

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini dunia tengah menghadapi sebuah zaman yang biasa dikenal dengan era *digital*. Pada era ini segala kegiatan yang dilakukan oleh setiap individu dapat terselesaikan dengan cepat, efektif, dan efisien. Zaman ini tercipta berkat perkembangan teknologi yang sangat pesat. Teknologi sendiri berasal dari Bahasa latin "*texere*" yang memiliki arti menyusun atau membangun. Roger (1983) mengatakan teknologi merupakan sebuah desain yang dapat membantu meminimalisir hal yang tidak pasti dalam mencapai tujuan tertentu yang diinginkan oleh seseorang. Jacques Ellul (1967) juga berpendapat teknologi merupakan seluruh cara rasional dan terarah yang menghasilkan keefisienan pada setiap kegiatan yang dilakukan oleh diri manusia. Perkembangan teknologi dimulai dengan adanya era teknologi pertanian, lalu diikuti dengan era teknologi pada bidang industri yang ditandai dengan peristiwa revolusi industri, selanjutnya diikuti era teknologi informasi, dan juga era teknologi informasi dan komunikasi.

Abraham (1991) mengatakan sistem dari kemajuan teknologi dapat mewujudkan kemodernan yang disertai dengan mobilitas sosial, pertumbuhan ekonomi, serta ekspansi budaya. Salah satu tanda kemajuan teknologi yang memiliki pengaruh besar terhadap globalisasi adalah hadirnya internet pada tahun 1969, yang dikembangkan oleh *Advanced Research Projects Agency* (APRA). Dengan keberadaan internet seseorang akan terhubung ke dalam suatu jaringan global yang dapat mempertemukan jutaan jaringan komputer lainnya dari seluruh belahan dunia, untuk mengirimkan data serta memperoleh informasi secara masal (Warsita, 2008). Kadir (2003) mengatakan, internet adalah suatu jaringan terbesar di dunia yang dapat menghubungkan jutaan komputer, tanpa adanya ikatan dari organisasi tertentu dan

dapat dipergunakan oleh siapa saja. Restianti (2010), juga berpendapat internet merupakan jaringan komputer yang memiliki cakupan luas dan mendunia, serta dapat menghubungkan penggunanya dari negara ke negara dengan sumber daya yang statis, dinamis, dan interaktif.

Menurut data terbaru *We are Social and Hootsuite* pada bulan Januari 2023 pengguna internet di seluruh dunia menyentuh angka 5,16 Miliar orang, dimana jumlah tersebut meningkat 1,9% dari tahun 2021 yang masih berada dalam angka 5,01 Miliar pengguna. Jumlah ini juga setara dengan 64,4% dari total keseluruhan populasi manusia secara global. Di Indonesia sendiri sejak masa pandemi Covid-19 lalu, peningkatan pengguna internet mencapai 15-20%, hal ini disampaikan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia atau APJII (CNBC Indonesia, 2020). Laporan lainnya yang dirilis oleh *We are Social and Hootsuite* memaparkan terdapat 212,9 juta pengguna internet di Indonesia (per-Januari 2023), dengan presentase sebesar 77% dari total keseluruhan penduduk Indonesia.

Kemajuan pada bidang teknologi ini memicu hadirnya sebuah fenomena baru yang dikenal sebagai fenomena *alone together*. *Alone together* adalah sebuah peristiwa atau fenomena dimana seorang individu lebih memilih asyik dengan dunianya, ketimbang berinteraksi dengan orang disekitarnya (Turkle, 2011). Makna 'asyik dengan dunianya' disini memiliki arti individu tersebut terlalu fokus pada apa yang sedang ia kerjakan hingga menghiraukan orang disekitarnya. Peristiwa ini bisa terjadi dalam ruang lingkup sosial manapun, dalam pertemenan, pertemuan formal, pasangan kekasih, hingga keluarga. *Alone together* sendiri identik dengan penggunaan gawai dan internet, peristiwa ini merupakan salah satu dampak buruk dari perkembangan teknologi.

Fenomena *alone together* dapat memicu kerenggangan dalam suatu keluarga. Hal ini kerap kali terjadi saat keluarga sedang berkumpul dalam satu ruangan yang sama, tetapi masing-masing dari mereka terlalu sibuk dengan dunianya hingga tercipta keheningan. Dengan hadirnya peristiwa ini di dalam lingkungan keluarga, tentunya fungsi dari pada keluarga tersebut akan terganggu, seperti berkurangnya intensitas interaksi sesama anggota keluarga.

Keluarga merupakan satuan unit terkecil dalam masyarakat yang dipersatukan oleh ikatan perkawinan, darah, atau adopsi, yang membentuk kesatuan rumah tangga dan berinteraksi satu sama lain dalam kedudukan sosial masing-masing, biasanya terdiri dari orang tua, anak, dan saudara kandung. Goode (2002), memaparkan jika keluarga adalah sebuah satuan unit sosial, yang memiliki tugas sebagai pengantar kepada perilaku sosial yang lebih besar yaitu di dalam lingkup kemasyarakatan. Pada dasarnya sebuah keluarga harus menciptakan keintiman, sehingga menampakan rasa saling memiliki serta ikatan emosi yang kuat (Ulfiyah, 2016). Selain itu keluarga juga merupakan tempat pertama kali seorang individu belajar mengakui dirinya sebagai makhluk sosial dengan hubungan interaksinya dengan suatu kelompok (Gerungan, 1983).

Interaksi merupakan sebuah komunikasi atau kontak baik secara langsung ataupun tidak langsung, yang memiliki pengaruh hubungan timbal balik antar berbagai segi hidup (Ibrahim; dalam Saleh, 2013). Interaksi juga merupakan suatu hubungan antara individu dengan individu lainnya, yang hubungannya dapat saling mempengaruhi satu sama lain (Walgitto, 2003). Interaksi yang terjadi dalam keluarga dapat dikatakan sebagai sebuah proses interaksi sosial yang pertama kali dilakukan oleh individu secara intens. Interaksi sosial sendiri adalah sebuah kunci bagi kehidupan bersosial, karena pada dasarnya manusia merupakan wujud dari makhluk sosial (Young & Mack: dalam Soekanto, 1990).

Menurut Ihromi (1999), keluarga adalah sebuah kelompok sosial yang berkembang, tumbuh, serta memiliki sifat dinamis, yang disebabkan oleh pengaruh dan hubungan timbal balik dari pada anggota keluarga tersebut. Dengan kata lain, jika interaksi yang dilakukan dalam sebuah keluarga sangat jarang terjadi, maka perkembangan hubungan antar anggotanya akan menjadi kurang erat. Sebelum seorang anak terjun pada lingkungan kemasyarakatan, ia akan banyak menyerap ilmu dari orang tuanya (Rachmawati, 2014). Di dalam sebuah keluarga, interaksi bisa terjadi antara sesama orang tua (ibu dan ayah), orang tua dan anak, serta anak dengan anak. Interaksi antara orang tua dan anak merupakan interaksi yang paling memberikan pengaruh terhadap keberlangsungan hidup seseorang, dimana tidak

hanya sekedar memenuhi kebutuhan fisik dan psikologi seseorang, tetapi juga memenuhi norma-norma yang berlaku di masyarakat (Gunarsa, 2000). Interaksi antar orang tua dan anak juga penting bagi hubungan batiniah diantara orang tua dan anak supaya dapat tercipta ikatan yang lebih erat, serta hubungan yang lebih terbuka antara orang tua dan anak.

Hubungan atau interaksi yang terjalin antara orang tua-anak adalah salah satu hubungan yang paling berpengaruh dalam kehidupan seseorang. Anak-anak bergantung pada orang tua mereka untuk memberi mereka kebutuhan dasar, dan orang tua menyediakan bagi anak-anak mereka untuk menopang mereka dan membangun menuju generasi mendatang (Floyd & Morman, 2014). Pendalaman ini dapat saling memicu ikatan interpersonal yang penting antara orang tua dan anak-anak, mensosialisasikan mereka hingga dewasa, dan membentuk keterampilan komunikasi mereka (Afifi, *et al.*, 2011).

Dalam interaksi orang tua dan anak, yang dimaksud dengan anak adalah keturunan atau generasi dari hasil hubungan seksual atau persetubuhan (*sexualintercoss*) antar seorang laki-laki dengan perempuan baik dalam ikatan pernikahan ataupun bukan (Setiady, 2010). Jadi kata anak yang dimaksudkan hanya merupakan sebuah istilah *general* saja dalam sebuah keluarga. Saat usia seorang individu menginjak usia 18 tahun, maka ia sudah mulai memasuki masa peralihan menuju pendewasaan. Pada masa tersebut peran orang tua tentulah masih dibutuhkan untuk membantu sang anak dalam pencarian jati diri. Orang tua masih berperan dalam memberikan perhatian walaupun sudah tidak seintens dahulu pada saat anak masih kecil. Orang tua masih harus memberikan bimbingan serta arahan kepada anak pada usia tersebut dengan memberitahukan mana yang baik dan mana yang buruk agar anak tidak salah dalam mengambil keputusan.

Pengalaman yang melibatkan pembelajaran emosional, baik pengalaman buruk maupun pengalaman menyenangkan, merupakan bentuk dari pembelajaran yang menjadi bagian dari proses perkembangan (Nelson, *et al.*, 2014). Saat seorang inidividu menginjak usia 18 tahun, pembelajaran emosional yang didapatkan sangat beragam, oleh karena itu nasihat serta masukan dari orang tua masih dibutuhkan oleh

anaknya guna menunjang proses perkembangan emosional anak pada saat menginjak usia tersebut.

Salah satu kegiatan interaksi antara orang tua dan anak yang paling sering dijumpai adalah sosialisasi. Secara umum, sosialisasi adalah proses pertukaran nilai, perilaku, dan pandangan dunia (Giddens, 1979). Dalam kegiatan tersebut, orang tua dan anak akan mendapatkan nilai mengenai keagamaan (Soliz & Colaner, 2015), pandangan tentang perekonomian atau keuangan (Thorson & Horstman, 2014), dan juga nilai moral (Waldron, *et al.*, 2014). Karena nilai-nilai dalam interaksi orang tua dan anak sangat penting bagi kehidupan seorang manusia, maka dari itu penting untuk menjaga hubungan tersebut. Namun, terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keberlangsungan interaksi antara orang tua dan anak. Salah satu hal yang dapat mempengaruhi hal tersebut adalah penggunaan gawai atau *gadget*.

Dewasa ini, penggunaan gawai sangat mempengaruhi perilaku individu. Dikarenakan mudahnya akses dalam menggunakan internet, semua hal dapat terhubung melalui dunia maya tanpa perlu berinteraksi langsung. Gawai sendiri merupakan salah satu perangkat elektronik yang dominan digunakan individu dalam mengakses internet. Chusna (2017) mengatakan gawai atau *gadget* yang berarti alat elektronik kecil dengan fungsi khusus yang beragam. Fathoni (dalam Syifa, *et al.*, 2019) mengungkapkan bahwa gawai adalah teknologi yang sangat banyak digunakan saat ini, dengan cakupan pengguna segala usia, dari anak-anak sampai orang dewasa. Menurut data dari Kementerian Informasi dan Informatika (KOMINFO), per-Maret 2021 sebanyak 167 juta orang di Indonesia merupakan pengguna gawai aktif, yang artinya angka tersebut setara dengan 89% jumlah keseluruhan penduduk Indonesia.

Dengan segala kemudahan yang ditawarkan oleh perangkat elektronik gawai, banyak individu yang terlena sehingga mengakibatkan munculnya sebuah sikap yang dikenal sebagai perilaku *phubbing*. *Phubbing* merupakan sebuah sikap yang dimiliki individu ketika memilih untuk mengacuhkan lawan bicaranya dan lebih berfokus menggunakan telepon genggamnya (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016). Menurut T'ng S & Low (2018) *phubbing* merupakan sebuah budaya baru yang muncul pada masyarakat modern dengan makna kurangnya kemampuan dalam membatasi dampak

moderenisasi dan globalisasi. Menurut Chotpitayasunondh dan Douglas (2016), *phubbing* telah menjadi norma sosial baru, yang dengan cepat dibentuk melalui timbal balik, sebuah proses fundamental interaksi manusia (Cialdini, 1993; Falk & Fischbacher, 2006).

Kehadiran *phubbing* membuat sebagian masyarakat menjadi gelisah, karena *phubbing* dapat terjadi dimana saja dan kapan saja saat orang-orang ramai berkumpul, seperti saat makan bersama, melakukan rapat, ataupun saat sedang melakukan pertemuan dengan teman dan keluarga (Afifiyah, 2018). Amelia, *et al.* (2019), menyatakan bahwa kebanyakan orang merasa tidak nyaman ketika mereka sedang bersama sekumpulan atau seseorang yang melakukan *phubbing* dalam interaksi sosial. Perilaku *phubbing* berarti tindakan dan perilaku individu yang mengabaikan orang lain dalam berinteraksi, karena individu tersebut lebih suka memperhatikan ponselnya dibandingkan orang disekitarnya. Ini kemudian menciptakan perasaan tidak nyaman dan depresiasi dalam proses interaksi. Dikatakan bahwa individu yang mengalami *phubbing* saat berinteraksi dengan orang lain akan menciptakan perasaan penolakan, pengucilan, dan dianggap tidak penting (Khare & Khasim, 2019). Sebuah survei yang dilakukan oleh Deka Insight di Jakarta mengatakan, perilaku *phubbing* banyak ditemukan di lingkungan keluarga, dengan presentase sebesar 77% (Ihsan, 2020).

*Phubbing* memiliki dampak langsung terhadap berkurangnya kualitas dan kuantitas hubungan dalam keluarga. Dampak lainnya yang dapat terjadi akibat perilaku *phubbing* adalah perasaan tidak dihargai oleh anggota keluarga, berkurangnya etika dalam berinteraksi serta sopan santun, terlupa akan kewajibannya baik kewajiban sebagai anggota keluarga ataupun kewajiban sebagai umat beragama (Sirupang, *et al.*, 2020). *Phubbing* membuat menurunnya kesempatan berkomunikasi secara langsung antar anggota keluarga.

Dalam istilah *phubbing* terdapat sebuah bagian yang mengkualifikasikan secara khusus perilaku *phubbing* yang terjadi pada orang tua, sehingga tanpa disadari para orang tua melakukan kegiatan *phubbing* ketika sedang mendidik anak. Peristiwa tersebut dikenal sebagai *parental phubbing*. *Parental phubbing* adalah fenomena

yang terjadi ketika orang tua melakukan phubbing saat berinteraksi dengan anaknya (Wang, *et al.*, 2020). Dalam sebuah penelitian disebutkan bahwa orang tua yang melakukan *phubbing* juga memiliki dampak dengan perilaku bermasalah anak yang kecanduan terhadap *smartphone* (Hong, *et al.*, 2019). *Parental phubbing* juga memiliki pengaruh pada anak dalam masa remaja yang dapat menyebabkan banyak remaja yang mengalami depresi (Xie & Xie, 2020).

Para orang tua yang memiliki anak pada usia 18-25 tahun, diperkirakan berada dalam rentan usia awal dewasa madya. Pada usia tersebut, berbagai macam tuntutan kehidupan semakin kompleks terjadi (Hurlock, 1980). Selain itu pada masa ini, produktivitas seseorang sedang berada pada emasnya. Sejalan dengan masa produktif dewasa madya yang menjadi puncak titik karier seseorang (Hurlock, 1980). Dalam melakukan pekerjaan, seseorang tentu saja membutuhkan perangkat elektronik gawai demi mempermudah komunikasi serta pekerjaannya. Selain untuk bekerja, para orang tua juga sering menggunakan gawai untuk sekedar mencari hiburan diberbagai platform sosial media. Hal inilah yang menyebabkan banyak orang tua yang masih mengerti dan paham dalam menggunakan *smartphone*/gawai dalam kehidupan sehari-harinya.

Kim, *et al.* (2020), menyatakan bahwa ketergantungan orang tua pada *smartphone*, terutama ibu memiliki korelasi negatif dengan pola pengasuhan. Pola pengasuhan yang negatif dapat berkontribusi pada melemahnya hubungan antar orang tua anak yang akan memicu gangguan perkembangan dan kompetensi diri dalam aspek psikologis anak (Jeong & Shin, 2011). *Parental phubbing* telah ditetapkan sebagai salah satu faktor yang dapat mengurangi ikatan antara orang tua dan anak-anak (Xie, *et al.*, 2019).

Pada tahun 2019 Al-Saggaf dan Macculloch melakukan penelitian terkait *phubbing and social relationships*. Responden dalam penelitian ini terdiri dari 387 peserta yang sebagian besar berkewarganegaraan Australia. Dalam penelitian tersebut terungkap bahwa para responden lebih sering melakukan *phubbing* saat sedang Bersama keluarga, pasangan, ataupun teman, ketimbang dengan orang di lingkungan kantor ataupun orang asing. Oduor, *et al.* (2016), juga melakukan penelitian serupa

terkait perilaku *phubbing* dalam hubungan keluarga. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* dapat terjadi dalam aktivitas sehari-hari di rumah, seperti saat di dapur, ruang makan ketika sedang melakukan makan bersama, kamar tidur, ruang tamu dan ruang keluarga saat sedang berkumpul, bahkan hingga kamar mandi. Karena penggunaan gawai yang terlalu intens dalam kesehariannya, maka hubungan keluarga yang seharusnya dekat dan intens, akan memiliki jarak atau kerenggangan.

Peneliti tertarik untuk membahas mengenai fenomena di atas karena kondisi tersebut banyak terjadi di masyarakat saat ini. Saat ini masih banyak orang yang beranggapan jika anak yang telah beranjak dewasa sudah tidak terlalu membutuhkan peranan orang tua dalam kehidupannya, sehingga interaksi yang terjadi memang sudah berkurang. Namun, pada kenyataan interaksi masih dibutuhkan mengingat banyaknya perilaku menyimpang yang terjadi belakangan ini. Dalam penelitian kedua variabel, peneliti berfokus pada sudut pandang anak terhadap orang tuanya. Peneliti ingin melihat sejauh mana interaksi yang terjadi antara orang tua dan anak saat orang tua tengah melakukan *phubbing*.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana fenomena *alone together* berdampak pada interaksi antara orang tua dan anak?
2. Bagaimana gambaran interaksi antara orang tua dan anak?
3. Bagaimana gambaran perilaku *parental phubbing* di dalam keluarga?

## 1.3 Pembatasan Masalah

Peneliti menetapkan batasan masalah berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah dengan tujuan untuk memfokus masalah yang akan diangkat.



Dalam penelitian ini batasan permasalahannya adalah untuk melihat hubungan *parental phubbing* dan interaksi orang tua dan anak dalam fenomena *alone together*.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang serta batasan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat hubungan antara *parental phubbing* dengan interaksi orang tua dan anak dalam fenomena *alone together*?”

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan bukti empiris serta melihat hubungan antara *parental phubbing* dengan interaksi orang tua dan anak dalam fenomena *alone together*.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

##### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Secara teori, diharapkan penelitian ini diharapkan dapat menjadikan bahan rujukan atau referensi untuk penelitian selanjutnya, dengan variabel *parental phubbing* dan variabel interaksi orang tua dan anak. Selain itu peneliti juga berharap penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan memperluas wawasan mengenai hubungan *parental phubbing* dengan interaksi orang tua dan anak.

##### **1.6.2 Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Penulis**

Penelitian ini dapat menambah wawasan serta pengalaman langsung penulis dalam melakukan penelitian kuantitatif seputar *parental phubbing* dan interaksi orang tua – anak.

**b. Bagi Masyarakat**

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai pengertian *parental phubbing* dan juga mengenai pentingnya sebuah interaksi yang terjadi diantara orang tua dan anak. Penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan kesadaran mengenai bahaya-bahaya *phubbing* sehingga masyarakat dapat lebih cermat dalam bersikap kedepannya.

**c. Bagi Fakultas Pendidikan Psikologi**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kajian literatur mengenai hubungan *parental phubbing* dan interaksi orang tua dan anak.



*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*