

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Smartphone* adalah suatu alat telekomunikasi yang digunakan oleh masyarakat luas dan merupakan alat yang memberikan banyak kemudahan bagi mereka yang menggunakannya salah satunya adalah kemudahan dalam hal berkomunikasi (Barakati, 2013). Begitu juga dengan internet, seseorang memanfaatkannya untuk mengakses informasi-informasi seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi. Tidak hanya itu, dua orang dengan jarak yang jauh juga bisa dimudahkan dalam bertatap muka tanpa harus bertemu langsung tetapi hanya dengan layanan *video call* dan masih banyak layanan lainnya seperti media rekreasi, *refreshing* dan jutaan jenis *games* yang tersedia. Penggunaan *smartphone*, memiliki dampak baik positif maupun negative. Dampak positifnya adalah mempermudah dalam berkomunikasi, meningkatkan jalinan sosial, menghilangkan stress dengan adanya fitur wifi di dalam *smartphone* sehingga dapat membantu pengguna dalam mengakses internet sehingga dengan mudah mendapatkan informasi. Dampak negatif penggunaan *smartphone* antara lain terjadi perubahan perilaku seseorang dalam berinteraksi dan gangguan komunikasi verbal baik secara langsung maupun tidak langsung (Syarif, 2013).

Menurut data emarketer.com, Indonesia menjadi negara pengguna *smarthphone* terbesar di Asia Tenggara. Maraknya pengguna ponsel didukung pula oleh harganya yang murah dan kemampuan adaptasi generasi muda terutama mereka yang lahir pada tahun 1995 hingga 2010. Hasil studi Polling Indonesia bersama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang diambil selama periode Maret hingga 14 April 2019 menunjukkan bahwa jumlah

pengguna internet di Indonesia tumbuh 10,12 persen. Angka ini meningkat dari tahun 2017 saat angka penetrasi internet di Indonesia tercatat sebanyak 54,86 persen. Hasil survei APJII tahun 2018 juga menunjukkan bahwa setiap harinya penggunaan internet paling banyak diakses melalui perangkat ponsel dengan persentase sebanyak 93,9%.

Pada hakikatnya teknologi *smartphone* diciptakan agar dapat mempermudah manusia dalam beraktivitas serta memberikan kenyamanan bagi penggunanya. Perkembangan zaman yang semakin modern menciptakan berbagai macam teknologi *smartphone* yang semakin canggih sehingga membuat hampir tidak ada bidang kehidupan manusia yang bebas dari penggunaannya khususnya teknologi komunikasi yang saat ini mampu memberikan transformasi bagi kehidupan manusia. Peran teknologi komunikasi saat ini menjadi sangat penting karena banyaknya tuntutan kebutuhan akan pertukaran informasi yang cepat dan tepat. Teknologi komunikasi yang berkembang saat ini telah memungkinkan manusia untuk terhubung satu sama lain tanpa dibatasi jarak, ruang, dan waktu. Sridanti (2018) mengatakan, *Smartphone* adalah telepon yang menyediakan fitur yang berada diatas dan di luar kemampuan sederhana untuk membuat panggilan telepon. Sementara istilah dapat digunakan secara wajar untuk semua jenis telepon, *smartphone* biasanya dipahami sebagai ponsel dan bukan telepon rumah. Selama bertahun-tahun, konsep ponsel pintar terus berkembang sebagai perangkat tangan telah menjadi lebih canggih.

Dengan kemajuan teknologi *smartphone* dan kemudahan mengakses internet yang merupakan kegiatan yang sudah menjadi rutinitas kebanyakan masyarakat saat ini. Bukan hanya komputer/laptop saja yang dapat mengakses internet, melainkan dengan menggunakan *smartphone* seseorang dengan mudah dapat mengakses internet dimana saja berada, dalam internet juga terdapat situs pertemanan dan situs jejaring sosial yang digunakan oleh pengguna dunia maya untuk

melakukan interaksi dan komunikasi. Adapun situs jejaring sosial yang tersedia di internet yaitu Facebook, Twitter, Instagram, WhatsApp, Telegram, Snapchat, dan lain sebagainya. Media sosial dianggap sebagai satu-satunya cara untuk memenuhi kebutuhan. Seolah-olah manusia tidak bisa hidup tanpa bantuannya. Sehingga masyarakat mencari kepuasan dalam teknologi dan menerima perintah dari teknologi. Keberadaannya dianggap sebagai kekuatan sosial yang dominan.

Berdasarkan penuturan Marissa Anita dalam kanal Youtube Merry Riana, saat melakukan scrolling di media sosial, pengguna bisa melupakan keadaan disekitarnya, dan menghabiskan durasi sangat lama. Kondisi tersebut dimaknai sebagai *phubbing*. Mahardika (2015) mengatakan, pengguna media sosial betah menggunakan aplikasi dan cenderung memiliki perilaku *phubbing* terhadap lingkungannya. Kondisi itu membawa dampak negatif bagi pengguna dalam kehidupan sosialnya. Dengan segala kemudahan yang ditawarkan penggunaan *smartphone* dalam mengakses sosial media seseorang lupa akan dampak negatifnya. Hal tersebut memperlihatkan bahwa intensitas penggunaan *smartphone* berpengaruh terhadap perubahan perilaku seseorang atau disebut dengan perilaku *Phubbing* (Kurnia, 2015).

Perkembangan teknologi dan dunia digital seakan menjadi pendorong lahirnya fenomena *phubbing*. *Phubbing* lahir dari gabungan kata *phone* dan *snubbing*. *Phubbing* diartikan sebagai perilaku tidak mengindahkan orang lain dalam interaksi sosial karena lebih terfokus pada ponselnya. (Youarti, dkk 2018) Pelaku *phubbing* disebut *phubbers*, yakni orang yang terus menerus mengecek ponselnya seperti sosial media atau *chatting*. Fenomena *phubbing* marak terjadi pada semua tingkatan usia baik muda maupun tua. Namun fenomena ini lebih sering dialami oleh para generasi muda. *Phubbing* juga diartikan sebagai perilaku seseorang yang menjadi sangat bergantung terhadap ponsel dan menjadi kurang peduli akan lingkungan sekitar. Banyak orang yang

merasa kecewa dan dirugikan oleh para pelaku *phubbing* sehingga munculah statement bahwa ponsel mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat.

Generasi muda saat ini cenderung lebih asik bermain gawai dibanding dengan berinteraksi langsung bersama lingkungan sosialnya. Hal ini pun diperkuat oleh (Turnbull, 2010) yang menyatakan bahwa salah satu dari klasifikasi pelaku *phubbing* adalah mereka yang banyak menghabiskan waktu untuk bermain internet, maka dia hanya punya sedikit waktu untuk berkomunikasi dengan orang lain secara nyata. Sebagian besar generasi muda sekarang telah menggantungkan hidup mereka pada alat-alat elektronik seperti ponsel pintar. Mereka menggantungkan hidup mereka pada *gadget* dengan berbagai alasan seperti membantu mengerjakan tugas, mencari ilmu pengetahuan, mencari sumber bacaan, mengikuti perkembangan, dll. Namun tanpa disadari, ketergantungan terhadap *gadget* yang mereka anggap sebagai penunjang studi mereka ataupun sebagai pengikut perkembangan mereka malah dapat menjadi penghambat bagi studi mereka jika tidak digunakan sesuai dengan fungsi yang sebenarnya dan dengan bijaksana. Dan secara negatif dimana ketika seseorang sudah semakin terikat dengan hal ini diduga bahwa tingkat komunikasi interpersonalnya dengan orang lain secara tatap muka akan menurun.

Safitri (2021) menyatakan, perilaku *phubbing* merupakan kondisi seseorang melakukan pengabaian terhadap pihak lain. Secara fisik mereka berada di lokasi yang sama, tetapi tidak berinteraksi, karena sibuk dengan gadgetnya masing-masing. Dalam kenyataan kehidupan sehari-hari manusia hendaknya mengutamakan tenggang rasa dan mempertimbangkan perasaan orang lain; mempertimbangkan nasib serta penderitaan orang lain. Manusia hendaknya menjaga tingkah lakunya agar tidak terjadi ketersinggungan perasaan dengan orang lain, serta tidak mementingkan dirinya sendiri. Perilaku *phubbing* kini banyak dialami

remaja, termasuk para mahasiswa. Akibatnya, mereka kurang menghargai orang lain, hal tersebut berdampak pada lingkungan sosial (Efendi, 2012). Tak berhenti di situ, kebiasaan *phubbing* juga meningkatkan resiko timbulnya depresi. Hal ini berhubungan dengan rasa tidak puas terhadap hubungan dan hidup, sebagai akibat dari rasa diacuhkan. Tanpa disadari, kebiasaan menggunakan *handphone* di saat-saat tidak tepat menimbulkan dampak besar dalam kehidupan pribadi.

Mahasiswa dengan intensitas penggunaan media sosial yang tinggi memiliki prestasi akademik yang rendah. Mahasiswa yang instens menggunakan sosial media cenderung kurang memiliki konsentrasi pada materi perkuliahan (Chantika, 2018). Semakin tinggi intensitas penggunaan sosial media, menunjukkan bahwa kendali diri semakin rendah, sehingga pengguna sulit berinteraksi dengan pihak lain, bahkan sering melakukan *phubbing*. Pengguna media sosial hampir 60 persen menggunakan gadget untuk mengakses hiburan semata, sehingga efek candu dan kecenderungan *phubbing* sulit dihilangkan sebab pengguna merasa senang dan terhibur. Annisa, dkk (2020) menyatakan tingkat intensitas penggunaan sosial media erat kaitannya dengan *phubbing* dan prestasi belajar.

Timbulnya perilaku *phubbing* karena adanya kebutuhan hiburan, tren penggunaan gawai, dan narsistik (Putra, 2016). Menggunakan media sosial pada masa kini merupakan upaya yang dilakukan untuk mencari hiburan semata atau kegiatan yang dilakukan pada saat bosan alih – alih mengisi waktu luang yang menimbulkan adanya ketertarikan tersendiri bagi penggunanya. Berdasarkan data dari hasil penelitian melalui *google form* pada bulan Oktober yang dilakukan peneliti, terdapat 21 responden pengguna aplikasi Tiktok dengan catatan durasi pemakaian *handphone* lebih dari 8 jam perhari. 61,9% responden memilih melakukan *scrolling social media* sembari mendengarkan teman berbicara, hingga 71,4%

responden terbiasa melakukan aktivitas *chatting* ketika sedang berdiskusi.

Dengan berbagai fenomena yang diamati penulis bahwa sangat sering kita menemui orang yang sering “melirik” *smartphone*-nya tidak peduli ia sedang berjalan atau makan bahkan saat sedang berada dengan orang lain dalam suatu kegiatan sehingga tidak menyadari lagi bahwa ia sedang berada dalam suatu kelompok atau kumpulan orang. Dan malah ada suatu saat dimana dalam suatu kelompok atau kumpulan orang-orang yang sedang hang out, masing-masing dari mereka hanya sibuk dengan *smartphone*-nya sendiri sehingga tidak terjadi komunikasi yang berlangsung secara tatap muka antar pribadi maupun antar kelompok.

Dari fenomena hasil penelitian tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian yang berkenaan dengan bagaimana “Perilaku *Phubbing* pada Pengguna *Smartphone* antara Laki – Laki Dan Perempuan di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya” untuk mengetahui sejauh mana kemajuan teknologi *smartphone* mempengaruhi perilaku manusia yang menyebabkan terjadinya *phubbing*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Penelitian berkaitan dengan perilaku *phubbing*, penelitian pertama dengan judul Hubungan Perilaku *Phubbing* dengan Proses Interaksi Sosial Mahasiswa di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng yang dilakukan oleh Lusiana Henny Mariati, Maria Oktasinai Sema pada tahun 2019. Desain penelitian ini menggunakan *cross sectional study* dan metode pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, dengan subjek penelitian 95 mahasiswa di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng. Hasil analisa bivariat dengan menggunakan uji chi-square diperoleh nilai signifikan antara variabel perilaku *phubbing* dengan proses interaksi sosial mahasiswa yakni  $p=0.002$  ( $p < 0,05$ ). Hasil

ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara perilaku phubbing dengan proses interaksi sosial mahasiswa di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng

Penelitian selanjutnya berkaitan dengan perilaku *phubbing*, penelitian yang dilakukan pada tahun 2020 ditulis oleh Eny Ratnasari, Fikri Dwi Oktaviani berjudul Perilaku *Phubbing* pada Generasi Muda. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan menggunakan metode survei *online* melalui *google form*. Responden dipilih dengan teknik *purposive sampling*, jumlah sampel yang dijadikan subjek penelitian sebanyak 177 partisipan. Hasil analisis data menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar  $(r) 0,680$  dengan  $sig. 0,000$  ( $p < 0,01$ ). Hasil kesimpulan dari penelitian ini adalah adanya hubungan positif antara kecanduan ponsel dan media sosial dengan perilaku phubbing. Semakin tinggi kecanduan ponsel dan media sosial, semakin tinggi pula perilaku phubbing. Sumbangan antara kecanduan ponsel dan media sosial terhadap perilaku phubbing adalah 46,2%.

Penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan perilaku *phubbing*, penelitian yang berjudul Hubungan Penggunaan Media Sosial dengan Perilaku *Phubbing* Remaja Generasi Z Pada Siswa Kelas Xi Di Smkn 5 Kota Bengkulu ditulis oleh Winda Safitri, Yessy Elita, Illawaty Sulian pada tahun 2021. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan teknik korelasional. Sampel penelitian ini berjumlah 113 siswa yang diambil dengan menggunakan teknik random sampling dari seluruh siswa kelas XI. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara penggunaan media sosial dengan perilaku phubbing dengan  $r_{xy}$  sebesar 0,911. Hal ini menunjukkan bahwa tinggi penggunaan media sosial maka akan semakin tinggi pula tingkat perilaku phubbing, dan sebaliknya jika semakin rendah penggunaan

media sosial maka akan semakin rendah pula perilaku phubbing remaja tersebut.

Penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan perilaku *phubbing*, penelitian yang dilakukan pada tahun 2019 dengan judul *Phubbing, Penyebab dan Dampaknya pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Indonesia* ditulis oleh Tiara Amelia, Mieska Despitasari, Kencana Sari, Dwi Sisca Kumala Putri, Puput Oktamianti, Agustina. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, pengumpulan data yang dilakukan dengan cara Focus group discussion (FGD) pada kelompok mahasiswa perempuan dan wawancara mendalam terhadap mahasiswa laki-laki. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa mengetahui phubbing sebagai fenomena dimana seseorang lebih banyak berkecukupan dengan handphone dibandingkan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan perilaku *phubbing*, penelitian berbahasa Inggris yang berjudul *The Effect of Smartphone Addiction and Self-Control on Phubbing Behavior* yang dilakukan oleh Binti Isrofin, Eem Munawaroh pada tahun 2021. Penelitian ini menggunakan desain penelitian korelasional dengan teknik *random sampling* terhadap 379 sampel. Pengumpulan data menggunakan Skala *Smartphone Addiction*, *Skala Phubbing* dan *Skala Self-Control*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *smartphone addiction* terbukti menjadi prediktor perilaku *phubbing* sebesar 47 persen, sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. *Self-control* tidak terbukti secara signifikan sebagai prediktor perilaku *phubbing* pada responden.

Berdasarkan penjabaran di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah terdapat Perilaku *Phubbing* pada Pengguna *Smartphone* antara Laki – Laki Dan Perempuan di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya?”

### **1.3 Tujuan Penelitian**

**1.3.1** Untuk mengetahui perbedaan Perilaku *Phubbing* pada Pengguna *Smartphone* antara Laki – Laki Dan Perempuan di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

**1.4.1** Manfaat Teoritis : Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan menambah khazanah keilmuan khususnya pada ilmu psikologi sosial dengan variabel *phubbing*

**1.4.2** Manfaat Praktis : Penelitian ini diharapkan mampu memberi informasi mengenai kecenderungan perilaku *phubbing* pada pengguna media sosial (Tiktok).

