

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian mengenai hal-hal yang mendasari penelitian, yaitu: latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembuatan skripsi.

A. Latar Belakang Penelitian

Pada idealnya, masa remaja merupakan fase yang akan dilalui oleh seorang individu dalam proses perkembangan kehidupannya. Pada fase ini, seringkali remaja memiliki emosi yang bergejolak, sensitif, dan mudah sekali marah. Hal ini terjadi karena pada masa ini, remaja merasakan banyak sekali perubahan, seperti hormonal, fisik, psikologis, sosial, dan kognitif (Batubara, 2010). Remaja merupakan masa perpindahan atau transisi dari anak-anak menjadi dewasa (Batubara, 2010). Masa remaja juga merupakan waktu bagi seorang individu untuk mencari jati diri yang mendorongnya untuk memiliki keingintahuan yang besar, ingin tampil menonjol agar eksistensi atau keberadaannya diakui orang lain (Pratiwi dan Basuki, 2011). Salah satu cara remaja agar keberadaannya diakui adalah dengan cara mencari sensasi, mencari pengalaman baru, memiliki kesediaan untuk mengambil resiko, mencoba hal-hal baru yang menantang, dan memiliki kreativitas yang tinggi (Astuti, 2010; Saudi, Hartini & Bahar 2018).

Remaja juga merupakan waktu bagi seorang individu untuk mulai mencoba hal-hal baru baik positif atau negatif yang akan dijadikan sebagai pengalaman. Masa remaja juga merupakan masa yang akan dilewati oleh setiap individu dari anak-anak menjadi dewasa yang menyebabkan mereka banyak mencoba hal-hal baru dan beresiko sebagai bentuk perkembangan alami yang sedang dialaminya (Batubara, 2010; Lestari & Sugiharti, 2011). Masa remaja sebagai salah satu tahap perkembangan kehidupan yang akan dilewati oleh seorang individu merupakan masa yang cukup sulit, karena pada masa ini akan terjadi *differentiation failure* atau ketidakmampuan remaja dalam membedakan sesuatu hal yang menjadi keyakinan dirinya dan orang lain, misalnya seorang remaja meyakini bahwa

orang lain selalu memperhatikan dirinya, padahal kenyataannya tidak (Piaget & Inhelder, 1956). Pada masa ini juga para remaja sedang mengalami fase *storm and stress* serta masa pencarian identitas (Santrock, 2011). Pencarian identitas yang dilakukan oleh remaja merupakan salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi oleh dirinya karena melalui pencarian identitaslah remaja dapat mengetahui siapa mereka sebenarnya. Remaja yang sedang berada pada tahapan pencarian identitas ini memiliki energi yang besar dan berlebih sehingga menyebabkan mereka terus mencoba hal yang dianggap baru (Setiawati, 2015). Jika energi ini tidak disalurkan pada hal-hal yang positif, seringkali remaja menyalurkan kelebihan energinya ini pada hal yang negatif, contohnya perilaku agresi (Setiawati, 2015).

Menurut Boeree (2008), perilaku agresi memiliki dua jenis, yaitu perilaku agresi positif yang mengarahkan individu pada kesadaran diri (*assertiveness*) dan perilaku agresi negatif yang mengarah pada tindak kekerasan (*violence*). Menurut Buss & Perry (1992), perilaku agresi juga memiliki empat dimensi, yaitu agresi fisik, agresi verbal, permusuhan, dan marah. Menurut Sentana dan Kumala (2017), perilaku agresi negatif lebih sering muncul pada saat seseorang menginjak masa remaja. Oleh karena itu, pada penelitian ini peneliti akan berfokus pada perilaku agresi negatif.

Penelitian Fadhillah (2011) tentang perilaku agresi yang dilakukan pada 113 partisipan menunjukkan bahwa, perilaku agresi yang dilakukan remaja di Kota Bandung cukup tinggi, yaitu sebesar 33,62% dan jenis perilaku agresi yang banyak dilakukan adalah pencurian dengan kekerasan. Hal ini didukung juga oleh data dari LPKA (Lembaga Pembinaan Khusus Anak) Kelas II Bandung yang menunjukkan pelaku perilaku agresi remaja yang berasal dari Kota Bandung berupa tindak kriminal atau kejahatan sebesar 22% (Kemenkumham, 2019).

Selain itu, *Sindonews* pada hari Kamis, 21 Juni 2018 juga memberitakan bahwa perilaku agresi remaja yang paling sering dilakukan adalah pencurian dengan kekerasan, pencurian kendaraan bermotor dan begal (*Sindonews*, 2018). Pemberitaan dari *Sindonews* ini didukung juga oleh *Tribunews* yang memberitakan bahwa di Bandung, Senin, 7 Januari 2019 pada dini hari telah

Salma Muthia Azhari, 2019

PENGARUH IMAGINARY AUDIENCE DAN PERSONAL FABLE TERHADAP PERILAKU AGRESI REMAJA DI KOTA BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

terjadi pencurian dengan kekerasan yang dilakukan oleh remaja laki-laki berusia 17 tahun kepada seorang mahasiswa perempuan (Tribunews, 2019). Perilaku agresi lain yang sering dilakukan oleh remaja, contohnya geng motor karena aksi remaja di dalam geng motor memiliki dampak negatif pada orang lain, mengganggu ketertiban umum, dan memicu banyak kejahatan lain, bahkan pembunuhan (Saudi, Hartini & Bahar, 2018).

Tindakan perilaku agresi yang dilakukan oleh remaja ini sejalan dengan penelitian tentang perilaku agresi yang dikaitkan dengan *personal fable* dan *risk-taking behavior* dilakukan oleh Saudi, Hartini & Bahar (2018), menunjukkan bahwa *invulnerability* sebagai salah satu dimensi dari *personal fable* dengan *risk-taking behavior* menghasilkan tingginya pengaruh *personal fable* dan *risk-taking behavior* terhadap perilaku agresi pada remaja. Lopez, Perez, Ochoa & Ruiz (2008) juga melakukan penelitian tentang perilaku agresi remaja yang dikaitkan dengan efek gender, keluarga, dan lingkungan sekolah yang menunjukkan bahwa lingkungan keluarga yang positif cenderung menjadi faktor pelindung paling kuat dalam pengembangan perilaku pada remaja dan sebaliknya jika lingkungan keluarga yang negatif cenderung membuat remaja semakin terpacu untuk berperilaku agresi.

Merujuk pada hasil penelitian Yulandari (2008) mengenai hubungan antara egosentrisme dan kecenderungan mencari sensasi dengan perilaku agresi pada remaja dengan partisipan 80 remaja dengan dilakukan penjarangan data menggunakan *imaginary audience* dan *personal fable* menghasilkan adanya hubungan positif yang sangat signifikan antara egosentrisme dengan perilaku agresi. Berdasarkan hasil penelitian ini, egosentrisme dapat menjadi prediktor untuk memprediksikan munculnya perilaku agresi (Yulandari, 2008).

Perilaku agresi yang dilakukan oleh remaja ini sejalan dengan perubahan kognitif ketika remaja, yaitu munculnya *imaginary audience* dan *personal fable* (Ormrod, 2009). *Imaginary audience* dan *personal fable* merupakan komponen utama dari egosentrisme yang membuat remaja tidak dapat membedakan sesuatu hal yang sedang dipikirkan oleh dirinya dan yang dipikirkan oleh orang lain (Santrock, 2011). *Imaginary audience* merupakan kecenderungan para remaja untuk berpikiran bahwa orang lain mengacu pada penampilan dirinya

sehingga para remaja menganggap bahwa mereka adalah pemeran utama di depan orang banyak (Elkind, 1967). Sedangkan *personal fable* merupakan keyakinan yang dimiliki para remaja bahwa mereka itu unik, kebal, dan tidak ada orang lain yang dapat memahami dirinya (Elkind, 1967).

Sejauh ini, penelitian terdahulu lebih banyak meneliti kaitan perilaku agresi pada remaja yang dikaitkan dengan kontrol diri remaja (Aroma & Suminar, 2012; Fasilita, 2012; Auliya & Auliya, 2015), perilaku agresi yang dikaitkan dengan kematangan emosi remaja (Putri, 2010; Guswani & Kawuryan, 2011; Setiawati, 2015), perilaku agresi yang dikaitkan dengan konformitas sekelompok remaja (Utomo, 2013; Wilujeng, 2013; Fauziah & Mutiah, 2015; Rahmat, 2016; Kartini, 2016). Penelitian mengenai perilaku agresi rata-rata menggunakan subjek remaja dan dikaitkan dengan faktor eksternal diri. Sementara masih sedikit penelitian mengenai perilaku agresi yang dikaitkan dengan faktor internal diri, contohnya kognitif yang di dalamnya terdapat *imaginary audience* dan *personal fable*. Dengan demikian, hal-hal tersebut melatarbelakangi peneliti untuk meneliti apakah *imaginary audience* dan *personal fable* berpengaruh terhadap perilaku agresi remaja di Kota Bandung.

B. Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan penelitian berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh *imaginary audience* terhadap perilaku agresi pada remaja di Kota Bandung?
2. Apakah terdapat pengaruh *personal fable* terhadap perilaku agresi pada remaja di Kota Bandung?
3. Apakah terdapat pengaruh *imaginary audience* dan *personal fable* terhadap perilaku agresi pada remaja di Kota Bandung?
4. Apakah terdapat pengaruh *imaginary audience* dan *personal fable* terhadap dimensi-dimensi perilaku agresi.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah dikemukakan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh *imaginary audience* terhadap perilaku agresi pada remaja di Kota Bandung,
2. Mengetahui pengaruh *personal fable* terhadap perilaku agresi pada remaja di Kota Bandung,
3. Mengetahui pengaruh *imaginary audience* dan *personal fable* terhadap perilaku agresi pada remaja di Kota Bandung.
4. Mengetahui pengaruh *imaginary audience* dan *personal fable* terhadap dimensi-dimensi perilaku agresi.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi kajian pengembangan ilmu psikologi dan penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan informasi atau penambah wawasan mengenai faktor-faktor psikologis apa saja yang berhubungan dengan remaja.

Melalui penelitian ini juga diketahui bahwa *imaginary audience* secara parsial lebih memengaruhi perilaku agresi dibandingkan dengan pengaruh *personal fable*, dan diketahui juga bahwa secara simultan *imaginary audience* dan *personal fable* memengaruhi menguatnya perilaku agresi.

E. Sistematika Penulisan Skripsi

Berikut adalah penjelasan singkat mengenai sistematika proposal yang terdiri dari:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang yang mendasari penelitian, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini membahas kajian pustaka yang berisi teori-teori relevan terkait dengan tujuan serta pertanyaan penelitian yang terdiri dari penjelasan mengenai *imaginary audience*, *personal fable*, dan perilaku agresi.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yang berisi desain penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengambilan data, proses pengembangan alat ukur, prosedur penelitian, dan analisis data terkait penelitian yang dilakukan.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas pengolahan dan analisis data menggunakan aplikasi *Winstep* dan *SPSS*, serta pembahasan dikaitkan dengan teori mengenai *Imaginary Audience* (X_1), *Personal Fable* (X_2), dan Perilaku Agresi (Y).

5. BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini akan membahas kesimpulan yang berisi uraian mengenai kesimpulan dari hasil penelitian secara keseluruhan dan rekomendasi bagi peneliti selanjutnya.

6. DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi mengenai sumber-sumber wawasan dan keilmuan mengenai penelitian-penelitian di bidang psikologi.