

BAB I PENDAHULUAN

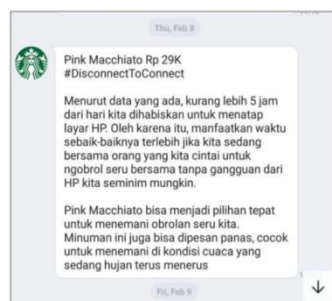
1.1 Latar Belakang Penelitian

Seiring dengan berkembangnya zaman, penggunaan *Smartphone* saat ini telah mengalami peningkatan secara drastis dalam beberapa tahun terakhir (Daeng et al., 2017). Perkembangan pada aspek teknologi komunikasi ini berjalan begitu pesat dan menimbulkan efek yang besar sehingga efek yang ditimbulkan bisa dirasakan oleh seluruh masyarakat (Setiawan, 2018). Salah satunya adalah dengan beredarnya berbagai jenis *Smartphone* dengan fitur yang beragam mampu menunjang kebutuhan hidup sehari-hari. Para penggunanya pun akan merasa dimanjakan oleh fasilitas yang disajikan oleh *Smartphone* tersebut. *Smartphone* merupakan perangkat yang memiliki fitur menarik layaknya sebuah komputer (Hermawati, 2018). Awalnya kemunculan *Smartphone* ini difokuskan kepada alat untuk menjalankan komunikasi saja, namun seiring dengan perkembangan zaman, perangkat ini diperanggih dengan diberikannya fitur menarik sehingga para penggunanya dapat melakukan berbagai aktivitas seperti melakukan komunikasi melalui telepon, mengirim pesan, mengirimkan e-mail, melakukan foto atau swafoto, memainkan game, dan lain sebagainya. Dengan adanya akses internet, seseorang akan merasa menggenggam seisi dunia ketika *Smartphone* sudah berada ditangannya.

Keberadaan manusia sebagai makhluk sosial tentunya tidak dapat terlepas dari hubungan dengan manusia lain untuk dapat memenuhi kebutuhan hidup. Ia akan selalu saling membutuhkan dan saling mencari individu ataupun kelompok lain. Dengan adanya *Smartphone* saat ini, kebutuhan manusia untuk berkomunikasi dapat terpenuhi meskipun tidak dalam keadaan bertatap muka langsung. Sehingga tidak harus menunggu lama untuk melakukan komunikasi dengan kerabat yang jaraknya jauh dari kita (Maulidiar, 2017). Kemunculan *smartphone* telah membuat suatu perubahan pada cara seseorang dalam melakukan komunikasi satu dengan lainnya, ada yang mampu memanfaatkan teknologi ini dengan bijak dan ada pula yang masih belum bijak ketika menggunakannya. Menurut Turnbull (dalam Youarti & Hidayah, 2018) bahwa apabila seorang individu banyak menghabiskan waktunya

untuk mengakses internet, maka ia hanya akan memiliki sedikit waktu yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan orang disekitarnya. Namun sayangnya dengan segala kemudahan yang diberikan oleh *Smartphone*, terkadang banyak orang yang menjadi lupa akan dampak negatif yang ditimbulkan oleh *Smartphone*. Seperti *cybercrime*, *cyberbullying* dan perilaku *Phubbing* yang hingga saat ini masih sering dijumpai pada masyarakat pengguna *Smartphone* (Buelga et al., 2020; Djanggih, 2018). Salah satu dampak nyata yang ditimbulkan oleh *Smartphone* ini adalah munculnya perilaku *Phubbing*.

Perilaku *Phubbing* sendiri adalah singkatan dari dua suku kata yakni *phone* dan *snubbing* yang merupakan sebuah konsep mengenai adiksi seseorang terhadap *Smartphone* miliknya sehingga tidak memiliki nilai kesopanan dan tidak memperdulikan orang disekitarnya (Karadağ et al., 2015). Seseorang yang melakukan perilaku *Phubbing* akan berpura-pura memperhatikan lawan bicaranya ketika diajak berkomunikasi, namun sebenarnya fokus utamanya adalah pada *Smartphone* yang ia pegang. Menurut Pathak dalam (Ridho, 2019), istilah *Phubbing* ramai disuarakan oleh *Macquarie Dictionary* yang mewakili permasalahan penyalahgunaan smarthphone yang terus berkembang pada lingkungan sosial.



Gambar 1. Pesan Broadcast Kampanye *Let's Disconnect to Connect* (Sumber: LINE Starbucks Indonesia)



Gambar 2. Kampanye *Let's Disconnect to Connect* di Meja Setiap Gerai Starbucks di Indonesia (Sumber: Instagram Starbucks Indonesia)

Sumber: (Normawati Maryam & Priliantini, 2018).

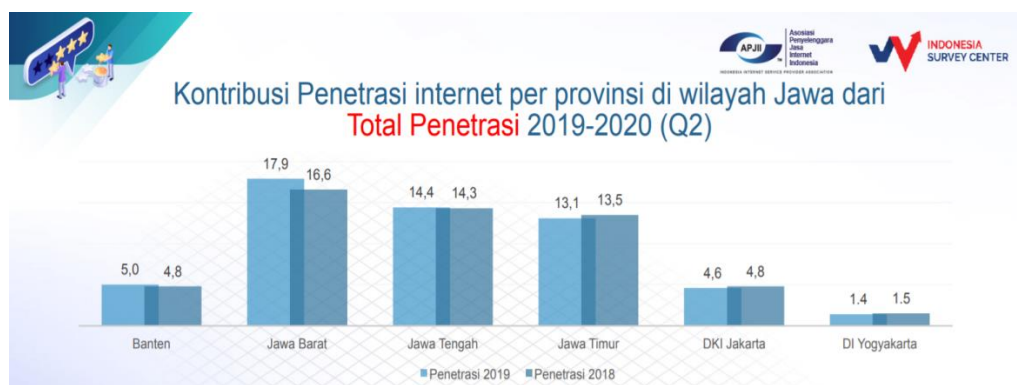
Fenomena *Phubbing* saat ini masih gencar-gencarnya disuarakan oleh berbagai kalangan. Hingga saat ini masih bermunculan orang-orang yang mengkampanyekan gerakan stop *Phubbing* sebagai bentuk kepedulian mereka terhadap keberlangsungan interaksi yang sehat. Ada yang mengkampanyekan ini dengan melakukan aksi turun kejalan, ada yang membuat situs khusus untuk membahas dampak negatif dari perilaku *Phubbing* pada website www.stopPhubbing.com, bahkan toko minuman terkenal *starbucks* pun juga

melakukan kampanye dengan tagline “*Lets Disconnect to Connect*” untuk memerangi perilaku *Phubbing* (Normawati Maryam & Priliantini, 2018).

Beberapa penelitian terbaru telah menyelidiki perilaku *Phubbing* yang menjalar diberbagai kalangan pengguna *Smartphone*. Penentu utama dari perilaku ini adalah kecanduan *Smartphone* (Karadağ et al., 2015; Chotpitayasunondh & Douglas, 2016;). Kecanduan ponsel dapat ditandai seperti kecanduan internet, sikap kekhawatiran jika melewati momen yang ada atau *fear of missing out* (Pivetta et al., 2019), sehingga hal-hal tersebut dapat memprediksi perilaku *Phubbing*. Penelitian mengenai efek *Phubbing* menganggap bahwa *Phubbing* dapat menciptakan beberapa hal sebagai berikut: reaksi negatif dan perasaan kesal sehingga orang-orang menganggap kualitas interaksi mereka lebih buruk (Rainie & Zickuhr, 2015), kurang puas dengan interaksi mereka (Vanden Abeele et al., 2016), kurang mempercayai lawan bicara interaksi mereka (Cameron & Webster, 2011), merasa kurang dekat dengan lawan interaksinya jika terdapat ponsel disekitarnya (Misra et al., 2016). Maka dari itu, peneliti telah mempelajari informasi berharga tentang beberapa faktor yang dapat menyebabkan perilaku *Phubbing*, dan beberapa kemungkinan efek dari perilaku *Phubbing* ini. Sehingga fokus dalam penelitian ini adalah mengenai bagaimana interaksi sosial generasi Z terhambat dikarenakan adanya perilaku *Phubbing* yang disengaja maupun tidak.

Para remaja saat ini yang bisa digolongkan sebagai generasi Z atau Generasi Net merupakan generasi yang lahir setelah tahun 1998 hingga tahun 2009 yang pada dasarnya para remaja ini hidup pada era penuh teknologi digital dan mereka diberikan kemudahan dalam mengakses segala sesuatu dengan memanfaatkan kecanggihan pada teknologi (Tapscott, 2009). Karena para generasi Z merupakan generasi yang sangat akrab dengan teknologi, maka generasi ini yang sangat berpotensi melakukan perilaku *Phubbing* kepada lingkungan disekitarnya (Youarti & Hidayah, 2018). Dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk mengkaji para mahasiswa di Kota Bandung yang masih tergolong dalam kategori generasi Z karena dalam kesehariannya mahasiswa sebagai generasi Z ini tidak bisa lepas dari teknologi. Dilansir dari Buletin APJII pada bulan Mei 2019, disebutkan bahwa Pulau Jawa masih berkontribusi besar terhadap peningkatan jumlah pengguna internet. Jawa Barat adalah provinsi dengan penggunaan internet tertinggi

dibandingkan daerah Jawa lainnya yaitu Jawa Tengah dan Jawa Timur, kontribusinya kurang lebih sebesar 16,6 persen (APJII, 2019).



Gambar 1.3 Penetrasi Pengguna Internet di Pulau Jawa

Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 2019

[Diunduh 30 Desember 2020]

Mahasiswa sebagai pengguna aktif *smartphone* umumnya menggunakan alat tersebut untuk mengerjakan tugas dan untuk mencari hiburan. Tidak jarang pula diantara para penggunanya mampu menggunakan *Smartphone* untuk meningkatkan interaksi sosial mereka, dilain waktu orang mengabaikan pasangan percakapannya dan berkonsentrasi pada *Smartphone* mereka sebagai gantinya (Geser, 2004). Pada kondisi tertentu kebanyakan para mahasiswa merasa lebih membutuhkan ponselnya dibandingkan dengan barang lainnya, ketika dalam kondisi tidak sengaja meninggalkan barang bawaan seperti ponsel, dompet atau barang lainnya mahasiswa akan lebih memilih untuk kembali ke rumah untuk menjemput ponsel miliknya sedangkan apabila dompet atau barang lainnya yang tertinggal umumnya masih bisa dipertimbangkan untuk menjemput barang tersebut. Peristiwa seperti inilah yang nantinya rawan akan menimbulkan perilaku *Phubbing* saat berinteraksi dengan teman sebayanya maupun dengan keluarganya dirumah. Setiap adanya perkembangan dan kemajuan pada teknologi, tentunya akan menimbulkan berbagai dampak yang harus dihadapi. Dibalik adanya kemudahan dalam melakukan komunikasi jarak jauh, tentunya tetap akan mendapatkan resiko. *Phubbing* sebagai salah satu fenomena sosial membuat para pelakunya seolah-olah berupaya untuk mendekatkan mereka yang jauh, namun disatu sisi dapat menjauhkan orang yang dekat dengannya. Pentingnya penelitian ini adalah para pembaca dapat mengetahui bahwa perilaku *Phubbing* yang merusak interaksi sosial masih sering terjadi di

sekitar kita dan perlu adanya pemahaman agar bisa terhindar dari perilaku *Phubbing* tersebut. Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif dengan pendekatan deskriptif guna memaparkan keadaan sekarang ini. Penelitian ini akan berguna bagi berbagai kalangan karena kita semua tahu dan mengerti bagaimana fenomena yang tengah sering muncul saat ini. Setelah para pembaca mengetahui nantinya akan dapat mengantisipasi, mengurangi, bahkan menghindari perilaku ini.

Berdasarkan pemaparan latar belakang permasalahan tersebut. Maka dari itu dirumuskan penelitian ini dengan judul **“Pengaruh Perilaku *Phubbing* (Phone-Snubbing) Terhadap Interaksi Sosial Generasi Z (Studi Korelasional Pada Mahasiswa di Kota Bandung)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latarbelakang yang telah dijelaskan diatas, adapun rumusan masalah pokok penelitian ini yaitu: “Bagaimana Pengaruh Fenomena *Phubbing* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa di Kota Bandung sebagai Generasi Z?”. Agar penelitian yang akan dikaji ini lebih fokus dan terarah, maka masalah pokok tersebut peneliti jabarkan ke dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana bentuk penggunaan *Smartphone* pada mahasiswa Generasi Z di Kota Bandung?
- 2) Bagaimana tingkat perilaku *Phubbing* pada mahasiswa Generasi Z di Kota Bandung?
- 3) Bagaimana pengaruh perilaku *Phubbing* terhadap pola interaksi sosial mahasiswa di Kota Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Secara umum tujuan dari penelitian ini ialah untuk memperoleh gambaran serta mendapatkan informasi mengenai Pengaruh Perilaku *Phubbing* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa di Kota Bandung.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menggali dan mendeskripsikan:

- 1) Bentuk penggunaan *Smartphone* pada mahasiswa Generasi Z di Kota Bandung
- 2) Tingkat perilaku *Phubbing* dikalangan mahasiswa di Kota Bandung

- 3) Pengaruh perilaku *Phubbing* terhadap perubahan pola interaksi sosial mahasiswa di Kota Bandung

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari adanya penelitian ini yaitu diharapkan dapat menjadi sebuah pembahasan yang lebih spesifik mengenai Pengaruh Perilaku *Phubbing* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa dan memiliki manfaat bagi berbagai pihak yang membutuhkan. Adapun manfaat dari pelaksanaan penelitian ini diantaranya adalah:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman bagi para pembaca mengenai fenomena dan isu sosial yakni perilaku *phubbing*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan langkah dan manfaat nyata bagi para generasi Z pengguna Smartphone serta bagi seluruh elemen masyarakat, yang mana manfaat tersebut akan dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Manfaat bagi peneliti sendiri yakni dengan memberikan wawasan baru, memperluas ilmu pengetahuan, serta sebagai bentuk pengaplikasian ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan dengan permasalahan atau isu yang ada di masyarakat mengenai Pengaruh Fenomena *Phubbing* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa di Kota Bandung sebagai Generasi Z.
- 2) Menambah wawasan serta informasi terkhusus kepada kalangan mahasiswa dan umumnya kepada masyarakat terkait gambaran Pengaruh Perilaku *Phubbing* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa.
- 3) Memperluas topik kajian keilmuan bagi Program Studi Pendidikan Sosiologi yang dituangkan kedalam penelitian skripsi mengenai Pengaruh Perilaku *Phubbing* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa.

1.4.3 Manfaat Kebijakan

Diharapkan hasil dari penelitian ini nantinya mampu memberikan pemahaman bagi lembaga kemasyarakatan dan bagi pihak pemerintah terkait Perilaku *Phubbing* yang masih sering dijumpai disekitar kita yang kemudian

nantinya mampu dijadikan pertimbangan atau sumbangsih data dalam membentuk kebijakan.

1.4.4 Manfaat Isu dan Aksi Sosial

Hasil temuan dari penelitian ini dapat memberikan pemahaman baru terkait Pengaruh Perilaku *Phubbing* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa khususnya pada Generasi Z yang sangat dekat dan akrab dengan teknologi agar dapat tereduksi akan bahaya perilaku *Phubbing* ini.

1.5 Struktur Organisasi

Pada bagian ini terdapat sistematika penulisan skripsi yang dapat memberikan kemudahan bagi penulis dalam penyusunan penelitian serta bagi pembaca yang mana akan disajikan ke dalam lima bagian yang disusun dan dijabarkan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan. Pada bab ini akan memaparkan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, serta struktur organisasi dalam skripsi.

Bab II Kajian pustaka. Dalam bab ini akan berisikan uraian mengenai tinjauan pustaka yang berisi dokumen dan data yang berkaitan dengan penelitian mulai dari kajian teori dan kerangka berpikir yang berkaitan dan mendukung penjelasan dalam masalah penelitian.

Bab III Metode penelitian. pada bab ini akan memaparkan desain penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan data serta tahapan yang di gunakan dalam penelitian mengenai Pengaruh Perilaku *Phubbing* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa.

Bab IV Temuan dan pembahasan. Pada bab ini peneliti menggali serta mendeskripsikan hasil temuan data mengenai Pengaruh Perilaku *Phubbing* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa.

Bab V Simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Dalam bab ini peneliti akan memaparkan simpulan, implikasi, dan rekomendasi sebagai penutup dan hasil penelitian yang telah diteliti.