

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Salah satu komplikasi dari kemajuan teknologi adalah munculnya telepon pintar, atau yang biasa disebut oleh kebanyakan orang sebagai telepon seluler. Menurut Asosiasi Industri Peralatan Telematika Indonesia (AIPTI), kebutuhan telepon seluler di Indonesia semakin hari semakin meningkat (Kemenkominfo, 2022). Asosiasi Industri Peralatan Telematika Indonesia (AIPTI) memperkirakan produksi dan penjualan telepon seluler di Indonesia akan meningkat signifikan setiap tahunnya karena meningkatnya daya beli masyarakat (AIPTI 2021).

Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS), propinsi aceh memiliki persentase kepemilikan ponsel sebesar 62,65%, kabupaten Bireun berada pada posisi tiga pengguna ponsel tertinggi di aceh setelah banda langsa dan banda aceh (BPS,2022). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, sebagian besar pengguna telepon seluler adalah remaja berusia antara 13 dan 18 tahun atau 75,50% (Kemenkominfo, 2022). Dominasi kelompok usia muda dalam penggunaan telepon seluler dan Internet mungkin menjadi bukti kemampuan mereka beradaptasi dengan era digital. Mereka dapat menggunakan Internet sebagai sarana belajar, berbagi informasi, dan meningkatkan komunikasi (Lu, Hao, Jing, 2016).

Remaja adalah generasi yang sangat dekat dengan *smartphone* dan lebih sering berinteraksi dengan menggunakan internet dan *smartphone* karena

sejak kecil mereka sudah dibiasakan dan diperkenalkan kepada perangkat canggih ini. Sehingga menyebabkan remaja lebih menyukai *smartphone* dibandingkan lingkungan sekitarnya (Fitri, Febrianita, & Abdurrahman, 2020). Menurut Steinberg (2014) Batasan usia remaja adalah 16-24 tahun. di era milenial saat ini teknologi digital pun mulai meningkat salah satunya adalah kecenderungan penggunaan ponsel, akibatnya kehidupan remaja tampak kurang seimbang, karena remaja lebih menyukai kesendirian dengan ponselnya, fokus pada ponselnya ketika bersosialisasi, acuh terhadap lingkungan sekitar (Damashinta, 2019). Ketertarikan menggunakan *smartphone* yang tinggi pada remaja akan memberikan kebiasaan perilaku *phubbing* pada aktivitas sehari-hari. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Youarti & Hidayah (2018) melakukan pendataan yang dilakukan pada SMA 1 Turen menggambarkan kegiatan penggunaan *smartphone* dalam intensitas yang cukup tinggi akan menyebabkan perilaku *phubbing* yang cukup tinggi.

Youarti & Hidayah (2018) menyatakan bahwa *smartphone* memungkinkan masyarakat melakukan aktivitas seperti percakapan sederhana atau komunikasi tatap muka, komunikasi jarak jauh, dan bermain game online. Menurut Youarti & Hidayah (2018), kecanggihan dan kenyamanan luar biasa yang diberikan ini membuat masyarakat lupa akan dampak negatifnya yaitu fenomena *phubbing*. Dampak yang ditimbulkan oleh *smartphone* adalah fenomena *phubbing*. Ini adalah sikap yang terlihat ketika sekelompok atau beberapa orang berkumpul di suatu tempat yang sama, dimana orang-orang fokus pada ponsel pintarnya. Perilaku atau fenomena tersebut dapat terjadi karena masyarakat merasa bosan dengan

lingkungannya dan memusatkan perhatiannya pada ponsel pintarnya yang lebih menarik untuk dimainkan dibandingkan untuk berbicara dengan orang lain (Jihan & Rusli, 2019).

Menurut Vetsera & Sekarasih (2019), phubbing berasal dari kata “telepon” atau telepon seluler dan kata “*snubbing*” yang berarti “melecehkan” atau mengabaikan, sehingga mengakibatkan kurangnya interaksi sosial yang baik antar orang yang berbeda. Jika dicermati lebih dalam, phubbing artinya orang tersebut memusatkan seluruh perhatiannya pada ponsel atau *smartphone*-nya dan mengabaikan orang-orang di sekitarnya. Berbeda dengan fomopibia *phubbing* lebih ke perilaku mengabaikan lawan bicara ketika terlalu asik bermain ponsel baik itu mengangkat telfon, membalas chat, dan lainnya, sedangkan FOMO ini lebih ke kekhawatiran ketinggalan informasi yang ada di ponsel. Perilaku *phubbing* menjadi kekhawatiran umum karena bermula dari kecanduan ponsel dan terjadi saat menghabiskan waktu bersama teman dan orang terdekat. Tentu saja jika *phubbing* jarang terjadi tidak ada masalah, namun jika terjadi berulang-ulang dapat merusak hubungan individu dengan orang lain dalam satu kelompok ketika sedang berduaan di *smartphone* masing-masing (Alamudi & Syukur, 2019)

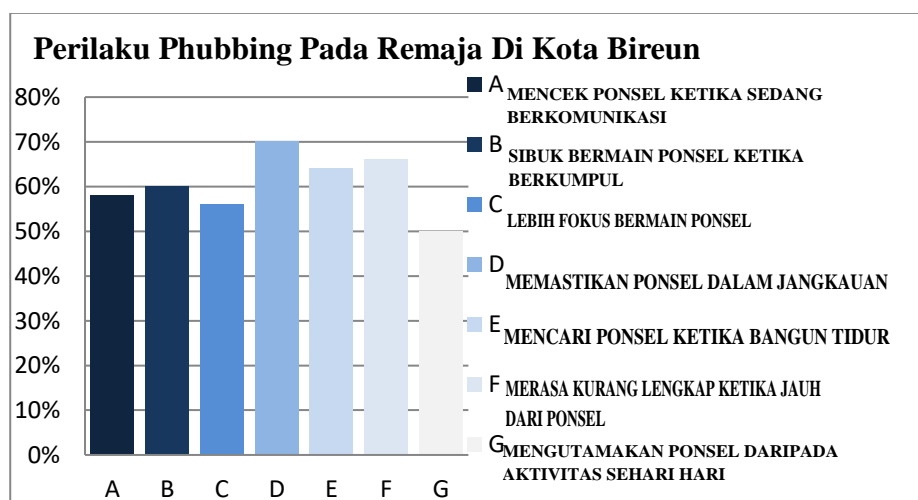
Dampak *phubbing* menurut Davey dkk (2018) mengatasi beberapa hal, antara lain kesehatan sosial, hubungan yang sehat dengan orang-orang di sekitar, pertumbuhan pribadi, depresi, dan stres. Menurut Chotpitayasunondh & Douglas (2017), *phubbing* dapat mempengaruhi kehidupan sosial seseorang, misalnya dengan mengabaikan interaksi langsung dengan orang disekitarnya. Phubbing terjadi lebih intens atau sering karena siklus phubbing lingkungan yang berulang

antara orang yang melakukan phubbing dengan orang di sekitarnya. Kepuasan dan kualitas interaksi menurun, serta kepercayaan terhadap lawan bicara menurun. Hal ini menimbulkan perasaan cemburu dan kurangnya keintiman dengan pasangan. Prioritaskan hubungan dengan orang lain. Menghasilkan gejala depresi pada orang lain dan mitra komunikasi. Mempengaruhi suasana hati seseorang dan menciptakan situasi pengucilan sosial (Chotpitayasunondh & Douglas (2017))

Hasil penelitian Putri Amelia Pratiwi (2021) menunjukkan, terdapatnya perilaku phubbing yang dilakukan oleh generasi Z terhadap teman sebayanya dengan tindakan *phubbing* yang dilakukan adalah, mengabaikan lawan bicara karna fokus pada ponselnya, lebih mementingkan komunikasi virtual dibandingkan dengan dunia nyata, dan melakukan interaksi dengan orang lain sambil bermain ponsel perilaku *phubbing* ini juga terlihat pada remaja dikota Bireun ,berdasarkan hasil survei peneliti kepada 50 orang pada pada remaja dikota Bireun, tanggal 10 september 2023, dipaparkan melalui grafik berikut ini :

Gambar 1.1

Perilaku phubbing yang dilakukan oleh remaja di kota Bireun



Berdasarkan grafik hasil survei diatas dapat diketahui bahwa Sebagian besar remaja memiliki permasalahan dalam hal communication disturbance yaitu aspek Gangguan komunikasi dalam hal ini dianggap sebagai gangguan komunikasi yang disebabkan oleh permukaan. Pengaruh telepon genggam dapat dianggap sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi komunikasi personal di lingkungan. yang ditandai dengan sebanyak 29 orang (58%) responden sering mencek ponsel ketika sedang berkomunikasi dengan orang lain, 30 orang (60 %) sibuk bermain ponsel ketika berkumpul dengan orang lain, dan 28 orang (56 %) responden lebih fokus bermain ponsel ketika bersama orang lain. Permasalahan *phone obsession* yaitu, aspek keterikatan pada telepon genggam disebabkan oleh keinginan untuk menggunakan telepon genggam dan kuat meskipun berkomunikasi langsung di lingkungan tersebut.yang dibuktikandengan sebanyak 35 orang (70 %) selalu memastikan ponsel dalam jangkawannya, 32 orang (64 %) mencari ponsel ketika baru bangun tidur, 33 orang (66 %) merasa kurang lengkap ketika jauh dari ponsel yang dimilikinya, dan 25 orang (50 %) mengutamakan ponsel dibanding melakukan aktivitas sehari – hari.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa bentuk – bentuk dari *phubbing* cukup beragam. , perilaku ini merupakan masalah serius karena dapat memberikan dampak yang sangat merugikan, terutama kepada korbannya, oleh karena itu maka penelitian mengenai perilaku *phubbing* ini penting dilakukan yang diharapkan dapat berguna untuk menambah pengetahuan, serta dapat menjadi referensi dalam melakukan intervensi terhadap perilaku *phubbing*oleh pihak yang

memiliki kewenangan mengurus hal tersebut. Penelitian ini diberi judul “ gambaran perilaku *phubbing* pada remaja pengguna ponsel di kabupaten bireun”.

1.2. keaslian penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh futri amelia pratiwi pada tahun 2021 yang berjudul “Gambaran Perilaku *Phubbing* pada generasi Z”. Dalam penelitian ini, menjelaskan bahwa hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* pada generasi Z dalam kategori atau tingkat sedang sekitar 85 orang responden (81,7%) dari 104 orang total subyek dalam penelitian ini. Sehingga dapat dikatakan bahwa generasi Z memang generasi yang sering melakukan *phubbing* dan tidak menyadarinya. Hal ini disebabkan karena penggunaan *smartphone* yang berlebihan dan mengabaikan orang lain di lingkungan yang menyebabkan terganggunya hubungan sosial. Penggunaan *smartphone* yang berlebih dikarenakan adanya kebiasaan generasi Z akrab dengan *smartphone* yang memiliki fitur dan konten yang menarik seperti media sosial dan lainnya. Selain itu adanya sikap kurang bijak individu dalam menggunakan *smartphone* yang menyebabkan perilaku *phubbing* tidak dapat terhindari. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian ini mengambil sampel generasi Z sedangkan penelitian ini menggunakan sampel remaja.

Penelitian yang dilakukan oleh miftahun najah yang berjudul “Perilaku *Phubbing* pada generasi X, Y, dan Z”. Menurut hasil penelitian Berdasarkan pada pemaparan hasil di atas, data penelitian menunjukkan bahwa generasi X memiliki tingkat *phubbing* paling rendah dibandingkan generasi Y dan generasi Z. Generasi

Z memiliki tingkat *phubbing* paling tinggi. Namun, tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat perilaku *phubbing* antara generasi Z dan generasi Y. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian sebelumnya mengambil sampel yaitu generasi x,y dan z sedangkan penelitian ini menggunakan sampel remaja.

Penelitian yang dilakukan oleh Musdalifah dan Novita Indriani pada tahun 2017 yang berjudul “Pengaruh Intensitas Penggunaan *Smartphone* terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda”. Dalam penelitian ini, intensitas penggunaan *smartphone* mempengaruhi interaksi sosial yang terjadi pada mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda. Hal ini menunjukkan bahwa frekuensi penggunaan *smartphone* sangat tinggi, artinya mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda selalu menggunakan *smartphone* dalam berinteraksi setiap harinya. Hal ini dikarenakan lebih mudah, cepat dan nyaman berinteraksi dalam menggunakan *smartphone* daripada bertemu secara langsung yang susah untuk dilakukan dikarenakan aktivitas dan kesibukan masing-masing. Namun pada saat melakukan pengujian interaksi sosial terhadap indikator penggunaan *smartphone* terlihat bahwa tidak semua indikator berpengaruh. Frekuensi merupakan indikator yang paling berpengaruh terhadap interaksi sosial, hal ini disebabkan adanya kesibukan yang dimiliki sehingga frekuensi untuk berinteraksi lebih banyak menggunakan *smartphone*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan peneliti sebelumnya yaitu penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan antara intensitas penggunaan *smartphone* dengan pengaruh perilaku *phubbing* dan interaksi sosial, sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran perilaku *phubbing* yang

dilakukan oleh remaja.

Dwita ayu 2022 terdapat hubungan negatif perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial pada mahasiswa aktif di Kota Malang. Maka hasil penelitian dapat diinterpretasikan bahwa semakin tinggi perilaku *phubbing* maka semakin rendah interaksi sosial yang terjadi, sebaliknya apabila semakin rendah perilaku *phubbing* maka semakin tinggi interaksi sosial yang terjadi pada mahasiswa aktif di kota Malang. Saran bagi sebagian besar mahasiswa yang yang memiliki permasalahan interaksi sosial yang disebabkan oleh perilaku *phubbing*, diharapkan bagi mahasiswa agar dapat lebih bijak dalam menggunakan *smartphone* saat berada dalam situasi sosial. Hal ini dilakukan guna memberikan kesan yang baik pada lawan bicara seperti memperhatikan, mendengarkan, mmberikan respon secara timbal balik agar lawan bicara tidak mengulangi pesan ataupun informasi yang telah disampaikan. Serta bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk memperhatikan faktor yang lain selain jenis kelamin, seperti kepribadian ekstrovert, besar kelompo, keinginan untuk mempunyai dan interaksi orang tua

Penelitian yang dilakukan oleh Musdalifah dan bayu Abdulrahman,yulia peprianita Dan Ainil putri pada tahun 2020 yang berjudul “gambaranpengetahuan tentang *phubbing* akibat kecanduan gatget pada generasi z di SMA Negeri 9 kota pekanbaru provinsi riau ” dari hasil penelitian ini Dari hasil penelitian diatas kita dapat ketahui bahwa mayoritas Pengetahuan Siswa/siswi tentang *Phubbing* akibat kecandua *Gadget* berada pada katagori cukup baik. Pengetahuan adalah hasil pengindraan manusia atau hasil tahu seseorang terhadap obyek melalui indra yang dimilikinya (mata, hidung, telinga, dan sebagainya) (Notoadmojo 2012). Hal –

hal yang di maksud tahu disini bahwa semakin sering induvidu ataupun seseorang mendapatkna informasi maka semakin tinggi pula pengetahuan yang di dapat. Hal ini sejalan dengan penelitian yang di lakukan di SMA Negeri 9 Kota Pekanbaru mayoritas belum mendapat informasi tentang Phubbing akibat kecanduan Gadget. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian musdalifah dkk (2020) yaitu penelitian ini bertujuan untuk melihat gambaran tingkat pengetahuan remaja tentang perilaku *phubbing*, sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana gambaran prilaku *phubbing* yang dilakukan oleh remaja.

1.3. Rumusan Masalah

Bagaimana gambaran perilaku *phubbing* pada remaja pengguna ponsel di Kabupaten Bireun ?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat diperoleh tujuan penelitian yang akan dicapai peneliti yakni untuk mengetahui gambaran prilaku *phubbing* pada remaja pengguna ponsel di kabupaten bireun,

1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan dua manfaat, yaitu:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi atau dapat menambah kajian teoritik dalam bidang psikologi, khususnya untuk bidang psikologi sosial, psikologi perkembangan dan psikologi pendidikan mengenai perilaku *phubbing* yang ada pada remaja

2. Manfaat praktis

a. Bagi remaja

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi remaja. Sebagai wawasan tambahan untuk remaja terkait penggunaan ponsel, diharapkan mereka menjadi lebih baik dan bijak dalam menggunakan ponsel agar terhindar dari *phubbing*.

b. Bagi orang tua

Menjadi sebuah rujukan bagi orang tua agar lebih mengontrol anak mereka dalam menggunakan ponsel agar terhindar dari dampak negatif internet yang salah satunya *phubbing*.

c. Peneliti selanjutnya

Dapat menjadi salah satu acuan mengenai perilaku *phubbing*, terutama yang terjadi pada remaja. Sehingga membuat penelitian selanjutnya dapat memberikan data yang lebih beragam.