

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada saat ini perkembangan teknologi sudah sangat maju dan pesat, salah satu bentuk bukti dari perkembangan teknologi yaitu *smartphone*. Menurut Putri (2016) *smartphone* adalah sebuah media atau perangkat yang berguna untuk komunikasi secara modern dan praktis pada era ini serta perangkat yang dapat mengakses internet. *Smartphone* juga diartikan sebagai alat yang memiliki fungsi hampir sama dengan komputer (Youarti & Hidayah, 2018). Selayaknya komputer yang digunakan banyak kalangan untuk mengakses internet, sarana komunikasi, penunjang kegiatan belajar atau pekerjaan, mencari informasi, untuk hiburan seperti bermain *game* atau menonton (Pratama, 2021), *smartphone* juga memiliki fungsi yang sama (Youarti & Hidayah, 2018).

Pada hakikatnya *smartphone* diciptakan dengan tujuan dapat mempermudah manusia dalam beberapa aktivitas di kehidupan sehari-hari, yang mana kemudahan ini ditunjang dengan fitur-fitur aplikasi yang telah didesain sedemikian rupa agar memberi manfaat yang baik (Daeng dkk, 2017). Contohnya pada media komunikasi saat ini sudah menggunakan aplikasi *WhatsApp*, *Facebook*, *Line*, *Telegram*, *Instagram* atau *Messegers*. Ketika ingin membuat dokumen dengan bantuan *smartphone* dapat dibantu dengan aplikasi *Google Doc* atau *All Document Reader*. Dalam pencarian informasi ada *Google* atau *Opera* yang dapat mempermudah

individu, serta juga dapat memesan makanan menggunakan aplikasi *Gojek*, *Grab*, *Shopeefood* atau *Maxim*. Berbelanja, memesan transportasi, hotel, bahkan tiket menonton bioskop juga dapat dilakukan melalui *smartphone* dengan bantuan fitur aplikasi yang tersedia (Nazir & Piskin, 2016; Nazir, 2017). Berdasarkan pemaparan di atas bisa kita artikan bahwa dengan adanya *smartphone* masyarakat memiliki beberapa akses kemudahan dalam menunjang aktivitas kehidupan sehari-harinya, sehingga tidak menutup kemungkinan bahwa hampir semua masyarakat mempunyai *smartphone* dan menganggap *smartphone* sebagai alat yang penting serta dibutuhkan.

Hal tersebut juga didukung dengan data yang dipublikasi oleh *databoks.co.id* yang menyatakan penggunaan *smartphone* di Indonesia pada tahun 2016 tercatat sebanyak 65,2 juta pengguna dan di tahun 2021 pengguna *smartphone* sudah mencapai 170,4 juta. Data tersebut menunjukkan dalam jangka waktu 5 tahun jumlah pengguna *smartphone* meningkat lebih dari dua kali lipat. Selain itu, data APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2022) menunjukkan 89,03% orang-orang menggunakan *smartphone* sebagai perangkat mengakses internet dan sebanyak 98,39% mahasiswa SI/Diploma mengakses internet dengan *smartphone*. Selain itu, data yang didapat *Office of Communications* (OfCom, 2022) yang menemukan bahwa 99% individu berusia 16 – 24 tahun menggunakan *smartphone* dan 24% diantaranya selalu *online* (selalu mengakses internet melalui *smartphone*) yang mana mahasiswa termasuk dalam kategori usia tersebut.

Menurut data (OfCom, 2021) aktivitas yang dilakukan oleh individu ketika menggunakan *smartphone* tidak lain untuk berkomunikasi, mencari informasi,

membaca berita, transaksi menggunakan *mobile banking*, menonton video, serta bermain *games*. Memiliki banyak fungsi dengan segala fitur aplikasi yang memberi kemudahan pada masa ini membuat *smartphone* menjadi alat yang selalu dibawa kemana-mana oleh individu karna dapat digunakan dimana saja dan kapan saja (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018). Contohnya yang banyak kita temui di berbagai tempat umum ketika berkumpul dengan teman atau keluarga seperti di restoran, di lingkungan sekolah atau kampus, perkantoran, bahkan diruang keluarga (Vetsera & Sekarasih, 2019; Amelia dkk, 2019) orang-orang kebanyakan akan cenderung lebih memperhatikan *smartphone* daripada menyimak pembicaraan dengan lawan bicaranya.

Fenomena seperti ini merupakan salah satu dampak yang kita hadapi pada era sekarang, karena masyarakat merasa bahwa *smartphone* memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari mereka sehingga mereka menjadi terfokus dengan *smartphone* dibandingkan lingkungan yang ada di sekitarnya (Al-Saggraf & MacCulloch, 2019). Perilaku inilah yang sempat diperbincangkan oleh beberapa tokoh pada tahun 2012 dalam sebuah kampanye yang diadakan oleh *McClann Melbourne Company* bersama dengan agensi periklanan untuk aksi menghentikan perilaku tersebut. Berawal dari kampanye inilah muncul istilah *Phubbing* atau "*Phone Snubbing*" yang diartikan sebagai perilaku penghinaan atau pengabaian oleh individu karena terlalu asik bermain *smartphone* (Karadag dkk, 2015).

Meskipun begitu ternyata fenomena *phubbing* masih sedikit dikenal oleh banyak orang, lalu pada tahun 2017 Dr. James Robert dan Dr. Meredith David dari

Baylor University di Texas kembali memperkenalkan *phubbing* melalui studinya yang berjudul “*Phubbed and Alone: Phone Snubbing, Social Exclusion, and Attachment to Social Media*”. Selain itu, juga ada beberapa tokoh yang sudah lebih dahulu melakukan studi tentang *phubbing* seperti Karadag dkk (2015), serta Chotpitayasunondh dan Douglas (2016).

Karadag dkk (2015) mengartikan *phubbing* sebagai perilaku dimana seseorang mengabaikan atau tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya karena terlalu asik menggunakan *smartphone*. Chotpitayasunondh dan Douglas (2016) juga mengemukakan bahwa *phubbing* muncul ketika seseorang asik bermain *smartphone* dan tidak memperdulikan orang lain berbicara dengannya, atau ketika individu tidak memperdulikan apa yang sedang terjadi di sekitarnya. Pelaku dari perilaku *phubbing* biasanya disebut *phubber*, sedangkan korban dari perilaku *phubbing* disebut dengan istilah *phubbee*.

Di Indonesia istilah *phubbing* mungkin belum banyak diketahui oleh masyarakat umum. Namun, tidak menutup kemungkinan bahwa individu akan secara sadar dan sering melakukan *phubbing* terhadap orang-orang di sekitarnya. Seperti yang dijelaskan sebelumnya, perilaku *phubbing* pada saat ini sudah cukup sering kita temui di berbagai tempat, baik itu tempat umum atau di dalam rumah seperti di ruang keluarga (Nurhayati, 2016). Salah satu tempat yang sering terlihat banyak individu melakukan *phubbing* yaitu perguruan tinggi atau universitas, sering tampak mahasiswa melakukan *phubbing* terhadap teman-temannya. Hal ini sangat terlihat ketika di kantin atau gazebo ketika mahasiswa berkumpul dengan teman-temannya,



atau ketika rapat organisasi, ketika diskusi kelompok di kelas serta ketika proses pembelajaran berlangsung.

*Phubbing* dianggap sebagai fenomena yang sering terjadi di universitas, bahkan menurut Cao dkk (2018) *phubbing* dikatakan sebagai *epidemic* dalam perguruan tinggi. Amalia dkk (2019) melakukan studi kualitatif terkait perilaku *phubbing* pada mahasiswa dan membuktikan bahwa kebanyakan mahasiswa cukup sering melakukan *phubbing* terhadap lawan bicaranya. Studi kualitatif juga dilakukan oleh Pratiwi (2020) pada mahasiswa FISIP Universitas Andalas dan membuktikan bahwa mahasiswa sering dan sadar ketika mereka melakukan *phubbing*. Selain itu, *survey* yang dilakukan oleh Yumna (2021) menunjukkan sebanyak 90% mahasiswa sering mengabaikan teman bicaranya karena asik dengan *smartphone*, hal ini juga dibuktikan oleh *survey* awal yang telah peneliti lakukan bahwa 20 dari 23 mahasiswa Universitas Andalas mengaku pernah melakukan *phubbing* terhadap orang lain, dan 23 dari 23 mahasiswa Universitas Andalas mengaku pernah menjadi korban (*phubbee*) dari pelaku *phubbing* (*phubber*).

Munculnya perilaku *phubbing* yang dilakukan oleh mahasiswa dapat terjadi karena beberapa alasan, hal ini tergantung dengan situasi dan keadaan. Ada beberapa penyebab yang mendorong munculnya perilaku *phubbing* yang peneliti temukan ketika *survey* awal pada mahasiswa Universitas Andalas, seperti karena ingin menghindari pembicaraan dengan orang lain, merasa pembicaraan tersebut tidak menarik, asik bermain *game*, lalu karena ada kepentingan di luar kampus, atau karena asik dengan sosial media. Ada juga yang melakukan perilaku *phubbing* karena

berkomunikasi *online* dengan orang lain, lalu ada keperluan bisnis *online*, bosan sehingga mencari hiburan seperti menonton film, mendengarkan musik, *streaming youtube*, membaca novel atau komik, atau sekedar asik meng-*update* status media sosial miliknya (Amalia dkk, 2019; Pratiwi, 2020; Perus dkk, 2021). Keterikatan dengan pasangan (seperti selalu *chatting* atau menelepon hanya untuk memberi kabar) juga menjadi salah satu penyebab munculnya perilaku *phubbing*, serta kebanyakan individu melakukan perilaku *phubbing* dikarenakan terdorong oleh lingkungan sekitarnya yang melakukan *phubbing* terlebih dahulu kepadanya (Nazir, 2017; Cao dkk, 2018; Pratiwi, 2020; Rosidah, 2020;).

Salah satu contoh bentuk perilaku *phubbing* yang dapat kita temui pada mahasiswa yaitu ketika berkumpul dengan teman-teman di *café* atau tempat tongkrongan, ketika teman-teman mengobrol atau bercanda dan ada diantara mereka individu yang tidak merespon ketika diajak berbicara dikarenakan fokus bermain *smartphone*. Contoh lainnya seperti ketika di dalam kelas mahasiswa asik bermain *smartphone* sedangkan dosennya menjelaskan pelajaran di depan kelas, maka tindakan-tindakan tersebut sudah dikatakan sebagai *phubbing* (Cao dkk, 2019). Seperti yang peneliti temukan bahwa 20 dari 23 mahasiswa Universitas Andalas mengaku pernah melakukan *phubbing* ketika proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas dan 14 diantaranya sering melakukan ketika berkumpul bersama teman di *café*, kantin, atau tempat lainnya. Chotpitayasunondh dan Doughlas (2018) mengemukakan perilaku *phubbing* terkadang dilakukan oleh individu ketika berada dalam situasi dimana individu tersebut sedang memiliki kepentingan secara *online*

sehingga ia harus memfokuskan diri ke *smartphone* dan mengabaikan lawan bicaranya.

Beberapa faktor demografi juga dikaitkan dengan perilaku *phubbing*, seperti jenis kelamin, *type smartphone*, latar belakang ekonomi, dan pekerjaan orang tua. Berdasarkan penelitian Karadag dkk (2015) yang menunjukkan bahwa perempuan lebih cenderung melakukan *phubbing* dibandingkan laki-laki. Hal ini karena perempuan lebih sering ingin mengupdate status atau hanya ingin tahu informasi terupdate. Sedangkan, hasil berbeda ditemukan oleh Hura dkk (2021) yaitu membuktikan bahwa laki-laki lebih sering melakukan *phubbing* dibandingkan dengan perempuan.

Faktor demografi lainnya ialah *type smartphone*, latar belakang ekonomi dan pekerjaan orang tua. Ketiga faktor di atas memiliki kaitan satu sama lain, yang dimaksud adalah individu dengan latar belakang ekonomi yang bagus serta pekerjaan orang tua dengan pendapatan lebih tinggi tentu memiliki *type smartphone* yang lebih canggih dibandingkan dengan individu yang berasal dari keluarga menengah ke bawah serta pekerjaan orang tua yang biasa-biasa saja. *Type smartphone* berkaitan dengan *phubbing* karena sebagian besar individu cenderung melakukan *phubbing* karena *smartphonenya* memiliki fitur-fitur canggih yang membuat individu betah untuk berlama-lama bermain *smartphone* (Nurhayati, 2016). Selain itu, Tsaqila (2019) mengemukakan bahwa orang tua yang sibuk bekerja cenderung lebih rendah tingkat pengawasannya terhadap penggunaan *smartphone* anak, yang berdampak anak menjadi tidak terkontrol dalam bermain *smartphone*.

Hal yang sangat penting diketahui ialah ketika individu terlalu sering melakukan *phubbing* kepada orang-orang di sekitarnya, maka dapat berdampak besar terhadap hubungannya dengan orang lain. Dampak yang sangat terasa oleh individu yaitu sosial interaksi yang buruk, lalu orang merasa tidak nyaman berbicara dengannya karena merasa sering diabaikan, kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar, berkurangnya kemampuan berkomunikasi langsung, dan tidak sadar dengan situasi di lingkungan sekitar serta tidak dapat bertahan lama untuk bertatap mata saat berbicara dengan orang lain (Amalia dkk, 2019; Karadag dkk, 2016). Dampak lainnya seperti menurunnya kualitas hubungan interpersonal, kualitas hubungan dengan keluarga, pasangan ataupun teman karena terlalu sering mengabaikan orang lain, menyebabkan orang-orang akan merasa ditolak, tidak dihargai, serta merasa tidak dianggap oleh pelaku *phubbing* (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018; Al-Saggaf & O'Donnell, 2019).

Dalam penelitian-penelitian terdahulu yang dilakukan secara kualitatif maupun kuantitatif menunjukkan hasil yaitu sebagian besar mahasiswa mengaku sering melakukan *phubbing* dan sadar akan hal tersebut. Secara garis besar tuntutan setiap mahasiswa tentu tidak jauh beda, dan tentunya pada era ini *smartphone* sudah menjadi media penting untuk menunjang proses akademik maupun non-akademik di Universitas. Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, peneliti memiliki asumsi bahwa perilaku *phubbing* bisa saja dilakukan oleh semua orang, tidak ada perbedaan khusus antara individu satu dengan individu lainnya, mungkin yang berbeda adalah tingkat perilaku *phubbing* dari individu tersebut.



Pada penelitian ini, peneliti memilih mahasiswa Universitas Andalas sebagai populasi penelitian. Hal ini karena dalam segi tuntutan akademik maupun non-akademik tentu tidak memiliki perbedaan dengan mahasiswa pada umumnya, begitu juga dalam penggunaan *smartphone* di kehidupan sehari-hari. Selain itu, secara penelitian kuantitatif untuk variabel *phubbing* pada mahasiswa Universitas Andalas peneliti tidak menemukan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya. Oleh karena itu, berdasarkan pemaparan diatas dan ditunjang oleh beberapa data penelitian sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai analisis gambaran perilaku *phubbing* yang terjadi pada mahasiswa Universitas Andalas.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang penelitian ini maka peneliti merumuskan sebuah permasalahan penelitian yaitu seperti apakah analisis gambaran perilaku *phubbing* pada mahasiswa Universitas Andalas ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini, yaitu untuk mengetahui analisis gambaran perilaku *phubbing* yang terjadi pada Mahasiswa Universitas Andalas.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah untuk memberikan informasi dan pengetahuan dalam hal kemajuan ilmu pengetahuan khususnya di bidang psikologi dan terkhususnya pada bidang psikologi sosial.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini dapat diharapkan memberikan informasi dan pengetahuan mengenai gambaran perilaku *phubbing* pada mahasiswa Universitas Andalas.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan untuk peneliti selanjutnya terkait hasil penelitian serta dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian ke depannya.

