

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Agresivitas

2.1.1. Definisi Agresivitas

Pada umumnya, agresivitas diartikan oleh masyarakat sebagai segala sesuatu yang bersifat merusak. Baik kepada sesama manusia, dilakukan kepada makhluk hidup lain, ataupun terhadap objek-objek di sekelilingnya. Agresi bukanlah sebuah istilah ilmiah. Kata ini diambil dari bahasa Inggris sehari-hari dan digunakan untuk menjabarkan beberapa perilaku yang secara fungsional memiliki perbedaan, namun memiliki kesamaan dalam hal memberikan kerugian terhadap orang lain (Geen & Donnerstein, 1998). Baron & Richardson (dalam Geen & Donnerstein, 1998) mendefinisikan agresi sebagai segala bentuk perilaku yang dilakukan dengan tujuan untuk merugikan makhluk hidup lain yang tidak ingin mendapat perlakuan tersebut.

Moore dan Fine (dalam Petersen & Davies, 1997) menjelaskan agresivitas sebagai sebuah kecenderungan atau niat untuk melakukan perilaku yang menimbulkan kekerasan secara fisik ataupun secara verbal terhadap individu lain atau terhadap objek-objek. Serupa dengan pengertian di atas, Herbert (dalam Berkowitz, 1989) mengatakan bahwa agresivitas merupakan salah satu bentuk tingkah laku yang tidak dapat diterima secara sosial, yang mungkin menyebabkan luka fisik atau psikis kepada orang lain, atau merusak benda-benda.

Buss (dalam Geen & Donnerstein, 1998) mendefinisikan agresivitas sebagai “sebuah respon yang memberikan stimulus berbahaya kepada organisme lain.” Geen (1990) menjelaskan definisi tersebut dengan

menambahkan dua elemen: (a) agresor memberikan stimulus berbahaya dengan tujuan untuk membahayakan korban, dan (b) agresor mengharapkan stimulus berbahaya tersebut dapat menimbulkan dampak yang diinginkan oleh agresor.

Myers (2010), mendefinisikan agresivitas sebagai perilaku fisik atau verbal yang dimaksudkan untuk menyebabkan kerusakan. Definisi ini membedakan perilaku merusak yang tidak disengaja dari agresi, seperti kecelakaan. Definisi ini juga menyisihkan tindakan yang mungkin menimbulkan rasa sakit sebagai akibat yang tidak terhindarkan sebagai efek samping dari membantu orang lain, seperti perawatan gigi, dan operasi dalam istilah medis. Dalam kegiatan tersebut, tindakan yang dilakukan dokter, atau pihak yang memberikan pertolongan pada saat perawatan gigi, atau operasi akan memberikan rasa sakit terhadap tubuh orang lain, namun itu tidak termasuk dalam kategori agresivitas. Kegiatan yang termasuk di dalam definisi agresivitas tersebut adalah menendang, menampar, mengancam, menghina, bergunjing atau menyindir. Perilaku lain yang termasuk dalam batasan definisi agresivitas, yaitu menghancurkan barang, berbohong, dan perilaku lainnya yang memiliki tujuan untuk menyakiti.

Menurut Dollard dkk. (dalam Berkowitz, 1989) agresivitas merupakan sebuah tendensi atau niat –yang kemudian diwujudkan ke dalam perilaku, yang mengakibatkan luka-luka terhadap seseorang yang menjadi target. Dollard dan koleganya menganggap bahwa agresivitas tidak hanya sekedar pemberian stimulus berbahaya, tetapi juga sebagai perilaku yang memiliki tujuan yang pasti: memberikan luka. Luka disini, bermakna ganda, baik luka fisik, maupun luka hati yang diakibatkan oleh perilaku orang lain.

Berdasarkan pengertian-pengertian yang diajukan oleh beberapa ahli, peneliti menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan agresivitas dalam penelitian ini adalah tendensi atau niat seseorang, yang kemudian dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku yang bertujuan untuk melukai makhluk

hidup lain, baik secara fisik maupun secara psikologis, atau perilaku yang bersifat merusak atau menyerang objek tertentu.

2.1.2. Perbedaan Agresivitas dengan Kekerasan

Masalah yang patut dipertimbangkan dalam studi mengenai agresivitas adalah terkait perbedaan definisi dari agresi (*aggression*) dengan kekerasan (*violence*). Dua konstruk tersebut tumpang tindih, namun masih terdapat perbedaan-perbedaan yang cukup penting. Dua kata tersebut (agresi dan kekerasan) digunakan untuk mendeskripsikan perilaku manusia (Caramaschi, 2009).

Di dalam *Oxford English Dictionary* (dalam Caramachi, 2009), agresi didefinisikan sebagai kecenderungan untuk berperilaku merusak atau sikap permusuhan, yang timbul akibat perasaan rendah diri yang dipendam, frustrasi atau rasa bersalah. Di sisi lain, kekerasan adalah penggunaan kekuatan fisik untuk menyebabkan luka-luka, atau memberikan kerusakan terhadap seseorang atau benda-benda tertentu. Kekerasan juga diartikan sebagai tindakan atau tingkah laku yang dicirikan dengan kecenderungan untuk melukai jasmaniah, atau mengintervensi kebebasan seseorang dengan paksa.

Pendapat ini dipertegas oleh Marcus (2007), bahwa perbedaan mendasar dari agresivitas dan kekerasan terletak pada niat, intensitas, dan ada atau tidaknya luka-luka fisik. Agresi didefinisikan sebagai perilaku yang menghasilkan kerugian atau kerusakan atau kekalahan dari pihak lain. Sedangkan kekerasan, memiliki arti sebagai sebuah perwujudan dari sikap permusuhan dan kemarahan yang meledak dengan tujuan mencederai orang lain atau merusak properti dengan menggunakan kekuatan fisik, disertai pula dengan hasrat dan emosi yang menggebu-gebu (VandenBos, dalam Marcus, 2007).

2.1.3. Komponen Agresivitas

Buss & Perry (1992) menyatakan bahwa agresivitas dari manusia terdiri dari 4 komponen, yakni:

a. Agresi Fisik

Agresi yang dilakukan dengan tujuan melukai orang lain, dan makhluk hidup lainnya secara fisik, misalnya memukul, menendang, mencakar, menusuk, dan sebagainya. Merusak objek tertentu juga termasuk agresi fisik.

b. Agresi Verbal

Agresi yang dilakukan dengan tujuan melukai orang lain secara verbal, seperti memfitnah, bergosip, membentak, berteriak, memaki, mengancam, dan sebagainya.

c. Kemarahan (*Anger*)

Kemarahan (*Anger*), yang melibatkan rangsangan fisiologis dan persiapan untuk agresi, merupakan komponen emosional atau afektif dari perilaku.

d. Permusuhan (*Hostility*)

Permusuhan (*Hostility*) merupakan kumpulan dari rasa sakit dan ketidakadilan, yang merupakan komponen kognitif dari perilaku agresif. Contohnya seperti mengadu domba, dan mengharapkan kejadian buruk menimpa orang lain.

2.1.4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Agresivitas

The General Aggression Model (GAM) (dalam Marcus, 2007) menyebutkan segi-segi subjektif dan objektif dari pelaku mampu menimbulkan perilaku agresif. Faktor-faktor tersebut adalah:

a. Provokasi

Provokasi dalam agresivitas menyangkut hal-hal yang muncul sebagai pemicu yang bersifat nyata dan pemicu yang bersifat imajinatif. Bentuk pertama dari provokasi adalah prasangka perseptif dan kognitif yang hadir dalam agresivitas seseorang dengan mengubah informasi yang masuk kepada si pelaku disertai dengan pembenaran dari tindakan agresif yang akan dilakukan dan mengejutkan orang-orang yang melihat.

Bentuk kedua dari provokasi adalah agresi yang dilakukan oleh seseorang untuk menyerang orang lain secara verbal, kemudian meningkatkan potensi konflik dan akhirnya memunculkan perilaku agresif lainnya.

Bentuk ketiga dari provokasi menyangkut kecenderungan dari beberapa remaja yang memanfaatkan perbedaan kondisi fisik dan kekuatan dengan teman-teman sebayanya yang dianggap lebih lemah, atau bisa diprovokasi untuk melakukan tindakan agresif.

b. Frustrasi

Frustrasi dapat dialami dalam pekerjaan akademis, hubungan dengan orang lain, atau dalam ranah lain dimana tidak tercapainya tujuan yang diinginkan. Terdapat beberapa keadaan yang dijelaskan oleh teori frustrasi-agresi yang mampu meningkatkan rasa frustrasi, seperti: (1) kegagalan dalam mencapai tujuan yang dialami secara berulang-ulang; (2) merasa dirinya mengalami perlakuan yang tidak adil, dan sewenang-wenang; (3) mendapat aturan atau kekangan dari orang lain, sehingga ruang gerak menjadi terbatas; dan (4) memiliki sumber daya yang sedikit (seperti, teman, harta, kecerdasan, dan sebagainya). Keadaan-keadaan diatas memiliki peluang yang besar dalam meningkatkan rasa marah/takut dan agresivitas (Berkowitz, 1993).

c. Luka dan perasaan tidak nyaman

Sesuai dengan teori *cognitive neoassociationist* (CNA) dari Berkowitz tentang agresi emosional, hal-hal yang menimbulkan luka, baik luka fisik, maupun luka psikologis, atau rasa tidak nyaman, seperti panas, dingin, atau suara bising mampu meningkatkan afek negatif dan afek negatif tersebut mampu memicu kemarahan (Berkowitz, 1993; Anderson & Bushman, 2002).

d. Alkohol dan konsumsi obat-obatan terlarang

Pembahasan mengenai dampak pengkonsumsian alkohol dan obat-obatan terlarang terhadap agresivitas pada orang dewasa, dibahas dalam beberapa poin berikut: (1) beberapa penelitian menunjukkan bahwa alkohol mampu mempengaruhi tendensi seseorang untuk berperilaku agresif dengan cara mempengaruhi aspek kepribadian seseorang, seperti kondisi mood, watak, atau persepsi seseorang bahwa alkohol mampu menyebabkan perilaku agresif; (2) alkohol telah terbukti memiliki dampak langsung terhadap individu dengan mengganggu fungsi kognitif, misalnya dengan merusak proses pemberian atensi, berpikir abstrak, dan kemampuan merencanakan sesuatu; dan (3) kuat dan lemahnya pengaruh alkohol terhadap agresivitas sangat dipengaruhi oleh keadaan (seperti kondisi lingkungan vs. kondisi di dalam diri), besar kecilnya ancaman dan provokasi yang diterima, tekanan sosial terhadap hal-hal yang berbau agresi, dan hubungan yang dijalani oleh seseorang dengan orang lain, seperti kekasih, sahabat, teman atau orang asing (Chermack & Giancola, 1997).

e. Insentif

Insentif adalah *reward* atau imbalan potensial yang diberikan sebelum sebuah perilaku dilakukan, yang dipahami dengan jelas, serta menciptakan atau mendorong perilaku yang dimaksud untuk hadir, lalu berusaha mencapai tujuan tertentu. Meskipun insentif berbeda-beda pada setiap orang, namun terdapat tiga jenis insentif yang berhasil diidentifikasi, antara lain: (a) mengontrol perilaku dari orang lain yang menjadi target; (b) memperoleh penghasilan, pajak, ataupun nilai-nilai tertentu (puas, adil, dan sebagainya); dan (c) menaikkan atau mempertahankan harkat dan martabat seseorang (Felson, dalam Marcus 2007).

f. Indikasi untuk agresi

Pendekatan *behavioral* dalam psikologi mengemukakan bahwa penglihatan, suara atau rangkaian peristiwa kompleks dan pola-pola tertentu lainnya mampu membuat seseorang teringat untuk berperilaku dalam cara-cara tertentu. Seseorang yang mengacungkan jempol, sebagai tanda baik-baik saja, atau suara dentuman keras yang membuat kita mencari tahu asal suara tersebut.

Agresivitas juga bisa ditandai oleh penglihatan dan suara-suara tertentu, seperti melihat perkelahian, atau tawuran antar kelompok, menjadi sebuah tanda yang mengajak pemuda yang agresif untuk bergabung. Indikasi-indikasi agresif ini bisa saja sebuah hal yang sederhana, seperti melihat senjata api, mengacungkan jari tengah, atau bisa juga sebuah hal yang kompleks, seperti debat kusir antara dua atau lebih individu.

Selain faktor-faktor situasional tersebut, Anderson & Bushman (2002) juga menyebutkan lima faktor sifat kepribadian dari individu yang merupakan komponen psikobiologis dari kepribadian dan bisa mempengaruhi terbentuknya agresivitas. Lima faktor sifat kepribadian tersebut adalah:

- a. Pencarian sensasi (*sensation seeking*), adalah proses mencari pengalaman, atau kesediaan untuk mengambil resiko demi minat dan ketertarikan seseorang terhadap pengalaman tertentu. Aspek ini juga menyangkut ketidakmampuan seseorang dalam proses perencanaan dan kecenderungan untuk berperilaku impulsif.
- b. Afek negatif, dicontohkan sebagai gangguan emosi, tekanan, kekhawatiran, ketakutan, kebimbangan, dan kurang percaya diri.
- c. Kemarahan (*Anger*) didefinisikan sebagai rangkaian perasaan tertentu, yang disebabkan oleh kejadian yang tidak menyenangkan dan ditandai dengan reaksi motorik. Contohnya seperti perilaku lancang, tidak berpikir panjang, perilaku antisosial, dengki, dan dendam.
- d. Mood depresi, didefinisikan sebagai kehadiran mood depresi yang terjadi selama kurun waktu 2 minggu, atau munculnya beberapa jumlah simptom dari gangguan depresi saat ini.
- e. Empati, secara umum dijelaskan sebagai kemampuan seseorang untuk mengerti perspektif orang lain, merasa peduli dengan orang lain, dan bagaimana merespon kebutuhan orang lain. Secara teori, individu dengan kemampuan empati yang tinggi memiliki kemungkinan untuk mengembangkan kompetensi prososial, begitu juga dengan keterikatan emosional dengan orang lain. Kebalikannya, orang-orang dengan kemampuan empati yang rendah, akan menjadi pelaku dari perilaku agresif dikarenakan mereka tidak sensitif terhadap perasaan orang lain (seperti menyinggung perasaan, atau mencubit terlalu keras).

2.1.5. Ciri-ciri Agresivitas

Menurut Antasari (dalam Imanuddin, 2013), terdapat beberapa ciri agresivitas, yaitu :

- a. Menyakiti atau merusak diri sendiri, orang lain, atau objek penggantinya. Agresivitas, termasuk tindakan yang dilakukan anak, pasti menimbulkan adanya bahaya berupa rasa sakit yang dialami oleh diri sendiri ataupun orang lain.
- b. Tidak diinginkan oleh orang yang menjadi sasaran. Agresivitas, terutama agresi yang sudah diwujudkan, pada umumnya memiliki sebuah ciri, yaitu tidak diinginkan oleh organisme yang menjadi sasaran.
- c. Agresivitas, apabila sudah terwujud menjadi sebuah perilaku agresif sering kali menjadi perilaku yang melanggar norma sosial.

2.1.6. Jenis-jenis Agresivitas

Buss menyatakan bahwa agresivitas manusia bisa diklasifikasikan menggunakan gabungan dari tiga dikotomi sub tipe: fisik dengan verbal, langsung dengan tak langsung, dan aktif dengan pasif. Meskipun terdapat delapan kemungkinan kombinasi dari tiga dikotomi yang diajukan Buss, tidak ada satupun tipe agresi pasif yang dicantumkan Buss dipenelitiannya, karena memang jarang sekali dipergunakan (Geen & Donnerstein, 1998). Jenis-jenis agresivitas tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Agresi fisik-langsung, yaitu agresi yang dilakukan secara langsung dan bersifat fisik, seperti memukul, membakar, dan sebagainya.
- b. Agresi fisik-tidak langsung, yaitu agresi yang dilakukan secara tidak langsung dan bersifat fisik, seperti mengambil barang orang lain.
- c. Agresi verbal-langsung, yaitu agresi yang dilakukan secara langsung dan bersifat verbal, seperti mencemooh orang lain,

memfitnah, berbohong, dan sebagainya. Dalam kasus berbohong, tentunya berbohong dengan tujuan untuk merugikan atau melukai orang lain.

- d. Agresi verbal-tidak langsung, yaitu agresi yang dilakukan secara tidak langsung dan bersifat verbal, contohnya seperti memprovokasi, bergosip, dan sebagainya.

2.2. Subjective Well-Being

2.2.1. Definisi Subjective Well-Being

Subjective well-being pada dasarnya memiliki persamaan dengan kebahagiaan. Para ilmuwan berpendapat bahwa hal terpenting dari hidup yang baik adalah kebahagiaan, dan seberapa jauh orang tersebut mencintai kehidupan yang ia miliki. Menurut Diener, Lucas dan Oishi, *subjective well-being* merupakan evaluasi individu terhadap kehidupannya sendiri, baik secara kognitif, maupun secara afektif (Diener, Lucas, & Oishi, 2000).

Evaluasi ini menyangkut reaksi emosional terhadap kejadian-kejadian, begitu juga dengan penilaian aspek kognitif seperti kepuasan hidup, dan kepuasan domain. Lebih lanjut lagi, *subjective well-being* adalah sebuah konsep yang luas menyangkut pengalaman menyenangkan, jarang mendapatkan suasana hati yang negatif, dan tingginya tingkat kepuasan hidup. Pengalaman menyenangkan yang terdapat di dalam aspek *subjective well-being* merupakan inti dari konsep psikologi positif (Diener, Lucas, & Oishi, 2000).

Menurut Diener, Scollon dan Lucas, *subjective well-being* merupakan sebuah penilaian dari masing-masing individu terhadap hidupnya, terlepas dari penilaian para ahli. Hal-hal yang menyangkut dengan penilaian individu tersebut adalah kepuasan, tingginya afek menyenangkan, dan rendahnya afek tidak menyenangkan (Diener, Scollon, & Lucas, 2004).

Organization for Economic Co-operation and Development (OECD) mendefinisikan *subjective well-being* sebagai keadaan mental yang baik, termasuk di dalamnya berbagai evaluasi dalam hidup, pengalaman positif dan negatif yang dialami oleh individu, dan reaksi afektif yang dilakukan oleh seseorang terhadap pengalaman tertentu (OECD, 2013).

Shin & Johnson (dalam Diener, 1984) mendefinisikan *subjective well-being* sebagai indikator global dari kualitas hidup seseorang, berdasarkan kriteria-kriteria yang sudah ditetapkan oleh orang itu sendiri. Pendapat lain diutarakan oleh Bradburn (dalam Diener, 1984) yaitu *subjective well-being* merupakan sebuah penanda bahwa afek positif memiliki jumlah yang lebih besar dari pada afek negatif. Definisi ini memberikan penekanan pada pengalaman akan hal-hal yang menyenangkan.

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *subjective well-being* adalah sebuah penilaian masing-masing individu terhadap kualitas hidup yang ia jalani, yang di dalamnya terdapat aspek kebahagiaan, kepuasan hidup, dan berbagai aspek spesifik lainnya di dalam hidup.

2.2.2. Komponen *Subjective Well-Being*

Subjective well-being berkenaan tentang sebuah konstruk yang di dalamnya terdapat respon emosional seseorang, domain tertentu dalam kepuasan, dan penilaian umum mengenai kepuasan hidup. *Subjective well-being* memiliki dua komponen utama: afektif, dan kognitif. Penting untuk mengukur *subjective well-being* dengan menyelidiki baik komponen afektif, ataupun komponen kognitif karena masing-masing komponen memiliki pengaruh terhadap variabel lain, dan dapat juga dipengaruhi oleh variabel-variabel lain tersebut (Diener, Suh, Lucas, & Smith, 1999).

2.2.2.1. Komponen Afektif *Subjective Well-Being*

Komponen afektif dari *subjective well-being* mencerminkan pengalaman dasar dari peristiwa yang sedang berlangsung dalam kehidupan seseorang. Maka, tidak mengejutkan bahwa banyak ahli yang berpendapat bahwa komponen afektif merupakan pondasi dari *subjective well-being*. Komponen afektif ini mengambil bentuk emosi dan suasana hati (Diener, Scollon, & Lucas, 2004). Komponen afektif ini sendiri terbagi menjadi dua bagian, yakni afek positif dan afek negatif.

a. Afek positif

Afek positif merupakan suasana hati dan emosi yang menyenangkan, seperti rasa suka cita dan perasaan kasih sayang. Emosi positif atau emosi menyenangkan merupakan bagian dari *subjective well-being* karena merupakan cerminan dari reaksi seseorang terhadap peristiwa yang menunjukkan bahwa kehidupan seseorang berjalan dengan cara yang menyenangkan.

Diener menyebutkan bahwa terdapat tiga kategori utama dari emosi positif atau emosi menyenangkan ini, yakni: (1) gairah rendah, seperti kesukaan; (2) gairah sedang, seperti kesenangan; dan (3) gairah tinggi, seperti euforia. Ketiga gairah tersebut merupakan reaksi positif seseorang terhadap orang lain, seperti rasa kasih sayang; reaksi positif kepada aktivitas tertentu, seperti ketertarikan; dan suasana hati positif pada umumnya, seperti perasaan suka cita (Diener, 2005).

b. Afek negatif

Afek negatif dalam *subjective well-being* merupakan suasana hati atau emosi yang tidak menyenangkan dan mewakili respon-respon negatif yang dialami oleh seseorang dalam interaksinya dengan kehidupan, kesehatan, aktivitas, dan situasi-situasi tertentu di dalam kehidupan seseorang.

Bentuk utama dari reaksi tidak menyenangkan atau negatif ini seperti marah, kesedihan, kegelisahan dan kecemasan, stres, rasa frustrasi, rasa bersalah dan malu, atau perasaan cemburu. Keadaan negatif lainnya seperti kesepian atau ketidakberdayaan juga bisa dikategorikan sebagai tanda-tanda ketidaksejahteraan.

Meskipun beberapa bentuk emosi negatif diperlukan di dalam kehidupan agar seseorang dapat menjalani hidupnya secara efektif, namun emosi negatif yang sering terjadi dan berkelanjutan menandakan bahwa individu tersebut menjalani harinya dengan buruk. Pengalaman akan emosi-emosi negatif ini, apabila dialami terus-menerus akan menyebabkan hidup menjadi tidak menyenangkan (Diener, 2005).

2.2.2.2. Komponen Kognitif *Subjective Well-Being*

Diener, Suh, Lucas, dan Smith (1999) menyatakan bahwa komponen kognitif dalam *subjective well-being* mencerminkan tentang bagaimana individu menilai kehidupannya. Komponen kognitif ini terdiri atas dua hal, yaitu:

a. Kepuasan Hidup

Kepuasan hidup melambangkan tentang bagaimana seseorang menilai kehidupan yang ia jalani secara satu kesatuan. Hal ini dimaksudkan dengan tujuan untuk menampilkan sebuah penilaian yang luas, dan betul-betul merefleksikan kehidupan seseorang.

Kata *hidup* dapat dijabarkan sebagai semua ranah dalam kehidupan seseorang dalam waktu-waktu tertentu, atau bisa juga sebagai penilaian menyeluruh terhadap kehidupan dari awal masa kelahiran (Diener, 2005).

b. Kepuasan Domain

Kepuasan domain adalah penilaian seseorang dalam mengevaluasi bagian-bagian utama dalam kehidupannya, seperti kesehatan fisik dan mental, pekerjaan, waktu luang, hubungan sosial, dan keluarga. Pada umumnya, orang-orang memperlihatkan kepuasan dengan banyaknya bagian kehidupan yang mereka jalani, tetapi mereka juga memperlihatkan bagaimana mereka menyukai kehidupannya di setiap domain, bagaimana mereka mencapai kondisi ideal di setiap domainnya, bagaimana kebahagiaan yang mereka rasakan, dan bagaimana mereka merubah hidupnya di setiap domain (Diener, 2005).

2.2.3. Teori-teori *Subjective Well-Being*

Terdapat banyak pandangan dari para ahli yang menyinggung perihal *subjective well-being*, seperti perspektif biologi yang mengangkat topik predisposisi, genetic tentang kebahagiaan, hingga teori mengenai perbedaan *trait* dari masing-masing individu. Berikut terdapat beberapa teori yang mampu menjelaskan bagaimana *subjective well-being* itu:

2.2.3.1. Teori *Bottom-Up*

Dalam reviewnya pada tahun 1984, Diener membedakan antara proses *top-down* dan *bottom-up* yang mempengaruhi *subjective well-being*. Teori *bottom-up* menjelaskan bahwa kebahagiaan yang dialami oleh seseorang merupakan akumulasi dari banyaknya kebahagiaan-kebahagiaan kecil yang terjadi, dan kumpulan peristiwa-peristiwa bahagia lainnya. *Subjective well-being* itu sendiri merupakan akumulasi dari semua pengalaman positif yang terjadi dalam kehidupan seseorang. Semakin banyaknya pengalaman positif yang dirasakan, maka akan semakin aman dan damai juga kehidupan seseorang (Diener, Suh, Lucas, dan Smith, 1999).

2.2.3.2. Teori Kepribadian

Teori kepribadian merupakan salah satu prediktor terkuat dan yang paling konsisten dalam membahas *subjective well-being*. Salah satu konsep yang menjelaskan hubungan antara kepribadian dengan *subjective well-being* adalah bahwa beberapa orang memiliki kondisi genetik yang cenderung bahagia atau tidak bahagia, yang disebabkan oleh perbedaan yang dibawa sejak lahir di dalam jaringan saraf. Tampaknya memang terdapat beberapa pengaruh genetik di dalam *subjective well-being*, meskipun pengaruhnya berbeda-beda. Penilaian lebih jelas tentang bagaimana faktor genetik bisa mempengaruhi *subjective well-being* adalah dengan memeriksa tentang gen bisa mempengaruhi hormon-hormon otak, dan saraf reseptor, yang kemudian mempengaruhi *subjective well-being* (Hamer & Copeland, dalam Diener, Suh, Lucas, dan Smith, 1999).

Konsep lainnya dalam teori kepribadian adalah dengan memadukan kepribadian, faktor kognitif dengan *subjective well-being*. Scheier dan Carver (dalam Diener, Suh, Lucas dan Smith, 1999) menemukan teori optimisme yang beranggapan bahwa pandangan seseorang tentang masa depan, akan mempengaruhi keadaan seseorang saat ini, lalu mempengaruhi *subjective well-being*. Berdasarkan pendapat ini, optimisme merepresentasikan sebuah kecenderungan umum dalam mengharapkan sebuah hasil yang diinginkan dalam kehidupan seseorang. Apabila seseorang mengharapkan hasil yang positif, maka dia akan bekerja keras untuk mencapai tujuan yang sudah dia targetkan. Pola perilaku ini akan mengarahkan seseorang kepada sebuah kesuksesan, yang nantinya mengarah kepada kebahagiaan.

2.2.3.3. Teori Ketidaksesuaian (*Discrepancy*)

Pada tahun 1985, Michalos (dalam Diener, Suh, Lucas dan Smith, 1999), mengajukan sebuah teori mengenai ketidaksesuaian umum mengenai kepuasan hidup. Teori ini menjelaskan tentang bagaimana individu membanding-bandingkan dirinya dengan banyaknya kategori-kategori lain, seperti orang lain, kondisi masa lampau, aspirasi dan kondisi ideal kehidupan, serta kebutuhan dan tujuan yang dimiliki. Penilaian kepuasan hidup tersebut di dapat dengan membanding perbedaan antara kondisi sekarang dengan kategori-kategori tersebut. Ketidaksesuaian yang terjadi ketika kategori berada jauh di atas kondisi sekarang akan menghasilkan kepuasan hidup yang rendah, sedangkan ketidaksesuaian yang terjadi jika kategori berada di bawah kondisi sekarang, akan meningkatkan kepuasan hidup.

2.2.3.4. Teori *Telic*

Teori *Telic* adalah salah satu teori yang dikemukakan oleh Diener & Ryan (2008) mengenai *subjective well-being* yang menyatakan bahwa individu mencapai kebahagiaan ketika titik akhir, seperti tujuan (*goal*) atau kebutuhan (*need*) dicapai. Teori kebutuhan (*need theory*) seperti konsep psikologi *well-being* dari Ryff dan Singer (dalam Diener & Ryan, 2008) dan teori determinasi diri (*self-determination*) dari Ryan dan Deci (dalam Diener dan Ryan, 2008) menemukan bahwa ada kebutuhan tertentu yang ada sejak lahir, yang dicari individu untuk dipenuhi dalam rangka mencapai *well-being*. Sehubungan dengan ini, teori tujuan menunjukkan bahwa individu yang secara sadar mencari tujuan tertentu, akan menghasilkan *well-being* yang tinggi ketika tujuan itu terpenuhi. Namun, dalam teori tujuan, tujuan bisa muncul dari sumber-sumber tambahan selain kebutuhan yang didapatkan sejak lahir, serta tujuan tersebut akan berkembang ketika kebutuhan semakin banyak sesuai dengan kondisi dan keadaan

2.3. Pengemudi Ojek Pangkalan

2.3.1. Definisi Pengemudi Ojek Pangkalan

Ojek atau ojeg pangkalan adalah transportasi umum informal di Indonesia yang berupa sepeda motor atau sepeda, namun lebih lazim berupa sepeda motor. Disebut informal karena keberadaannya tidak diakui pemerintah dan tidak ada izin untuk pengoperasiannya. Penumpang biasanya berjumlah satu orang namun di situasi tertentu ojek bisa mengangkut dua orang penumpang. Pengemudi ojek pangkalan menentukan tarifnya dengan tawar menawar terlebih dahulu, setelah terjadi kesepakatan, pengemudi akan mengantar ke tujuan yang diinginkan penumpangnya.

Ojek pangkalan banyak digunakan oleh penduduk kota-kota besar, misalnya di Jakarta. Karena kelebihanannya dengan angkutan lain yaitu lebih cepat dan dapat melewati sela-sela kemacetan di kota, terutama kota Jakarta. Selain itu dapat menjangkau daerah-daerah dengan gang-gang yang sempit dan sulit dilalui oleh mobil. Biasanya pengemudi ojek "mangkal" di persimpangan jalan yang ramai, atau di jalan masuk kawasan permukiman.

Umumnya, Ojek merupakan angkutan umum informal roda dua dengan sepeda motor, dan sepeda kayuh. Namun, keberadaan ojek sepeda sudah jarang sekali ditemukan di Jakarta. Hanya di beberapa lokasi, seperti di daerah Kota dan Tanjung Priok masih banyak ojek sepeda yang beroperasi walaupun hanya mengantarkan penumpang berjarak pendek.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (kbbi.web.id), "ojek" adalah sepeda atau sepeda motor yang ditambangkan dengan cara memboncengkan penumpang atau penyewanya.

Kamus Besar Bahasa Indonesia menggambarkan ojek sebagai sepeda atau sepeda motor yang ditaksikan. Menurut kamus tersebut kata ini diserap dari bahasa Jawa. Kamus tersebut mengasumsikan, "ojek" berasal dari kata "obyek".

2.4. Tinjauan Pustaka antara *Subjective Well-Being* dengan Agresivitas

Pemukulan, blokade jalan, cibiran, pengeroyokan, dan tanggapan-tanggapan negatif lain yang muncul pada pengemudi ojek pangkalan merupakan salah satu bentuk agresivitas. Faktor-faktor yang menyebabkan agresivitas itu dapat muncul adalah karena rasa provokasi, frustrasi, dendam, iri, luka dan sikap permusuhan.

Berdasarkan teori frustrasi-agresi, agresi merupakan sebuah produk dari rasa frustrasi, yang diartikan sebagai berbagai kondisi yang menghalangi pencapaian tujuan-tujuan dari seseorang (Petersen & Davies, 1997). Teori tersebut juga menjelaskan bahwa apabila terdapat kondisi tertentu yang menghalangi pengurangan rasa frustrasi, maka agresi akan dilampiaskan kepada objek-objek disekitar. Artinya, semakin frustrasi seseorang, maka kemungkinan agresivitas untuk muncul akan semakin besar, baik terhadap makhluk hidup lain, atau pun kepada objek-objek tertentu.

Sikap permusuhan (*hostility*) juga berperan dalam membentuk agresivitas seseorang. Menurut Buss & Perry (1992), sikap permusuhan ini merupakan kumpulan dari rasa sakit dan ketidakadilan, yang merupakan komponen kognitif dari perilaku agresif. Contohnya seperti mengadu domba, dan mengharapkan kejadian buruk menimpa orang lain.

Rasa frustrasi, luka, dan rasa tidak nyaman merupakan perwujudan dari aspek afektif seseorang (Diener, Scollon, & Lucas, 2004) sedangkan sikap permusuhan, dan provokasi, baik yang diterima ataupun yang dilakukan oleh seseorang, serta rasa iri dengki merupakan perwujudan dari aspek kognitif dari individu (Marcus, 2007). Keduanya, baik aspek afektif maupun aspek kognitif, merupakan aspek penting dalam kajian *subjective well-being*.

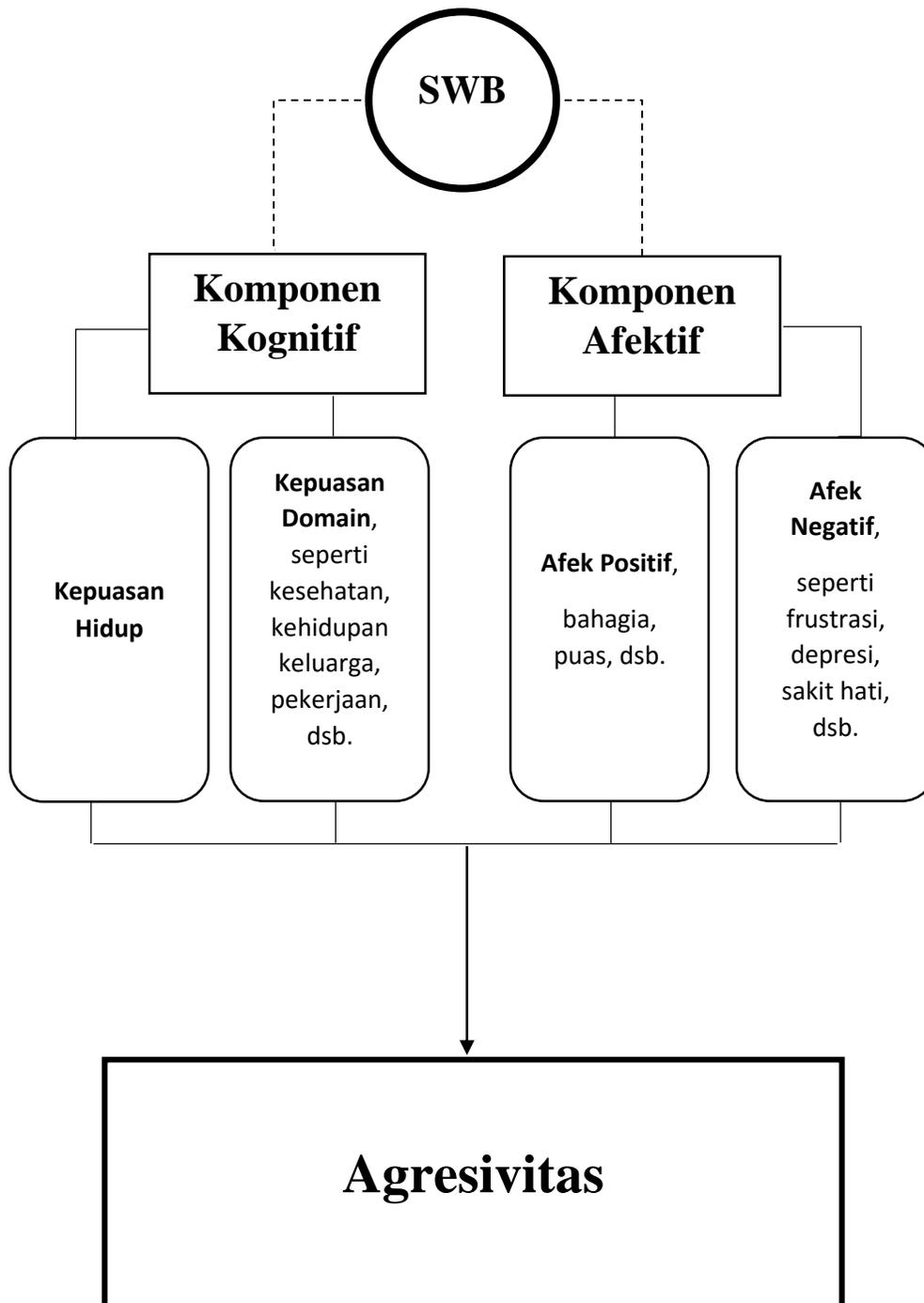
Konsep dari *subjective well-being* (SWB) itu sendiri adalah tentang bagaimana seseorang bahagia dan puas terhadap hidup yang ia miliki, sering

mengalami afek positif (bahagia, tenteram, dan sebagainya) dan sedikit mengalami afek negatif (frustrasi, depresi, dan sakit hati) (Diener, Oishi, & Ryan, 2013).

Jadi, dengan meningkatnya rasa frustrasi, luka dan rasa sakit hati, serta melakukan tindakan provokatif, menebar permusuhan dan iri terhadap kehidupan yang orang lain miliki, dapat meningkatkan kemungkinan munculnya agresivitas di dalam diri (Petersen & Davies, 1997; Anderson & Bushman, 2002). Dalam hal ini, semakin sering seseorang merasakan rasa frustrasi, luka dan sakit hati, menandakan tingginya intensitas seseorang dalam mengalami afek negatif. Selain itu, semakin seringnya seseorang terprovokasi, dan bersikap *hostile* (bermusuhan) terhadap orang lain, menandakan orang tersebut memiliki angka kepuasan hidup yang rendah. Keduanya, baik komponen afektif dan komponen kognitif, merupakan bagian penting dalam konsep *subjective well-being*. Jadi, semakin rendahnya *subjective well-being*, semakin tinggi kemungkinan munculnya agresivitas (Petersen & Davies, 1997; Anderson & Bushman, 2002).

2.5. Kerangka Berpikir

Gambar 2.1 : Kerangka Berpikir



2.6. Hipotesis

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh *subjective well-being* terhadap agresivitas pada pengemudi ojek pangkalan.

2.7. Penelitian yang Relevan

- 2.7.1. Subjective well-being : Three Decades of Progress oleh Ed Diener, Eunkook M.Suh, Richard E. Lucas, and Heidi L. Smith, University of Illinois at Urbana-Champaign(1999). Hasil penelitian ini adalah bahwa ketika review *subjective well-being* dilakukan 30 tahun dari sekarang, kemajuan akan menjadi bahkan lebih cepat daripada yang berada dalam tiga dekade terakhir. mudah-mudahan, pada tahun 2008 tidak ada possibly dapat mengklaim bahwa kita tahu tidak lebih dari orang-orang Yunani kuno tentang *Subjective well-being*. memang, karena Wilson percaya bahagia orang harus bergaji, muda, berpendidikan, agama, dan menikah. kami akan menekankan bahwa bahagia orang diberkati dengan temperamen positif, cenderung untuk melihat sisi terang hal, dan tidak memikirkan berlebihan tentang peristiwa-peristiwa buruk, dan hidup dalam sebuah masyarakat maju secara ekonomi, memiliki kepercayaan sosial, dan memiliki sumber daya yang memadai untuk membuat kemajuan pesat, bagaimanapun, kita tahu bahwa deskripsi ini akan ditulis ulang dalam dekade ke depan.
- 2.7.2. Harga Diri terhadap Agresivitas pada Pembalap Liar dilakukan di kota Bekasi, dan Jakarta, oleh Fitrah Imanuddin (2013). Hasil penelitian menunjukkan bahwa harga diri dari pembalap liar menimbulkan agresivitas, dan beberapa faktor lain yang ikut mendukung terbentuknya

agresivitas, seperti hubungan dengan keluarga, hubungan dengan lingkungan sekitar, gengsi, keberartian, nilai-nilai yang ada, dan kemampuan.

- 2.7.3. The evolving concept of subjective well-being: the multifaceted nature of happiness oleh Ed Diener, Christie Napa Scollon, dan Richard E. Lucas, pada tahun 2004. Hasil penelitian menemukan bahwa semenjak era filsuf Yunani kuno, hingga peradaban modern saat ini, *subjective well-being* telah mengalami perkembangan yang pesat. Meskipun *subjective well-being* bisa diterjemahkan secara sederhana menjadi bagaimana seseorang menilai kehidupan yang ia jalani, namun disana terdapat kerumitan tersendiri, ditambah dengan beragam sisi konstruk alamiah yang ada disana. *Subjective well-being* bukanlah sebuah kesatuan dari beragam dimensi, dan tidak ada satu indeks pun yang bisa menangkap untuk apa kita menjadi bahagia. Daripada itu, *subjective well-being* merefleksikan sebuah kumpulan dari komponen yang berbeda-beda, dan untuk mendapatkan gambaran utuh mengenai kesejahteraan seseorang, peneliti harus mengerti tentang keberagaman cara dari individu untuk menilai kehidupan yang ia jalani.