

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Dalam kehidupan sehari-hari individu menggunakan teknologi tersebut. *Smartphone* merupakan salah satu teknologi yang banyak digunakan di kehidupan sehari-hari. *Smartphone* merupakan sebuah telepon genggam yang tidak hanya dapat digunakan untuk berkomunikasi atau berkirim pesan tetapi mempunyai banyak kegunaannya di dalamnya yang semakin memudahkan pengguna dalam melakukan berbagai hal (Sadewo et al., 2017). *Smartphone* memiliki fungsi yang sama seperti komputer, dilengkapi dengan akses internet yang memberikan kemudahan dalam mencari informasi dalam waktu yang singkat, bahkan individu merasa menggenggam dunia ketika *smartphone* berada di tangannya (Youarti & Hidayah, 2018).

Berdasarkan laporan dari Lembaga Survei Asosiasi Penyelenggaraan Jaringan Internet (APJII) *smartphone* mendorong penggunaannya mengakses internet. Pada tahun 2022-2023 mencatat presentasi pengguna internet di Indonesia mencapai 78,19 persen atau menembus 215.626.156 jiwa (APJII, 2023). Hasil survey APJII menunjukkan bahwa kategori usia 19-34 tahun merupakan pengguna internet aktif sebesar 98,64% (Bayu, 2022). Kategori usia tersebut memiliki kecakapan dalam mengoperasikan teknologi berbasis internet dan aktif dalam menggunakan jejaring teknologi digital (Mawarpury et al., 2020). Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* di Indonesia cukup tinggi. Kepemilikan *smartphone* saat ini sudah menjadi suatu keharusan pada sebagian besar kehidupan masyarakat Indonesia. Hal ini yang menjadikan penggunaan *smartphone* semakin tinggi. (Kurnia et al., 2020).

*Smartphone* yang terhubung dengan internet, memudahkan individu mengakses segala perangkat lunak, mulai dari perangkat komputer seperti *microsoft office*, berkomunikasi dengan individu lain maupun kelompok

melalui media sosial, menelepon, mendengarkan musik, membaca buku digital, berita secara online, melakukan reservasi tiket pesawat, kereta maupun hotel, bahkan belanja secara online, dapat dilakukan hanya dengan menggunakan *smartphone* (Hanika, 2015). *Smartphone* juga dapat menyimpan data yang sangat banyak secara digital, baik data audio, dokumen, hingga foto. Hal ini yang membuat *smartphone* semakin banyak diminati oleh berbagai kalangan masyarakat (Hati, 2020).

Kehadiran *smartphone* memberikan dampak positif bagi kehidupan manusia, dimana *smartphone* memberikan kemudahan mengakses segala sesuatu dengan mudah dan cepat, namun disisi lain kemudahan yang ditawarkan *smartphone* menimbulkan masalah baru. Penggunaan *smartphone* dan internet secara berlebih dapat menimbulkan efek ketergantungan (Hati, 2020). Ketergantungan terhadap *smartphone* merupakan kondisi individu saat menggunakan *smartphone* secara berlebihan yang sulit untuk dikendalikan dan sudah menjadi ketergantungan yang membawa dampak negatif bagi kehidupan individu serta lingkungan sekitarnya.

Rosdiana & Hastutiningtyas (2020) ketergantungan individu terhadap *smartphone* dan internet semakin meningkat pada akhirnya pola hubungan sosial mengalami perubahan. Bentuk perubahan yang paling terlihat saat individu melakukan interaksi sosial, dimana individu lebih disibukan dengan *smartphone* dibandingkan berinteraksi dengan lawan bicara. Interaksi sosial ditandai hubungan timbal balik antar individu saat berinteraksi. Salah satu faktor yang merusak proses interaksi sosial ini disebut perilaku *phubbing*. Individu yang melakukan perilaku *phubbing* saat interaksi sosial berlangsung, cenderung tidak memiliki rasa simpati terhadap lingkungan sekitar, saat proses interaksi individu tidak memperhatikan lawan bicara dan tidak ada nya ketersediaan dalam melakukan interaksi karena adanya dorongan yang cenderung tinggi pada penggunaan *smartphone* walaupun sedang berinteraksi di lingkungan sosial (Clearestasari, 2022).

*Phubbing* merupakan perilaku individu mengabaikan lingkungannya karena terlalu fokus terhadap *smartphone* yang mengakibatkan hubungan dalam interaksi sosial dengan individu lain menjadi rusak. Menurut Yusuf

(2022) tindakan individu mengabaikan lawan bicara saat berinteraksi sosial karena lebih fokus terhadap *smartphone* dikenal dengan istilah “*phubbing*” berasal dari kata *phone* merupakan ponsel dan *snubbing* merupakan menghina. *Phubbing* merupakan perilaku menghina atau tidak menghormati lawan bicara dalam lingkungan sosial nya karena cenderung mementingkan *smartphone* dan berinteraksi dengan dunia maya dari pada membangun interaksi dengan orang-orang disekitar nya. Situasi tersebut yang menyebabkan rusak nya kualitas hubungan karena dapat menyakiti perasaan lawan bicara karena merasa tidak dihargai.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Raharjo (2021) perilaku *phubbing* muncul atas ketergantungan individu terhadap *smartphone* sehingga orang menjadi lebih bersikap tidak peduli karena lebih fokus pada *smartphone* daripada membangun interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Perilaku *phubbing* yang saat ini terjadi ternyata cukup memprihatinkan karena dilakukan saat momen kebersamaan terjadi. Perilaku *phubbing* jika dilakukan sekali dua kali masih bisa saja dimaklumi bagi teman atau orang yang lebih tua dari kita, tapi jika dilakukan secara terus menerus berdampak merusak kualitas hubungan antar individu maupun kelompok.

Karakteristik perilaku *phubbing* yaitu kondisi dimana individu tidak fokus saat sedang berkomunikasi atau berinteraksi sosial, individu sering memeriksa *smartphone* ditengah-tengah diskusi. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Hanika (2015) menyatakan bahwa pelaku perilaku *phubbing* atau biasa disebut *phubber* menggunakan *smartphone* saat interaksi sosial bukan tidak mungkin informasi dapat diserap secara utuh dan akibatnya lawan bicara atau korban dari perilaku *phubbing* atau biasa disebut *phubbe* harus mengulang kembali obrolan yang sama. Gangguan sosial akibat perilaku *phubbing* menyebabkan individu secara sadar atau tidak menjadi apatis terhadap orang lain dan anti sosial pun menjadi meningkat, selain itu kedekatan hubungan antara *phubber* dan *phubbe* akan menjadi renggang, dan tingkat kepekaan terhadap lingkungan nya mengalami penurunan. Perilaku *phubbing* ditandai dengan mengalihkan kontak mata, yang seharusnya

melihat ke arah lawan bicara, namun cenderung teralihkan ke *smartphone* dan kemudian diartikan sebagai penolakan secara sosial (Aditia, 2021).

Chotpitayasonondh & Douglas (2016) mengatakan bahwa perilaku *phubbing* memiliki dua karakteristik antara lain, terputusnya kontak mata. Pandangan yang teralihkan diartikan sebagai perlakuan diam atau penolakan secara sosial yang merupakan bentuk dari pengucilan dan adanya ketidakterkaitan. Kemudian emosi yang dapat membatasi hubungan interpersonal, menurut teori kelekatan emosi mudah menyesuaikan keadaan dalam kelangsungan hidup manusia. Emosi positif membentuk hubungan lebih dekat dengan individu lain, sedangkan emosi negative mengarah kemarahan yang dapat menyebabkan buruknya kualitas hubungan dan konflik antar pribadi.

Perilaku *phubbing* ini sering terjadi di kehidupan sehari-hari. Individu sering kali mengabaikan lawan bicara saat sedang berkumpul di sebuah restoran atau kafe, seharusnya moment berkumpul digunakan untuk membangun kedekatan hubungan malah menjauhkan karena masing-masing terlalu sibuk dengan *smartphone*. Moment kebersamaan sedang berlangsung perilaku *phubbing* sering kali terjadi. Moment kebersamaan yang seharusnya dijadikan ajang silaturahmi justru menjadi ajang saling menunduk dan senam jari. Menurut David (dalam Aditia, 2021) perilaku *phubbing* mampu mengintimidasi hubungan dalam keluarga, persahabatan dan pertemanan mengalami penurunan, akibat mengabaikan dan tidak memperdulikan individu lain serta akan merusak kepercayaan individu lain karena merasa diabaikan.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Saloom & Veriantari (2022) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing* seperti *boredom proneness* atau kecenderungan kebosanan yang timbul ketika sedang berinteraksi sosial, ketergantungan media sosial, kontrol diri yang rendah, jenis kelamin, konformitas dan asal daerah terhadap perilaku *phubbing*. Adapun terdapat faktor lain yang mempengaruhi perilaku *phubbing* seperti *Fear Of Missing Out* (FOMO) dan bentuk lain dari ketergantungan seperti ketergantungan internet dan game online. Al-Saggaf



& O'Donnell (2019) menyatakan bahwa perilaku *phubbing* dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti kecanduan teknologi seperti *smartphone*, internet, game dan media sosial. Faktor lain seperti *Fear Of Missing Out* (FOMO) dan kontrol diri.

Salah satu faktor perilaku *phubbing* yang paling menonjol adalah kecenderungan penggunaan media sosial. Didukung dengan penelitian Aditia (2021) perilaku *phubbing* pada saat berinteraksi sosial tidak bisa dipungkiri sangat sulit dilakukan oleh kebanyakan individu, bahkan tidak sedikit individu lebih memilih berdiam diri di kamar sekaligus memainkan *smartphone* nya dari pada membangun hubungan atau relasi sosial di lingkungannya. Individu menganggap bahwa hanya dengan *smartphone* dapat menjangkau informasi terbaru berdasarkan update status pada media sosial, sehingga tidak perlu keluar rumah untuk mendapatkan informasi. Tidak ada batas ruang dan waktu dalam media sosial, semua dapat diakses dengan mudah dimana saja dan kapan saja. Hal ini pula yang mengakibatkan interaksi sosial di dunia nyata semakin berkurang. Media sosial memungkinkan individu untuk berinteraksi tanpa saling bertemu langsung sehingga pola hidup sosial yang terjadi semakin tertutup

Media sosial merupakan platform digital yang memudahkan para pengguna nya melakukan aktivitas sosial dengan membagikan konten seperti tulisan, foto dan video. Kaplan and Haenlein (dalam Carr & Hayes, 2015) media sosial merupakan serangkaian aplikasi berbasis internet dengan teknologi Web 2.0 yang memungkinkan pengguna nya menciptakan dan menukarkan *User Generated Content*. Dahulu untuk membangun hubungan dengan orang-orang baru, perlu bertemu langsung, mendekati secara langsung dan menyapa secara langsung, sehingga orang tersebut akan mulai memberikan *feedback*. Kemajuan teknologi seperti media sosial, kini membangun hubungan dengan orang asing tidak perlu bertemu langsung, individu hanya perlu mengunduh aplikasi yang tersedia. Aplikasi yang disediakan tidak hanya satu namun beragam (Xiao, 2018).

Menurut laporan Carmen (2022) 10 aplikasi media sosial teratas yang paling banyak di unduh pada Google *Play* dan Apple *App Store* yaitu :

Tabel 1.1 *Top Download App*

Peringkat	App
1.	Tiktok
2.	Instagram
3.	<i>Facebook</i>
4.	<i>Whatsapp</i>
5.	<i>Shopee</i>
6.	<i>Telegram</i>
7.	<i>Snapchat</i>
8.	<i>Messenger</i>
9.	Capcut
10.	<i>Spotify</i>

Tiktok menduduki posisi pertama, aplikasi Tiktok ini pertama kali diluncurkan tahun 2016 oleh perusahaan asal Tiongkok, China, *ByteDance* disusul tiga *platform* dari Meta dalam daftar tersebut yaitu Instagram, *Facebook* dan *WhatsApp*, lalu disusul peringkat ke lima ada platform *shopee* yang berasal dari salah satu perusahaan global internet yang didirikan di Singapura. Media sosial tersebut biasa digunakan untuk mengisi waktu luang, untuk mencari hiburan, informasi, menjalin hubungan sosial di dunia maya, bertukar pesan, mengedit foto dan video lalu mengupload nya, berbelanja dan mendengarkan musik.

Indonesia merupakan salah satu pengguna aktif media sosial. Berdasarkan data dari katadata.co.id pengguna media sosial di Indonesia pada tahun 2017 mencapai 96 juta pengguna. Dan Pada tahun 2022, pengguna media sosial diperkirakan akan mencapai lebih dari 25,3 juta pengguna, atau meningkat lebih dari 30 persen. Hal ini pula yang membuat Indonesia masuk posisi lima besar, sebagai pengguna media sosial terbesar di dunia (Gaol, 2022). Jumlah pengguna media sosial di Indonesia terus mengalami kenaikan. Menurut laporan *We Are Social* yang dikutip oleh Widi (2023) menunjukkan jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia sebanyak 167 juta orang

pada Januari 2023. Jumlah tersebut setara dengan 60,4% dari populasi di Indonesia.

Media sosial sudah menjadi suatu rutinitas bagi kehidupan sehari-hari. Mengutip dari Kemp (2021) berdasarkan laporan *We Are Sosial* menunjukkan bahwa kelompok dewasa awal merupakan salah satu pengguna aktif media sosial tertinggi di Indonesia. Media sosial merupakan hal penting bagi kelompok dewasa awal, mereka biasa menggunakan media sosial untuk membangun relasi, mencari informasi dan sekedar mencari hiburan untuk mengisi waktu luang (Fatahya & Abidin, 2017). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Majorsy et al., (2013) salah satu pengguna aktif media sosial lebih rentan terjadi kecenderungan adalah kelompok yang memasuki masa dewasa awal. Masa dewasa awal merupakan tahap kehidupan yang baru, dimana individu mulai menata masa depan seperti karir, pendidikan formal, perkawinan dan rumah tangga. Hal ini yang menyebabkan individu sulit menemukan waktu untuk membangun interaksi sosial diluar, sehingga individu memanfaatkan kemajuan teknologi sarana alternatif untuk berkomunikasi dengan kerabat, sehingga cenderung beresiko ketergantungan dengan *smartphone*.

Dewasa awal menurut Monks & Knoers (2014) merupakan masa transisi dimana individu mulai memasuki tahap perkembangan kehidupan baru yang terjadi pada usia 22 sampai 30 tahun. Krisnadi & Adhandayani (2022) menyatakan kemajuan teknologi telah menciptakan interaksi sosial melalui dalam jaringan (*daring*) semakin tinggi diantara kelompok dewasa awal. Kemudahan dan kenyamanan yang diberikan teknologi memicu masalah sosial baru. Individu dalam kelompok dewasa awal lebih cenderung berperilaku repetitif dalam menggunakan teknologi, yang mengakibatkan peningkatan waktu penggunaan dan memicu perilaku ketergantungan, salah satunya ketergantungan terhadap media sosial. Individu berupaya mempertahankan kehadiran di media sosial menjalani kehidupan nyata, namun dalam kondisi yang sama, hal itu mengurangi aktivitas dalam kehidupan nyata. Hal ini menggambarkan perilaku *phubbing* (Saloom & Veriantari, 2022).

Perilaku *phubbing* saat interaksi sosial umumnya dianggap sebagai hal yang wajar, namun tetap saja memberikan dampak bagi individu lain sehingga hubungan antara korban dari perilaku *phubbing* atau *phubbe* dan pelaku perilaku *phubbing* atau *phubber* menjadi rusak. Dampak yang dirasakan korban atau *phubbe* yaitu tidak dilibatkan dalam pembicaraan lawan bicara, merasa tidak dihargai dan diabaikan. Selain itu pelaku atau *phubber* juga merasakan dampak dari perilaku mereka sendiri yaitu tidak adanya kontrol diri dari penggunaan *smartphone* yang mengakibatkan ketergantungan sehingga spontanitas menghadirkan *smartphone* ditengah interaksi berlangsung (Silmi & Novita, 2022). Misalnya ketika sedang berkumpul, berdiskusi dan bercengkrama dengan individu lain sering kali ditemui pelaku atau *phubber* memeriksa *smartphone* nya untuk memastikan ada notifikasi yang masuk atau tidak. Hal ini tentu saja merusak suasana saat sedang berinteraksi sosial atau saat sedang berkendara mobil atau motor, individu akan langsung memeriksa *smartphone* saat notifikasi masuk.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan wawancara kepada dua pelaku perilaku *phubbing* (*phubber*) dan satu korban dari perilaku *phubbing* (*phubbe*) pada tanggal 30 April 2023. Pertama pada subjek Subjek berinisial EA berusia 23 tahun. Saat sedang berkumpul dengan teman-temannya melakukan hal tidak terpuji seperti saat berinteraksi sosial subjek sering menggunakan *smartphone*, begitu pun sebaliknya. Menurut subjek hal tersebut lumrah atau biasa. Subjek beralasan menggunakan *smartphone* saat interaksi sosial karena topik terkadang membosankan dan juga topik yang dibicarakan kurang dimengerti. Namun subjek menjelaskan saat disibukan dengan *smartphone* saat berinteraksi sosial terkadang lawan bicara subjek menegurnya. Subjek mengatakan bisa menghabiskan waktu 6-7 jam bahkan lebih sehari saat menggunakan *smartphone*.

Subjek berinisial K berusia 23 tahun mengatakan bahwa *smartphone* sangat penting baginya, penggunaan *smartphone* bisa mencapai 9-10 jam sehari bahkan lebih. Subjek sering kali mengecek *smartphone* saat berinteraksi dengan lawan bicaranya, hal tersebut membuat subjek tidak fokus terhadap topik yang dibicarakan, selain itu subjek mengaku sering kali



menggunakan *smartphone* disaat yang tidak tepat seperti saat sedang makan sering kali membalas pesan masuk atau membuka media sosial, atau saat berkendara. Subjek merasa sudah keterntungan dengan *smartphone*.

Lalu pada subjek berinisial M berusia 25 tahun. Subjek mengatakan merasakan dampak pelaku perilaku *phubbing* (*phubber*) dari teman-temannya saat sedang berkumpul disebuah kafe, subjek merasa bahwa temannya sering menggunakan *smartphone* ditengah pembicaraan. Subjek merasa kecewa dan kesal karena diabaikan, subjek mengatakn harus mengulang-ulang obrolan yang sama dan merasa tidak di denger secara utuh. Menurut subjek perilaku tersebut sangat tidak sopan karena karena tidak diperhatikan dan interaksi secara langsung jadi berkurang.

Peneliti juga melakukan observasi pada tanggal 16 Maret 2023 yang dilakukan di area kafe di kota Bekasi, peneliti menjumpai sekelompok individu yang sedang berkumpul terlihat sibuk dengan *smartphone* mereka masing-masing bukan berinteraksi satu sama lain. Peneliti juga menjumpai di area kantin salah satu Universitas di Bekasi, sekelompok mahasiswa terdiri dari tujuh mahasiswi sedang berkumpul, namun terdapat tiga orang yang sedang sibuk membuka media sosial sehingga mengabaikan lingkungan sosialnya dan empat orang lainnya sedang asyik bercengkrama satu sama lain.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan dengan beberapa subjek, dapat dikatakan saat subjek mengalihkan perhatian dan mengabaikan lawan bicara karena sibuk dengan *smartphone* merujuk pada ciri perilaku *phubbing* yaitu terputusnya kontak mata, dimana subjek mengalihkan pandangannya yang seharusnya melihat ke arah lawan bicara, namun cenderung teralihkan ke *smartphone*, kemudian diartikan sebagai penolakan secara sosial Adapun ketika subjek ditegur karena menggunakan *smartphone* saat melakukan interaksi sosial merujuk pada ciri perilaku *phubbing* yaitu emosi yang dapat membatasi hubungan interpersonal, kemarahan korban yang merasakan dampak pelaku perilaku *phubbing* (*phubber*) menyebabkan memburuknya hubungan antar pribadi.

Hasil wawancara dan observasi diatas diperkuat oleh hasil survei yang dilakukan peneliti pada hari Sabtu, 18 Maret 2023 melalui google form yang telah di isi oleh 30 pengguna aktif media sosial, sebanyak 11 subjek dalam intensitas penggunaan media sosial 3-6 jam perhari, lalu disusul 16 subjek 5-7 jam dan 1-2 jam perhari dan yang terakhir 8 subjek dengan penggunaan media sosial 9-10 jam perhari. Hal tersebut menjadikan subjek menghabiskan banyak waktu untuk menggunakan *smartphone*, bahkan saat berinteraksi sosial subjek sehingga mengabaikan lawan bicara, 25 subjek pernah mengabaikan lawan bicara saat berinteraksi secara langsung karena sibuk pada *smartphone* dan 5 subjek menjawab tidak pernah mengabaikan lawan bicara karena *smartphone*. Saat menjadi korban perilaku tersebut 26 subjek merasa terganggu karena harus mengulang-ulang obrolan yang sama dan 4 subjek merasa tidak terganggu. 22 subjek mengatakan mereka membuka *smartphone* saat berinteraksi sosial dengan alasan membuka media sosial, 7 subjek mengatakan bosan dengan topik pembicaraan dan 1 subjek mengatakan bermain game.

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan peneliti, pengguna *smartphone* dalam sehari mencapai 3-6 jam bahkan lebih. Individu mengabaikan hal sekitar karena penggunaan *smartphone* saat interaksi sosial secara langsung dengan alasan paling tinggi membuka media sosial. Semakin tinggi intensitas penggunaan media sosial, menunjukkan bahwa kontrol diri pada subjek semakin rendah, sehingga interaksi sosial secara tatap langsung menjadi terganggu akibat informasi yang diterima tidak dapat diserap secara utuh, maka dapat dikatakan subjek merupakan ciri perilaku *phubbing* terputusnya kontak mata dengan lawan bicara dan emosi yang membatasi hubungan interpersonal.

Hasil penelitian observasi dan survei peneliti sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Solikhah & Aesthetika (2022) hasil penelitian yang didapat bahwa intensitas penggunaan media sosial pada mahasiswa Umsida berpengaruh pada perilaku *phubbing*. Beberapa mahasiswa menyatakan bahwa mereka membuka media sosial ketika senggang dan bosan. Sebanyak 80% mahasiswa merasa kesulitan saat berinteraksi sosial. Salah satu faktor

mahasiswa mengurangi pembicaraan karena mereka menganggap hal tersebut tidak penting dan lebih memilih membuka media sosial seperti tiktok, karena menganggap aktivitas tersebut jauh lebih menarik.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lv Shuai & Wang (2022) juga menunjukkan hasil yang signifikan bahwa terdapat korelasi positif yang signifikan antara masalah penggunaan media sosial dan *phubbing*. Hal tersebut menunjukkan perilaku *phubbing* dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya masalah penggunaan media sosial yang bermasalah. Penggunaan media sosial bermasalah meningkat, maka perilaku *phubbing* mereka juga meningkat secara signifikan yang berarti semakin tinggi penggunaan media sosial maka perilaku *phubbing* semakin tinggi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tanhan et al., (2023) penelitian ini menunjukkan semakin tinggi kecanduan media sosial maka semakin tinggi pula perilaku *phubbing*.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas menunjukkan hasil bahwa media sosial merupakan salah satu faktor perilaku *phubbing*, namun sedikit yang membahas penggunaan media sosial yang banyak digunakan dan menunjukkan gambaran perilaku *phubbing*. Adapun dalam kehidupan sehari-hari media sosial yang digunakan masing-masing individu berbeda. Maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai gambaran perilaku *phubbing* pada kelompok dewasa awal ditinjau dari penggunaan aplikasi media sosial, dengan demikian penulis mengangkat judul “Perilaku *Phubbing* Pada Dewasa Awal Ditinjau Dari Penggunaan Aplikasi Media Sosial.”

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan sebelumnya, yang berdampak kepada individu karena interaksi sosial antara individu satu dengan yang lain menjadi bermasalah akibat penggunaan media sosial berlebihan yang menyebabkan perilaku *phubbing*. Adapun penelitian terdahulu terkait perilaku *phubbing* yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, antara lain :

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Solikhah & Aesthetika (2022) dengan judul “Pengaruh Intensitas Penggunaan Aplikasi Tiktok dan Media Sosial terhadap Kecenderungan *Phubbing*”. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif dengan menggunakan teknik pengambil sampel purposive sampling. Sampel dalam penelitian ini Populasi studi ini ialah mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sidoarjo (Umsida) dengan sampel 90 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan Tiktok dan Instagram menunjukkan perilaku *Phubbing* mahasiswa Umsida. Dari kedua variabel penelitian, pengaruh paling besar ditimbulkan oleh penggunaan Tiktok, sebesar 70,3% sedangkan variabel penggunaan sosial media mendapatkan hasil 32%.

Kedua penelitian yang dilakukan Hanika (2015) dengan judul “Fenomena *phubbing* di era milenial (ketergantungan seorang pada *smartphone* terhadap lingkungannya)”. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Design penelitian yang digunakan adalah polling menggunakan teknik dan prosedur ilmiah. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa/i MIKOM UNDIP yang berusia 21 sampai 30 tahun dengan total jumlah sampel sebesar 60. Hasil pada penelitian ini menjelaskan bahwa generasi Y yang tinggal di kota besar seperti Jakarta dan Semarang juga mengalami fenomena *phubbing* yang disebabkan karena ketergantungan terhadap penggunaan *smartphone* yang cukup tinggi. Ketergantungan ini disebabkan karena kemudahan yang disediakan oleh *smartphone* di setiap gerak kehidupannya untuk memudahkan berbagai kegiatan, mulai dari berkomunikasi, mencari informasi, berjualan, membeli barang secara online hingga kebutuhan untuk mengaktualisasikan diri. Karena kemudahannya, secara sadar atau tidak, manusia akhirnya menjadi apatis terhadap orang lain dan semangat anti sosial pun menjadi meningkat.

Ketiga penelitian yang dilakukan oleh Safitri et al., (2019) dengan judul “Hubungan penggunaan media sosial dengan perilaku *phubbing* remaja generasi z pada siswa kelas XI di Kota Bengkulu”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan teknik korelasional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan media sosial



dengan perilaku *phubbing* pada siswa kelas XI di SMKN 5 Kota Bengkulu. Data dianalisis dengan menggunakan korelasi *product moment*. Instrumen dalam penelitian ini ialah skala penggunaan media sosial dan skala perilaku *phubbing*. 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 terdapat hubungan positif antara penggunaan media sosial dengan perilaku *phubbing* pada siswa.

Keempat penelitian yang dilakukan oleh Hati (2020) dengan judul “Hubungan Perilaku *Phubbing* dengan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa/I” Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 95 orang yang mana dipilih dengan kriteria persentase kepemilikan *smartphone*, yaitu kelompok usia diantara 18 hingga 34 tahun yang mana pada usia tersebut individu sedang melakukan jenjang pendidikan perguruan tinggi. Populasi dalam penelitian ini merupakan mahasiswa/i Universitas Muhammadiyah Surakarta. Skala yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa skala *phubbing* dan skala interaksi sosial. Skala kemudian dianalisis dengan expert judgment, hasil skala yang disebar kemudian dianalisis dengan uji *product moment* dari pearson. Hasil analisis yang didapat menyatakan perilaku *phubbing* tidak memiliki hubungan dengan interaksi sosial. Nilai koefisien korelasi ( $r$ ) - 0,079,  $p = 0,449$  ( $p \leq 0,01$ ). Perilaku *phubbing* yang tidak berhubungan dengan interaksi sosial namun disebabkan oleh banyaknya faktor lain yang mempengaruhi proses interaksi sosial itu sendiri.

Kelima penelitian yang dilakukan oleh Rahayu (2021) dengan judul “Intensitas Mengakses Media Sosial Dengan Perilaku *Phubbing* Pada Mahasiswa” Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Populasi dan sampel penelitian ini adalah 75 mahasiswa Psikologi Universitas Mulawarman. Teknik sampling yang digunakan dengan *non-probability sampling* yaitu *purposive sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah skala perilaku *phubbing*



dan intensitas mengakses media sosial. Teknik analisa data yang menggunakan uji korelasi *product moment* dengan bantuan program *Statistical Package for Social Sciences (SPSS) 21.0 for Windows*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara intensitas mengakses media sosial dengan perilaku *phubbing* pada Mahasiswa, dengan nilai  $r = -0.083$  dan nilai  $\text{Sig} = 0.475$  ( $p > 0.05$ ).

Keenam penelitian yang dilakukan oleh David & Roberts, (2017) dengan judul "*Phubbed and Alone: Phone Snubbing, Social Exclusion, and Attachment to Social Media*" Sampel dalam penelitian ini adalah 180 orang dewasa AS (41% pria) dari Amazon Mechanical Turk berpartisipasi dalam penelitian ini. Peserta diberitahu bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana perasaan individu tentang interaksi mereka dan waktu yang dihabiskan dengan orang lain. Hasil menunjukkan keasyikan individu dengan *smartphone* mengubah cara interaksi sosial dengan individu lain. Adapun kemajuan teknologi seperti *smartphone* adalah untuk membantu kita terhubung dengan orang lain, namun dalam hal ini tidak, justru *smartphone* merusak hubungan langsung antara individu. Hasil menunjukkan dampak buruk perilaku *phubbing* bahwa individu yang mengalami *phubbe* mengalami rasa pengucilan sosial, yang mengarah pada kebutuhan yang meningkat akan perhatian dan mengakibatkan individu terikat pada media sosial dengan harapan mendapatkan hubungan timbal balik.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dikatakan terdapat beberapa perbedaan dan kebaruan penelitian terdahulu dengan penelitian yang ingin peneliti lakukan yaitu perbedaan pada variabel penelitian dimana penelitian ini menggunakan satu variabel, lokasi penelitian, teknik pengambilan sampel, peneliti juga ingin mengkaji ulang apakah kecenderungan terhadap *smartphone* karena penggunaan media sosial memicu perilaku *phubbing*, serta kebaruan dalam penelitian ini yaitu belum ada penelitian spesifik terkait perilaku *phubbing* ditinjau dari penggunaan aplikasi media sosial dilakukan kepada kelompok dewasa awal, dimana pada tahap ini seseorang berada dalam tahap intimasi sehingga memiliki keinginan untuk mengembangkan diri dengan menjalin hubungan yang lebih luas namun tidak melibatkan

kontak seksual. Apabila individu tidak mampu menyesuaikan diri maka ia akan mengalami kesulitan dalam menjalin relasi sosial dan cenderung menyibukkan diri dengan urusannya dan beralih kepada *smartphone* sebagai upaya menghindari kehidupan nyata yang tidak menyenangkan. Maka rumusan permasalahan pada penelitian ini adalah “Bagaimana gambaran perilaku *phubbing* pada dewasa awal ditinjau dari penggunaan media sosial?”

### 1.3 Tujuan penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran perilaku *phubbing* pada dewasa awal ditinjau dari penggunaan aplikasi media sosial.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat, antara lain :

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini untuk memberikan gambaran terkait perilaku *phubbing* diantara pengguna media sosial.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

Bagi mahasiswa

Penelitian ini dapat memberikan gambaran perilaku *phubbing* sehingga dapat meminimalisir terjadinya perilaku *phubbing* dan memanfaatkan media sosial dengan baik.

Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan dan mendorong minat pembaca yang tertarik di bidang psikologi untuk melakukan penelitian lebih lanjut. Selain itu penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.