

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Semakin berkembangnya zaman, teknologi dan informasi juga semakin berkembang. Berbagai kemudahan didapatkan dari modernisasi di berbagai kehidupan kita sehari-hari sehingga seseorang tidak dapat menghindarinya. Perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat dapat kita lihat dengan perkembangan *smartphone*. Pada umumnya *smartphone* digunakan untuk mengirimkan sebuah informasi jarak jauh dan menggunakan internet hanya untuk mendapatkan informasi yang penting saja. Namun disisi lain, dengan berkembangnya *smartphone* yang pesat seseorang telah dimanjakan dengan berbagai kemudahan yang ditawarkan.

Teknologi *smartphone* telah menginvasi kehidupan social seseorang dan kehidupan pribadi seseorang. Masyarakat yang semakin dimanjakan dengan kemudahan dari *smartphone* dapat kita lihat dari aplikasi yang terdapat dalam *smartphone*, diantaranya *google*, *whatsapps*, *line*, *game online*, *Instagram*, *twitter*, *youtube*, dan lain sebagainya. Adanya aplikasi tersebut memudahkan seseorang untuk mengakses dan mendapatkan suatu informasi dengan mudah dan cepat. *Smartphone* merupakan suatu barang yang harus dimiliki pada semua kalangan mulai dari lansia, orang dewasa, remaja, hingga anak-anak. *Smartphone* merupakan suatu teknologi yang mirip dengan *computer* namun berbentuk kecil, yang terdapat akses internet didalamnya sehingga memudahkan seseorang untuk dibawa ketika berpergian.

Indonesia merupakan salah satu negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbanyak di dunia dengan peringkat keempat setelah Tiongkok, India, dan Amerika Serikat. Kementerian Komunikasi dan Informatika menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* mencapai 167 juta orang atau dengan persentase 89% dari total penduduk di Indonesia,

sementara pada awal tahun 2022 berdasarkan laporan dari perusahaan riset Data Reportal mengatakan bahwa jumlah penggunaan *smartphone* yang terkoneksi di Indonesia mencapai 370,1 juta. Jumlah tersebut meningkat 13 juta atau 3,6% dari periode yang sama ditahun sebelumnya. Berdasarkan pada data tersebut menunjukkan bahwa Indonesia memiliki intensitas yang tinggi dalam penggunaan *smartphone*. Intensitas penggunaan *smartphone* di Indonesia cenderung diakses untuk menggunakan media social dan *game online* yang cenderung memiliki dampak positif kepada seseorang (Hamzah dan Puniawan, 2017). Perilaku berlebihan dalam penggunaan *smartphone* tidak menutup kemungkinan untuk memberikan dampak yang negative terhadap diri seseorang yaitu sikap adiksi terhadap *smartphone* (Aljomaa et al., 2016).

Berdasarkan laporan Neilsen Mobile Insight menyatakan penggunaan *smartphone* di Indonesia paling banyak diakses pada usia dibawah 30 tahun, atau tepatnya pada usia 18-24 tahun, dengan memiliki presentase sebesar 61% dari pengguna *smartphone* di Indonesia. Berdasarkan pada uraian diatas mendapati kesimpulan bahwa dalam penggolongan rentang usia diatas yang menjadi salah satu kriterianya adalah mahasiswa. Mahasiswa merupakan peserta didik yang umumnya berusia 18-24 tahun. Pada usia tersebut mahasiswa dapat dikategorikan masa pertumbuhan remaja akhir samapi dengan masa dewasa awal (Yusuf, 2012).

Berdasarkan pada hasil penelitian Pratiwi et al (2019) yang berjudul "*Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Terhadap Lingkungan Sosial Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer*" terkait dengan penggunaan *smartphone* menunjukkan bahwa terdapat dampak positif yaitu sebagai media komunikasi jarak jauh, sebagai sarana untuk mendapatkan dan mengakses suatu informasi pada perkuliahan, dan terdapat dampak negative pada segi social yaitu menurunnya interaksi social dan kepedulian social yang di sebabkan oleh penggunaan *smartphone* yang terlalu lama.

Berdasarkan pada penelitian Karadağ et al (2015) menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* dapat memberikan efek ketagihan pada penggunaannya, yang digunakan sebagai media komunikasi kepada teman sebaya ataupun keluarga. Kecanduan seseorang pada *smartphone* dapat dilihat dengan melakukan *chatting* pada rekannya, melihat unggahan video maupun foto pada media social, hingga asik dalam mengakses *game online* pada *smartphonenya*. Hal ini tentunya akan berdampak negative pada sekitarnya.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 4 Oktober 2022 di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya mendapati lima kelompok mahasiswa yang sedang duduk bersama tetapi masing-masing diantara mereka sibuk dengan *smartphonenya*, yang digunakan untuk mengakses social media, melakukan *chatting*, hingga bermain *game online*. Hal ini jika dibiarkan tentunya akan berdampak negative seperti menurunnya interaksi social yang disebabkan oleh penggunaan *smartphone* yang berlebihan.

Individu terkadang tergiur dengan banyaknya dampak positif yang didapatkan, dan kurang memperhatikan dampak negative yang akan ditimbulkan dengan penggunaan *smartphone* yang tidak bijak yaitu perilaku *phubbing*. *Phubbing* berasal dari kata “*phone*” dan “*snubbing*” yang berarti “telepon” dan “penghinaan”, dengan mengacuhkan lawan bicara dalam interaksi social dengan membagi perhatiannya pada *smartphone*, bukan berbicara kepada lawan bicara secara langsung (Harty, 2018). *Phubbing* dapat diartikan sebagai perilaku mengabaikan lawan bicara saat berinteraksi dengan membagi dua konsentrasi pada lawan bicara dan *smartphonenya* sehingga akan mengabaikan komunikasi interpersonal (Karadağ et al., 2015).

Berdasarkan pada penelitian Hanika (2015) seseorang cenderung kurang memiliki keterampilan bersosialisasi secara langsung karena semua informasi yang didapatkan dapat tersedia di *smartphone* miliknya sehingga seseorang cenderung untuk bersikap *individualis*. Selain itu pada

penelitian (Youarti & Hidayah, 2018) pada saat berkomunikasi dengan lawan bicara secara nyata, seseorang tidak dapat melepas genggaman *smartphone* miliknya. Hal ini jika terus menerus dibiarkan akan memberikan dampak negatif terhadap penggunanya seperti terhambatnya perkembangan sosial seseorang, berpeluang untuk menjadi seseorang yang memiliki sikap acuh dan apatis terhadap lingkungannya, serta mengalami gangguan jiwa (Afdal et al., 2019).

Berdasarkan pada hasil penelitian Isrofin & Munawaroh (2021) *smartphone* bagi mahasiswa sudah menjadi sebuah kebutuhan, hasilnya menunjukkan bahwa mahasiswa lebih asik dalam mengakses *smartphone* miliknya daripada memperhatikan lawan bicara. Sejalan dengan hasil penelitian Afdal et al (2019) sebagian besar waktunya digunakan untuk mengakses dunia maya dan digunakan untuk menjalin pertemanan melalui media sosial.

Neilsen Mobile Insight membuat pernyataan khusus dengan hasil survei terkait penggunaan *smartphone* di Indonesia. Sebesar 19% pengguna *smartphone* dikategorikan sebagai penggemar *game online*. Para penggemar *game online* dapat bermain *game online* lebih dari 1,5 jam dalam sehari, sementara itu sebesar 14% pengguna *smartphone* didominasi oleh perempuan yang menghabiskan waktu kurang lebih satu jam setiap harinya untuk mengakses media social, salah satunya merupakan media *chatting*. Sejalan dengan penelitian Karadağ et al (2015) dengan melakukan penelitian kepada 401 mahasiswa pada usia rata-rata 21 tahun. Dalam hasil penelitiannya didapatkan bahwa penggunaan *smartphone*, internet, social media, *game online* dan *chatting* secara signifikan memiliki efek positif terhadap perilaku *phubbing*.

Berdasarkan hasil penelitian yang di kutip oleh Thaeras (2017) yang berjudul “*Phubbing, Fenomena Sosial yang Merusak Hubungan*” mendapati hasil sebesar 70% dari responden tidak dapat melepaskan *smartphone* dari gengamannya dan melakukan *phubbing*, yang membagi kedalam dua karakteristik yaitu tinggi dan rendah. Dapat dikatakan

perilaku *phubbing* yang rendah bila seseorang masih dapat mendengarkan pembicaraan yang disampaikan oleh lawan bicara, dapat memberikan umpan balik pada saat proses berinteraksi social, dan meletakkan *smartphone* serta melakukan kontak mata kepada lawan bicara. Perilaku *phubbing* yang tinggi apabila seseorang tidak dapat terlepas dari *smartphonennya* dan terbatasnya komunikasi yang terjalin diantara kedua belah pihak (Karadağ et al., 2015).

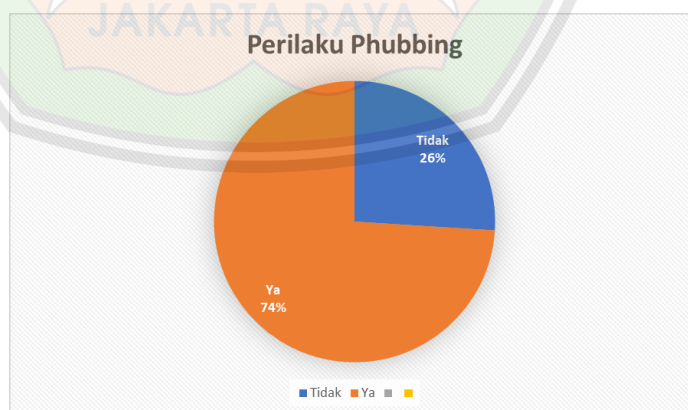
Dalam penelitian Karadağ et al (2015) menjelaskan bahwa *phubbing* semakin meningkat sejalan dengan meningkatnya penggunaan *smartphone*. Seseorang yang berperilaku *phubbing* menggunakan *smartphonennya* untuk mengabaikan lawan bicaranya, dengan social pengelihatannya mereka terkadang tertuju pada *smartphone* tanpa menghiraukan lawan bicaranya. Hal ini sejalan dengan penelitian Roberts & David (2017) dengan mengklasifikasikan perilaku *phubbing* seseorang yang intens menghabiskan waktu pada *smartphone* serta mengabaikan komunikasi interpersonalnya.

Menurut Ridho (2019) terdapat tiga ciri-ciri seseorang dalam berperilaku *phubbing*, antara lain kurang aktif dalam proses berinteraksi secara langsung, sering memperhatikan *smartphonennya* social sedang berinteraksi social tanpa menghiraukan topik pembicaraan dengan lawan bicara, dan menyakiti lawan bicaranya dengan asik memperhatikan *smartphone* miliknya. Perilaku *phubbing* sering terjadi social seseorang sedang makan social, rapat atau konferensi, dan pertemuan social dengan teman ataupun keluarga (Tehseen Nazir & Dr. Metin Pişkin, 2016).

Indikator perilaku *phubbing* yang disebabkan oleh penggunaan *smartphone* yang berlebihan antara lain teobsesi dengan *smartphonennya*, asik dengan *smartphone*, menunjukkan emosi negativenya jika membatasi penggunaan *smartphone*, menggunakan *smartphone* dalam rentang waktu yang lama, kehilangan orang-orang terdekat karena penggunaan *smartphone*, adanya ketergantungan yang tinggi pada *smartphone*, serta membagi dua social dalam waktu bersamaan seperti social melakukan

interaksi social dengan lawan bicara dan terkadang melihat *smartphone* miliknya.

Peneliti juga telah melakukan wawancara pada tanggal 17-18 Oktober 2022 kepada 6 (enam) mahasiswa aktif Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang berperilaku *phubbing* dengan melakukan wawancara secara tatap muka dan mendapatkan hasil bahwa dari ke-6 (enam) mahasiswa menyatakan pernah dan sering berperilaku *phubbing* yang ditujukan kepada rekan, keluarga, maupun dosen pada saat sedang menjalani perkuliahan. Mereka menyatakan rata-rata menggunakan *smartphone* dalam sehari berkisar 7-8 jam. Mereka melakukan *phubbing* yang disebabkan oleh perasaan tidak nyaman pada percakapan, kebiasaan untuk mengecek notifikasi pada *smartphone*, melakukan pekerjaan kantor atau tugas perkuliahan dan melakukan *chatting* kepada rekan, keluarga, atau pasangannya, dan bermain *game online*. Berdasarkan hasil penelitian Taufik et al (2020) menyatakan bahwa rata-rata penggunaan *smartphone* di Indonesia 8 jam 36 menit sedangkan rata-rata dunia hanya 6 jam 42 menit. Hal ini tentunya menjadikan Indonesia menduduki peringkat ketiga penggunaan *smartphone* tertinggi didunia.

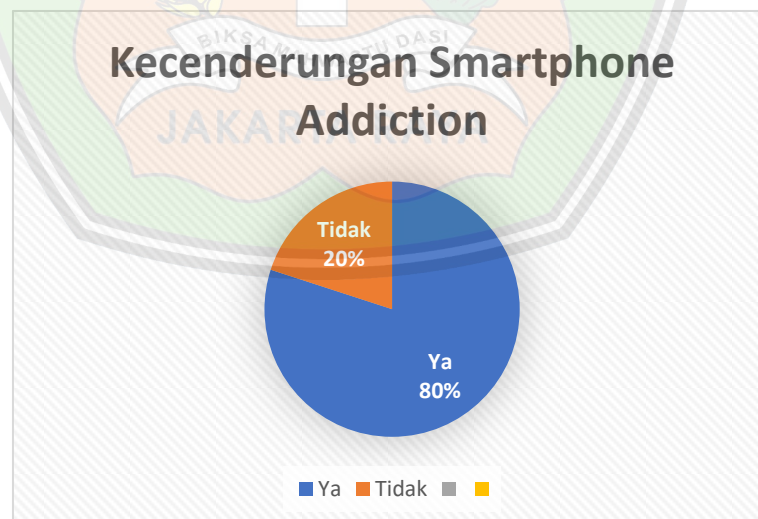


Gambar 1 1 Persentase Perilaku *Phubbing*

Peneliti juga melakukan penyebaran data dengan bantuan google form yang ditujukan kepada 50 mahasiswa aktif Universitas Bhayangkara Jakarta Raya pada tanggal 28 Juni 2023 – 13 Juli 2023 mendapati hasil

bahwa sebanyak 37 responden dikategorikan memiliki perilaku *phubbing* yang tinggi sementara 13 responden dikategorikan memiliki perilaku *phubbing* yang rendah. Mahasiswa yang memiliki perilaku *phubbing* yang tinggi memiliki ciri-ciri antara lain saat berinteraksi dengan lawan bicara seseorang sulit untuk membatasi penggunaan *smartphone*, membalas pesan/*chat* ketika dalam proses berinteraksi, intensitas penggunaan *smartphone* yang meningkat, waktu bersosialisasi berkurang karena penggunaan *smartphone*.

Phubbing dapat terjadi social seseorang tidak dapat memanfaatkan teknologi dengan baik, hal ini dapat disebabkan oleh beberapa social seperti adiksi terhadap *smartphone*, adiksi terhadap internet, adiksi terhadap media social, dan adiksi terhadap *game* (Karadağ et al., 2015). Adiksi terhadap *smartphone* merupakan salah satu social yang mempengaruhi *phubbing*. Menurut Kwon, Kim, et al (2013) adiksi terhadap *smartphone* merupakan suatu perilaku kecanduan terhadap *smartphone*-nya yang dapat mengakibatkan terjadinya masalah social seperti sulit dalam beraktifitas social sehari-hari atau gangguan social impuls pada diri individu serta menarik diri dari lingkungan sekitar.



Gambar 1 2 Persentase Kecenderungan Smartphone Addiction

Peneliti juga melakukan penyebaran data dengan bantuan *google form* yang ditujukan kepada 50 mahasiswa aktif Universitas Bhayangkara

Jakarta Raya pada tanggal 28 Juni 2023 – 13 Juli 2023 mendapati hasil bahwa sebanyak 40 responden dikategorikan memiliki kecenderungan *smartphone addiction* yang tinggi sementara 10 responden dikategorikan memiliki kecenderungan *smartphone addiciton* yang rendah. Mahasiswa yang memiliki kecenderungan *smartphone addiction* yang tinggi memiliki ciri-ciri antara lain merasakan sakit pada pergelangan tangan dan leher, tidak sanggup bila jauh dari *smartphone*, menunjukkan emosi negatif bila dibatasi dalam penggunaan *smartphone*, selalu mengecek *smartphone* agar tidak tertinggal percakapan dengan oranglain, dan orang sekitar selalu mengatakan terlalu sering dalam menggunakan *smartphone*. Sejalan dengan hasil penelitian Leung (2008) menyatakan bahwa seseorang dapat dikatakan kecenderungan *smartphone addiction* bila tidak mampu mengontrol keinginan menggunakan *smartphone*, kecemasan dan merasa kehilangan bila tidak menggunakan *smartphone*, menarik diri dan melarikan diri dan muncul perasaan gelisah, kehilangan, moody, dan mudah marah bila batasi penggunaan *smartphone*.

Berdasarkan pada penelitian Chotpitayasunondh & Douglas (2016) yang berjudul “*How Phubbing becomes the norm: The Antecedent and Consequences of Snubbing Via Smartphone*” menyatakan bahwa adiksi terhadap *smartphone* secara signifikan mempengaruhi perilaku *phubbing*. Seseorang yang kecanduan pada *smartphone* akan mengabaikan lingkungan disekitarnya dan lebih berpeluang untuk melakukan *phubbing* dibandingkan dengan individu yang tidak memiliki adiksi terhadap *smartphone*-nya. Seseorang yang memiliki ketergantungan pada *smartphone*-nya cenderung akan lebih asik pada *smartphone* sehingga akan mengabaikan orang lain disekitarnya. Hal ini tentunya akan lebih memudahkan terjadinya *phubbing*.

Berdasarkan pada uraian yang telah dipaparkan diatas mengenai kecenderungan *smartphone addiction* memiliki social yang mempengaruhi perilaku *phubbing*. *Phubbing* jika diabaikan terus menerus akan berdampak negative kepada pelakunya. Dengan banyaknya *phubbing* yang telah terjadi di Indonesia serta berdasarkan hasil observasi yang saya

lakukan di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Peneliti tertarik untuk mengangkat hubungan antara kecenderungan *smartphone addiction* terhadap perilaku *phubbing* di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada hasil penelitian terdahulu Hanika (2015) yang berjudul “*Fenomena Phubbing Di Era Millenial (Ketergantungan Seseorang pada Smartphone terhadap Lingkungannya)*” yang dilatar belakangi dengan perilaku *phubbing* yang ditujukan kepada lawan bicara, yang terjadi pada masyarakat modern yang tinggal di perkotaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui provokasi seseorang yang dapat menjadi *phubber* yang berakibat pada komunikasi interpersonal. Penelitian ini menggunakan poling desain dengan sampel sebanyak 50 responden. Hasil penelitian responden pernah melakukan perilaku *phubbing* dengan berbagai alasan, salah satunya karena ketergantungan dan kecemasan berlebih untuk tidak menggunakan *smartphone*. Penelitian lain mengungkapkan bahwa responden yang melakukan *phubbing* semakin kesal pada oranglain jika diperlakukan sama.

Berdasarkan pada hasil penelitian Putri Metsa Pemanjun (2019) yang berjudul “*Pengaruh Adiksi Smartphone, Fear of Missing Out dan Konformitas terhadap Phubbing*” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh adiksi *smartphone*, *fear of missing out* (FoMO), konformitas, dan social demografi terhadap *phubbing*. Populasi penelitian ini adalah generasi Y yang memiliki alat komunikasi dan berdomisili di JABODETABEK. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 301 orang. Pengambilan sampel menggunakan teknik non-probability sampling. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada variabel *adiksi smartphone*, *fear of missing out* (FoMO), konformitas, dan faktor demografi terhadap *phubbing* sebesar 0,391 atau 39,1% sisanya 60,9% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini. Berdasarkan hasil uji hipotesis masing-masing variabel yang telah

dilakukan terdapat satu variabel yang berpengaruh secara signifikan dari *adiksi smartphone*.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu Syifa (2020) yang berjudul “*Intensitas Penggunaan Smartphone, Prokrastinasi Akademik, dan Perilaku Phubbing Mahasiswa*” penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh intensitas penggunaan *smartphone* terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa dan perilaku *phubbing* mahasiswa secara simultan dan parsial. Jumlah sampel sebesar 103 dengan accidental sampling dari program studi Psikologi Islam IAIN Pontianak, analisis data menggunakan *uji statistic multivariate analysis of variance*. Dengan hasil penelitian yaitu ada pengaruh intensitas penggunaan *smartphone* terhadap perilaku prokrastinasi akademik dan perilaku *phubbing* mahasiswa secara simultan dan intensitas penggunaan *smartphone* mempengaruhi prokrastinasi akademik mahasiswa.

Berdasarkan pada penelitian terdahulu Taufik et al (2020) yang berjudul “*Hubungan Kecanduan Smartphone dengan Kecenderungan Perilaku Phubbing pada Remaja di SMAN 34 Jakarta Selatan*” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui korelasinya antara kecanduan *smartphone* dan perilaku *phubbing*, subjek dalam penelitian ini adalah 100 siswa SMAN 34 Jakarta Selatan. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa Sebagian besar remaja SMAN 34 Jakarta Selatan masuk dalam kategori adiksi *smartphone* sedang dengan perilaku *phubbing*. Dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi antara kecanduan *smartphone* dan perilaku *phubbing* pada remaja di SMAN 34 Jakarta Selatan.

Berdasarkan hasil penelitian berdahulu Fika Ayu Syafitri (2022) yang berjudul “*Pengaruh Adiksi Smartphone terhadap Phubbing pada siswa SMK Negeri 9 Medan*” Subjek dalam penelitian ini adalah Siswa SMK Negeri 9 Medan yang berjumlah 335 siswa, dengan menggunakan metode penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Dan mendapatkan hasil penelitian tersebut menjelaskan terdapat pengaruh positif ($B = 0,604$)

antara adiksi *smartphone* terhadap *phubbing* pada siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebih hingga menyebabkan adiksi dapat memicu munculnya perilaku *phubbing* pada siswa.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu diatas dan berdasarkan pada hasil observasi, wawancara, dan penyebaran *google form*, maka menjadi perhatian penting bagi peneliti untuk meneliti apakah terdapat hubungan antara *smartphone addiction* terhadap perilaku *phubbing* pada mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara kecenderungan *smartphone addiction* terhadap perilaku *phubbing* pada mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Untuk memberikan pengetahuan tentang hubungan kecenderungan *smartphone addiction* terhadap perilaku *phubbing* pada remaja akhir sampai dewasa awal serta dapat menambah wawasan tentang faktor yang dapat mempengaruhi perilaku *phubbing* serta menambah wawasan dalam ilmu psikologi.

2. Manfaat Praktik

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya terutama pada hubungan antara kecenderungan *smartphone addiction* dengan perilaku *phubbing* pada mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

b. Bagi Intansi Terkait

Penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dalam mengembangkan konsep kecenderungan *smartphone*

addiction dan dapat melakukan penelitian pada aspek psikologi lainnya.

c. Bagi Masyarakat Umum

Setelah penulisan ini, peneliti mengharapkan menambah wawasan dan pengetahuan bagi pembacanya tentang hubungan antara kecenderungan *smartphone addiction* terhadap perilaku *phubbing* pada mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

