

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap individu pasti mengalami proses tumbuh kembang dalam memaknai kehidupannya, termasuk ketika memasuki fase remaja. Masa remaja merupakan tahap transisi dari anak-anak menuju dewasa yang ditandai dengan beragam perubahan signifikan, baik pada aspek fisik maupun psikologis. Secara fisik, perubahan yang terjadi mencakup peningkatan tinggi dan berat badan, perubahan proporsi tubuh, serta kematangan organ reproduksi. Sementara itu, perubahan psikologis meliputi perkembangan pada ranah kognitif, sosial, dan emosional. Remaja dapat didefinisikan sebagai individu yang berada di ambang kedewasaan, mulai belajar membedakan perilaku benar dan salah, mengenal relasi dengan lawan jenis, serta memahami peran dan tanggung jawabnya di lingkungan sosial. Pada masa kini, remaja dituntut mampu menghadapi berbagai tantangan hidup dan menjalin interaksi sosial secara *adaptif*, karena periode

ini merupakan masa krusial yang menentukan kematangan seseorang di masa depan. Dalam fase transisi ini, terjadi perubahan hormonal, fisik, dan mental secara bertahap dan saling berkaitan.¹

Namun, ruang sosial tempat remaja membangun norma dan berinteraksi saat ini telah mengalami pergeseran signifikan ke ranah *digital*. Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara manusia berkomunikasi dan membangun relasi sosial, di mana penggunaan perangkat seperti smartphone dan laptop telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Individu kini menghabiskan waktu signifikan untuk mengakses berbagai platform media sosial dan aplikasi pesan instan. Transformasi ini tidak hanya membawa dampak positif dalam hal konektivitas, tetapi juga memunculkan tantangan baru terkait perilaku sosial online, termasuk munculnya fenomena *cyber-aggression* atau perilaku agresi di dunia maya. Pergeseran ruang interaksi

¹ Sosmaniora Jurnal Dan Ilmu Sosial, "Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Dan Kontrol Diri Terhadap Agresi Pada Remaja Awal" 5, No. 1 (2026): hal 39.

digital inilah yang kemudian melahirkan konteks baru bagi pembentukan perilaku remaja.²

Pada ranah interaksi digital, *cyberbullying* dimaknai sebagai pola perilaku agresi yang dilakukan secara berulang dan disengaja dengan memanfaatkan teknologi elektronik, termasuk media sosial, layanan pesan instan, serta berbagai *platform* internet. Aksi ini seringkali ditujukan untuk mempermalukan target di ruang publik virtual dan bisa dijalankan secara anonim maupun dengan identitas yang jelas. Berbagai hasil penelitian mengindikasikan bahwa fenomena ini telah menjadi masalah serius di kalangan remaja Indonesia karena berpotensi mengganggu kesehatan mental dan menghambat proses perkembangan psikososial mereka.³

Secara konseptual, *agresivitas* verbal yang muncul di ranah digital tersebut merupakan bentuk *agresi non-fisik* yang

² Nurfitriany Fakhri, "Digital Device Usage And Cyber-Aggression : An Analysis Of Online Aggressive Behavior Patterns On Digital Platforms In Indonesia" 5, No. 6 (2025): hal 84.

³ Vol No Dan Januari Hal, "Durasi Penggunaan Gadget Dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Cyberbullying Remaja Di Kabupaten Malang Bagian Utara" 1, No. 2 (2026): hal 43.

bertujuan menyakiti orang lain secara psikologis melalui simbol-simbol verbal. Di media digital, bentuk agresivitas verbal ini dapat berupa *hate speech* yaitu ujaran kebencian yang menyerang individu atau kelompok, *trolling* yaitu provokasi dengan sengaja memancing emosi di kolom komentar, *flaming* yaitu pertengkaran verbal dengan kata-kata kasar, maupun bentuk lainnya., maupun mengacu pada Teori Frustrasi perilaku agresif muncul sebagai respons individu terhadap frustrasi dan konflik yang dialami. Dalam konteks media sosial, sumber frustrasi itu dapat berasal dari perbedaan pendapat di kolom komentar, kegagalan memperoleh validasi sosial, atau paparan terhadap konten yang bersifat provokatif. Dengan demikian, dinamika budaya dan interaksi sosial di dalamnya menjadi faktor penting yang perlu dianalisis dalam memahami perilaku agresi digital remaja di Perumahan Rafflesia Asri.⁴

⁴ Program Studi Psikologi, Universitas Agustus Surabaya, Dan Kota Surabaya, "Penggunaan Sosial Media Dengan Agresivitas Verbal" 43, No. 1 (2026): hal 1-5.

Fenomena agresif *digital* ini secara empiris juga ditemukan di Perumahan Rafflesia Asri, Kota Bengkulu. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada bulan April 2026 terhadap beberapa remaja usia 14-17 tahun, ditemukan bahwa seluruh remaja yang diobservasi pernah terlibat konflik di media sosial maupun game online seperti *TikTok*, *WhatsApp*, dan *Mobile Legends*. Ditemukan fenomena bahwa remaja dan pelajar di lingkungan tersebut sering berkumpul di warung-warung sekitar perumahan. Pada hari libur, terlihat kelompok remaja berjumlah sekitar enam orang berkumpul dalam waktu yang cukup lama sambil menggunakan ponsel. Fenomena ini mengindikasikan adanya potensi terbentuknya perilaku agresi digital di kalangan remaja di lingkungan tersebut. Hal ini juga diperkuat dari hasil wawancara awal dengan beberapa remaja yang menyatakan bahwa komunikasi di ruang digital sering diwarnai dengan sindiran, ejekan, dan ujaran yang bersifat menjatuhkan, namun dianggap sebagai hal yang wajar dalam pergaulan. mulai dari saling sindir melalui status *WhatsApp*,

komentar *provokatif* pada video, hingga pengambil alihan akun game yang berujung pada ajakan berkelahian secara langsung. Yang menjadi perhatian, ditemukan kasus di mana perselisihan akibat kalah dalam game berlanjut menjadi tantangan untuk bertemu di lapangan, serta kasus manipulasi sosial yang membuat korban dikucilkan oleh teman sebayanya. Bahkan, permasalahan yang berawal dari hal sepele dapat memicu caci maki melalui *voice note* dan berlanjut menjadi konflik berkepanjangan antar keluarga.

Kompleksitas perilaku agresi di ranah digital juga dipengaruhi oleh konteks sosial budaya lokal di Perumahan Rafflesia Asri. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal, budaya lokal yang tampak di lingkungan tersebut antara lain normalisasi ejekan dan sindiran sebagai bentuk canda antar teman sebaya, budaya nongkrong di warung pada hari libur yang menjadi tempat penyebaran konten, serta norma geng kelompok yang mendorong remaja untuk ikut konflik agar tidak dikucilkan. Perbedaan norma sosial dan nilai yang dianut suatu kelompok masyarakat turut menentukan tingkat

kejadian serta cara remaja memaknai tindakan agresi digital.. Pada beberapa lingkungan, remaja cenderung melakukan *cyberbullying* tanpa mengkhawatirkan konsekuensi yang ditimbulkan. Berbagai kajian yang menelaah variasi *cyberbullying* pada latar komunitas yang berbeda menegaskan bahwa strategi penanganan berbasis lingkungan setempat diperlukan untuk menjawab tantangan yang sifatnya spesifik pada masing-masing populasi.⁵

Berdasarkan fenomena perilaku agresi *digital* remaja yang muncul di ranah digital Perumahan Rafflesia Asri, serta tinjauan Teori *Frustrasi Agresi* dan kompleksitas konteks sosial budaya lokal, maka menjadi jelas bahwa perilaku agresif remaja di lingkungan tersebut merupakan persoalan yang dibentuk oleh norma, nilai, dan pola interaksi sosial yang khas. Mengingat perilaku tersebut tidak muncul di ruang hampa, melainkan tumbuh dari dinamika budaya digital dan interaksi sosial di tingkat komunitas, maka diperlukan kajian mendalam untuk membedah faktor-faktor tersebut. Oleh

⁵ Ibrahim Arifin, "Dinamika Cyberbullyng Di Media Sosial Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan Sosial Remaja" 2 (2025): hal 92.

sebab itu, judul “Analisis Faktor Sosial Budaya pada Perilaku *Agresi Digital* Remaja di Perumahan Rafflesia Asri, Kota Bengkulu” merupakan fokus kajian yang tepat, karena secara langsung mengakomodasi kebutuhan untuk mengungkap bagaimana norma, pola interaksi sosial, dan budaya di Perumahan Rafflesia Asri berkontribusi terhadap munculnya perilaku agresi *digital* remaja. Oleh karena itu, perlu dilakukan kajian lebih lanjut untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif digital remaja di perumahan rafflesia asri kota Bengkulu. Dengan demikian, dapat menemukan strategi pencegahan dan penanganan yang efektif untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi perkembangan remaja, Sehingga penulis ingin melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui faktor sosial budaya yang melatarbelakangi perilaku remaja digital di perumahan rafflesia asri kota Bengkulu.

B. Rumusan Masalah

1. Apa saja bentuk perilaku agresi digital yang dilakukan oleh remaja di Perumahan Rafflesia Asri, Kota Bengkulu?
2. Apa saja faktor sosial yang mempengaruhi perilaku agresi digital remaja di Perumahan Rafflesia Asri, Kota Bengkulu?
3. Apa saja faktor budaya yang mempengaruhi perilaku agresi digital remaja di Perumahan Rafflesia Asri, Kota Bengkulu?

C. Batasan Masalah

Penetapan batasan masalah bertujuan untuk mengarahkan fokus penelitian sehingga pembahasan tidak melebar dan tetap mengacu pada rumusan masalah yang telah dirumuskan. Fokus penelitian ini adalah mengkaji bentuk-bentuk perilaku agresif digital pada remaja serta faktor-faktor sosial budaya yang melatarbelakangi munculnya perilaku tersebut di tengah perkembangan media digital. Subjek

penelitian ini adalah remaja dengan rentang usia 14-17 tahun yang bertempat tinggal di Perumahan Rafflesia Asri RT 049 Kota Bengkulu. Subjek tersebut merupakan pengguna aktif media sosial dan platform digital dengan intensitas penggunaan sedikitnya 3 hingga 4 jam dalam sehari, serta memiliki keterlibatan dalam interaksi dengan teman sebaya baik di ruang digital maupun di lingkungan nyata di Perumahan Rafflesia Asri RT 049. Selain itu, penelitian ini turut melibatkan informan pendukung berupa orang tua dan tokoh masyarakat yang berdomisili di Perumahan Rafflesia Asri RT 049 Kota Bengkulu guna mendapatkan pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai pola interaksi dan mekanisme pengawasan sosial. Penelitian ini tidak menjangkau remaja yang tidak berdomisili di Perumahan Rafflesia Asri RT 049 Kota Bengkulu, serta remaja yang tidak memiliki akses atau tidak aktif dalam penggunaan media digital.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan bentuk perilaku agresif digital yang dilakukan oleh remaja di Perumahan Rafflesia Asri, Kota Bengkulu.
2. Untuk menganalisis faktor sosial yang memengaruhi perilaku agresif digital remaja di Perumahan Rafflesia Asri, Kota Bengkulu.
3. Untuk menganalisis faktor budaya yang memengaruhi perilaku agresif digital remaja di Perumahan Rafflesia Asri, Kota Bengkulu.

E. Manfaat penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Psikologi Sosial dan Sosiologi, terkait analisis faktor sosial budaya sebagai pemicu perilaku agresif digital pada remaja. Temuan penelitian ini dapat

menjadi referensi empiris untuk pengembangan teori-teori agresi, seperti Teori Pembelajaran Sosial Bandura dalam konteks masyarakat perkotaan berbasis perumahan. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji isu serupa dengan lokus dan pendekatan yang berbeda.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

a. Bagi Remaja di Perumahan Rafflesia Asri

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan refleksi dan edukasi bagi remaja untuk memahami dampak dari norma sosial dan pola interaksi di lingkungannya terhadap perilaku agresif digital, sehingga diharapkan mampu meningkatkan kontrol diri dalam berinteraksi di ruang digital.

b. Bagi Orang Tua dan Keluarga

Penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai peran pola asuh, pengawasan, dan nilai-nilai

keluarga dalam membentuk perilaku remaja di media sosial, sehingga orang tua dapat menerapkan strategi pengasuhan digital yang lebih efektif dan kontekstual.

c. Bagi Pengurus RT/RW dan Tokoh Masyarakat

Temuan mengenai faktor sosial budaya yang spesifik di Perumahan Rafflesia Asri dapat dijadikan dasar bagi pengurus RT/RW dan tokoh masyarakat dalam merumuskan program pencegahan agresi digital yang berbasis komunitas, seperti pembuatan norma bersama atau kegiatan positif bagi remaja.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi landasan awal bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengembangkan kajian mengenai agresi digital dengan cakupan wilayah yang lebih luas atau dengan pendekatan metode yang berbeda.

**e. Bagi Program Studi Bimbingan dan Konseling
Islam**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi dan sumber informasi bagi Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam terkait pemahaman mengenai bentuk-bentuk perilaku agresi digital pada remaja serta faktor-faktor sosial budaya yang melatarbelakanginya. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam merancang strategi bimbingan dan konseling yang tepat untuk menangani dampak negatif penggunaan media digital pada remaja di Perumahan Rafflesia Asri RT 049 Kota Bengkulu.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh Kartasasmita & Nardo (2026) dalam penelitiannya yang berjudul "*Peran Empati Sosial dalam Mengurangi Perilaku Agresif di Ruang Digital*" bertujuan untuk menganalisis peran empati sosial dalam menurunkan

agresi digital melalui pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) berdasarkan pedoman PRISMA. Data diperoleh secara purposif dari 13 artikel nasional dan internasional yang terbit pada periode 2020-2025 dengan kata kunci "social empathy", "*digital empathy*", dan "*cyber aggression*". Hasil analisis menunjukkan bahwa empati sosial berperan sebagai mekanisme psikososial multidimensi yang melibatkan aspek kognitif, afektif, moral, dan sosial budaya. Secara sosial budaya, empati diperkuat oleh nilai gotong royong, spiritualitas, dan dukungan keluarga yang mendorong perilaku prososial di dunia maya, sedangkan defisit empati dapat memperkuat *Moral Disengagement* yang memungkinkan pembenaran terhadap perilaku agresif. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada fokus kajian mengenai agresi digital dan adanya unsur sosial budaya sebagai variabel yang dikaji. Adapun perbedaannya, penelitian Kartasmita & Nardo (2026) berfokus pada empati sosial sebagai faktor pencegah dengan metode *literature review* pada lingkup

umum, sedangkan penelitian ini berfokus pada analisis faktor sosial budaya sebagai pemicu perilaku agresif *digital* dengan pendekatan studi kasus di Perumahan Rafflesia Asri Kota Bengkulu.⁶

2. Salah satu penelitian relevan yang menjadi rujukan adalah artikel berjudul

Dinamika Cyberbullying di Media Sosial dan Dampaknya Terhadap Kehidupan Sosial Remaja yang ditulis oleh Ibarahim Arifin, Nurmagfira, Nirwana, dan Akasayanti (2025) dalam Discourse: Journal of Social Studies and Education. Secara metodologis, penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif berbasis tinjauan literatur sistematis terhadap berbagai sumber ilmiah untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang berkontribusi terhadap perilaku *cyberbullying* serta menganalisis dampaknya terhadap kesehatan mental dan kehidupan sosial remaja. Temuan utama dari kajian Arifin, dkk. menegaskan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi

⁶ Social Humanities Et Al., “Peran Empati Sosial Dalam Mengurangi Perilaku Agresif Diruang Digital” 4, No. 3 (2026): hal 84.

memang membuka ruang interaksi baru, namun juga melahirkan tantangan berupa *cyberbullying* yang memiliki karakteristik unik dibandingkan perundungan konvensional. Karakteristik tersebut meliputi *anonimitas* pelaku, jangkauan penyebaran informasi yang sangat luas, dan kecepatan viralitas konten, sehingga dampak psikologisnya terhadap korban menjadi lebih sulit dikendalikan dan seringkali lebih berat.

Penelitian ini memiliki relevansi dan keterkaitan yang erat dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaannya terletak pada tiga aspek: pertama, objek kajian sama-sama berfokus pada perilaku agresi remaja yang termanifestasi di ranah digital; kedua, pendekatan yang digunakan sama-sama kualitatif karena berusaha menggali makna dan proses di balik fenomena tersebut; ketiga, keduanya mengakui bahwa media sosial menjadi ruang sosial baru yang membentuk pola interaksi remaja. Namun demikian, terdapat perbedaan mendasar yang sekaligus menjadi celah kebaruan atau novelty dari

penelitian ini. Perbedaan pertama terletak pada jenis data dan strategi penelitian. Penelitian Arifin, dkk. merupakan *literature review* yang datanya berasal dari kajian pustaka secara umum dan tidak terikat lokus geografis, sedangkan penelitian ini menggunakan strategi studi kasus yang akan menggali data empiris primer secara langsung dari lapangan. Perbedaan kedua terletak pada fokus analisis. Jika penelitian terdahulu lebih banyak memotret faktor-faktor penyebab dan dampak *cyberbullying* secara umum, maka penelitian ini lebih spesifik membedah bagaimana faktor sosial budaya lokal berupa norma, nilai, dan pola interaksi sosial yang hidup dan berkembang di Perumahan Rafflesia Asri Kota Bengkulu, berkontribusi dalam membentuk perilaku agresi *digital* remaja tersebut. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat mengisi kekosongan kajian empiris pada level komunitas, sekaligus memberikan gambaran kontekstual mengenai

bekerjanya faktor sosial budaya dalam kasus perilaku agresi remaja di era digital.⁷

3. Penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh Hiremawati & Ganesha (2025) dalam penelitiannya yang berjudul “*The Role of Family as Mediators in the Influence of Social Media on Prosocial Behavior and Adolescent Aggression: A Systematic Review (SLR)*” bertujuan untuk mengkaji secara sistematis bagaimana peran keluarga memediasi dampak media sosial terhadap kecenderungan prososial maupun agresif pada remaja. Kajian ini dilakukan melalui pendekatan *Systematic Literature Review (SLR)*. Temuan menunjukkan bahwa dukungan emosional dari keluarga, komunikasi yang terbuka, serta pengawasan penggunaan media digital secara positif berkontribusi dalam membentuk perilaku prososial dan menurunkan kecenderungan agresivitas pada remaja. Keluarga yang aktif terlibat dalam aktivitas daring remaja cenderung mampu mengarahkan mereka

⁷ Arifin, “Dinamika Cyberbullyng Di Media Sosial Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan Sosial Remaja.”

pada interaksi sosial yang sehat. Berdasarkan teori attachment dan teori kontrol sosial, keluarga mampu menumbuhkan norma-norma positif, memperkuat kohesi emosional, dan meningkatkan ketahanan terhadap tekanan sosial serta paparan konten negatif dari media sosial. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada fokus kajian mengenai perilaku agresi remaja di media sosial dan adanya faktor keluarga sebagai salah satu unsur sosial yang dikaji. Adapun perbedaannya, penelitian Hiremawati & Ganesha memposisikan keluarga sebagai mediator pencegah agresi dengan metode *literature review* pada lingkup global, sedangkan penelitian ini berfokus pada analisis faktor sosial budaya secara menyeluruh sebagai pemicu perilaku agresi *digital* dengan pendekatan studi kasus di Perumahan Rafflesia Asri Kota Bengkulu.⁸

⁸ Anik Dwi Hiremawati, Anenda Bagus, And Satrya Ganesha, "The Role Of Family As Mediators In The Influence Of Social Media On Prosocial Behavior And Adolescent Aggression : A Systematic Review (Slr)" 9, No. 2 (2025): hal 32.

G. Sistematika penulisan

Adakah maksud tujuan dibuatnya sistematika penulisan, agar dapat mempermudah pemahaman dan penyusunan dalam penulisan skripsi. Sistematika penulisan skripsi sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah,

batasan masalah, kegunaan penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori, Berisikan terkait Pengertian Remaja, batasan

umur Remaja, karakteristik Remaja, masalah pada lanjut Remaja, definisi Agresi digital, aspek-aspek Agresi digital, faktor yang mempengaruhi Agresi digital.

BAB III Metode Penelitian, Berisikan jenis penelitian dan pendekatan,

informan penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik keabsahan data dan teknik analisis data.

BAB VI Hasil penelitian dan pembahasan menjelaskan mengenai deskripsi

tempat penelitian, deskripsi informan penelitian, hasil penelitian, memaparkan data dan fakta penelitian, selanjutnya uraian secara sistematis pengolahan data hasil penelitian sesuai permasalahan yang dikaji peneliti berdasarkan metode dan pendekatan penelitian.

BAB V Berisi tentang kesimpulan dan saran

