

# BAB I

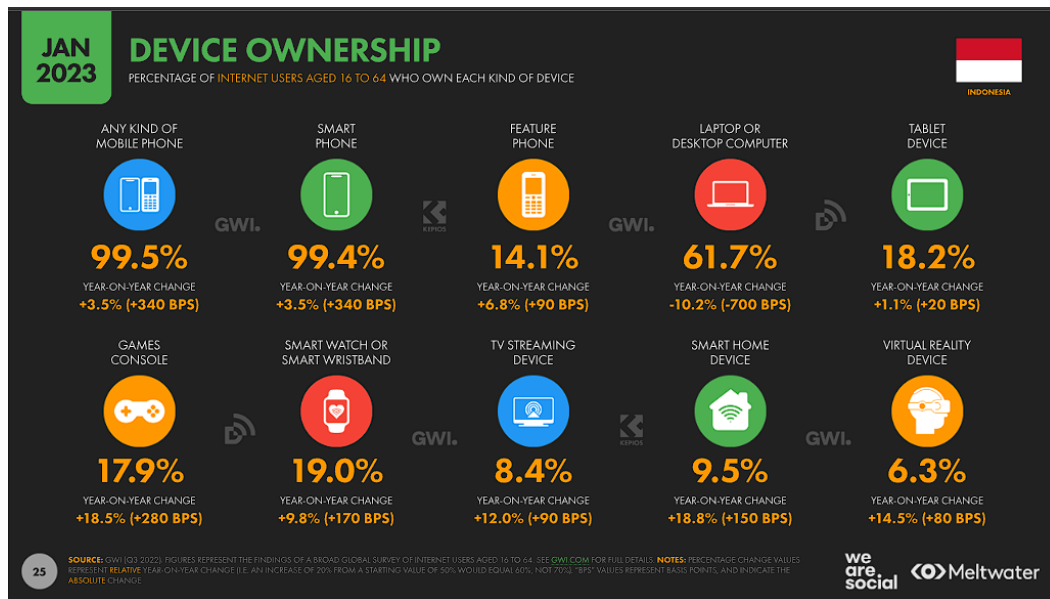
## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat terlepas dari ketergantungan kepada orang lain. Manusia sebagai entitas sosial, tidak bisa hidup sendiri, mereka memerlukan bantuan dari orang lain (Fajrussalam et al., 2023). Manusia sejak lahir mempunyai kecenderungan alami untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan menjalin hubungan sosial. Hal ini dapat terlihat melalui berbagai aspek kehidupan manusia, seperti keluarga, pertemanan, dan partisipasi dalam masyarakat secara luas. Dalam konteks pertemanan, individu dapat mengembangkan keterampilan sosial dan empati dengan bekerja sama, memberikan dukungan, dan bertukar ide dan perasaan satu dengan yang lain.

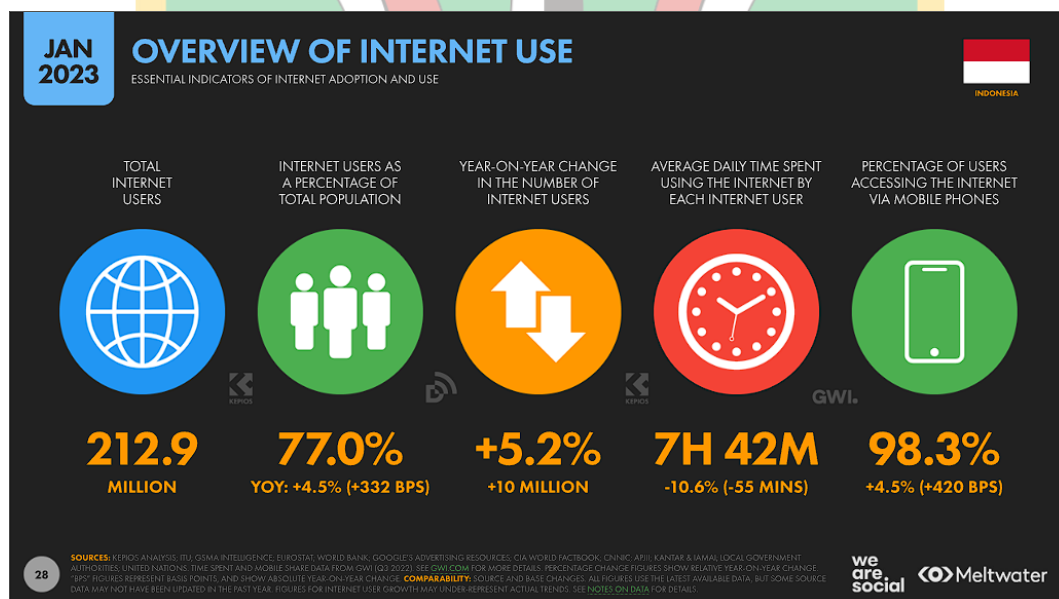
Perkembangan teknologi dan komunikasi yang pesat telah menghasilkan berbagai macam produk teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh manusia, seperti *smartphone* dan internet. Kemajuan teknologi telah memungkinkan kita untuk mendapatkan berbagai informasi dengan cepat dan mudah (Kartikawati, 2019). Ruang dan waktu tidak lagi menjadi batasan, semua dapat diatasi dengan interaksi melalui media sosial seperti *whatsapp* dan *facebook* (Ramang, 2023). Dengan demikian, teknologi telah merubah bagaimana cara individu berinteraksi sosial dengan lingkungan dan mendapatkan informasi dengan menghilangkan hambatan waktu dan ruang.

Manusia pada saat ini tidak dapat dipisahkan dengan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari mereka, seperti pemanfaatan *smartphone* untuk mengatur alarm jam, ketika bangun tidur hal pertama yang dilakukan adalah hanya melihat untuk melihat notifikasi dari pesan *whatsapp*, media sosial ataupun melihat berita terbaru (Putri & Rina, 2023). Hal ini menggambarkan bahwa fitur-fitur yang terdapat dalam *smartphone* telah memberikan dampak terhadap kebiasaan dan bagaimana seseorang berinteraksi dengan informasi serta orang lain.



**Gambar 1.1 Kepemilikan Perangkat di Indonesia**

Sumber: <https://datareportal.com/reports/digital-2023-indonesia>



**Gambar 1.2 Gambaran Umum Penggunaan Internet di Indonesia**

Sumber: <https://datareportal.com/reports/digital-2023-indonesia>

Berdasarkan Gambar 1.1 Kepemilikan Perangkat di Indonesia dan Gambar 1.2 Pengguna Internet di Indonesia, datareportal.com mencatat penggunaan *smartphone* di Indonesia mencapai 99.4% pengguna. Kemudian, penggunaan internet di Indonesia mencapai 212,9 juta jiwa dari total penduduk Indonesia sebesar 276,4 juta jiwa dengan presentase 77% pengguna internet pada tahun 2023.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* dan akses internet telah menjadi bagian penting dari kehidupan sebagian besar masyarakat di Indonesia.

*Smartphone* yang telah menjadi bagian manusia saat ini cenderung mampu menurunkan interaksi sosial yang bertentangan dengan esensi manusia sebagai makhluk sosial. Kehadiran *smartphone* yang memberikan segala kemudahan sering kali membuat seseorang mengabaikan dampak negatifnya. Salah satu contoh dampak negatif dari penggunaan *smartphone* adalah perilaku *phubbing* (Rosdiana & Hastutiningtyas, 2017). *Phubbing* dapat diartikan sebagai orang yang sibuk melihat *smartphone* ketika berbicara dengan orang lain, sehingga menghindari komunikasi interpersonal (Karadağ et al., 2015). Gambaran perilaku *phubbing* dapat dicerminkan pada seseorang yang merasa tidak nyaman jika tidak memeriksa *smartphone* ketika bertemu dengan orang yang tidak asik untuk diajak bicara dan orang tersebut merasa nyaman menggunakan *smartphone* dibandingkan berinteraksi dengan orang lain (Faizah Rizqika Sugma Putri et al., 2023).

**Tabel 1.1 Tingkat Penetrasi Internet berdasarkan Pekerjaan**

<b>Pekerjaan</b>	<b>Presentase</b>
Pelajar dan Mahasiswa	98,88%
Ibu Rumah Tangga	77,85%
Bekerja	84,72%
Pensiunan Guru/PNS	71,84%
Tidak Bekerja	72,01%

**Sumber:** Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia Tahun 2023

Berdasarkan pada tabel 1.1 Tingkat Penetrasi Internet berdasarkan Pekerjaan, pelajar dan mahasiswa merupakan kelompok yang mempunyai presentase tertinggi dalam menggunakan internet. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa merupakan salah satu kelompok yang mempunyai kemungkinan untuk melakukan *phubbing*, dimana *smartphone* yang tersambung dengan internet telah menjadi salah satu aspek utama dalam menunjang aktivitas mereka sehari-hari. Penggunaan *smartphone* pada mahasiswa tidak hanya sebatas sebagai alat untuk

berkomunikasi, tetapi juga digunakan sebagai alat untuk media pembelajaran, mencari informasi, hiburan, dan aktivitas media sosial.

Pada saat ini, perilaku *phubbing* merupakan fenomena yang cukup mengkhawatirkan karena terjadi ketika orang-orang sedang berkumpul bersama (Firdaus et al., 2023). Perilaku ini telah menjadi fenomena yang umum terjadi di berbagai kalangan, salah satunya adalah mahasiswa. Hal ini disebabkan karena ketidakmampuan individu dalam melakukan kontrol terhadap penggunaan *smartphone* secara benar ketika bersama orang lain. Berdasarkan jurnal yang peneliti temukan menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung tidak terlepas dari *smartphone* karena merasakan ketergantungan terhadap fitur yang terdapat di *smartphone* (Jamun & Ntelok, 2022). Artinya, penggunaan *smartphone* pada mahasiswa tidak hanya sebatas sebagai media untuk menunjang pembelajaran, tetapi juga digunakan untuk aktivitas media sosial dan mencari hiburan, sehingga membuat mahasiswa cenderung tidak terlepas dari penggunaan *smartphone* yang memungkinkan mahasiswa melakukan perilaku *phubbing*.

Penggunaan *smartphone* bagi mahasiswa Universitas Nasional merupakan bagian penting dalam menunjang aktivitas sebagai mahasiswa. Dalam konteks ini, mahasiswa Universitas Nasional menggunakan *smartphone* sebagai media belajar untuk mengakses materi perkuliahan, *web* kuliah, dan media untuk mengikuti perkuliahan secara daring ketika memasuki minggu perkuliahan *online*. Selain digunakan sebagai media belajar, penggunaan *smartphone* juga digunakan untuk berkomunikasi, aktivitas media sosial, dan mencari hiburan. Namun, terkadang penggunaan *smartphone* pada mahasiswa Universitas Nasional digunakan dalam situasi yang kurang tepat.

Misalnya terdapat dua mahasiswa yang sedang saling berbicara, salah satu dari mereka memeriksa atau melihat *smartphone* secara terus-menerus. Dalam konteks ini, mahasiswa membuka *smartphone* untuk melihat media sosial atau pesan yang masuk ke dalam *smartphone* miliknya. Selain itu, terdapat juga mahasiswa yang memilih bermain *game* ketika sedang berinteraksi secara langsung. Perilaku ini menyebabkan mahasiswa teralihkannya fokusnya dengan adanya notifikasi atau pesan yang masuk ke *smartphone* dan *game* yang

dimainkan. Perilaku *phubbing* ini terjadi di lingkungan kampus, seperti ruang tunggu dan kantin.



**Gambar 1. 3** Gambaran Perilaku *Phubbing* Pada Mahasiswa Universitas Nasional

Sumber: Dokumentasi Pribadi Peneliti

Perilaku ini tentunya dapat mengganggu proses interaksi sosial yang terjadi antar mahasiswa. Hal ini dapat digambarkan ketika mahasiswa yang melakukan *phubbing* dipanggil oleh temannya, tetapi dirinya tidak menyadari atau tidak mendengar bahwa dirinya dipanggil dan respon yang diberikan cenderung lambat karena terlalu fokus dengan *smartphone*. Selain itu, mahasiswa yang melakukan *phubbing* menanyakan kembali mengenai apa yang dibicarakan oleh temannya. Padahal temannya sudah berbicara sebelumnya, sehingga selanjutnya terkadang mahasiswa yang menerima perilaku *phubbing* memutuskan untuk tidak melanjutkan pembicaraannya dengan mahasiswa yang melakukan *phubbing* karena menganggap pembicaraannya tidak dihargai atau tidak dianggap.

Ketidakpedulian terhadap lingkungan sekitar dan ketidakmampuan dalam melakukan kontrol terhadap penggunaan *smartphone* dapat menyebabkan mahasiswa kehilangan kesempatan untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dengan temannya. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang membahas mengenai "**Fenomena *Phubbing* sebagai Dampak Penggunaan Teknolodi pada Interaksi Komunikasi Interpersonal di Kalangan Mahasiswa Universitas Nasional**".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijabarkan di atas, maka penyajian penelitian ini dapat dirumuskan ke dalam permasalahan, yaitu bagaimana fenomena *phubbing* sebagai dampak penggunaan teknologi pada interaksi komunikasi interpersonal di kalangan mahasiswa Universitas Nasional?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan di atas, maka penyusunan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fenomena *phubbing* sebagai dampak penggunaan teknologi pada interaksi komunikasi interpersonal di kalangan mahasiswa Universitas Nasional.

## 1.4 Kegunaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan dan rumusan masalah serta tujuan penelitian yang disusun, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi deskriptif secara mendalam mengenai fenomena *phubbing* dalam interaksi komunikasi interpersonal di kalangan mahasiswa sebagai dampak penggunaan teknologi.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan literatur mengenai fenomena *phubbing* sebagai dampak penggunaan teknologi dalam interaksi komunikasi interpersonal di kalangan mahasiswa.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai fenomena *phubbing* kepada mahasiswa untuk secara sadar mengatur penggunaan teknologi, sehingga dapat memperkuat hubungan interpersonal, meningkatkan kualitas interaksi sosial, dan mengurangi dampak dalam komunikasi secara langsung.

b. Bagi Universitas Nasional

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

### 1.5 Sistematika Penulisan

Penelitian ini disusun terdiri dari tiga bab. Setiap bab mempunyai sub-pembahasan yang tersusun dengan urutan sebagai berikut.

I. **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini akan menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan.

II. **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini akan menjelaskan mengenai kajian pustaka yang terdiri dari sub bab penelitian terdahulu yang disajikan dalam bentuk tabel. Kemudian, peneliti menjelaskan kebaruan penelitian yang dilakukan sebagai perbandingan dengan penelitian terdahulu sebelumnya. Selanjutnya, peneliti menjelaskan mengenai pengertian dari kajian kepustakaan dan kerangka teori dalam penelitian serta menentukan kerangka pemikiran.

III. **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini membahas mengenai metode penelitian yang terdiri dari pendekatan penelitian, penentuan informan, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data serta lokasi dan jadwal penelitian.

IV. **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini merupakan bab yang berisi mengenai gambaran atau pembahasan dari hasil penelitian di lapangan yang sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan dalam Bab 1.

V. **BAB V**

Bab ini merupakan penutup dari penelitian yang telah dilakukan. Penutup ini berisikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.