: media sosial, prestasi belajar dan agresifitas	Metode penelitian menggunakan kuantitatif korelasional

No	Nama	Judul	Metode	Hasil	Perbedaan	Persamaan
5.	Ryan C. Shorey ¹ (2016)	<i>The relationship between spirituality and aggression in a sample of men in residential substance use treatment</i>	Kuantitatif korelasional	<i>These results provide preliminary evidence that spirituality may be an important protective factor for aggression perpetration and future research should replicate and extend our findings</i>	Variabel penelitian. Peneliti menggunakan 3 variabel yaitu: media sosial, prestasi belajar dan agresifitas	Metode penelitian menggunakan kuantitatif korelasional
6.	Tugberk Kaya (2015)	<i>The effect of social media on student's behaviors: Facebook as a casestudy</i>	Penelitian Kualitatif (Studi kasus)	<i>The study also indicates that students were aware of protecting their social identity as their Facebook shares are not public. Furthermore, they respect privacy as they do not use their friend's Facebook account</i>	Metode penelitian menggunakan kuantitatif korelasional	Variabel penelitian. menggunakan penggunaan media sosial

B. LANDASAN TEORI

1. Agresifitas

a. Pengertian

Myers (2012) mendefinisikan agresifitas sebagai perilaku fisik atau verbal yang dimaksudkan untuk menyebabkan kerusakan. Agresifitas yang dimaksudkan disini terdiri dari *Hostile aggression* dan *Instrumental aggression*. *Hostile aggression* berasal dari kemarahan yang bertujuan melukai, merusak, atau merugikan.

Instrumental aggression merupakan agresi yang bertujuan untuk melukai, merusak atau merugikan tetapi hanya sebagai alat untuk mencapai tujuan lainnya.

Menurut Hasballah (2010) perilaku agresif merupakan perwujudan perilaku seseorang yang cenderung melawan suatu rintangan sekuat apapun dan ini berakibat pada pelanggaran-pelanggaran, baik pada nilai yang berlaku dalam masyarakat maupun norma-norma yang harus dipatuhi.

Baron dan Byrne (2009) mengemukakan bahwa perilaku agresif adalah tingkah laku yang diarahkan kepada tujuan menyakiti makhluk hidup lain yang ingin menghindari perlakuan semacam itu.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat ditarik kesimpulan, bahwa agresifitas adalah suatu perilaku yang dimaksudkan untuk melukai atau menyakiti. Perilaku agresif mengandung unsur kekerasan, serangan atau gangguan baik secara fisik ataupun verbal, dan merusak atau mengambil hak milik orang lain dengan tujuan dan korban tidak menghendaki perilaku tersebut.

b. Jenis-Jenis Agresifitas Pada Manusia

Menurut Buss dan Perry (1992) dalam Myers (2012) mengelompokkan agresi manusia dalam (8) delapan jenis:

- 1) Agresi fisik aktif langsung: tindakan agresi fisik yang dilakukan individu/kelompok dengan cara berhadapan secara langsung dengan individu atau kelompok lain yang menjadi targetnya dan terjadi kontak fisik secara langsung, seperti memukul, mendorong, menembak.

- 2) Agresi fisik pasif langsung: tindakan agresi fisik yang dilakukan individu / kelompok dengan cara berhadapan dengan individu / kelompok lain yang menjadi targetnya, namun tidak terjadi kontak fisik secara langsung, seperti demonstrasi, aksi mogok, aksi diam.
- 3) Agresi fisik aktif tidak langsung: tindakan agresi fisik yang dilakukan individu / kelompok lain dengan cara tidak berhadapan secara langsung dengan individu / kelompok lain yang menjadi targetnya, seperti merusak harta korban, membakar rumah, atau menyewa tukang pukul.
- 4) Agresi fisik pasif tidak langsung: tindakan agresi fisik yang dilakukan oleh individu / kelompok lain yang menjadi targetnya dan tidak terjadi kontak fisik secara langsung seperti tidak peduli apatis, masa bodoh.
- 5) Agresi verbal aktif langsung: yaitu tindakan agresi verbal yang dilakukan individu / kelompok dengan cara berhadapan dengan individu / kelompok lain namun tidak terjadi kontak verbal secara langsung, seperti menolak berbicara, bungkam.
- 6) Agresi verbal aktif tidak langsung: yaitu tindakan agresi verbal yang dilakukan individu / kelompok lain dengan cara tidak berhadapan secara langsung dengan individu atau kelompok lain yang menjadi targetnya, seperti menyebar fitnah, mengadu domba.

- 7) Agresi verbal aktif tidak langsung: tindakan agresi fisik yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan cara tidak berhadapan secara langsung dengan individu atau kelompok lain yang menjadi targetnya, seperti menyebar fitnah dan mengadu domba
- 8) Agresi verbal pasif tidak langsung: yaitu tindakan agresi verbal yang dilakukan individu/ kelompok dengan cara tidak berhadapan dengan individu atau kelompok lain yang menjadi targetnya dan tidak terjadi kontak verbal secara langsung seperti tidak member suara.

c. Tujuan Agresifitas

Berkowitz menyebutkan beberapa tujuan agresi selain melukai (*non-injurious goal*) (Abdul, 2014) terdiri dari:

- 1) *Coercion*: Agresi boleh jadi hanyalah perilaku kasar yang tujuannya bukan untuk melukai. Tujuan utama *coercion* untuk mengubah perilaku orang lain atau menghentikan perilaku orang lain yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan.
- 2) *Power and Dominance*: Perilaku agresi kadang ditujukan untuk meningkatkan dan menunjukan kekuasaan dan dominasi. Bagi orang yang menganggap penting dan ingin memelihara kekuasaan dan dominasinya kekerasan kadang menjadi salah satu cara untuk menunjukannya.

- 3) *Impression Management*: Perilaku agresi kadang ditunjukan dalam rangka menciptakan kesan. Orang yang konsep dirinya sebagai orang kuat ataupun berani seringkali menggunakan agresi untuk memperteguh kesan yang ingin diciptakannya.

d. Dimensi Agresifitas

Bentuk agresi manusia menurut Buss dan Perry (1992) dalam Myers (2012) menguraikan agresivitas menjadi empat bentuk yaitu :

1) Agresi fisik

Bentuk perilaku agresif yang dilakukan dengan menyerang secara fisik dengan tujuan untuk melukai atau membahayakan seseorang. Perilaku agresif ini ditandai dengan terjadinya kontak fisik antara agresor dan korbannya. Hal ini termasuk memukul, menendang, menusuk dan membakar.

2) Agresi verbal

Merupakan agresi yang dilakukan untuk melukai orang lain secara verbal. Orang dapat dikatakan melakukan agresi verbal misalnya ketika membentak, mengumpat, mengejek dan berdebat.

3) Kemarahan

Bentuk *indirect aggression* atau agresi tidak langsung berupa perasaan benci kepada orang lain maupun sesuatu hal atau karena seseorang tidak dapat mencapai tujuannya. Contohnya adalah mudah kesal dan tersinggung.

f. Faktor Pencetus Agresifitas

Faktor pencetus munculnya agresifitas (Myers, 2012) terdiri dari:

1) Peristiwa yang tidak menyenangkan

Peristiwa yang tidak menyenangkan meliputi rasa sakit, dan panas. Pengalaman yang tidak menyenangkan merupakan pemicu dasar penyebab timbulnya agresi permusuhan. Frustrasi jelas merupakan salah satu bentuk ketidak nyamanan, namun semua peristiwa yang tidak mengenakan baik harapan yang hancur, penghinaan, maupun rasa sakit pada tubuh dapat menimbulkan ledakan emosi. Bahkan siksaan pada yang berasal dari kondisi depresi dapat meningkatkan kemungkinan permusuhan dan perilaku agresif.

2) Penyerangan

Penyerangan ini meliputi keterbangkitan, sinyal agresi dan pengaruh media. Penyerangan kepada orang lain akan membangkitkan agresivitas pada manusia. Frustrasi agresi kekerasan cenderung muncul jika ada sinyal agresi yang membebaskan kemarahan erpendam. Ketersediaan media juga memicu meningkatkan agresivitas karena melalui media mereka banyak yang mencontoh model kekerasan.

3) Provokasi

Provokasi yang dimunculkan pada kelompok tertentu akan memicu munculnya agresivitas.

g. Faktor-Faktor Penyebab Munculnya Agresifitas

Menurut Sarwono dan Meinarno (2009) menjelaskan penyebab timbulnya agresi pada individu, antara lain:

1) Faktor Sosial

Frustrasi, terhambatnya atau tercegahnya upaya mencapai tujuan kerap menjadi penyebab agresi. Kondisi ini menjadi mungkin dengan pemikiran bahwa agresi yang dilakukan individu tadi dapat mengurangi marah yang ia alami. Agresi tidak selalu muncul karena frustrasi. Hukuman verbal atau fisik juga menjadi salah satu penyebab agresi. Menyepelkan dan merendahkan sebagai ekspresi sikap arogan atau sombong, *predictor* yang kuat bagi munculnya agresi.

2) Faktor Personal

Faktor personal ini meliputi:

- a) Pola tingkah laku berdasarkan kepribadian. Individu dengan pola tingkah laku A cenderung lebih agresif dari pada individu dengan pola tingkah laku B. Menurut Fieldman, Tipe A identik dengan karakter terburu-buru, kompetitif, tingkah laku yang ditunjukkan oleh individu tipe B adalah bersikap sabar, kooperatif, nonkompetisi, dan non agresif (Feldman, et. Al., 2009).

b) Narsisme dan ancaman ego juga menjadi salah satu penyebab timbulnya agresi. Individu yang narsis memiliki tingkat agresivitas lebih tinggi. Hal ini dikarenakan dirinya merasa terancam jika ada individu lain yang mempertanyakan dirinya. Mereka bereaksi dengan tingkat agresi yang tinggi terhadap umpan balik dari orang lain yang mengancam ego mereka yang besar. Maka, kemudian yang terwujud adalah tingkah laku agresif.

c) Perbedaan jenis kelamin, sering diungkapkan bahwa laki-laki lebih agresif dari pada perempuan.

3) Kebudayaan

Penyebab timbulnya agresi adalah faktor kebudayaan. Lingkungan geografis, seperti pesisir atau pantai menunjukkan karakter lebih keras daripada masyarakat yang hidup di pedalaman. Nilai dan norma yang mendasari sikap dan tingkah laku di masyarakat juga berpengaruh terhadap agresifitas satu kelompok.

4) Situasional

Ketidaknyamanan akibat panas menyebabkan kerusuhan dan bentukbentuk agresi lainnya. Hal yang paling sering muncul ketika udara panas adalah timbulnya rasa tidak nyaman yang berujung pada meningkatnya agresi sosial.

5) Sumber Daya

Daya dukung alam terhadap kebutuhan individu tak selamanya mencukupi. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya lebih untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Diawali dengan tawar-menawar, jika tidak mencapai kata sepakat, maka akan terbuka dua kemungkinan besar, pertama mencari sumber pemenuhan kebutuhan lain, kedua mengambil paksa dari pihak yang memilikinya.

6) Media Massa

Tayangan dari televisi berpotensi besar diimitasi oleh penontonnya. Beberapa penelitian tentang televisi dan kekerasan lebih banyak dilakukan baik di dalam negeri maupun diluar negeri secara teoritis penjelasan dari kajian ini mengarah pada teori belajar sosial.

h. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Agresifitas

★ Faktor yang mempengaruhi agresifitas (Myers, 2012) terdiri dari:

1) Pengaruh Neurologis

Agresi merupakan perilaku yang kompleks, tidak ada satu titik pun di otak yang mengendalikannya. Akan tetapi para peneliti telah menemukan system saraf yang menjadi saluran agresi pada manusia. Saat para peneliti mengaktifkan area otak tersebut, kemarahan meningkat, dan ketika dinonaktifkan kemarahan menurun.

2) Pengaruh Genetis

Hereditas mempengaruhi kepekaan system syaraf terhadap isyarat-isyarat agresif.

3) Pengaruh Biokimia

Kandungan bahan kimia dalam darah dapat mempengaruhi kepekaan saraf terhadap stimulasi agresif. Alkohol dapat meningkatkan agresifitas karena dengan mengkonsumsi alkohol dapat mengurangi kemampuan mawas diri (*self-awareness*), pemusatan perhatian pada hal-hal yang dapat memancing kemarahan dan asosiasi orang-orang secara mental mengenai alkohol dan agresi. *Testoteron* sebagai *hormone testoteron* laki laki juga mempengaruhi agresivitas manusia.

4) Serotonim yang rendah

Rendahnya tingkat serotonin, neurotransmitter yang membuat lobus frontalis memiliki banyak reseptor yang melakukan pengendalian impuls. Kadar serotonin yang rendah pada manusia sering ditemukan pada anak-anak dan remaja yang rentan melakukan penganiayaan.

5) Interaksi antara biologis dan perilaku

Arus pertukaran antara *testoteron*, *serotonim* dan perilaku mengalir dua arah. *Serotonim* mungkin memperkuat perilaku dominasi dan agresifitas, tetapi perilaku mendominasi atau mengalahkan juga dapat meningkatkan *testoteron*.

Menurut Mahmudah (2012) bahwa agresifitas dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain:

- 1) Provokasi
- 2) Kondisi aversif
- 3) Religiusitas
- 4) Isyarat agresifitas
- 5) Kehadiran orang lain
- 6) Deindividualisasi
- 7) Obat-obatan terlarang (Mahmudah, 2012).

Willis (2010) berpandangan bahwa faktor-faktor yang menyebabkan munculnya sikap-sikap agresif pada remaja salah satunya yaitu kurangnya dasar-dasar keimanan di dalam diri remaja. Seseorang yang mengalami kemerosotan iman cenderung melakukan hal-hal yang dilarang oleh agama.

2. Media Sosial

a. Pengertian

Media sosial adalah perkembangan teknologi-teknologi web terbaru menggunakan internet yang memudahkan manusia untuk bisa berkomunikasi, berpartisipasi, saling berbagi ilmu dan membangun komunitas secara *online*, sehingga dapat menyebarluaskan konten mereka sendiri. Fenomena ini muncul karena memungkinkan penggunaanya untuk menggunakan ruang seluas-luasnya di media sosial dan menunjukkan identitasnya yang lain dengan yang dimiliki pengguna tersebut di dunia nyata (Flew, 2011).

Media sosial merupakan suatu relasi seperti suatu blok bangunan dari dunia sosial, setiap rangkaian didalamnya memiliki suatu hubungan relasi yang dikombinasikan untuk membuat suatu pola jaringan, hal tersebut muncul dari koneksi yang terjalin antara orang, kelompok, dan hal lainnya (Hansen, at. Al., 2011).

Kaplan dan Haenlein (2010) mendefinisikan media sosial sebagai sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi *web 2.0*, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user generated content*.

Media sosial merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan pengguna berinteraksi dan memberikan timbal balik dengan sesama pengguna, membuat, mengedit dan membagikan informasi dalam berbagai bentuk (Selwyn, 2012).

Media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual (Nasrullah, 2012).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa situs media sosial merupakan suatu layanan berbasis *web* yang digunakan untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan orang lain yang memiliki tujuan yang sama. Media sosial akan mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan *feedback* secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

b. Pembagian Media Sosial

Majalah Business Horizons (2010) berjudul “*User of the World, United The Challenges and Oppootunities of Social Media*”, Andreas M. kaplan dan Michael Haenlein membuat klasifikasi ciri-ciri penggunaannya yang pada dasarnya media sosial dapat dibagi menjadi enam jenis, yaitu:

- 1) Proyek kolaborasi *website*, dimana user-nyaizinkan untuk dapat mengubah, menambah, ataupun membuang konten-konten yang termuat di *website* tersebut, seperti *wikipedia*.
- 2) *Blog* dan *microblog*, dimana user mendapat kebebasan dalam mengucapkan suatu hal di *blog* itu, seperti perasaan, pengalaman, pernyataan, sampai kritikan terhadap suatu hal, seperti *Twitter*.
- 3) Konten atau isi, dimana para user di *website* ini saling membagikan konten-konten multimedia, seperti *e-book*, video, foto, gambar, dan lainlain seperti *youtube*.
- 4) Situs jejaring sosial, dimana para user memperoleh izin untuk terkoneksi dengan cara membuat informasi yang bersifat pribadi, kelompok atau sosial sehingga dapat terhubung atau diakses oleh orang lain, seperti *Facebook*.
- 5) *Virtual game world*, dimana pengguna melalui aplikasi 3D dapat muncul dalam wujud avatar-avatar sesuai keinginan dan kemudian berinteraksi dengan orang lain yang mengambil wujud avatar juga layaknya di dunia nyata, seperti *online game*.

- 6) *Virtual Social World*, merupakan aplikasi berwujud dunia virtual yang memberi kesempatan pada penggunanya berada dan hidup di dunia virtual untuk berinteraksi dengan yang lain. *Virtual Social world* ini tidak jauh berbeda dengan *virtual game world*, namun lebih bebas terkait dengan berbagai aspek kehidupan, seperti *Second Life*.

c. Jenis-Jenis Media Sosial

Media sosial adalah teknologi informasi yang berbasis internet sebagai alat komunikasi maupun sebagai media promosi dalam bisnis. Adapun macam-macam media sosial menurut Nasrullah (2012) adalah sebagai berikut :

1) *Blog*

Blog merupakan media sosial yang memungkinkan penggunanya untuk mengunggah aktivitas keseharian, saling mengomentari dan berbagi, baik tautan *web* lain, informasi dan sebagainya.

2) *Microblogging*

Jenis media sosial yang memfasilitasi pengguna untuk menulis dan memublikasikan aktivitas atau pendapatnya. Kehadiran jenis media sosial ini merujuk pada munculnya *Twitter* yang hanya menyediakan ruang tertentu atau maksimal 140 karakter.

3) *Facebook*

Facebook adalah sebuah situs jejaring sosial yang dipaki manusia untuk berinteraksi dengan manusia lain dengan jarak yang jauh. *Facebook* memiliki berbagai macam aplikasi tambahan seperti game, chatting, videochat, halaman komunal, dan lain-lain. Oleh sebab itu, *facebook* dianggap sebagai media sosial dengan fitur yang dianggap paling familiar dengan berbagai kalangan baik tua maupun muda.

4) *Twitter*

Twitter adalah sebuah situs web yang dimiliki dan dioperasikan oleh *twitter.inc* dan merupakan salah satu layanan jejaring sosial dan *microblog daring* yang memungkinkan para penggunanya untuk mengirim, menerima dan membaca pesan berbasis teks yang jumlah karakternya mencapai 140 karakter, yang dikenal dengan sebutan kicauan (*tweet*).

5) *Instagram*

Instagram merupakan suatu jejaring sosial yang di dalamnya fokus kepada berbagi foto penggunanya. Nama *instagram* terdiri dari dua kata yaitu “*insta*” dan “*gram*”. *Insta* berasal dari kata *instan*, yang dapat diartikan dengan kemudahan dalam mengambil dan melihat foto. *Gram* berasal dari kata *telegram*, yang dapat diartikan dengan mengirim sesuatu (foto) kepada orang lain.

6) *LINE*

LINE adalah sebuah aplikasi pengirim pesan instan gratis yang dapat digunakan pada berbagai *platform* seperti *smartphone*, *tablet*, dan komputer. *LINE* difungsikan dengan menggunakan jaringan internet sehingga pengguna *line* dapat melakukan aktivitas seperti mengirim pesan teks, mengirim gambar, video, pesan suara dan lain lain.

7) *BBM (BlackBerry Messenger)*

Berdasarkan Wikipedia bahasa Indonesia *BlackBerry Messenger* sebuah aplikasi pengirim pesan instan yang disediakan untuk para pengguna perangkat *BlackBerry*. Aplikasi ini mengadopsi kemampuan fitur atau aktivitas yang populer di kalangan pengguna perangkat telepon genggam. Melalui aplikasi ini seseorang dapat berbagi informasi, seperti teks, gambar, dan video. *BBM* memiliki sifat personalisasi.

d. Karakteristik Media Sosial

Media sosial memiliki karakteristik khusus yang tidak dimiliki oleh beberapa media siber lainnya. Ada batasan-batasan dan ciri khusus tertentu yang hanya dimiliki oleh media sosial dibanding dengan media lainnya. Adapun karakteristik media sosial (Nasrullah, 2012), yaitu:

1) Jaringan (*network*).

Media sosial memiliki karakter jaringan sosial. Media sosial terbangun dari struktur sosial yang terbentuk di dalam jaringan atau internet. Jaringan yang terbentuk antar pengguna (*users*) merupakan

jaringan yang secara teknologi dimediasi oleh perangkat teknologi, seperti komputer, telepon genggam atau tablet. Jaringan yang terbentuk antar pengguna ini pada akhirnya membentuk komunitas, contohnya seperti *Facebook*, *twitter* dan lain-lain.

2) Informasi (*information*)

Informasi dalam media sosial, menjadi komoditas yang dikonsumsi oleh pengguna. Komoditas tersebut pada dasarnya merupakan komoditas yang diproduksi dan didistribusikan antar pengguna itu sendiri. Kegiatan konsumsi inilah pengguna dan pengguna lain membentuk sebuah jaringan yang pada akhirnya secara sadar atau tidak bermuara pada institusi masyarakat berjejaring.

3) Arsip (*archive*)

Bagi pengguna media sosial, arsip menjadi sebuah karakter yang menjelaskan bahwa informasi telah tersimpan dan bisa diakses kapan pun dan melalui perangkat apa pun. Setiap informasi apa pun yang diunggah di *facebook* informasi itu tidak hilang begitu saja saat pergantian hari, bulan bahkan sampai tahun.

4) Interaktif (*interactivity*)

Karakter dasar dari media sosial adalah terbentuknya jaringan antar pengguna. Jaringan ini tidak sekedar memperluas hubungan pertemanan atau pengikut di internet semata, tetapi juga harus dibangun dengan interaksi antar pengguna tersebut.

e. Tipe Pengguna Media Sosial

Askalani (2012) menjelaskan pengguna media sosial terbagi menjadi 2 yaitu :

- 1) Pengguna aktif : Pengguna melakukan aktivitas seperti memberikan komentar dalam postingan foto atau status serta saling mengirim pesan dalam aplikasi *chat*.
- 2) Pengguna pasif : Pengguna mengecek aplikasi dalam media sosial, mengunjungi situs *web* dan sekedar melihat gambar, foto atau hiburan lainnya.

Sesuai dengan penggunaannya dapat ditarik kesimpulan bahwa media sosial dibagi menjadi dua dalam tipe penggunaannya. Pengguna aktif yang cenderung lebih menggunakan fungsi komentar dan *like* untuk menanggapi postingan dan pengguna pasif yang hanya sekedar melihat foto atau gambar.

f. Aspek Media Sosial

Penggunaan merupakan kegiatan dalam menggunakan atau memakai sesuatu seperti sarana atau barang. Menurut Ardianto dalam bukunya yang berjudul Komunikasi Massa, tingkat penggunaan media dapat dilihat dari frekuensi dan durasi dari penggunaan media tersebut (Elvinaro, 2008).

Menurut Lometti, Reeves, dan Bybee (2001) dalam Rahmani (2016) bahwa penggunaan media oleh individu dapat dilihat dari tiga aspek, yaitu:

- 1) Jumlah waktu, hal ini berkaitan dengan frekuensi, intensitas, dan durasi yang digunakan dalam mengakses situs.
- 2) Isi media, yaitu memilih media dan cara yang tepat agar pesan yang ingin disampaikan dapat dikomunikasikan dengan baik.
- 3) Hubungan media dengan individu dalam penelitian ini adalah keterkaitan pengguna dengan media sosial.

Menurut Rulli Nasrullah (2017:160) media sosial memiliki beberapa dimensi yang mendukung dan berpengaruh terhadap media sosial, dimensi ini saling berkaitan satu sama lain, berikut dimensi media sosial yaitu :

1) *Social Presence*

Dimensi pertama dari media sosial adalah *social presence*. *Social Presence* dapat diartikan dengan kontak yang terjadi ketika terjadi proses komunikasi penilaian responden atas dimensi *social presence* yaitu interaksi media sosial.

2) *Media Richnes*

Dimensi kedua dari media sosial adalah *media richnes*. *Media Richnes* dapat diartikan dengan mengurangi ketidakjelasan dan ketidaknyamanan informasi melalui proses komunikasi.

3) *Self Disclosure*

Dimensi ini diartikan sebagai mengembangkan hubungan dekat dengan melalui pengungkapan diri seperti perasaan, suka, tidak suka, dan pemikiran. Melalui media sosial konsumen dapat mengutarakan pengungkapannya.

g. Dampak Penggunaan Media Sosial

1) Dampak Positif

Beberapa dampak positif pengguna media sosial bagi siswa (Alfiyana, 2014) sebagai berikut:

- a) Siswa dapat belajar mengembangkan keterampilan teknis dan sosial yang sangat dibutuhkan di zaman digital seperti sekarang ini. Mereka akan belajar bagaimana cara beradaptasi, bersosialisasi dengan masyarakat sosial dan mengelola jaringan pertemanan.
- b) Memperluas jaringan pertemanan, siswa akan menjadi lebih mudah berteman dengan orang lain di seluruh dunia, meski sebagian besar diantaranya belum pernah mereka temui secara langsung.
- c) Menambah wawasan siswa tentang berita atau kabar yang sedang banyak dibicarakan untuk bidang pendidikan, kebudayaan, dan lain-lain.
- d) Sebagai media dakwah dan diskusi, di media sosial (*facebook*) siswa dapat bergabung dengan berbagai komunitas.
- e) Siswa dapat bertukar pikiran dan belajar dari perkataan orang, sehingga lebih tanggap dan komunikatif terhadap sekitarnya.
- f) Dapat digunakan sebagai media pembelajaran di bidang pendidikan.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media sosial memiliki dampak positif bagi penggunanya, terutama bagi siswa. Adanya media sosial siswa bisa menambah ilmunya atau mencari informasi yang berkaitan dengan pendidikan. Selain itu media sosial juga bisa menambah pertemanan dengan orang lain.

2) Dampak Negatif

Beberapa dampak negatif pengguna media sosial bagi siswa (Alfiyana , 2014) sebagai berikut:

- a) Berkurangnya waktu belajar, terlalu lama bermain media sosial akan mengurangi jatah waktu belajar.
- b) Mengganggu kesehatan, terlalu banyak menatap layar *handphone* maupun komputer atau laptop dapat mengganggu kesehatan mata.
- c) Siswa menjadi mudah malas, tidak mengerjakan tugas karena selalu ingin tahu status teman-temannya. Sehingga lebih banyak waktu yang terbuang sia-sia untuk hal yang kurang bermanfaat, contohnya *chatting* yang akan berpengaruh terhadap minat belajar.
- d) Kurangnya sosialisasi dengan lingkungan. Ini dampak terlalu sering dan terlalu lama bermain media sosial. Hal ini cukup menghawatirkan perkembangan kehidupan sosial si anak.
- e) Mereka yang seharusnya belajar sosialisasi dengan lingkungan justru lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya.

- f) Memicu terjadinya aksi pornografi dan pelanggaran asusila.
- g) Mudah sekali pengguna media sosial menemukan sesuatu yang berbau seks, karena hal itu banyak dicari di internet.
- h) Banyak terjadi kriminalitas oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab. Contohnya kasus penculikan yang diawali dengan perkenalan seseorang yang tidak dikenalnya, penipuan, pembunuhan dan lainnya.
- i) Menghamburkan uang. Siswa dapat menghabiskan uangnya untuk membeli paketan internet atau *online* berjam-jam di warnet.

Selain memiliki dampak positif, media sosial juga mempunyai dampak negatif bagi siswa yang menyalahgunakan. Dampak negatif yang telah disebutkan di atas, pastinya akan berpengaruh bagi siswa yang tidak dapat mengontrol penggunaan media sosial.

3. Religiusitas

a. Pengertian

Ancok (2010) berpendapat, bahwa religiusitas adalah keberagaman beragama yang diwujudkan dalam berbagai kehidupan manusia, baik itu menyangkut perilaku ritual (beribadah) atau aktivitas lain dalam kehidupan manusia (yang diwarnai dengan nuansa agama), baik yang nampak dan dapat dilihat oleh mata atau yang tidak tampak (terjadi dalam hati manusia).

Religiusitas yang dikemukakan Nashori (2010) adalah seberapa jauh pengetahuan, seberapa kokoh keyakinan, seberapa pelaksanaan ibadah dan kaidah, seberapa dalam penghayatan atas agama yang dianutnya.

Putri (2012) menyatakan, bahwa religiusitas adalah tingkat keimanan agama seseorang yang dicerminkan dalam keyakinan, pengalaman dan tingkah laku yang menunjuk kepada aspek kualitas dari manusia yang beragama untuk menjalani kehidupan sehari-hari dengan baik.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa religiusitas atau keberagamaan merupakan kegiatan beragama seseorang dalam melakukan ibadah, religiusitas tidak hanya suatu hal yang dilakukan secara tampak akan tetapi merupakan keyakinan seseorang yang melibatkan antara hati, pikiran, hal yang nyata dan hal yang ghaib. Sehingga religiusitas dapat menunjukkan kualitas diri seseorang yang beragama.

b. Fungsi Religiusitas

Fungsi religiusitas bagi manusia erat kaitannya dengan fungsi agama. Agama merupakan kebutuhan emosional manusia dan merupakan kebutuhan alamiah. Adapun fungsi agama bagi manusia menurut Jalaluddin (2010), bahwa agama memiliki beberapa fungsi dalam kehidupan manusia meliputi:

1) Fungsi edukatif

Para penganut agama berpendapat bahwa ajaran agama yang mereka anut memberikan ajaran-ajaran yang harus dipatuhi. Ajaran agama secara yuridis berfungsi menyuruh dan melarang. Kedua unsur suruhan dan larangan ini mempunyai latar belakang yang mengarahkan bimbingan agar pribadi penganutnya menjadi lebih baik dan terbiasa dengan baik menurut ajaran dan agama masing-masing.

2) Fungsi penyelamat

Dimana pun manusia berada dia selalu menginginkan dirinya selamat. Keselamatan yang meliputi bidang yang luas adalah keselamatan yang diajarkan oleh agama. Keselamatan yang diberikan oleh agama kepada penganutnya adalah keselamatan yang meliputi dua alam yaitu: dunia dan akhirat. Dalam mencapai keselamatan itu mengajarkan para penganutnya melalui pengenalan kepada masalah sakral, berupa keimanan kepada Tuhan.

3) Fungsi perdamaian

Melalui agama, seseorang yang bersalah atau berdosa dapat mencapai kedamaian batin melalui tuntunan agama. Rasa berdosa dan rasa bersalah akan segera menjadi hilang dari batinnya apabila seseorang pelanggar telah menebus dosanya melalui tobat, penebusan atau penebusan dosa.

4) Fungsi pengawasan sosial

Para penganut agama sesuai dengan ajaran agama yang dipeluknya terikat batin kepada tuntunan ajaran tersebut, baik secara pribadi maupun secara kelompok. Ajaran agama oleh penganutnya dianggap sebagai norms, sehingga dalam hal ini agama dapat berfungsi sebagai pengawasan sosial secara individu maupun kelompok karena:

- a) Agama secara instansi, merupakan norma bagi pengikutnya.
- b) Agama secara *dogmatis* (ajaran) mempunyai fungsi kritis yang bersifat profesi (wahyu, kenabian).

5) Fungsi pemupuk rasa solidaritas

Peserta didik yang mempunyai daya serap tinggi akan dapat mengingat dan menyerap dengan baik pelajarannya atau pengetahuan yang telah diberikan, sehingga bila mengikuti tes belajar ia tidak mengalami kesulitan belajar. Peserta didik yang mempunyai kelebihan dalam hal menyerap pelajaran atau pengetahuan akan berprestasi tinggi.

6) Fungsi transformatif

Ajaran agama dapat mengubah kehidupan kepribadian seseorang atau kelompok menjadi kehidupan kepribadian seseorang atau kelompok menjadi kehidupan baru sesuai dengan ajaran agama yang dianutnya, kehidupan baru yang diterimanya berdasarkan ajaran agama yang dipeluk kadangkala mampu merubah kesetiaannya kepada adat atau norma kehidupan yang dianut yang sebelumnya.

7) Fungsi kreatif

Ajaran agama mendorong dan mengajak para penganutnya untuk bekerja produktif bukan saja untuk kepentingan dirinya sendiri, tetapi juga untuk kepentingan orang lain. Penganut agama bukan saja di suruh bekerja secara rutin dalam pola yang sama akan tetapi juga untuk melakukan inovasi dan penemuan baru.

8) Fungsi sublimatif

Ajaran agama mengkuduskan segala usaha manusia bukan saja yang bersifat agama ukhrawi, melainkan juga yang bersifat duniawi. Segala usaha manusia selama tidak bertentangan dengan norma-norma agama, bila dilakukan atas nilai yang tulus, karena untuk Allah merupakan ibadah.

c. Dimensi-dimensi Religiusitas

Konsep religiusitas yang dirumuskan oleh Glock dan Stark (2008) ada lima macam dimensi keagamaan, seperti yang dikutip oleh Djamaludin, Ancok, dan Fuad Nashori (2010):

1) Dimensi keyakinan (*the ideological dimension*)

Dimensi keyakinan, dimensi ini berisi pengharapan pengharapan dimana orang religius berpegang teguh pada pandangan teologis tertentu dan mengakui kebenaran doktrin-doktrin tersebut. Setiap agama mempertahankan kepercayaan dimana para penganut diharapkan akan taat. Dalam konteks ajaran Islam, dimensi ini menyangkut keyakinan terhadap rukun iman,

kepercayaan seseorang terhadap kebenarankebenaran agama-agamanya dan keyakinan masalah-masalah ghaib yang diajarkan agama.

2) Dimensi praktek agama (*the ritualistic dimension*)

Dimensi ritual; yaitu aspek yang mengukur sejauh mana seseorang melaukan kewajiban ritualnya dalam agama yang dianut. Misalnya pergi ke tempat ibadah, berdoa, pribadi, berpuasa, dan lain-lain. Dimensi ritual ini merupakan perilaku keberagamaan yang berupa peribadatan yang berbentuk upacara keagamaan. Pengertian lain mengemukakan bahwa ritual merupakan sentiment secara tetap dan merupakan pengulangan sikap yang benar dan pasti. Perilaku seperti ini dalam Islam dikenal dengan istilah mahdaah yaitu meliputi salat, puasa, haji, zakat, dan kegiatan lain yang bersifat ritual.

3) Dimensi ihsan dan penghayatan (*the experiential dimension*)

Sesudah memiliki keyakinan yang tinggi dan melaksanakan ajaran agama (baik ibadah maupun amal) dalam tingkatan yang optimal maka dicapailah situasi ihsan. Dimensi ihsan berkaitan dengan seberapa jauh seseorang merasa dekat dan dilihat oleh Tuhan dalam kehidupan sehari-hari. Dimensi ini mencakup pengalaman dan perasaan dekat dengan Allah, perasaan nikmat dalam menjalankan ibadah,dan perasaan syukur atas nikmat yang dikaruniakan oleh Allah dalam kehidupan mereka.

4) Dimensi pengetahuan agama (*the intellectual dimension*)

Dimensi ini berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman seseorang terhadap ajaran-ajaran agamanya. Dimensi ini mengacu kepada harapan bahwa orang-orang yang beragama paling tidak memiliki sejumlah minimal pengetahuan mengenai dasar-dasar keyakinan, ritus-ritus, kitab suci dan tradisi-tradisi.

Al-qur'an merupakan pedoman hidup sekaligus sumber ilmu pengetahuan. Hal tersebut dapat difahami bahwa sumber ajaran Islam sangat penting agar religiuitas seseorang tidak sekedar atribut dan hanya sampai dataran simbolisme ekstoterik. Maka, aspek dalam dimensi ini meliputi empat bidang yaitu, akidah, ibadah, akhlak, serta pengetahuan Al-qur'an dan hadist. Dimensi pengetahuan dan keyakinan jelas berkaitan satu sama lain, karena pengetahuan mengenai sesuatu keyakinan adalah syarat bagi penerimaannya.

5) Dimensi pengamalan dan konsekuensi (*the consequential dimension*)

Konsekuensi komitmen agama berlainan dari keempat dimensi yang sudah dibicarakan diatas. Dimensi ini mengacu pada identifikasi akibat-akibat keyakinan keagamaan, praktik, pengalaman, dan pengetahuan seseorang dari hari ke hari. Dimensi ini berkaitan dengan kegiatan pemeluk agama untuk merealisasikan ajaran-ajaran dan lebih mengarah pada hubungan

manusia tersebut dengan sesamanya dalam kehidupan sehari-hari yang berlandaskan pada etika dan spiritualitas agama yang dianutnya. Hakekatnya, dimensi konsekuensi ini lebih dekat dengan aspek sosial, yang meliputi ramah dan baik terhadap orang lain, menolong sesama, dan menjaga lingkungan.

Jalaluddin (2010) menyebutkan, bahwa religiusitas merupakan konsistensi antara kepercayaan terhadap agama sebagai unsur kognitif, perasaan terhadap agama sebagai unsur afektif dan perilaku agama sebagai unsur kognitif. Jadi aspek keberagamaan merupakan integrasi dari pengetahuan, perasaan dan perilaku keagamaan dalam diri manusia.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dimensi religiusitas meliputi keyakinan, praktek agama, penghayatan, pengetahuan agama, serta pengalaman dan konsekuensi. Kelima dimensi ini merupakan satu kesatuan yang saling terkait satu sama lain dalam memahami religiusitas. Kelima dimensi tersebut juga cukup relevan dan mewakili keterlibatan keagamaan pada setiap orang dan bisa diterapkan dalam sistem agama Islam untuk diuji cobakan dalam rangka menyoroti lebih jauh kondisi keagamaan siswa muslim. Sehingga untuk dalam hal ini mengetahui, mengamati dan menganalisa tentang kondisi religiusitas siswa yang akan diteliti, maka akan diambil lima dimensi keberagamaan Glock dan Stark sebagai skala untuk mengukur religiusitas siswa (Djamaludin, Ancok, dan Fuad Nashori, 2010).

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Religiusitas

Thouless (2009) membedakan faktor-faktor yang mempengaruhi sikap keagamaan menjadi empat macam, yaitu:

1) Pengaruh pendidikan atau pengajaran dan berbagai tekanan sosial (faktor sosial)

Faktor ini mencakup semua pengaruh sosial dalam perkembangan keagamaan itu, termasuk pendidikan dari orang tua, tradisi-tradisi sosial, tekanan dari lingkungan sosial untuk menyesuaikan diri dengan berbagai pendapat dan sikap yang disepakati oleh lingkungan itu.

2) Berbagai pengalaman yang membantu sikap keagamaan

Terutama pengalaman-pengalaman mengenai:

- a) Keindahan, keselarasan, dan kebaikan di dunia lain (faktor alami)
- b) Konflik moral (faktor moral)
- c) Pengalaman emosional keagamaan (faktor afektif)
- d) Faktor-faktor yang seluruhnya atau sebagian

Timbul dari kebutuhan-kebutuhan yang tidak terpenuhi, terutama kebutuhan-kebutuhan terhadap keamanan, cinta kasih, harga diri dan ancaman kematian.

3) Berbagai proses pemikiran verbal (faktor intelektual)

Menurut Thouless (2009), berkaitan dengan berbagai proses penalaran verbal atau rasionalisasi.

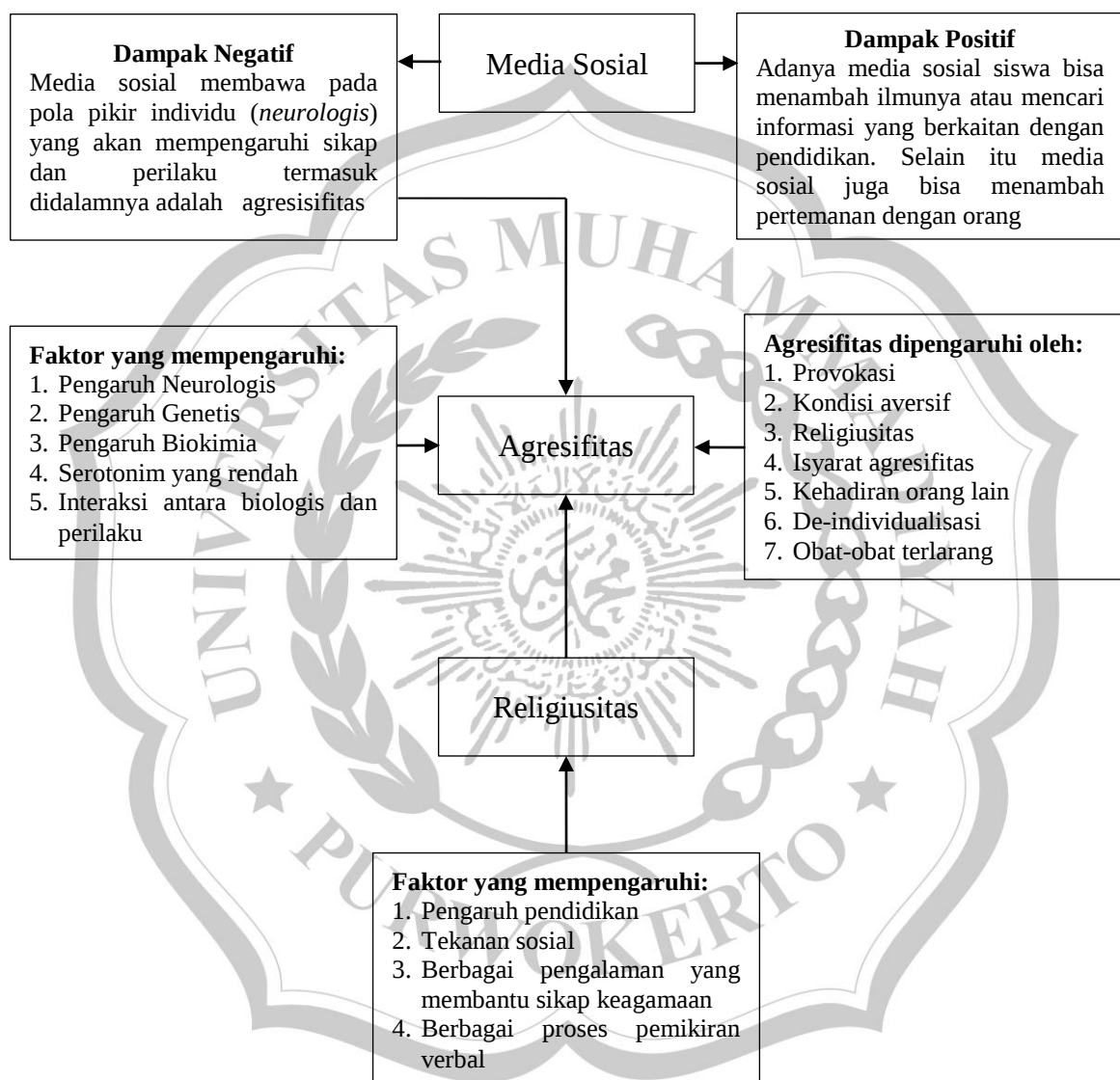
Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa religiusitas menurut Jalaluddin (2010) dipengaruhi beberapa faktor diantaranya pengaruh pendidikan atau pengajaran dan berbagai tekanan sosial (faktor sosial), berbagai pengalaman yang membantu sikap keagamaan, dan berbagai proses pemikiran verbal.

C. KERANGKA TEORI

Secara umum agresifitas dapat dipengaruhi oleh identitas sosial dari konformitas sebagai bentuk perilaku, sikap dan keyakinan yang ditampilkan oleh seseorang baik karena adanya tekanan dari kelompok maupun yang hanya ingin berperilaku sama dengan orang lain dalam kelompoknya. Salah satu faktor yang mempengaruhi agresifitas adalah religiusitas (Mahmudah, 2012). Agresifitas adalah perilaku yang dimaksudkan untuk melukai, menyakiti orang lain dan merugikan lingkungan sekitar sehingga diperlukan pengendali untuk menetralsir tindakan agresivitas yang salah satunya dengan religiusitas. Religiusitas itu sendiri adalah seberapa jauh pengetahuan, keyakinan dan seberapa dalam penghayatan atas agama yang dianut.

Disisi lain mewabahnya era keterbukaan informasi membuat semakin mudah seseorang mendapati foto atau gambar yang sangat vulgar di media sosial. Baik melalui *facebok*, *whatsapp*, maupun *line*. Perkembangan ini akan membentuk perilaku yang akomodatif terhadap sadisme. Dimulai dari sadism secara visual, bukan tidak mungkin merambah menjadi sadisme perilaku atau perbuatan yang menguatkan tindakan agresifitas. Media sosial sedikit demi

sedikit membawa kita ke suatu pola budaya yang baru dan menentukan pola pikir kita. Pola pikir individu (*neurologis*) akan mempengaruhi sikap dan perilaku termasuk didalamnya adalah agresiifitas.

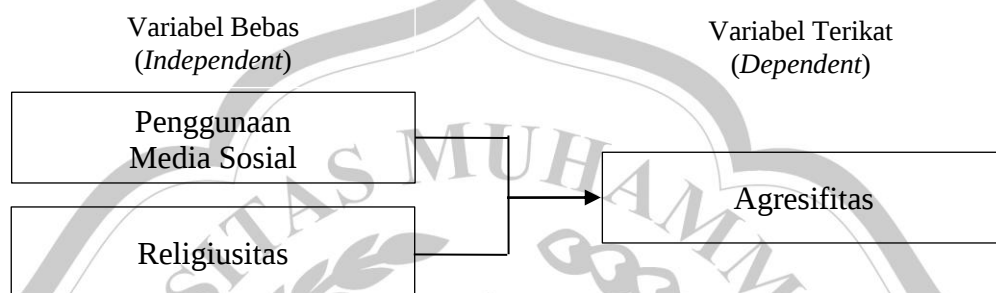


Gambar 2.2 Kerangka Teori

Sumber: Alfiana (2014), Jalaluddin (2010), Mahmudah (2012), Myers (2012)

D. KERANGKA KONSEP

Kerangka konsep adalah abstraksi dari suatu realitas agar dapat di komunikasikan dan membentuk suatu teori yang menjelaskan keterkaitan antar variabel (baik variabel yang di teliti maupun yang tidak di teliti). (Nursalam, 2011).



Gambar 2.3 Kerangka Konsep

E. HIPOTESIS

Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang kebenarannya perlu diteliti lebih lanjut (Notoatmodjo, 2012). Hipotesis penelitian ini adalah:

H0₁ : Tidak ada hubungan penggunaan media sosial dengan agresifitas mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhamadiyah Purwokerto.

H0₂ : Tidak ada hubungan religiusitas dengan agresifitas mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhamadiyah Purwokerto.

H1₁ : Ada hubungan penggunaan media sosial dengan agresifitas mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhamadiyah Purwokerto.

H1₂ : Ada hubungan religiusitas dengan agresifitas mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhamadiyah Purwokerto.