

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.2 Latar Belakang

Sebagai makhluk sosial individu tidak lepas dari hubungan antara sesama individu dan saling mempengaruhi untuk dapat memenuhi kebutuhan masing-masing. Kebutuhan tersebut berisi kebutuhan sosial untuk hidup berkelompok dengan individu lain dan diperlukan untuk berhubungan dengan individu lain, sering kali didasari atas kesamaan ciri atau kepentingannya masing-masing. Dengan demikian akan terbentuk kelompok sosial dalam masyarakat dan terbentuklah interaksi sosial didalamnya (Setiadi & dkk, 2011).

Kemampuan berinteraksi sosial kini semakin berkurang dengan adanya perkembangan teknologi dalam bidang komunikasi. Teknologi pada hakikatnya dibuat untuk membuat hidup individu menjadi semakin mudah. Kemajuan teknologi yang semakin pesat nyaris membuat individu tidak jarang terbebas dari penggunaan *Smartphone*, baik secara langsung maupun tidak langsung. Seiring dengan era globalisasi tuntutan kebutuhan mendapatkan informasi yang cepat, peranan teknologi komunikasi menjadi sangat penting pada era sekarang ini (Sarwar & Rahim, 2013).

Hal tersebut diperkuat dengan Lembaga Survei Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) tahun 2016 menyatakan bahwa *handphone* merupakan salah satu alat komunikasi yang mengalami perkembangan sangat cepat yaitu dengan munculnya teknologi *Smartphone* yang didalamnya memiliki kemampuan lebih tinggi dari *handphone* biasa. Di Indonesia saat ini tercatat sebanyak 281,9 juta orang yang aktif menggunakan *Smartphone* dan bila dilihat dari jenis gadget yang digunakan untuk mengakses internet, *Smartphone* tetap mendominasi dengan jumlah 85% pengguna. Disusul oleh *netbook* sebanyak 32%, tablet 14% dan desktop sebanyak 13%. *Smartphone* sudah dikategorikan sebagai sebuah komputer kecil yang bisa mengolah data dan mengakses internet. *Smartphone* sudah menjadi barang dengan tingkat kebutuhan yang

sangat penting. Hal ini dikarenakan *Smartphone* praktis dan dapat digunakan dimana saja dan dibawa kemana saja (Balitbang, 2017).

*Smartphone* yang dilengkapi berbagai macam fitur yang menarik menambah kemudahan bagi para penggunanya, seperti berkomunikasi melalui dunia maya atau virtual, mencari hiburan atau informasi, dan berbagai aktivitas sehari-hari melalui jejaring sosial. Sering juga dijumpai individu tidak hanya menggunakan *Smartphone* untuk hal penting atau pekerjaan melainkan hanya untuk mengisi kekosongan dan kesepian, namun berlanjut ketika sudah melakukan interaksi dengan individu lain secara bersamaan, yaitu komunikasi secara langsung dan dalam dunia maya atau virtual contoh ketika sedang makan bersama atau kegiatan lain yang lebih mementingkan *Smartphone* tanpa melihat situasi yang ada (Timothy, 2018)

Fenomena yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari individu sering kali mengoperasikan *Smartphone* pada suasana yang tidak tepat ketika sedang berada kafe atau kantin momen berkumpul dengan teman atau keluarga yang dilakukan adalah memotret makanan yang telah disajikan dan mengunggahnya ke media sosial, selepas itu sering kali individu lain berkomentar atas status yang dibuat, sehingga percakapan di dunia maya lebih menarik daripada orang lain yang berada disekitarnya. Perilaku tersebut mengakibatkan individu lain yang berada disekitarnya merasa terabaikan sehingga yang terabaikan ikut bermain dengan *Smartphone*-nya. (Achmad Fauzan, 2018)

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Alto (2016) menjelaskan bahwa dampak kebiasaan penggunaan *Smartphone* padamasyarakat Amerika yang hasil respondenya memiliki tingkat kecemasan yang tinggi untuk merespon pesan yang masuk pada *Smartphone*-nya ketika berada di acara makan malam 74% responden dengan tingkat kecemasan yang rendah merasa tidak keberatan jika seseorang penerima menunda untuk melihat pesan atau panggilan masuk pada *Smartphone* sampai selesai makan, sedangkan responden 55% dengan tingkat yang tinggi mengatakan hal yang sama.

Kemudian sebagian besar responden 68% mengatakan seharusnya tidak melihat pesan atau panggilan masuk pada *Smartphone* pada saat makan dan dapat membuka *Smartphone* sesudah makan selesai.

Seperti yang dilansir dari CNN Indonesia oleh Ferdy Thareras (2017) menyatakan bahwa tidak sedikit individu saat berinteraksi dengan individu lainnya, mereka sangat sering menggunakan *Smartphone*-nya khususnya pada generasi milenial. Dapat diperhatikan saat berada ditempat umum yang terdapat dikafe, teman makan dan tempat umum yang lainnya seringkali pasangan atau sekumpulan teman yang seharusnya saling berinteraksi namun justru mereka sibuk memainkan *Smartphonena* meskipun bukan soal pekerjaan. Kebosanan individu saat berinteraksi tatap muka lalu beralih berinteraksi dengan individu lain melalui *Smartphone*.

Ditambah lagi pada era pandemi covid-19 yang mengharuskan setiap orang yang tidak berkepentingan keluar lebih baik dirumah masing-masing dan jika keluar rumah yang diharapkan bisa menjaga jarak individu satu dengan individu lainnya hal tersebut mengakibatkan kurangnya interaksi secara langsung dan mengganti komunikasi dengan komunikasi jarak jauh secara *online* menggunakan *smartphone* meningkatkan tingginya pengguna *smartphone*. Di lansir dari Liputan6.Com Oleh angga yuniar (2021).

Menurut *International Data Corporation* (IDC) semenjak terjadinya pandemi covid-19 meningkatnya penggunaan *smartphone* sebesar 49% dibandingkan sebelum adanya pandemi covid-19 hanya 21% (Dewi, 2020) peningkatan penggunaan *smartphone* dikarenakan adanya proses perubahan interaksi sosial akibat pandemi covid-19 yang membuat setiap individu lebih sering menggunakan *smartphone* untuk berkomunikasi dan melakukan kegiatan yang lain , seperti berkerja dari rumah, hingga belajar dan kuliah yang mengharuskan secara online (Retia, 2020). Sehingga mengakibatkan ketika individu satu sama lain bertemu secara langsung tidak heran jika salah satu atau individu lain sudah terbiasa dengan *smartphonena* dan mengabaikan individu lainnya. Hal ini di namakan dengan istilah perilaku *phubbing*.

Dari beberapa fenomena yang telah dijelaskan diatas bahwa dapat di simpulkan fenomena tersebut merupakan perilaku *Phubbing*. Perilaku *phubbing* digambarkan seseorang dalam lingkungan sosial dengan memperhatikan telepon seseorang bukan berbicara dengan orang tersebut secara langsung. Dimana istilah ini pertama kali diciptakan di kampanye oleh kamus *Macquaire* untuk mewakili masalah yang berkembang dalam penyelagunaan *Smartphone* dalam situasi sosial. Dalam interaksi sosail, *phubber* dapat didefinisikan sebagai seseorang yang dimulai *Phubbing* nya, sedangkan *phubbe* dapat didefinisikan sebagai orang yang penerima perilaku *Phubbing* (Chotpitayasunondh, 2018).

Perilaku *Phubbing* dapat digambarkan sebagai individu yang melihat *Smartphone*-nya selama percakapan dengan orang lain dan kurang peduli pada komunikasi interpersonal. Karna fitur ponsel yang menarik, perilaku *Phubbing* adalah perilaku yang menyimpang pada lingkup sosial, sehingga dapat menghasilkan lingkaran *Phubbing* yang kuat dan memperkuat diri yang membuat perilaku menjadi normatif, dampak Perilaku *Phubbing* ini menunjukkan bahwa hal itu dapat menimbulkan reaksi negatif dan kesal seperti orang-orang merasakan interaksi mereka menjadi kualitas yang kurang baik (Karadag, 2015).

Fenomena *phubbing* menjadi dianggap sesuatu hal yang negatif dikarenakan inidividu cenderung mengabaikan lawan bicara dan tidak memberikan apresiasi, sedangkan didalam presefektif interaksi sosial yang di kemukakan oleh (De vito, 2015) mengatakan bahwa berjalannya salah satu syarat agar interaksi berjalan efektif adalah mengelola komunikasi dan beorientasi pada orang lain dimana individu harus menghargai lawan bicara sehingga lawan bicara tidak merasa terabaikan dan diharapkan komunikasi dua arah akan tercipta

Dahulu jika individu ingin berkomunikasi menyampaikan pesan atau informasi kepada orang lain harus bertemu dan berinteraksi secara tatap muka langsung. Tidak sama dengan saat ini, hanya dengan waktu yang singkat

informasi bisa disampaikan dengan adanya media baru yang merupakan sarana baru hadir. Hal ini menandakan dengan kehadiran teknologi yang ada pada saat ini untuk memenuhi kebutuhan informasi secara cepat oleh setiap individu yaitu *Smartphone*. (Hanika,2015)

Kehadiran *Smartphone* menjadi perangkat yang mampu mengantarkan informasi dalam hitungan detik dan mampu mengakses apapun yang individu inginkan, dengan bentuk yang praktis dan terdapat fitur-fitur yang menarik *smartphone* menjadi perangkat yang membuat penggunaannya menjadi lebih nyaman dan tidak bisa jauh dengan *smartphone*. (Vientam,2006). Selain memiliki dampak yang positif, *smartphone* juga memiliki dampak yang negatif bagi kehidupan individu itu sendiri seperti halnya dalam lingkup sosial yang ditimbulkan dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan yaitu perilaku pengabaian terhadap lingkungan sekitar.

Penelitian yang dilakukan oleh (Lee, 2013) menyebutkan bahwa fenomena perilaku *phubbing* muncul karena besarnya ketergantungan individu terhadap *smartphone* dan internet. Jika umumnya ketergantungan dihasilkan karena minuman, obat-obatan, zat tertentu maka dalam perilaku kecanduan terhadap *smartphone* karena adanya ketergantungan penggunaan *smartphone* yang semakin lama semakin meningkat.

Tingkat pengguna *smartphone* di Indonesia meningkat rata-rata sebesar 33% setiap tahunnya dan di dominasi oleh penduduk dengan usia rentang dibawah 30 tahun sebanyak 61% dari seluruh pengguna *smartphone* (kabar Bisnis, 2015). Dan hasil surevey APJII menunjukkan bahwa kebanyakan pengguna *smartphone* berusia 18 sampai dengan 25 tahun, hal ini disebabkan karena kategori usia tersebut memiliki perilaku yang aktif dalam mengakses apapun di jejaring teknologi digital dan memiliki rasa ingin tahu yang besar dalam mengoprasikan teknologi digital berbasis internet (APJII,2015). Rentang usia tersebut berada pada masa dewasa awal.

Masa dewasa awal merupakan masa dimana individu memasuki tahap kehidupan yang baru, dimana individu mulai dan menata masa depannya seperti



berkuliah dan mencari ilmu. Kegiatan menyebabkan individu terkadang sulit menemukan waktu untuk membangun interaksi sosial secara langsung dengan relasi teman dan keluarga yang berjarak cukup jauh, sehingga kemajuan teknologi membuat individu yang di sediakan pada era sekarang membuat individu tersebut lebih lekat dengan kemajuan teknologi yaitu *smartphone*, sehingga cenderung beresiko untuk ketergantungan akan *smartphone*. (Majorsy, Kinasih, andriani & Lisa, 2013)

Penggunaan *smartphone* dengan usia rentang 18-25 tahun biasanya tidak hanya untuk berkomunikasi saja melainkan bisa mengubah gaya dalam penampilan dan membuat inidividu lebih banyak mengetahui tentang teknologi yang menyebabkan terjadinya perilaku kecanduan *smartphone* dan tidak bisa jauh dari *smartphone*-nya. (Goswarni & Singh, 2016) lalu penelitian yang (kwon, kim, yang, 2013) bahwa pada masa remaja akan lebih rentan mengalami perilaku adiksi *smartphone* hal tersebut dikarenakan pada usia remaja atau dewasa awal adalah masa dimana mereka ingin mencoba hal baru didalam kehidupannya, namun minimnya keterbukaan terhadap apa yang dirasakan sehingga membuat mereka lebih nyaman menghabiskan waktu dengan mencoba hal-hal yang dianggap mampu membuat mereka nyaman dan tak terkendali dan biasanya mengabaikan hal-hal yang ada disekitarnya.

Menurut riset terbaru yang dilakukan oleh perusahaan *Mobile Furry* Individu yang disibukan dengan *smartphonenya* dibandingkan hal-hal yang ada disekitarnya seperti halnya saat berinteraksi secara langsung biasanya tidak fokus dengan lawan bicara saat berinteraksi sosial dan membuat komunikasi tidak efektif yang menyebabkan kesalah pahaman antara lawan bicara dan tidak dapat meyerap informasi secara maksimal dengan individu tersebut dan lawan bicara harus mengulang kembali pernyataan sama.

Ketidak mampuan individu dalam menerima informasi secara utuh. Kesenjangan akan hal tersebut membuat tujuan utama dari interaksi sosial menjadi terganggu yang disebabkan oleh beberapa hal, salah satunya terfokus pada apa yang dikerjakannya yaitu penggunaan *smartphone* yang tidak melihat

situasi yang ada dikarenakan intensitas penggunaan *smartphone* yang tinggi yang menyebabkan kualitas interaksi sosial semakin menurun (Sparks, 2013)

Hal tersebut bertentangan dengan bentuk interaksi sosial yang ideal yang dikemukakan oleh (Budayana, 2005) bahwa interaksi sosial yang paling ideal adalah dengan bersifat transaksional yang berarti interaksi dilihat sebagai sesuatu yang dinamis dan memunculkan timbal balik antara individu tersebut dengan lawan bicara. Hal tersebut sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Soerjono Soekanto (dalam Asrul Muslim, 2013) salah satu syarat terjadinya interaksi sosial yang efektif yaitu, komunikasi di mana komunikasi tersebut harus mampu menyampaikan pesan dari individu satu dengan yang lainnya lalu memberikan tindakan atau reaksi dan tindakan untuk memberikan timbal balik.

Dalam perilaku tersebut menjadikan pengguna *smartphone* tidak bisa lepas dari perangkat dan mempengaruhi kehidupan sosial individu itu sendiri pernyataan tersebut didukung oleh penelitian (Pinchot & Dkk, 2010) yang menyebutkan bahwa komunikasi yang terjadi di kehidupan sehari-hari telah berubah. Orang tidak lagi merasa tabu jika harus disibukan dengan *smartphonenya* ketika perbincangan, individu lebih disibukan dengan *smartphone* dibandingkan harus berinteraksi dengan lawan bicara atau membangun hubungan dengan lingkungan.

Sekalipun pengguna *smartphone* ditengah interaksi dianggap hal yang wajar tetapi individu lain akan merasa terganggu sehingga kedekatan hubungan di antara korban *phubbing* dan *phubber* juga semakin jauh oleh lingkungan sosialnya dan mengakibatkan kepekaan terhadap lingkungan menjadi menurun. sejalan dengan yang diteliti oleh (Kwon & Yang, 2013) seseorang yang sudah ketrgantungan dengan *smartphone* yang dimilikinya maka akan cenderung mengabaikan lingkungan sekitarnya dan akan berpeluang untuk melakukan perilaku pengabaian yaitu perilaku *Phubbing*. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Karadag, 2015) salah satu faktor yang menyebabkan perilaku *phubbing* ialah adanya kecenderungan akan *smartphone* atau adiksi *smartphone*.

Kapanpun dan dimanapun individu menggunakan *smartphonenya* sehingga dapat mengganggu interaksi sosial dengan individu lain yang dilakukan secara *face to face*. Misalnya ketika sedang berkumpul, bercengkrama bahkan ketika berdiskusi dengan orang lain individu spontan akan memeriksa *smartphonenya* untuk memastikan ada pesan atau panggilan masuk atau tidak, contoh lain seringkali ditemui di kehidupan sehari-hari ketika sedang berkendara mobil atau motor, orang akan langsung meraih *smartphonya* ketika ada notifikasi masuk.

Pada penelitian ini adiksi *smartphone* yang akan diteliti pada mahasiswa belum sampai keganggu tetapi hanya melainkan perilaku kecenderungan adiksi *smartphone*, hal tersebut mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh (Young, 1996) menggunakan kriteria diagnosis judi patologis gambling dari DSM IV (*Diagnosis and Statistical Manual Of Mental Disorder*) lalu peneliti melakukan observasi, wawancara dan survey.

Berdasarkan hasil observasi sederhana yang dilakukan di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya peneliti sering menjumpai sekelompok mahasiswa yang sedang berkumpul bukan berinteraksi satu sama lain tetapi masing-masing sibuk memainkan *smartphonenya*. Peneliti juga beberapa kali melihat saat mahasiswa yang sedang mengendarai motor ke arah parkir mahasiswa itu sedang menggunakan *smartphonenya* dan peneliti juga melihat saat dikantin mahasiswa yang sedang menunggu makanan datang salah satu mahasiswa sedang bercengkrama dan lawan bicaranya sedang menggunakan *smartphone* sehingga mengabaikan lawan bicaranya.

Peneliti juga telah melakukan wawancara pada tanggal 7 Desember 2020 kepada 5 orang mahasiswa Berikut hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan 5 orang mahasiswa yaitu Subjek yang berinisial RA, merasa cemas jika jauh dari *Smartphone-nya* dan merasa kesepian jika tidak dekat *Smartphone* karena menurut subjek dengan adanya *Smartphone* bisa mendapatkan informasi lebih cepat dan praktis selain itu subjek juga sering kali menggunakan *Smartphone* nya pada saat berkumpul dengan temannya dan berkali-kali mengecek notifikasi yang masuk, hal tersebut membuat subjek mengaku saat ini ia sudah ketergantungan pada *Smartphone-nya* dan susah lepas



pada *Smartphone* subjek juga mengatakan sehari penggunaan *smartphone* bisa mencapai 9-10 jam perhari bahkan lebih.

Lalu subjek berinisial BP sering kali mengecek *Smartphonenya* pada saat berinteraksi dengan temannya hal itu membuat subjek tidak fokus akan pembicaraan yang sedang berlangsung. Subjek terkadang melakukan hal itu berulang kali secara sadar karena menurut subjek terkadang temannya melakukan hal yang sama seperti apa yang telah lakukan, hal itu membuat subjek merasa yang dilakukan menjadi hal yang biasa dan lumrah.

Subjek berinisial EV sering kali menemui teman-temannya melakukan hal yang tidak terpuji seperti pada saat makan dikantin kampus, teman subjek sering memainkan *Smartphone-nya*, makan menjadi lama dan obrolan pada saat itu tidak terhubung atau nyambung, subjek merasa terabaikan karena hal itu subjek menjadi malas berbincang dan subjek merasa kesepian lalu subjek mengikuti apa yang temannya lakukan yaitu bermain dengan *Smartphone*, hal itu menurut subjek membuat interaksi secara langsung lebih berkurang walaupun ada orang disekitarnya. Subjek menyatakan bisa menghabiskan waktu yang lama untuk menggunakan *smartphonenya* dalam satu hari yaitu bisa mencapai 9- 11jam

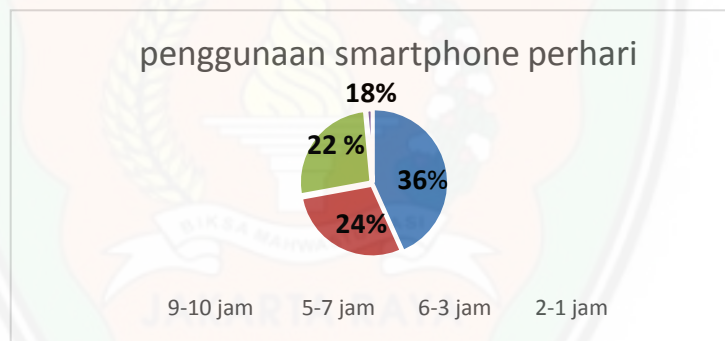
Subjek berinisial HI merasa gelisah saat *Smartphone-nya* sedang dalam pengisian daya, subjek sering kali mencabut *Smartphone-nya* walaupun pengisian daya belum terisi penuh alasan subjek yaitu agar tidak bosan subjek mengaku seringkali mengoperasikan *Smartphone-nya* disaat yang tidak tepat seperti saat perkuliahan, saat makan, dan seringkali membuka pesan atau mengangkat telepon bahkan membuka sosial media pada saat sedang berkumpul dengan teman, berkendara subjek merasa sudah ketergantungan akan *Smartphone* subjek mengatakan bisa menghabiskan waktu 10-11 jam perhari dalam intensitas menggunakan *smartphonenya* .

Subjek berinisial ID merasa *Smartphone* adalah hal yang sangat penting untuknya karena menurut subjek *Smartphone* mempermudah dalam hal apapun salah satunya komunikasi subejek merasa nyaman ketika *Smartphone* berada didekatnya dan baterai *Smartphone* terisi penuh,subjek mengaku pada saat

berkumpul dengan teman atau keluarga seringkali subjek memainkan *Smartphone*-nya dan pada saat makan bersama dengan teman subjek seringkali memotret makanan atau minuman yang telah dipesan lalu subjek sibuk dengan mengedit atau memposting foto tersebut ke sosial media yang dimilikinya, subjek mengaku sering kali melakukan hal tersebut dan saat teman subjek mengajak berbicara subjek terkadang subjek merasa tidak fokus akan pembicaraan yang sedang berlangsung. Subjek juga mengaku seringkali menggunakan *smartphone* disaat yang tidak tepat subjek sering memainkan *smartphone*nya saat mengendarai sepeda motor

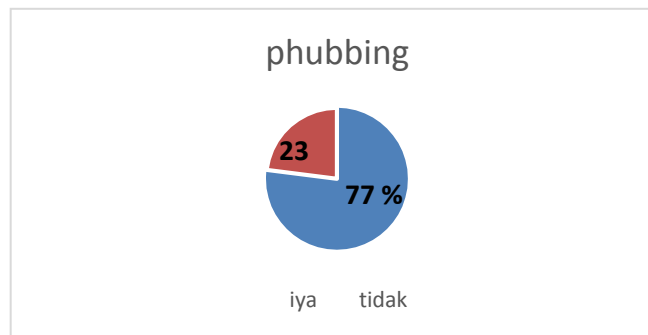
Hasil wawancara diatas diperkuat oleh survey melalui *google Form* yang telah diisi oleh 50 mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya antara lain : pada diagram 1 terdapat pernyataan berapa lama intensitas penggunaan *smartphone* dalam sehari dan berikut hasil surveynya :

**Gambar diagram 1.1**



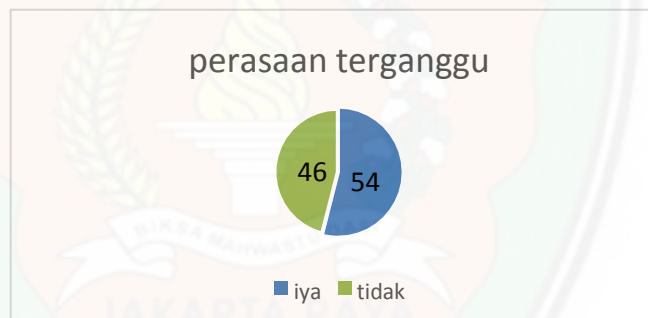
Pada diagram 1.1 dapat dilihat pengguna *smartphone* dengan hasil menunjukkan 36% mahasiswa dalam intensitas penggunaan *smartphone* 9-10 jam perhari , lalu disusul 24 % 5-7 jam perhari, lalu 22 % dengan penggunaan *smartphone* 6-3 jam perhari dan yang terakhir 18 % dengan penggunaan *smartphone* 2-1 jam perhari. Sebagian mahasiswa mengatakan *smartphone* sebagai alat berkomunikasi, mencari informasi dan kebutuhan untuk mengualitaskan diri melalui sosial media.

**Gambar diagram 1.2**



Pada diagram 1.2 terdapat pernyataan kepada subjek pernah atau tidaknya melakukan perilaku pengabaian saat menggunakan *smartphone* dapat dilihat 77% mahasiswa menjawab pernah melakukan perilaku pengabaian saat berinteraksi secara langsung dan 23% menjawab tidak pernah melakukan perilaku pengabaian kepada lawan bicara karena penggunaan *smartphone*.

**Gambar diagram 1.3**



Perilaku pengabaian terhadap orang yang ada disekitarnya karena tingginya Pada diagram 1.3 terdapat pernyataan apakah mahasiswa merasa terganggu atau merasa tidak dihargai dan yang lainnya saat lawan bicara sibuk menggunakan *smartphon*nya. 54% mahasiswa memilih terganggu atas perlakuan lawan bicara atau pernah diperlakukan *phubbing* dan 46% tidak merasa terganggu atas perlakuan lawan bicara dan menganggap semua sudah menjadi hal yang biasa.

Berdasarkan hasil wawancara dan survey yang telah dilakukan oleh peneliti mahasiswa cenderung tidak bisa jauh dengan *smatrphone* dan penggunaan *smartphone* yang cukup aktif dalam perharinya bisa mencapai 10-11 jam dalam

perhari bahkan lebih , terkadang mahasiswa mengabaikan hal sekitar karena penggunaan *smartphone* dan membuat interaksi tatap langsung berkurang dan mengakibatkan penggunaan *smartphone* pada mahasiswa menimbulkan perilaku *phubbing* itu terjadi, sebagian besar mahasiswa mengaku pernah melakukan perilaku *phubbing* dan pernah menjadi korban *phubbing* , dan menganggap hal itu sudah menjadi hal yang biasa, tetapi sebagian besar mahasiswa merasa terganggu dan tidak dihargai pada saat perbincangan berlangsung hal tersebut membuat menurunnya kualitas interaksi sosial.

Beberapa penelitian survey dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Barran, 2010). Fenomena *Phubbing* sebagai akibat kemunculan *smartphone* dapat dianalisa menggunakan teori ketergantungan akan *smartphone* atau adiksi *smartphone* mengakibatkan perilaku *phubbing* itu tercipta, perilaku *phubbing* itu sendiri disebabkan karena adiksi *smartphone*, terjadinya adiksi *smartphone* ini disebabkan karena kemudahan yang disediakan oleh *smartphone* seperti, mulai dari komunikasi jarak jauh, berjualan, membeli barang secara online, dan bisa mengakses apapun. Karena kemudahan yang diberikan oleh *smartphone* secara sadar atau tidak individu menjadi kurang peduli terhadap individu lain terutama lawan bicara saat berlangsungnya interaksi sosial.

Beberapa penelitian yang telah diuraikan diatas maka sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hayatun Munatirah & Nur Anisah, 2018) jumlah sampel di tentukan menggunakan rumus Slovin persisi 10% dari jumlah populasi besarnya sampel diambil adalah sebanyak 100 responden. Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan 81% responden merupakan usia 21-30 tahun menyatakan menggunakan *Smartphone*-nya setiap hari berada ditangannya setiap saat dan cenderung tidak bisa jauh dari *Smartphone* dan sering kali memainkan *Smartphon*nya pada situasi yang tidak tepat seperti saat berbicara ataupun berinteraksi sosial dan didapatkan 18% tingkan adiksi *Smartphone* yang rendah dikarenakan responden yang berusia 30 tahun ke atas yang artinya intensitas pengguna *Smartphone* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Perilaku Phubbing*.

Lalu penelitian dilakukan oleh (Sherly Kurnia, Novendawati Wahyu & Safitri M, 2019) Jumlah sampel pada penelitian ini adalah 100 orang remaja yang berusia 15-22 tahun hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan yang positif antara kontrol diri dengan perilaku *Phubbing*, kontrol diri memiliki kontribusi ( 26,1%) yang artinya kontrol diri yang rendah dan perilaku *Phubbing*( 74,9%) perilaku *Phubbing* yang tinggi. Berdasarkan hasil yang telah dilakukan oleh peneliti diatas menunjukkan jika remaja yang memiliki kontrol diri yang rendah maka perilaku *phubbing* menjadi semakin tinggi begitu pula sebaliknya jika remaja memiliki kontrol diri yang tinggi maka perilaku *Phubbing* yang dimiliki remaja rendah.

Berdasarkan latar belakang tentang variabel yang berhubungan dengan adiksi *Smartphone* dan perilaku *Phubbing* serta didukung oleh beberapa data yang diuraikan diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti apakah ada hubungan antara adiksi *Smartphone* dengan perilaku *Phubbing* saat berinteraksi sosial pada mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta raya dengan demikian, penulis mengangkat judul dalam penelitian ini yaitu “Hubungan Kecenderungan Adiksi *Smartphone* dengan Perilaku *Phubbing* saat Berinteraksi Sosial pada Mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya”.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan sebelumnya, yang berdampak kepada mahasiswa karena kurangnya interaksi sosial antar individu akibat adiksi *Smartphone* yang menyebabkan perilaku *Phubbing* itu muncul. Maka peneliti dapat membatasi rumusan masalah sebagai berikut “Adakah Hubungan Kecenderungan Adiksi *Smartphone* dengan perilaku *Phubbing* saat Berinteraksi Sosial pada Mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya”.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui “Hubungan Kecenderungan Adiksi *Smartphone* dengan Perilaku *Phubbing* saat Berinteraksi Sosial pada Mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya”.



## 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat, antara lain:

### 1.5.1 Manfaat Praktis

1. Bagi mahasiswa

Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk meminimalisir terjadinya perilaku *Phubbing* dan mengurangi penggunaan *Smartphone* pada saat terjadinya interaksi sosial agar kualitas interaksi semakin baik

2. Bagi peneliti selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan dan mendorong minat pembaca yang tertarik dan berkecimpung di bidang psikologi untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai Adiksi *Smartphone*, dan perilaku *Phubbing* dan dampak yang terjadi. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

### 1.5.2 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini untuk memberikan pengetahuan mengenai bagaimana individu berinteraksi dengan individu yang mengalami kecenderungan adiksi *Smartphone* dan perilaku *Phubbing*. Selain itu juga bertujuan untuk dapat memberikan sumbangan atau referensi ilmiah bagi psikologi dalam memperkaya wawasan mengenai adiksi *Smartphone*, Perilaku *Phubbing* dan interaksi sosial.

## 1.6 Keaslian Penelitian

Di bawah ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan:

1. Abdullah syifa (2016) dengan judul Intensitas pengguna *Smartphone*, prokrastinasi akademik, dan perilaku *Phubbing* pada mahasiswa peneliti ini menggunakan skala likert analisis menggunakan uji statistik *Multivariate analysis of variance* jumlah sampel sebesar 103 dengan *accidental sampling* dari program studi Psikologi Islam IAIN Pontianak dengan hasil

ada pengaruh intensitas pengguna *Smartphone* terhadap Perilaku prokrastinasi akademik mahasiswa sebesar ( $F=2,838;0,026<0,05$ ) Intensitas pengguna *Smartphone* mempengaruhi prokrastinasi akademik mahasiswa sebesar ( $F=3,990;0,022<0,05$ ) dan hasil penelitian ini adanya pengaruh antara intensitas pengguna *Smartphone* dengan prokrastinasi akademik dan Perilaku *Phubbing* pada mahasiswa program studi Psikologi Universitas Islam Pontianak.

2. Dian Asa Pinasti & Erin Ratna Kustanti (2017) dengan judul Hubungan antara Empati dengan Adiksi *Smartphone* pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Sains dan Matematika Universitas Diponegoro Semarang. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa fakultas ilmu budaya, sains dan matematika sampel penelitian berjumlah 309 mahasiswa. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik *stratified accidental sampling*. Hasil menunjukkan terdapat hubungan negatif dan signifikan antara empati dengan adiksi *Smartphone* ( $p = 0,038$ ). Hasil tersebut menunjukkan semakin tinggi empati maka semakin rendah adiksi *Smartphone* dan semakin rendah empati maka semakin tinggi adiksi *Smartphone*.
3. Anastasya Latubessy & muhamad Noor Ahsin (2018) dengan judul Hubungan *Smartphone Addiction Self-Efficacy* dengan Prestasi Akademik Pada remaja. Dengan jumlah sampel 219 siswa dengan menggunakan cluster sampling dan data dikumpulkan menggunakan kuesioner dan analisis dengan uji spearman dengan menunjukan hasil *Smartphone* dapat menurunkan self efficacy arah korelasi negatif *Smartphone addiction* juga dapat menurunkan prestasi akademik ( $p = 0,262$ ) yang artinya arah korelasi negatif dan hasil akhir menunjukan tidak terdapat hubungan antara *Smartphone* addiction dan self-efficacy dengan prestasi akademik pada remaja.
4. Bela Gustilawati, Deviani Utami & Supriyati (2020) dengan judul Tingkat Kecanduan *Smartphone* dan Efficacy dengan Prestasi Belajar Mahasiswa

Fakultas Kedokteran Universitas Malahayati metode penelitian ini menggunakan menggunakan pendekatan analitik observasional dengan desain cross sectional. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan metode purposive sampling dan didapatkan jumlah sampel 118 orang, analisis data menggunakan uji korelasi Spearman. Hasil uji statistik bivariat korelasi yang didapatkan masing-masing nilai ( $p$ -value= 0,000) pada *self efficacy* hasil kesimpulan penelitian ini terdapat hubungan bermakna antara kecanduan *Smartphone* dan *self efficacy* dengan prestasi belajar pada mahasiswa fakultas kedokteran Universitas Malahayati.

5. Fildzah Shabrina (2020) dengan judul Hubungan Perilaku *Phubbing* dengan Kepuasan Menikah pada Mahasiswa yang sudah Menikah. Dengan sampel yang berjumlah 100 responden dengan pemilihan sampel menggunakan teknik accidental sampling. Instrumen pada penelitian ini adalah *Enrich Marital Satisfaction Scale* yang telah diadaptasi, penelitian ini menghasilkan terdapat hubungan negatif yang signifikan antara Perilaku *Phubbing* dengan kepuasan pernikahan dengan nilai  $r = -0,271$  dengan nilai signifikan 0,006 yang menunjukkan bahwa semakin tinggi Perilaku *Phubbing* maka semakin rendah kepuasan pernikahan dan begitupun sebaliknya semakin rendah *Phubbing* maka semakin rendah kepuasan pernikahan pada mahasiswa yang sudah menikah.