

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Remaja Pemain Point Blank**

##### **1. Pengertian Remaja**

Menurut Hurlock (1991) remaja adalah mereka yang berada pada usia 12-18 tahun. Monks, dkk (1994) memberi batasan usia remaja adalah 12-21 tahun. Menurut Stanley Hall (Santrock, 2003) usia remaja berada pada rentang 12-23 tahun. Berdasarkan batasan-batasan yang diberikan para ahli, bisa dilihat bahwa mulainya masa remaja relatif sama, tetapi berakhirnya masa remaja sangat bervariasi.

Remaja berasal dari kata latin *adolensence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolensence* mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik (Hurlock dalam Lubis, 2010). Remaja sebenarnya tidak mempunyai tempat yang jelas karena tidak termasuk golongan anak tetapi tidak juga golongan dewasa atau tua. Seperti yang dikemukakan oleh Calon (dalam Monks, dkk, 1994) bahwa masa remaja menunjukkan dengan jelas sifat transisi atau peralihan karena remaja belum memperoleh status dewasa dan tidak lagi memiliki status anak.

Daradjat (1992) membatasi masa remaja antara usia 13 tahun hingga 24 tahun dan mengatakan remaja adalah masa dimana munculnya berbagai kebutuhan dan emosi serta tumbuhnya kekuatan dan kemampuan fisik yang lebih jelas dan daya pikir yang matang.

Remaja adalah masa peralihan diantara masa kanak-kanak dan dewasa (Darajat, 1992). Dalam masa ini anak mengalami masa pertumbuhan dan masa perkembangan fisiknya maupun perkembangan psikisnya. Mereka bukanlah anak-anak baik bentuk badan ataupun cara berfikir atau bertindak, tetapi bukan pula orang dewasa yang telah matang.

## **2. Batasan Usia Remaja**

Menurut Jersild (1963), batasan usia remaja berada di antara 12 tahun sampai 20 tahun. Hurlock (1991) berpendapat bahwa remaja berawal antara usia 13 tahun dan berakhir pada usia 18 tahun, yaitu usia matang secara hukum. Lebih lanjut Hurlock membagi masa remaja, yaitu remaja awal untuk perempuan 13 sampai 17 tahun dan untuk anak laki-laki 14 sampai 17 tahun. Usia remaja akhir adalah 17 sampai 18 tahun. Monks, dkk (2000) berpendapat bahwa masa remaja secara global berlangsung antara usia 12 sampai 21 tahun, dengan pembagian 12 sampai 15 tahun untuk masa remaja awal, 15 sampai 18 tahun untuk remaja pertengahan dan usia 18 sampai 21 tahun untuk remaja akhir.

## **3. Ciri - Ciri Masa Remaja**

Masa kanak-kanak, remaja, dewasa, dan kemudian menjadi orangtua, tidak lebih hanyalah merupakan suatu proses wajar dalam hidup yang berkesinambungan dari tahap-tahap pertumbuhan yang harus dilalui oleh seorang manusia. Setiap masa pertumbuhan memiliki ciri-ciri tersendiri, masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangan (dalam Wulandari, 2009).

Masa remaja sering dianggap sebagai masa yang paling rawan dalam proses kehidupan ini. Masa remaja sering menimbulkan kekuatiran bagi para orangtua. Masa remaja sering menjadi pembahasan dalam banyak seminar. Padahal bagi si remaja sendiri, masa ini adalah masa yang paling menyenangkan dalam hidupnya. Oleh karena itu, dengan mengetahui faktor penyebab seperti yang dipaparkan di atas diharapkan dapat diambil manfaat bagi para orangtua, pendidik dan terutama para remaja sendiri dalam berperilaku dan mendidik generasi berikutnya agar lebih baik sehingga aksi-aksi kekerasan baik dalam bentuk agresi verbal maupun agresi fisik dapat diminimalkan atau bahkan dihilangkan (dalam Wulandari, 2009).

Usia remaja adalah tahap yang banyak terjadi perubahan baik dalam aspek fisik maupun psikologis. Mereka diharapkan untuk dapat menyesuaikan diri terhadap perubahan yang dialami tersebut maupun efek dari perubahan yang dialami oleh mereka. Berkaitan dengan hal tersebut, Hurlock (1991) menyebutkan beberapa ciri yang ada dimasa remaja:

- a. Masa remaja sebagai periode yang penting
- b. Masa remaja sebagai periode peralihan
- c. Masa remaja sebagai perubahan
- d. Masa remaja sebagai usia bermasalah
- e. Masa remaja sebagai masa mencari identitas
- f. Masa remaja sebagai yang menimbulkan ketakutan
- g. Masa remaja sebagai masa yang tidak realistis
- h. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa

Dari penjelasan di atas masa remaja sebagai masa mencari identitas adalah aspek yang penting dimasa remaja, terutama remaja tengah. Ini disebabkan remaja tengah akan menghadapi dan memasuki masa dewasa yang diharapkan telah mampu menemukan jawaban atas pertanyaan siapa dirinya dan akan kemana nantinya.

#### **4. Tugas Perkembangan Masa Remaja**

Hurlock (1991) menyebutkan tugas perkembangan remaja secara umum adalah sebagai berikut:

- a. Menerima hubungan baru dan lebih matang dengan teman sebaya
- b. Meraih peran maskulin dan feminim
- c. Menerima dan menggunakan perubahan fisik secara efektif
- d. Meraih kebebasan emosional dari orang tua dan orang dewasa lainnya
- e. Memilih dan mempersiapkan karir
- f. Mempersiapkan pernikahan dan membentuk keluarga
- g. Mengembangkan keterampilan intelektual dan konsep yang penting sebagai warga negara
- h. Meraih perilaku yang bertanggung jawab secara sosial.

Konopka (dalam Sidik, 2009) menyebutkan bahwa beberapa tugas perkembangan yang harus dikuasai utamanya remaja tengah dan akhirnya adalah sebagai berikut :

- a. Menerima keadaan fisik sebagai suatu perubahan

- b. Mencapai kebebasan emosional dari orang tua dan figur otoritas lainnya
- c. Mengembangkan keterampilan dalam komunikasi interpersonal dan belajar untuk berteman baik dalam *peer* nya maupun berteman pada kelompok lain
- d. Menemukan figur yang tepat untuk dijadikan sebagai model dalam mencapai identitas ego
- e. Menyadari dan menggunakan potensi yang dimiliki sebagai kemampuan
- f. Memperkuat kontrol diri
- g. Menjadi lebih dewasa dalam berperilaku dan penyesuaian yang lebih baik dibanding masa sebelumnya.

Kesimpulannya bahwa tugas- tugas perkembangan remaja, khususnya remaja tengah adalah menerima keadaan fisik, mencapai kebebasan emosional dari orang tua, mengembangkan keterampilan dalam komunikasi interpersonal dan belajar berteman baik di dalam *peer* nya dan kelompok lain, menemukan figur yang tepat untuk dijadikan sebagai model dalam mencapai identitas ego, menyadari dan menggunakan potensi diri dan meraih peran jenis.

## **5. Pengertian point blank**

Di zaman sekarang, khususnya di Indonesia, *game online* yang lagi diminati para pengguna internet adalah *point blank*. *Point Blank* adalah merupakan sebuah game atau permainan komputer yang bergenre tembak menembak yang

dimainkan secara online. *Point blank* sendiri dikembangkan oleh Zepetto asal Korea Selatan dan kemudian dipublikasikan oleh NCSoft. Saat ini game ini telah memiliki server di beberapa negara dunia seperti Thailand, Rusia dan juga ada di Indonesia (dalam [www.google.com](http://www.google.com)).

*Point Blank*, sebuah *Online First Person Shooting Game* dengan tingkat realistik tinggi. Game ini mulai diperkenalkan di Indonesia pada April 2009 dan tidak lama langsung menjadi salah satu game favorit. Sebutan untuk pemain/karakter dalam game ini adalah *Trooper* (dalam [www.google.com](http://www.google.com)).

Dalam *game* ini terdapat dua kubu yang berseteru, yaitu *CT Force* dan *Free Rebels*. Setiap *Trooper* dapat bermain sebagai *CT Force* maupun *Free Rebels* sesuai selera masing-masing. Bahkan sejak beberapa bulan ini dimunculkan karakter baru berupa Dinosaur (dalam [www.google.com](http://www.google.com)). Berikut penjelasan karakter-karakter tersebut.

a. *CT Force* (Pasukan Polisi) – *Blue Team*

Akibat konflik dengan imigran yang semakin meluas, pemerintah memutuskan dibentuk suatu organisasi khusus untuk menghadapi para teroris, terpilih 30 pasukan elit dalam melaksanakan misi ini.

Sejak dibentuknya organisasi ini, mencari informasi dan keberadaan dari organisasi teroris yang dinamakan *Free Rebels*. Sejalan dengan meningkatnya ancaman teroris dari organisasi *Free Rebels*, pemerintah kemudian mengirimkan bantuan pasukan terbaik yang pernah ada di pemerintahan yang kemudian datang dan bergabung dan berganti nama menjadi *CT-FORCE* (*Counter Terrorist Force*).

b. *Free Rebels* (Teroris) – *Read Team*

Semakin bertambahnya imigran yang tidak mendapatkan pekerjaan dan terusir dari masyarakat, sehingga untuk bertahan hidup para imigran kemudian melakukan berbagai macam tindak kriminal dari perampokan hingga pengedaran obat-obatan terlarang.

Aksi kriminal ini berkembang menjadi gerakan yang terorganisir hingga terbentuk organisasi yang dinamakan *Free Rebels*. Tujuannya tidak lain untuk menguasai seluruh perdagangan obat terlarang dan senjata di seluruh dunia serta menciptakan rasa takut bagi masyarakat.

c. Karakter Dino

Karakter Dino hanya muncul saat *Trooper* memainkan mode game *Dino Mode* yang mana pada mode ini masing-masing tim baik itu *CT Force* maupun *Free Rebels* akan menjadi Dino secara bergantian.

Selanjutnya adalah *mode game*. *Mode game* dalam *Point Blank* terdiri dari :

a. *Bomb Mission* (3, 5, 7 dan 9 *Ronde*)

*Red Team* meletakkan bom dan jika berhasil meledak maka tim ini pemenangnya. *Blue Team* sebaliknya yaitu menjinakkan bom, jika berhasil maka dia pemenangnya. Walau begitu pemenang bisa ditentukan jika ada satu tim yang semua anggotanya sudah terbantai sebelum meletakkan bom.

b. *DeathMatch* (3, 5, 7 dan 9 *Ronde*)

Tim mana yang paling banyak membunuh atau pertama kali mendapatkan jumlah membunuh yang sudah ditentukan (biasanya mulai

dari 60 s.d. 160) merekalah pemenangnya. Biasanya diseting dalam waktu 5 s.d 30 menit sesuai dengan keinginan *Room Master*.

a. *Eliminate* (3, 5, 7 dan 9 *Ronde*)

Tim yang anggotanya habis duluan maka dinyatakan kalah dan sebaliknya maka timnya dinyatakan menang.

b. *Special Mode*

*Mode* ini terdiri dari mode perang dengan senjata *sniper*, *shotgun* dan *dino mode*. Untuk *mode sniper* dan *shotgun* bisa melakukan 3 *mode* yaitu *bomb mission*, *death match* dan *eliminate* namun untuk *dino mode* hanya khusus dino dimana setiap tim baik itu *red team* maupun *blue team* akan bergantian menjadi dino.

c. *Destroy* (3, 5, 7 dan 9 *Ronde*)

*Red Team* harus menghancurkan listrik sedangkan yang *blue team* menghancurkan helikopter. Ada juga kedua tim yang harus menghancurkan helikopter musuh masing-masing.

d. *Defence Mode* (3, 5, 7 dan 9 *Ronde*)

Pertahankan objek yang menjadi sasaran atau menghancurkannya. Disini *CT FORCE* atau *blue team* berusaha mempertahankan dua tank dari gempuran *Free Rebels*. Jika berhasil mempertahankan maka *Blue Team* yang menang jika *Red Team* mampu menghancurkan dua tank tersebut maka *Free Rebels* yang menang (dalam [www.google.com](http://www.google.com)).

## **B. Tingkah Laku Agresif**

### **1. Pengertian Tingkah Laku Agresif**

Agresif merupakan istilah umum yang dikaitkan dengan perasaan marah. Agresif adalah segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti seseorang baik secara fisik maupun mental. Agresif bukan hanya suatu usaha sengaja menyakiti seseorang tetapi juga dasar dari interpretasi intelektual dari tercapainya kebebasan, bahkan kebanggaan yang bisa membuat seseorang merasa lebih dari teman-teman menurut Berkowitz (dalam Wulandari, 2009).

Menurut Arendt (dalam Wulandari, 2009) bahwa agresif itu bisa diartikan sebagai sebuah dorongan instingtual yang diarahkan untuk bermain dalam peranan fungsional pada lingkup alam sebagai gizi dan insting seksual dalam proses kehidupan individual dan spesies.

Lorenz (dalam Lubis, 2010) berpendapat agresifitas adalah naluri untuk berkelahi pada binatang dan manusia yang menunjukkan pertentangan kelompok dari satu spesies atau jenis.

Baron dan Richardson (dalam Koeswara, 1988) membatasi agresif sebagai suatu perilaku, bukan emosi atau sikap. Perilaku memenuhi syarat untuk observasi sehingga dapat diukur. Wujud perilaku agresif itu bisa ditandai untuk penampilan yang tidak memaksakan cara dan jalannya sendiri dalam membangun komunikasi dengan pihak lain tanpa peduli sikap, penerimaan atau konsekuensi yang bakal menimpa pihak lainnya.

Agresif merupakan luapan emosi sebagai reaksi terhadap kegagalan individu yang ditampakkan dalam bentuk pengrusakan terhadap orang atau benda

dengan unsur kesengajaan yang diekspresikan dengan kata-kata (verbal) dan perilaku non verbal (Scheneiders, 1955).

Agresif menurut Murry (dalam Wulandari, 2009) didefinisikan sebagai suatu cara untuk melawan dengan sangat kuat, berkelahi, melukai, menyerang, membunuh, atau menghukum orang lain. Atau secara singkatnya agresi adalah tindakan yang dimaksudkan untuk melukai orang lain atau merusak milik orang lain.

Bandura (dalam Atkinson, 2006) berpendapat agresif adalah sering diartikan sebagai perilaku yang mengakibatkan luka/ rasa sakit. Perilaku merusak yang sama dapat diberikan tanda/ level agresifitas atau hal lain tergantung pada putusan subjek apakah itu dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja. Jika pemberian pembebasan dari agresi adalah kekuatan sanksi, perilaku melukai/ merusak diminimalkan sebagai tugas yang tangguh, tetapi jika individu bebas melakukannya maka ia dinilai berperilaku kejam/ keras. Perilaku yang sama akan dinilai berbeda, tergantung pada beberapa faktor, jenis kelamin, usia dan tingkat sosial ekonomi dari orang yang melakukannya.

Sedangkan menurut Abidin (2005) agresif mempunyai beberapa karakteristik. Karakteristik yang pertama, agresif merupakan tingkah laku yang bersifat membahayakan, menyakitkan, dan melukai orang lain. Karakteristik yang kedua, agresif merupakan suatu tingkah laku yang dilakukan seseorang dengan maksud untuk melukai, menyakiti, dan membahayakan orang lain atau dengan kata lain dilakukan dengan sengaja. Karakteristik yang ketiga, agresi tidak hanya

dilakukan untuk melukai korban secara fisik, tetapi juga secara psikis (psikologis), misalnya melalui kegiatan yang menghina atau menyalahkan.

Dari beberapa definisi yang telah dikemukakan maka dapat kita tarik kesimpulan bahwa perilaku agresif adalah sebuah tindakan kekerasan baik secara verbal maupun secara fisik yang disengaja dilakukan oleh individu atau kelompok terhadap orang lain atau objek-objek lain dengan tujuan untuk melukai secara fisik maupun psikis.

## **2. Teori – Teori Agresifitas**

Bandura (dalam Atkinson, 2006) mengemukakan bahwa ada beberapa teori mengenai tingkah laku agresif yang dikemukakan secara umum menurut para ahli, antara lain :

### **a. Teori Psikoanalisa**

Teori psikoanalisa yang dikemukakan oleh Freud mengatakan bahwa agresif adalah dorongan atau naluri dasar. Naluri dasar itu terbagi dua jenis yaitu naluri kematian dan naluri kehidupan. Hasrat kematian oleh individu itu ditujukan keluar dirinya, yakni berwujud agresif terhadap orang lain. Dorongan agresif ini akan diekspresikan lewat perilaku agresif dalam bentuk apapun dan terhadap siapapun. Diperkirakan bahwa timbulnya perilaku agresif akan membutuhkan energi, oleh karena itu energi – energi akan berkurang pada saat terjadinya perilaku agresif. Selain itu, pandangan ini juga mengatakan bahwa agresif merupakan sifat untuk terjadinya perilaku agresif tidak perlu dipelajari, karena kecenderungan bawaan dalam perilaku agresif itu telah ada.

### **b. Teori Hipotesis Frustrasi – Agresif**

Teori ini pertama kali dikemukakan oleh Dollard dkk. Mereka menolak konsep agresif Freud, yaitu naluri dasar. Mereka menyimpulkan bahwa agresif adalah kreasi terhadap rasa frustrasi, yaitu didefinisikan sebagai penghalang tindakan langsung yang mempunyai tujuan tertentu dan agresif sebagai perilaku yang diarahkan untuk menghilangkan

penghalang tersebut. Menurut teori ini, tingkah laku agresif selalu merupakan reaksi dari rasa frustrasi. Dengan kata lain frustrasi adalah satu – satunya jawaban yang mungkin bagi agresif. Berbagai tindakan agresif mengarah pada penyaluran rasa frustrasi dengan membebaskan energi yang menumpuk. Fenomena ini disebut katarsis.

c. Teori Belajar Tingkah Laku

Sears dkk menjelaskan dari sudut pandang teori belajar, perilaku agresif merupakan perilaku yang dipelajari. Teori behavioral memandang tingkah laku agresif sebagai perilaku respon yang dipelajari dan diperoleh melalui *reinforcement* (penguat), yaitu melalui mekanisme *conditioning* (pembelajaran). Teori belajar mengatakan bahwa penguat (*reinforcement*) adalah faktor yang sangat penting bagi individu, sehingga bilamana suatu perilaku yang termasuk perilaku agresif mendapatkan hadiah sebagai penguat, maka ada kemungkinan perilaku tersebut akan diulang pada waktu yang akan datang. Teori ini memiliki faktor utama, imitasi sebagai proses yang mengiringi terbentuknya perilaku.

d. Teori Belajar Sosial (*Social Learning Theories*)

Menurut Bandura dalam *social learning theories* atau teori belajar sosial adalah bahwa yang membentuk perilaku anak adalah bagaimana interaksi seorang anak dengan lingkungan sosialnya yang dapat ditangkap oleh kognisi anak. Menurut teori ini, banyak perilaku agresif diperoleh dari hasil mengamati (observasi perilaku agresif orang lain melalui *modeling*), kemudian perilaku agresif tersebut ditiru (*imitated*) oleh anak dengan melihat sendiri dari lingkungan sekitarnya, baik dari orang tua, tetangga, saudara sepupu, saudara kandung ataupun teman sendiri.

Berdasarkan teori – teori diatas dapat disimpulkan bahwa tingkah laku agresif bersifat instingtif dan hal yang dipelajari dari orang lain, disamping itu perilaku agresif dapat timbul akibat reaksi frustrasi.

### **3. Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Agresif**

Menurut Sears, Taylor dan Peplau (1997), perilaku agresif remaja disebabkan oleh dua faktor utama yaitu adanya serangan serta frustrasi. Serangan merupakan salah satu faktor yang paling sering menjadi penyebab agresi dan muncul dalam bentuk serangan verbal atau serangan fisik. Frustrasi terjadi bila seseorang terhalang oleh suatu hal dalam mencapai tujuan, kebutuhan, keinginan, penghargaan atau tindakan tertentu.

Menurut Berkowitz (2003) dalam bukunya yang berjudul emosional behavior menyatakan bahwa adanya persaingan atau kompetisi juga dapat menjadi penyebab munculnya perilaku agresifitas remaja.

Menurut Davidoff (1991) perilaku agresif remaja dipengaruhi oleh beberapa faktor:

#### **a. Faktor Biologis**

Ada beberapa faktor biologis yang mempengaruhi perilaku agresif yaitu:

##### **1) Gen**

Gen tampaknya berpengaruh pada pembentukan sistem neural otak yang mengatur perilaku agresi.

##### **2) Sistem Otak**

Sistem otak yang tidak terlibat dalam agresi ternyata dapat memperkuat atau menghambat sirkuit neural yang mengendalikan agresi. Prescott menyatakan bahwa orang yang berorientasi pada kenikmatan akan sedikit melakukan agresi sedangkan orang yang tidak pernah mengalami kesenangan, kegembiraan atau santai cenderung untuk melakukan

kekejaman dan penghancuran (agresi). Prescott yakin bahwa keinginan yang kuat untuk menghancurkan disebabkan oleh ketidakmampuan untuk menikmati sesuatu hal yang disebabkan cedera otak karena kurang rangsangan sewaktu bayi.

### 3) Kimia Darah

Kimia darah (khususnya hormon seks yang sebagian ditentukan faktor keturunan) juga dapat mempengaruhi perilaku agresi. Dalam suatu eksperimen ilmuwan menyuntikan hormon testosteron pada tikus dan beberapa hewan lain (testosteron merupakan hormon androgen utama yang memberikan ciri kelamin jantan) maka tikus-tikus tersebut berkelahi semakin sering dan lebih kuat. Sewaktu testosteron dikurangi hewan tersebut menjadi lembut.

## b. Faktor lingkungan

### 1) Kemiskinan

Remaja yang besar dalam lingkungan kemiskinan, maka perilaku agresi mereka secara alami mengalami penguatan. Hal yang sangat menyedihkan adalah dengan berlarut-larut terjadinya krisis ekonomi dan moneter menyebabkan pembengkakan kemiskinan yang semakin tidak terkendali. Hal ini berarti potensi meledaknya tingkat agresi semakin besar, walau harus kita akui bahwa faktor kemiskinan ini tidak selalu menjadikan seseorang berperilaku agresif, dengan bukti banyak orang di pedesaan yang walau hidup dalam keadaan kemiskinan tapi tidak membuatnya berperilaku agresif, karena dia telah menerima keadaan dirinya apa adanya.

## 2) Suhu udara yang panas

Bila diperhatikan dengan seksama tawuran yang terjadi di Jakarta seringkali terjadi pada siang hari di terik panas matahari, tapi bila musim hujan relatif tidak ada peristiwa tersebut. Begitu juga dengan aksi-aksi demonstrasi yang berujung pada bentrokan dengan petugas keamanan yang biasa terjadi pada cuaca yang terik dan panas tapi bila hari diguyur hujan aksi tersebut juga menjadi sepi.

Hal ini sesuai dengan pandangan bahwa suhu suatu lingkungan yang tinggi memiliki dampak terhadap tingkah laku sosial berupa peningkatan agresivitas.

### c. Kesenjangan generasi

Adanya perbedaan antara generasi anak dengan orang tuanya dapat terlihat dalam bentuk hubungan komunikasi yang semakin minimal dan seringkali tidak nyambung. Kegagalan komunikasi antara orang tua dan anak diyakini sebagai salah satu penyebab timbulnya perilaku agresi pada anak.

### d. Amarah

Marah merupakan emosi yang memiliki ciri-ciri aktifitas system saraf parasimpatik yang tinggi dan adanya perasaan tidak suka yang sangat kuat yang biasanya disebabkan karena adanya kesalahan yang mungkin nyata-nyata salah atau mungkin tidak . Pada saat marah, ada perasaan ingin menyerang, meninju, menghancurkan atau melempar sesuatu dan biasanya

timbul pikiran yang kejam. Bila hal tersebut disalurkan maka terjadilah perilaku agresif.

e. Peran belajar model kekerasan

Model pahlawan-pahlawan di film-film seringkali mendapat imbalan setelah mereka melakukan tindak kekerasan. Hal bisa menjadikan penonton akan semakin mendapat penguatan bahwa hal tersebut merupakan hal yang menyenangkan dan dapat dijadikan suatu sistem nilai bagi dirinya. Dengan menyaksikan adegan kekerasan tersebut terjadi proses belajar peran model kekerasan dan hal ini menjadi sangat efektif untuk terciptanya perilaku agresif.

f. Frustrasi

Frustrasi terjadi bila seseorang terhalang oleh sesuatu hal dalam mencapai suatu tujuan, kebutuhan, keinginan, pengharapan atau tindakan tertentu. Agresi merupakan salah satu cara merespon terhadap frustrasi. Remaja miskin yang nakal adalah akibat dari frustrasi yang berhubungan dengan banyaknya waktu menganggur, keuangan yang pas-pasan dan adanya kebutuhan yang harus segera terpenuhi tetapi sulit sekali tercapai. Akibatnya mereka menjadi mudah marah dan berperilaku agresif.

Secara umum Akbar dan Hawadi (2002) mengelompokkan faktor yang mempengaruhi tingkah laku agresi menjadi dua, yaitu:

a. Faktor dalam diri anak

Anak akan bereaksi agresi jika ia mendapat hambatan dalam memuaskan keinginannya. Menurut laporan catatan kepolisian pada umumnya jumlah anak

laki-laki yang melakukan kejahatan diperkirakan lima puluh kali lipat dari pada anak perempuan. Angka tertinggi tindak kejahatan ada pada usia 15- 19 tahun dan sesudah umur 22 tahun, kasus kejahatan yang dilakukan remaja menjadi menurun (Kartono, 1985). Hal senada yang mengatakan bahwa anak laki-laki lebih sering melakukan tindakan agresi dari anak perempuan terdapat dalam Albin (2005) yang mengatakan bahwa kaum lelaki dengan mudah mengungkapkan rasa marah dan juga bersikap marah terhadap orang lain.

b. Faktor dari luar diri anak

Tingkah laku agresi itu didapat anak karena ada contoh dari lingkungan sekitarnya, bisa orang tua, paman, bibi, saudara kandung maupun temannya sendiri. Jadi tingkah laku agresi itu karena mereka pelajari dari sekitarnya.

Menurut Kartono (1985) faktor-faktor yang mempengaruhi tingkah laku agresi pada remaja meliputi :

- a) Kondisi pribadi remaja yaitu kelainan yang dibawa sejak lahir baik fisik maupun psikis, lemahnya control diri terhadap pengaruh lingkungan dan kurangnya dasar keagamaan
- b) Lingkungan rumah dan keluarga yang kurang memberikan kasih sayang dan perhatian orang tua sehingga remaja mencarinya dalam kelompok sebayanya, kurangnya komunikasi sesama anggota keluarga, status ekonomi keluarga yang rendah, ada penolakan dari ayah maupun ibu, serta keluarga yang kurang harmonis.

- c) Lingkungan masyarakat yang kurang sehat, keterbelakangan pendidikan pada masyarakat, kurangnya pengawasan terhadap remaja serta pengaruh norma- norma baru yang ada di luar.
- d) Lingkungan sekolah, seperti kurangnya fasilitas pendidikan sebagai tempat penyaluran bakat dan minat remaja, kurangnya perhatian guru, tata cara disiplin yang terlalu kaku atau norma- norma pendidikan yang kurang diterapkan.

Menurut Koeswara (1998), faktor penyebab remaja berperilaku agresif bermacam- macam sehingga dapat dikelompokkan menjadi faktor sosial, faktor lingkungan, faktor situasional, faktor hormon, alkohol, obat- obatan (faktor yang berasal dari luar individu) dan sifat kepribadian (faktor yang berasal dalam diri individu), yaitu :

a. Penyebab sosial

1. Frustrasi

Yakni suatu situasi yang menghambat individu dalam usaha mencapai tujuan tertentu yang diinginkannya, dari frustrasi maka akan timbul perasaan- perasaan agresif.

2. Profokasi

Yaitu oleh pelaku profokasi dilihat sebagai ancaman yang harus dihadapi dengan respon agresif untuk meniadakan bahaya yang diisyaratkan oleh ancaman tersebut.

### 3. Melihat model- model agresif

Film dan TV dengan kekerasan dapat menimbulkan agresi pada seseorang anak, makin banyak menonton kekerasan dalam acara TV makin besar tingkat agresif mereka terhadap orang lain, makin lama mereka menonton, makin kuat hubungannya tersebut.

#### b. Penyebab dari lingkungan

1. Polusi udara, bau busuk dan kebisingan dilaporkan dapat menimbulkan perilaku agresi tetapi tidak selalu demikian tergantung dari berbagai faktor lain.
2. Kesesakan (crowding) meningkatkan kemungkinan untuk pelaku agresif terutama bila sering timbul kejengkelan, iritasi, dan frustrasi karenanya.

#### c. Penyebab situasional

Rasa nyeri dapat menimbulkan dorongan agresi yaitu untuk melukai atau mencelakakan orang lain. Dorongan itu kemudian dapat tertuju kepada sasaran apa saja yang ada.

#### d. Alkohol dan obat- obatan

Ada petunjuk bahwa agresi berhubungan dengan kadar alkohol dan obat- obatan. Subyek yang menerima alkohol dalam takaran- takaran yang tinggi menunjukkan taraf agresifitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan subjek yang tidak menerima alkohol atau menerima alkohol dalam taraf yang rendah. Alkohol dapat melemahkan kendali diri peminumnya, sehingga taraf agresifitas juga tinggi.

e. Sifat kepribadian

Menurut Baron (dalam Koeswara, 1998) setiap individu akan berbeda dalam cara menentukan dirinya untuk mendekati atau menjauhi perilaku agresif. Ada beberapa yang memiliki sifat karakteristik yang berorientasi untuk menjauhkan diri dari pelanggaran-pelanggaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor-faktor penyebab perilaku agresif memiliki banyak faktor penyebab, yaitu faktor yang berasal dari diri individu sendiri maupun dari luar individu. Adapun faktor yang berasal dari individu, yaitu faktor amarah, faktor biologis (sifat kepribadian), dan faktor frustrasi. Sedangkan faktor yang berasal dari luar individu, yaitu faktor lingkungan, kesenjangan generasi, faktor situasional, peran belajar model kekerasan, dan proses pendisiplinan yang keliru, alkohol dan obat-obatan.

#### **4. Aspek-Aspek Perilaku Agresif**

Dalam usahanya mengkonseptikan berbagai variasi agresi manusia Buss dan Perry (1992) telah mengklasifikasikan agresivitas menjadi empat aspek, yaitu :

- a. Agresi fisik adalah yang dilakukan untuk melukai orang lain secara fisik. Hal ini termasuk memukul, menendang, menusuk dan membakar.
- b. Agresi verbal adalah agresi yang dilakukan untuk melukai orang lain secara verbal. Bila seseorang membentak, mengumpat, mengejek dan berdebat maka orang itu dapat dikatakan sedang melakukan agresi verbal.
- c. Kebencian adalah sikap yang negatif terhadap orang lain karena penilaian sendiri yang negatif. Contohnya adalah seseorang curiga kepada orang lain karena orang lain tersebut baik.

d. Kemarahan hanya berupa perasaan dan tidak mempunyai tujuan apapun.

Contohnya seseorang dapat dikatakan marah apabila dia sedang merasa frustrasi atau tersinggung.

Dengan demikian, aspek- aspek agresivitas meliputi: agresi fisik, agresi verbal, kemarahan, dan kebencian.

### **C. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Agresifitas Remaja**

#### **Pemain Game Online (Point Blank)**

Remaja-remaja sekarang sangat gemar sekali bermain *game online*, apalagi *game* yang bernama *point blank*. Banyak sekali terlihat di warnet- warnet, para remaja-remaja, orang dewasa bahkan anak-anak yang bermain *game online (point blank)*. Bukan sedikit juga di antara mereka yang menghabiskan waktunya di warnet untuk bermain *game online (point blank)*.

Hal yang mengkhawatirkan, jika remaja yang pada umumnya masih duduk dibangku sekolah menghabiskan waktu dengan main *game online* dapat menyebabkan merosotnya prestasi belajar. Begitu juga remaja dapat tidak mempunyai kemampuan untuk bersosialisasi dengan baik dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan pergaulannya di masyarakat (dalam google.com).

Lebih berbahaya lagi, pengaruh dari *game online* dapat menyebabkan meningkatnya agresivitas. Ini dapat saja terjadi karena pengaruh permainan yang menampilkan perilaku agresif. Seperti permainan yang menampilkan perkelahian brutal, berdarah-darah, sadis, adegan penyiksaan, pembunuhan dan lain-lain. Jenis permainan yang digemari tersebut dan dinikmati secara berulang-ulang, maka

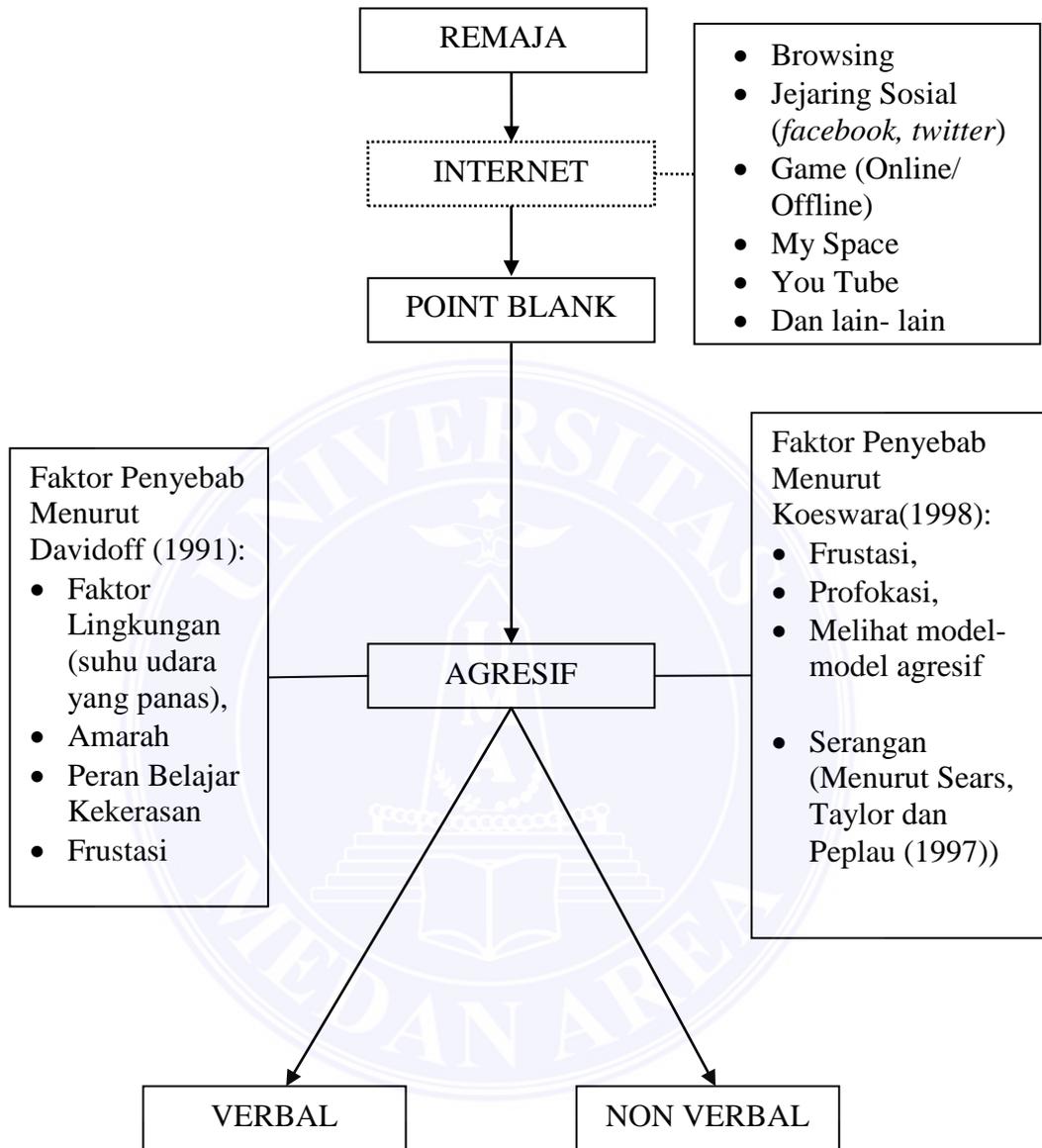
secara tanpa sadar dan berangsur-angsur perilaku agresif tersebut akan terekam dalam memori alam bawah sadar remaja. Akibatnya, remaja menjadi terbiasa menyaksikan adegan kekerasan, sehingga sikap agresif pada remaja begitu mudah terbentuk (Surya, 2008 dalam <http://etd.eprints.ums.ac.id>).

Faktor- faktor yang mempengaruhi perilaku agresifitas remaja pemain *point blank*, yaitu :

1. Frustrasi
2. Profokasi
3. Melihat model- model agresif
4. Suhu udara yang panas
5. Amarah
6. Serangan



#### D. Kerangka Konseptual



## **E. Hipotesis**

Berdasarkan hasil penelitian dan teori-teori yang didapat, menunjukkan bahwa faktor profokasi, amarah, frustasi, suhu udara, serangan dan model-model kekerasan memiliki pengaruh yang besar terhadap perilaku agresifitas pada remaja pemain *point blank*.

