BAB 6

KEMARAHAN, PERMUSUHAN DAN GELAGAT AGRESIF PELAJAR

Nasiibah Ramli, Nadhirah Muhamad Arib dan Farah Adibah Ibrahim

6.1 PENDAHULUAN

Bab-bab terdahulu telah menelusuri bagaimana ketagihan gajet terbentuk, bagaimana keseronokan digital menjadi pendorong penggunaan berulang, bagaimana gajet menyumbang kepada kelesuan dan kesunyian, serta bagaimana rakan sebaya mempengaruhi corak penggunaan digital remaja. Bab 6 ini meneliti dimensi yang paling mencetuskan kebimbangan masyarakat tentang penggunaan gajet dalam kalangan remaja, iaitu dimensi emosi dan tingkah laku: kemarahan, permusuhan dan gelagat agresif.

Ketiga-tiga faktor ini saling berkaitan dalam membentuk profil tingkah laku yang berisiko. Kemarahan merujuk kepada emosi afektif yang bersifat serta-merta, permusuhan merangkumi orientasi kognitif dan sikap negatif terhadap orang lain, manakala gelagat agresif pula ialah manifestasi tingkah laku yang boleh mendatangkan mudarat. Ketiga-tiga faktor ini mempunyai hubungan yang kompleks dengan penggunaan gajet yang intensif dan memahami hubungan tersebut adalah penting bagi pembentukan dasar, program intervensi dan pendidikan yang berkesan.

Dapatan buku ini mendedahkan gambaran yang lebih kompleks daripada sangkaan umum. Dari satu sudut, majoriti pelajar menafikan kecenderungan agresif yang berkaitan gajet: 84.5% menafikan meniru aksi ganas daripada media sosial, 76.6% menafikan meniru aksi ganas daripada permainan video dan 60.8% menyatakan boleh mengawal kemarahan walaupun berhadapan masalah semasa menggunakan gajet. Dari sudut yang lain pula, terdapat angka-angka yang memerlukan perhatian: 26.4% mengakui mudah kecewa atau marah semasa bermain permainan video, 9.8% mengakui permainan video mendorong tindakan spontan tanpa pertimbangan dan 24.7% (Item 9.1) mengakui rasa cemburu apabila orang lain mempunyai gajet yang lebih baik. Bab ini meneliti makna di sebalik angka-angka tersebut.

6.2 KERANGKA KONSEPTUAL: KEMARAHAN, PERMUSUHAN DAN GELAGAT AGRESIF

Bahagian ini menyusun perbincangan kepada tiga subtopik, iaitu Takrifan Kemarahan, Permusuhan dan Gelagat Agresif; Model Frustration-Aggression dan General Aggression Model; serta Buli Siber sebagai Bentuk Gelagat Agresif Digital. Gabungan ketiga-tiga subtopik ini memberikan gambaran yang lebih menyeluruh tentang isu yang sedang dibincangkan.

6.2.1 Takrifan Kemarahan, Permusuhan dan Gelagat Agresif

Shahsavarani dan Noohi (2014) menjelaskan bahawa kemarahan merupakan emosi asas manusia yang bersifat universal dan berlaku merentasi budaya. Kemarahan berkisar antara kerengsaan sementara hingga kemarahan dianggap sebagai fenomena semula jadi. Namun, jika diurus dengan baik, ia merupakan tanda kesihatan mental yang normal. Kemarahan berfungsi sebagai isyarat kepada individu bahawa terdapat masalah yang perlu diselesaikan dan ia juga menjadi asas kepada banyak tindakan berani dalam konteks yang sesuai. Dari

perspektif neurobiologi, kemarahan melibatkan pengaktifan sistem saraf autonomi yang berkaitan dengan aktiviti hormon kelenjar adrenal serta kawasan limbik otak, khususnya amigdala, yang menghantar impuls kepada batang otak dan mempengaruhi organ dalaman secara langsung.

Berbeza daripada kemarahan yang bersifat emosi afektif serta-merta, permusuhan (*hostility*) ialah aspek kognitif dan sikap yang lebih stabil. Shahsavarani dan Noohi (2014) mengklasifikasikan permusuhan sebagai sikap negatif terhadap hubungan interpersonal yang melibatkan kecurigaan, sinis dan orientasi negatif terhadap orang lain. Bagi konteks digital, permusuhan yang berkaitan dengan penggunaan gajet sering ditunjukkan dalam bentuk kecemburuan digital, perasaan negatif yang timbul apabila individu membandingkan akses, kualiti, atau kandungan digital mereka dengan orang lain dan mendapati diri mereka berada dalam kedudukan yang lebih rendah.

Aspek ketiga, "gelagat agresif", ditakrifkan sebagai tingkah laku yang ditujukan ke arah mendatangkan mudarat fizikal, emosi, atau sosial kepada orang lain (Shahsavarani & Noohi, 2014). Gelagat agresif boleh dibahagikan kepada beberapa jenis utama: pencerobohan fizikal (*physical aggression*), pencerobohan lisan (*verbal aggression*), pencerobohan tidak langsung dan dalam era digital, pencerobohan elektronik atau siber. Zheng (2025) menjelaskan bahawa gelagat agresif dalam kalangan remaja yang terdedah kepada kandungan digital ganas merangkumi manifestasi kemarahan, permusuhan, pencerobohan fizikal dan pencerobohan lisan yang saling berkaitan dan mempengaruhi antara satu sama lain.

6.2.2 Model *Frustration-aggression* dan Model *General Aggression*

Dua teori utama yang paling relevan dalam memahami hubungan antara penggunaan gajet dan gelagat agresif ialah *Frustration-Aggression Hypothesis* (FAH) dan *General Aggression Model* (GAM). FAH yang dikemukakan oleh Dollard et al. mencadangkan bahawa tingkah laku agresif ialah akibat semula jadi daripada kekecewaan, apabila usaha