

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk sosial, yaitu makhluk yang dalam kehidupannya tidak dapat melepaskan diri dari pengaruh manusia lain. Selain itu, karena dalam diri manusia ada dorongan untuk berhubungan ataupun berinteraksi dengan orang lain dan adanya kebutuhan sosial untuk hidup berkelompok dengan orang lain. Interaksi Sosial adalah suatu hubungan yang saling timbal balik antar individu satu dengan yang lainnya (Soekanto, 1982). Masing-masing orang yang terlibat dalam interaksi sosial memainkan peran secara aktif. Apabila dua orang bertemu, interaksi sosial dimulai pada saat itu.

Dalam konteks kehidupan masyarakat, peran individu sebagai makhluk sosial sangat penting dalam terjadinya interaksi baik secara psikologis maupun hubungan timbal balik antara individu dengan individu lainnya. Hubungan ini mencerminkan pentingnya interaksi yang terjalin dalam kehidupan, dan interaksi sosial ini menjadi faktor utama dalam membentuk hubungan antar individu. Proses bergaul atau berinteraksi pada masa remaja memiliki peranan yang signifikan, karena pada masa ini individu memiliki banyak tuntutan dalam mengembangkan kemampuan dan pengalaman. Dengan interaksi sosial, manusia berbagi pengalaman, mempelajari hal baru mempelajari dan menerapkan cara-cara untuk mengatasi permasalahan dalam kehidupan sosial (Soekanto, 1990). Selain itu, masa perkembangan juga melibatkan perkembangan fisik, psikis, dan yang tidak kalah pentingnya adalah perkembangan sosial. Bagi remaja, kebutuhan untuk berinteraksi dengan orang di luar lingkungan keluarga sangatlah penting dan memiliki pengaruh yang besar, terutama dalam interaksi dengan teman sebaya (Widodo & Pratitis, 2013).

Di lingkungan sekolah, siswa terlibat dalam berbagai jenis interaksi yang mencerminkan dinamika kehidupan sosial. Interaksi antar siswa dapat terjadi dalam konteks pembelajaran, seperti diskusi kelompok, proyek kolaboratif, dan tanya jawab di kelas. Selain itu, interaksi sosial juga terwujud melalui kegiatan luar kelas, seperti kegiatan ekstrakurikuler, klub, dan pertemuan organisasi siswa. Salah satu

contoh interaksi yang umum terjadi adalah saling menyapa antar siswa, melaksanakan tugas piket juga menjadi contoh interaksi di mana siswa berkolaborasi dalam menjaga kebersihan. Selanjutnya, siswa juga menunjukkan empati dengan cara menjenguk teman yang sedang sakit. Tindakan ini tidak hanya menunjukkan perhatian terhadap sesama siswa, tetapi juga memperkuat ikatan persaudaraan di antara mereka. Interaksi siswa di sekolah mencakup berbagai perilaku yang melibatkan aspek-aspek sosial, emosional, dan moral, yang semuanya berkontribusi pada pembentukan karakter dan keterampilan sosial (Widiyanti & Asri, 2023).

Terdapat permasalahan dalam interaksi sosial adalah kurang peduli ketika sedang melakukan percakapan, cenderung mengabaikan karena kurang fokus pada lawan bicara, kurang berpartisipasi aktif selama percakapan, tidak menjaga penuh perhatian, bahkan meminta mengulang pertanyaan ketika berdiskusi. Beberapa permasalahan yang sering terjadi pada remaja antara lain kesulitan dalam persahabatan, kesulitan memperoleh penyesuaian dalam kegiatan kelompok, kesulitan mewujudkan hubungan yang harmonis, dan kesulitan dalam menghadapi situasi sosial yang baru. Faktor yang menjadi determinan terjadinya pergeseran pola interaksi pada masyarakat, terdiri atas dua. pertama, faktor eksternal: perkembangan teknologi. Kedua, faktor internal: ketergantungan *smartphone* dan perilaku *phubbing* yang terjadi dikalangan remaja saat ini (Syahrah et al., 2020). Perubahan signifikan dalam preferensi siswa terkait interaksi sosial terjadi, dengan lebih banyak keterlibatan dalam interaksi secara virtual melalui *smartphone* pasca COVID-19.

Pandemi COVID-19 memaksa semua orang untuk merubah pola interaksi yang pada awalnya secara luring namun berubah menjadi daring atau secara online (dalam jaringan). Pergeseran ini memaksa semua orang untuk lebih sering menggunakan gadget dan internet dalam melakukan interaksi, mulai dari bekerja *Work From Home* (WFH) hingga belajar online dirumah. Pasca pandemi COVID-19, keterbatasan mobilitas fisik dan kebijakan pembatasan sosial telah merubah pola interaksi sosial siswa di lingkungan sekolah. Meskipun awalnya merupakan respons terhadap keterbatasan fisik, namun lama kelamaan, siswa mulai merasa nyaman dengan pola interaksi baru ini. Meskipun keterbatasan mobilitas mungkin

telah menjadi pemicu awal, adaptasi terhadap teknologi dan kenyamanan dengan bentuk interaksi baru ini menandakan perubahan dalam dinamika sosial siswa dalam jangka panjang.

Siswa membutuhkan kegiatan bersosialisasi yang tinggi karena dapat dengan mudah bergaul dan membentuk interaksi sosial secara mandiri tanpa ada yang dapat membatasinya. Siswa dapat dengan mudah merubah sifatnya berdasarkan bagaimana dan dengan siapa mereka menjalin interaksi sosial terkhusus di lingkungan sekolah dengan teman sebayanya. Dengan berinteraksi dengan sesama teman sebaya di lingkungan sekolah sangatlah diperlukan orang yang pandai berinteraksi pasti dia lebih banyak mendapatkan pengetahuannya (Triatmojo, 2020).

Pentingnya bersosialisasi daripada menghabiskan banyak waktu bermain *smartphone* karena manusia tidak bisa memenuhi kehidupannya sendiri, mereka membutuhkan orang lain untuk membantu dan memenuhi kebutuhannya, adanya keinginan untuk berkomunikasi, setiap individu membutuhkan interaksi antar sesama secara langsung untuk memenuhi kebutuhannya, sosialisasi dalam mengembangkan potensi demi menjadi pribadi yang baik dalam masyarakat, dan memberikan dampak positif pada fungsi otak karena dengan berinteraksi sosial manusia mampu meningkatkan memori otak (Safitri, 2020).

Interaksi ditimbulkan oleh bermacam-macam hal yang merupakan dasar dari peristiwa sosial yang lebih luas. Kurangnya interaksi sosial akan menyulitkan remaja untuk mencapai hubungan yang baik dengan dengan individu lain. Hal ini dikarenakan pada kehidupan sosial remaja diharapkan untuk dapat bergaul dan menjalin hubungan dengan individu lain yang didasarkan atas rasa saling menghargai dan menghormati (Puteri & Wangid, 2018).

Kehadiran *smartphone* menjadikan pengguna jarang bersosialisasi dengan orang-orang disekitarnya. Kemudahan bersosialisasi dengan *smartphone*, justru membuat terlihat anti-sosial di kehidupan nyata sebab pecandu *smartphone* akan sulit untuk berinteraksi atau mengobrol dengan kawan karena mereka lebih tertarik dan perhatiannya hanya tertuju pada *smartphone*. Sekelompok remaja yang sedang berkumpul bersama dalam satu tempat, namun frekuensi mereka berbicara lebih rendah dibanding dengan menggunakan *smartphonanya* masing-masing.

Fenomena yang terjadi tidak jarang remaja lebih memilih memainkan atau menggunakan *smartphone* pada saat ditengah-tengah suatu kegiatan atau sosialisasi dengan teman sebaya. Hal ini tampak ketika jam istirahat beberapa siswa laki-laki memilih tetap berada di kelas untuk bermain game online. Saat sedang berkumpul bersama, mereka cenderung sibuk dengan *smartphone* masing-masing. Saat berkumpul yang seharusnya digunakan untuk saling berinteraksi secara langsung tetapi pada kenyataannya mereka asyik dengan internetnya. Remaja yang asyik dengan internetnya cenderung lambat dalam merespons dan tidak melihat siapa yang sedang diajak bicara. Remaja yang kecanduan internet mengaku bahwa prestasi akademik mereka menurun akibat penggunaan internet yang berlebihan. Seringkali interaksi dan komunikasi yang dinamis dan adanya timbal balik tersebut menurun kuantitas dan kualitasnya pada interaksi tatap muka.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di salah satu SMP negeri di Jakarta, dari hasil observasi langsung dan wawancara dari guru bimbingan konseling dikatakan bahwa sebagian besar siswa memiliki *smartphone* dan setiap kelas memiliki grup sosial media yang digunakan untuk interaksi di kelas, cara ini cukup efektif untuk komunikasi di kelas tetapi untuk komunikasi tatap muka secara individu sangat kurang. Observasi yang dilakukan pada jam istirahat banyak siswa yang duduk menyendiri ataupun berkelompok tetapi sibuk memainkan *smartphone* miliknya masing-masing tanpa ada interaksi yang terjadi antara siswa satu dengan yang lainnya.

Saat dilakukan wawancara pada 10 siswa, 6 siswa mengatakan lebih senang menggunakan *smartphone* daripada mengobrol dengan teman-temannya. Siswa mengatakan biasa menggunakan *smartphone* saat jam istirahat selama 10 menit dengan membuka sosial media dan game. Saat dirumah siswa mengatakan menggunakan *smartphone* lebih sering dengan durasi 2-3 jam setiap kali memainkan *smartphone* dan selalu membawa *smartphone* tersebut kemanapun mereka pergi, sedangkan 4 siswa mengatakan tidak terlalu sering menggunakan *smartphone* saat jam istirahat. Siswa mengatakan lebih baik membaca buku di perpustakaan atau membahas pelajaran serta curhat dengan temannya. Siswa menggunakan *smartphone* saat berada di rumah dengan durasi yang tidak terlalu lama.

Permasalahan dalam interaksi sosial terkait dengan praktik remaja mengabaikan atau mengesampingkan orang lain dalam situasi sosial karena terlalu fokus pada *smartphone*. Hal ini mengakibatkan berbagai dampak negatif, termasuk terputusnya komunikasi yang dapat mengganggu aliran percakapan, membuat orang yang diabaikan merasa tidak dihargai, dan merusak hubungan interpersonal. Akibatnya, kualitas hubungan dapat menurun, dan orang yang sering mengabaikan orang lain melalui *smartphone* cenderung memiliki hubungan yang lebih rapuh. Ini juga dapat menyebabkan isolasi sosial, stres, kecemasan, dan penurunan kualitas hidup. Jika tidak diatasi dapat mengakibatkan hilangnya hubungan dan peluang penting dalam kehidupan sosial.

Saat ini, penggunaan *smartphone* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan remaja, yang menyebabkan perubahan dalam pola interaksi sosial. *Phubbing*, perilaku mengabaikan orang lain demi perangkat elektronik, telah menjadi fenomena yang semakin umum di kalangan remaja. *Phubbing* dapat digambarkan sebagai individu yang memilih *smartphone* saat berbicara dengan orang lain, berurusan dengan telepon seluler dan melarikan diri dari komunikasi interpersonal (Hafizah et al., 2021). Remaja cenderung terlalu terikat pada *smartphone*, menggunakan waktu luang untuk bermain game, mengakses media sosial, atau terlibat dalam aktivitas digital lainnya. Akibatnya, interaksi sosial langsung dengan teman sebaya dan keluarga dapat terganggu.



Gambar 1.1 Jumlah Penggunaan Internet di Indonesia
Sumber: APJII (2022)

Jumlah pengguna internet di Indonesia terus meningkat setiap tahunnya. Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), ada 210,03 juta pengguna internet didalam negeri pada periode 2021-2022. Jumlah itu meningkat 6,78% dibandingkan pada periode sebelumnya yang sebesar 196,7 juta orang. Hal itu pun membuat tingkat penetrasi internet di Indonesia menjadi sebesar 77,02%. Melihat usianya, tingkat penetrasi internet paling tinggi di kelompok usia 13-18 tahun, yakni 99,16%. Posisi kedua ditempati oleh kelompok usia 19-34 tahun dengan tingkat penetrasi sebesar 98,64%. Tingkat penetrasi internet di rentang usia 35-54 tahun sebesar 87,30%. Sedangkan, tingkat penetrasi internet di kelompok umur 5-12 tahun dan 55 tahun ke atas masing-masing sebesar 62,43% dan 51,73%. Indonesia tercatat sebagai Negara yang memiliki pengguna *smartphone* terbesar keempat setelah Negara China, India dan Amerika (Vandelis et al., 2019).

Hal tersebut menunjukkan bahwa remaja atau generasi muda merupakan pengguna internet terbanyak di Indonesia. Rata-rata waktu mengakses internet penduduk di Indonesia selama 7 jam 59 menit, hampir 8 jam. Pengguna internet di Indonesia memakan hampir setengah waktu sadarnya yaitu 16jam/hari untuk mengakses internet. Dibandingkan dengan negara lain, Indonesia menempati peringkat 8 dunia dengan waktu akses internet terlama (Fadilah et al., 2022).

Remaja cenderung terlalu terikat dengan perangkat, menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game*, menggunakan media sosial, atau menonton konten digital. Dampak perilaku kecanduan *smartphone*, kecanduan internet, kecanduan media sosial, kecanduan *game online* disebabkan tidak adanya kontrol atau batas waktu dalam penggunaan *smartphone*. Didominasi saat kontak sosial negatif, dengan ditandai dengan kontak sosial yang dihasilkan pelaku. Pelaku mengalami hilangnya etika saat berinteraksi sosial secara langsung dan mengikis sifat simpati dan kepekaan terhadap lingkungan sekitar sebagai kecenderungan rawan ketika meniru salah satu orang terdekat dan kehilangan kontrol (Mujtaba et al., 2023).

Hal ini menyebabkan kurangnya interaksi sosial langsung dan mengurangi kemampuan remaja untuk berkomunikasi secara efektif dalam situasi interpersonal. Ketika remaja terlalu fokus pada layar, remaja dapat kehilangan kepekaan terhadap tanda-tanda nonverbal yang penting dalam komunikasi. Ini dapat menghambat

pemahaman dan empati terhadap orang lain, mengurangi kedalaman interaksi sosial. Masalah *phubbing* pada remaja saat ini mempengaruhi komunikasi, hubungan sosial, tingkat empati, dan menciptakan ketergantungan pada *smartphone*, yang semuanya memiliki dampak negatif pada perkembangan dan kualitas interaksi sosial.

Phubbing terjadi karena pengguna tidak mampu memanfaatkan teknologi dengan bijak (berlebihan terhadap pengguna *smartphone*). Hal ini disebabkan karena seseorang merasa bosan dan kurang berminat untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya (Andina & Barida, 2021). Seorang remaja yang melakukan perilaku *phubbing*, umumnya mereka akan melakukan tindakan acuh dan mengabaikan orang lain dengan cara hanya berfokus kepada telepon genggamnya saja, hal ini sangat dapat menimbulkan konflik terhadap orang lain. Dengan kata lain, seorang remaja yang melakukan tindakan *phubbing* telah melakukan perilaku mal-adaptif. Jadi jika ingin merubah perilaku tersebut, maka sebaiknya tidak hanya mengubah perilakunya saja, namun juga merubah hal yang menyangkut kognitifnya (Meinanto et al., 2022).

Efek negatif pada anak dalam penggunaan *smartphone* terjadi ketika anak sibuk dengan *smartphone* dan melupakan tanggung jawabnya seperti mengerjakan tugas sekolah dan belajar pada saat ujian, namun hal ini tidak hanya dilihat pada anak-anak tetapi juga pada remaja (Anggraeni, 2016). Idealnya tugas dan tanggung jawab remaja yaitu fokus pada upaya pengembangan tanggung jawab sosial/berinteraksi dengan lingkungan sekitar, mencapai pola hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya berbeda jenis kelamin dan etika moral yang berlaku di masyarakat, menerima dan mencapai tingkah laku sosial tertentu yang bertanggung jawab di tengah-tengah masyarakat (Hurlock, 1990). Namun hal ini berbeda pada generasi milenial, dimana dalam era ini kecenderungan dalam penggunaannya berlebihan seperti fokus dengan *smartphone*, tidak peduli dengan lingkungan sekitar.

Kecenderungan seseorang untuk melakukan *phubbing* semakin hari semakin meningkat yang pada akhirnya menjadi suatu pola hubungan sosial pada masyarakat juga mengalami suatu perubahan. Bentuk perubahan yang paling terlihat adalah pada saat seseorang melakukan Interaksi Sosial. Kaunt (Spark, 2013)

menyatakan bahwa seseorang yang menggunakan ponsel secara berlebihan akan mengalami *short attention span* atau gangguan pemusatan perhatian. Pada level tersebut, seseorang tidak dapat memahami informasi yang didengar secara utuh. Lebih lanjut, Kaunt (2013) menjelaskan bahwa semakin sering seseorang menggunakan internet, maka semakin besar pula kemungkinan seseorang terisolasi dari lingkungannya. Bukan hanya itu, keretakan hubungan yang terjadi dalam relasi sosial diduga karena adanya Perilaku *Phubbing*.

Kebutuhan manusia untuk saling berinteraksi dapat tergeser karena keberadaan *smartphone*. Sebagaimana dalam penelitian terdahulu, Orang yang sudah terkena fenomena *phubbing* maka akan sulit untuk bersosialisasi dengan masyarakat yang ada disekitarnya karena lebih mengutamakan ponsel genggamnya daripada lingkungan sekitar. Ironisnya bahkan ketika berkomunikasi secara langsung dengan tatap muka, individu masih lebih banyak mementingkan apa yang harus ditampilkan di media sosial ketimbang bagaimana membangun interaksi dan relasi yang baik. Sehingga intensitas kedekatan malah menjadi berkurang meskipun telah bertemu, berbanding terbalik dengan intensitas ketika bertemu melalui media sosial yang ada di *smartphone*. Fenomena *phubbing* ini akan sangat berdampak buruk pada masalah interaksi sosial remaja jika dibiarkan tanpa ada penanganan sama sekali (Kadafi et al., 2020).

Dampak yang dihasilkan dari tindakan *Phubbing* adalah kehilangan kualitas dari sebuah interaksi, tidak puas dengan interaksi yang mereka lakukan, hilangnya kepercayaan saat berinteraksi, merasa hilangnya kedekatan yang dirasakan saat munculnya kehadiran *smartphone*, merasa cemburu, dan mengacaukan *mood* (Douglas et al., 2018). *Phubbing* merupakan salah satu penyebab terjadinya kerenggangan hubungan. Interaksi sosial semakin berkurang, karena komunikasi tidak akan berjalan lancar jika salah satu lawan bicara kita selalu terfokus pada *smartphone*. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk mengetahui lebih dalam lagi mengenai dampak *phubbing* terhadap kualitas interaksi sosial yang terjadi antara remaja dengan teman sebaya, yang berjudul “Pengaruh Perilaku *Phubbing* Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Remaja mengalami kesulitan dalam memprioritaskan dan menghargai interaksi sosial langsung.
2. Remaja kurang keterampilan mendengarkan yang kurang baik dapat menghambat komunikasi efektif antara remaja dengan teman sebaya, guru, dan orang tua, yang berpotensi menyebabkan kesalahpahaman dan konflik sosial.
3. Remaja kurang memahami pentingnya memberikan perhatian penuh kepada orang lain dalam situasi interaksi sosial.
4. Remaja kurang dalam keterampilan komunikasi tatap muka kesulitan untuk membangun hubungan sosial yang dalam dan bermakna, yang penting untuk perkembangan sosial.

1.3. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini digunakan untuk mencegah pelebaran pembahasan dan untuk lebih mengerucutkan pembahasan dalam penelitian sehingga akan menemukan kevalidasi didalamnya, yaitu: Pengaruh perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial pada remaja.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas maka dapat diidentifikasi rumusan masalah yaitu apakah terdapat pengaruh perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial pada remaja?

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu:

1.5.1 Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber pengetahuan mengenai perilaku *phubbing* dan interaksi sosial.

- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk acuan penelitian-penelitian selanjutnya.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan dapat dikembangkan bagi peneliti selanjutnya terutama tentang pengaruh perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial pada remaja.

- b. Orangtua

Dapat dijadikan sebagai bahan pemahaman konsep interaksi sosial dan mengatasi perilaku *phubbing* pada remaja.

- c. Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk menambah ilmu pengetahuan mengenai perilaku *phubbing* dan interaksi sosial, serta menjadi bahan bacaan dan referensi bagi mahasiswa lain.

- d. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman tentang fenomena *phubbing* dan dampaknya, meningkatkan kesadaran tentang konsekuensi negatif *phubbing*, mengembangkan kebijakan sekolah yang mengatasi masalah *phubbing*, merancang intervensi untuk mengurangi *phubbing* dan mempromosikan interaksi sosial yang sehat, serta memberikan dasar bagi penelitian lanjutan.