

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi tidak dapat dipungkiri telah banyak membantu manusia untuk mengatasi berbagai persoalan kehidupan. Hal ini tidak terlepas dari yang dinamakan era revolusi industri 4.0. Di negara lain revolusi ini memiliki istilah, yakni Smart Factories, Industrial Internet of Things, Smart Industry, Advanced manufacturing. Bahkan sudah muncul visi pemerintahan Jepang, yakni Society 5.0 (masyarakat 5.0), yang dimaksudkan adalah sebuah ide yang menjelaskan revolusi kehidupan masyarakat dengan adanya perkembangan revolusi industri 4.0. Konsep yang dibawakan dalam society 5.0 adalah bagaimana adanya revolusi pada masyarakat yang memanfaatkan teknologi dengan juga mempertimbangkan aspek manusia dan humaniora. Masyarakat yang disebut super smart society ini memanfaatkan teknologi untuk mempermudah kehidupan, sehingga muncullah berbagai layanan masa depan (future services) untuk mengakomodasi kebutuhan ini (Trisyanti and Prasetyo, 2018; Faruqi, 2019).

Perkembangan teknologi di bidang komunikasi telah membuat dunia semakin sempit. Yang jauh keberadaannya terasa dekat, dan yang keberadaannya dekat terasa jauh. John Naisbitt (1994), mengungkapkan “we are moving toward the capability to communicate anything to anyone, anywhere, anyform voice, data. Text or image at the speed of light”. “kita sedang bergerak ke arah kemampuan berkomunikasi apa saja kepada siapapun, dimanapun, berbentuk apapun (baik itu) suara, data, tulisan atau gambar (citra) dengan (menggunakan kecepatan suara)”. Juga mengungkapkan bahwa “the new source of power is not money in the hands of a few but information in the hands of many” Hal ini berarti kekuatan baru dewasa ini bukanlah harta karun di tangan segelintir manusia tapi jaringan informasi di tangan banyak orang. Sehingga tidak ada alasan untuk menolak arus globalisasi yang terjadi (Luqman & Hakim, 2020).

Dalam perkembangannya, dahulu manusia lebih mengandalkan komunikasi tatap muka dalam menyampaikan pesan kepada komunikannya dalam kehidupan sosial. Seiring berkembangnya teknologi internet begitu pesat, telah membawa perubahan interaksi komunikasi dan tatanan komunikasi antarmanusia, yang

tadinya lebih mengandalkan komunikasi tatap muka kini bergeser ke arah penggunaan media khususnya internet (Takariani, 2011). Sebelum mengenal gawai, dahulu generasi muda lebih banyak melakukan interaksi tatap muka dibandingkan menjalin interaksi di dunia maya. Namun saat ini justru kebalikannya, internet menjadi lebih diminati oleh generasi muda dikarenakan berfokus terhadap apa yang ada didalam smartphone seperti fitur-fitur atau konten yang menarik perhatian bagi para penggunanya.

Generasi muda yang hidup dalam dunia digital dan merupakan penduduk asli digital karena sejak usia dini telah terpapar oleh internet dan telfon genggam disebut dengan generasi Z. Generasi Z adalah mereka yang lahir setelah tahun 1995 (Youarti and Hidayah, 2018; Sakitri, 2021). Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Kim, 33% Generasi Z menghabiskan lebih dari 6 jam sehari dalam menggunakan ponsel dan jauh lebih sering menggunakan media sosial dibandingkan dengan generasi pendahulunya. Bahkan, survei tersebut memaparkan bahwa Genarasi Z khususnya di Indonesia, menduduki peringkat tertinggi dalam penggunaan ponsel, yakni 8,5 jam setiap harinya (Kim, et al, 2020). Sehingga dapat disimpulkan bahwa generasi Z merupakan generasi yang paling berpotensi melakukan phubbing karena tergolong akrab dengan gawai.

Peserta didik dalam perkembangan pertumbuhannya masuk ke dalam fase remaja awal dengan rentang usia 13-17 tahun, yang artinya masuk ke dalam generasi Z. Dari data yang diperoleh Population by age group penduduk berusia 13 tahun keatas sebanyak 213,2 juta jiwa (77,5%), penduduk usia 18 tahun keatas sebanyak 191,1 juta jiwa (69,1) dari total populasi 274,9 juta jiwa. Hal ini menunjukkan peggungan sosial media banyak digunakan oleh anak-anak remaja. Fase remaja awal merupakan dimana usia sedang mencari identitas diri. Dalam usia sekolah formal biasanya sedang menempuh pendidikan SMP (Sekolah Menegah Pertama) (Diananda, 2019).

Melihat realita yang terjadi saat ini, seperti ada gangguan komunikasi yang bisa menghilangkan dari makna komunikasi itu sendiri. Lawan bicara yang terabaikan, dapat merasa kecewa atau marah saat berinteraksi karena yang tetap asyik dengan kegiatan digitalnya. Maka dari itu ada potensi negatif apabila disalahartikan atau tidak dapat merespons. Sejatinya harus ada etika penggunaan

digital saat sedang berkomunikasi dengan orang lain apa saja yang harus dilakukan. Pemahaman terkait etika komunikasi yang baik ketika menggunakan gawai harus diberikan. Seharusnya ada batasan waktu penggunaan gawai ketika ada lawan bicara mengajak berinteraksi, gawainya dapat disimpan terlebih dahulu untuk menghormati lawan bicara. Perilaku ini terjadi juga ketika berkomunikasi dengan orang yang lebih tua. Sebagaimana fakta yang terjadi, Ranah Minang, khususnya di Kota Padang dahulunya ketika orang-orang yang lebih tua berbicara, diperhatikan dengan saksama menunjukkan rasa hormat dengan menatap wajah lawan bicara juga berkaitan pada perilaku manusia. Namun saat ini, faktanya orang tua yang berbicara kepada anak-anaknya, dijawab dengan respons yang lambat tanpa melihat wajah orang tua dan tetap memainkan gawai mereka (Zis, Effendi and Roem, 2021).

Fenomena yang terjadi bisa dikenal dengan istilah Phubbing. Sebagai kata baru phubbing merupakan sebuah kata singkatan dari phone dan phubbing dan digunakan untuk menunjukkan sikap menyakiti lawan bicara dengan menggunakan smartphone yang berlebihan (Youarti and Hidayah, 2018). Phubbing merupakan konsekuensi negatif dari adanya ekstensi penggunaan smartphone di masyarakat (Capilla Garrido *et al.*, 2021). Tingginya tingkat penggunaan smartphone dapat dilihat dari beberapa riset terdahulu. Dalam penelitian (Ergün *et al.*, 2020) ditemukan bahwa tingkat penggunaan ponsel dan akses media sosial di ponsel masing-masing telah mencapai angka 67% dan 42%. Penggunaan smartphone secara berlebihan dapat merusak hubungan sosial dan faktanya sebesar 87% anak muda lebih suka berkirim pesan melalui smartphone-nya dibandingkan terlibat dalam komunikasi tatap muka (Dwyer, Kushlev and Dunn, 2018).

Dalam penggunaan media sosial sebagai media komunikasi harus memperhatikan unsur etika agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan dan hingga bebuntut kepada pelanggaran yang berujung masuk ke dalam ranah hukum. Etika berkomunikasi di internet yang dikenal dengan istilah Netiquette. Menurut (Fahrimal, 2018) Netiquette merupakan aturan dan tata cara penggunaan internet sebagai alat komunikasi dan tata cara penggunaan internet sebagai alat komunikasi atau pertukaran data antar-sekelompok orang dalam system termediasi. Sama seperti aturan etika di dunia nyata, netiquette juga mendorong para pengguna untuk taat

pada aturan etis dan moral yang meskipun tidak tertulis untuk menciptakan suasana yang nyaman, tentram, dan damai.

Berdasarkan hasil riset dalam penelitian terdahulu, diketahui bahwa phubbing merupakan fenomena yang banyak terjadi di generasi Z saat ini. Sebanyak 44.5% responden menyatakan bahwa mereka lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain smartphone dibandingkan berinteraksi sosial secara langsung. Data lain menunjukkan sebesar 79.25% responden juga sepakat bahwa mereka melihat banyak orang-orang yang melakukan phubbing seperti bermain games dibandingkan berinteraksi secara langsung seperti mengobrol, dan aktivitas komunikasi interpersonal lainnya (Darmawan, 2022). Hasil tersebut memperlihatkan adanya indikasi obsesi terhadap smartphone karena lebih banyak menghabiskan waktu bermain smartphone. Hal tersebut tentu berdampak terhadap terganggunya proses komunikasi secara langsung karena waktu yang dihabiskan lebih banyak digunakan untuk bermain smartphone. Hal demikian sejalan dengan pendapat dari (Karadağ et al., 2015) yang menyatakan bahwa struktur dimensi phubbing beberapa di antaranya yakni gangguan komunikasi dan obsesi terhadap gawai.

Oleh karenanya, perilaku phubbing ini perlu perhatian. Semua tidak terlepas dari peran orangtua yang seharusnya dapat mengontrol tingkah perilaku mereka dalam kehidupan sehari-hari dan dibutuhkannya peran seorang guru untuk mengontrolnya di sekolah. Salah satu upaya untuk bisa meminimalisir perilaku phubbing perlu adanya penanaman karakter atau etika dalam komunikasi baik di dunia maya atau di dunia nyata melalui dunia pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam menanamkan nilai dan norma, etika berkomunikasi adalah mata pelajaran IPS. Tujuan pembelajaran IPS secara umum adalah agar mengembangkan peserta didik menjadi warga negara yang baik. Pembelajaran IPS di sekolah bertujuan untuk mempersiapkan warga negara yang baik, untuk menjadi warga negara yang baik peserta didik harus memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai sehingga peserta didik mampu berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat serta berpartisipasi dalam memajukan bangsa Indonesia dan mampu menganalisis permasalahan yang ada di lingkungan sekitar juga menemukan solusi dari permasalahan tersebut secara efektif.

Dengan demikian berdasarkan penjelasan diatas, fenomena phubbing ini menjadi sesuatu yang krusial apabila tidak cepat disadari dan diatasi. Harapannya upaya mempelajari lebih mendalam mengenai fenomena phubbing dalam etika berkomunikasi di lingkungan sosial pada generasi Z khususnya peserta didik, menjadi lebih sadar dan mampu menggunakan etika yang baik ketika berkomunikasi dengan orang lain, sehingga phubbing bisa diminimalisir atau bahkan tidak ada lagi yang mengabaikan lawan bicara ketika berkomunikasi akibat dari adanya smartphone. maka peneliti memutuskan untuk mengambil judul penelitian “Analisis Fenomena Phubbing dalam Etika Komunikasi di Kalangan Generasi Z (Studi Kasus pada Peserta didik Kelas VII-B di SMP Negeri 12 Bandung)”

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, peneliti membagi rumusan masalah menjadi dua, yakni permasalahan umum dan khusus. Dalam permasalahan umum, bagaimana mendeskripsikan fenomena phubbing dalam etika komunikasi. Untuk memberikan gambar yang lebih rinci, peneliti menguraikan permasalahan khusus dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran umum perilaku phubbing dalam berkomunikasi antara peserta didik, guru dan orangtua?
2. Bagaimana dampak perilaku phubbing terhadap etika komunikasi pada peserta didik SMP Negeri 12 Bandung?
3. Bagaimana upaya dari sekolah dan orangtua mengatasi perilaku phubbing peserta didik dalam komunikasi?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis fenomena phubbing dalam etika komunikasi di kalangan generasi Z khususnya peserta didik kelas VII-B di SMP Negeri 12 Bandung, sehingga peserta didik dapat menghindari perilaku phubbing dalam berkomunikasi. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis perilaku phubbing dalam komunikasi antara peserta didik, guru dan orangtua

2. Mengevaluasi dampak phubbing terhadap etika komunikasi pada peserta didik
3. Menemukan solusi atau upaya dari perspektif sekolah serta peran orangtua dalam etika komunikasi

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Untuk peneliti, diharapkan menambah wawasan dan pengetahuan baru dan menambah khasanah kajian IPS khususnya meningkatkan pengetahuan dan minat mempelajari fenomena phubbing dalam etika komunikasi.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

a) Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti ialah untuk menambahkan wawasan dan pengetahuan mengenai pemahaman tentang fenomena phubbing dalam etika komunikasi. Selain itu sebagai kontrol diri untuk tidak berperilaku seperti itu.

b) Bagi Peserta didik

Manfaat bagi peserta didik adalah dapat memahami dan mengerti bahwa phubbing ini merupakan perilaku yang tidak baik, apalagi jika dihadapkan dalam kehidupan sehari-hari.

c) Bagi guru IPS

Diharapkan, dengan adanya penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk menerapkan etika berkomunikasi di kehidupan sehari-hari

##### **1.4.3 Manfaat Kebijakan**

Manfaat yang diharapkan apabila dilihat dari segi kebijakan yakni diperlukan adanya dukungan dari berbagai pihak terkait etika berkomunikasi. Proses kebijakan tersebut dilakukan melalui kerjasama antara guru, orangtua serta peserta didik dalam beretika komunikasi sosial media.

##### **1.4.4 Manfaat Aksi Sosial**

Manfaat yang diharapkan yang dilihat dari segi aksi sosial yakni memberikan pemahaman atau pemaknaan betapa pentingnya etika komunikasi serta memberikan informasi kepada semua pihak baik di dunia nyata maupun dunia maya bahwa yang berkaitan dengan etika itu salah satu hal yang krusial.

## 1.5 Definisi Operasional

### 1) Phubbing

Phubbing dalam penelitian ini suatu perilaku yang dilakukan oleh peserta didik cenderung lebih fokus kepada telepon genggamnya, dan mengabaikan lingkungan sekitar bahkan lawan bicara ketika berkomunikasi. Sehingga lawan bicara merasa diabaikan dan tidak didengarkan. Adapun indikator dikatakan berperilaku phubbing ditinjau dari dua dimensi yakni gangguan komunikasi dan obsesi terhadap telepon genggam.

### 2) Etika Komunikasi

Etika komunikasi dalam penelitian ini adalah suatu acuan bagaimana seharusnya seseorang berperilaku ketika sedang berkomunikasi. Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan dalam berkomunikasi, yakni:

1. Fokus pada lawan bicara
2. Fokus pada masalah
3. Tidak menyela atau memotong pembicaraan
4. Saling menghargai

### 3) Generasi Z

Dalam penelitian ini generasi Z yang dimaksud adalah peserta didik. Dimana generasi Z merupakan generasi yang memiliki tahun kelahiran 1995 samapi 2012 sehingga peserta didik masuk kedalam tahun kelahiran generasi Z.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari 5 bab dan pada masing-masing bab dibagi lagi dalam sub-sub bab, yang akan mendukung isi dari pada bab-bab secara keseluruhan dan masing-masing bab saling berhubungan. Adapun sistematika penulisan skripsi ini, disusun sebagai berikut:

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti memaparkan isi skripsinya ke dalam lima bab, yaitu:

## **Bab I. Pendahuluan**

Pada bab ini terdiri dari lima sub bab, diawali dengan uraian latar belakang, rumusan masalah yang dibagi menjadi permasalahan umum dan khusus, tujuan peneliruab yang ingin dicapai dalam penelitian yang dibagi menjadi dua yakni tujuan umum dan tujuan khusus, manfaat penelitian yang terdiri dari manfaat teoritis, praktis, kebijakan serta aksi sosial, dan sub bab terakhir berisi sistematika penulisan yang menjabarkan isi setiap bab secara umum.

## **Bab II. Kajian Teori**

Pada bab ini berisi tentang uraian serta penjelasan konsep yang terdapat dalam judul kemudia didukung dengan teori atau pernyataan para ahli. Pada bab inu juga dijelaskan singkat mengenai tinjauan umum mengenai perilaku phubbing, tinjaun umum mengenai etika, komunikasi serta etika komunikasi, dan kedudukan perilaku phubbing pada konsep Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

## **Bab III. Metode Penelitian**

Pada bab III ini mengenai penjelasan peneliti dalam memperoleh data dan mengolah data penelitian. Pada bab ini terdiri dari penjelasan desain, metode dan pendekatan penelitian yang digunakan oleh peneliti, subjek dan lokasi penelitian, prosedur atau langkah-langkah penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan verifikasi data penelitian.

## **Bab IV. Temuan Hasil Penelitian**

Pada bab ini berisi mengenai temuan yang telah didapat oleh peneliti saat penelitian dan pembahasan dari temuan tersebut. Bab IV ini berisi lokasi penelitian, hasil penelitian yang dibahas berdasarkan cara mengumpulkan data yaitu berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara mengenai gambaran umum phubbing pada peserta didik, dampak phubbing bagi peserta didik serta upaya yang dilakukan orangtua dan guru untuk mengatasi perilaku phubbing.

## **Bab V. Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi**

Bab terakhir dalam penulisan skripsi ini adalah bagian simpulan yang terdiri dari simpulan umum dan simpulan khusus yang berisi mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan berdasarkan pertanyaan yang telah dirumuskan dalam rumusaan masalah, Implikasi yang terdiri dari implikasi teoritis dan implikasi praktis, dan rekomendasi penelitian terhadap perilaku phubbing dalam etika komunikasi.