

BAB I PENDAHULUAN

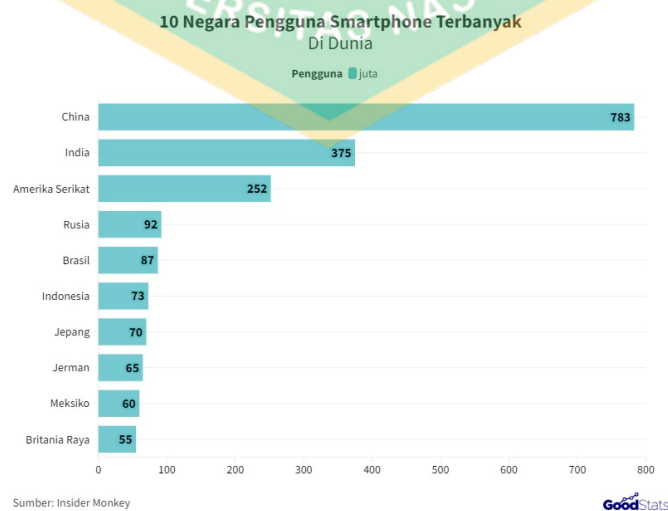
1.1 Latar Belakang Masalah

Di masa berkembang saat ini, perkembangan teknologi komunikasi terus menunjukkan perubahan dan kemajuan yang luar biasa dari segi fungsi dan tampilannya. Hal ini didasarkan pada kebutuhan manusia yang sangat mendasar untuk berkomunikasi satu sama lain dan dengan seluruh dunia. Banyak waktu manusia dihabiskan untuk berkomunikasi satu sama lain, baik di rumah, di sekolah, di tempat kerja, atau bahkan di dunia maya. Guna bertahan hidup menjadi makhluk sosial, manusia mempunyai tiga gagasan prinsip utama. Pertama, manusia melakukan interaksi satu sama lain juga dikenal sebagai hubungan manusia. Kedua, mereka adalah pencari, dan Ketiga, mereka mengolah data. Untuk menerapkan konsep ini dengan benar, manusia harus berkomunikasi satu sama lain seperti yang ditunjukkan Dalam *The Structure and Function of Communication in Society*, Harold Lasswell seperti dikutip Werner J. Severin mengatakan bahwa salah satu cara yang terbaik guna menjelaskan komunikasi ialah dengan merespon pertanyaan berikut: Siapa Mengatakan Apa Melalui Saluran Apa Kepada Siapa Dengan Pengaruh Apa? (Severin, Werner J; Tankard, Jr., James W.;, 2011)

Dengan hadirnya *smartphone*, orang sekarang dapat melakukan keduanya dalam hitungan detik dari pada sebelumnya, ketika manusia membutuhkan waktu yang lama untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi. Selama dua puluh tahun terakhir, era digital telah menghasilkan perkembangan komunikasi yang cepat di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Pada awalnya, telepon selular (*ponsel*) hanya dapat melakukan panggilan suara dan pengiriman pesan singkat, tetapi sekarang mereka dapat melakukan percakapan tatap muka (*video call*), mengirim dokumen (*lampiran*), melakukan pekerjaan multimedia, hingga dapat melakukan akses internet juga media sosial.

Menurut Zaki Baridwan, Smartphone merupakan ponsel yang mempunyai sistem operasi bagi masyarakat luas, yang fungsinya bukan hanya untuk SMS ataupun telepon saja tetapi para penggunanya bisa dengan mudah menambahkan aplikasi, menambahkan fitur ataupun merubah sesuai dengan kehendak pengguna. Dengan bahasa lain, smartphone adalah suatu komputer mini yang memiliki kemampuan seperti telepon (Baridwan, Zaki;, 2010). Pada era modern yang serba digital, smartphone menjadi kebutuhan penting untuk kehidupan sehari-hari. Hal ini diakibatkan oleh fakta bahwa setiap lapisan masyarakat saat ini membutuhkan akses internet yang cepat dan mudah untuk mendapatkan informasi. Selain itu, fleksibilitas yang ditawarkan oleh smartphone menjadi keuntungan yang signifikan bagi penggunanya.

Salah satu keuntungan dan kemudahan penggunaan smartphone adalah kemampuan untuk selalu terhubung ke internet juga media sosial melalui jaringan. Dengan cara ini, sebagai pengguna, kita dapat mengakses semua pembaruan dan informasi ke situs jejaring sosial, yang memungkinkan kita untuk terus memperbarui pengetahuan dan berita dari layar smartphone kita. Orang banyak menggunakan smartphone karena harganya yang terjangkau dan manfaatnya. Untuk melakukan tugas sehari-hari seperti navigasi saat pergi ke suatu tempat atau menikmati hiburan saat tidak bekerja, tidak ada alasan untuk tidak memilikinya.



Gambar 1.1 Jumlah Pengguna *Smartphone* di Dunia

Indonesia adalah negara terpadat keempat didunia, dengan 277 juta orang menurut worldometers per 8 Agustus 2023. Indonesia adalah negara keenam dengan jumlah penggunaan ponsel pintar terbanyak di dunia, dengan 73 juta pengguna. Angka ini diprediksi akan meningkat menjadi 115 juta pada tahun 2027 (Syaharani, Mela;, 2023). Badan Pusat Statistik (BPS) mengeluarkan data bahwa orang dari mulai usia 5 tahun sudah memiliki smartphone dari data tersebut disebutkan ada pada angka 67,88% pada 2022. Angka ini lebih tinggi dari tahun 2021 yang masih di angka 65,87%, juga merupakan rekor tertinggi sepanjang satu dekade terakhir.



Gambar 1.2 Jumlah Pengguna Internet di Indonesia

Selain itu, tingkat pertumbuhan penggunaan internet terus meningkat.

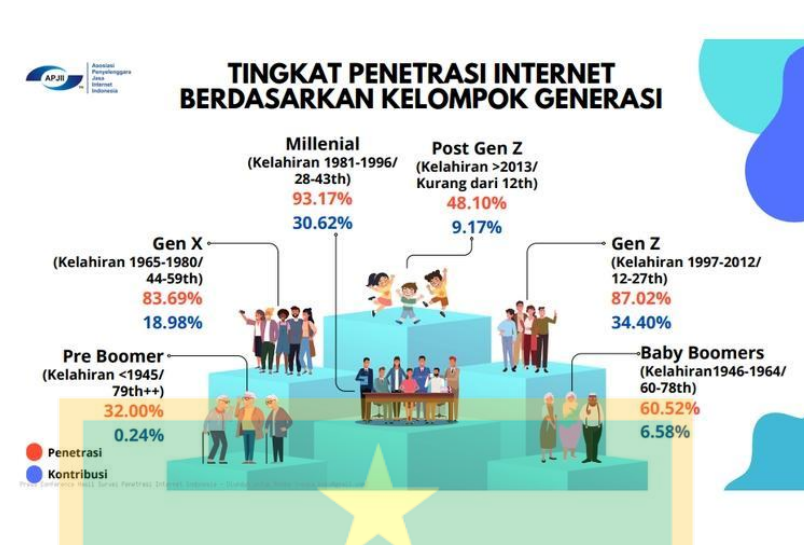
Menurut hasil riset Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah penggunaan internet di Indonesia akan mencapai 221,56 juta pada tahun 2024, naik 2,67% dari 215,63 juta pengguna pada periode 2022–2023, dan merupakan 78,19% dari total penduduk Indonesia, yaitu berjumlah 275,77 juta orang. Pada periode riset sebelumnya, tingkat penetrasi internet Indonesia mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Pada tahun 2018 mencapai 64,8%, meningkat menjadi 73,7% pada tahun 2019–2020, kemudian meningkat kembali

pada tahun 2021–2022 hingga mencapai 77,02%. (Andreas W. Finaka; , Yuli Nurhanisah, 2024).



Gambar 1.3 Durasi *Screen-time* di Indonesia

Perubahan perilaku pada pengguna internet biasanya diawali dengan pola atau gaya hidup dalam menggunakan *smartphone*. Sebelumnya, mereka hanya menggunakan *smartphone* untuk berkomunikasi dengan rekan atau kerabat jauh, tetapi sekarang menjadi rutinitas sehari-hari, dimulai dari pagi dan berlanjut hingga sebelum tidur. Semakin orang menggantungkan kegiatannya pada *smartphone* maka durasi *screen-time* terhadap *smartphone* pun semakin lama semakin meningkat. Menurut State of Mobile 2024 yang dikeluarkan oleh Data.AI, penduduk Indonesia adalah pengguna yang paling lama menggunakan perangkat seluler seperti ponsel dan tablet, dengan 6.05 jam per hari. (Rakhmayanti Dewi, Intan;, 2024). Banyak faktor yang menyebabkan masyarakat Indonesia berlama-lama menggunakan *smartphone*. Usia dan status dari pengguna juga bisa menjadi salah satu faktor dari tingginya durasi *screen-time*.



Gambar 1.4 Data Pengguna Internet Berdasarkan Usia di Indonesia

Berdasarkan data yang dihimpun APJII, kelompok umur dengan kontribusi terbesar terhadap penetrasi internet adalah Gen Z, menurut laporannya. Kelompok generasi tersebut antara lain Pra Boomer (lahir sebelum tahun 1945/usia 79 tahun+), Baby Boomer (1946-1964/usia 60-78 tahun), Gen X (1965-1980/usia 44-59 tahun), Milenial (1981-1996/ usia 28-43 tahun), Gen Z (1997-2012/usia 12-27 tahun), dan Post Gen Z (lahir setelah tahun 2013/usia kurang dari 12 tahun). Dua golongan usia lain yang juga memiliki tingkat kontribusi besar adalah Milenial (30,62 persen) dan Gen X (18,98 persen) (Sobat Hebat Indonesia Baik;, 2023). Gen Z bisa dikatakan sebagai generasi yang dekat dengan media baru. Generasi Z mengacu pada usia antara 1997 hingga 2012, sehingga usianya antara 12-27 tahun (Hani Pebriyani, 2024). Ini adalah rentang usia yang sebanding dengan usia rata-rata siswa sekolah menengah, yaitu antara 15 dan 20 tahun. Masa remaja merupakan moment perubahan yang cepat, yang bisa mempengaruhi kinerja fisik, kognitif, emosional, sosial, serta akademik seseorang. “Remaja akan beradaptasi dengan cukup baik terhadap perubahan tersebut, namun sebagian remaja akan mengalami halusinasi secara psikologis, fisiologis, dan sosial yang menyebabkan kesulitan remaja seperti munculnya pandangan anti sosial.”(Muflih; , Hamzah; , Wayan Agus Purniawan;, 2017).

Dengan melihat beberapa riset yang sudah dilaksanakan sebelumnya bisa diartikan bahwa smartphone saat ini memang sudah menjadi kebutuhan utama disamping pangan, sandang, dan papan. Smartphone juga membuat masyarakat menemukan cara baru untuk berkomunikasi, dimana saat ini komunikasi tidak harus dilakukan secara langsung dan tatap muka, tetapi dapat dilaksanakan secara virtual (jarak jauh) dan dilaksanakan dengan real time (saat itu juga) (IKAPI D.I. Yogyakarta, 2020). Manfaat lain yang ditawarkan yaitu kita bisa menentukan dengan siapa dan hal apa yang akan dibicarakan, juga bisa menentukan bagaimana kita akan mengakses informasi dan berkomunikasi. Hal ini memperlihatkan akan tingginya intensitas masyarakat saat ini dalam mengakses sebuah smartphone, yang pada akhirnya hal tersebut berpengaruh pada perubahan perilaku penggunanya. Intensitas penggunaan smartphone yang berlebih ini yang akhirnya menimbulkan kekhawatiran munculnya dampak negatif sehingga memberikan perubahan perilaku pada penggunanya menjadi addict dalam menggunakan smartphone.

Hal ini diperkuat dengan pembahasan dari Teori Sistem Ketergantungan Media (Rokeach, Sandra Ball; , Melvin DeFleur, 1976) , Literatur sosiologi klasik menawarkan teori tentang media juga penggunaannya yang dapat dipelajari dalam konteks sistem sosial yang lebih besar. Teori-teori ini mengacu pada sistem ketergantungan media yang terikat pada hubungan timbal balik antara media massa dan individu, serta sistem sosial secara keseluruhan. Hubungan media dengan banyak orang merupakan salah satu contoh peran sistem media. Kesimpulan dari hipotesis ketergantungan dasar menyatakan bahwasannya semakin banyak masyarakat bergantung pada media, semakin besar pula ketergantungan sistem sosial secara keseluruhan.

Fenomena tersebut menjadikan penggunaannya terlihat seakan memiliki dunianya sendiri. Smartphone membuat para penggunaannya menjadi terlena karena dapat terhubung dengan internet tanpa ada batas waktu dan tanpa disadari hal tersebut bisa menyita waktu dan perhatiannya dari lingkungan sekitar mereka

ketika mereka sedang berada ditengah interaksi dengan orang lain, perilaku seperti itu disebut sebagai perilaku *phubbing*.

Istilah *phubbing* merupakan penggabungan dari *phone* yang berarti telepon, juga *snubbing* yang memiliki arti menghina. Terminologi tersebut terlahir pada Mei 2012 pertama kali di Australia oleh agensi periklanan McCann dan resmi terdaftar di *Macquarie Dictionary*. (Harty, Irene;, 2018) *Phubbing* adalah istilah yang mendeskripsikan perilaku seseorang yang asyik dengan *smartphone* ketika berhadapan dengan orang lain atau sedang berada didalam pertemuan. (Tirtonegoro, Soeradji;, 2022) Awal mulanya pelaku *phubbing* (*phubber*) *smartphone* hanya ingin menghindari dari perasaan tidak nyaman dengan kondisi lingkungan sehingga memilih untuk menatap layar *smartphone*. Seperti saat seseorang dalam keramaian disebuah pertemuan namun tidak begitu dekat dengan relasi kerja akhirnya mengalihkan untuk sibuk dengan *smartphone* nya.

Namun semakin lama keadaan semakin memburuk, ketika seseorang sudah berperilaku *phubbing* maka ia akan menjadi acuh pada lingkungan sekitar sehingga hanya fokus pada layar *smartphone* yang ada di genggamannya saja. Hal itu mengakibatkan orang yang ada di sekitarnya sulit menyampaikan maupun menerima pesan dengan baik. Hambatan komunikasi ini secara langsung merupakan masalah yang cukup serius untuk dihadapi. Peralihan kebutuhan akan komunikasi berlangsung dalam semasa hidup manusia, hampir dalam semua aspek kehidupan membutuhkan komunikasi, terutama dalam sebuah hubungan keluarga.

Dikutip dari (Sirupang, Novita; Arysad, Muhammad; Supiyah, Ratna;, 2020) Keluarga inti merasakan dampak negatif perilaku *phubbing* yang menyebabkan orang tua dan anak kehilangan kesempatan berinteraksi efektif dengan anggota keluarga lainnya karena terlalu sibuk dengan ponsel. Salah satu contoh aktivitas yang terjadi di rumah adalah ketika orang tua dan anak duduk bersama di meja makan sambil memegang ponselnya sedekat mungkin untuk melihat apakah ada pesan chat yang muncul dan dapat direspon dengan cepat. Selain itu, tidak jarang orang tua menonton TV sementara anak bermain

ponsel saat berdiskusi di ruang keluarga, dan tidak jarang anak berbicara sambil bermain ponsel sehingga membuat lawan bicaranya merasa tidak nyaman. dengan perilaku ini. Timbulnya perasaan tidak nyaman dapat menghambat rasa percaya anggota keluarga untuk saling berbagi sehingga berujung pada ob

Adapun hasil pra-riset dengan mengamati secara langsung siswa SMAIT Pesantren Nururahman pada saat kegiatan belajar mengajar menghasilkan beberapa siswa terlihat menggunakan *smartphone* dalam kegiatan pembelajaran, hal ini mengakibatkan kurang fokusnya siswa dalam menerima pembelajaran serta siswa berperilaku mengacuhkan guru ketika memberikan arahan. Adapun hasil pra riset ini diperkuat dengan pernyataan yang diberikan oleh Bapak Ary selaku wali kelas, yakni menyatakan “banyak laporan dan keluhan yang disampaikan orang tua perihal anak anak mereka yang selalu bermain *smarthphone* ketika diajak berbicara, juga berperilaku mengacuhkan interaksi terhadap orang tua mereka dengan cara bermain *smarthphone*, dan merasa terganggu ketika orangtua melakukan interaksi dengan anak tersebut hingga memberikan timbal balik dengan nada yang tinggi. Hal ini tidak hanya dirasakan orang tua saja, namun para guru juga merasakan keluhan yang sama”.

Sedangkan untuk fenomena penelitian yang akan diteliti, peneliti melihat dari permasalahan mengenai perilaku *phubbing* cukup meresahkan dan menjadi faktor penghambat bagi orang tua dan anak untuk mempunyai kondisi keluarga yang harmonis dengan membangun komunikasi yang baik. Terlebih untuk hubungan orang tua dan anak, mempunyai kualitas komunikasi yang baik sangatlah dibutuhkan. Ketika salah satu dari lawan bicara sudah fokus terhadap *smartphone* maka lawan bicara lainnya akan merasa diabaikan. Dari paparan diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai fenomena “Pengaruh Tingkat Penggunaan Media Sosial Instagram Di Kalangan Remaja Terhadap Kualitas Komunikasi Orang Tua Dan Anak Pada Siswa SMAIT Pesantren Nururahman Kota Depok.”

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah kami paparkan diatas maka rumusan masalah terhadap penelitian kami adalah sebagai berikut :

1. Apakah perilaku *phubbing* mempengaruhi kualitas komunikasi interpersonal pada orang tua dan anak?
2. Seberapa besarkah pengaruh perilaku *phubbing* terhadap kualitas komunikasi interpersonal pada orang tua dan anak ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya perilaku *phubbing* terhadap kualitas komunikasi orang tua dan anak serta mengetahui sejauh mana pengaruhnya.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk menambah penelitian baru mengenai pengaruh perilaku *phubbing* terhadap kualitas komunikasi orang tua dan anak pada masa remaja di SMAIT Pesantren Nururrahman Kota Depok. Hal ini juga diharapkan dapat membantu kita memahami alasan penelitian di masa depan mengenai subjek yang sama. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dan bahan pendukung bagi pihak-pihak yang memerlukan, khususnya para praktisi dan praktisi.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangan pemikiran dalam menjaga komunikasi baik ditengah-tengah masyarakat, khususnya pada kalangan orang tua dan anak. Selain itu diharapkan penelitian ini dapat menambah kesadaran masyarakat tentang

dampak dari *perilaku phubbing* untuk menghindari menurunnya kualitas komunikasi dalam kehidupan keluarga juga sosial.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam pembahasan skripsi ini tetap terpusat pada pokok permasalahan dan menghindari pembahasan permasalahan yang lain, maka penulis membuat sistem penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN	Menjelaskan mengenai latar belakang masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	Menjelaskan tentang penelitian terdahulu, kajian teori yang relevan dengan fenomena, kerangka pemikiran, dan hipotesis penilaian.
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	Menjelaskan mengenai jenis metode penelitian yang digunakan, teknik pengumpulan data, operasionalisasi variable, teknik pengolahan dan analisis data, dan lokasi serta jadwal penelitian yang akan dilakukan.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	Pada bagian ini, penulis menjelaskan hasil penelitian secara sistematis dengan menggunakan tabel atau gambar yang mendukung. Dan berisi tentang analisis deskriptif data responden dan data penelitian terhadap hasil penelitian serta pembahasan temuan dengan referensi ke teori-teori yang relevan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN Pada bagian ini, penulis memberikan rangkuman kesimpulan dan saran berdasarkan temuan penelitian dilapangan.

DAFTAR PUSTAKA

