

**PENGARUH KEGANASAN DALAM MEDIA TERHADAP TINGKAH LAKU
AGRESIF REMAJA**

ZALEHA BTE YAACOB

**Laporan Kajian Ini Dikemukakan Sebagai Memenuhi Syarat
Penganugerahan Ijazah Sarjana Pendidikan (Psikologi)**

**FAKULTI PENDIDIKAN
UNIVERSITI TEKNOLOGI MALAYSIA**

2010

DEDIKASI

Dedikasi saya yang tidak terhingga kepada :

Para pensyarah Fakulti Pensyarah Pendidikan Universiti Teknologi Malaysia terutamanya pensyarah dalam Fakulti Pendidikan atas bimbingan yang dicurahkan sehingga terhasilnya kajian ini .

Kepada suami tersayang **ABUL JALIL BIN SERAT** yang sentiasa memberikan dorongan sehingga dapat akhirnya saya menyelesaikan kajian ini serta anak-anak tercinta **Muhammad Hafiz , Muhammad Amir Izwan , Nurul Izzah , Muhammad Ariff Najmi , dan Muhammad Muadz Hakimi** , sesungguhnya kehadiran kalian telah memberikan semangat untuk meneruskan pembelajaran ini dan sokongan yang diberikan amat dihargai .

Kepada rakan-rakan guru yang banyak membantu dalam menjawab soal selidik ini , jasa anda semua amat dihargai dan diucapkan berbanyak terima kasih . Sesungguhnya jasa semuanya tidak dapat saya balas hanya Allah sahajalah yang akan membalasnya .

Akhirkata, jutaan terima kasih sekali lagi saya ucapkan atas bantuan dan sokongan semua pihak darpadai mula sehingga terhasilnya laporan ini . Sekian, wassalam .

PENGHARGAAN

Syukur ke hadrat ALLAH kerana dengan izinNya laporan kajian ini berjaya disempurnakan .

Saya ingin merakamkan setinggi-tinggi penghargaan kepada Prof. Madya Dr. Azizi Bin Yahaya di atas segala bimbingan , tunjuk ajar , saranan-saranan yang bernas serta kesudian beliau meluangkan banyak masa keemasan beliau untuk mengadakan perbincangan sepanjang tempoh laporan ini di siapkan .

Penghargaan dan terima kasih yang tidak terhingga juga ditujukan kepada Kementerian Pendidikan Malaysia amnya dan Universiti Teknologi Malaysia khususnya yang telah memberi saya peluang mengikut pengajian ini . Penghargaan dan terima kasih yang tidak terhingga juga diucapkan kepada suami dan anak-anak tersayang atas kasih sayang dan galakan mereka yang telah memberi dorongan , kekuatan , dan semangat untuk saya mengikut kursus ini dan menjayakan laporan kajian ini .

Tidak lupa juga ucapan ribuan terima kasih kepada rakan-rakan seperjuangan yang banyak membantu serta memberi galakan secara langsung atau tidak sehingga laporan kajian ini dapat diselesaikan .

Kepada semua , jasa kalian akan dikenang sepanjang hayat . Moga-moga ALLAH akan membalas jasa baik kalian .

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk mengkaji keganasan dalam media dan kesan terhadap tingkah laku agresif pelajar-pelajar. Responden kajian terdiri daripada pelajar-pelajar daripada tiga buah sekolah menengah di Zon Permas Jaya. Daerah Pasir Gudang, Johor. Seramai 190 orang pelajar yang terdiri daripada 81 orang pelajar lelaki dan 109 orang pelajar perempuan telah dilibatkan dalam kajian ini. Data dikumpulkan melalui Soal Selidik *The Attractive Media and The Effect on Audience Questionnaire* (Heinichi, Molenda, Russel dan Ely, 1991), Soal Selidik *The Effect by Violent Media on Aggression Questionnaire* (Bush and Perry, 1992), Soal Selidik *General Aggression Model* (Anderson dan Dill, 2002) dan Soal Selidik *Television Violence and The Adolescent* (William, 1978). Kaedah Alpha Cronbach digunakan dalam kajian ini untuk menentukan kebolehpercayaan instrument. Nilai Korelasi Pearson bagi soal selidik *The Attractive Media and The Effect on Audience Questionnaire* ialah 0.833, Soal Selidik *The Effect of Violent Media on Aggression Questionnaire* ialah 0.831, Soal Selidik *The General Aggression Model* ialah 0.832 dan Soal Selidik *Television Violence and The Adolescent* ialah 0.828. Statistik deskriptif yang digunakan untuk menganalisa data ialah min, peratusan, kekerapan dan ujian *t*. Hasil kajian menunjukkan program-program media yang menjadi daya tarikan untuk ditonton oleh pelajar-pelajar ialah program-program media berbentuk informasi. Kajian ini mendapati tidak wujud perbezaan yang signifikan antara pelajar-pelajar lelaki dengan pelajar-pelajar perempuan dalam daya tarikan pemilihan dua jenis program media iaitu media menggambarkan siaran secara langsung sesuatu peristiwa dan media memiliki gerakan secara lambat, cepat dan berulang-ulang. Kajian ini juga mendapati wujud perbezaan yang signifikan antara pelajar-pelajar lelaki dan perempuan dalam daya tarikan pemilihan dua jenis program media iaitu media menggambarkan kewujudan secara asli dan media berbentuk informasi. Keganasan dalam media didapati tidak menyebabkan pelajar-pelajar bertingkah laku agresif dalam bentuk fizikal, verbal, emosi dan seksual dan hanya menyebabkan pelajar-pelajar bertingkah laku agresif dalam bentuk permusuhan. Pelajar-pelajar didapati suka menonton kisah-kisah keganasan dalam media yang

berbentuk peperangan dan filem-filem aksi, dan kekerapan jumlah masa menonton media ialah di antara dua hingga tiga jam sehari. Tahap tingkah laku agresif kesan menonton keganasan dalam media adalah rendah. Analisis regresi berganda yang dijalankan, didapati bahawa tiada terdapat varian yang signifikan bagi faktor jantina dan media elektronik terhadap pemboleh ubah kriterion iaitu tingkah laku agresif. Kajian ini mempunyai implikasi penting tentang peranan media supaya menilai kembali program-program yang disiarkan agar dapat meminimalkan unsur-unsur keganasan yang boleh menyebabkan pelajar-pelajar bertingkah laku agresif.

ABSTRACT

The purpose of this research was to study violence in media and its effects on aggressive behavior of students. Respondents were students from three secondary schools in Permas Jaya Zone, Pasir Gudang, Johor. Participants for this study were 190 respondents comprising of 81 boys and 109 girls. Data were collected from the following questionnaires namely The Attractive Media and The Effect on Audience Questionnaire (Heinichi, Molenda, Russel and Ely), The Effect of Violent on Aggression (Bush and Perry), The General Aggression Model (Anderson and Dill, 2002) and Television Violence and The Adolescent (William, 1978). Test re-test method were used to determine their reliability. The Media and The Effect on Audience Questionnaire has a reliability of 0.833, where as the reliability indexes for The Effect of Violent on Aggression is 0.831, The General Aggression Model is 0.830 and Television Violence and The Adolescent are 0.828 and respectively. Descriptive statistics used to analyze the data were mean, percentage, frequency and t- test. The finding showed that aggressive students like to watch informative programs. There were no significant differences in the choice of aggressive boys and girls in two types of media programs namely a live telecast of event, and slow motion action, fast and recorded events. However there were significant differences in the choice of aggressive boys and girls in two types of media programs namely realism and information. Violent in media did not cause aggressive students to be violent in physical, verbal, emotional and sexual behavior except in the form of hostilities. Aggressive students liked to watch violent stories in the media and the most popular stories watched were about wars and action stories and the frequency of watching the media was about two to three hours daily. The level of violent behaviors as a result of watching violent media was low. The study has important implication in the role of media and the need to reevaluate the telecast of violent programs in order to minimize violence elements that can cause students to be aggressive.

KANDUNGAN

BAB	PERKARA	MUKA SURAT
	JUDUL	I
	PENGAKUAN	Ii
	DEDIKASI	Iii
	PENGHARGAAN	Iv
	ABSTRACT	V
	ABSTRAK	Vi
	JADUAL KANDUNGAN	Vii
	SENARAI JADUAL	Xv
	SENARAI RAJAH	Xix
	SENARAI SINGKATAN	Xx
	RUJUKAN	
	LAMPIRAN	
BAB I	PENDAHULUAN	
	1.0 Pengenalan	1
	1.1 Latar Belakang Masalah	5
	1.2 Pernyataan Masalah	14
	1.3 Objektif Kajian	15
	1.4 Persoalan Kajian	15
	1.5 Hipotesis Kajian	16
	1.6 Kepentingan Kajian	17
	1.7 Skop Kajian	19

1.8	Batasan Kajian	19
1.9	Definisi Istilah	20
1.9.1	Pengaruh	20
1.9.2	Keganasan	20
1.9.3	Keganasan Verbal	20
1.9.4	Keganasan Fizikal	21
1.9.5	Keganasan Emosi	21
1.9.6	Keganasan Seksual	21
1.9.7	Media	21
1.9.8	Media Cetak	22
1.9.9	Media Elektronik	22
1.9.10	Internet	23
1.9.11	Tingkah Laku	23
1.9.12	Agresif	23
1.9.13	Remaja	24
1.9.14	Kesimpulan	25

BAB II TINJAUAN LITERATUR

2.0	Pengenalan	26
2.1	Kajian – Kajian Lepas	28
2.2	Definasi Keganasan	29
2.3	Teori – Teori Berkaitan Pembelajaran Keganasan	33
2.3.1	Teori Pembelajaran Sosial Albert Bandura	33
2.3.2	Teori Pembelajaran Pemerhatian Anderson Dan Bushman	36
2.3.3	Teori Pembelajaran Pemerhatian : Proses Perlembangan Penilaian Dan Pemilihan Krill Dan Drill	37
2.3.4	Teori Pembelajaran Pemerhatian : Proses	37

Personaliti Huesman & Milner

2.3.5	Teori Pembelajaran Sosial Julian Rotter	38
2.3.6	Teori Hieraki Keperluan Manusia Maslow	39
2.4	Mempelajari Keganasan	40
2.5	Daya Tarikan Program –Program Media	42
2.6	Keganasan Dalam Media	44
2.7	Rancangan – Rancangan Berunsur Ganas Yang Kerap Di tonton Oleh Para Pelajar	46
2.8	Kekerapan Masa Menonton Media	47
2.9	Tahap Keganasan	49
2.10	Aplikasi Teori Pembelajaran Sosial	51
2.11	Kerangka Model Kajian : Teori Pembelajaran Bandura	52
2.12	Penutup	53
2.13	Kerangka Model Kajian :Teori Pembelajaran Bandura	53

BAB III METODOLOGI KAJIAN

3.1	Pengenalan	55
3.2	Reka Bentuk Kajian	55
3.3	Tempat Kajian	56
3.4	Populasi Dan Persampelan Kajian	56
3.5	Instrumen Kajian	58
3.5.1	Soal Selidik	59
3.5.2	Kaedah Terjemahan Soal Selidik	62
3.5.3	Kajian Rintis	62
3.5.3.1	Kefahaman Responden Terhadap Item Soal Selidik	64
3.5.4	Kesahan Instrumen	65

3.5.5	Kebolehpercayaan Soal Selidik	65
3.6	Prosedar Pengumpulan Data	66
3.7	Analisis Data	66
3.7.1	Min	66
3.7.2	Ujian -T	67
3.8	Penutup	68
BAB IV	KEPUTUSAN KAJIAN	
4.1	Pengenalan	69
4.2	Analisis Deskriptif Latar Belakang Responden	69
4.2.1	Bangsa	70
4.2.2	Jantina	70
4.2.3	Kawasan Sekolah	71
4.2.4	Pendapatan Keluarga	71
4.2.5	Media Yang Terdapat Dirumah Atau Di Sekolah	72
4.3	Bahagian B - Media Yang Paling Berpengaruh Terhadap Tingkah Laku Agresif Dalam Kalangan Remaja Seperti Media Cetak Dan Media Elektronik	72
4.3.1	Program Media Menggambarkan Kewujudan Secara Asli	73
4.3.2	Siaran Secara Langsung Sesuatu Peristiwa	74
4.3.3	Memiliki Gerakan Secara Lambat, Cepat Dan Berulang-Ulang	75
4.3.4	Informasi	76
4.4	Bahagian C - Jenis Tingkah Laku Agresif Remaja Yang Dihasilkan Melalui Pengaruh Keganasan Media Iaitu Dalam Bentuk Fizikal, Verbal, Emosi Dan	77

	Seksual	
	4.4.1 Tingkah Laku Agreasif Fizikal	78
	4.4.2 Tingkah Laku Agreasif Verbal	79
	4.4.3 Tingkah Laku Agreasif Permusuhan	80
	4.4.4 Tingkah laku Agresif Jenayah	82
4.5	Bahagian D – Filem – Filem Dalam Media Yang Kerap Ditonton Oleh Pelajar Agresif	83
	4.5.1 Kisah –Kisah Keganasan	83
	4.5.2 Kekekapan Masa Menonton	87
	4.5.3 Filem – Filem Yang Di Gemari	88
	4.5.4 Jenis Tayangan Yang Diminati	89
4.6	Bahagian E - Langkah-Langkah Pencegahan Tingkah laku Agresif Iaitu Oleh Pelajar Dan Guru	90 90
	4.6.1 Tingkah Laku Agresif Fizikal	
	4.6.2 Tingkah Laku Agresif Verbal	91
	4.6.3 Tingkah Laku Agresif Non-Verbal	93
	4.6.4 Tingkah Laku Agresif Seksual	95
	4.6.5 Tingkah Laku Agresif Anti-Sosial	97
4.7	Analisis DesKriptif Tahap Pengaruh Keganasan Dalam Media Terhadap Tingkah Laku Agresif Remaja	98
	4.7.1 Media Yang Paling Berpengaruh Terhadap Tingkah Laku Agresif Dalam Kalangan Remaja Seperti Media Cetak Dan Media Elektronik	99
	4.7.2 Jenis Tingkah Laku Agresif Remaja Yang Dihasilkan Melalui Pengaruh Keganasan Media Iaitu Dalam Bentuk Fizikal, Verbal,	

	Emosi Dan Seksual	100
4.7.3	Program-Program Dalam Media Yang Kerap Ditonton Oleh Pelajar Agresif	101
4.7.4	Langkah-Langkah Pencegahan Tingkahlaku Agresif Iaitu Oleh Pelajar Dan Guru	102
4.7.5	Kesan Keganasan Media Terhadap Tingkah Laku Agresif Dalam Kalangan Remaja	103

BAB V PERBINCANGAN DAN IMPLIKASI KAJIAN

5.1	Pengenalan	111
5.2	Rumusan Dapatan Kajian	112
5.3	Perbincangan Dapatan Kajian	112
5.3.1	Analisis Deskriptif Dan Rumusan Demografi Kajian	113
5.3.2	Analisis Berdasarkan Objektif Kajian	114
5.3.2.1	Analisis Deskriptif mengenal pasti media yang paling berpengaruh terhadap tingkah laku agresif dalam kalangan remaja seperti media cetak dan media elektronik	115
5.3.2.2	Tahap Jenis Tingkah Laku Agresif Remaja Yang Dihasilkan Melalui Pengaruh Keganasan Media Iaitu Dalam Bentuk Fizikal, Verbal, Emosi (Permusuhan) Dan Jenayah Seksual	117
5.3.2.3	Mengenal pasti program-program berunsurkan keganasan yang kerap ditonton	

	oleh pelajar agresif	118
5.3.2.4	Mengenal pasti langkah-langkah Pencegahan tingkah laku agresif oleh pelajar dan guru dari aspek fizikal, verbal, non-verbal, seksual dan anti-sosial	121
5.3.2.5	Mengenal pasti hubungan antara media dengan keganasan fizikal, verbal, non-verbal, seksual dan antisosial dalam kalangan pelajar	121
5.3.2.6	Mengenal pasti perbezaan pengaruh Keganasan Media Dengan Kawasan Sekolah	122
5.3.2.7	Perbezaan Dalam Pengaruh Keganasan Media Terhadap Pelajar Lelaki dan Perempuan	122
5.3.2.8	Mengenal pasti perbezaan antara keganasan media dengan kaum dalam kalangan pelajar.	126
5.3.2.9	Mengenal Pasti Perbezaan Pengaruh Keganasan Media dengan Pendapatan Keluarga	126
5.3.2.10	Analisis Regrasis Berganda	127
	Implikasi Kajian	130
	Cadangan Untuk Kajian – Kajian Lanjutan	133
	Penutup	135

SENARAI JADUAL

<u>NO.</u> <u>JADUAL</u>	<u>TAJUK</u>	<u>MUKA SURAT</u>
Jadual 3.1	Jadual Penentuan Saiz Sampel	58
Jadual 3.2	Jadual Responden Kajian Mengikut Sekolah	58
Jadual 3.3	Pembahagian Item Berdasarkan Daya Tarikan Program –Program Media	60
Jadual 3.4	Pembahagian Item Tingkah Laku Agresif	61
Jadual 3.5	Pembahagian Item Berdasarkan Media	61
Jadual 3.6	Pembahagian Item Mengikut Tahap Tingkah Laku Agresif	62
Jadual 3.7	Jadual Nilai Alpha Cronbach Bagi Setiap Item Soal Selidik	63
Jadual 3.8	Penggunaan Min Untuk Menilai Tahap Tingkah Laku Agresif	67
Jadual 3.9	Jadual Ringkasan Pengujian Statistik Objektif Kajian	67
Jadual 4.1	Taburan Kekerapan dan Peratus Responden Mengikut Bangsa	70
Jadual 4.2	Taburan Kekerapan dan Peratus Responden Mengikut Jantina	70
Jadual 4.3	Taburan Kekerapan dan Peratus Responden Mengikut Kawasan Sekolah	71
Jadual 4.4	Taburan Kekerapan dan Peratus Responden Mengikut Pendapatan Keluarga	71

Jadual 4.5	Taburan Kekerapan dan Peratus Responden Mengikut Media Yang Terdapat Di Rumah Atau Sekolah	72
Jadual 4.6	Analisis Deskriptif Taburan Kekerapan, Peratus, Min dan Sisihan Piawai Mengikut Media Yang Paling Berpengaruh Terhadap Tingkah Laku Agresif Aspek Program Media Menggambarkan Kewujudan Secara Asli	73
Jadual 4.7	Analisis Deskriptif Taburan Kekerapan, Peratus, Min dan Sisihan Piawai Mengikut Media Yang Paling Berpengaruh Terhadap Tingkah Laku Agresif Aspek Siaran Secara Langsung Sesuatu Peristiwa	74
Jadual 4.8	Analisis Deskriptif Taburan Kekerapan, Peratus, Min dan Sisihan Piawai Mengikut Media Yang Paling Berpengaruh Terhadap Tingkah Laku Agresif Aspek Memiliki Gerakan Secara Lambat, Cepat Dan Berulang-Ulang	75
Jadual 4.9	Analisis Deskriptif Taburan Kekerapan, Peratus, Min dan Sisihan Piawai Mengikut Media Yang Paling Berpengaruh Terhadap Tingkah Laku Agresif Aspek Informasi	76
Jadual 4.10	Analisis Deskriptif Taburan Kekerapan, Peratus, Min dan Sisihan Piawai Mengikut Jenis Tingkah Laku Agresif Remaja Yang Dihasilkan Melalui Pengaruh Keganasan Media Aspek Fizikal	78

Jadual 4.12	Analisis Deskriptif Taburan Kekerapan, Peratus, Min dan Sisihan Piawai Mengikut Jenis Tingkah Laku Agresif Remaja Yang Dihasilkan Melalui Pengaruh Keganasan Media Aspek Permusuhan	80
Jadual 4.13	Analisis Deskriptif Taburan Kekerapan, Peratus, Min dan Sisihan Piawai Mengikut Jenis Tingkah Laku Agresif Remaja Yang Dihasilkan Melalui Pengaruh Keganasan Media Aspek Jenayah	82
Jadual 4.14	Analisis Deskriptif Taburan Kekerapan, Peratus, Min dan Sisihan Piawai Mengikut Program-Program Dalam Media Yang Kerap Ditonton Oleh Pelajar Agresif Aspek Kisah-Kisah Langsung	83
Jadual 4.15	Analisis Deskriptif Taburan Kekerapan, Peratus, Min dan Sisihan Piawai Mengikut Program-Program Dalam Media Yang Kerap Ditonton Oleh Pelajar Agresif Aspek Kekerapan Masa Menonton	87
Jadual 4.16	Analisis Deskriptif Taburan Kekerapan, Peratus, Min dan Sisihan Piawai Mengikut Program-Program Dalam Media Yang Kerap Ditonton Oleh Pelajar Agresif Aspek Filem-Filem Yang Digemari	88
Jadual 4.17	Analisis Deskriptif Taburan Kekerapan, Peratus, Min dan Sisihan Piawai Mengikut Program-Program Dalam Media Yang Kerap Ditonton Oleh Pelajar Agresif Aspek Jenis Tayangan Yang Diminati	89
Jadual 4.18	Analisis Deskriptif Taburan Kekerapan, Peratus, Min Dan Sisihan Piawai Mengikut Langkah-Langkah Pencegahan Tingkahlaku Agresif Iaitu Oleh Pelajar Dan Guru Aspek Fizikal	90
Jadual 4.19	Analisis Deskriptif Taburan Kekerapan, Peratus, Min Dan Sisihan Piawai Mengikut Langkah-Langkah	

	Pencegahan Tingkahlaku Agresif Iaitu Oleh Pelajar Dan Guru Aspek Verbal	91
Jadual 4.20	Jadual 4.20 Analisis Deskriptif Taburan Kekerapan, Peratus, Min Dan Sisihan Piawai Mengikut Langkah-Langkah Pencegahan Tingkahlaku Agresif Iaitu Oleh Pelajar Dan Guru Aspek Non-Verbal	93
Jadual 4.21	Analisis Deskriptif Taburan Kekerapan, Peratus, Min Dan Sisihan Piawai Mengikut Langkah-Langkah Pencegahan Tingkahlaku Agresif Iaitu Oleh Pelajar Dan Guru Aspek Seksual	95
Jadual 4.22	Analisis Deskriptif Taburan Kekerapan, Peratus, Min Dan Sisihan Piawai Mengikut Langkah-Langkah Pencegahan Tingkahlaku Agresif Iaitu Oleh Pelajar Dan Guru Aspek Anti-Sosial	97
Jadual 4.23	Media Yang Paling Berpengaruh Terhadap Tingkahlaku Agresif Dalam Kalangan Remaja Seperti Media Cetak Dan Media Elektronik	99
Jadual 4.24	Tahap Jenis Tingkahlaku Agresif Remaja Yang Dihasilkan Melalui Pengaruh Keganasan Media Iaitu Dalam Bentuk Fizikal, Verbal, Emosi Dan Seksual	100
Jadual 4.25	Tahap Program-Program Dalam Media Yang Kerap Ditonton Oleh Pelajar Agresif	101
Jadual 4.26	Tahap Langkah-Langkah Pencegahan Tingkahlaku Agresif Iaitu Oleh Pelajar Dan Guru	102
Jadual 4.27	Tahap Kesan Keganasan Media Terhadap Tingkahlaku Agresif Dalam Kalangan Remaja	103
Jadual 4.28	Analisis Ujian t Perbezaan Pengaruh Keganasan Media Dengan Jantina	
Jadual 4.29	Analisis Ujian t Perbezaan Pengaruh Keganasan Media Dengan Kawasan Sekolah	105
		106

Jadual 4.30	Keputusan Analisis Regresi Berganda bagi SumbanganFaktor-FaktorJantina, Media Cetak dan Media Elektronik terhadap Varians Tingkah Laku Agresif	107
-------------	--	-----

SENARAI RAJAH

NO.	TAJUK	MUKA SURAT
JADUAL		
Rajah 2.11	Teori Pembelajaran Sosial Bandura	52
Rajah 2.13	Teori Pembelajaran Sosial Bandura	54
Rajah 3.8	Model Hipotetikal: Media Cetak, Media Elektronik, Jantina dan Tingkah Laku Agresif	68
Rajah 4.10.1	Model Peramal: Media Cetak, Media Elektronik, Jantina dan Tingkah Laku Agresif	110

SENARAI SINGKATAN

SMK	-	Sekolah Menengah Kebangsaan
VCD	-	Video Cekera Padat
DVD	-	Cakera Padat Digital
KPM	-	Kementerian Pelajaran Malaysia
MTV	-	Music Television

BAB I

PENDAHULUAN

1.0 Pengenalan

Media massa yang meliputi media cetak, media elektronik dan internet dikatakan mempunyai pengaruh yang kuat terhadap kehidupan remaja. Media elektronik seperti televisyen dan video banyak menayangkan rancangan yang terdapat unsure-unsur keganasan. Kebanyakan remaja suka menonton televisyen, secara tidak langsung mereka akan terpengaruh dengan watak antagonis atau watak jahat dalam rancangan tersebut. Adegan yang ditonton telah memberikan idea kepada mereka untuk melakukan gejala sosial. Rancangan yang khususnya diimport dari Barat sering memaparkan gaya hidup yang bebas dan mewah. Remaja mula meniru cara hidup sedemikian dan mempraktikkannya dalam kehidupan seharian mereka. Banyak rancangan dari Barat memaparkan remaja berani melawan nasihat ibu bapa kerana memperjuangkan hak kebebasan mereka. Fenomena ini menyebabkan nilai hormat-menghormati semakin luntur antara ahli keluarga. Selain itu, terdapat rancangan yang memaparkan adegan-adegan yang mencolok mata dan mengghairahkan, lebih-lebih lagi bagi siaran yang berbayar seperti Astro. Rancangan televisyen sebegini seolah-olah memberikan satu fahaman bahawa orang ramai boleh mengadakan hubungan seks rambang selagi tidak ada pencabulan hak dan kebebasan antara dua pihak. Budaya seperti inilah yang mendedahkan remaja kepada penyakit -penyakit kelamin yang berbahaya seperti AIDS. Lambakan bahan picisan yang berunsurkan seks juga mudah didapati kerana dijual di merata-rata tempat selain harganya yang murah dan mampu dibeli oleh remaja. Selain video cakera padat (VCD), bahan-bahan pornografi juga mudah didapati melalui internet yang sukar dibuat tapisan oleh pihak yang berwajib. Media massa juga menyampaikan maklumat tentang fesyen-

fesyen terkini menyebabkan remaja yang terpengaruh akan mula meniru fesyen tersebut yang kebanyakannya mencolok mata menyebabkan meningkatnya kes rogol. Budaya kuning dari Barat disebarkan melalui media massa memperkenalkan cara hidup yang pincang seperti “Hip-hop”, “punk”, “hippies”, “black metal”, “pink metal”, “one night stand”, seks bebas.

Media tempatan melaporkan beberapa perilaku kekerasan remaja (New Straits Times, 2008; Utusan Malaysia 2007). Pada waktu yang sama media tempatan dan media antarabangsa memaparkan jumlah program yang mengandungi pelbagai bentuk kekerasan menerusi siri televisyen seperti World Wrestling Federation (WWF), Criminal Scene Investigation (CSI), filem seperti, Transformers, GI Joe, Rambo, Rocky, bahkan program-program yang didedikasikan untuk anak-anak muda yang ditunjukkan turut mengandungi unsur-unsur kekerasan seperti contoh, Tom & Jerry, Spongebob Squarepants. Beberapa media interaktif lainnya, seperti permainan komputer sudah mulai menonjolkan kekerasan jauh lebih awal seperti Mario Bros, Street Fighter, Mortal Kombat, Grand Theft Auto, Tomb Raider, dan banyak lagi. Oleh yang demikian dapat dikatakan bahawa keganasan di media mungkin mempunyai pengaruh terhadap perilaku kekerasan dalam kalangan remaja. Kajian ini bertujuan untuk mengkaji masalah tersebut daripada perspektif psikologi pendidikan.

Menurut laporan Bahagian Jenayah dan Keganasan di Amerika, pada tahun 2001 terdapat lebih 20,000 kes pembunuhan, 75,000 kes rogol dan 600,000 kes penyerangan fizikal yang berlaku dalam masa setahun (Taylor, PePlau dan Sears, 2001). Pakar-pakar psikologi telah membuat banyak kajian dan mendapati pendedahan kepada kelangsangan dalam media merupakan antara sebab utama mengapa keadaan ini berlaku. Dalam beberapa tahun kebelakangan ini pengkaji mendapati perlakuan delinkuan yang terdapat dalam televisyen dan video menjadi pemangkin dalam meningkatkan tingkah laku agresif dalam kalangan pelajar (Pennel dan Browne, 1999). Keganasan dalam media juga meningkatkan rangsangan dan menyebabkan seseorang itu hilang kawalan semasa berada dalam dunia yang nyata (Anderson dan Dill, 2000). Kajian ini juga menyebut golongan pelajar merupakan golongan yang paling ramai terlibat dengan tingkah laku

langsang kesan dari pendedahan berulang tingkah laku ini dalam media (Pennel dan Browne, 1999).

Menurut Stein dan Friderich (1972), pelajar-pelajar agresif yang menonton filem-filem ganas dalam media mempunyai kecenderungan untuk bertingkah laku agresif berbanding dengan mereka yang tidak menyaksikannya. Kajian ini membuktikan bahawa menonton program berunsur keganasan dalam media telah menyebabkan pelajar-pelajar bertingkah laku agresif. Kajian ini juga mendapati melalui pemerhatian ke atas tingkah laku orang lain yang ganas, boleh mengubah tingkah laku pelajar agresif untuk bertindak agresif, walau pun dalam kes-kes tertentu orang lain tersebut tidak berniat langsung untuk mempengaruhinya. Kewujudan kesan pemodelan yang kuat dalam media juga boleh mempengaruhi sikap, emosi dan tingkah laku pelajar agresif untuk bertingkah laku agresif, walau pun pengaruh itu berlaku hanya melalui pendedahan terhadap tindakan-tindakan orang lain (Stein dan Friderich, 1972).

Eron (1982), dalam kajiannya mengenai keganasan dalam media dan kesannya terhadap tingkah laku agresif pelajar telah menyatakan pelajar-pelajar agresif lebih mudah dipengaruhi oleh adegan-adegan ganas dalam media berbanding pelajar-pelajar yang normal. Perkara ini berlaku kerana pelajar-pelajar agresif telah pun mempunyai ciri-ciri keagresifan dalam diri mereka dan apabila mereka menonton adegan ganas dalam media, tingkah laku agresif akan mudah tercetus secara fizikal verbal dan nonverbal. Kajian Eron (1982) juga mendapati pelajar-pelajar agresif yang kerap menonton media yang berunsur ganas lebih cenderung bertingkah laku agresif kerana terpengaruh dengan model-model ganas yang mereka tonton. Keadaan ini menyebabkan remaja, khususnya pelajar-pelajar menjadi agresif di sekolah-sekolah.

Pengiklanan yang dipaparkan menerusi media juga dapat mengubah sendiri penonton. Antaranya fesyen yang ditonjolkan di televisyen dapat mengubah sikap kanak-kanak dan remaja serta membentuk tingkah laku mereka. Remaja perempuan mudah terpengaruh dengan iklan yang mempromosikan alat solek, penjagaan bentuk badan yang ramping dan banyak lagi yang mempamerkan wanita yang cantik sebagai model iklan bagi mempromosikan produk. Terdapat

beberapa kajian yang dijalankan bagi mengkaji hubungan antara permainan video dengan keagresifan. Scott (1995) berpendapat, hanya teori yang menyokong pendapat yang mengatakan permainan video dapat meningkatkan tingkah laku agresif. Manakala Sakamoto mendapati tiada hubungan antara permainan video dan penyesuaian sosial. Menurut Subramaniam dan Greenfield (1994) pula, permainan video berguna sebagai bahan pengajaran terutama kanak-kanak yang kurang kemahiran. Walau bagaimanapun, permainan video dan komputer tidak mempunyai hubungan dengan delinkuen, malah memberi kesan positif kepada peningkatan kemahiran kanak-kanak. Para penyelidik komputer dan internet masih tidak dapat membuktikan kesan komputer dan internet dapat mempengaruhi sendiri kanak-kanak ataupun remaja kerana mereka melayari internet tanpa pengetahuan ibu bapa. Sekiranya digunakan dengan baik, faedahnya akan menguntungkan tetapi sekiranya disalahgunakan, hal ini akan mendatangkan mudarat kepada kanak-kanak ataupun remaja tersebut.

Penggunaan internet melalui tinjauan yang dibuat oleh Princeton Survey Research pada tahun 1997 masih tidak dapat menunjukkan kesannya pada delinkuen. Tingkah laku tidak baik menurut Durant, tingkah laku agresif dan tidak baik diklasifikasikan sebagai tidak bermoral. Hasil kajian yang diperolehi menunjukkan konsep sendiri khususnya kanak-kanak dan remaja dapat berubah disebabkan oleh orang signifikan seperti ibu bapa dan masyarakat di sekeliling serta faktor luaran seperti media. Kanak-kanak yang terdedah kepada keganasan, mereka lebih tertarik pada tingkah laku tidak baik dan ganas. Ini kerana, mereka melihat orang lain dapat menangani konflik menggunakan kekerasan dan keganasan.

Berdasarkan kepada beberapa dapatan kajian di atas, dapatlah disimpulkan bahawa keganasan dalam media dan kesannya terhadap tingkah laku agresif dalam kalangan pelajar merupakan satu masalah serius yang berlaku ketika ini. Masalah ini perlu diatasi dengan segera supaya keganasan dalam media tidak terus membawa kesan yang negatif dalam diri para pelajar pada masa kini dan akan datang. Hal ini demikian kerana merekalah generasi muda yang akan menjadi pewaris pemimpin masa hadapan.

1.1 Latar Belakang Masalah

Kajian ini melihat kesan yang dibawa oleh media massa terutamanya televisyen ke atas remaja. Penghujahan tentang isu-isu sosial remaja di negara ini mempunyai kaitan dengan isu identiti budaya dan pengaruh industri media. Umum mengetahui bahwa perkembangan psikologi remaja membuatkan mereka tidak bijak dalam membuat pilihan. Kerap kali pilihan dan keputusan yang dibuat oleh remaja adalah berdasarkan faktor keseronokan dan mengikut trend dan rakan sebaya. Disebabkan itu remaja mudah terpengaruh dengan isi kandungan yang dibawakan oleh televisyen. Untuk memahami pengaruh media dalam pembentukan identiti budaya remaja, program media perlu dilihat bukan sahaja sebagai satu komoditi komersial tetapi juga sebagai satu komoditi budaya. Berfungsi sebagai komoditi budaya, bererti lebih luas lagi peranan yang dimainkan dan impaknya terhadap remaja juga semakin kuat. Semakin kuat impaknya terhadap remaja, maka jelaslah remaja itu sendiri perlu lebih bijak dan waspada dalam memastikan impak buruk itu tidak terkena kepada diri mereka.

Penontonan televisyen secara umum boleh dikaitkan dengan usaha mengumpul maklumat. Selain itu, aktiviti ini juga boleh memberi kesan kepada kehidupan individu dan kelompok manusia dalam masyarakat. Ini kerana, kandungan mesej yang dipaparkan boleh wujud dalam pelbagai dimensi. Maklumat yang boleh digunakan untuk pengetahuan mampu membina sahsiah dan siasah manusia. Walau bagaimanapun televisyen sebenarnya turut menyampaikan mesej dalam genre hiburan yang boleh memberi kesan yang negatif. Pingree et. al (1991) menyatakan bahawa secara tersirat penonton yang menonton televisyen secara berterusan berpotensi mendapat kesan kognitif, afektif dan tingkahlaku yang berbeza dengan mereka yang menonton televisyen dalam masa yang dipecah-pecahkan (tidak berterusan).

Menurut Orestes (2002), kelangsangan dalam media merupakan masalah utama yang mengancam keharmonian kehidupan berkeluarga. Menurutnya lagi, media banyak menyebarkan fahaman seks yang keliru, pornografi, pornoaksi, kekerasan, keganasan melampau dan kehidupan yang liar (menyimpang dari budaya dan agama). Beliau juga mendapati, kesan daripada pengaruh media yang tidak bertanggungjawab menyebabkan standard moral remaja di Asia semakin

merosot iaitu 20% remaja terlibat dengan perzinaan, 24% terlibat dengan pornografi dan pornoaksi, 21% seks sebelum nikah dan 35% kes juvana. Semua perkara ini akan menyebabkan remaja semakin bermasalah dan melibatkan masalah perlanggaran disiplin di sekolah yang amat ketara.

Menurut Amir Hassan Dawi (2002), filem, surat khabar, majalah, novel, buku, internet, media interaktif dan televisyen yang menonjolkan budaya kuning telah menimbulkan masalah dalam perubahan tingkah laku fizikal, verbal, nonverbal, antisosial dan jenayah dalam kalangan pelajar. Beliau melaporkan bahawa babak ganas dan aksi seks yang ditonton dalam media akan menjadikan fikiran remaja keras dan rakus. Beliau juga menyatakan perkara ini tidak dapat dinafikan kerana rata-rata mereka berusia di antara 12 hingga 20 tahun iaitu satu tahap umur yang dianggap masih mentah. Pada tahap ini pelajar-pelajar mudah dipengaruhi kerana mereka berada dalam proses perubahan ke alam baligh. Oleh itu mereka akan menggunakan maklumat keganasan yang diadaptasi melalui media untuk diamalkan dalam kehidupan seharian mereka.

Tidak dapat dinafikan, penciptaan televisyen nyata banyak mempengaruhi kehidupan seharian manusia. Marican dan Mohamed (1995) menyatakan bahawa pengaruh media massa ke atas gejala sosial remaja sememangnya ketara, maksud media massa di sini adalah surat khabar, majalah, radio, televisyen dan tayangan video. Majalah-majalah barat memaparkan gejala-gejala negatif seperti keganasan, pronografi, dan budaya hidup yang tidak sihat seperti "black metal", "punk", dan sebagainya. Kesemua ini telah menjadi bahan bacaan dan tontonan yang amat digemari oleh remaja. Kebudayaan Barat kini melimpah-ruah di Malaysia melalui media baru dan lama. Tidak dinafikan tamadun negara ini diancam oleh imperialisme budaya Amerika. Filem dan siri televisyen Amerika mengetengahkan gaya ikutan (role model) yang menjadi ikutan rakyat negara ini terutama remaja dan belia. Jika rakyat Amerika menukar tabiat mereka, kita meneladaninya. Produk Amerika memberi gambaran kepada corak hidup yang diidam-idamkan oleh pengguna di negara membangun. Media Barat cuba membentuk pemikiran rakyat dan cita rasa untuk mendapatkan apa yang

digambarkannya sebagai produk global yang meliputi siaran media atau hiburan serta makanan segera seperti burger, pizza, pakaian, hiburan selain gaya hidup.

Keganasan dalam media juga telah menimbulkan masalah yang negatif dalam kalangan remaja kerana didapati tingkah laku ini telah merangsang golongan remaja melakukan kesalahan juvana (Samsudin, 2002). Laporan muka hadapan akhbar yang bertajuk 'Kerana *VCD* lucu, adik dirogol abang ke penjara' membuktikan, kesan dari menonton *vcd* lucu telah menyebabkan 2 orang remaja lelaki telah merogol adik kandungnya sendiri yang berusia 17 tahun sebanyak 12 kali (Berita Harian, 8 Mac 2006). Remaja ini dalam kenyataannya mengakui kesan daripada menonton *vcd* (cakera padat video) lucu inilah yang menyebabkan mereka melakukan keganasan seks terhadap adik kandungnya sendiri.

Menurut kajian Sivamurugan (2004), beliau mendapati kesan menonton media yang berunsur ganas juga telah menimbulkan masalah peningkatan kes juvana dalam kalangan pelajar iaitu daripada 4,931 pada tahun 1994 kepada 5,562 pada tahun 2003, iaitu peningkatan sebanyak 13%. Menurutnya lagi, kebelakangan ini pembabitan artis di dalam budaya penyelewengan agak ketara seperti Black Metal dan penyalahgunaan dadah. Walau bagaimanapun, terdapat ramai golongan remaja yang masih menjadikan artis ini idola mereka. Ini akan menyebabkan golongan remaja mudah meniru perlakuan negatif yang dilakukan oleh idola mereka. Begitu juga dengan kajian yang telah dijalankan oleh kumpulan pelajar Ijazah Pendidikan Moral, Universiti Islam Antarabangsa (2004) yang mengkaji mengenai Pola Laku Seks dalam kalangan pelajar dari tahun 1996 hingga 2004 (Kosmos, 15 Mac 2007).

Kumpulan pengkaji ini mendapati kesan menonton keganasan seks dalam media telah menyebabkan seramai 15 hingga 88.2 peratus pelajar-pelajar sekolah rendah dan menengah mengaku telah melakukan perbuatan menulis perkataan lucu, menunjuk isyarat lucu dan menyebut perkataan lucu. Dapatan kajian ini menunjukkan menonton program berunsur ganas dalam media telah menimbulkan

masalah dalam pembentukan tingkah laku agresif dalam kalangan remaja. Tingkah laku agresif dalam kalangan pelajar-pelajar di sekolah-sekolah menengah merupakan satu masalah yang perlu diberi perhatian oleh semua pihak yang terlibat dengan institusi pendidikan dan persekolahan. Masalah tingkah laku agresif perlu ditangani dengan sebaik mungkin supaya ianya tidak menjadi isu yang boleh mendatangkan kesan negatif dalam perkembangan akademik dan sahsiah pelajar. Masalah ini juga perlu diselesaikan dengan teliti supaya peranan sekolah sebagai pusat perkembangan ilmu dan jati diri pelajar tidak terjejas imej serta ketampilan diri.

Fornas (1995) menyatakan bahawa kajian tentang remaja telah bermula sejak 1904 oleh Stanley Hall's *On Adolescence*. Banyak kajian telah dijalankan tentang budaya di kalangan remaja dari pelbagai aspek. Kazuto Kojima (1986) dalam tulisannya *Youth and Television in Contemporary Japan – Analytical Framework, Background and Characteristic* pula menyatakan bahawa hubungan antara remaja dan televisyen adalah satu subjek yang penting dalam kajian masyarakat kotemporari. Remaja merupakan satu fasa perkembangan fizikal dan psikologi yang berlaku kepada semua manusia dalam rentetan kehidupan. Remaja juga merupakan satu kategori sosial, yang diperlihatkan dengan institusi sosial tertentu bermula dengan zaman kanak-kanak dan berakhir apabila tubuh badan telah berhenti perkembangannya (Fornas, 1995). Ketika peringkat inilah perasaan ingin mencuba dan ingin merasa sesuatu datang membuak-buak. Antaranya ialah meniru dan mencuba apa yang ditayangkan di televisyen terutamanya perkara-perkara yang mendatangkan keseronokan. Perasaan ini tidak salah, namun remaja perlu bijak menapis perkara yang ditiru, sama ada mendatangkan kesan yang positif atau negatif kepada diri, keluarga dan masyarakat seluruhnya.

Gerbner dalam *Television's Global marketing Strategy Creates a Damaging and Alienated Window on the World* (WWW 1) memperkatakan tentang kekuatan pengaruh televisyen yang digelar sebagai satu mitologi, mempunyai hubungan organik yang kuat, diulangi setiap hari dan dari itu temanya mempengaruhi konsepsi realiti melalui kesan penyuburan (*cultivation effect*). Gerbner melihat kewujudan televisyen sebagai satu masalah kerana ia berbentuk komersil dan berbentuk massa (WWW 2). Pandangan Gerbner ini harus diambil kira,

memandangkan beliau merupakan sarjana terawal yang mengkaji kesan media terhadap khalayak. Tambahan pula, beliau merupakan pengasas Teori Penyuburan (Cultivation Theory) yang membuka banyak ruang kajian kepada sarjana lain untuk mengkaji kesan pendedahan media kepada khalayak.

Sebald (1997) menyatakan bahawa media massa moden mempunyai kuasa mensosialisasi golongan muda. Antara media massa ini, televisyen mempunyai pengaruh yang paling besar. Kajian longitudinal terhadap remaja (Gebner et. al., 1980; Morgan, 1987; Morgan et. al., 1990) menunjukkan bahawa televisyen mempunyai pengaruh bebas terhadap sikap bergantung kepada masa menonton (Gerbner, 1998). Hasil kajian ini menunjukkan kepada kita bahawa kesan media bukanlah kecil dalam kehidupan seharian. Memahami keadaan ini perlulah membuatkan kita lebih bersiap siaga dalam mendepani cabaran mendatang untuk memimpin golongan muda agar lebih terpimpin dari segi sikap dan akhlak.

Selain itu, Liebes dan Curan, 1998 (dalam Samsudin, 2001) menyatakan bahawa media bukan sahaja dianggap sebagai satu ruang untuk mengedarkan maklumat agar individu lebih berinformasi tetapi juga dianggap sebagai satu ruang budaya yang watak dan peristiwanya digarap sedemikian rupa yang akhirnya akan mencorakkan identiti budaya sesebuah masyarakat. Maksudnya, kita akan terdedah kepada proses integrasi dan disintegrasi budaya luar yang menyerap dan diterima dalam budaya kita di samping itu ia juga mengdisintegrasikan budaya yang sedia ada melalui media. Hakikat ini boleh mengakibatkan budaya yang sedia ada dibayangi oleh budaya baru yang mengintegrasikan ciri-ciri budaya luar. Kesan inilah yang paling kritikal jika tidak dikawal dengan sebaiknya. Budaya barat misalnya dengan mudah meresapi budaya timur melalui media yang dilihat indah oleh golongan muda. Dalam hal ini, peranan institusi keluarga dan institusi pendidikan amat penting untuk menyedarkan golongan muda yang mudah tertipu dengan keindahan budaya luar yang merosakkan andainya dibiarkan menular dalam jiwa remaja.

Tingkah laku agresif dalam kalangan pelajar-pelajar agresif di sekolah-sekolah menengah merupakan satu masalah yang perlu diberi perhatian oleh semua pihak yang terlibat dengan institusi pendidikan dan persekolahan. Masalah tingkah laku agresif perlu ditangani dengan sebaik mungkin supaya tidak menjadi isu yang boleh mendatangkan kesan negatif dalam perkembangan akademik dan sahsiah pelajar. Masalah ini juga perlu diselesaikan dengan teliti supaya peranan sekolah sebagai pusat perkembangan ilmu dan jati diri pelajar tidak terjejas imej serta kredibilitinya sejajar dengan hasrat kerajaan melahirkan modal insan cemerlang.

Menurut Ismail (1999), isu agama dan budaya menjadi penting kerana sejak kebelakangan ini terdapat bukti-bukti yang menunjukkan bahawa berlakunya hakisan terhadap nilai-nilai budaya agama dan budaya positif orang Melayu. Akibatnya, terserlahlah kekaburan persepsi masyarakat terhadap nilai agama dan budaya yang selama ini telah berjaya membentuk pandangan dan tindakan serta cara hidup yang baik dan membangun. Cara hidup orang Melayu pada asalnya adalah berteraskan sifat budiman, penyayang, lemah-lembut dalam pertuturan dan hubungan dengan orang lain, tidak tamak dan gelojoh. Namun, apa yang berlaku hari ini adalah ahli masyarakat amnya dan kumpulan remaja khususnya dilihat semakin terbuka dalam segala aspek kehidupan yang tidak lagi mencerminkan nilai tradisi Melayu. Antara yang ketara ialah perbincangan tajuk-tajuk tabu secara terbuka sesama ahli kumpulan. Misalnya perbincangan berkaitan seks dan peranan ahli keluarga yang berbeza jantina. Ini sekaligus menunjukkan bahawa sifat malu turut mula terhakis dikalangan kumpulan remaja Melayu hari ini. Namun, jika perbincangan adalah untuk tujuan akademik ia boleh diterima, tetapi tidak bagi perbincangan terbuka yang tidak mempunyai tujuan berfaedah melainkan untuk keseronokan.

Penghujahan tentang isu-isu sosial remaja di negara ini sebenarnya mempunyai kaitan dengan isu identiti budaya dan pengaruh industri media. Samsudin (1998) menjelaskan bahawa untuk memahami pengaruh media dalam pembentukan identiti budaya remaja, program media perlu dilihat bukan sahaja sebagai satu komoditi komersial tetapi juga sebagai satu komoditi budaya.

Berfungsi sebagai komoditi budaya, berarti lebih luas lagi peranan yang dimainkan dan impaknya terhadap remaja juga semakin kuat. Semakin kuat impaknya terhadap remaja, maka jelaslah remaja itu sendiri perlu lebih bijak dan waspada dalam memastikan dampak buruk itu tidak terus merosakkan hidup yang sekali ini.

Program-program kekerasan dalam media yang menggunakan pelbagai daya tarikan untuk menarik perhatian pelajar-pelajar agresif menontonnya tidak boleh dipandang ringan. Kesan menonton pelbagai program yang ganas dalam media telah mewujudkan masalah meningkatnya kecenderungan melakukan tindakan kekerasan dan perilaku negatif lainnya dalam kalangan remaja (Baron dan Bryne, 1991). Menurutny lagi, ketika ini media memiliki potensi besar dalam mengubah sikap dan perilaku masyarakat terutama remaja yang relatifnya masih mudah terpengaruh dan dipengaruhi. Hasil penelitian para pengkaji menunjukkan bahwa paparan media elektronik dan cetak seperti televisyen, empayar internet, filem, majalah, akhbar dan buku boleh mempengaruhi tingkah laku agresif golongan remaja (Bushman dan Heusman, 2001). Menonton dan membaca kekerasan dalam media telah menyebabkan pelajar agresif bertingkah laku agresif dan ganas dalam aspek fizikal, verbal, nonverbal, antisosial dan kajiannya, adegan dan situasi yang menyajikan kepelbagaian jenis kekerasan merupakan perkara lumrah dan menjadi wajib kepada media untuk dipaparkan. Di samping itu, banyak adegan kekerasan yang diberikan ganjaran melalui watak hero atau heroin dalam media sama ada dengan moral, kekayaan, pangkat, seks dan sebagainya (Taylor, PePlau dan Sears, 1997). Bahkan budaya kekerasan ditonjolkan dalam menyelesaikan sesuatu masalah kerana ia lebih mencorakkan sesuatu cerita itu menjadi cemas dan mengasyikkan. Kesannya pelajar-pelajar agresif akan melakukan tingkah laku agresif kesan menonton kekerasan dalam media untuk mendapatkannya pengiktirafan dan penghargaan.

M Menurut Himmelweit (1958), De Four (1968), dan Belson (1978) mendapati, program televisyen dan buku cerita yang menyiarkan tingkah laku yang rakus, ganas dan kejam untuk dijadikan bahan tontonan amat dikesali. Perkara ini menimbulkan masalah apabila remaja tertarik untuk melakukan

tingkah laku agresif seperti yang ditonton dan dibaca. Kajiannya juga mendapati walau pun dengan menonton dan membaca cerita seram seperti '*Dracula*' dan '*Vampire*' golongan remaja dan kanak-kanak mudah menjadi takut tetapi mereka tetap suka menonton dan membaca rancangan tersebut.

Kajian yang dijalankan oleh William (1978), mendapati masalah tingkah laku lagresif dalam kalangan remaja Amerika berpunca daripada menonton media yang ganas. Perlakuan nonverbal seperti isyarat lucah dengan tangan dan ungkapan perkataan '*shit*' dan '*fuck you*' merupakan suatu perkara biasa yang dituturkan oleh para remaja Amerika. Dalam negara kita perkara ini belum benarbenar berakar umbi, namun ramai remaja telah mula terbiasa menunjukkan isyarat-isyarat lucah dengan tangan dan seringkali memaki rakannya dengan perkataan 'bodoh, sial dan celaka'. Semua perlakuan ini menunjukkan remaja banyak menerima pengaruh keganasan berpunca daripada media dan mengamalkannya dalam kehidupan seharian.

Menurut kajian Schacter (2000), masalah pembaziran masa menonton dan menurut Himmelweit (1958), De Four (1968), membaca media merupakan perkara yang amat kronik dalam kalangan pelajar agresif dan kanak-kanak. Kajiannya mendapati pelajar-pelajar agresif di Amerika telah menghabiskan masa sebanyak 24 hingga 25 jam menonton dan membaca media yang berunsur keganasan dan tidak sesuai untuk perkembangan diri mereka. Berdasarkan perkara ini, pelajar-pelajar agresif telah menjadi saksi kepada pelbagai adegan ganas dan agresif. Terdapat juga tingkah laku agresif yang dipaparkan melibatkan penggunaan senjata api sebagai jalan untuk menyelesaikan sesuatu masalah dan pelbagai skrip keganasan yang kronik. Kedaaan ini akan menyebabkan pelajarpelajar agresif dalam jangka masa panjang mudah melibatkan diri dengan penggunaan kekerasan dan senjata api sebagai jalan penyelesaian Schacter (2000).

Kajian yang dijalankan oleh Bushman dan Anderson (2002), mendapati kesan bermain permainan video yang bercorak peperangan dan penggunaan senjata api menyebabkan pelajar-pelajar agresif mudah bertingkah laku agresif dan meningkatkan tingkah laku agresif kepada pelajar lain. Hasil kajian ini juga menunjukkan remaja yang paling kerap menonton dan membaca media yang

berunsur keganasan akan mudah terangsang dengan situasi keganasan dan menyebabkan tinglah laku agresif. Masalah pengaruh tayangan filem terhadap penonton didapati lebih bahaya khususnya yang mempunyai adegan aksi peperangan, seks dan pornografi. Beberapa kajian sarjana menunjukkan, perkelahian dan pornografi menjadi pemacu atau berperanan meningkatkan jumlah kekerapan dalam kejahatan seks dan tindakan antisosial lainnya (Mosher dan Katz, 1971). Laporan kajiannya juga menunjukkan berlakunya perubahan emosi, meningkatnya kadar keagresifan dalam tingkah laku remaja dan menurunnya kesopanan setelah menyaksikan kehebatan adegan '*combating*', seks yang erotik dan pornografi (Mosher dan Katz, 1971). Kajian Mosher dan Katz (1971) juga mendapati remaja berkeinginan melakukan tindakan agresif fizikal dan seksual setelah menonton filem aksi peperangan dan porno. Dalam kajiannya juga, mereka mendapati remaja yang menonton filem aksi peperangan dan seksual kurang berasa bersalah setelah melakukan keganasan. Kajian mereka juga mendapati banyak gejala kejahatan fizikal, emosi dan seksual yang dilakukan remaja Amerika terjadi kesan menonton filem aksi peperangan dan adegan porno di televisyen.

Menurut Potter (1999), kesan menonton dan membaca bahan berunsur keganasan dalam media telah menyebabkan remaja bertingkah laku agresif ke tahap yang sangat kronik. Kajiannya berdasarkan peristiwa pada 20 April 1999, Eric Harris dan Dylan Klebold yang berlagak sebagai '*Rambo*' telah menggemparkan Columbine High School di Littleton, Colorado, Amerika Syarikat. Mereka telah menembak secara membuta-tuli, membunuh 13 pelajar dan mencederakan 23 orang pelajar yang lain. Menurut Potter, mereka melakukan tindakan ini tanpa mempunyai perasaan belas kasihan dan memikirkan apakah akibatnya. Apa yang difikirkan ialah mereka akan menjadi idola masyarakat kerana kehebatan melakukan aksi '*Rambo*' ini. Kejadian ini sungguh menggemparkan dan banyak pakar psikologi lain yang sependapat dengan Potter dan menyatakan tayangan kekerasan di televisyen atau computer (permainan dan internet) sebagai pemangkin tindakan kelangsangan dan telah meningkatkan kelangsangan ke tahap yang paling maksima dalam kalangan anak-anak remaja.

Berdasarkan perkara di atas, penyelidik akan mengkaji program-program dalam media yang berpengaruh terhadap tingkah laku agresif dalam kalangan remaja seperti media cetak dan media elektronik dan perbezaan dalam daya tarikan untuk menonton program-program media antara pelajar-pelajar agresif lelaki dan perempuan. Kajian ini juga bertujuan untuk memastikan sama ada menonton keganasan dalam media boleh menyebabkan pelajar-pelajar bertingkah laku agresif. Kisah-kisah ganas yang kerap ditonton dan kekerapan masa menonton media dalam kalangan pelajar-pelajar juga akan dikaji dalam kajian ini. Akhirnya, kajian ini bertujuan untuk mengenalpasti langkah-langkah pencegahan tingkahlaku agresif iaitu oleh pelajar dan guru

1.2 Pernyataan Masalah

Pelbagai bentuk gejala sosial yang melanda remaja dewasa ini menuntut cabaran untuk mengatasinya. Keganasan remaja merupakan masalah sosial yang menjadi pemangkin kepada pelbagai masalah sosial yang lain. Hal ini bermaksud masalah keganasan remaja tidak oleh dipandang remeh. Keganasan ini amat ditakuti kerana boleh memusnahkan masa depan negara. Menurut Rustam A.Sani (1994), masalah keganasan remaja tidak hanya berlaku di Malaysia tetapi menjadi masalah di seluruh dunia. Azalina (dalam Samsudin, et.al, 2006), golongan remaja adalah kelompok penting dalam usaha kerajaan membangunkan modal insan. Dengan itu, usaha pembangunan remaja yang dilaksanakan mestilah dipantau agar memberikan kadar pulangan yang setimpal dengan pelaburan perbelanjaan kerajaan.

Memandangkan kekerasan di media massa semakin menjadi-jadi, terdapat beberapa kesan yang tidak diinginkan, terutama ketika perilaku kekerasan daripada generasi muda yang terlibat. Kajian ini menumpukan kepada pengaruh kekerasan di media massa terhadap perilaku kekerasan dalam kalangan remaja, ciri-ciri perilaku agresif yang dihasilkan oleh pendedahan kekerasan media, dan pencegahan atau pengurangan kesan keganasan media terhadap masyarakat dan individu. Sikap-sikap negatif seperti salah laku, rogol, buli, serangan, pelacuran

remaja dan peras ugut adalah antara sikap yang dipelajari daripada media. Siri-siri seperti detektif, peguam dan orang tahanan yang lari dari penjara, meninggalkan kesan ke atas remaja dan kanak-kanak, khususnya kepada mereka yang mengalami masalah psikologi. Kini didapati ramai penduduk negara ini khususnya di Lembah Klang yang memiliki lebih daripada dua peti televisyen di rumah mereka dan ini membolehkan remaja menonton televisyen tanpa dikawal ibu bapa. Bagaimanapun televisyen bukanlah faktor tunggal ke arah keruntuhan moral kerana persekitaran dan keadaan turut menyumbang kepada gejala itu.

1.3 Objektif Kajian

Objektif khusus kajian ini adalah seperti berikut :

1. Untuk mengenalpasti media yang paling berpengaruh terhadap tingkah laku agresif dalam kalangan remaja seperti media cetak dan media elektronik
2. Untuk mengenalpasti jenis tingkah laku agresif remaja yang dihasilkan melalui pengaruh keganasan media iaitu dalam bentuk fizikal, verbal, emosi dan seksual.
3. Untuk mengenalpasti program-program dalam media yang kerap ditonton oleh pelajar agresif.
4. Untuk mengenalpasti langkah-langkah pencegahan tingkahlaku agresif iaitu oleh pelajar dan guru.

1.4 Persoalan Kajian

Kajian ini adalah bertujuan untuk menjawab beberapa soalan seperti berikut:

1. Apakah media yang paling berpengaruh terhadap tingkah laku agresif dalam kalangan remaja seperti media cetak dan media elektronik ?

2. Apakah jenis tingkah laku agresif remaja yang dihasilkan melalui pengaruh keganasan media iaitu dalam bentuk fizikal, verbal, emosi dan seksual ?
3. Apakah program-program berunsurkan keganasan yang kerap ditonton oleh pelajar agresif ?
4. Apakah langkah-langkah pencegahan tingkah laku agresif iaitu oleh pelajar dan guru ?
5. Adakah terdapat perbezaan yang signifikan antara keganasan media dengan jantina pelajar?
6. Adakah terdapat perbezaan yang signifikan antara langkah-langkah pencegahan tingkah laku agresif oleh pelajar mengikut lokasi sekolah ?
7. Adakah terdapat hubungan yang signifikan antara pengaruh keganasan media dengan tingkah laku agresif dalam kalangan remaja dalam bentuk fizikal, verbal, emosi dan seksual ?

1.5 Hipotesis Kajian

Hipotesis nol yang dibentuk untuk mencapai objektif kajian adalah seperti berikut :

1. Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara pengaruh paparan keganasan Media dengan tingkah laku agresif dalam kalangan remaja dalam bentuk fizikal, verbal, emosi dan seksual .
2. Tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara pengaruh keganasan media dengan jantina dan sekolah dalam kalangan remaja.
 - 2.1 Tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara pengaruh keganasan media dengan jantina dalam kalangan remaja.
 - 2.2 Tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara pengaruh keganasan media dengan sekolah dalam kalangan remaja.

3. Faktor-faktor keganasan media seperti fizikal, verbal, emosi dan seksual adalah peramal yang signifikan terhadap tingkah laku agresif.
 - 3.1 Tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara pengaruh keganasan media dengan pendapatan keluarga.

1.6 Kepentingan Kajian

Kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran keseriusan pengaruh media terhadap keganasan remaja di Negara kita. Kajian ini juga sesuai dijadikan bahan rujukan dan dimanfaatkan kepada pelbagai pihak termasuk ibu bapa, para pendidik dan ahli masyarakat. Kajian ini menggunakan indeks keganasan paparan media untuk mengukur dan menentukan tahap agresif dalam kalangan remaja.

Melalui kajian ini, pengkaji dapat memperolehi data-data seperti pengaruh paparan keganasan media tentang perilaku agresif dalam kalangan remaja, media yang paling berpengaruh pada perilaku agresif, ciri –ciri perilaku agresif yang dihasilkan oleh pengaruh kekerasan media dan apakah langkah-langkah untuk mengelakkan perilaku agresif dalam kalangan remaja.

Kajian ini penting kepada ibu bapa kerana dapat memberikan maklumat tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku kasar dan ganas anak-anak mereka menerusi paparan media. Ibu bapa diharapkan dapat memberikan perhatian dan meluangkan masa untuk memantau anak-anak mereka yang terdedah kepada media yang semakin canggih serta berteknologi tinggi dalam zaman yang semakin moden ini. Dengan pemantauan dan bimbingan yang berterusan daripada ibu bapa, pendedahan media secara positif akan memberikan impak yang positif terhadap anak-anak.

Kajian ini juga penting kepada para pendidik supaya dapat memikirkan cara membimbing dan membantu pelajar memilih rancangan yang baik serta berinformasi agar media tidak disalahgunakan. Justeru para pendidik diharapkan dapat memimpin pelajar untuk menjadikan media sebagai wadah meningkatkan

ilmu pengetahuan bagi melengkapkan mereka menjadi generasi cemerlang selaras dengan hasrat kerajaan melahirkan modal insan gemilang demi mencapai Wawasan 2020. Selain itu, tugas pendidik bukan sahaja memastikan pelajar cemerlang dalam bidang akademik malah turut cemerlang sahsiah dan berbudi pekerti. Para pendidik seharusnya berperanan mendidik dan melahirkan insan yang seimbang daripada segi jasmani, emosi, rohani dan intelek sejajar dengan Falsafah Pendidikan Negara.

Kajian ini juga penting kepada ahli masyarakat kerana dapat menyedarkan mereka betapa seriusnya masalah keganasan dalam kalangan remaja akibat pendedahan media yang tidak dikawal. Mereka terlibat dengan gangsterisme, gejala buli, merogol, meragut dan pembunuhan. Justeru masyarakat diharapkan agar dapat melaporkan dan memberikan maklumat kepada pihak berkuasa jika berdepan dengan masalah tersebut. Pihak pengurusan kafe siber turut diharapkan untuk mengawalselia permainan video yang memaparkan unsur-unsur ganas yang keterlaluan terhadap remaja.

Masalah tingkah laku agresif dalam kalangan pelajar agresif juga memberikan kesan terhadap sekolah khususnya dalam aspek mendisiplinkan pelajar-pelajar (Reich, 2000). Pelajar-pelajar agresif yang terpengaruh dengan keganasan dalam media akan melakukan tingkah laku agresif di sekolah dan ini akan membawa kepada masalah pelanggaran disiplin (Lang *et al.*, 1995). Oleh itu tugas guru menjadi lebih sukar kerana di samping mendidik mereka juga perlu menangani masalah keganasan yang ditimbulkan oleh pelajar-pelajar agresif kesan menonton keganasan dalam media.

Dalam kajian ini juga penyelidik dapat mengetahui sama ada menonton keganasan dalam media boleh menyebabkan pelajar-pelajar bertingkah laku agresif. Perkara ini amat penting untuk diketahui supaya dapat memberikan satu gambaran yang tepat tentang masalah keganasan dalam media dan kesannya terhadap tingkah laku agresif pelajar. Di samping itu penyelidik dapat mengetahui kisah-kisah berunsur keganasan yang kerap ditonton dan kekerapan masa menonton media dalam kalangan pelajar-pelajar agresif.

Diharapkan bahawa hasil kajian ini mendedahkan pengaruh paparan keganasan media terhadap perilaku agresif para remaja , menyediakan maklumat dan pengetahuan tentang media yang paling berpengaruh dalam hal perilaku agresif, dan ciri-ciri perilaku agresif yang dihasilkan oleh pendedahan kekerasan melalui media. Keputusan kajian ini juga diharapkan untuk memberikan pemahaman tentang keutamaan remaja yang berkaitan dengan kekerasan media. Maklumat, pengetahuan, dan pemahaman yang diberikan oleh keputusan kajian ini amat penting bagi para pendidik, ibu bapa, masyarakat dan pihak Kementerian Pelajaran Malaysia untuk meminimumkan perilaku agresif dalam kalangan remaja.

1.7 Skop Kajian

Kajian ini difokuskan kepada pengaruh media menyiasat keganasan terhadap perilaku kekerasan dalam kalangan remaja. Variabel asing lain yang mungkin terlibat adalah seperti keadaan pelajar, keadaan fizikal, kecerdasan, keperibadian, atau apapun yang dispositional demografik dan perbezaan yang mungkin mempengaruhi tahap mereka dalam pembolehubah jangka waktu yang disebutkan dalam kajian ilmiah ini diabaikan dan tidak diambil kira.

Di samping itu, kajian in juga digunakan untuk mengkaji faktor-faktor seperti pengaruh keganasan media terhadap perilaku remaja, media yang paling berpengaruh terhadap perilaku agresif remaja, apakah ciri-ciri perilaku agresif yang dipengaruhi oleh keganasan media serta perbezaan perilaku agresif dan bukan agresif.

1.8 Batasan Kajian

Pemilihan sampel bagi kajian ini adalah terbatas keranahanya menggunakan sampel dari 3 buah sekolah menengah (Sekolah Menengah Kebangsaan / SMK), yang berlokasi di zon Permas Jaya, Daerah Pasir Gudang, Johor, Malaysia, sedangkan terdapat 236 buah sekolah menengah di negeri Johor.

Kajian ini juga terbatas kepada penggunaan sampel pelajar sekolah menengah sahaja, sedangkan perlakuan ganas turut melibatkan pelajar sekolah rendah. Menurut laporan akhbar Utusan Malaysia 12 Ogos 2008, seorang pelajar tahun 6 bergaduh sehingga mencederakan rakan sekelasnya.

Kajian ini hanya menggunakan pembolehubah-pembolehubah seperti pengaruh keganasan media terhadap perilaku remaja. Pemboleh ubah yang lain seperti keadaan fizikal remaja, kecerdasan, personaliti atau faktor-faktor lain tidak diambilkira. Kajian ini juga terbatas kepada jawapan soal seldik sampel. Hal ini kerana hasil kajian adalah amat bergantung kepada keikhlasan sampel semasa menjawab soal selidik.

1.9 Definisi Istilah

Berikut adalah penerangan beberapa istilah atau perkataan yang sering digunakan dalam kajian ini. Ini adalah supaya pembaca lebih faham tentang konsep yang dikaji dan dapat penjelasan yang baik.

1.9.1 Pengaruh

Kamus Dewan Edisi Keempat (2005) mendefinisikan pengaruh sebagai kuasa yang terbit daripada orang atau benda atas orang atau benda yang lain, kekuatan batin yang meninggalkan kesan pada orang lain.

1.9.2 Keganasan

Kamus dewan Edisi Keempat (2005) mendefinisikan keganasan sebagai liar dan suka menyerang, mengamuk, membunuh dan sebagainya, cenderung merosakkan harta benda atau mencederakan orang lain.

Kamus Prima (2004) mendefinisikan keganasan sebagai kegunaan kuasa secara sewenang-wenangnya tanpa menghiraukan undang-undang yang ada oleh seseorang atau kumpulan manusia secara terancang terhadap manusia atau harta benda dengan tujuan untuk menakut-nakutkan atau memaksa.

1.9.3 Keganasan verbal

Keganasan secara lisan atau melalui kata-kata. Keganasan verbal merupakan keganasan yang melibatkan perkataan atau pengucapan daripada seseorang terhadap seseorang yang lain.

1.9.4 Keganasan fizikal

Keganasan fizikal merujuk kepada keganasan melibatkan anggota badan atau kekerasan yang menggunakan anggota badan.

1.9.5 Keganasan emosi

Keganasan emosi melibatkan perasaan atau jiwa yang kuat seperti perasaan sedih, gembira, takut dan sebagainya. Kekerasan yang dilakukan terhadap seseorang lebih dirasai secara dalaman atau di dalam hati.

1.9.6 Keganasan seksual

Keganasan seksual merupakan bentuk kekerasan atau dorongan ke arah seks terhadap mangsa. Pelaku akan melakukan kekerasan yang menjurus kepada perlakuan seks seperti meraba, mencium, mencabul dan rogol terhadap mangsa.

1.9.7 Media

Kamus Dewan Edisi Keempat (2005) menyatakan definisi media sebagai alat atau perantara komunikasi atau perhubungan seperti radio, televisyen, dan akhbar yang berupa bahan cetakan atau elektronik yang dapat menyampaikan maklumat kepada orang ramai dengan cepat. Menurut Samsudin (2001), media merupakan alat perantaraan yang menjadi penghubung di antara pemilik media dan sasaran (orang ramai). Media terdiri daripada media cetak dan media elektronik. Di dalam media terdapat industri kandungan yang menjadi pengisi kepada pelbagai rancangan atau siaran yang dipancarkan oleh media kepada

penonton seperti filem, buku, majalah, lintas langsung, berita, dokumentari dan sebagainya. Industri kandungan yang terdapat dalam rancangan pihak syarikat media sebahagiannya diterbitkan oleh syarikat tempatan dan selebihnya diimport. Menurut Liebes dan Curan (1998), media dianggap sebagai satu ruang untuk mengedarkan maklumat agar individu lebih bermaklumat dan juga dianggap sebagai ruang budaya di mana watak dan peristiwa cuba digambarkan setepat mungkin yang akhirnya akan mencorakkan identiti budaya dalam sesebuah masyarakat. Media juga merupakan alat siaran untuk menyebarkan maklumat dan berita kepada orang ramai sama ada dalam bentuk media cetak atau media elektronik pula ialah seperti radio, televisyen, *vcd*, *dvd*, pemain cakera liut, telefon bimbit dan empayar internet. Walau bagaimanapun dalam kajian ini, 90 peratus media yang dikaji lebih ditumpukan kepada media elektronik memandangkan media ini lebih mudah ditonton atau dilayari dan bentuk visualnya yang bergerak-gerak berbanding dengan media cetak yang perlu dibaca dan visualnya statik.

1.9.8 Media cetak

Media cetak didefinisikan sebagai cap atau tanda huruf di atas kertas dalam bentuk cetakan yang boleh berupa foto, gambar, video, suara, teks atau program komputer memaparkan contoh, penterjemahan, definisi, kuiz, penjelasan lebih lanjut, dan animasi dan simulasi interaktif (SWIM, 2002). Media massa menunjukkan bahagian daripada media yang direka khusus untuk menjangkau audien yang sangat besar seperti penduduk sebuah negara bangsa. Istilah ini dicipta pada 1920-an dengan munculnya rangkaian radio nasional, massa-sirkulasi surat khabar dan majalah. Namun, beberapa bentuk media massa seperti buku dan naskah sudah digunakan sejak lama dahulu. Dalam kajian ini media merujuk kepada media cetak seperti akhbar, buku, buku cerita, artikel dan majalah.

1.9.9 Media elektronik

Media elektronik merupakan media yang menggunakan alat yang dibina dengan kaedah teknologi elektron atau teknologi menggunakan elektrik. Media elektronik termasuk media internet (seperti blog, papan mesej, podcast, dan video

sharing) kerana individu kini mempunyai sarana untuk eksposur yang setanding dalam skala yang sebelumnya dihalang untuk suatu kelompok memilih pengilang media massa. Kehadiran komunikasi telah dilihat oleh beberapa komentator sebagai membentuk masyarakat massa dengan karakteristik khusus, terutama atomisasi atau kurangnya hubungan sosial, yang menjadikan itu terutama rentan terhadap pengaruh media massa moden-teknik seperti iklan dan propaganda (Amazines, 2009). Contoh media elektronik pula ialah seperti radio, televisyen, *vcd*, *dvd*, pemain cakera liut, telefon bimbit dan empayar internet. Walau bagaimanapun dalam kajian ini, 90 peratus media yang dikaji lebih ditumpukan kepada media elektronik memandangkan media ini lebih mudah ditonton atau dilayari dan bentuk visualnya yang bergerak-gerak berbanding dengan media cetak yang perlu dibaca dan visualnya statik.

Dalam kajian ini, berkaitan dengan kandungan kekerasan, istilah media dan terhad digambarkan sebagai siri TV, film bioskop, bahan cetak, dan permainan komputer yang mengandungi kekasaran perkataan atau fizikal apapun perilaku ofensif dilakukan oleh seorang individu atau kumpulan individu lain individu atau kumpulan individu. Seperti yang disebutkan sebelumnya, kerana isi media-media tersebut boleh dimuat turun atau diakses daripada internet.

Dengan demikian, istilah daripada 'keganasan media' digambarkan sebagai media apa pun yang mengandungi kekerasan.

1.9.10 Internet

Kamus Dewan edisi keempat (2005) mendefinisikan internet sebagai rangkaian computer antarabangsa yang membolehkan pengguna computer di seluruh dunia berhubung antara satu sama lain dan mencapai maklumat pengkalan data dari seluruh dunia.

1.9.11 Tingkah laku

Kamus Dewan edisi keempat (2005) mendefinisikan tingkah laku sebagai perangai, tabiat yang biasa dilakukan, perbuatan, gaya atau cara atau keadaan.

1.9.12 Agresif

Menurut Dill dan Dill (1998), tingkah laku agresif merupakan tingkah laku yang dilakukan berdasarkan pengalaman dan rangsangan suasana semasa sehingga menyebabkan seseorang itu melakukan tindakan agresif. Tindakan ini boleh berlaku secara dirancang, serta merta atau disebabkan rangsangan oleh sesuatu situasi. Tindakan agresif ini biasanya merupakan tindakan anti sosial yang tidak sesuai dengan budaya dan agama sesebuah masyarakat. Menurut Olweus (1978) keganasan ialah tingkah laku yang dirangsang oleh kemarahan, keagresifan atau sifat bersaing yang diarahkan terhadap orang atau objek lain di sekitar mahupun terhadap diri sendiri dan boleh dianggap bertujuan untuk membahayakan. Kecederaan yang dialami boleh berlaku sama ada secara fizikal, emosi (perasaan) dan kognitif. Tindakan keganasan mestilah dilakukan dengan niat untuk mencederakan dan sebarang tindakan agresif tetapi tidak disertai dengan niat walau pun mencederakan dianggap bukanlah tingkah laku yang langsung. Dalam kajian ini keganasan merujuk kepada tindakan kekerasan yang dilakukan oleh pelajar bertujuan untuk mencederakan fizikal, emosi dan kognitif pelajar lain seperti membuli, menghina, mencederakan seseorang, pergaduhan, menggores kereta dengan benda tajam, perkataan lucah, keganasan seks, penggunaan senjata berbahaya atau senjata api, pembunuhan dan sebagainya

1.9.13 Remaja

Dalam bahasa Inggeris, “*adolescence*” berasal daripada perkataan Latin “*adolescere*” yang bermaksud “membesar” atau “membesar menjadi matang” (Rogers, 1981). Ini bermakna zaman remaja merupakan suatu proses dan bukannya jangkamasa. Proses yang dimaksudkan ialah proses mencapai atau memperoleh sikap dan kepercayaan yang diperlukan demi penglibatan yang berkesan dalam masyarakat. Secara tipikalnya, zaman remaja dilihat sebagai suatu zaman yang dimulai dengan akil baligh dan berakhir apabila memasuki alam dewasa. Ia merupakan suatu zaman transisi antara zaman kanak-kanak dengan zaman dewasa. Menurut Stanley (1904), zaman remaja merupakan zaman “*storm and stress*”. Ini kerana remaja akan mengalami perubahan secara biologikal akibat perubahan hormon tubuh badan dan perlu disesuaikan dengan harapan dan

kehendak masyarakat. Oleh itu remaja akan sentiasa menghadapi konflik dalam memenuhi keperluan kejantinaan, perkembangan egoistik, tingkah laku tidak menentu, perkembangan *self esteem* dan emosi. Remaja juga bermaksud satu zaman yang dimulai dengan akil baligh dan berakhir apabila memasuki alam dewasa, biasanya pelajar-pelajar ini berumur di antara 12 hingga 17 tahun.

Dalam kajian ini yang dimaksudkan dengan remaja ialah pelajar-pelajar yang berusia 17 tahun yang menuntut dalam tingkatan 5 dari sekolah-sekolah menengah di daerah Pasir Gudang, Johor.

1.14 Kesimpulan

Bab ini telah membincangkan mengenai latar belakang, objektif kajian, persoalan kajian, hipotesis, kepentingan, skop kajian dan batasan kajian, dan takrifan pemboleh ubah yang terlibat. Bab selanjutnya akan membahas tentang teori dan keaksaraan di belakang setiap pemboleh ubah. Kajian mengenai keganasan dalam media dan kesannya terhadap tingkah laku agresif pelajar ini diharap dapat memberikan gambaran yang tepat untuk menilai sama ada keganasan dalam media mempunyai kesan yang negatif terhadap para pelajar.