

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia dianggap sebagai makhluk sosial karena mereka sangat bergantung dengan interaksi antar manusia dalam kehidupan sehari-hari. Lebih lanjut, manusia memiliki dorongan intrinsik untuk terlibat dalam hubungan sosial serta kebutuhan bawaan untuk hidup dalam kelompok dengan individu lainnya. Interaksi sosial merupakan dinamika hubungan antara individu maupun antar kelompok individu dalam masyarakat. Terjadinya interaksi sosial dimulai ketika dua orang bertemu. Dikatakan berinteraksi jika mereka saling menegur, berjabat tangan, saling berbicara atau bahkan saling berkelahi. Hal itu dikarenakan merupakan bagian dari bentuk interaksi.¹

Interaksi sosial tidak hanya dapat dilakukan secara langsung tetapi bisa dilakukan secara tidak langsung. Seseorang yang melakukan tatap muka, berkomunikasi, berkelahi, bekerja sama dapat disebut interaksi sosial secara langsung. Dalam interaksi sosial tidak langsung, seperti jika seseorang berinteraksi secara online dengan orang lain, yaitu melalui chatting, video call, dan menggunakan telepon dan lain sebagainya.²

Perkembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi komunikasi dan informasi telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia. Dampak yang ditimbulkan tidak hanya berdampak positif seperti kemudahan memperoleh informasi, kemudahan berkomunikasi, kemudahan transaksi jual beli dan kemudahan transportasi, namun juga dampak negatif seperti sikap enggan dalam berkomunikasi secara personal, jarak dengan orang yang dicintai semakin merenggang, bersikap individualistis dan meningkatkan intimidasi melalui dunia maya. Hal ini berdampak pada perubahan perilaku masyarakat yang pada akhirnya

¹ Hamdiyah, *Pengaruh Perilaku Phubbing Dan Intensitas Penggunaan Media Sosial Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Di Jurusan Ilmu Pendidikan ULM*, (Jurnal Pelayanan Bimbingan dan Konseling Universitas Lambung Mangkurat, Vol. 4 No. 1, 2021), hal. 47

² Hamdiyah, *Pengaruh Perilaku...*, hal. 47

berdampak pada perubahan pola hubungan sosial dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari.³

Penggunaan ponsel pintar telah tumbuh secara eksponensial dalam beberapa tahun terakhir seiring berjalannya waktu. Akibat dari perkembangan teknologi komunikasi di bidang ini dapat dirasakan oleh seluruh lapisan masyarakat karena terjadi begitu cepat dan mempunyai dampak yang begitu besar. Salah satunya adalah maraknya penggunaan model smartphone dengan berbagai fungsi yang dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari. Berkat kenyamanan yang ditawarkan smartphone ini, penggunaannya pun merasa dimanjakan. Ponsel pintar (*smartphone*) merupakan perangkat yang memiliki fungsi kegunaan serupa dengan komputer. Ketika ponsel pintar pertama kali muncul, tujuan utamanya adalah sebagai alat komunikasi. Namun seiring kemajuan teknologi, perangkat tersebut mulai menawarkan fitur-fitur menarik yang memungkinkan penggunaannya melakukan berbagai tugas seperti bermain game, mengambil selfie, mengirim pesan teks, dan mengirim pesan teks di telepon. Ketika seseorang memegang smartphone dengan koneksi Internet, dia merasa seluruh dunia berada dalam genggamannya.

Perkembangan era *digital* saat ini memberikan dampak yang sangat besar terhadap seluruh aspek kehidupan manusia. Cukup gunakan aplikasi dan berbagai platform media sosial online untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan mudah dan cepat. Basisnya adalah ideologi dan teknologi. Selain *door to door*, desa ke desa, kota ke kota atau bahkan lintas batas negara, teknologi telekomunikasi yang tadinya sulit digunakan kini bisa digunakan. Selain menjadi fenomena dan gaya hidup yang digunakan sebagai sarana interaksi sosial, hampir menimbulkan berbagai dampak positif dan negatif dalam kehidupan sehari-hari.⁴

Salah satu dampak zaman *modern* dan teknologi yang sedang berkembang adalah kecanduan media sosial. Media sosial adalah media online atau situs *web*

³ Maria Sindisari Parus, *Pengaruh Perilaku Phubbing Terhadap Kualitas Persahabatan Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Nusa Cendana Kupang*, (Skripsi : Universitas Nusa Cendana Kupang, 2021), hal. 1

⁴ Hamsinah Tahir, Nurmala Detek, *Pengaruh penggunaan media sosial terhadap interaksi sosial pada siswa SMA Negeri 2 BauBau*, (Jurnal Akademik Pendidikan Ekonomi Universitas Dayanu Ikhsanuddin, Vol. 7 No. 1, 2020), hal. 45

yang menyediakan pesan, obrolan, dan konten lainnya kepada pengguna, seperti *Facebook, WhatsApp, Instagram, Twitter, Tiktok* dan masih banyak lainnya. Semua ini memfasilitasi komunikasi, pengumpulan informasi dan berbisnis. Remaja memanfaatkan media sosial untuk berkomunikasi, mengekspresikan diri, mempererat hubungan satu sama lain.

Banyaknya fitur media sosial yang ditawarkan *smartphone* menarik perhatian pengguna sehingga selalu ingin dapat mengakses fitur-fitur tersebut. Hal ini dapat meningkatkan intensitas penggunaan media sosial agar mereka selalu dapat menggunakan layanan tersebut. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) melaporkan jumlah pengguna Internet di Indonesia mencapai 221.563.479 orang pada tahun 2024 dari total 278.696.200 penduduk mengacu pada hasil survei penduduk tahun 2023, penetrasi Internet di Indonesia mencapai 79,5 persen. Dibandingkan musim sebelumnya, peningkatannya sebesar 1,4%. Pada tahun 2018, penetrasi internet di Indonesia mencapai 64,8 persen. Kemudian berturut-turut 73,7% pada tahun 2020, 77,01% pada tahun 2022, dan 78,19% pada tahun 2023. Persentase penetrasi internet di Indonesia berasal dari jenis kelamin terutama laki-laki sebesar 50,7% dan perempuan sebesar 49,1%. Sementara itu, generasi Z (lahir 1997-2012) menguasai 34,40% pengguna internet di dunia maya. Kemudian generasi milenial (lahir 1981-1996) sebanyak 30,62%. Kemudian berikutnya, Gen X (kelahiran 1965-1980) sebanyak 18,98%, Post Gen Z (kelahiran 2013-saat ini) sebanyak 9,17%, baby boomers (kelahiran 1946-1964) sebanyak 6,58% dan pre boomer (kelahiran 1945) sebanyak 0,24%.⁵

Generasi remaja masa kini yang sering disebut dengan Post Generasi Z, pada dasarnya hidup di era yang serba digital dengan kemudahan akses terhadap segala hal melalui teknologi canggih. Remaja memiliki kecenderungan untuk melakukan perilaku phubbing di lingkungan karena mereka sering menggunakan teknologi internet. Remaja saat ini merupakan generasi yang dari kecil sudah akrab dengan teknologi, sehingga merupakan generasi yang sangat melek teknologi. Remaja saat ini menghabiskan hampir seluruh waktu luangnya untuk mengakses

⁵ M. Arif, Ketua APJII : *APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*, 2024. , (apjii.or.id), diakses pada 2 Maret 2024 pukul 19.37

Internet. Media sosial sudah menjadi cara umum bagi reama untuk berteman dengan banyak orang. Namun, mereka kurang pandai melakukan sosialisasi tatap muka. Generasi ini memungkinkan akan melakukan perilaku *phubbing* di ruang publik atau saat mereka sedang berinteraksi langsung dengan orang lain, karena semua informasi yang mereka perlukan ada pada *smartphone* yang sedang mereka pegang.

Phubbing adalah fenomena yang telah merajalela dalam kehidupan kita, meskipun tidak semua orang menyadari bahayanya. Istilah ini berasal dari gabungan kata “*phone*” dan “*snooping*” yang menggambarkan tindakan mengabaikan lawan bicara dengan terlalu sering menggunakan *smartphone*.⁶ Perilaku *phubbing* disebabkan oleh ketidakmampuan seseorang untuk menggunakan teknologi dengan bijak, yang menghasilkan penggunaan *smartphone* yang berlebihan. Perilaku *phubbing* juga dianggap sebagai pengungsi karena adanya perasaan tidak nyaman dalam situasi tertentu, serta kemungkinan seseorang sedang bosan atau tidak tertarik dengan topik pembicaraan yang dibicarakan oleh lawan bicara.⁷ Penggunaan *smartphone* dalam interaksi secara tatap muka menyebabkan seseorang kembali mengulang obrolan yang disampaikan dan kurang terlibat dalam percakapan.⁸ Hal ini sering menyinggung perasaan orang yang terlibat dalam percakapan tersebut karena merasa tidak dihargai. Dalam hal ini, dikhawatirkan apabila perilaku *phubbing* semakin tidak disadari dan dibiarkan terus terjadi, dapat menyebabkan putusnya hubungan dan hilangnya kepercayaan orang lain pada diri sendiri. Akibatnya, orang lebih suka berkomunikasi melalui *smartphone* daripada berbicara secara langsung.⁹

Orang-orang yang berperilaku *phubbing* menggunakan *smartphone* sebagai cara untuk melarikan diri dari orang banyak atau biasa disebut *awkward silence*,

⁶ Rafinitia, A., *Fenomena Phubbing: Suatu Degradasi Relasi Sosial Sebagai Dampak Media Sosial*, (KELUWIH: Jurnal Sosial dan Humaniora, Vol.2(1), 8–14, April 2022). Hal. 9

⁷ Kurnia, S., Sitasari, W., & Safitri. *Kontrol diri perilaku phubbing pada remaja di Jakarta*. (Jurnal Psikologi: Media Ilmiah Psikologi, Vol.18, 1, 2020), hal. 58-67.

⁸ Mariati, H. L & Sema, O. M. *Hubungan perilaku phubbing dengan proses interaksi sosial mahasiswa Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng*. (Jurnal Wawasan Kesehatan, 4(2), 2019), hal. 51

⁹ Oktianisa, I.W & Dharoko, A. (2018). *Perancangan perpustakaan Kota Malang pendekatan arsitektur organik* (Skripsi). Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada

seperti saat berada di *lift*, bepergian sendiri dengan bus, atau bosan di pesta. Namun pada remaja, perilaku *phubbing* tidak lagi disebabkan oleh hal-hal diatas, perilaku *phubbing* sudah semakin parah. Remaja sering melakukan *phubbing* kapan saja, termasuk selama pembelajaran di kelas. Remaja sering mengecek *smartphone* di sakunya saat guru mengajar di dalam kelas.¹⁰

Dari pemaparan latar belakang permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “*Pengaruh Perilaku Phubbing dan Penggunaan Media Sosial terhadap Interaksi Sosial pada Remaja di Kecamatan Ngunut*”.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah disajikan di atas, maka peneliti merumuskan masalah penelitian, sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial pada remaja di kecamatan Ngunut?
2. Adakah pengaruh penggunaan media sosial terhadap interaksi sosial pada remaja di kecamatan Ngunut?
3. Adakah pengaruh perilaku *phubbing* dan penggunaan media sosial terhadap interaksi sosial pada remaja di kecamatan Ngunut?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis :

1. Pengaruh perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial pada remaja di kecamatan Ngunut
2. Pengaruh penggunaan media sosial terhadap interaksi sosial pada remaja di kecamatan Ngunut
3. Pengaruh perilaku *phubbing* dan penggunaan media sosial terhadap interaksi sosial pada remaja di kecamatan Ngunut

¹⁰ Youarti, I. E., & Hidayah, N. (2018). *Perilaku phubbing sebagai karakter remaja generasi Z*. (Jurnal Fokus Konseling, 4(1), 143-152), hal, 147

D. Batasan Penelitian

Batasan penelitian ini, antara lain:

1. Pengaruh perilaku phubbing terhadap interaksi sosial pada remaja di kecamatan Ngunut (umur 10-18 tahun)
2. Pengaruh penggunaan media sosial terhadap interaksi sosial pada remaja di kecamatan Ngunut (umur 10-18 tahun)
3. Pengaruh perilaku phubbing dan penggunaan media sosial terhadap interaksi sosial pada remaja di kecamatan Ngunut (umur 10-18 tahun)

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis
 - a. Meningkatkan kesadaran dan pemahaman tentang dampak perilaku *phubbing* dan penggunaan media sosial.
 - b. Mengurangi masalah yang terkait dengan perilaku *phubbing* dan penggunaan media sosial dalam interaksi sosial.
2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan yang dihadapi remaja mengenai meningkatnya perilaku *phubbing* yang disebabkan oleh kemajuan teknologi dan penggunaan media sosial, yang keduanya berdampak pada interaksi sosial yang mereka lakukan.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah dibuat. Dalam penelitian ini penulis akan mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. H_{a1} : Terdapat pengaruh perilaku phubbing terhadap interaksi sosial pada remaja di kecamatan Ngunut
 H_{01} : Tidak Terdapat Pengaruh perilaku phubbing terhadap interaksi sosial pada remaja di kecamatan Ngunut
2. H_{a2} : Terdapat Pengaruh penggunaan media sosial terhadap interaksi sosial pada remaja di kecamatan Ngunut

H₀₂ : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media sosial terhadap interaksi sosial pada remaja di kecamatan Ngunut

3. H_{a3} : Terdapat pengaruh perilaku phubbing dan penggunaan media sosial terhadap interaksi sosial pada remaja di kecamatan Ngunut

H₀₃ : Tidak terdapat pengaruh perilaku phubbing dan penggunaan media sosial terhadap interaksi sosial pada remaja di kecamatan Ngunut

G. Penegasan Istilah

1. Perilaku *Phubbing*

Phubbing adalah istilah yang berasal dari kata "*phone*" dan "*snubbing*", yang dimaksudkan untuk menggambarkan tindakan mengganggu orang lain dalam interaksi sosial karena terlalu fokus pada smartphone.¹¹ Perilaku phubbing dapat disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu kecanduan smartphone dan internet, kecanduan media sosial, kecanduan game, dan faktor pribadi.

2. Media Sosial

Media sosial adalah jenis media online di mana orang dapat dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan membuat konten. Beberapa contoh media sosial adalah blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial, dan wiki adalah jenis media sosial yang paling banyak digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia.¹² Media sosial biasanya digunakan untuk berbagi cerita, sarana menolong orang lain, strategi pemasaran, penyebaran berita hoax, sarana tindak kejahatan, dan lain sebagainya.

3. Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah jenis hubungan sosial yang mencakup hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau

¹¹ Youarti, I. E., & Hidayah, N. (2018). *Perilaku phubbing sebagai karakter remaja generasi Z*. (Jurnal Fokus Konseling, 4(1), 143-152), hal, 147

¹² Cahyono, A. S. (1). *PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP PERUBAHAN SOSIAL MASYARAKAT DI INDONESIA*. *Publiciana*, 9(1), 140-157.hal. 142

kelompok dengan kelompok.¹³ Syarat terjadinya interaksi sosial yaitu adanya kontak sosial dan adanya komunikasi.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan alur pembahasan yang menggabungkan logika organisasi dan koherensi antara satu bagian dengan bagian lainnya. Oleh karena itu, penulis mengikuti urutan langkah-langkah berikut dalam penulisan penelitian ini antara lain :

1. Bab I merupakan pendahuluan yang membahas gagasan yang mendasari penelitian ini, yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan penelitian, dan sistematika pembahasan.
2. Pada bab II, dibahas mengenai kajian teori. Membahas teori-teori mengenai perilaku *phubbing*, media sosial dan juga interaksi sosial. Berisikan penelitian terdahulu yang memiliki kemiripan, dan kerangka berpikir penelitian.
3. Bab III menguraikan metode penelitian. Ini mencakup semua teknik yang digunakan dalam penelitian dan proses pelaksanaannya. Bagian ini mencakup informasi tentang metodologi penelitian, jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel yang dipelajari, serta kisi-kisi instrumen dan sumber data yang digunakan dalam penelitian. Ini juga mencakup teknik pengumpulan dan analisis data.
4. Bab IV menyajikan hasil penelitian, yang mencakup deskripsi data dan pengujian hipotesis.
5. Bab V memberikan penjelasan untuk menjawab rumusan masalah yang ada di Bab I.
6. Bab VI, yang merupakan bab terakhir, menyajikan kesimpulan penelitian, implikasi dari penelitian yang dilakukan, dan saran dari penulis untuk penyempurnaan.

¹³ Hamdiyah, *Pengaruh Perilaku Phubbing Dan Intensitas Penggunaan Media Sosial Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Di Jurusan Ilmu Pendidikan ULM*, (Jurnal Pelayanan Bimbingan dan Konseling Universitas Lambung Mangkurat, Vol. 4 No. 1, 2021), hal. 47