

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam era yang semakin maju dan canggih, kehadiran perangkat digital dianggap sebagai acuan dalam mengakses informasi dan konektivitas dalam berkomunikasi. Bahkan, kecanggihan era saat ini mampu merubah secara dramatis cara kita berinteraksi dan berkomunikasi. Dari masa ke masa perangkat-perangkat yang hadir di era digital semakin mengalami peningkatan, sehingga semakin memudahkan dalam mengakses informasi dan konektivitas tanpa adanya batasan, salah satunya *smartphone* (ponsel pintar). Dalam masyarakat era digital saat ini, kehadiran *smartphone* dianggap sebagai pijakan dalam banyak hal, mulai dari mengakses informasi hingga melakukan komunikasi jarak jauh. Maka dari itu, kepemilikan *smartphone* dapat dikatakan sudah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia, bahkan perangkat tersebut sudah menjadi kebutuhan primer bukan lagi kebutuhan tersier maupun sekunder. Awalnya *smartphone* muncul hanya sebagai alat untuk melakukan komunikasi saja, tetapi seiring berjalannya waktu, perangkat tersebut dimodifikasi sedemikian rupa hingga menjadi sangat canggih dengan menghadirkan fitur-fitur menarik yang memungkinkan penggunanya melakukan berbagai aktivitas seperti mengakses internet, mengirim email, berkirim pesan, mengambil foto atau selfie, dan masih banyak lagi.

Dengan adanya akses internet, ketika seseorang memiliki *smartphone* maka ia merasa seolah-olah seluruh dunia berada dalam genggamannya, karena dikatakan fungsi internet pada *smartphone* tersebut memungkinkan penggunanya dengan mudah mengakses berbagai media sosial seperti *WhatsApp*, *Twitter*, *Instagram*, *Facebook*, *Line*, dan aplikasi lainnya. Melalui media sosial tersebut, kita dapat dengan mudah berkomunikasi dengan kerabat yang jaraknya jauh dari kita. Kemunculan *smartphone* telah mengubah cara masyarakat dalam berkomunikasi dengan orang lain, sebagian masyarakat sudah mampu memanfaatkan teknologi dengan bijak, namun sebagian lainnya masih menggunakan teknologi

tersebut dengan kurang bijak. Keberadaan *smartphone* dinilai telah menjadi alat serbaguna yang mengakomodasi berbagai kebutuhan penggunanya.

Smartphone menjadi pilihan utama bagi orang-orang untuk melakukan aktivitas mereka, karena bentuknya yang memudahkan untuk dibawa kemana saja, begitu pula dengan harga *smartphone*. Dikarenakan harganya yang cukup terjangkau, menjadikan *smartphone* teknologi yang wajib untuk dimiliki. Hal tersebut berdampak terhadap peningkatan permintaan pasar *smartphone*. Berikut daftar negara dengan pengguna *smartphone* terbanyak:

Tabel 1.1
Daftar Negara Pengguna *Smartphone* terbanyak tahun 2024

No	Negara	Jumlah (juta)
1	Cina	974.69
2	India	659
3	Amerika Serikat	276.14
4	Indonesia	187.7
5	Brasil	143.43
6	Rusia	106.44
7	Jepang	97.44
8	Nigeria	83.34
9	Meksiko	78.37
10	Pakistan	72.99

(Sumber: Statista, 2024)

Berdasarkan tabel 1.1 menurut data yang diperoleh *Statista Research Department*, Indonesia menjadi pasar *smartphone* nomor 4 di dunia setelah China, India, dan Amerika Serikat dengan jumlah pengguna *smartphone* mencapai lebih dari 187 juta. Bahkan, diperkirakan tingkat kepemilikan *smartphone* di Indonesia akan terus mengalami peningkatan antara tahun 2024 dan 2029 dengan total sebesar 6,1 poin persentase, sehingga diperkirakan mencapai 97% pada tahun 2029 (Laricchia, 2023). Kementerian Komunikasi dan Informatika juga menyebutkan bahwa jumlah pengguna ponsel pintar atau *smartphone* mencapai 167 juta jiwa mencakup 89% dari total penduduk Indonesia. Data yang diperoleh menurut Puslitbang Aptika IKP Kominfo dimana penggunaan *smartphone* paling banyak dari segi kelompok usia berada pada rentang usia 20-29 tahun sebesar 75,95%. Hingga penggunaan *smartphone* paling sedikit berada di

rentang usia 50-79 tahun sebesar 50,79%. Persentase penggunaan *smartphone* di Indonesia dari segi kelompok usia telah mencapai lebih dari 50 persen dari total masyarakat. Menggambarkan bahwa penggunaan *smartphone* sudah merambat pada usia lanjut (Adisty, 2022). Menurut data yang diperoleh We Are Social pada tahun 2022 bahwa tipikal pengguna *smartphone* dalam sehari rata-rata menghabiskan waktu kurang lebih 4 jam 48 menit dalam menggunakan *smartphone* mereka. Seiring dengan meningkatnya penggunaan *smartphone*, tentunya hal tersebut membuat jumlah pengguna internet pun mengalami peningkatan juga.

Tabel 1.2
Data Pengguna Internet di Indonesia

No	Tahun	Jumlah (juta)
1	2018	171,17
2	2019-2020	196,71
3	2021-2022	210,03
4	2022-2023	215,63

(Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2023)

Berdasarkan tabel 1.2 hasil survei APJII atau Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet terhadap perilaku pengguna internet menyebutkan dimana pengguna internet di Indonesia mencapai 215,63 juta orang pada 2022-2023. Jumlah tersebut meningkat 2,67% dibandingkan pada periode sebelumnya yang sebanyak 210,03 juta pengguna. Bahkan dalam tahun 2024, menurut APJII jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 220 juta jiwa dari total populasi 278 juta jiwa penduduk Indonesia tahun 2023. Yang berarti bahwa terdapat peningkatan yang konsisten terkait pengguna internet di Indonesia dalam lima tahun terakhir (Haryanto, 2024).

Berdasarkan besarnya data, tidak mengherankan bahwa *smartphone* menjadi teknologi yang paling penting bagi umat manusia, khususnya di Indonesia, untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari mereka. Orang-orang dari semua usia pasti memiliki teknologi genggam ini. Jumlah penggunaan *smartphone* bahkan dapat ditemukan dimana-mana bukan hanya dalam ranah domestik tetapi juga ranah publik. Hal tersebut membuat *smartphone* menjadi teman baik dalam kehidupan manusia, meskipun dalam penggunaannya didominasi oleh remaja.

Menurut Nurudin (dalam Hanafie) teknologi dengan segala kebutuhannya memang cukup membawa dampak menguntungkan dalam kehidupan manusia, tetapi aspek-aspek kemanusiaan yang selama ini dibutuhkan dan ada dalam pergaulan sosial menjadi kering atau dalam artian semakin hilang. Sentuhan dan pertemuan langsung antar manusia menjadi berkurang karena perkembangan teknologi komunikasi tersebut (Hanafie, 2019). Jika melihat dalam realita kehidupan pada saat ini, kehidupan remaja terlihat seperti kurang seimbang, karena remaja lebih menyukai kesendirian dengan *smartphonenya*, hanya berfokus pada *smartphonenya* ketika bersosialisasi dengan yang lain, mengakibatkan rasa acuh terhadap lingkungan sekitarnya (Damashinta, 2019). Berbeda dengan zaman dahulu, dimana kaum remaja belum mengenal *smartphone*, sehingga lebih sering melakukan komunikasi dua arah secara langsung baik dengan orang baru maupun orang lama. Menurut Turnbull (dalam Youarti & Hidayah, 2018) apabila seorang individu banyak menghabiskan waktunya untuk mengakses internet, maka ia hanya akan memiliki sedikit waktu untuk berkomunikasi dengan orang disekitarnya.

Banyak kemudahan yang diberikan oleh *smartphone* tidak jarang membuat penggunaannya melebihi batas aman, karena hal tersebut dapat menimbulkan perilaku menjadi “acuh tak acuh” atau tidak peduli terhadap sekitar (Kurnia et al., 2020). Sejalan dengan penelitian Anggraeni (dalam Kurnia et al., 2020) pada penelitiannya juga mengemukakan terkait efek negatif pada anak dalam penggunaan *smartphone* terjadi ketika mereka sibuk dengan perangkat tersebut dan melupakan tanggung jawabnya. Idealnya tugas dan tanggung jawab remaja adalah berfokus terhadap pengembangan tanggung jawab sosial ataupun melakukan interaksi dengan lingkungan sekitarnya, menjalin pola hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya yang berbeda gender dan etika moral yang berlaku di masyarakat, menerima dan memenuhi tingkah laku sosial tertentu yang bertanggung jawab di tengah masyarakat (Kurnia et al., 2020). Namun hal tersebut berbeda dengan generasi Milenial, yang mana dalam era tersebut cenderung terlalu sering menggunakan barang elektronik, seperti fokus pada

gawai/*smartphone* tanpa peduli dengan lingkungan sekitarnya. Kehadiran perangkat yang dapat menghubungkan seseorang dengan orang lain dengan secara mudah tanpa harus tatap muka justru membuat kita terlihat anti sosial di kehidupan nyata. Seringkali kita melihat sekelompok orang yang sedang berkumpul namun frekuensi mereka berbicara lebih rendah dibanding dengan memainkan *smartphone*-nya masing-masing.

Tindakan tidak peduli seseorang terhadap lingkungan di sekitarnya yang disebabkan oleh penggunaan *smartphone* yang berlebihan menimbulkan adanya perilaku yang dikenal dengan istilah *phubbing*. *Phubbing* adalah singkatan dari dua kata *phone* (telepon) dan *snubbing* (penghinaan) (Haigh dalam penelitian Chotpitayasunondh & Douglas, 2018). Karadağ et al. (2015) juga menyebutkan bahwa *phubbing* dapat digambarkan sebagai individu yang melihat *smartphone*-nya saat berbicara dengan orang lain, sibuk dengan *smartphone*-nya sehingga mengabaikan komunikasi interpersonalnya. Ia juga menjelaskan bahwa fenomena ini semakin meningkat sejalan dengan adanya peningkatan dalam penggunaan *smartphone*.

Perilaku *phubbing* banyak terjadi di kalangan masyarakat, karena mereka beranggapan bahwa hal tersebut sudah biasa terjadi. Mereka juga menganggap perilaku *phubbing* ini biasa terjadi dan dapat diterima oleh situasi saat ini tanpa melihat sisi negatif yang akan berdampak pada diri sendiri dan lingkungannya. *Phubbing* pada dasarnya terjadi pada semua kelompok usia (Karadağ et al., 2015). Namun, tentunya terdapat perbedaan dalam tingkat kecenderungan terhadap perilaku ini. (Ahn & Jung, 2016) menemukan kecenderungan *phubbing* lebih tinggi pada generasi muda dibandingkan individu yang lebih tua. Temuan lainnya juga menunjukkan bahwa individu yang lebih muda lebih sering melakukan *phubbing* daripada yang tua (Al-Saggaf & MacCulloch, 2019). Perkembangan teknologi tentunya memiliki dampak tersendiri pada tiap generasinya.

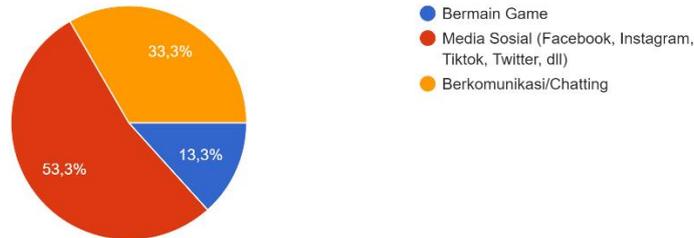
Fenomena *phubbing* tersebut tentunya dapat kita temukan hampir di seluruh sudut tempat, yang biasanya merupakan tempat yang dijadikan untuk berkumpul dan bercengkerama. Tidak dapat dipungkiri bahwa

seseorang melakukan perilaku *phubbing* dengan alasan untuk lari dari rasa bosan dari topik pembicaraan sehingga enggan untuk menyimak lebih dalam. Adanya kesadaran yang rendah dalam mendengarkan pembicaraan menjadi salah satu factor penyebab seseorang menjadi acuh tak acuh dalam berinteraksi. Akibatnya, perilaku *phubbing* membuat seseorang kehilangan rasa simpati dan empati saat sedang berinteraksi secara langsung. Hal tersebut dapat diperkuat dengan realita di lapangan, ketika setiap orang cenderung tidak dapat lepas dari penggunaan *smartphonenya* meskipun dalam keadaan berinteraksi dengan individu lainnya.

Tidak jarang kita melihat sejumlah orang yang sedang bercengkerama satu sama lain, namun terdapat di antara mereka satu atau lebih orang yang asyik sendiri dengan *smartphone*-nya. Misalnya di kafe, restoran *fast food*, mall, atau bahkan area publik yang modern dan kekinian yang sering digunakan oleh remaja untuk berkumpul. Di Jakarta, tempat-tempat yang menjadi lokasi favorit para remaja untuk berkumpul saat ini sudah tidak terhitung dimana remaja suka berkumpul untuk sekedar mengerjakan tugas, berbincang dengan teman, berbagi hobi jalan-jalan, berfoto, dan lainnya. Adapun salah satu area publik di Jakarta yang terletak di Blok M Jakarta selatan, diberi nama M Bloc Space. M Bloc Space sering dikunjungi oleh berbagai kalangan dan juga usia, mulai dari siswa SMP, siswa SMA, mahasiswa, bahkan orang-orang yang sudah berkeluarga juga tidak jarang terlihat di wilayah tersebut. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa memang jumlah pengunjungnya lebih banyak dari kaum muda.

Lokasi penelitian dipilih di Area Publik M Bloc Space yang sering dikunjungi oleh remaja untuk berkumpul namun menggunakan *smartphone* secara bersamaan. Keputusan ini didasarkan pada observasi peneliti bahwa banyaknya remaja yang berkumpul dan menghabiskan waktu di tempat tersebut bersama teman-temannya sambil menggunakan *smartphone* mereka. Maka dari itu, peneliti bermaksud untuk menjelajahi apakah perilaku ini juga berpengaruh pada intensitas komunikasi mereka.

Gambar 1.1
Persentase Kegiatan Penggunaan *Smartphone* di M Bloc Space



(Sumber: Pra Penelitian Oleh Peneliti, 2023)

Penelitian ini diperkuat dengan pra penelitian yang dilakukan peneliti kepada 15 pengunjung wilayah tersebut setuju bahwa sering menggunakan *smartphone*-nya saat sedang berkumpul dengan teman-temannya dengan 8 dari 15 di antaranya memilih media sosial (Facebook, Instagram, TikTok, Twitter, dll) sebagai kegiatan yang sering dilakukan mereka saat sedang menggunakan *smartphone*. Sedangkan 5 dari 15 di antaranya memilih berkomunikasi/*chatting* (WhatsApp, Line, Telegram) sebagai kegiatan yang sering dilakukannya saat menggunakan *smartphone*. Dan 2 lainnya memilih kegiatan bermain game saat menggunakan *smartphone*, karena berdasarkan observasi peneliti responden yang memilih kegiatan bermain game tersebut asyik dengan *smartphone*-nya walau sedang bersama dengan temannya saat berkumpul, kegiatan tersebut biasa dikenal dengan istilah *maabar* (*main bareng*). Mengingat di lokasi penelitian ini penggunaan *smartphone* tersebut didukung oleh adanya fasilitas wifi yang tersebar di Area Publik tersebut.

Kualitas komunikasi turut berperan penting dalam berkomunikasi, seseorang yang terindikasi melakukan *phubbing* pada saat berkomunikasi akan memberikan persepsi buruk karena adanya anggapan perilaku *phubbing* tidak dapat mengirim dan menerima pesan dengan baik. Hal tersebut dikarenakan mereka yang cenderung sibuk menggunakan *smartphone*-nya dan mengabaikan percakapan yang sedang berlangsung.

Idealnya komunikasi itu mencakup komunikasi yang efektif, terbuka, dan hangat. Hal tersebut termasuk membahas terkait pesan yang ingin

disampaikan dengan cara yang hangat dan terbuka. Komunikasi dua arah antara yang sedang berbicara dengan lawan bicara juga dianggap ideal, yang mana kedua belah pihak harus ikut terlibat didalamnya. Selain itu, bagian dari komunikasi yang efektif adalah kemampuan untuk mendengarkan dan memahami, serta menghindari kritikan dan membahas kesalahan secara berulang. Dengan demikian, komunikasi yang ideal tentunya melibatkan keikutsertaan, keterbukaan, dan keterampilan komunikasi yang baik.

Terlebih dengan banyaknya ditemukan kasus perilaku *phubbing* di Indonesia pada lingkungan sosial di ranah publik maupun domestik. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh *phubbing* yang dilakukan di area publik terhadap intensitas komunikasi dengan sekitarnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan data-data yang diperoleh dari latar belakang, dapat disimpulkan bahwa terdapat identifikasi masalah dalam penelitian ini, antara lain:

1. Apakah intensitas komunikasi pengguna *smartphone* di kalangan masyarakat tinggi?
2. Apakah intensitas komunikasi pengguna *smartphone* berpengaruh di kalangan masyarakat?
3. Apakah terdapat pengaruh perilaku *phubbing* di era digital terhadap intensitas komunikasi di Area Publik?

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini digunakan untuk mencegah pelebaran pembahasan dan untuk lebih mengerucutkan pembahasan, sehingga akan menemukan kevalidan didalamnya, yaitu: "Pengaruh Perilaku *Phubbing* terhadap Intensitas Komunikasi di Area Publik M Bloc Space"

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah terdapat Pengaruh Perilaku *Phubbing* terhadap Intensitas Komunikasi di Area Publik M Bloc Space?”

E. Kegunaan Penelitian

1. Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi, pengetahuan, pemahaman tentang pengaruh *phubbing* terhadap intensitas komunikasi di area publik juga memberikan kontribusi literatur dan dapat dijadikan sebagai acuan atau sumber referensi untuk penelitian selanjutnya dengan topik yang terkait. Kemudian penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut oleh peneliti selanjutnya terkait perilaku *phubbing* dan intensitas komunikasi.

2. Praktis

1) Bagi Peneliti

Memberikan wawasan baru serta sebagai bentuk pengaplikasian ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan.

2) Bagi Masyarakat Umum

Menambah wawasan serta informasi terkhusus kepada kalangan Masyarakat terkait pengaruh perilaku *phubbing* terhadap intensitas komunikasi di Area Publik.

3) Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat dipergunakan untuk bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan variabel yang sama atau terkait. Peneliti selanjutnya juga dapat memperluas populasi penelitian agar dapat digeneralisasikan.