

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

World Health Organization ( World Health Organization, 2017) mengatakan remaja ialah masa perubahan dari kanak- kanak dan dewasa. Usia remaja bagi World Health Organization merupakan 12 hingga dengan 24 tahun. Sedangkan Menteri Kesehatan RI tahun 2010 mengatakan, batasan usia remaja merupakan antara 10 hingga 19 tahun serta belum menikah.

Pratama, R., Syahniar, S., & Karneli, Y. (2016) juga mengatakan masa remaja ialah salah satu masa seseorang yang terletak dalam proses transisi antara masa anak- anak menuju masa dewasa. Dalam masa transisi ini begitu banyak permasalahan yang dirasakan oleh diri seseorang, baik permasalahan yang berasal dari dirinya sendiri ataupun permasalahan yang berasal yang berasal dari luar dirinya. Remaja yakni orang yang terletak pada masa peralihan dari kanak- kanak ke dewasa. Masa ini dianggap yang sangat berarti dalam hidup seorang terkhusus dalam membentuk karakter (Ummi, 2019).

Masa remaja juga disertai dengan meningkatnya kemandirian dan berkurangnya kontrol orang tua terhadap penggunaan media, yang dapat meningkatkan paparan media dan permainan yang penuh kekerasan (Bijvank, Konijin, Bushman, & Roelofsma, 2009). Dengan demikian, perubahan biologis dan psikologis, yang disertai dengan

peningkatan paparan konten kekerasan, dapat meningkatkan dampak efek permainan kekerasan pada remaja. (Verheijen, et al. 2017).

Tingkah laku yang menyimpang (negatif) pada remaja bukan sebagai karakteristik pertumbuhan remaja yang wajar, remaja yang dalam perkembangan memperlihatkan sikap mereka yang positif. Sebaliknya saat ini ada fenomena dimana sebagian remaja menampilkan sikap menyimpang, salah satunya merupakan sikap kekerasan, ialah sesuatu aksi dilakukan dengan terencana pada orang lain hingga menimbulkan sakit fisik serta psikis bagi orang lain semacam memukul, berkelahi, mengejek, menyindir, mengganggu benda, dll. (Restu, 2013).

Menurut World Health Organization (WHO, 2014) data jumlah remaja di dunia diperkirakan sekitar 1,2 milyar atau 18% dari seluruh penduduk di Dunia, dan menurut Sensus Penduduk di Indonesia pada tahun 2010 jumlah kelompok usia 10-19 tahun sebanyak 43.5 juta atau sekitar 18% dari seluruh penduduk di Indonesia. Berdasarkan sensus penduduk saat tahun 2015 ditemukan dimana jumlah remaja (usia 10-24 tahun) di Indonesia mencapai lebih dari 66,0 juta atau 25 % dari Penduduk Indonesia yang berjumlah 255 juta (Bapenas, BPS, UNFPA 2013).

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mengatakan bahwa kasus remaja yang ada hubungan pada hukum mengalami peningkatan dari tahun 2011-2016. Data ini antara lain kasus kekerasan fisik dan

kekerasan psikis yang dimana bentuk dari perilaku kekerasan. Pada tahun 2016, tercantum 298 kasus kenakalan remaja diantaranya adalah kasus kekerasan fisik. (KPAI, 2016)

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menyimpulkan kekerasan pada kanak-kanak dan remaja meningkat selalu setiap tahun. Hasil pemantauan KPAI dari tahun 2011 sampai 2014 terjadi peningkatan jumlah kasus kekerasan yang signifikan di Indonesia. Tahun 2011 ada 2,178 kasus kekerasan, tahun 2012, 3,512 kasus, 2013 ada 4,311 kasus dan tahun 2014 ada 5,066 kasus. Kalimantan Timur sendiri juga terdapat jumlah kasus kekerasan yang banyak, dimana untuk tahun 2011 ada 185 kasus, tahun 2012 ada 311 kasus, tahun 2013 ada 283 kasus. KPAI pun menyatakan kekerasan yang terjadi pada lingkup pendidikan dihitung ada 1,764 kasus serta sisanya adalah kekerasan lingkup rumah tangga dan di lingkungan masyarakat (KPAI, 2015).

Beberapa faktor yang menimbulkan terjadinya tindakan kekerasan terdiri dari faktor – faktor luar dan dalam. Faktor dalam seperti : frustrasi dan lingkungan sosial ekonomi, sedangkan faktor luar seperti : faktor keluarga, faktor teman sebaya dan media massa (Kartono, 2011 dalam Trisnawati et al., 2014).

Media massa merupakan faktor yang bisa mengakibatkan perilaku kekerasan bagi remaja. Hal ini karena peran media massa yang semakin hebat dan kuat dalam mempengaruhi remaja. Media seperti

televisi, koran, film, radio, dan internet dapat diakses dengan mudah oleh remaja (Sawono & Meinarno, 2012 dalam Pradana, 2018). Beberapa jenis media massa yang terdapat dampak besar bagi masyarakat khususnya para remaja ialah media audio visual televisi, film, maupun video game. Mila dalam penelitiannya mengatakan bahwa media audio visual merupakan satu dari beberapa media massa yang dipercaya memiliki dampak yang kuat pada masyarakat. Kekuatan dampak media audio visual dikarenakan media dengan jenis ini juga sanggup memaksimalkan pesan melalui pendengaran, serta juga penglihatan dan sekaligus pergerakan, yang mana pesan dengan pergerakan mempunyai daya tarik yang lebih jika kita bandingkan dengan pesan statis (Siregar, 2017).

Menurut Siregar (2017) Salah satu media yang mampu memberikan pengaruh tindakan agresi seseorang ialah video game. Video game ialah media audio visual yang mampu memberikan pengaruh pada tingkah laku remaja. Satu dari terkaan dampak tidak baik dari memainkan video game berisi kekerasan yaitu terjadi berubahnya tindakan agresi pada remaja. Bentuk tindakan agresi ini di sebuah penelitian dilihat pada ekspresi saat mereka marah, reaksi ke orang lain yang bersikap agresi. Video game tidak langsung memberi pengaruh pada sikap pemain, dugaan berubahnya tindakan remaja ke agresif disebabkan oleh memainkan video game berkali-kali dengan frekuensi bermain dan berapa lama bermain dalam jangka waktu yang lama, oleh

sebab itu frekuensi bermain dan lama bermain memberi pengaruh bagi sikap agresif remaja.

Dalam penelitian (Juansyah, 2020). Dampak sinetron remaja di televisi swasta nasional terhadap perilaku kekerasan verbal. Sebagian besar remaja menyadari bahwa tayangan sinetron mengandung konten kekerasan, termasuk kekerasan verbal. Sejalan dengan itu, sebagian besar remaja mengakui suka meniru adegan kekerasan verbal dari tayangan sinetron, baik ketika di lingkungan sekolah maupun lingkungan rumah. Peniruan dilakukan, baik untuk sekedar becanda atau main main maupun untuk tujuan meyakiti orang lain.

Media sosial untuk para pelajar biasa digunakan untuk mengekspresikan diri, berbagi berbagai macam hal tentang dirinya untuk orang lain terutama untuk teman-teman dan media sosial juga dianggap sebagai tempat untuk mendapatkan uang (Istiqomah, 2017). Besarnya pengaruh media sosial tidak selalu berdampak positif tapi juga mampu berdampak negatif pada manusia terutama pengaruh bagi interaksi sesama manusia yang sekarang telah di pengaruhi oleh media sosial (Setiowati, 2020).

Berdasarkan uraian yang terpapar diatas, ketertarikan penulis untuk meneliti lebih lanjut hubungan media massa dengan perilaku kekerasan pada remaja. Pada peneitian ini, peneliti akan melakukan penelitian literature review dengan mengkaji kembali hasil penelitian terdahulu mengenai “Hubungan Media Massa dengan Perilaku

Kekerasan Pada Remaja”, Adapun alasan peneliti menggunakan metode literature review ini dikarenakan pandemi COVID-19 sehingga peneliti tidak dapat melakukan penelitian langsung kepada responden.

#### B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan diatas sehingga rumusan masalah di penelitian ini yaitu “Apakah terdapat hubungan antara media massa dengan perilaku kekerasan pada remaja?”

#### C. Tujuan Penelitian

##### 1) Tujuan Umum

Penulisan skripsi ini dengan tujuan memaparkan informasi berdasarkan evidence based yang didapatkan dari hasil literature review terkait dengan hubungan media massa dengan tindakan kekerasan pada remaja.

##### 2) Tujuan Khusus

- a. Untuk mengidentifikasi jurnal yang terkait dengan karakteristik responden dalam penelitian ini
- b. Untuk menganalisis jurnal yang terkait dengan hubungan media massa dengan perilaku kekerasan pada remaja

#### D. Manfaat Penelitian

##### 1) Bagi Peneliti

Dari penelitian ini diharapkan bisa menambahkan wawasan, pengetahuan dan keterampilan dalam melakukan penelitian serta

menambah informasi mengenai hubungan media massa dengan perilaku kekerasan pada remaja.

2) Bagi Institusi Pendidikan Keperawatan

Hasil dari penelitian ini dapat menambahkan khasanah ilmu pengetahuan keperawatan terkhusus untuk asuhan keperawatan jiwa.

3) Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan dan menambah informasi bagi peneliti berikutnya dengan kesamaan pada ruang lingkupnya.