BAB I

Pendahuluan

Dalam bab ini akan menjelaskan uraian dalam hal yang melandasi penelitian yaitu latar belakang, rumusan masalah yang diajukan, tujuan penelitian dan manfaat penelitian

A. Latar Belakang Penelitian

Manusia merupakan makhluk sosial yang akan hidup dalam ruang lingkup masyarakat baik lingkungan secara fisik ataupun lingkungan secara psikologis dan menyebabkan tidak ada satu pun individu yang dapat melangsungkan kehidupan tanpa ada individu lainnya (Hantono & Pramitasari, 2018). Sebagai makhluk sosial manusia memerlukan sebuah proses interaksi sosial karena pada hakikatnya seorang individu pasti membutuhkan peran manusia-manusia lain (Abdillah, 2018). Interaksi sosial menjadi salah satu faktor utama yang dapat menghubungkan dua orang atau lebih untuk saling berkomunikasi dan saling mempengaruhi. Pada usia remaja interaksi sosial dinilai sangat penting karena akan membantu remaja dalam menghadapi beberapa tuntutan-tuntutan masa perkembangan yang harus dipenuhi yaitu perkembangan secara fisik, psikis dan yang terpenting adalah dalam perkembangan sosial remaja. Interaksi sosial menjadi salah satu hal yang sangat dibutuhkan bagi remaja karena akan membentuk otonomi dengan meningkatkan frekuensi berinteraksi dengan keluarga maupun dengan teman-teman sebayanya (Fatnar & Anam, 2014).

Peningkatan frekuensi interaksi sosial menjadi salah satu hal yang penting dalam kualitas kehidupan dikarenakan interaksi merupakan dasar dari suatu proses sosial sehingga interaksi sosial bersama teman sebaya akan memberikan hasil yang baik pula pada kualitas persahabatan (Setyawati, 2015; Nancy, 2019). Berdt (2002) menyatakan bahwa sahabat yang baik adalah ketika individu memiliki kualitas dalam persahabatan yang tinggi, kualitas persahabatan pula dapat mempengaruhi keberhasilan individu dalam interaksi sosial bersama teman-teman sebaya (Bert dalam (Angraini & Cucuani, 2014). Kualitas persahabatan bagi remaja sangat penting karena remaja lebih banyak menghabiskan waktu bersama teman, berpartisipasi dalam kegiatan sosial yang bukan hanya sekadar kerjasama antar teman tetapi melakukan aktivitas yang memuaskan dan

Nada Meitri Maharani, 2020
PENGARUH PERILAKU PHUBBING P TERHADAP KUALITAS PERSAHABATAN YANG DIMODERATORI OLEH KECERDASAN EMOSI PADA REMAJA AKHIR DI KOTA BANDUNG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berarti seperti bersosialisasi sehingga akan membuat hubungan antar teman semakin intim (Bowker, 2004 dalam Sandjojo, 2017). Kualitas persahabatan pun dapat dilihat sejauh mana persahabatan dapat berfungsi dengan baik serta sejauh mana persahabatan dapat menyelesaikan sebuah konflik dengan baik (Zimmermann, 2004). Kekuatan dalam sebuah persahabatan dapat dilihat dari seperti apakah interaksi yang dijalani serta berpikiran bahwa teman tidak dapat tergantikan (Nursyahrurahmah, 2018).

Persahabatan menjadi hal yang penting bagi remaja karena akan memunculkan hubungan personal yang lebih dekat secara emosional sehingga dapat meningkatkan rasa ke berhargaan atau *self-esteem* karena merasa bahwa dirinya diterima oleh orang lain (Damayanti & Haryanto, 2017). Pentingnya *self- esteem* dapat membuat remaja cenderung terhindar dari penyakit mental di masa dewasa mereka (Putri A. , 2016). Dalam penelitian longitudinal yang dilakukan Rachel K. Narr, Ph.D., mengenai persahabatan, sebelum dilakukannya penelitian Rachel melakukan sesi wawancara yang hasilnya menunjukkan hampir semua remaja berpendapat bahwa pertemanan yang berkualitas yaitu ketika masing-masing orang saling menghargai serta mendukung dan percaya satu sama lain. Hasil dari penelitian longitudinal tersebut menyatakan bahwa remaja yang telah membina pertemanan erat di sekitar usia 15 tahun, cenderung tidak akan memiliki gangguan kecemasan sosial serta memiliki harga diri yang lebih tinggi, serta memiliki risiko depresi yang lebih sedikit pada usia 25 tahun (Narr, Allen, Tan, & Loeb, 2017).

Persahabatan era millennial ini memiliki arti yang berbeda, Olson & De Frain (2006) dalam admin_library (2018) menyatakan terdapat beberapa elemen persahabatan yaitu kesenangan, kepercayaan serta penerimaan. Ketiga elemen itu memiliki perbedaan pada saat ini yaitu individu memiliki kesenangan saat melakukan kegiatan bersama dan akan selalu di unggah dalam media sosial. Kegiatan bersama yang dilakukan pun terasa berbeda yaitu suasana akan tenang dan hening karena setiap individu disibukkan dengan aktivitasnya masing-masing yaitu penggunaan *smartphone* sehingga berkurangnya interaksi. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan Muflih (2017) menyatakan bahwa remaja sekolah cenderung menggunakan *smartphone* saat istirahat dibandingkan berinteraksi dengan siswa lain, penggunaan *smartphone* dilakukan untuk melihat media sosial serta bermain gim sehingga membuat situasi berkumpul menjadi hening. Ketika

individu lebih sering menggunakan *smartphone* saat kegiatan bersama akan membuat interaksi sosial dengan individu lainnya pun berkurang (Muflih, Hamzah, & Puniawan, 2017) .

Perilaku penggunaan *smartphone* saat berinteraksi dapat disebut pula sebagai perilaku *phubbing*, merupakan sebuah kata singkatan dari "*Phone"* dan "*Snubbing". Phubbing* adalah sebuah perilaku dimana individu cenderung lebih memilih untuk melihat *smartphone* nya dan tidak berfokus pada interaksi secara langsung (Hanika, 2015). Karena *phubbing* terkadang dilakukan saat momen kebersamaan terjadi, biasanya seperti dalam hubungan percintaan atau pertemanan yang sedang berkumpul. Dari 143 individu yang di uji coba menyatakan bahwa 70% tidak bisa lepas dari telepon genggam dan melakukan *phubbing*, sedangkan dari 450 responden yang menjadi korban *phubbing*, 46% mengaku telah menjadi korban dari pasangannya sendiri dan langsung memberikan teguran pada pasangannya (Thaeras, 2017). Sama halnya ketika pasangan menikah saling melakukan perilaku *phubbing* dapat mengakibatkan kepuasan pernikahan yang lebih rendah serta memiliki efek secara tidak langsung pada kecenderungan depresi (Wang dkk, 2017). Selain itu penggunaan *smartphone* pada saat berkumpul untuk makan bersama baik itu teman atau keluarga akan mengurangi kenikmatan saat makan serta merasa terganggu dengan kehadiran *smartphone* (Ducharme, 2018).

Data menunjukkan bahwa sebanyak 66% masyarakat Indonesia dengan rentang usia 18-34 tahun memiliki akun di media sosial (Indonesia Digital 2019: Tinjauan Umum, 2019). Masyarakat telah beralih menggunakan media sosial untuk berkomunikasi selain memiliki berbagai keuntungan, media sosial untuk berkomunikasi sangat mudah di akses dimana saja dan kapan saja serta melalui platform yang mana saja. Kemudahan yang diberikan ketika menggunakan *smartphone* membuat individu kesulitan untuk melepaskan *smartphone*, 25% remaja di Asia mengalami *nomophobia* sebuah kondisi yang merasakan kecemasan ketika berada jauh dari *smartphone*, sebanyak 72% anak-anak yang berusia 11-12 tahun menggunakan *smartphone* dengan durasi 4-5 jam per hari (Jeonga, dkk 2016).

Beberapa hasil penelitian mengenai *phubbing* seperti dalam penelitian tahun 2016, James A. Roberts, seorang profesor marketing dari Baylor University, menerbitkan sebuah artikel mengenai *phubbing*, dalam penelitiannya Roberts menyatakan bahwa faktor perenggang hubungan tak hanya ekonomi, seks, dan anak, tetapi juga telepon pintar (Primastika, 2018) hasil studi yang

dilakukan menjelaskan bahwa *phubbing* sebuah fenomena sosial yang merusak sebuah hubungan. Ketika seorang menjadi korban *phubbing* (*phubbed*), korban akan merasa dikucilkan secara sosial yang akan mengarahkan pada kebutuhan akan perhatian dari pasangannya. Korban akan melakukan hal yang sama dengan melakukan perilaku *phubbing* (David & Roberts, 2017). Selain itu terdapat pula penelitian yang menyatakan bahwa *Phubbing* dilakukan pada pasangan yang telah menikah akan menyebabkan kurangnya kepuasan dalam hubungan pernikahan dan akan menyebabkan kurangnya kepuasan dalam hidup sehingga akan mengakibatkan depresi bagi individu yang menjadi korban *phubbing* (Roberts & David, 2016). Ada pula sebuah eksperimen yang dilakukan oleh Shalini Misra, et.al (2014) yang meneliti apakah individu ketika melakukan interaksi akan meletakan *smartphone* di meja atau menggenggam nya di tangan, hasil menujukan bahwa subjek menyimpan *smartphone* di meja namun sesekali subjek menggenggam *smartphone* dan mengecek di setiap beberapa waktu ketika sedang melakukan sebuah percakapan terlepas dari *smartphone* itu memiliki notifikasi masuk ataupun tidak.

Perilaku *phubbing* cenderung tidak memahami dirinya sendiri, karena individu tidak pandai mengendalikan emosi saat bersama orang lain. Namun sebaliknya apabila individu dapat mengendalikan emosinya, maka ia tidak akan menggunakan *smartphone* di depan teman temannya (Colburn,1997 dalam (Juliah, 2019). Goleman menyatakan bahwa pada dasarnya individu dapat mengendalikan emosinya sendiri sehingga dapat pula mengontrol diri sendiri, pengendalian emosi serta kontrol diri tersebut yang disebut sebagai kecerdasan emosi. Kecerdasan emosi merupakan kemampuan individu dalam mengenali perasaan sendiri dan perasaan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri dan mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri ataupun ketika berhubungan dengan orang lain (Goleman, 2001). Goleman pula menyatakan bahwa individu yang dapat membina hubungan yang baik dengan orang lain merupakan salah satu keterampilan individu dalam mengelola emosinya, keterampilan dalam mengelola emosi tersebut merupakan bagian dari kecerdasan emosi (Goleman D. , 2005).

Penelitian mengenai intensitas penggunaan *smartphone* dan kecerdasan emosi menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* berkorelasi negatif dengan kecerdasan emosi remaja yang berarti bahwa penggunaan *smartphone* akan mempengaruhi kecerdasan emosi diakibatkan oleh banyaknya menghabiskan waktu dengan memainkan *smartphone* mereka sehingga mengurangi

interaksi sosial dimana interaksi sosial merupakan hal yang penting pada kecerdasan emosi (Desiningrum, Indriana, & Siswati, 2017). Dalam penelitian mengenai kecerdasan emosi dan interaksi sosial menyatakan bahwa semakin baik kecerdasan emosi individu membuat interaksi sosial baik pula. Ketika individu melakukan *phubbing* yang akan membuat interaksi dengan individu lain berkurang sementara interaksi sosial sangat erat kaitannya dengan kecerdasan emosi (Murni, Asrori, & Astuti, 2015). Individu yang melakukan perilaku *phubbing* yang tinggi cenderung memiliki kecerdasan emosi yang kurang karena, individu tidak dapat mempertahankan hubungan interpersonal nya dengan orang tetap baik sementara hubungan interpersonal dan kecerdasan emosi saling terkait (Juliah, 2019). Dalam prestasi belajar kecerdasan emosi menjadi salah satu faktor yang penting yang harus dimiliki oleh setiap individu yang ingin meraih prestasi belajar yang lebih baik (Junaedi, 2019).

Individu cenderung lebih memilih melakukan perilaku phubbing pada orang-orang yang dekat dengan dirinya, salah satunya adalah pertemanan (Al-Saggaf & MacCulloch, 2019). Individu sering melakukan perilaku *phubbing* akan mengakibatkan rendahnya kualitas persahabatan (Rinaldi, 2019). Penggunaan *smartphone* dalam kegiatan berkumpul bersama teman akan membuat interaksi menurun dan lawan bicara merasa diabaikan sehingga menimbulkan perasaan tidak dihargai akan berakibat negatif pula pada kualitas persahabatan, penelitian (Widyasari, 2015) menyatakan bahwa semakin tinggi kualitas persahabatan maka akan semakin rendah penggunaan *smartphone* yang berlebihan dikarenakan keinginan memiliki hubungan sosial yang baik individu cenderung mengurangi pemakaian *smartphone*. Namun apabila penggunaan *smartphone* tidak dibatasi akan langsung berdampak pada kualitas persahabatan dikarenakan atensi yang lebih banyak kepada *smartphone* di bandingkan dengan dunia nyata serta interaksi tatap muka secara langsung bersama teman akan berkurang (Sri, 2019). Ketika penggunaan *smartphone* yang berlebihan akan menjadikan individu tidak peduli pada lingkungannya, ketidakpedulian ini akan membuat kurangnya rasa empati dan kurangnya mengekspresikan emosi dengan hal tersebut merupakan aspek dari kecerdasan emosi (Desiningrum, Indriana, & Siswati, 2017).

Penelitian pada tahun 2019 mengenai *phubbing* dan kualitas persahabatan pada mahasiswa psikologi UNP dengan hasil menunjukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *phubbing* dan kualitas persahabatan, semakin tinggi *phubbing* maka akan semakin rendah kualitas

persahabatan (Rinaldi, 2019). Selain itu penelitian mengenai kecerdasan emosional dengan *phubbing* pada mahasiswa di kota Medan menunjukan bahwa hubungan yang negative antar kedua variable yaitu semakin tinggi kecerdasan emosional seorang individu semakin rendah perilaku *phubbing* (Juliah, 2019). Selain itu penelitian mengenai kecerdasan emosi dengan kualitas persahabatan yang dilakukan pada remaja usia 15-17 tahun yang hasilnya menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara kecerdasan emosional dengan kualitas hubungan persahabatan dengan keterampilan sosial sebagai aspek yang paling berperan terhadap kualitas hubungan persahabatan (Damayanti & Haryanto, 2017).

Persahabatan yang dibangun di usia remaja akan berpengaruh untuk kesehatan mental di usia dewasa. Penggunaan media sosial serta *smartphone* paling banyak ada pada usia remaja akhir dan menjelang dewasa awal. Oleh karena itu peneliti memilih subjek remaja sebagai sampel dari penelitian. Berdasarkan observasi dari peneliti pun menujukan bahwa remaja menggunakan *smartphone* pada saat berkumpul bersama temannya. Selain penggunaan *smartphone* untuk membantu dalam pengerjaan tugas *smartphone* pun digunakan untuk menjelajahi media sosial atau bermain gim. Ketika phubbing telah memiliki hubungan yang langsung dengan kualitas persahabatan, kecerdasan emosi berperan menjadi variabel moderator merupakan variabel yang dapat memperkuat atau memperlemah hubungan antar variabel dependen atau independen (Sugiono, 2004). Berdasarkan uraian-uraian diatas, peneliti bermaksud untuk meneliti pengaruh *phubbing* terhadap kualitas persahabatan yang dimoderatori oleh kecerdasan emosi pada remaja akhir di kota Bandung.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh *phubbing* dengan kualitas persahabatan pada remaja di kota Bandung?
2. Apakah terdapat pengaruh kecerdasan emosi dengan kualitas persahabatan pada remaja di kota Bandung?
3. Apakah terdapat pengaruh *phubbing* dengan kualitas persahabatan yang dimoderatori oleh kecerdasan emosi pada remaja di kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang diajukan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh *phubbing* terhadap kualitas persahabatan pada remaja di kota Bandung.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh kecerdasan emosi terhadap kualitas persahabatan pada remaja di kota Bandung.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh *phubbing* terhadap kualitas persahabatan yang dimoderatori oleh kecerdasan emosi pada remaja di kota Bandung.

D. Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini akan memberikan informasi, wawasan baru serta menambahkan literasi mengenai kajian *phubbing*, kualitas persahabatan dan kecerdasan emosi.
2. Diharapkan menjadi sumbangan baru bagi perkembangan ilmu psikologi khusus nya bagi kajian komputer dalam perilaku manusia serta hubungan sosial.
3. Pengguna *smartphone* agar menjadi lebih bijak dalam penggunaan serta lebih peduli terhadap lingkungan.
4. Remaja untuk lebih menjaga penggunaan *smartphone* agar tidak memiliki efek yang buruk pada kualitas persahabatan.

E. Sistematika Penulisan Penelitian

Secara garis besar, sistematika penulisan proposal skripsi adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

   Merupakan bab pendahuluan yang menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dam sistematika penelitian.
2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

   Merupakan uraian yang memaparkan literatur mengenai *phubbing*, kualitas persahabatan dan kecerdasan emosional serta kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.
3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

   Merupakan pemaparan mengenai metode penelitian yang digunakan. Pada bab ini terdiri dari desain penelitian, partisipan, variabel penelitian, definisi operasional, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian serta teknik analisis data.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

   Merupakan uraian dari pengolahan dan analisis data serta pembahasan dengan teori *phubbing* (X), kualitas persahabatan (Y) dan Kecerdasan emosi (Z)

5. BAB V KESIMPULAN

   Merupakan pemaparan mengenai simpulan berdasarkan hasil penelitian dan implikasi penelitian yang telah dilakukan. Selain itu, terdapat saran bagi pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini dan saran bagi peneliti selanjutnya