

BAB I

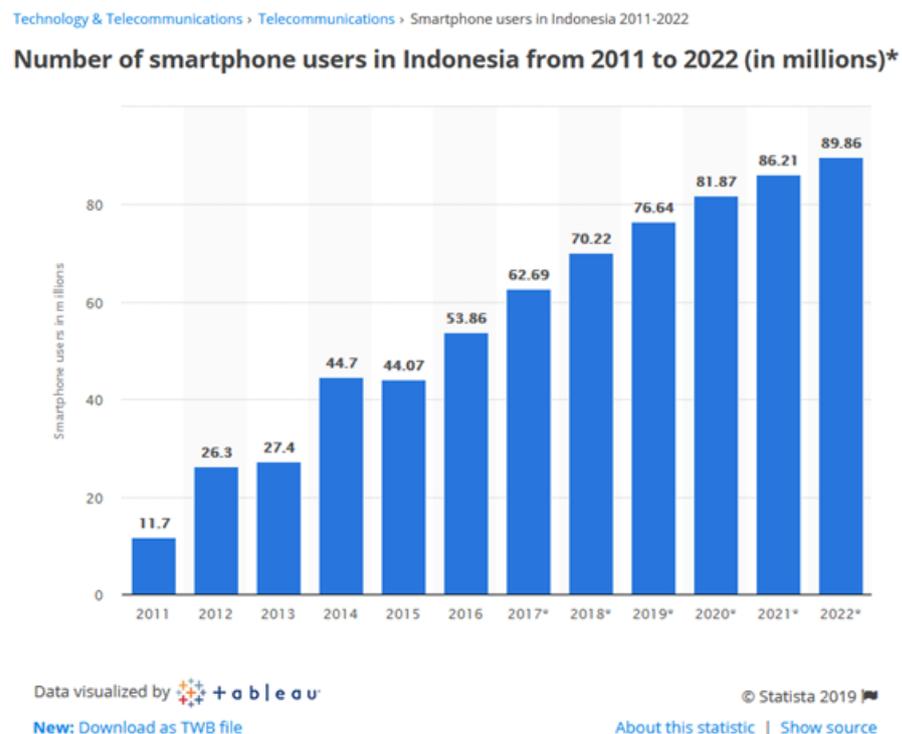
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada abad 21 ini telah banyak ditemukan teknologi maju yang telah menjadi kebutuhan bagi setiap manusia di berbagai negara dari berbagai benua. Teknologi yang menjadi kebutuhan berupa berbagai macam seperti: komputer/laptop, *playstation* untk bermain *game*, mp4 untuk mendengarkan musik, dan masih banyak penemuan penemuan teknologi lainnya. Diikuti dari majalah BBC, 2014 pada tanggal 16 agustus 1994, IBM Simon pertama kali meluncurkan “*smartphone*” (ponsel pintar) pertama kali yang hanya dijual di Amerika Serikat dan hanya berjumlah 15.000 unit. “*smartphone*” tersebut merupakan ponsel sekaligus komputer mini, diluncurkan dengan berat 500 gram. Pada kala itu peminat dari “*Smartphone*” sangat tinggi terutama bagi kalangan pembisnis.

Pada saat ini “*smartphone*” (ponsel pintar) yang terhubung dengan internet dapat mengakses ke segala macam perangkat lunak, mulai dari perangkat komputer seperti *microsoft office*, berhubungan dengan seseorang maupun kelompok melalui media sosial, menelepon, mendengarkan musik secara terhubung dengan internet maupun tidak terhubung dengan internet (*online/offline*), membaca buku digital, berita secara *online*, melakukan reservasi tiket, maupun hotel, bahkan belanja secara *online* dapat dilakukan hanya dengan menggunakan *smartphone* (Hanika, 2015). Penggunaan *smartphone* juga memudahkan berkomunikasi langsung jarak jauh, malakukan transaksi jual beli, melakukan transfer secara sms maupun internet banking dengan sangat praktis,

karena dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun tanpa perlu pergi ke bank maupun mesin *ATM*. *Smartphone* juga telah dilengkapi dengan perangkat peta (*Google maps* atau sejenisnya) untuk memudahkan mencari suatu lokasi atau sebagai petunjuk arah. *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.



Gambar 1. Populasi pengguna *smartphone* di Indonesia¹

Berdasarkan dari data Statista Research Department (2019) peningkatan penggunaan *smartphone* secara global meningkat sangat pesat setiap tahunnya dan adanya perkiraan terus meningkat hingga tahun 2022. Pada awal survei tahun 2011 pengguna *smartphone* ±11,7 juta pengguna, dan pada tahun 2019 meningkat

¹ Data STATISTITA 2019

menjadi ±76,64 juta pengguna *smartphone*, dan sebagai perkiraan akan meningkat hingga ±89,86 juta pengguna di tahun 2022 yang akan datang.

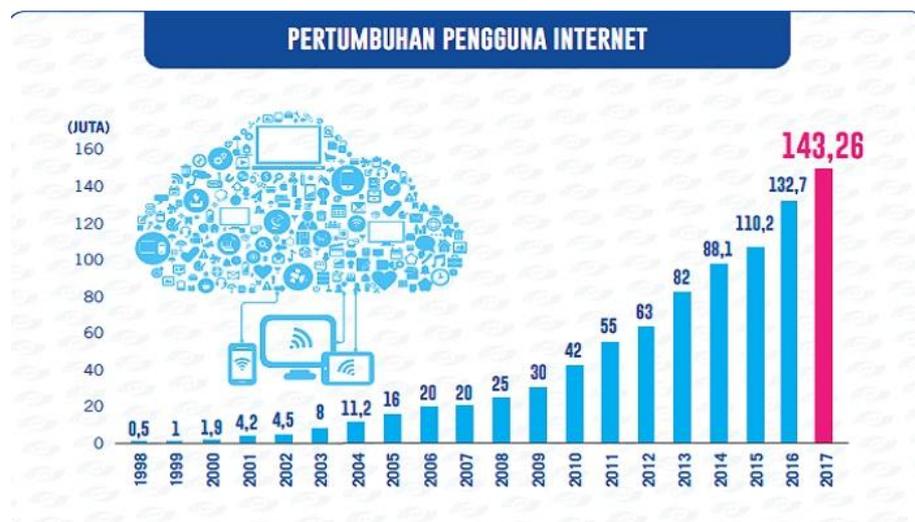
The demographic digital divide is real and pervasive

Adults who use the internet at least occasionally or report owning a smartphone

	TOTAL %	Age			Education			Income		
		18-34 %	35+ %	Diff	Less education %	More education %	Diff	Lower income %	Higher income %	Diff
Australia	93	100	90	+10	87	98	+11	84	99	+15
China	65	93	49	+44	48	91	+43	56	80	+24
India	22	34	12	+22	9	38	+29	11	28	+17
Indonesia	30	52	12	+40	13	55	+42	17	41	+24
Japan	69	97	64	+33	56	88	+32	51	86	+35
Malaysia	68	91	50	+41	29	82	+53	46	79	+33
Pakistan	15	20	10	+10	6	33	+27	8	20	+12
Philippines	40	58	23	+35	15	57	+42	26	52	+26
South Korea	94	100	92	+8	89	98	+9	89	99	+10
Vietnam	50	81	25	+56	32	79	+47	42	70	+28

Gambar 2. Kepemilikan *smartphone* berdasarkan usia²

Pada hasil laporan survei yang dilakukan Poushter & Stewart (2016) mengenai kepemilikan *smartphone*, kategori usia 18-34 tahun berjumlah 52% sedangkan usia diatas 35 tahun berjumlah 12%, dari total jumlah kepemilikan *smartphone* di Indonesia.

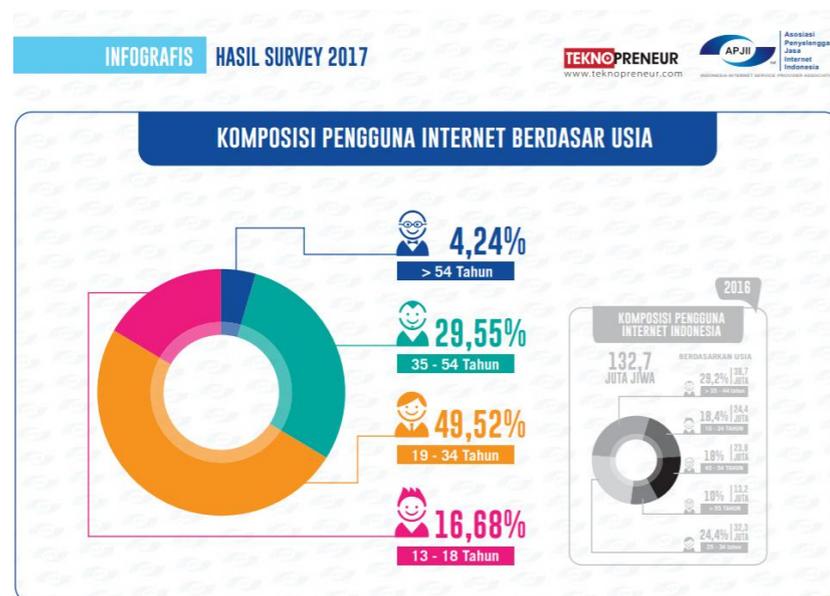


Gambar 3. Pengguna internet di Indonesia³

² Pew Research Center

³ APJIII survey 2018

Pada hasil data survei APJII (2018), pengguna internet meningkat $\pm 22,1$ juta pengguna antara tahun 2014 dan tahun 2015, dan meningkat hingga $\pm 22,5$ juta pengguna internet antara tahun 2015 dan 2016, dan $\pm 143,26$ juta pengguna pada tahun 2017. Data hasil survei diatas dapat kita ketahui bahwa penggunaan internet yang terus meningkat, menjadikan internet sebagai salah satu kebutuhan dalam kehidupan sehari hari.



Gambar 4. Presentase penggunaan internet di Indonesia berdasarkan usia⁴

Penggunaan internet juga dilakukan oleh berbagai kalangan dari berbagai usia dan berbagai latar belakang yang berbeda, juga memperkuat penggunaan internet sangat umum dibutuhkan oleh banyak pengguna teknologi. Dari hasil survei oleh APJIII di tahun 2017 pada 132,7 juta pengguna internet, pengguna internet yang paling banyak berkisar pada usia 19-34 tahun dengan presentasi 49,52% atau sekitar 65,8 juta pengguna (Nabila, 2018).

⁴ APJIII Survey 2017

Penggunaan *smartphone* dan internet yang meningkat pesat dari tahun ke tahun dapat menimbulkan banyak dampak bagi kehidupan manusia meskipun terdapat sisi positif namun terdapat juga sisi negatif. Secara positif pastinya banyak manfaat yang dapat diambil mengenai kemudahan mengakses segala sesuatu secara mudah dan cepat, disisi lain penggunaan *smartphone* dan internet secara berlebih dapat memungkinkan timbulnya berbagai masalah maupun gangguan baru terutama dibidang sosial yang membuat seseorang lebih tertarik memperhatikan *smartphone* dibandingkan lingkungan sosialnya. Penggunaan *smartphone* secara aktif membuat banyak peneliti mencetuskan gangguan yang mungkin terjadi, atau gangguan yang sering terjadi di masyarakat akibat penggunaan *smartphone* (maupun *gadget*) yang berlebih. Fenomena ini memunculkan banyak istilah baru dibidang psikologi seperti *Nomophobia* (*no-mobile-phone phobia*), *Phubbing* (*phone snubbing*), *internet addiction*, dan masih banyak lagi.

Penggunaan *smartphone* secara aktif dapat menimbulkan efek kecanduan dan ketergantungan. Bukan saja ketergantungan, *smartphone* lama kelamaan akan menjadi kebutuhan yang tidak dapat di nomor duakan. *Smartphone* telah tumbuh menjadi bagian integral dari model kehidupan, penggunaan berlebih *smartphone* telah menjadi wabah “penyakit” yang didefinisikan menggunakan *smartphone* secara berlebihan sebagai masalah bagi kesehatan masyarakat di seluruh dunia akan berdampak negatif pada kehidupan, dengan implikasi mendalam pada kesehatan baik mental, fisik, dan sosial (Ding & Li, 2017). Penggunaan *smartphone* ini juga dapat membuat pengguna kurang fokus dalam bersosialisasi

secara nyata, dikarenakan sering kali saat sedang berkomunikasi atau berinteraksi, lawan bicara memeriksa *smartphone* maupun *gadgetnya* ditengah tengah diskusi. Saat ini banyak sekali perilaku mengalihkan perhatian dengan bermain *smartphone* secara terus menerus tanpa disadari bahkan oleh masyarakat itu sendiri. Bahkan, perilaku ini bisa jadi salah satu perilaku yang sering kita lakukan (baik penulis maupun pembaca).

Manusia sendiri merupakan makhluk sosial, manusia secara alami selalu membutuhkan hubungan dan berkomunikasi dengan manusia lainnya maupun lingkungan. Proses komunikasi pun terjadi karena adanya komunikator yang memberikan pesan pada komunikan, komunikan menerima pesan tersebut, dan tercapainya pengertian bersama (Walgito, 2013). Bila proses komunikasi adanya kesalahan maka interaksi menjadi gagal. Kegagalan dalam membangun suatu interaksi dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah tidak fokusnya komunikan dalam menerima pesan maupun informasi. Salah satu perilaku yang membuat tidak fokus saat berkomunikasi adalah sibuk memeriksa *smartphone*, baik disengaja maupun tidak disengaja.

Perilaku mengabaikan lawan bicara dengan memperhatikan atau menggunakan *smartphone* sendiri disebut dengan *Phubbing* (*phone snubbing*). McCann Australia dan kamus Macquarie (2012) merupakan tim ahli bahasa mengemukakan mengenai fenomena mengabaikan orang lain dimana rekan lawan bicara memperhatikan ponsel sebagai gantinya. Kata *Phubbing* ini diciptakan oleh Mescall & Mills (2012) yang bekerjasama dengan Susan Butler yang merupakan penerbit dan editor kamus Macquarie. Penelitian ini telah mempublikasikan film

dimulai pada pukul 4.22 p.m tanggal 22 mei 2012 di Universitas Sydney, yang mengupas perjalanan mengenai penemuan kata “*Phubbing*”.

Smartphone memungkinkan orang terhubung dengan orang lain dari mana saja kapan saja. Namun, ada kekhawatiran bahwa *smartphone* terkadang dapat mengurangi, bukan melengkapi, interaksi sosial. Istilah “*Phubbing*” mewakili tindakan mencampuri seseorang dalam lingkungan sosial dengan berkonsentrasi pada telepon seseorang alih-alih berbicara langsung dengan orang tersebut (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016). Sebagai isu yang semakin mendesak, *Phubbing* telah mengangkat perhatian global dan menimbulkan diskusi yang meluas. Hampir di semua jenis setting sosial seseorang bisa menemukan “*phubber*” (pelaku *Phubbing*) (Ugur & Koc, 2015).

Phubbing dapat dilihat dari kelompok usia yang berbeda, namun variabel yang menyebabkan terjadinya *Phubbing* pada kelompok usia ini harus ditentukan. Dalam penelitian di Bhudapest dengan subjek mahasiswa, 54% responden melakukan perilaku *Phubbing* dijelaskan dengan variabel yang ada (Karadağ et al., 2015). Seorang individu yang bergantung pada *smartphone* maupun *gadget* dapat menimbulkan gangguan dalam kehidupan sosial seperti *Phubbing*. Fenomena *Phubbing* dianggap sebagai sesuatu hal yang negatif dikarenakan manusia cenderung *menyepelkan* lawan bicara dan tidak memberikan apresiasi.

Penelitian yang dilakukan Hanika (2015) terhadap 50 responden yang merupakan mahasiswa/i MIKOM UNDIP merupakan pengguna aktif *smartphone* dan internet yang berada pada kelompok usia 21 hingga 30 tahun. Dari 50 responden 37 diantaranya belum mengetahui istilah *Phubbing*, namun hasil dari

penelitian ini mengungkapkan bahwa hampir sebagian besar responden pernah menjadi *phubber* ketika sedang makan atau berkumpul bersama dengan keluarga, pasangan, sahabat, dan teman. Terdapat 40 responden yang merasa terganggu bila lawan bicaranya melakukan hal tersebut sepanjang percakapan berlangsung. Penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa hampir 80% reponden merasa keberatan atas perilaku tersebut, namun responden tersebut pun tidak dapat dipungkiri pernah melakukan hal yang serupa.

Penyebab *Phubbing* dapat dikarenakan perkembangan gadget yang semakin pesat dan harus kita waspadai. Seperti yang telah diketahui, saat ini kita sedang berada di era globalisasi, dimana perkembangan teknologi sangat pesat dan mempengaruhi dalam aktivitas sehari hari. Seseorang yang telah terpegaruh oleh gadget atau kecanduan *smartphone* dan sejenisnya, akan sangat sulit mejalani kehidupan nyata, seperti berkomunikasi dengan teman, rekan maupun berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Seseorang yang telah bergantung dengan *smartphone* dan internet, hanya akan memiliki perhatian terhadap hal tersebut.

Berangkat dari latar belakang tersebut, maka pertanyaan penelitian yang muncul adalah “Bagaimana hubungan perilaku *Phubbing* yang terjadi dengan interaksi sosial pada mahasiswa/i?”

B. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan dari perilaku *Phubbing* yang terjadi dengan interaksi sosial pada mahasiswa maupun pada mahasiswi.

C. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan ada manfaat yang dapat diambil, yaitu:

1. Manfaat Teoritis bermanfaat bagi ilmu psikologi khususnya di bidang psikologi klinis dan sosial.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi mahasiswa/i, penelitian ini diharapkan memberikan kesadaran mengenai perilaku yang sering dilakukan tanpa sadar.
 - b. Bagi pembaca, penelitian ini dapat memberikan informasi dan masukan yang membangun guna meningkatkan kualitas perilaku yang lebih baik.
 - c. Bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti mengenai permasalahan terkait, dapat lebih menyempurnakan penelitian ini.
 - d. Bagi disiplin ilmu psikologi dan bagi ilmuwan psikologi khususnya, penelitian ini dapat memberikan sumbangan teoritik khususnya dalam studi tentang perilaku *Phubbing* dalam interaksi sosial terutama dikalangan mahasiswa maupun mahasiswi.