

Bab I Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya zaman, manusia terus menerus berusaha menciptakan berbagai ide baru untuk mempermudah kehidupan dari berbagai sisi termasuk dalam bidang teknologi. Kemajuan teknologi tersebut mempermudah manusia dalam menjangkau informasi tanpa terkendala oleh jarak dan waktu. Menurut Hanika (2015), berbeda dengan era kesukuan yang harus berkomunikasi dengan lisan dan bertatap muka, di era digital ini orang tidak lagi harus seperti itu untuk menyampaikan pesan sebab *smartphone* dapat membantu mengirim pesan dalam waktu singkat. Dengan dilengkapi akses internet dan dapat dibawa kemana pun, *smartphone* tak lagi hanya sebatas untuk menelpon saja namun sekaligus difungsikan mirip dengan komputer (Youarti & Hidayah, 2018).

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS), diperoleh bahwa pada tahun 2017 persentase penduduk yang menggunakan telepon selular terus mengalami peningkatan mencapai 59.59%. Pertumbuhan ini diikuti pula oleh penggunaan internet yang juga mengalami peningkatan selama kurun waktu dari 2013 - 2017. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya persentase penduduk yang mengakses internet pada tahun 2013 sekitar 14.9% menjadi 32.34% pada tahun 2017. Data tersebut diperkuat oleh Perusahaan Riset dan Media Online Katadata yang mengungkapkan bahwa Indonesia merupakan Negara dengan pengguna *smartphone* terbesar di Asia Tenggara. Tercatat pada tahun 2016 jumlah pengguna *smartphone* mencapai 65.2 juta, 2017 mencapai 74.9 juta, 2018 mencapai 83.5 juta, sementara pada tahun 2019 diperkirakan jumlah penggunanya akan mencapai 92 juta.

Sejalan dengan hal tersebut bahwa 36% pengguna *smartphone* di Indonesia menghabiskan waktu 4-8 jam dalam sehari untuk memainkan ponselnya. Sebuah survei yang dilakukan CLSA pada 2015 menunjukkan lebih dari 90% pengguna *smartphone* memerlukan waktu lebih dari 2 jam per hari dalam menggunakan perangkat ponsel pintar. Bahkan, 32.5%

penggunanya membutuhkan lebih dari 8 jam untuk mengakses ponselnya. Berdasarkan data statistik di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan ponsel pintar dan akses internet menjadi semakin mudah seiring berkembangnya zaman dan teknologi.

Kemudahan yang ditawarkan tentu membuat sebagian orang lebih menyukai berkomunikasi melalui ponsel pintar dibandingkan dengan tatap muka. Sebagaimana dikatakan oleh Haigh (2015) bahwa 87% remaja lebih suka berkomunikasi melalui teks daripada tatap muka. Sebab melalui ponsel pintar, orang dapat melakukan komunikasi tatap muka tanpa harus bertemu secara langsung dengan adanya bantuan fitur video call. Selain itu, adanya fitur telepon grup membantu kita untuk berkomunikasi dengan beberapa orang secara bersamaan. Belum lagi kita dapat menenangkan pikiran atau hanya sekadar mengisi waktu luang dengan berbagai macam *game* yang disajikan. Internet yang mudah diakses lewat ponsel pintar semakin memudahkan para pelajar untuk mendapatkan ilmu baru. Namun, banyaknya kemudahan yang ditawarkan dari keberadaan ponsel pintar membuat penggunanya seolah lupa akan dampak negatif yang ditimbulkan, salah satunya adalah *phubbing*.

Phubbing merupakan singkatan dari kata “*phone*” dan “*snooping*”. Istilah tersebut mungkin masih terdengar asing, namun fenomena *phubbing* sering kali ditemui dan tanpa sadar dilakukan oleh para pengguna ponsel. Menurut Karadağ dkk., (2015), *phubbing* menggambarkan orang yang terus memperhatikan ponselnya selama bercakapan dengan orang lain, berurusan dengan ponsel dan melarikan diri dari komunikasi interpersonal. Sementara Nazir dan Pişkin (2016) menyebutkan bahwa *phubbing* adalah tindakan mengabaikan orang lain dengan menggunakan ponsel pintar selama interaksi berlangsung, entah untuk memeriksa Facebook, menggunakan Whatsapp atau aplikasi chatting lainnya. Selain itu, *phubbing* pun diartikan sebagai tindakan menghina orang lain dengan berfokus pada ponsel pintar selama interaksi sosial (Haigh, 2015). Dari berbagai pengertian tersebut

dapat disimpulkan bahwa *phubbing* merupakan tindakan menghina, melecehkan juga mengabaikan orang-orang di sekitar karena sibuk menggunakan ponsel.

Pengabaian yang dilakukan pada orang lain sekaligus lingkungan sekitar tersebut pastilah dikarenakan suatu penyebab. Menurut Karadağ dkk. (2015), terdapat dimensi yang menjadi prediktor terjadinya *phubbing* yaitu kecanduan ponsel, kecanduan internet, kecanduan media sosial dan kecanduan *game*. Sementara Youarti dan Hidayah (2018) mengatakan bahwa penggunaan ponsel pintar oleh *phubber* (orang yang melakukan *phubbing*) adalah bentuk pelarian untuk menghindari ketidaknyamanan di keramaian atau biasa disebut *awkward silent*.

Selain itu perilaku tersebut memiliki beragam dampak, seperti yang disebutkan oleh Chotpitayasunondh dan Douglas (2016) bahwa dampak penggunaan ponsel pintar yang berlebihan dan pengecekan secara kompulsif dapat berakibat pada masalah hubungan interpersonal, seperti terhambatnya kedekatan interpersonal dan pengembangan kepercayaan, gangguan kegiatan sosial lainnya, dan rasa tidak aman dalam hubungan romantis. Selain itu, *phubbing* memiliki dampak negatif pada kepuasan hubungan dan kesejahteraan individu (Roberts & David, 2016). Belum lagi seorang individu dapat dianggap apatis dan rentan terkena konflik dengan orang lain karena telah menyakiti mereka dengan mengabaikannya dan hanya terfokus pada ponsel pintar. Individu tersebut akan mengalami kesulitan beradaptasi dengan orang-orang di sekitarnya (Youarti & Hidayah, 2018).

Mengingat berbagai dampak tersebut, tampaknya para pemilik ponsel pintar harus menggunakan ponselnya dengan bijak. Apalagi menurut survei dalam website stop phubbing disebutkan bahwa Indonesia berada di posisi 11 berdasarkan urutan tingkat *phubbing* tertinggi di dunia. Sementara tiga negara di urutan teratas diduduki oleh New York City, Los Angeles, serta Inggris. Fenomena *phubbing* saat ini sangatlah marak terjadi, terutama pada generasi z yang sangat akrab dengan *gadget* (Youarti dan Hidayah 2018). Selain itu menurut

Al-Saggaf (2018) diketahui bahwa terdapat 14 jenis hubungan yang sering mengalami fenomena *phubbing*, dan tiga urutan teratas yaitu pasangan hidup, teman dekat dan teman.

Seperti yang telah diketahui bahwa mahasiswa yang sedang mengenyam pendidikan S1 termasuk pada generasi z. Dimana kebanyakan dari mereka merantau dan tinggal di kostan atau rumah kontrakan. Padatnya perkuliahan dan agenda lainnya membuat keseharian mahasiswa lebih banyak dihabiskan di kampus. Tinggal terpisah dengan keluarga dan padatnya kegiatan membuat mahasiswa membutuhkan ruang yang dapat memberikan kenyamanan juga hiburan bagi mereka. Hal tersebut menunjukkan bahwa mereka memiliki kebutuhan untuk dapat berafiliasi dengan orang lain di tempat rantau. Menurut McClelland (1987, seperti dikutip dalam Putra & Marhaeni, 2015), kebutuhan afiliasi adalah sebuah kebutuhan untuk menjalin hubungan yang hangat dengan orang lain. Maka dari itu, pilihan yang sangat mungkin adalah mahasiswa akan menjalin hubungan hangat dengan teman dekat atau sahabat di perantauan. Sehingga sangat memungkinkan terjadinya *phubbing* pada mahasiswa mengingat salah satu jenis hubungan yang sering terkena *phubbing* adalah teman dekat.

Adanya asumsi peneliti terkait perilaku *phubbing* yang banyak dilakukan oleh mahasiswa, membuat peneliti melakukan analisis akan masalah tersebut. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada sekelompok orang di UIN Sunan Gunung Djati Bandung selama satu minggu diketahui bahwa dari 7 orang, sekitar 50% nya yaitu 3-4 orang terlibat melakukan *phubbing* dengan intensitas yang beragam.

Setelah dilakukan wawancara untuk memperoleh data lebih lanjut, tempat makan, angkutan umum, sepanjang perjalanan dan kelas belajar menjadi tempat yang paling sering dan sangat memungkinkan terjadinya perilaku *phubbing*. Sementara urusan yang lebih mendesak, tidak ada lagi obrolan menyenangkan, hingga perasaan bosan menjadi alasan mereka melakukan perilaku tersebut. Subjek mengatakan bahwa ketika melakukan *phubbing*,

mereka merasa tidak fokus mendengarkan ucapan lawan bicara, tidak memperhatikan, menghargai dan peduli dengan lingkungan sekitar. Pada beberapa kasus, lawan bicara memilih untuk tidak melanjutkan apa yang hendak disampaikan dan ikut memainkan ponsel pintar. Hal ini secara tidak langsung menyiratkan adanya interaksi yang keliru antara orang yang melakukan *phubbing* dengan lawan bicaranya.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Przybylski dan Weinstein yang berjudul “Bisakah anda terhubung dengan saya sekarang? Bagaimana kehadiran teknologi komunikasi seluler memengaruhi kualitas percakapan tatap muka” menunjukkan bahwa kehadiran teknologi komunikasi dapat memiliki efek negatif pada kedekatan, koneksi, dan kualitas percakapan (Przybylski & Weinstein, 2012). Selain itu, penelitian yang berjudul “*Phubbing*: Invasi teknologi yang menghubungkan dunia tetapi terputus dengan manusia” yang ditulis oleh Tehseen Nazir dan Dr. Metin Piskin pun menjelaskan bagaimana respon “*phubbee*” saat berkomunikasi interpersonal dengan *phubber*. Hasil dari penelitian ini adalah ketika orang menggunakan ponsel mereka selama percakapan sosial dapat menimbulkan pengaruh negatif pada afiliasi (Piskin, 2016). Berdasarkan penelitian tersebut, ternyata kedekatan dan afiliasi yang baik pada suatu hubungan tidak menjamin seseorang tidak melakukan *phubbing* dan justru perilaku tersebut memberikan pengaruh negatif atas kualitas hubungan yang terjalin. Sehingga peneliti berasumsi bahwa kualitas hubungan yang baik tetap menjadikan *phubber* melakukan hal tersebut, begitu pun pada kualitas persahabatan.

Hartup (seperti dikutip dalam Brendgen, Markiewicz, Doyle, & Bukowski, 2001) menyatakan bahwa kualitas persahabatan adalah hubungan yang memiliki aspek kualitatif pertemanan, dukungan dan konflik. Kualitas persahabatan ditentukan bagaimana suatu hubungan persahabatan berfungsi secara baik dan bagaimana pula seseorang dapat menyelesaikan dengan baik-baik apapun konflik yang ada. Selain itu, kualitas persahabatan dapat disebut sebagai tingkat baik buruknya hubungan emosional antarindividu yang

dilandasi oleh rasa saling percaya, keintiman, saling berbagi, keterbukaan, dan saling mendukung (Anas, Meizara, Dewi, & Zainuddin, 2015). Menurut Berndt (2002), persahabatan yang memiliki tingkat kualitas yang tinggi ditandai dengan tingginya tingkat perilaku prososial atau tolong-menolong, kedekatan dan ciri positif lainnya, serta rendahnya tingkat konflik, persaingan dan ciri negatif lainnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas persahabatan adalah tingkat baik buruknya hubungan emosional antarindividu dengan terjalin dan terpaukannya berbagai macam aspek pada persahabatan seperti kedekatan, keterbukaan, dan dukungan disertai dengan rendahnya konflik.

Prayona (2017) menyatakan bahwa remaja dengan kualitas persahabatan yang tinggi akan lebih mudah memberikan pengaruh positif maupun negatif. Hal tersebut dikarenakan semakin tinggi kualitas persahabatan, maka akan semakin menumbuhkan adanya ikatan emosional di antara mereka sehingga tingkat keakraban yang terjalin akan semakin tinggi. Dengan begitu mereka cenderung akan mudah menerima dan terpengaruh dengan perilaku yang dilakukan oleh sahabatnya. Sejalan dengan hal tersebut, Zuchdi (1995) mengungkapkan bahwa seseorang akan cenderung melakukan perilaku tertentu jika orang tersebut yakin bahwa perilakunya akan disetujui oleh kelompoknya. Selain itu, kualitas persahabatan yang tinggi dapat mengurangi rasa malu dan isolasi diri sehingga dapat mempengaruhi sikap dan perilaku seseorang (Berndt, 2002). Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedekatan yang terjalin dalam sebuah persahabatan dengan kualitas yang tinggi memberikan keyakinan pada individu bahwa apapun perilaku yang dilakukannya akan diterima oleh sahabatnya dan individu tersebut tidak lagi merasa malu melakukan perilaku apapun. Dengan begitu, peneliti berasumsi bahwa kualitas persahabatan yang tinggi memungkinkan seseorang untuk melakukan *phubbing* karena mereka tidak merasa malu melakukannya dan yakin bahwa sahabatnya tidak akan keberatan jika ia melakukan *phubbing*.

Selain itu di sisi lain, Yuwanto (2010) mengungkapkan bahwa seseorang akan menjadi ketergantungan pada *smartphone* bila disebabkan oleh beberapa faktor dan salah satunya yaitu faktor situasional. Faktor tersebut terjadi ketika seseorang tidak nyaman secara psikologis, salah satunya saat merasa tidak nyaman dan kesepian. Sehingga *smartphone* akan menjadi pelarian bagi orang tersebut. Leung (2008) juga menyatakan meskipun remaja menghabiskan banyak waktunya dengan teman-temannya, namun saat mengalami *social isolation* maka mereka akan beralih pada ponselnya untuk membantu meringankan isolasi dan kesepian yang dialami. Selain itu, kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat dapat menyebabkan seseorang kecanduan internet sehingga terus memainkan ponselnya (Anuari, 2018). Sehingga peneliti berasumsi bahwa kurangnya kedekatan atau buruknya kualitas persahabatan dapat menyebabkan seseorang beralih pada ponselnya dan melakukan *phubbing* karena ingin menghindarkan diri dari kesepian dan perasaan tidak nyaman yang dirasakan.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Hapsari dan Ariana pada tahun 2015 yang berjudul “Hubungan antara kesepian dan kecenderungan kecanduan internet pada remaja”, menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kesepian dan kecenderungan kecanduan internet pada remaja, semakin tinggi kadar kesepian seseorang, maka semakin tinggi pula resiko kecenderungan kecanduan internet yang dialami (Hapsari & Ariana, 2015). Penelitian sejenis yang dilakukan oleh Anuari pada tahun 2018 yang berjudul “Hubungan antara kesepian dengan kecanduan internet pada remaja” pun menyebutkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara kesepian dengan kecanduan internet pada remaja. Artinya semakin tinggi kesepian maka semakin tinggi kecanduan internet, sebaliknya semakin rendah kesepian maka semakin rendah kecanduan internet (Anuari, 2018).

Oleh karena itu, kualitas persahabatan yang baik ataupun buruk dapat membuat seseorang melakukan *phubbing* entah karena memang sudah terlalu dekat, atau justru karena kesepian yang dirasakan. Sehingga diperlukan suatu hal yang dapat tetap meningkatkan

kualitas persahabatan namun juga dapat mengurangi *phubbing*. Peneliti memilih empati sebagai suatu hal yang dapat menjembatani antara kualitas persahabatan dengan perilaku *phubbing*.

Menurut Decety dan Lamm (2006, seperti dikutip dalam Nursyahrurahmah 2018), individu yang memiliki sikap empati membuatnya menjadi peka terhadap kebutuhan dan perasaan orang lain, mendorongnya menolong orang yang kesusahan atau kesakitan serta menuntutnya memperlakukan orang dengan kasih sayang. Davis (1983) menyebutkan bahwa empati adalah reaksi kognitif dan afektif seseorang terhadap pengalaman yang dirasakan orang lain. Davis juga menyebutkan bahwa empati merupakan suatu kemampuan untuk memahami dan memandang sesuatu dari sudut pandang orang lain serta ikut merasakan keadaan emosional seseorang. Dari definisi tersebut diperoleh makna bahwa empati dapat menumbuhkan perhatian dan rasa peduli untuk orang lain sehingga dapat menambah kualitas hubungan persahabatan dan mengurangi perilaku *phubbing*.

Peneliti menduga empati dapat menurunkan pengaruh kualitas persahabatan terhadap perilaku *phubbing* sebab di dalam empati terdapat aspek perhatian dan kepedulian. Hal tersebut dapat mengurangi perilaku *phubbing* dan justru menambah kualitas persahabatan yang dimiliki oleh seseorang. Sehingga peneliti berasumsi bahwa empati dapat mempertahankan dan/atau meningkatkan kualitas persahabatan sebab terjalin perasaan saling memahami yang akhirnya akan berdampak pada penurunan perilaku *phubbing* yang terjadi diantara mahasiswa.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam dan melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Kualitas Persahabatan terhadap Perilaku *Phubbing* dengan Empati sebagai Variabel Moderator pada Mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung”.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat dirumuskan pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Apakah kualitas persahabatan berpengaruh terhadap perilaku *phubbing* pada mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung?
2. Apakah empati berpengaruh terhadap perilaku *phubbing* pada mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung?
3. Apakah empati dapat menjadi variabel moderator dalam pengaruh kualitas perhabatan terhadap perilaku *phubbing* pada mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Pengaruh kualitas persahabatan terhadap perilaku *phubbing* pada mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
2. Pengaruh empati terhadap perilaku *phubbing* pada mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
3. Apakah empati dapat menjadi variabel moderator dalam pengaruh kualitas perhabatan terhadap perilaku *phubbing* pada mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini terdiri atas dua kegunaan yaitu teoritis dan praktis.

Kegunaan teoritis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan keilmuan khususnya di bidang Psikologi Sosial dan umumnya dapat memberikan pengetahuan bagi para pembaca.

Kegunaan praktis. Penelitian ini diharapkan mampu membantu mahasiswa khususnya mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung untuk dapat mengetahui cara mengurangi

perilaku *phubbing* dan meningkatkan kualitas persahabatan dengan empati. Selain itu memberikan acuan atau bahan pertimbangan bagi peneliti lain yang tertarik meneliti fenomena *phubbing* lebih lanjut.

