

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman era digital saat ini komunikasi antar individu tidak lagi membutuhkan bertemu secara langsung, melainkan dapat menyampaikan pesan dengan alat komunikasi seperti *smartphone* yang sudah semakin canggih yang dapat mengirimkan pesan dengan cepat. *Smartphone* merupakan ponsel pintar yang telah dikembangkan dengan teknologi canggih pada era modern saat ini (Wijayanti & Ahmadi, 2022). Perilaku anti sosial merupakan salah satu dampak dari kecanggihan *smartphone* dan internet. kecanggihan tersebut membuat penggunanya menjadi cenderung lebih aktif berkomunikasi lewat teks di media sosial dari pada berkomunikasi secara langsung.

Salah satunya ialah generasi Z, dimana generasi Z ini dikenal sebagai generasi digital ialah generasi yang lahir di perkembangan teknologi dan mempunyai ketergantungan besar pada teknologi, generasi yang lahir pada tahun 1995-2010 (Francis & Hoefel, 2018). Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (2022), mengatakan bahwa kategori usia 19-34 tahun merupakan pengguna internet aktif sebesar 98,64%, dan pada kategori usia 13-18 tahun merupakan pengguna aktif sebesar 99,16%. Hal ini disebabkan karena pada dua rentang usia tersebut mempunyai karakter yang sangat aktif dalam menggunakan jejaring internet dan memiliki kecakapan dalam menggunakan teknologi yang berbasis internet. Dimana generasi ini sudah terbiasa pada segala macam bentuk teknologi, gen Z juga terbiasa pada hal yang bersifat instan.

Newzoo (2022) menyatakan bahwa di Indonesia tercatat memiliki 187 juta pengguna *smartphone* pada tahun 2022, hal ini menandakan bahwa *smartphone* sudah sangat menyatu dengan kehidupan sosial masyarakat. Mengutip dari Adisty (2022) dalam Goodstats.id pada survei pengguna *smartphone* di Indonesia berdasarkan jenis kelamin menyatakan bahwa laki-

laki dan perempuan memiliki perbedaan yang tipis sekitar 2,32% , laki-laki sebesar 67,41 % dibandingkan perempuan sebesar 65,09%. Menurut Irawan (dalam Mulyati & NRH (2018) dampak positif yang diberikan dari penggunaan *smartphone* ialah mempermudah individu untuk mengakses informasi, berkomunikasi, edukasi, bahkan untuk berbelanja online. Namun, selain memberikan dampak positif penggunaan *smartphone* yang dilakukan secara berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif bagi individu seperti membuat individu menjadi kurang berinteraksi dengan lingkungan sosial, memiliki sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar, dan melemahnya sikap solidaritas dalam lingkungan masyarakat (Ameliola & Nugraha, 2015)

Kemudahan dan kenyamanan yang diberikan pada *smartphone* dapat menjadi masalah apabila *smartphone* tersebut digunakan secara berlebihan, salah satunya kecanduan *smartphone*. Paramita & Hidayati (2017) menjelaskan bahwa kecanduan *smartphone* adalah ketergantungan individu dalam menggunakan *smartphone* untuk mengakses internet secara terus menerus tanpa menyadari dampak negatifnya. Hasil penelitian Anshari et al., (2016) pada 589 responden di Brunei mengungkapkan bahwa hampir dua pertiga responden menggunakan *smartphone* lebih dari 6 jam per hari. Fakta lain, bahwa lebih dari 46% responden mengaku tidak dapat hidup tanpa *smartphone* dan merasa khawatir saat berjauhan dari *smartphone* nya. Vaghefi & Lapointe (2014) juga mengungkapkan bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat menghambat hubungan sosial dengan orang lain, penurunan produktivitas, dan dapat menyebabkan masalah psikologis. Perbedaan jenis kelamin juga dapat mempengaruhi kecanduan *smartphone*. Menurut Paska dan Yan (dalam Mulyati & NRH, 2018) berdasarkan aplikasi yang digunakan dapat membuat kecanduan *smartphone*, dimana laki-laki lebih sering mengalami kecanduan terhadap aplikasi game online, situs porno, dan perjudian online, sedangkan perempuan lebih sering kecanduan terhadap chatting dan belanja online.

Begitupun individu pada masa remaja dan dewasa awal yang dimana penggunaan *smartphone* saat ini sudah menjadi sebagian dari gaya hidup (Abivian, 2022). Pada masa dewasa seseorang mulai memasuki tahap

perkembangan kehidupan yang baru. Perubahan status dan kegiatan menyebabkan terkadang sulit untuk mengatur waktu untuk berkomunikasi secara tatap muka langsung, sehingga kemudahan teknologi zaman sekarang ini membuat individu menjadi makin lekat dengan *smartphone* nya dan cenderung beresiko adiksi terhadapnya (Mawarpury et al., 2020).

Sebagai makhluk sosial, individu dapat berkembang dan bertahan hidup tidak lepas dari bantuan individu lain. Oleh karena itu, diperlukannya kemampuan untuk bergaul agar dapat diterima dengan baik oleh lingkungan. Hal ini didukung pula oleh teori Monks & Knoers (2014) dimana pada dewasa awal dibutuhkan menjalin relasi sosial dengan teman sebaya atau orang lain, lalu membangun kelompok dengan mereka, sehingga terjalinnya relasi sosial yang intim. Hal ini sejalan juga dengan teori dari Erickson (dalam Maheswari & Dwiutami, 2013) pada masa dewasa awal dalam tahap *intimacy*, individu berusaha mengembangkan diri dengan menjalin relasi sosial yang lebih luas dengan kontak seksual atau bisa juga tanpa kontak seksual. Jika gagal, akan mengalami apa yang disebut isolasi yaitu kesulitan menempatkan diri dalam berhubungan sosial, bahkan akan merasa kesulitan dalam mempertahankan relasi tersebut karena bersifat dangkal dan tidak mengakar secara emosional. Maka dari itu dewasa muda memiliki keinginan untuk merasa terhubung dengan orang lain yakni dalam membina hubungan yang dekat dan komunikatif.

Pada masa remaja dalam tahap perkembangannya, remaja mulai membangun hubungan relasi dengan teman-teman sebayanya (Monks & Knoers 2014). Namun, pada saat ini terjadi sebaliknya dimana Aziz & Nurainiah (2018) mengatakan bahwa remaja pada masa ini lebih memilih untuk membangun percakapan dengan komunitas di *smartphone* nya daripada membangun komunikasi dengan teman disebelahnya. Gagalnya tahap perkembangan sosial remaja yang disebabkan oleh *smartphone* dapat membuat remaja menjadi seseorang yang menarik diri dari lingkungan dan kurang terampil dalam berkomunikasi secara langsung (Ulwanusy Syukri & Logahan, 2019).

Kemampuan dalam berinteraksi sosial pada remaja dan dewasa awal akan menciptakan hubungan yang harmonis. Jika tidak dapat berinteraksi maka akan menimbulkan ketidakpuasan pada diri sendiri karena memiliki sikap-sikap menolak diri (Agustina, 2016). Fenomena *phubbing* yang terjadi saat ini ialah salah satu dari dampak negatif penggunaan *smartphone* dan internet yang berlebihan, sehingga lupa atau mengabaikan interaksi sosial yang terjadi melalui tindakan tersebut memperlihatkan sikap apatis dan hilangnya rasa menghormati antar individu dan dilakukan untuk menghindari percakapan karena berbagai alasan.

Phubbing merupakan istilah dari perilaku tidak memperdulikan lawan bicara atau lingkungan sekitarnya karena lebih fokus pada *handphone* dibanding dengan berinteraksi. Hal ini selaras dengan yang disampaikan oleh Karadağ et al (2015) bahwa perilaku *phubbing* adalah perilaku seseorang yang melihat *handphone* nya saat berbicara dengan orang lain, berurusan dengan *handphone* nya, dan menghindari komunikasi interpersonal. *Phubbing* berasal dari kata "*phone*" artinya telepon, dan "*snubbing*" yang artinya menghina. Pendapat yang sama juga disampaikan Haigh (dalam Sarahwati & Wiguna, 2019) *phubbing* diartikan sebagai tindakan menyakiti orang lain dalam interaksi sosial karena lebih lebih fokus pada *smartphonena*.

Chotpitayasonondh & Douglas (dalam Irawati & Nurmina, 2020) mengatakan bahwa *phubbing* ialah sikap mengacuhkan lawan bicara dengan memilih bermain *handphone* daripada berkomunikasi dengan lawan bicaranya. Sangat disayangkan perilaku *phubbing* ini sering dijumpai pada saat momen kebersamaan. Seorang *phubber* biasanya akan melakukan perbuatan pengacuhan dan pengabaian pada sekitarnya serta hanya fokus pada *smarthpone* nya. Dengan kata lain individu tersebut telah melakukan tindakan *maladaptive*.

Perilaku ini jika dilakukan sekali atau dua kali masih dapat dimaklumi, akan tetapi jika dilakukan secara terus menerus akan berdampak buruk pada kualitas hubungan antar individu ataupun kelompok. Mengutip

dari hasil penelitian Healthline (2018) bahwa lebih dari 17% individu melakukan *phubbing* kepada orang lain, setidaknya sehari mengulangi hingga empat kali. *Phubber* biasanya menggunakan *smartphone* untuk pelarian menghindari ketidaknyamanan saat keramaian, misalnya di *lift* atau bisa juga saat individu tersebut sedang berpergian menggunakan kendaraan umum dan bisa juga saat di pesta ia merasa bosan.

Peneliti melakukan observasi pada tanggal 17 Maret 2023 pukul 12.04 siang di kantin salah satu Universitas di Bekasi, dimana terdapat kegiatan yang dilakukan oleh tiga orang mahasiswi dimana satu dari tiga orang tersebut fokus kepada *handphone* nya mengabaikan dua orang temannya yang asyik bercerita. Pada pukul 15.39 sore di *lobby* universitas terdapat kelompok yang berisi delapan orang, dimana empat orang mengobrol dengan diselingi bercanda, tiga orang bermain game di *smartphone* nya dan satu orang hanya fokus menunduk memainkan *smartphone* nya serta mengabaikan empat orang temannya yang berusaha untuk mengajaknya mengobrol. Peneliti melakukan observasi kembali pada tanggal 27 April 2023 pukul 20.10 malam disebuah café, peneliti melihat satu laki-laki dan satu orang perempuan dimana subjek laki-laki sedang bermain game di *smartphone* nya, dan subjek perempuan mencoba mengajak ngobrol subjek laki-laki tersebut namun, terkadang ditanggapi dengan singkat terkadang tidak ditanggapi.

Berdasarkan hasil observasi ditemukan lebih banyak laki-laki yang sering melakukan perilaku *phubbing*, yang disebabkan oleh faktor kecanduan games. Perilaku yang dilakukan subjek termasuk pada ciri dari perilaku *phubbing* menurut Galigo (2019) yaitu menatap *smartphone* saat sedang berkomunikasi dengan orang lain, menyakiti orang lain dengan tindakannya yaitu bermain *smartphone* hingga terabaikannya komunikasi, ketergantungan *smartphone* dan melakukan sedikit tatap muka saat berinteraksi sosial. *Phubber* biasanya menggunakan *smartphone* untuk pelarian menghindari ketidaknyamanan saat keramaian, misalnya di *lift* atau bisa juga saat individu tersebut sedang berpergian menggunakan kendaraan umum dan bisa juga saat di pesta ia merasa bosan. Dampak dari perilaku *phubbing* ialah hilangnya sebuah kualitas dalam interaksi, ketidakpuasan terhadap interaksi yang

dilakukan, hilangnya kepercayaan diri selama interaksi, perasaan kehilangan kedekatan selama penggunaan *smartphone*, perasaan cemburu dan gangguan mood (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018).

Adapun berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan Escalera-Chávez et al (2020) terkait perilaku *phubbing* ditemukan bahwa terdapat perbedaan perilaku *phubbing* antara laki-laki dan perempuan, dikatakan bahwa laki-laki memiliki nilai yang lebih tinggi daripada perempuan dalam berperilaku *phubbing* karena dipengaruhi oleh kecanduan *smartphone*. Pada penelitian Xu et al (2022) memberikan kesimpulan bahwa perempuan lebih tinggi tingkat perilaku *phubbing* daripada laki-laki dikarenakan hal yang mempengaruhi salah satunya ada teman sebaya. Lalu, pada penelitian Chotpitayasunondh & Douglas (2018) menyatakan bahwa terdapat hal yang signifikan pada perilaku *phubbing* perempuan dan laki-laki, dimana perempuan lebih dominan dibandingkan dengan laki-laki yang menyebabkan terganggunya interaksi sosial.

Berdasarkan beberapa penelitian diatas menunjukkan bahwa perempuan dan laki-laki menunjukkan perilaku *phubbing* yang dominan, maka peneliti tertarik untuk mengkaji ulang apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara perilaku *phubbing* antara laki-laki dan perempuan, serta perilaku *phubbing* antara remaja dengan dewasa awal. Dengan demikian penulis mengangkat judul “Perilaku Phubbing Ditinjau Dari Jenis Kelamin Pada Kelompok Usia Remaja dan Dewasa Awal”

1.2 Rumusan Masalah

Beberapa penelitian sebelumnya terkait tentang perilaku *phubbing* yang telah diteliti, diantaranya :

Penelitian yang pertama dilakukan oleh Hanika (2015) yang berjudul “Fenomena *Phubbing* Di Era Milenia (Ketergantungan seseorang pada *smartphone* terhadap lingkungannya)” subjek yang digunakan 60 orang mahasiswa, hasil dari penelitiannya yaitu hasil penelitian secara umum 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. Perbedaan penelitian ialah pada penelitian ini tidak dijelaskannya lebih lanjut tentang *phubbing*.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Ratnasary & Oktaviani (2020) yang berjudul “Perilaku *Phubbing* Pada Generasi Muda” subjek yang digunakan 177 generasi muda, dengan hasil 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*. Perbedaan penelitian ini ialah kurangnya pembahasan *phubbing* antara perempuan dan laki-laki.

Penelitian yang ketiga dilakukan oleh Escalera-Chávez et al (2020) yang berjudul “*Phubbing* Behavior: Is There a Gender Difference in College Students?” subjek yang digunakan 243 mahasiswa, dengan hasil penelitian mahasiswa laki-laki memiliki perilaku *phubbing* yang tinggi dibandingkan perempuan dan dipengaruhi oleh kecanduan *smartphone*. Perbedaan dari penelitian ini ialah dari segi lokasi yang berada di Mexico dan perbedaan penggunaan teori yang digunakan adalah dari Chotpitayasunondh & Douglas (2016).

Penelitian yang keempat dilakukan oleh Xu et al (2022) dengan judul “The Mediating Role of Loneliness and the Moderating Role of Gender between Peer *Phubbing* and Adolescent Mobile Social Media Addiction” subjek yang digunakan 830 orang remaja di China, hasil dari penelitian ini yaitu menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* berhubungan dengan kecanduan sosial media dan adanya kesepian, adanya perbedaan pada jenis kelamin yang signifikan dimana perempuan lebih tinggi tingkat *phubbing* nya. Perbedaan penelitiannya terdapat pada lokasi dan subjek yang digunakan, lokasi yang digunakan ialah di China.

Penelitian kelima dilakukan Fadilah et al (2022) berjudul “Perilaku *Phubbing* Pada Remaja: Menguji Peranan Kontrol Diri dan Interaksi Sosial” subjek yang digunakan 150 orang remaja dengan hasil penelitian terdapat hubungan yang signifikan antara kontrol diri dan interaksi sosial dengan

perilaku *phubbing*. Sehingga hal ini menunjukkan, semakin tinggi Kontrol Diri dan Interaksi Sosial maka semakin rendah Perilaku *Phubbing*. Perbedaan pada penelitian ini ialah tidak dipaparkannya lebih lanjut tentang jenis kelamin yang melakukan *phubbing*.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan terdapat perbedaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan. Beberapa perbedaan tersebut diantaranya adalah perbedaan subjek dan peneliti ingin melihat pada jenis kelamin dan usia manakah yang lebih tinggi melakukan perilaku *phubbing*. Peneliti akan melakukan penelitian terhadap kelompok usia remaja dan dewasa awal, dimana usia dimulai dari 12-30 tahun.

Berdasarkan paparan diatas maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah "Apakah ada perbedaan perilaku *phubbing* berdasarkan jenis kelamin pada kelompok usia remaja dan dewasa awal?"

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan perilaku *phubbing* berdasarkan jenis kelamin pada kelompok usia remaja dan dewasa awal.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini untuk memberikan pengetahuan mengenai bagaimana individu berinteraksi dengan individu lain yang mengalami kecenderungan pada *smartphone* dan perilaku *phubbing*. Selain itu juga bertujuan untuk memberikan sumbangan atau refrensi ilmiah bagi psikologi dalam memperkaya wawasan mengenai perilaku *phubbing*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Bagi mahasiswa

Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk meminimalisir terjadinya perilaku *phubbing* dan mengurangi penggunaan *smartphone* saat sedang berinteraksi sosial agar kualitas interaksi sosial semakin baik.