

Mengatasi Agresivitas yang Berbasis Prasangka Budaya

Asri Rejeki

Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Gresik

Abstract.

Racial riots in recent years seem to be a trend in Indonesia. Societies are easily ignited by aggression when it's related to racial issues. Therefore, handling aggressiveness related to racial issues is an extremely important problem to be solved. It is require a study thorough about how does the process of aggressiveness occurred. General Aggression Model (GAM) describes the occurrence of aggression, and handling of prejudice mutual acculturation use the models of mutual aculturation approach.

Keywords: *Aggression, prejudice, general aggression model (GAM), models of mutual acculturation.*

Abstrak.

Kerusuhan rasial akhir-akhir ini seolah menjadi tren di Indonesia. Begitu mudahnya masyarakat tersulut agresinya bila pertikaian yang terjadi ada hubungannya dengan masalah rasial. Oleh karena itu, penanganan agresivitas merupakan masalah yang penting untuk segera dipecahkan. Untuk itu diperlukan kajian secara menyeluruh bagaimana proses terjadinya agresivitas. General Aggression Model (GAM) menguraikan proses terjadinya agresi, sedangkan penanganan prasangka menggunakan pendekatan model mutual akulturasi.

Kata Kunci: *Agresi, prasangka, general aggression model (GAM), model mutual akulturasi*

Kerusuhan rasial di Indonesia akhir-akhir ini tampak semakin marak terjadi. Hal ini dapat dilihat dari berbagai peristiwa yang terjadi di Indonesia 2 dasawarsa terakhir, dimana akar dari kerusuhan sosial yang terjadi adalah konflik antar etnik dan agama. Sebagai contoh konflik antar etnis yang cukup besar dan menelan harta dan jiwa cukup banyak terjadi di Sambas, Sampit, Poso tahun 1998, April 2000 dan Maluku mulai dari tahun 1999 yang hingga kini masih meletus beberapa kali. Berita yang cukup membuat prihatin adalah korban dari kerusuhan rasial tersebut tewas dengan kondisi yang sangat mengenaskan misalnya dengan kepala terpotong, usus terburai, dan lain-lain. Dari dokumentasi foto juga sering diperlihatkan bagaimana bangganya

pelaku kerusuhan tersebut membunuh korban. Sudah demikian parahkah moral bangsa ini? Ketika marah, orang cenderung bersikap rasial, apa yang sedang terjadi? apakah itu suatu prasangka atau agresi atau keduanya?

Agresi

Agresi adalah setiap tindakan yang menyakiti atau melukai orang lain (Taylor, dkk, 2009). Perilaku agresi dik arakteristik dalam dimensi (Anderson, C.A & Carnagey, N. L, 2004):

1. Derajat kekerasan atau agitasi mempengaruhi saat ini
2. Otomatis
3. Derajat tujuan utama yang membahayakan korban versus keuntungan yang diperoleh

Korespondensi: **Asri Rejeki.** Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Gresik. Jl Sumatra 101 GKB Gresik-Indonesia. Email: rejeki.asri@yahoo.co.id

- pelaku kejahatan
4. Derajat konsekuensi yang diperoleh. Bila dilihat dari hasil yang tampak kerusakan rasial, dapat digolongkan agresi dengan tingkat yang tinggi. Untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh mengenai agresi dapat dijelaskan dari General Aggression Model (GAM) (Miller.A.G, 2004).

General Aggression Model (GAM)

General Aggression Model (GAM) merupakan model yang dinamis dari sosial-kognitif dan perkembangan mental yang meliputi variable situasi, individual (*personological*) dan biologi dan dalam kerangka kerja yang integratif. GAM berdasar dari teori belajar sosial dan sosial-kognitif yang berkembang lebih dari 3 dekade dari perspektif psikologi sosial, perkembangan dan kepribadian (Bandura, 1973, 1977, 1983, 1986; Berkowitz, 1989, 1993; Dodge, 1980, 1986; Crick & Dodge, 1994; Heuesmann, 1982, 1988; Mischel, 1974; Mischel & Shoda, 1995).

General Aggression Model (GAM) menggambarkan bagaimana terjadinya perilaku sosial merupakan suatu tahapan yang terintegrasi dari proses *self-regulating*, proses belajar, dan perkembangan. Perilaku sosial tergantung pada kondisi individu pada saat kejadian, termasuk interpretasi individu terhadap peristiwa, keyakinan tentang cara merespon terhadap situasi tersebut, memahami kompetensi merespon dengan cara yang berbeda, dan harapan atas hasil. Pola pikir seperti ini memberikan dasar berperilaku dalam variasi situasi (setiap individu cenderung memecahkan situasi yang ambigu berdasarkan karakteristik tertentu), dan juga situasi yang khusus (Miller. A. G., 2004).

General Aggression Model (GAM) juga menggambarkan penggunaan struktur pengetahuan untuk mempersepsikan sesuatu, menginterpretasi, membuat keputusan dan melakukan suatu aksi. Struktur pengetahuan berkembang dari pengalaman, lalu struktur pengetahuan ini akan mempengaruhi persepsi, dari pola visual dasar hingga tingkah laku yang kompleks. Struktur pengetahuan terhubung dengan kondisi afektif, program tingkah laku dan keyakinan. Pada akhirnya, struktur pengetahuan membimbing individu dalam melakukan

interpretasi dan merespon lingkungan sosial dan fisik. Hal yang penting diingat adalah, keputusan dan penilaian yang kompleks dapat menjadi otomatis dengan suatu latihan. Sehingga dalam kenyataannya, keputusan yang seharusnya membutuhkan pemikiran sadar, dapat menjadi perilaku yang tidak sadar. Misalnya, ketika kerusakan etnis di Poso terjadi, orang secara berulang “belajar” melalui pengalamannya atau melalui ajaran budaya, ketika berhadapan dengan orang yang dianggap “berbahaya”, orang akan dengan mudah menebas parang, baru bertanya kemudian (Miller, 2004).

Struktur pengetahuan memiliki tiga tipe penting, antara lain: (1) *perceptual schemata*, yaitu struktur pengetahuan yang digunakan untuk mengidentifikasi fenomena yang terjadi dari hal yang sederhana, seperti obyek fisik maupun sesuatu yang kompleks seperti kejadian sosial; (2) *person schemata*, struktur pengetahuan yang meliputi keyakinan pada orang tertentu (misal: George Bush) atau sekelompok orang (misal: Orang Cina); dan (3) *behavioral scripts*, merupakan struktur pengetahuan yang berisi informasi tentang bagaimana orang berperilaku di dalam berbagai macam kondisi (Miller. A. G., 2004).

Struktur pengetahuan mempengaruhi afek dalam tiga cara, yaitu (1) struktur pengetahuan berisi hubungan-hubungan pada pengalaman afeksi “titik awal (*nodes*)” atau konsep. Misalnya, ketika struktur pengetahuan yang berisi marah diaktifkan, terjadilah perasaan marah. (2) pengetahuan tentang afek, seperti kapan emosi tertentu yang harus dirasakan, bagaimana emosi mempengaruhi pertimbangan dan perilaku seseorang (3) dalam *behavioral script* aksi yg didalamnya terdapat afek (Abelson, 1981). Misalnya, penghinaan personal dapat memunculkan pembalasan bila tingkat kemarahan tinggi atau rasa takutnya rendah (Miller. A. G., 2004).

Bagan di bawah menunjukkan konsep agresi dan balas dendam. Bagan tersebut menggambarkan bagaimana jaringan hubungan dapat mengaktifkan *script* perilaku tertentu. Jika pistol, pembunuhan, terluka dan bahaya diaktifkan, *script* balas dendam akan terjadi dengan sangat kuat.

Single Episode Cycle

General Aggression Models (GAM) memfokuskan pada “orang dalam suatu situasi”, yang disebut episode, berisi satu siklus dari interaksi sosial. Tiga aspek utama : (1) input orang dan situasi, (2) kehadiran keadaan internal, berisi kognitif, afektif, dan rute pembangkitan dimana variable *input* memiliki pengaruh; dan (3) hasil yang mendasari penilaian dan proses pengambilan keputusan (Anderson & Carnagey, 2004).

Input

Berisi penyebab situasional dan penyebab personologis. Penyebab situasional adalah gambaran dari keadaan saat ini yang dapat meningkatkan (atau menghambat) agresi, misalnya suatu penghinaan, temperatur yang tidak nyaman, kehadiran senjata, kehadiran pemimpin religus. Penyebab personologis yang dibawa pada saat peristiwa terjadi seperti : sikap, keyakinan, dan kecenderungan tingkah laku. (Anderson & Heusmann, 2003; Raine, dkk., 1997).

Keadaan Internal Saat Ini

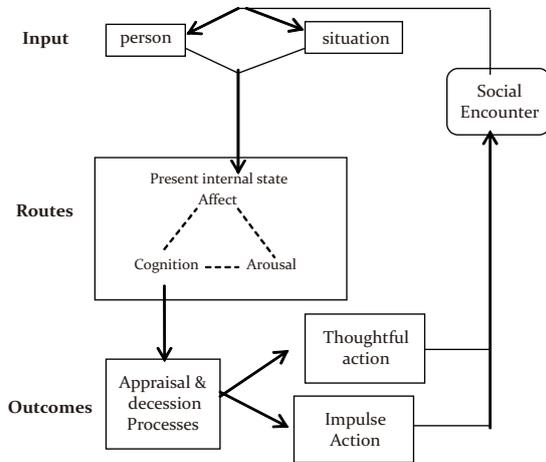
Variabel *input* mempengaruhi tingkah laku melalui kehadiran *internal state* yang diciptakan. *Internal state* yang paling menarik diperhatikan adalah kognisi, afek, dan pembangkitan. Misalnya, variabel *input* mungkin mempengaruhi agresi dengan mempengaruhi salah satu atau ketiga aspek dari keadaan internal saat ini. Lebih lanjut, garis putus menghubungkan tiga aspek yang saling mempengaruhi satu sama lain. Hal ini menunjukkan bahwa input variabel yang masuk mungkin mempunyai efek langsung atau tidak langsung dari masing-masing aspek dari keadaan internal saat ini. Misalnya, penelitian pada efek *temperature*, ditemukan bahwa *temperature* yang panas secara langsung meningkatkan permusuhan dan secara tidak langsung meningkatkan permusuhan secara kognitif.

HASIL DAN BAHASAN

Hasil

Tahap ketiga meliputi proses penilaian yang kompleks dan pengambilan keputusan, dari yang terjadi secara relatif otomatis hingga sangat terkontrol.

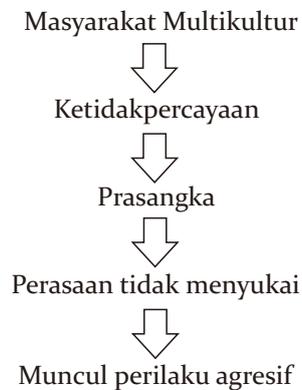
General Aggression Model



Anderson & Bushman, 2002, mengemukakan *single episode model*.

Labeling dan Agresi

Ketika kita me-label seseorang atau aksinya sebagai ofensif atau berbahaya buat kita, kita akan cenderung menjadi lebih bersikap agresif kepada tipe orang tersebut.



Prasangka

Prasangka adalah evaluasi negatif atas suatu kelompok atau seseorang berdasarkan pada keanggotaan orang itu dalam suatu kelompok. Prasangka didasarkan pada dimensi evaluatif dan afektif. Prasangka juga didasarkan pada pra-penilaian, yang sering kali merefleksikan evaluasi yang dilakukan sebelum tahu terhadap kelompok lain (*out grup*). Orang memiliki tendensi untuk mengevaluasi atribut-atribut *out-group* secara lebih negatif daripada atribut-atribut *in-group*

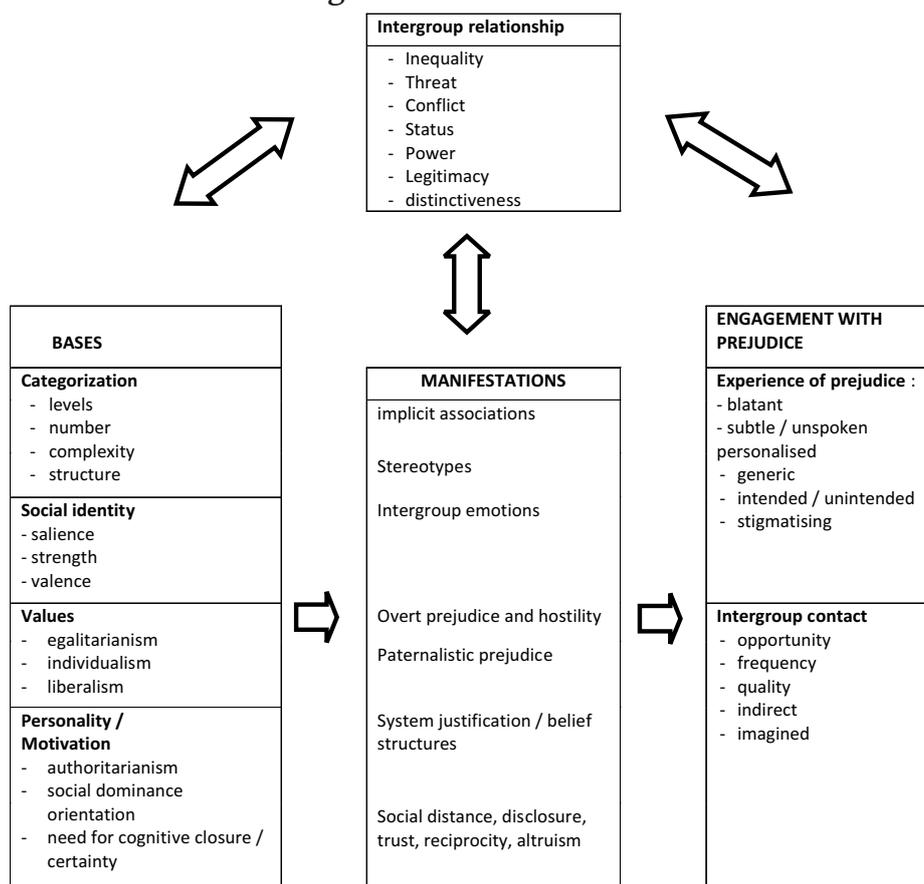
Taylor, dkk, 2009).

Prasangka dapat mempengaruhi kesempatan seseorang, sumber-sumber sosial, harga diri, motivasi dan keterlibatannya di masyarakat luas Abraham (2010).

dan norma sosial yang mendefinisikan “siapa dia dalam menerjemahkan diri ke dalam maupun ke luar” pada kelompok sosial.

Prasangka lebih mungkin terbentuk dan tampak dimana :

Komponen dan Proses Prasangka



Abrahams (2010)

Dari skema di atas tampak bahwa:

1. *intergroup context* merujuk pada cara orang melihat anggota dari kelompok sosial lain. Cara orang melihat berhubungan dengan kekuasaan, asal dari perbedaan, dan bagaimana orang merasakan ancaman dari kelompok lain. Persepsi *intergroup* ini membentuk sikap dan prasangka.
2. Latar belakang psikologis terjadinya prasangka merujuk pada nilai kunci seseorang; cara mereka melihat diri mereka dan orang lain; perasaan identitas sosialnya,
 - a. Kelompok mempunyai nilai kunci yang berbeda atau bahkan bertentangan
 - b. Orang lain tampak berbeda
 - c. Orang melihat identitasnya dalam hal merasa “memiliki kelompok”
 - d. Kelompoknya “berbeda dengan kelompok lain”.
3. Manifestasi prasangka; terdapat banyak cara dalam mengekspresikan prasangka. Stereotipe dapat positif atau negatif, berhubungan dengan ketakutan bahwa kelompok lain dapat mengancam. Orang

menggunakan bahasa, tingkah laku, reaksi emosional dan media dalam mengekspresikan prasangka.

4. Efek dari prasangka berupa pengalaman prasangka dan kontak *intergroup*. Pengalaman prasangka berbeda pada masing-masing orang. Kontak antar kelompok memungkinkan saling pemahaman, oleh karena itu untuk mengurangi prasangka perlu kontak yang dekat dan bermakna.

Dari skema tersebut seiring dengan penelitian yang dilakukan oleh Sherman, J.W, dkk (2003) menyimpulkan bahwa seseorang yang mempunyai derajat prasangka yang tinggi akan dengan mudah melakukan proses *stereotyping* informasi yang tidak konsisten. Penelitiannya menunjukkan bahwa individu yang mempunyai derajat prasangka yang tinggi mempunyai cara yang berbeda dalam melakukan perhatian, menghubungkan suatu kejadian dan proses membuat keputusan daripada orang yang derajat prasangkanya rendah

Model Mutual Akulturasi untuk Mengurangi Prasangka

Berdasarkan uraian di atas tampak bahwa permasalahan agresi yang berakar dari prasangka diperlukan pendekatan yang sifatnya merubah secara fundamental pola pikir seseorang dalam kelompok. Penanganan prasangka yang hanya bersifat temporer dan represif dari pemerintah hanya akan meninggalkan "dendam" yang tidak terselesaikan dan sewaktu-waktu dapat meledak kembali dalam bentuk kerusuhan rasial. Hal ini dapat kita analisis dari sering berulangnya kerusuhan rasial di beberapa daerah di Indonesia.

Penelitian yang dilakukan Wittig, M. A, dkk (2007) mengemukakan beberapa langkah untuk mengurangi prasangka, antara lain:

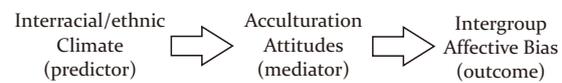
1. Kontak antar kelompok (*intergroup contact*)
2. Kontak antar kelompok etnis dalam kedekatan geografis memunculkan paradoks untuk toleransi, di satu sisi dapat meningkatkan ketegangan di lain pihak memberikan kesempatan untuk belajar

toleransi.

Menurut Allport (1954) ada 4 kondisi yang diperlukan untuk mengurangi prasangka, yaitu :

- a. Norma yang mendukung
- b. Status yang sejajar / sebanding
- c. Ketergantungan
- d. Kesempatan untuk saling mengenal satu sama lain secara individual

Mengadapatasi dari konsep Allport (1954) dan Berry, dkk, (1986), dikemukakan model 3 komponen yang berisi



SIMPULAN

Kerusuhan etnik yang terjadi di Indonesia dapat digolongkan pada agresivitas tinggi dimana kualitas hasil agresinya cukup dahsyat, misalnya kepala terpotong, usus terburai, dll. Agresi seperti tersebut mendorong tumbuh suburnya rasa balas dendam, sehingga yang terjadi adalah kualitas agresi yang makin lama makin meningkat. Semula senjata untuk melampiaskan agresi adalah batu dan panah, dengan munculnya rasa balas dendam meningkat menjadi badik, senapan, bahkan bom Molotov. Keinginan untuk membunuh akan terpuaskan bila korbannya menderita, misalnya dengan memenggal kepala.

Berdasarkan *General Aggression Model* (GAM) proses yang paling menonjol adalah proses saling mempengaruhi afeksi, kognisi, dan pembangkitan (*arousal*) individu. Proses prasangka etnis yang terjadi di Indonesia adalah saling mempengaruhi antara hubungan *intergroup*, hal-hal yang mendasari prasangka, manifestasi dari prasangka, dan keterlibatan dalam prasangka.

Penduduk asli merasa kedatangan pendatang ke daerahnya merupakan ancaman, merebut status dan kekuasaan. Terdapat perbedaan nilai dari kehidupan. Prasangka ini kemudian dimanifestasikan dalam beberapa bentuk antara lain menciptakan jarak sosial dengan etnis lain.

Oleh karena itu, penanganan prasangka tidak dapat dilakukan setengah-setengah, dikuatirkan dapat menjadi bom waktu yang siap meledak kapan pun? Model Mutual Akulturasi memungkinkan terjadinya proses kecenderungan untuk memelihara nilai dari identitas budaya asal dan kecenderungan untuk menilai interaksi secara sukarela terhadap kelompok budaya lain (disebut sebagai orientasi *outgroup*). Pada model ini

individu distimulasi untuk mengeksplorasi budayanya sendiri maupun orang lain. Dengan saling mempelajari budaya, diharapkan munculnya rasa saling menghormati budaya dan kelompok lain.

PUSTAKA ACUAN

- Abrahams, D, (2010). *Process of prejudice: Theory, evidence, and intervention*. Equality and Human Right Commission. Manchester: University of Kent (dalam http://equalityhumanrights.com/upload_files/research/56_processes_of_prejudice.pdf) diakses tanggal 23-2-2012
- Anderson, C. A. & Carnagey, N. L, (2004). *Violent evil and the general aggression model*. (dalam Miller, A. G (Ed.) *The Social Psychology of Good and Evil*. New York : The Guilford Publications. <http://www.psychology.iastate.edu/faculty/caa/abstracts/2000-2004/04ac.pdf>
- Sherman, J. W, dkk (2003). *Prejudice and stereotype maintenance process: Attention, attribution, and individuation*. (dalam Gil, N, 2003. [Pzacad.pitzer.edu/~hfairchi/courses/Spring2011/p.103/PPpdf/GIL0301.pdf](http://acad.pitzer.edu/~hfairchi/courses/Spring2011/p.103/PPpdf/GIL0301.pdf) diakses 25-2-2012).
- Taylor, S. E, Peplau, L. A & Sears, D (2009). *Psikologi sosial 12ed*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Wittig, M.A, dkk, (2007) *Responding to racial-ethnic diversity: A mutual acculturation model of prejudice reduction* (dalam http://www.csun.edu/~ata20315/Pubs/Wittig_et_al_2007_translated.pdf diakses tanggal 22-2-2012
- William, K, 2006, <http://www.brianpaciotti.com/Aggression/violent/behavior.pdf> diakses tanggal 20-2-2012