

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan teknologi dan komunikasi yang semakin maju dan *modern*, terdapat banyak perubahan yang terjadi. Salah satu perubahan yang dirasakan oleh masyarakat adalah cara berkomunikasi. Pada zaman dahulu saat seseorang ingin menyampaikan pesan harus bertemu dengan lawan bicara secara tatap muka, namun saat ini seseorang tidak perlu bertemu langsung cukup dengan menggunakan alat komunikasi seperti telepon pintar atau yang dikenal dengan istilah *smartphone*. *Smartphone* menjadi salah satu alat komunikasi yang praktis digunakan dan memiliki fungsi yang beragam, sehingga dapat membuat hidup seseorang menjadi lebih mudah. Sejalan dengan yang dikatakan Wood (dalam Ginting dkk., 2021) bahwa adanya *smartphone* dapat menjadikan semua kegiatan lebih praktis dilakukan. Pengguna *smartphone* dapat melakukan berbagai hal melalui *smartphone* miliknya seperti berinteraksi dengan orang lain melalui media sosial, menelepon, mendengarkan musik, membaca buku secara digital, dan berbelanja *online*.

Perkembangan harga *smartphone* yang semakin terjangkau membuat seluruh masyarakat mudah memilikinya. Sejalan dengan yang dikatakan Yildirim (2014) bahwa *smartphone* sudah mewabah dan hampir semua orang memilikinya mulai dari usia 5 tahun ke atas. Seiring dengan tingginya tingkat kebutuhan *smartphone* di Indonesia, maka semakin tinggi pula intensitas penggunaan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini didukung hasil survei yang dilakukan oleh *Hootsuite & We Are Social* (2022) jumlah perangkat *smartphone* di Indonesia pada tahun 2022 tercatat sebesar 370,1 juta, mengalami kenaikan 3,6% dari tahun sebelumnya 2021 yang tercatat sebesar 345,3 juta. Tingginya jumlah pengguna *smartphone* menyebabkan intensitas pengguna internet juga semakin meningkat. Sejalan dengan hasil survei yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2022, menemukan jumlah pengguna internet di Indonesia sebanyak 210 juta jiwa (77,02%) dari total populasi 272.68 juta jiwa penduduk Indonesia. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingginya angka penggunaan *smartphone* berbanding lurus dengan tingginya penggunaan internet. Sehingga dapat dikatakan penggunaan *smartphone* dan internet cenderung saling berkaitan erat.

Perkembangan jumlah pengguna *smartphone* dan internet yang semakin tinggi dapat menyebabkan seseorang selalu mengandalkan *smartphone* dalam kehidupan sehari-harinya. Hal ini karena banyak kemudahan yang didapatkan seperti dalam segi komunikasi dapat menggunakan layanan telepon atau *video call* untuk tujuan menyampaikan informasi antara dua orang atau lebih yang sedang berada di tempat berbeda. Selain itu, setiap orang dapat dengan mudah mencari hiburan serta menggunakan layanan *chatting* pada aplikasi media sosial yang dapat

memudahkan untuk bertanya tentang kabar, dan mendapatkan informasi baru dari teman-teman lainnya yang sedang berada di tempat berbeda. Dengan banyaknya kemudahan yang ada pada *smartphone* dapat membuat seseorang menjadi lebih sering menatap layar *smartphone* secara berlebihan sehingga mengabaikan lingkungan sekitar (Hura, 2022).

APJII menemukan jumlah pengguna internet berdasarkan kelompok usia tertinggi sebanyak 98,64% berusia 19 – 34 tahun. Hal ini mengindikasikan bahwa pengguna internet di Indonesia di dominasi oleh usia produktif, yaitu berkisar antara usia 18 – 40 tahun. Didukung survei Badan Pusat Statistik Indonesia (2021) mengemukakan bahwa salah satu kelompok usia yang mendominasi penggunaan internet berada di kalangan usia dewasa awal. Menurut Hurlock (1980), rentang usia 18 – 40 tahun merupakan masa peralihan dari masa remaja yang disebut sebagai masa dewasa awal. Idealnya, menurut Hurlock (1980) tugas perkembangan dewasa awal ialah menjalin hubungan dalam suatu kelompok sosial. Realitanya berbeda dengan dewasa awal saat ini dimana dengan kemudahan akses internet yang terdapat pada *smartphone* membuat dirinya lebih asik dengan dunianya sendiri, sehingga individu lebih memilih fokus pada penggunaan *smartphone*, bersikap mengabaikan lingkungannya, dan memiliki kesulitan dalam menjalin interaksi sosial.

Perilaku mengabaikan seseorang di dalam sebuah lingkungan karena lebih fokus terhadap *smartphone* daripada menjalin komunikasi dengan orang lain dikenal dengan istilah *phubbing*. *Phubbing* berasal dari kata *phone* dan *snubbing*, yang artinya adalah “telepon” dan “menghina” (Haigh, 2015). Secara istilah perilaku *phubbing* adalah tindakan menghina orang lain dengan lebih fokus memperhatikan ponsel dalam lingkungan sosial, daripada fokus berbicara langsung dengan orang lain. Menurut Karadağ dkk. (2015) *phubbing* adalah suatu perilaku seseorang yang ketika sedang berbicara dengan orang lain lebih memperhatikan *smartphone* daripada lawan bicaranya, dan lebih fokus berurusan dengan telepon genggamnya sehingga mengabaikan komunikasi *interpersonal*. Aspek perilaku *phubbing* terbagi menjadi dua (Karadağ dkk., 2015) yaitu pertama, gangguan komunikasi (*communication disturbance*), dimana *smartphone* menjadi faktor pengganggu terjadinya komunikasi tatap muka secara langsung maupun pada saat berinteraksi. Kedua, perilaku obsesi terhadap ponsel (*phone obsession*), dimana terdapat dorongan kebutuhan yang tinggi untuk menggunakan *smartphone* dan dilakukan terus menerus pada saat komunikasi tatap muka secara langsung.

*Phubbing* muncul ketika *smartphone* mulai digunakan oleh masyarakat, dan dampak negatif dari *phubbing* mulai berkembang. Sehingga istilah *phubbing* ini mulai muncul secara global pada tahun 2012 (Yumna, 2021) dan digunakan untuk menolak pengaruh sosial sehingga kata yang paling banyak digunakan adalah “*stop phubbing me*” (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018). Di Indonesia sendiri perilaku *phubbing* kerap terjadi, namun belum ada data yang pasti mengenai jumlah masyarakat di Indonesia yang melakukan perilaku *phubbing*. Perilaku *phubbing* sering dijumpai di beberapa lingkungan masyarakat, keluarga, bahkan di tempat

umum, pada saat seseorang sedang berkumpul pandangan lebih fokus kepada *smartphone* masing-masing daripada berbicara dengan orang disekitarnya (Yumna, 2021). Hal semacam ini banyak ditemui dimanapun, salah satunya di kota besar seperti DKI Jakarta yang kerap mengalami fenomena *phubbing*, dimana hal ini disebabkan oleh ketergantungan terhadap penggunaan *smartphone* yang cukup tinggi (Hanika, 2015). Ketergantungan tersebut disebabkan oleh kemudahan yang disediakan oleh *smartphone* yang secara tidak sadar membuat seseorang mengabaikan lingkungan sekitarnya (Hanika, 2015).

Didukung berdasarkan survei penetrasi internet yang dilakukan oleh APJII pada tahun 2022 di seluruh provinsi di Indonesia, ditemukan bahwa DKI Jakarta memiliki *persentase* tertinggi yaitu 83,4%. Tingginya tingkat urbanisasi dan permintaan akses internet di DKI Jakarta membuat infrastruktur telekomunikasi dan jaringan internet di kota ini lebih baik dibandingkan dengan provinsi lainnya, sehingga memungkinkan pengguna untuk mengakses internet dengan lebih cepat dan stabil. Perilaku *phubbing* yang terjadi dikutip dalam laman CNN Indonesia, ketika sedang berada pada suatu restoran dengan sekumpulan teman seharusnya saling berbincang akrab, namun kenyataannya diantara mereka sibuk dengan *smartphone* miliknya meskipun dalam keadaan tidak mendesak (Thaeras, 2017). Didukung oleh penelitian Aktiofan (2020) mengungkapkan bahwa perilaku *phubbing* pada dewasa awal kerap terjadi di salah satu area publik di wilayah Jakarta. Responden yang diwawancarai menyatakan sering menggunakan *smartphone* saat berkumpul dengan teman untuk mengabadikan momen seperti mengunggah ke media sosial, membalas *chatting*, dan sebagainya.

Dampak negatif dari perilaku *phubbing* berdasarkan penelitian Chotpitayasunondh & Douglas (2018) dengan jumlah responden sebanyak 150 orang terdiri dari 19 laki-laki dan 134 perempuan berusia 18 – 36 tahun yang merupakan mahasiswa sarjana di Universitas Inggris, hasil penelitian mengungkapkan bahwa terdapat peningkatan perilaku *phubbing* secara signifikan yang berdampak negatif pada kualitas komunikasi dan kepuasan hubungan sosial. Sehingga, kualitas komunikasi yang dirasakan menjadi tidak bermakna, dan merasa kurang puas. Seseorang yang melakukan *phubbing* dapat menyakiti orang lain dengan berpura-pura memperhatikan lawan bicaranya pada saat berkomunikasi, padahal perhatiannya lebih fokus tertuju pada *smartphone* yang sedang di genggamnya (Youarti & Hidayah, 2018). *Phubbing* dapat dimaklumi jika hanya dilakukan sekali dua kali oleh teman atau orang yang lebih tua, namun jika dilakukan secara terus menerus akan berdampak pada rusaknya kualitas hubungan antar individu dan juga kelompok (Alamudi, 2019). Hal ini didukung oleh hasil penelitian terdahulu yang dilakukan Aditia (2021) mengemukakan bahwa perilaku *phubbing* dapat mengancam terganggunya hubungan komunikasi yang dilakukan secara tatap muka, sehingga mengakibatkan degradasi sosial yakni dampak dari pengabaian pada pelaku tindakan *phubbing* terhadap lingkungan sekitarnya karena terlalu fokus menggunakan *smartphone*.

*Phubbing* juga berpengaruh pada menurunnya kualitas kepuasan hubungan antar pasangan. Pada penelitian yang dilakukan Wang dkk. (2017) di China pada 243 responden menyatakan bahwa usia perkawinan juga dipengaruhi oleh ketidakpuasan pasangan karena menurunnya kualitas hubungan yang disebabkan oleh perilaku *phubbing*. Sebanyak 51% pasangan yang hanya mencapai usia perkawinan tujuh tahun kemudian bercerai daripada yang masih tetap bertahan sampai lebih dari tujuh tahun. Artinya semakin tinggi *phubbing* maka semakin rendahnya kepuasan hubungan antar pasangan. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sirupang dkk. (2020) bahwa perilaku *phubbing* lebih banyak memberikan dampak negatif daripada positif pada hubungan dalam sebuah keluarga, sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi keharmonisan didalam keluarga. Dampak negatif dari perilaku *phubbing* dalam keluarga diantaranya berkurangnya interaksi secara langsung, lawan bicara menjadi kurang dihargai, berkurangnya rasa sopan santun ketika diajak berbicara lebih fokus kepada *smartphone*, menjadi lupa waktu, membuang-buang waktu, dan melalaikan kewajiban.

Dewasa awal yang memiliki perilaku *phubbing* yang tinggi ia tidak mampu mengendalikan penggunaan *smartphone*-nya sehingga kurang memedulikan komunikasi tatap muka secara langsung di lingkungan sosial seperti melakukan panggilan telepon, melakukan *chatting*, serta mengecek pemberitahuan media sosial ketika sedang berkomunikasi tatap muka dengan lawan bicara. Selain itu, memiliki obsesi untuk terus menerus menggunakan *smartphone* pada saat komunikasi tatap muka secara langsung seperti memiliki kelekatan terhadap *smartphone*, merasakan cemas ketika jauh dari *smartphone*, dan kesulitan dalam mengatur waktu penggunaan *smartphone* ketika sedang berkomunikasi.

Sebaliknya, dewasa awal yang memiliki perilaku *phubbing* yang rendah ia mampu mengendalikan penggunaan *smartphone*-nya sehingga lebih memedulikan komunikasi tatap muka secara langsung di lingkungan sosial seperti tidak melakukan panggilan telepon, tidak melakukan *chatting*, serta tidak mengecek pemberitahuan media sosial ketika sedang berkomunikasi tatap muka dengan lawan bicara. Selain itu, tidak memiliki obsesi untuk terus menerus menggunakan *smartphone* pada saat komunikasi tatap muka secara langsung seperti tidak memiliki kelekatan terhadap *smartphone*, tidak merasakan cemas ketika jauh dari *smartphone*, dan tidak kesulitan dalam mengatur waktu penggunaan *smartphone* ketika sedang berkomunikasi.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Tsaqila (2019) mengenai gambaran perilaku *phubbing* pada remaja pengguna ponsel di MAN 13 Jakarta hasilnya terdapat perilaku *phubbing* dengan tingkat sedang yang diikuti perilaku *phubbing* dengan tingkat tinggi. Selain itu, penelitian lainnya yang dilakukan oleh Pratiwi (2021) mengenai gambaran perilaku *phubbing* pada generasi Z hasilnya terdapat perilaku *phubbing* dengan tingkat sedang yang mengalami *phubbing*. Adapun hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu subjek dan tempat penelitian yang berbeda. Pada penelitian ini subjeknya dewasa awal di DKI

Jakarta, sedangkan penelitian sebelumnya subjeknya mahasiswa di universitas tertentu dan remaja di sekolah tertentu. Berdasarkan uraian penjelasan tersebut, peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian lebih lanjut mengenai fenomena *phubbing* tersebut sebagai bahan penelitian dengan judul “Gambaran Perilaku *Phubbing* Dewasa Awal di DKI Jakarta”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana gambaran perilaku *phubbing* dewasa awal di DKI Jakarta?
2. Aspek manakah yang dominan dari perilaku *phubbing* dewasa awal di DKI Jakarta?
3. Bagaimana gambaran perilaku *phubbing* dewasa awal di DKI Jakarta berdasarkan data penunjang?

## 1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1.3.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk:

1. Mengetahui gambaran perilaku *phubbing* dewasa awal di DKI Jakarta
2. Mengetahui aspek yang dominan dari perilaku *phubbing* dewasa awal di DKI Jakarta
3. Mengetahui gambaran perilaku *phubbing* dewasa awal di DKI Jakarta berdasarkan data penunjang

### 1.3.2 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki berbagai manfaat, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan kajian ilmu psikologi terutama pada bidang Psikologi Sosial dan Komunikasi yang fokus membahas mengenai perilaku *phubbing* pada dewasa awal di DKI Jakarta.
  - b. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah referensi atau digunakan sebagai pembanding untuk penelitian selanjutnya yang sejenis.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi dewasa awal di DKI Jakarta, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan mengenai gambaran perilaku *phubbing* serta sebagai acuan dalam mengambil tindakan pencegahan untuk meminimalisir berbagai permasalahan yang timbul akibat dari perilaku *phubbing*.

- b. Bagi umum atau masyarakat, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan tambahan informasi mengenai gambaran perilaku *phubbing* khususnya di DKI Jakarta.