

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Diantara kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang menjadi sorotan adalah penyediaan layanan Internet atau *Interconnection Networking* (Mariati, L. H., & Sema, M. O. 2019). Internet adalah suatu jaringan besar yang terdiri dari jaringan-jaringan komputer yang dapat menghubungkan komputer dan orang-orang diseluruh dunia melalui media telepon, satelit, dan sistem komunikasi lainnya dan hingga saat ini internet berkembang begitu pesat (Felita dkk, 2016).

Berdasarkan data dari *Internet World Stats 2021* Indonesia merupakan negara ke-empat yang menggunakan internet terbanyak dari seluruh negara didunia. Hal tersebut sejalan dengan hasil riset *We Are Social* dan *Hootsuite 2021* yang menunjukkan bahwa kurang lebih total penduduk 274,9 Juta jiwa, Indonesia memiliki pengguna aktif media sosial sekitar 170 Juta jiwa, dengan rata-rata waktu untuk mengakses sekitar 8 jam 52 menit setiap harinya. Di Jawa Barat khususnya kota Bandung menjadi kota dengan pengguna aktif internet tertinggi di indonesia dengan usia pengguna yang di dominasi oleh kalangan usia remaja hingga usia dewasa, kemudian diikuti oleh kota Bekasi dan kota Bogor (Jabarprov.go.id, 2022). Jika dilihat dari komposisi pengguna internet berdasarkan usia menurut hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII 2022) penetrasi internet tertinggi berada di kelompok usia 13-18 tahun dan hampir seluruhnya (99,16%) kelompok usia tersebut terhubung ke internet. Selanjutnya, kelompok usia 19-34

tahun memiliki penetrasi internet sebesar 98,64%. Kelompok 35-54 tahun lalu memiliki penetrasi internet sebesar 87,3%. Anak-anak berusia 5-12 tahun memiliki penetrasi internet sebesar 62,43%. Kelompok umur 55 tahun ke atas memiliki penetrasi terendah dengan 51,73%.

Pemkot Bandung menyebut sebanyak 85,2% atau 2,1 juta penduduknya adalah pengguna internet (Merah Putih.com, 2021). Menurut survey yang dilakukan oleh *We Are Social* (2019) bahwa untuk mengakses internet sebagian besar pengguna internet di Indonesia menggunakan *smartphone* yaitu sebanyak 60%, komputer dan laptop sebanyak 32% dan menggunakan tablet sebanyak 8%. Kota Bandung menempati urutan pertama dengan penggunaa *smartphone* tertinggi pada tahun 2022. *Smartphone* termasuk teknologi yang mudah didapatkan dan sangat sering dipakai untuk berbagi informasi, bertukar kabar, menghilangkan rasa bosan, mencari hiburan ataupun bekerja, sehingga individu banyak menggunakan *smartphone* (Felita dkk, 2016).

Dalam penggunaan *smartphone* pada kalangan remaja akhir saat ini merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari lagi walaupun sedang berada dilingkungan sosial (Fitri, 2021). Remaja akhir dengan usia 18-21 tahun merupakan generasi yang berpotensi menggunakan *smartphone*, karena generasi ini termasuk generasi yang paling berpotensi memanfaatkan teknologi khususnya *smartphone* yang dapat menjadikan segala sesuatu lebih praktis (Youarti, I. E., & Hidayah, N. 2018). Sayangnya dengan segala kemudahan yang ditawarkan, remaja akhir sering lupa akan dampak negatifnya, contohnya adalah penggunaan *smartphone* yang berlebihan (Galigo, A.A.P. 2019). Sehingga remaja akhir mengalami hilangnya

sebuah interaksi, ketidakpuasan terhadap interaksi yang dilakukan, hilangnya kepercayaan diri dan kehilangan kedekatan dengan orang sekitar selama menggunakan *smartphone* (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018).

Remaja akhir mulai mengalami peningkatan cara pikir secara realistis dimana sudah tidak tertarik terhadap hal ataupun sesuatu yang menurutnya tidak penting, menguranginya sikap ikut-ikutan terhadap teman nya karena sudah mulai bisa membedakan prioritasnya sehingga memiliki sedikit minat dengan hal yang tidak dianggap sebagai prioritas, remaja berteman dan mengobrol lebih memilih dengan orang tertentu sehingga membuat remaja lebih memilih mengabaikan lingkungan disekitarnya yang kurang sesuai sehingga mengalihkan diri kepada penggunaan *smartphone* (Putro, 2017). Dengan kondisi tersebut akhirnya remaja lebih memilih menggunakan *smartphone* dari pada menghabiskan waktu dengan lingkungan sekitarnya. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hanka (2021) bahwa 85% respondennya lebih memilih mengabaikan orang disekitarnya dengan memilih bermain *smartphone* ketika sedang makan atau berkumpul bersama keluarga, pasangan, sahabat dan teman.

Penggunaan *smartphone* yang berlebihan pada saat ini di lingkungan sosial masyarakat dikenal dengan istilah *phubbing* (Yoursrti, dkk, 2018). *Phubbing* yang berasal dari kata *phone* dan *snubbing*, *phone* artinya telepon dan *snubbing* yang berarti menghina, digunakan untuk menunjukkan sikap mengacuhkan lawan bicara dengan memainkan *smartphone*. Alex Haigh yang mengemukakan bahwa perilaku mengabaikan seseorang dalam lingkungan sosial dengan mengalihkan perhatian kepada gadget disebut dengan *phubbing* (Haigh, 2015).

Phubbing dapat digambarkan sebagai individu yang melihat *smartphone* nya ketika sedang berbicara dengan orang lain, sibuk dengan *smartphone* nya dan mengabaikan komunikasi interpersonalnya (Karadag et al, 2015). Perilaku *phubbing* digambarkan dengan sikap acuh terhadap orang lain yang sedang bersosialisasi atau berinteraksi secara langsung dengan cara membagi fokus dan mendengarkan lawan bicara sambil fokus dengan *smartphone* (Normawati et. al, 2018). Perilaku *phubbing* mengakses internet dengan durasi lamanya 4 jam/hari, remaja akhir yang mengakses internet 4-5 jam perhari memiliki perilaku *phubbing* yang lebih tinggi dari pada remaja akhir yang menggunakan internet 2-3 jam perhari (Cicekoglu, Durualp,& Durualp 2014).

Individu dikatakan memiliki perilaku *phubbing* menurut Chotpitayasunondh & Douglas (2018) bisa dilihat dari perilaku mereka yang tidak bisa jauh dari gadget (*nomophobia*), berkonflik dengan orang lain karena penggunaan gadget (*interpersonal conflict*), dilakukan sebagai upaya melarikan diri dari orang lain atau aktivitas tertentu (*self-isolation*) dan yang bersangkutan sebenarnya sadar bahwa perilakunya dapat merugikan tapi tetap dilakukan.

Penyebab *phubbing* adalah *boredom proneness* atau kecenderungan kebosanan yang timbul ketika berinteraksi, perilaku *phubbing* paling sering terjadi pada remaja akhir karena seringnya kehabisan topik pembicaraan (Rikodkk, 2018). Perilaku *phubbing* membuat seseorang rela untuk tidak menghargai orang yang berada disekitarnya dan lebih memilih untuk mengabaikan dan tidak memperhatikan pada saat sedang berkumpul bersama atau sedang berkegiatan belajar dikelas sehingga pandangannya lebih fokus pada *smartphone* (Fitri, 2021).

Hal serupa ditemukan oleh peneliti dari hasil Observasi, wawancara dan penyebaran kuesioner kepada remaja akhir di kota Bandung yang dilakukan pada tanggal 20 Juli 2022. Peneliti melihat banyaknya remaja akhir yang bersikap seperti ketika mereka berkumpul mereka lebih sibuk dengan *smartphone*-nya masing-masing, mereka hanya berkomunikasi ketika membahas konten yang mereka lihat di *smartphonenya*, mereka menjawab obrolan temannya sembari memainkan *smartphone* dan tidak terjadi obrolan secara intens. Peneliti juga mengamati ketika remaja akhir sedang berkumpul mereka sering kali mengabaikan teman disebelahnya yang sedang bercerita dan lebih fokus pada *smartphonenya*.

Ada pula responden remaja akhir yang menyebutkan mereka mengalihkan diri dengan memainkan *smartphone* karena merasa malas untuk mengobrol dengan orang lain karena tidak bisa membuat topik pembicaraan. Dari hasil kuesioner menyebutkan mereka selalu memikirkan apa yang ada di *handphonenya* dan pada akhirnya merasa cemas dan gelisah jika jauh dari *smartphone*. Banyaknya waktu yang mereka gunakan dalam sekali menggunakan *smartphone* lebih dari 15-menit dan lebih dari 3-jam perharinya. Di dapatkan juga remaja akhir ketika sedang kelas online ataupun offline sembari memainkan *smartphone* dikarenakan fitur yang ada *smartphonenya* dianggap lebih menarik sehingga mengabaikan dosen yang sedang mengajar dan mengabaikan teman yang sedang melakukan presentasi.

Fenomena *phubbing* diatas yang peneliti temukan terhadap remaja akhir di kota Bandung dapat mempengaruhi kehidupan sosial individu dan pada akhirnya menjadikan pola hubungan dan interaksi sosial yang ada di masyarakat menjadi berubah, hambatan-hambatan dalam menghadapi kehidupan sosial akan semakin

sering ditemukan karena minimnya interaksi interpersonal yang dilakukan (Fakhera, R 2021). Perilaku *phubbing* secara langsung dapat menghambat interaksi antarpribadi yang terjalin menjadi kurang baik (David E dan Roberts A, 2018). Hal tersebut peneliti temukan dari hasil sebaran kuesioner bahwa sebagian besar responden lebih memilih interaksi secara online menggunakan *smartphone* dibandingkan interaksi secara langsung, pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian Pinchot, dkk (2010) bahwa interaksi secara online menyebabkan adanya perubahan perilaku interaksi sosial yang terjadi pada kehidupan sehari-hari mereka.

Individu berinteraksi lebih banyak dengan masyarakat atau lingkungannya dimulai dari masa remaja akhir (Santrock, 2007). Remaja akhir yang memiliki interaksi sosial yang baik adalah remaja akhir yang harus memiliki interaksi sosial dengan teman sebaya, keluarga, masyarakat secara langsung. Usia remaja akhir menurut Hurlock (2003) berada pada 18 hingga 21 tahun. Pada masa remaja akhir ini kebutuhan berinteraksi sangat dibutuhkan, interaksi dengan keluarga dan lingkungan sangat penting untuk perkembangan fisik, psikis, dan sosial dengan cara berinteraksi dan bergaul secara langsung (Ali, 2012). Karena pada masa remaja akhir individu bisa lebih matang dalam menarik perhatian orang lain, menghendaki adanya popularitas dan kasih sayang dari teman sebaya, hal tersebut akan diperoleh apabila remaja akhir berinteraksi sosial karena remaja akhir secara psikologis dan sosial berada dalam situasi yang peka dan kritis, peka terhadap perubahan, mudah terpengaruh oleh berbagai perkembangan di sekitarnya (Priyitno & Erman, 2009).

Interaksi sosial merupakan hubungan manusia dengan manusia lainnya, atau hubungan manusia dengan kelompok, atau hubungan kelompok dengan kelompok

(Sarwono, 2010). Interaksi sosial dapat dilihat dari adanya dua orang pelaku atau lebih, adanya hubungan timbal balik antar pelaku, diawali dengan adanya kontak sosial yang baik secara langsung serta mempunyai maksud dan tujuan yang jelas (A. Muslim, 2013).

Kemampuan interaksi sosial yang kurang baik pada remaja akhir membuat remaja menjadi kesulitan jika harus berinteraksi bertatap muka secara langsung dan lebih memilih berinteraksi secara online, ketika mereka melakukan interaksi secara online mereka akan merasa lebih nyaman dan mudah menunjukkan kebebasan ekspresinya, mudah merasa gelisah dan tidak nyaman jika harus berinteraksi secara langsung, cenderung sulit untuk menyesuaikan perilakunya dengan situasi yang ada seperti enggan untuk mendengarkan dan cenderung mengabaikan ketika ada orang lain yang sedang berbicara (Mesch, 2021).

Hal tersebut peneliti temukan dari hasil observasi, wawancara dan penyebaran kuesioner bahwa remaja akhir menunjukkan hambatan dalam berinteraksi sosial sehingga muncul ketidaknyamanan ketika berinteraksi secara langsung, minimnya kontak mata ketika sedang berinteraksi, ketika temannya sedang mengajak ngobrol dengan antusias respon dari remaja akhir ini biasa saja tidak mencerminkan keantusiasan, ketika berkumpul remaja akhir saling mengobrol sebatas ketika melihat konten yang mereka lihat di *smartphonenya*, remaja akhir takut dan kebingungan dalam membuat topik pembicaraan sehingga merasa cemas dan gelisah ketika berinteraksi langsung dengan orang lain. Ketika sedang berinteraksi remaja akhir menjadi tidak fokus seperti tidak memberikan respon

ketika sedang mengobrol dengan temannya sehingga tidak terjadi interaksi timbal balik antara individu dengan individu lainnya, sedangkan syarat terjadinya interaksi sosial adalah terjadi komunikasi berupa hubungan timbal balik antara individu dengan individu maupun dengan kelompok (Soekanto, 2013).

Nugraini dan Ramdhani (2016) mengungkapkan bahwa salah satu faktor pemicu kemampuan interaksi sosial yang kurang baik pada remaja akhir saat ini ialah remaja akhir yang memiliki perilaku *phubbing*. Individu yang memiliki Perilaku *phubbing* memiliki dampak pada seseorang karena menjadikan seseorang menjadi kurang berinteraksi tatap muka dengan orang lain dan terkesan kurang menghargai orang di lingkungan sekitar, sehingga bisa berdampak pada interaksi sosial, apabila hal tersebut menjadi kebiasaan maka dapat mengganggu proses interaksi sosial (Riko dkk, 2018).

Perilaku *phubbing* cenderung menyebabkan proses komunikasi dan interaksi pada remaja akhir menjadi tidak berjalan dengan baik, sikap acuh terhadap orang lain yang sedang berinteraksi secara langsung dengan membagi fokus dan mendengarkan lawan bicara sambil fokus dengan *smartphone* (Normawati et. al., 2018). Perilaku *phubbing* yang berlebihan akibat penggunaan *smartphone* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial akibat penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial (Yusnita, 2017).

Berdasarkan pemaparan dari penelitian terdahulu yang peneliti temukan, sudah banyak penelitian yang mengangkat tema mengenai *phubbing* dengan interaksi sosial, namun peneliti ingin meneliti tema yang sama dengan beberapa perbedaan seperti subjek penelitian yang berbeda yaitu remaja akhir,

mengembangkan saran dari penelitian terdahulu dengan membuat populasi yang lebih luas yaitu di kota Bandung. Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui apakah perilaku *phubbing* memiliki pengaruh terhadap interaksi sosial pada remaja akhir di kota Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

Kemajuan teknologi dan perkembangan zaman yang semakin modern ini membuat generasi saat ini harus mempersiapkan diri dalam tumbuh dan berkembang di era penggunaan *smartphone*, *smartphone* adalah salah satu perkembangan yang tampak nyata pada saat ini, dimana dilengkapi dengan berbagai fitur dan setiap individu akan membawanya kemanapun (Sparks, 2013). Namun individu sering lupa akan dampak negatifnya yaitu adanya kebiasaan individu menggunakan *smartphone* secara berlebihan walaupun sedang berada di lingkungan sosialnya, salah satu dampak negatifnya disebut dengan *phubbing* (Kurnia, 2015).

Phubbing adalah tindakan seseorang yang berfokus pada *smartphonenya* dan mengabaikan orang lain yang berada di sekitarnya sehingga membuat orang lain merasa tidak dihargai keberadaannya, idealnya individu ketika menggunakan *smartphone* dapat dengan bijak sehingga tidak mengganggu ketika sedang berinteraksi dengan lingkungannya (I.Youarti, N. Hidayah, 2018). Fakta dilapangan yang peneliti temukan didapatkan bahwa remaja akhir ketika sedang berkumpul dengan lingkungannya selalu terfokus kepada *smartphonenya*, saling mengobrol sebatas ketika melihat konten yang mereka lihat di *smartphone* sehingga individu

lebih memilih menghiraukan lingkungannya dengan menggunakan dan berfokus pada *smartphone* dari pada berinteraksi dengan lawan bicaranya. Terlihat adanya perubahan perilaku interaksi yang terjadi pada kehidupan sehari-hari, individu tidak lagi merasa tabu jika harus disibukkan dengan *smartphone* ketika sedang berkumpul bersama (Pinchot, dkk (2010). Orang yang memiliki perilaku *phubbing* akan menghiraukan keadaan disekitarnya serta tidak menghargai orang lain yang berada di dekatnya (Griffiths, 2018). Perilaku *phubbing* dapat mempengaruhi kehidupan sosial mereka (Y. Zamrodah, 2016).

Salah satu tugas perkembangan pada masa remaja akhir adalah berhubungan dengan penyesuaian dalam berinteraksi sosial, remaja akhir harus menyesuaikan diri dengan lawan jenis dan harus menyesuaikan dengan orang dewasa diluar lingkungan keluarga dan teman sekolah (Hurlock, 2002). Remaja akhir harus mempunyai interaksi sosial yang baik karena ditinjau dari sudut perkembangan manusia kebutuhan untuk berinteraksi sosial yang paling menonjol terjadi pada masa remaja akhir (Hurlock, 1990). Berinteraksi pada masa remaja akhir sangat penting karena pada masa ini banyak tuntutan-tuntutan masa perkembangan yang harus dipenuhi yaitu perkembangan secara fisik, psikis dan yang lebih utama adalah perkembangan secara sosial dalam berinteraksi (Ali & Asrori, 2020). Tetapi fakta yang peneliti temukan dari hasil observasi dan hasil kuesioner didapatkan banyaknya remaja akhir yang bersikap seperti ketika berkumpul dan berinteraksi individu lebih memilih mengabaikan lawan bicaranya dan ketika berinteraksi remaja akhir ditegur oleh temannya karena tidak mendengarkan apa yang temannya sampaikan, ketika berkumpul mereka jarang mengobrol dan lebih memilih berdiam

diri satu sama lain, ketika sedang mengobrol tidak terjadi hubungan timbal balik, kontak mata yang minim ketika berinteraksi dan berdasarkan hasil kuesioner ada beberapa remaja akhir merasa lebih nyaman berinteraksi secara online dari pada bertemu langsung dikarenakan jika sedang berinteraksi secara langsung remaja rmerasa tidak nyaman, gelisah dan cemas.

Melihat adanya permasalahan yang terjadi pada remaja di kota Bandung yang peneliti temukan berkaitan dengan *phubbing* dan interaksi sosial maka berdasarkan pengidentifikasian masalah diatas pertanyaan pada penelitian ini adalah “Apakah perilaku *phubbing* memiliki pengaruh terhadap interaksi sosial pada remaja akhir di kota Bandung?”

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan diatas, maka adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah *phubbing* berpengaruh terhadap interaksi sosial pada remaja akhir di kota Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan informasi bagi perkembangan ilmu psikologi terutama berkaitan dengan perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial pada remaja akhir.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan dapat dikembangkan bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti dengan variabel yang sama berkaitan dengan *phubbing* dan interaksi sosial
2. Remaja dapat dengan bijak dalam menggunakan *smartphone* serta dapat melakukan antisipasi terjadinya perilaku *phubbing* sehingga bisa meningkatkan kemampuan dalam berinteraksi sosial.