

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Penelitian**

*Phubbing* merupakan istilah yang muncul dan digunakan untuk menggambarkan suatu penampakan dari perilaku individu yang mengabaikan lingkungan sosialnya, alih-alih menikmati momen bersama, individu lebih fokus dan asik beraktivitas dengan *smartphone*-nya sehingga ada sebutan yang muncul “generasi menunduk”. Meskipun secara fisik mereka berdekatan, tetapi seakan jauh karena tidak ada interaksi nyata yang terjalin diantara mereka, individu yang sibuk dengan *smartphone* pada aktivitas sosial memungkinkan terjadi ambivalen dimana pada satu waktu perhatian individu terbagi menjadi dunia nyata dan dunia maya. Sikap individu dalam menggunakan *smartphone* secara berlebihan dan tidak semestinya dapat memunculkan dampak sebagai akibat dari keberadaannya, salah satunya adalah perilaku *phubbing* sebagai suatu fenomena yang sangat tampak di era modern saat ini, sering kita jumpai juga telah menjadi realitas yang sulit dihindari, seakan sudah menjadi normatif dalam berkomunikasi.

*Phubbing* merupakan bagian dari masalah atau isu sosial, Pathak (2013) menegaskan bahwa *Phubbing* adalah istilah baru yang muncul mewakili problema atau masalah dari penggunaan ponsel pintar dalam situasi sosial. Awal istilah ini muncul yaitu pada tahun 2012, perusahaan iklan Australia *McCann* berkolaborasi dengan *Macquarie Dictionary*, mengundang para *lexicographers* (editor/

penyusun kamus), penulis, dan penyair untuk membentuk dan memperkenalkan istilah *phubbing* dalam kampanye *Stop Phubbing* di media. Haigh (seperti dikutip dalam Chotpitayasunondh & Douglas, 2018) menyatakan bahwa *phubbing* merupakan akronim dari *phone* dan *snubbing* yang apabila diartikan yaitu ‘telepon’ dan ‘menghina’, menghina di sini dideskripsikan sebagai perilaku mengabaikan orang lain, perilaku tidak menghargai lawan bicara ketika sedang terlibat dalam komunikasi secara langsung dan lebih memilih untuk beraktivitas dengan *smartphone*-nya.

Tindakan *phubbing* cenderung negatif karena dapat menyakiti lawan bicara dengan bersikap acuh tak acuh, sementara di sisi lain pelaku *phubbing* pun tidak terlepas dari pandangan negatif karena dianggap tidak sopan dan rusaknya reputasi orang tersebut. Dalam interaksi sosial individu yang melakukan *phubbing* lazim disebut sebagai ‘*phubber*’, sementara ‘*phubbee*’ merupakan sebutan bagi orang yang menerima perilaku ‘*phubbing*’. (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018). Umumnya pelaku akan berpura-pura memperhatikan lawan bicaranya, sementara fokus utamanya adalah pada *smartphone* yang ia genggam. Karakteristik dari *phubbing*, seperti mengalihkan kontak mata, dapat dilihat (atau disalahartikan) sebagai “*silent treatment*”, atau ditolak secara sosial (Silk et al dalam Chotpitayasunondh & Douglas, 2018). Ketika dalam situasi interaktif individu sering mengalihkan kontak mata dari lawan bicara sebagai sinyal ketidaktertarikan dan perilaku menyangkal keberadaan orang lain di lingkungannya, serta mengabaikan komunikasi interpersonal nya.

Bagaimanapun komunikasi merupakan hal penting dan fundamental karena merupakan bagian dari kehidupan manusia. Fitrah manusia sebagai makhluk monodualis, yakni selain makhluk individu juga berperan sebagai makhluk sosial yang tidak mungkin hidup tanpa orang lain juga saling membutuhkan satu sama lain, dimana kebutuhan-kebutuhan tersebut dapat dipenuhi melalui komunikasi. Dalam praksisnya manusia akan selalu berkomunikasi untuk menjalin hubungan dengan orang lain, bentuk komunikasi yang paling sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah komunikasi interpersonal dimana pesan yang disampaikan berupa verbal maupun nonverbal dan umpan balik yang didapatkan bersifat langsung. Dengan komunikasi manusia saling bertukar pengetahuan, membentuk perhatian, menjalin dan merawat hubungan. Oleh karenanya sudah selayaknya manusia berkomunikasi dengan sesama untuk mempertahankan hidupnya.

Namun dewasa ini, perkembangan piranti komunikasi khususnya *smartphone* telah mengikis inti dari komunikasi interpersonal, nyatanya perubahan pada teknologi komunikasi turut membawa perubahan pada cara berkomunikasi, dari yang tadinya bertegur sapa dengan tatap muka kini beralih melalui perantara media. Eksistensi *smartphone* di era *transformasi* digital seperti sekarang menjadi daya tarik tersendiri di berbagai lapisan masyarakat. Ini dapat dilihat dari peningkatan jumlah kepemilikan *smartphone* yang signifikan dari tahun ke tahun. *We Are Sosial* bersama *Hootsuite* merilis data perkembangan media digital dunia pada tahun 2022, pada bulan Januari, di Indonesia sendiri *smartphone* yang terkoneksi mencapai angka 370,1 juta perangkat dari total 277,7

juta penduduk, ini mengalami peningkatan sebesar 3,6% dari tahun sebelumnya, sementara pengguna internet mencapai 204,7 juta pengguna, dan media sosial mencapai 191,4 juta pengguna (Kemp, 2022).

Data di atas tentunya tidak terlepas dari daya guna ponsel pintar yang mampu memanjakan penggunanya terlebih dengan kemunculan internet, tidak dapat disangkal bahwa fitur canggih pada *smartphone* memberi beragam kemudahan juga kenyamanan, misalnya dalam mendapatkan informasi, hiburan, berbelanja *Online*, bertransaksi, membantu dalam pekerjaan, kuliah dan lain-lain. karenanya kepemilikan *smartphone* kian dipandang sebagai suatu keharusan tersendiri bagi individu tak terkecuali bagi remaja. Golongan remaja saat ini yang lazim disebut generasi Z, *net* atau *native* merupakan remaja yang lahir pada tahun 1995 hingga 2010, generasi ini mempunyai karakteristik akrab dengan teknologi karena lahir dan tumbuh di tengah kemajuan teknologi dan informasi (Andrea et al., 2016). Karenanya generasi Z merupakan generasi yang paling berpotensi melakukan *phubbing* (Afdal et al., 2019).

*Phubbing* sudah menjadi skala besar dan objek minat yang menggelitik rasa ingin tahu para peneliti secara global, anteseden dari *phubbing* adalah adiksi pada *smartphone* (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016; Karadağ et al., 2015). Selain itu adanya perasaan cemas yang dirasakan oleh pelaku, takut tertinggal informasi atau tidak *update* di media sosial, ini lazim disebut *Fear Of Missing Out (FoMo)* memiliki keterkaitan dengan *phubbing* (Balta et al., 2020)

Sebenarnya tidak masalah ketika seseorang menggunakan *smartphone* miliknya, namun dapat menjadi masalah ketika digunakan secara tidak terkontrol dan berlebihan, sehingga berujung pada adiktif. Hasil survei *flurry* menunjukkan rentang usia seseorang mengalami adiksi yaitu usia 13-17 tahun (remaja) sebesar 25%, usia 18-24 tahun (mahasiswa) sebesar 49%, usia 25-34 tahun (dewasa) kurang dari angka 42%, dan usia 35-54 tahun (umur tengah) sebesar 40% (Jung & Yim, 2014). Dari data di atas terlihat bahwa kelompok masyarakat dengan rentang usia penggunaan *smartphone* tertinggi adalah mahasiswa yang pada umumnya berada di jenjang strata satu dengan rentang usia 18-24 tahun merupakan generasi yang paling akrab dengan *smartphone*, dan mengalami adiksi paling dominan, sehingga dapat dipahami bahwa kelompok ini yang menjadi subjek penelitian, peneliti tertarik untuk mengkaji para mahasiswa di kota Bandung yang tergolong sebagai generasi Z. Pada Mei 2019, Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengklaim bahwa pulau Jawa berkontribusi signifikan terhadap peningkatan penggunaan internet, Jawa Barat menjadi provinsi dengan pengguna internet terbesar dibandingkan dengan Jawa Timur dan Jawa Tengah (APJII, 2019) selain itu hasil penelitian yang dilakukan oleh Saputra menunjukkan 54,9% dari 69 mahasiswa kota Bandung menunjukkan berada pada kondisi *phubbing* dalam kategori sedang, mempengaruhi interaksi (Saputra, 2021).

Aktivitas sehari-hari yang teramati menunjukkan mahasiswa berperilaku abai tidak mengenal tempat dan waktu misal di tempat makan, ketika sedang berlangsung pelajaran di kelas, saat bersama teman, bahkan saat kumpul keluarga *smartphone* terus dilibatkan ditengah kebersamaan. Jika dibiarkan lama-lama akan

memunculkan masalah seperti menimbulkan kesalahpahaman, juga konflik karena kurangnya komunikasi. Tak jarang ketika ada yang memulai pembicaraan pengguna *smartphone* cenderung apatis, dan menghindari kontak mata. Kontak mata merupakan hal penting yang dibutuhkan untuk kesejahteraan fisik, psikologis dan sosial. Kontak sosial secara *Online* tidak bisa memenuhi semua kebutuhan sosial seperti halnya ketika berbicara tatap muka. Ketika dalam aktivitas sosial sering melibatkan *smartphone* maka akan terjadi gangguan pada perhatian (*short attention span*) perhatian yang terganggu memungkinkan pelaku akan kesulitan menangkap dan memahami pesan yang disampaikan lawan bicaranya. Jika demikian maka kebutuhan hubungan sosial yang dapat dipenuhi dari pertukaran pesan atas dasar kesepahaman bersama sulit tercapai, menjadikan pembicaraan tatap muka menjadi kurang bermakna. Lawan bicara akan menduga bahwa kehadirannya tidak penting, disepelekan dan tidak dihargai. Ini terjadi karena *phubbing* dapat mengurangi suasana hati dan membahayakan empat kebutuhan dasar manusia, yaitu kebutuhan untuk saling memiliki, kebutuhan akan keberadaan yang bermakna, kebutuhan akan harga diri, dan kebutuhan akan kontrol diri (Gerber & Wheeler dalam Chotpitayasunondh & Douglas, 2018), lebih lanjut Chotpitayasunondh & Douglas mengatakan dampak dari perilaku *phubbing* dapat menurunkan kualitas pada komunikasi, dan kepuasan terhadap hubungan.

Terlepas dari berbagai kecanggihan juga fitur dalam *smartphone* yang bersifat menyenangkan dan adiktif, *phubbing* juga kian menjadi alasan mahasiswa untuk menarik diri dari orang lain secara sengaja, sebagaimana wawancara tidak

terstruktur yang dilakukan oleh peneliti pada informan (mahasiswa) di bulan Desember lalu, dari hasil wawancara tersebut ditemukan bahwa beberapa informan tidak akrab dengan istilah *phubbing*, namun semua informan menyadari sepenuhnya bahwa mereka sering atau bahkan suka melakukan tindakan *phubbing*, peneliti menemukan alasan-alasan atau motif yang mendorong perilaku tersebut, seperti percakapan yang terjadi ketika dalam situasi tersebut tidak menarik, selain itu karena melihat rekan bicaranya memainkan *gadget* ketika terlibat dalam komunikasi secara langsung sehingga ia pun melakukan hal yang serupa, hasil lain yang diperoleh yaitu setiap saat mereka bermain *smartphone* dan selalu membawanya kemanapun, diketahui rata-rata mahasiswa terhubung ke internet pada *smartphone* selama 24 jam.

Turnbull (seperti dikutip dalam Youarti & Hidayah, 2018) mengatakan individu yang menghabiskan waktunya lebih banyak untuk mengakses internet, maka ia hanya memiliki waktu sedikit untuk berkomunikasi dengan orang lain secara nyata. Sementara untuk durasi penggunaan *smartphone*, Dr James Roberts seorang profesor pemasaran dan penulis tentang adiksi (seperti dikutip dalam Kowalski, 2014) dalam hasil studinya menyatakan bahwa setiap hari *smartphone* digunakan selama sekitar sembilan jam oleh rata-rata mahasiswa, lebih lama dari waktu tidur mahasiswa itu sendiri. Ini merupakan jangka waktu penggunaan yang relatif lama jika dibandingkan dengan riset di *University Of Oxford* mengenai durasi ideal aktivitas *online* yaitu 257 menit dalam sehari atau sekitar 4 jam 17 menit (Sativa dalam Normawati, Maryam, & Priliantini, 2018)

Ketika gejala sosial ini tidak ditangani maka memungkinkan timbul gejala sosial baru. Hasil riset yang ditemukan oleh prof. Sherry Turkle dari *Massachusetts Institute of Technology AS* bahwa ketergantungan *smartphone* menyebabkan terkikisnya rasa empati, dengan mengalihkan kontak mata dari lawan bicara karena *smartphone*, selain itu juga berdampak pada rusaknya budaya, hubungan keluarga, juga kesehatan mental, rusaknya empati pada waktu jangka panjang dapat menyebabkan *cyberbullying* (Subaihi, 2017)

Selain dari yang peneliti paparkan di atas, alasan peneliti tertarik melakukan penelitian dengan topik *phubbing* dikarenakan fenomena ini terjadi di lingkungan peneliti juga dialami sendiri oleh peneliti sebagai *phubbee* (Mitra *phubber* atau yang menerima perilaku *phubbing*) di mana ada kekesalan dan ketidaknyamanan dalam proses komunikasi secara langsung. Informan pada penelitian ini, dari beberapa universitas di kota Bandung, peneliti berasumsi jika di lihat dari universitas berbeda dengan perbedaan prioritas, program studi, latar belakang dan pengalaman informan sehingga akan berbeda pula sudut pandang juga tuturan pemahaman terkait suatu masalah.

Penelitian ini penting untuk dijadikan perhatian dikarenakan sebagai makhluk sosial komunikasi merupakan hal yang substansial terutama bentuk komunikasi yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari yaitu komunikasi interpersonal, selain itu berhubungan dengan gempuran teknologi yang dapat mendistraksi pada kecakapan komunikasi, banyak permasalahan dapat muncul yang disebabkan kurangnya komunikasi atau komunikasi yang buruk. Penelitian ditinjau dari hal yang melatarbelakangi yaitu untuk mengetahui juga memahami

pemetaan terkait gambaran dari fenomena *phubbing*. Sejauh pemahaman peneliti, belum menemukan penelitian terdahulu dengan menggunakan pendekatan kualitatif menggunakan teori fenomenologi dari Alfred Schutz pada mahasiswa kota Bandung sehingga penelitian dilakukan dengan judul **“FENOMENA PHUBBING (PHONE-SNUBBING) DI KALANGAN MAHASISWA KOTA BANDUNG)”**.

## **1.2. Fokus Penelitian/ Pernyataan Masalah**

### **1.2.1. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun fokus penelitian yang dimaksudkan yaitu untuk membatasi kajian sesuai dengan permasalahan yang dirumuskan, karena menimbang luasnya pembahasan dalam isu sosial ini, maka dari itu peneliti akan memfokuskan permasalahan sesuai dengan tujuan penelitian yaitu **“Bagaimana Fenomena *Phubbing (Phone-Snubbing)* Di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung”**

### **1.2.2. Pernyataan Masalah**

Dalam penelitian ini digunakan pertanyaan penelitian, berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin mengungkap permasalahan yang akan dikaji dengan merumuskan beberapa pertanyaan yang menjadi perhatian utama, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana motif mahasiswa kota Bandung dalam melakukan *phubbing* pada mitra komunikasinya?

2. Bagaimana tindakan para mahasiswa kota Bandung setelah melakukan *phubbing*?
3. Bagaimana mahasiswa kota Bandung memaknai aktivitas *phubbing*?

### **1.3. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

#### **1.3.1. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian yaitu untuk mengetahui dan memahami mengenai bagaimana fenomena *phubbing* di kalangan mahasiswa kota Bandung, serta untuk memperoleh data juga informasi yang berkenaan dengan masalah yang akan peneliti bahas, sebagai syarat ujian sidang skripsi strata satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan. Tujuan lain yang ingin peneliti peroleh didasarkan pada pertanyaan penelitian di atas, yaitu:

1. Untuk mengetahui motif mahasiswa kota Bandung dalam melakukan *phubbing* pada mitra komunikasinya.
2. Untuk mengetahui tindakan para mahasiswa kota Bandung setelah melakukan *phubbing*.
3. Untuk mengetahui bagaimana mahasiswa kota Bandung dalam memaknai aktivitas *phubbing*.

#### **1.3.2. Kegunaan Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta nilai guna dalam pengembangan suatu ilmu, khususnya dalam bidang Ilmu

Komunikasi. Kegunaan penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis.

#### **1.3.2.1. Kegunaan Teoritis**

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah variasi bahan kajian khususnya mengenai fenomena *phubbing* di kalangan mahasiswa kota Bandung, juga memberikan manfaat berupa kontribusi ilmiah bagi peneliti komunikasi lain dengan objek serupa.
2. Dapat menjadi bahan masukan, informasi, memperkaya sumber referensi dan melengkapi bahan kepustakaan bagi pihak yang membutuhkan/ pihak-pihak terkait.

#### **1.3.2.2. Kegunaan Praktis**

##### **1. Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan referensi, dijadikan bahan masukan, rekomendasi, dan kontribusi positif untuk penelitian selanjutnya atau pihak-pihak lain yang berkepentingan secara praktis dengan topik bahasan serupa sehingga mampu menemukan penanganan secara efektif dan memberikan intervensi dalam mengatasi permasalahan komunikasi pada mahasiswa kota Bandung.

##### **2. Bagi Mahasiswa**

Memberikan wawasan dan pengetahuan baru mengenai isu sosial *phubbing*, serta dapat menjadi sumbangan pemikiran dalam menyikapi perilaku

*phubbing* pada mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari, untuk kemudian dapat menyadarkan akan pentingnya menjaga kualitas hidup dengan mengindahkan hubungan relasi sosial melalui komunikasi interpersonal.

### 3. Bagi Masyarakat

Diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, serta menjadi bahan bacaan untuk masyarakat dalam menyikapi fenomena *phubbing* yang terjadi, sehingga menjadi bahan pertimbangan dalam menentukan sikap dan perilaku dalam berkomunikasi.