

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi tak dapat dipungkiri bahwa saat ini telah memberikan banyak pengaruh dan kemudahan, terutama teknologi komunikasi dan informasi. Jika dahulu orang berkomunikasi mengharuskan bertatap muka secara langsung, maka pada era digital seperti saat ini, seseorang tidak lagi diharuskan bertemu untuk hanya sekedar menyampaikan pesan maupun informasi. Sebab, perkembangan teknologi di era digital telah mempermudah aktivitas manusia hanya sekali genggam saja.

Perkembangan teknologi ini adalah *smartphone*, yaitu teknologi yang mampu membantu manusia hampir dalam semua aktivitasnya seperti dalam berkomunikasi, bekerja, mencari informasi, menjadi media belajar, menyimpan data pribadi, mengabadikan momen, hingga menghibur diri. Semua kemudahan tergabung menjadi satu di dalam *smartphone*. Ditambah dengan kehadiran fitur baru seperti media sosial dan teknologi jaringan internet 4G, semakin memanjakan penggunaannya untuk terjun bebas berlama-lama di layar *smartphone* dengan segala fitur yang diberikannya untuk mengakses informasi dan komunikasi secara cepat dan mudah dalam melakukan aktivitas sehari-hari.

Disisi lain, dengan bentuknya yang mudah dibawa membuat *smartphone* menjadi pilihan prioritas umat manusia dalam menunjang aktivitas. Begitu juga dengan harga *smartphone*. Lantaran harganya yang cukup terjangkau, membuat *smartphone*

menjadi teknologi yang wajib dimiliki. Sehingga mempengaruhi permintaan pasar terhadap *smartphone* meningkat.<sup>1</sup>

**Tabel 1.1.**

Permintaan Pasar *Smartphone* di Asia Tenggara dan Pertumbuhan Persentase Berdasarkan Data

Canalys

Southeast Asian* smartphone shipments and annual growth Canalys Smartphone Market Pulse Q3 2018					
Country	Q3 2018 shipments (million)	Q3 2018 Market share	Q3 2017 shipments (million)	Q3 2017 Market share	Annual growth
Indonesia	8.9	2.5%	7.9	2.1%	13.2%
Thailand	4.1	1.2%	5.1	1.4%	-20.1%
Philippines	3.9	1.1%	4.0	1.1%	-3.1%
Vietnam	3.3	1.0%	4.0	1.1%	-16.8%
Malaysia	2.9	0.8%	2.7	0.7%	5.3%
Myanmar	1.7	0.4%	1.5	0.5%	-10.3%
Cambodia	0.8	0.2%	0.8	0.2%	6.8%
Total	25.4	7.2%	26.2	7.1%	-3.0%

canalys

\*Includes Indonesia, Malaysia, Philippines, Thailand, Vietnam, Myanmar and Cambodia

Source: Canalys Smartphone Analysis, November 2018

(Sumber: Seluler.id., Canalys Q3 2018: Pasar *Smartphone* Asia Tenggara Turun, Indonesia Tumbuh)

Dapat dilihat pada tabel di atas, pertumbuhan pasar *smartphone* di Indonesia meningkat pada kuartal III. Berdasarkan data Canalys pada laman seluler.id, pengiriman *smartphone* mengalami penurunan di empat negara yaitu Thailand, Filipina, Vietnam dan Myanmar. Lain hal dengan Indonesia, Indonesia justru pengiriman *smartphone* terus meningkat dan memimpin laju pengiriman dengan pertumbuhan peningkatan sebesar 13,2%.<sup>2</sup> Dengan adanya data tersebut, dapat

<sup>1</sup> Ita Musfirowati Hanika, 2015, Fenomena Phubbing di Era Milenia (Ketergantungan Seseorang pada Smartphone terhadap Lingkungannya), *Jurnal Interaksi*, Volume 4, No. 1, hlm. 43.

<sup>2</sup> Seluler.Id, 2019, *Canalys Q3 2018: Pasar Smartphone Asia Tenggara Turun, Indonesia Tumbuh*, diakses melalui laman <https://selular.id/2019/01/canalys-q3-2018-pasar-smartphone-asia-tenggara-turun-indonesia-tumbuh/> pada tanggal 24 Maret 2019 pukul 21.10 WIB.

dikatakan Indonesia satu-satunya negara di Asia Tenggara yang memimpin pangsa pasar *smartphone*. Beringinan dengan hal tersebut, di Indonesia penggunaan *smartphone* aktif juga mengalami peningkatan. Terhitung dari tahun 2014 sampai dengan 2018, pertumbuhan angka terus meningkat hingga 103 juta per-tahun 2018.<sup>3</sup>

Dengan jumlah data sebesar itu, maka tak heran *smartphone* sudah menjadi teknologi prioritas bagi umat manusia khususnya di Indonesia dalam menunjang kebutuhan aktivitas sehari-hari. Dari yang berusia muda sampai dengan berusia tua memiliki teknologi genggam ini. Bahkan intensitas penggunaan *smartphone* dapat ditemukan dimana-mana. Bukan hanya pada ranah domestik saja, namun pada ranah publik penggunaan *smartphone* kerap kali dijumpai. *Smartphone* sudah menjadi teman baik dalam kehidupan manusia. Meskipun memang lebih didominasi oleh kaum remaja dalam penggunaannya.

Hal tersebut dapat dibuktikan pada hasil survei 2018 mengenai “Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia”<sup>4</sup>, dari rentang usia 5 sampai dengan 65 ke atas, usia 15-19 tahun merupakan pengguna internet terbesar dengan persentase sebesar 91%, yang di mana dalam menggunakan internet mereka cenderung lebih sering menggunakan perangkat *smartphone* dengan persentase sebesar 93,9% dibandingkan perangkat lainnya seperti Komputer/Dekstop, Laptop ataupun Tablet berdasarkan Gambar 1.1 di bawah. Berikut hasil surveinya:

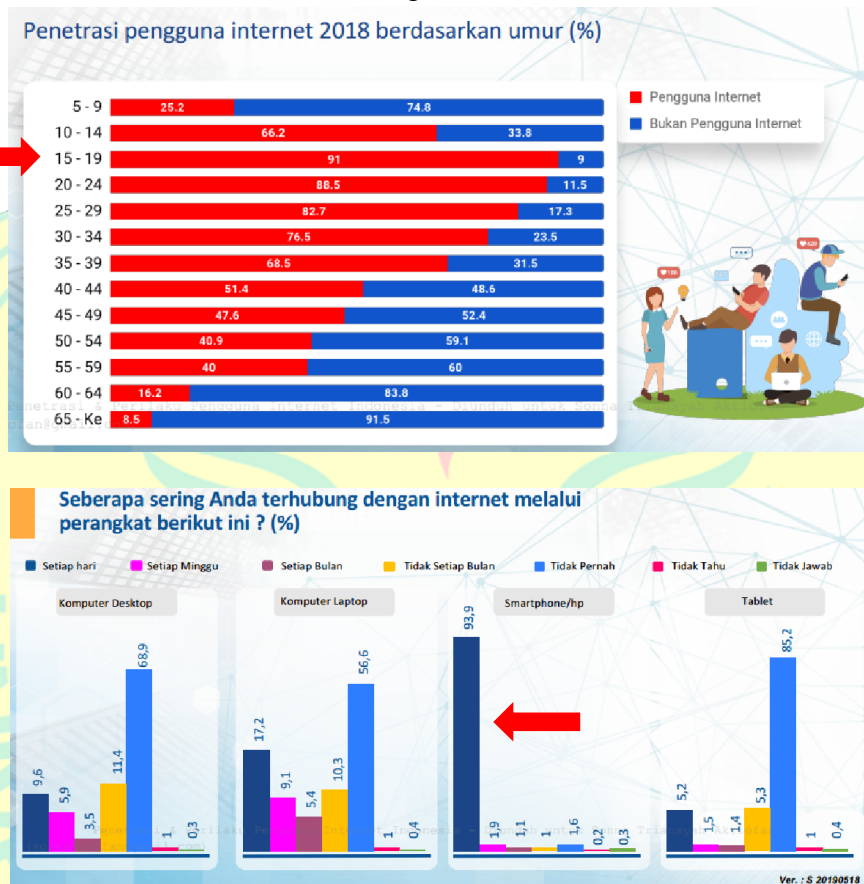
---

<sup>3</sup> Agus Aryanto, 2019, *China Kuasai 56% Market Smartphone Indonesia*, diakses melalui laman <https://wartaekonomi.co.id/berita216500/china-kuasai-56-market-smartphone-indonesia/> pada tanggal 24 Maret 2019 pukul 21.52 WIB.

<sup>4</sup> APJII dan Polling Indonesia, 2018, Laporan Survei Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia.

**Gambar 1.1.**

Hasil Survei Penetrasi Pengguna Internet 2018 berdasarkan Umur (%) dan Perangkat yang Sering Digunakan



(Sumber: APJII dan Polling Indonesia, Laporan Survei 2018)

Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dari Universitas Oxford, terhitung waktu yang ideal dalam menggunakan *smartphone* ialah sekitar 4 jam 17 dalam sehari bagi remaja.<sup>5</sup> Penggunaan *smartphone* yang terlalu lama akan mengakibatkan kecanduan. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Digital GFK Asia menyatakan orang Indonesia mampu menghabiskan waktunya dalam penggunaan

<sup>5</sup> Rahma Lillahi Sativa, 2017, *Berapa Lama Waktu Ideal Gunakan Gadget?*, diakses melalui laman <https://detik.com/inet/cyberlife/d-3398914/berapa-lama-waktu-ideal-gunakan-gadget/> pada tanggal 25 Maret 2019 pukul 19.59 WIB.

*smartphone* sekitar 5,5 jam sehari.<sup>6</sup> Dengan durasi waktu tersebut, hal inilah yang akan memicu terjadinya kecanduan *smartphone* pada remaja. Mengingat ideal penggunaan *smartphone* berdurasi sekitar 4 jam saja.

Dengan penggunaan *smartphone* secara berlebihan, tanpa disadari penggunaan *smartphone* akan mempengaruhi perilaku seseorang dalam berkomunikasi terlebih dengan adanya kecanduan kepada *smartphone*. Contohnya ialah perilaku *phubbing*. *Phubbing* dapat didefinisikan sebagai seseorang yang sedang melakukan percakapan dengan lawan bicaranya namun pandangannya tertuju pada *smartphone* nya dan melarikan diri dari komunikasi antarpribadi. Kata *phubbing* sendiri muncul ketika dimasukkan ke dalam pembaruan kamus yang terkenal yaitu *Macquarie Dictionary*. Tim pembaruan membuat kata *phubbing* dengan menggabungkan kata *phone* dan *snubbing* bagi mereka yang candu dengan *smartphone*-nya, yang mungkin dianggap sebagai gangguan usia.<sup>7</sup> Seseorang yang melakukan perilaku *phubbing* terindikasi telah menyakiti orang lain.<sup>8</sup> Mereka cenderung mengacuhkan dan lebih memilih berinteraksi virtual dengan *smartphone*-nya.

Fenomena ini dapat ditemukan hampir di seluruh sudut tempat, yang biasanya menjadi tempat ketika seseorang sedang berkumpul dan saling bercengkerama. Tidak dapat dipungkiri bahwa perilaku *phubbing* menjadi pilihan seseorang untuk lari dari

---

<sup>6</sup> Astri, 2016, *Rata-rata Orang Indonesia Habiskan Waktu 5,5 Jam Main HP dari Bangun Hingga Beranjak Tidur*, diakses melalui laman <http://www.tribunnews.com/lifestyle/2016/02/26/rata-rata-orang-indonesia-habiskan-waktu-55-jam-main-hp-dari-bangun-hingga-beranjak-tidur> pada tanggal 25 Maret 2019 pukul 19.52 WIB.

<sup>7</sup> Engin Karadağ, dkk, 2015, Determinants Of Phubbing, Which Is The Sum Of Many Virtual Addictions: A Structural Equation Model, *Journal of Behavioral Addictions*, Volume 4, No. 2, hlm. 60.

<sup>8</sup> Inta Elok Youarti & Nur Hidayah, 2018, Perilaku *Phubbing* Sebagai Karakter Remaja Generasi Z, *Jurnal Fokus Konseling*, Volume 4, No. 1, hlm. 144.

rasa bosan dan enggan untuk menyimak. Rasa kesadaran yang rendah dalam mendengarkan merupakan faktor seseorang menjadi acuh tak acuh dalam berinteraksi. Sebab itu, perilaku *phubbing* mengakibatkan hilangnya rasa simpati dan empati seseorang dalam berinteraksi secara langsung.

Hal ini dapat menjadi faktor perubahan perilaku seseorang dalam berinteraksi, karena dalam berinteraksi seseorang akan menetapkan bicara dengan siapa, apa dan bagaimana.<sup>9</sup> Hal tersebut dapat dibuktikan dengan keadaan riil lapangan. Semua orang cenderung tidak dapat lepas dalam penggunaan terhadap *smartphone*, meskipun dalam konteks berinteraksi dengan individu lainnya.

Kerap kali juga kita menemukan gerombolan orang yang sedang bercakap atau bercengkerama satu sama lain di antara mereka terdapat satu orang atau lebih sedang asyik menggunakan *smartphone*-nya. Misalnya di kafe, *junk food restaurant*, mall, atau bahkan area publik yang kekinian sebagai tempat favorit bagi kaum remaja berkumpul. Di Jakarta, terdapat beberapa tempat yang menjadi lokasi favorit untuk para remaja berkumpul sekedar mengerjakan tugas, bercengkerama dengan teman, menyalurkan hobi jalan-jalan, tempat untuk berfoto ria, dan lain-lainnya. Area publik ini dinamai M Bloc Space yang terletak di Blok M Jakarta Selatan.

Pengunjungnya pun dari berbagai kalangan dan usia, seperti siswa SMA, mahasiswa bahkan mereka yang sudah berkeluarga juga kerap kali terlihat di M Bloc Space. Namun, tak dapat dipungkiri pengunjung lebih didominasi oleh kaum muda.

---

<sup>9</sup> Sharen Gifary & Iis Kurnia N., 2015, Intensitas Penggunaan *Smartphone* dan Perilaku Komunikasi (Studi Pada Pengguna *Smartphone* di Kalangan Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Telkom), *Jurnal Sositologi*, Volume 14, No. 2, hlm. 170.

Tak jarang juga, peneliti melihat kondisi di mana perilaku *phubbing* diterapkan di area publik ini. Ketika ditanya, hampir sebagian dari mereka belum mengetahui istilah yang dimaksud dengan “*phubbing*”, namun ketika ditanya, “apakah sering menggunakan *smartphone* pada saat berkumpul dengan teman?”, mereka mendominasi dengan jawaban “sering”.<sup>10</sup> Hal itu dilakukan untuk mengabadi momen seperti mengunggahnya ke media sosial, lalu membalas *chatting* dengan teman lainnya di luar perkumpulan yang sedang berkumpul, dan lain-lainnya.

Pada pernyataan di atas, intensitas melakukan perilaku *phubbing* remaja dapat dikatakan sering tetapi masih banyak yang belum mengetahui istilah *phubbing* dan masih melakukannya sebagai hal yang wajar dalam perkumpulan sehingga tidak dianggap sebagai permasalahan yang serius. Padahal apabila ditelisik lebih dalam, *phubbing* merupakan gangguan dalam berinteraksi. Terlebih dengan adanya teknologi *smartphone*, teman percakapannya merasa diacuhkan keberadaannya. Maka tak heran, teknologi *smartphone* yang seharusnya mendekatkan yang jauh, membuat kehidupan manusia menjauhkan yang dekat.

Sebagaimana dalam pernyataan Hassan dalam penelitian Anggraeni dan Hendrizal, mengemukakan teknologi komunikasi telah memberikan pengaruhnya. Pengaruh tersebut memunculkan perubahan dalam pola hubungan antarpribadi.<sup>11</sup> Dalam hubungan antarpribadi setidaknya melibatkan paling sedikit dua orang yang saling berinteraksi dan mempunyai pesan/timbal balik yang sekiranya berisikan

---

<sup>10</sup> Hasil wawancara dengan beberapa pengunjung M Bloc Space pada tanggal 8 November 2019.

<sup>11</sup> Aisyah Anggraeni & Hendrizal, 2018, Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kehidupan Sosial Para SMA, *Jurnal PPKn & Hukum*, Volume 13, No. 1, hlm. 70.

pengungkapan diri, informasi, pikiran, tanggapan dan perilaku yang khas dalam berkomunikasi tatap muka (*face to face*).

Di dalam hubungan antarpribadi juga terdapat adanya hubungan keintiman di antara dua orang yang sedang menjalin hubungan. Sebagaimana yang dijelaskan dalam *handbook* Mashek dan Aron, Jean-Philippe, dkk. menyatakan keintiman merupakan suatu kebutuhan dasar manusia dalam membangun dan memelihara keterikatan dan koneksi dengan orang lain ketika menjalin hubungan.<sup>12</sup> Menurut Reis dan Shaver, keintiman adalah proses transaksi antarpribadi dengan dua komponen utama: *pengungkapan diri* dan *respons pasangan*. Proses ini secara khusus mengacu pada "rangkaian pemikiran, perasaan, dan perilaku yang relevan, yang masing-masing dipengaruhi oleh kondisi anteseden dan konsekuensi yang diantisipasi". Keintiman dimulai ketika seseorang berkomunikasi secara pribadi dan mengungkapkan informasi, pikiran, dan perasaan kepada orang lain. Agar proses keintiman berlanjut, pendengar harus memancarkan emosi, ekspresi, dan perilaku yang di mana keduanya memberikan respons terhadap konten spesifik dari pengungkapan dan menyampaikan penerimaan, validasi, dan kepedulian terhadap pengungkapan individu.<sup>13</sup>

Namun apabila merujuk pada fenomena yang sedang terjadi sebagaimana yang telah dipaparkan di atas, perilaku *phubbing* telah mengabaikan bukan hanya lawan bicaranya. Melainkan juga mengabaikan komponen penting dalam hubungan

---

<sup>12</sup> Jean-Philippe, dkk., 2004, Intimacy as an Interpersonal Process: Current Status and Future Direction, dalam Debra J. Mashek dan Arthur Aron, *Handbook of Closeness and Intimacy*, (London: Lawrence Erlbaum Associates), hlm. 61.

<sup>13</sup> *Ibid.*, hlm. 62.



antarpribadi yang di mana membentuk sebuah keintiman. Keintiman dalam hubungan antarpribadi dapat dibentuk, apabila keduanya memasuki pengungkapan diri dan respons pasangan dalam percakapan mereka. Maka jika melihat konteks dalam perilaku *phubbing*, seseorang dalam menjalin hubungan antarpribadi pertemanan akan mendapati keintiman hubungan yang rendah atau bahkan ketika hubungan antarpribadi sebelumnya baik-baik saja namun salah satu di antaranya melakukan perilaku *phubbing* secara terus menerus maka akan merusak keintiman yang sudah dibangun sebelumnya. Hal ini karena respons pasangan diabaikan dan juga pengungkapan diri menjadi tidak mendalam karena kurangnya intensitas dalam berbagi emosional dan pikiran. Sehingga akan memberikan persepsi atau citra yang buruk dalam suatu hubungan untuk mencapai suatu keintiman. Sebab itu, penelitian ini penting untuk dilakukan agar dapat mengetahui keterkaitan antara perilaku *phubbing* dengan keintiman.

Terlebih dengan banyaknya ditemukan kasus perilaku *phubbing* di Indonesia pada lingkungan sosial remaja di ranah publik maupun domestik. Akan sangat menarik untuk dibahas mengingat masih belum banyaknya penelitian yang membahas perilaku *phubbing* remaja di Indonesia, sehingga setidaknya penelitian ini akan memberikan kontribusi bagi peneliti-peneliti lainnya yang akan membahas perilaku *phubbing* untuk ke depannya. Serta menyumbangkan gagasan mengenai keintiman dalam suatu hubungan antarpribadi apabila ditinjau adanya perilaku *phubbing* di tengah hubungan tersebut.

## 1.2. Permasalahan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi suatu masalah yang terjadi akibat dari adanya perkembangan teknologi yang kian pesat di masyarakat. Dengan membludaknya pengguna aktif *smartphone* di Indonesia yang beriringan dengan permintaan pasar *smartphone* akan mengakibatkan masyarakat di Indonesia untuk terus berlomba-lomba untuk memiliki *smartphone*. Terlebih dengan persentase waktu penggunaan *smartphone* yang melebihi batas ideal, membuat seseorang semakin ketergantungan terhadap *smartphone* khususnya pada usia anak remaja yang di mana lebih cenderung sering menggunakan *smartphone*-nya. Hal ini akan memberikan efek negatif terhadap perilaku seseorang khususnya dalam berkomunikasi, atau yang dikenal dengan sebutan perilaku *phubbing* (*phone* dan *snubbing*).

Tak jarang juga masih banyaknya remaja yang menggunakan *smartphone*-nya atau melakukan perilaku *phubbing* pada saat berkumpul dengan temannya yang di mana masih dianggap sebagai suatu hal yang wajar untuk dilakukan. Baru-baru ini di Jakarta Selatan tepatnya di Blok M, baru saja berdiri area publik yang diberi nama yakni M Bloc Space. M Bloc Space merupakan ruang kreatif khusus dibangun untuk kaum remaja agar dapat berkumpul dan bercengkerama dengan teman-teman sebayanya. Namun, tak dapat dipungkiri, masih banyak remaja yang melakukan perilaku *phubbing* disela-sela bercengkerama dengan temannya di area lapak M Bloc Space. Hal ini searah dengan fenomena yang peneliti teliti, oleh sebab itu M Bloc Space dijadikan studi lokasi dalam meneliti perilaku *phubbing* pada remaja yang di

mana merupakan pengguna internet terbesar dengan menggunakan media *smartphone* berdasarkan survei APJII dan Polling Indonesia dengan rentang usia 15-19 tahun.

Oleh karena itu, dikarenakan perilaku *phubbing* berkaitan erat dengan perilaku seseorang yang dengan sengaja mengacuhkan pembicaraan kepada lawan bicaranya dalam berkomunikasi, peneliti tertarik untuk menganalisis tingkat perilaku *phubbing* di era digital terhadap tingkat keintiman seseorang di kalangan remaja. Mengingat di Indonesia sendiri, penelitian mengenai perilaku *phubbing* jarang sekali ditemui dan hanya membahas penggunaan *smartphone* dan komunikasi yang bermasalah pada ranah-ranah tertentu saja. Sehingga fenomena tingkat perilaku *phubbing* yang ditimbulkan di era digital menarik untuk diteliti. Serta dapat memberikan kontribusi dan menyumbangkan gagasan dalam perilaku *phubbing* dan keintiman. Maka, berikut pertanyaan penelitian yang dapat dirumuskan:

1. Apakah tingkat perilaku *phubbing* di era digital mempengaruhi tingkat keintiman seseorang di kalangan remaja?

### **1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **1.3.1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dengan permasalahan di atas, maka tujuan diadakannya penelitian ini untuk mendapatkan data-data secara empiris mengenai pengaruh tingkat perilaku *phubbing* di era digital terhadap tingkat keintiman seseorang di kalangan remaja. Serta mengukur apakah terdapat pengaruh atau tidaknya antara tingkat perilaku *phubbing* dengan tingkat keintiman seseorang di kalangan remaja.

### 1.3.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat dari penelitian ini yang dapat dikategorikan sebagai berikut:

1. Secara akademis, penelitian ini dapat digunakan untuk mengkaji dan mendalami teori-teori sosiologi baik dalam lingkup komunikasi maupun digital. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dan menambah data mengenai *phubbing* serta dampak yang ditimbulkan akibat tingkat perilaku *phubbing* di era digital terhadap tingkat keintiman seseorang di kalangan remaja. Mengingat penelitian mengenai perilaku *phubbing* jarang sekali ditemui di Indonesia.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi kepada masyarakat umum, khususnya remaja yang merupakan pengguna aktif serta intensif dalam menggunakan *smartphone* di berbagai kondisi baik publik maupun domestik. Sehingga ketika dalam lingkungan sosial, remaja dapat lebih berbaur dengan lingkungan di sekitarnya daripada menggunakan *smartphone*-nya. Hal ini dikarenakan, ketika seseorang yang sedang dalam lingkungan sosial dan saling berinteraksi, namun lebih senang menggunakan *smartphone* maka ia telah teridentifikasi melakukan perilaku *phubbing* kepada lawan interaksinya. Perilaku tersebut bukannya memberikan hal yang baik melainkan akan memberikan dampak yang negatif. Salah satunya ialah tingkat keintiman seseorang, yang di

mana akan menunjukkan kedekatan di antara keduanya dalam menjalin hubungan pertemanan. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan agar remaja dapat terhindar dari perilaku *phubbing* dan menjalin hubungan pertemanan dengan tingkat keintiman yang tinggi di antara keduanya meskipun di era digital.

3. Secara sosial, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam berperilaku khususnya di tengah lingkungan sosial yang sedang berinteraksi agar dapat lebih menghargai lawan bicaranya ketika sedang menyampaikan suatu informasi, serta menjadi acuan untuk menjalin hubungan antarpribadi yang baik agar terciptanya keintiman yang lebih intens.

#### **1.4. Tinjauan Literatur Sejenis**

Berdasarkan judul dalam skripsi ini mengenai tingkat perilaku *phubbing* dan tingkat keintiman, peneliti mengambil contoh beberapa literatur sejenis yang dapat digunakan sebagai perbandingan dan persamaan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Sehingga akan ditemukan posisi penelitian serta kontribusinya di dalam khazanah keilmuan dari literatur-literatur yang telah dilakukan sebelumnya.

Pada studi perilaku *phubbing*, terdapat berbagai definisi yang menjelaskan mengenai perilaku *phubbing*. Dalam studi yang dilakukan oleh Normawati, dkk.<sup>14</sup>,

---

<sup>14</sup> Normawati, dkk., 2018, Pengaruh Kampanye “Let’s Disconnect To Connect” Terhadap Sikap Anti *Phubbing* (Survei Pada Followers Official Account Line Starbucks Indonesia), *Jurnal Komunikasi*,

perilaku *phubbing* didefinisikan sebagai sikap acuh terhadap orang ketika sedang bersosialisasi dengan cara membagi fokus pandangannya ke dua arah yaitu lawan bicara dan juga *smartphone*-nya. Sama halnya dengan Youarti & Hidayah<sup>15</sup>, dalam jurnalnya menyatakan perilaku *phubbing* merupakan perilaku seseorang yang telah terindikasi menyakiti orang lain dalam suatu interaksi karena pandangannya hanya fokus pada *smartphone*.

Berdasarkan dari dua definisi di atas, maka dapat diartikan bahwa perilaku *phubbing* merupakan perilaku yang hadir pada saat dua orang atau sekumpulan orang sedang bersosialisasi dan berinteraksi satu sama lain, satu di antara mereka sibuk menggunakan *smartphone*-nya. Mereka berpura-pura memperhatikan, namun pandangannya justru lebih tertuju pada *smartphone*-nya dan asyik berinteraksi dengan virtual.

Hal ini juga dibenarkan dalam jurnal yang ditulis oleh Chotpitayasunondh dan Douglas<sup>16</sup>, Menurut Heigh secara khusus, istilah *phubbing* merupakan penggabungan dari kata "*phone*" dan "*snubbing*", dan menggambarkan tindakan penghinaan terhadap seseorang dengan memperhatikan *smartphone*-nya alih-alih berbicara langsung dengan orang tersebut dalam kumpulannya. Dengan kata lain, perilaku

---

*Media dan Informatika*, Vol. 7, No. 3, hlm. 155-164, dalam laman <https://www.researchgate.net/publication/329536120>

<sup>15</sup> Inta Elok Youarti & Nur Hidayah, 2018, Perilaku *Phubbing* Sebagai Karakter Remaja Generasi Z, *Jurnal Fokus Konseling*, Volume 4, No. 1, hlm. 143-152, dalam laman <http://ejournal.umpri.ac.id/index.php/fokus/article/view/553>

<sup>16</sup> Varoth Chotpitayasunondh & Karen M. Douglas, 2016, How "Phubbing" Becomes The Norm: The Antecedents and Consequences of Snubbing via Smartphone, *Journal Computers in Human Behavior* 63, hlm. 9-18, dalam laman <https://www.researchgate.net/publication/303092282>

*phubbing* telah mengabaikan interaksi langsung dengan lingkungan sekitarnya dan lebih memilih menggunakan *smartphone*-nya.

Beranjak dari sini, dalam jurnal yang ditulis oleh Yusnita dan Syam<sup>17</sup> dalam melihat keterkaitannya perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial yang dilakukan pada 100 sampel mahasiswa Unsyiah menunjukkan hasil perilaku *phubbing* berpengaruh positif terhadap interaksi sosial dengan besaran kontribusi sebesar 62,5%.<sup>18</sup> Selain itu, hasil uji regresi pada angka R menunjukkan nilai sebesar 69,7% yang memiliki arti hubungan yang cukup antar variabel. Hal ini karena angka 69,7 berada pada range 0,40 – 0,70 berdasarkan skala Guilford.<sup>19</sup>

Selanjutnya, penelitian Chotpitayasunondh & Douglas<sup>20</sup> yang ditulis pada tahun 2018, penelitiannya menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* memiliki dampak yang negatif terhadap interaksi sosial seseorang dalam suatu hubungan. Dampaknya ini ialah akan memberikan persepsi yang buruk terhadap kualitas komunikasi dan kepuasan dalam menjalin hubungan. Secara teoritis, efek ini akan terjadi karena *phubbing* menurunkan *mood* dan mengancam empat kebutuhan mendasar manusia yaitu kebutuhan untuk saling memiliki, kebutuhan akan harga diri, kebutuhan untuk keberadaan yang bermakna, dan kebutuhan untuk mengontrol diri.<sup>21</sup> Spesifiknya,

---

<sup>17</sup> Yuna Yusnita & Hamdani M. Syam, 2017, Pengaruh Perilaku *Phubbing* Akibat Penggunaan *Smartphone* Berlebihan Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, Vol. 2, No. 3, hlm.1-11, dalam laman <https://jim.unsyiah.ac.id/FISIP/article/view/3662>

<sup>18</sup> *Ibid.*, hlm. 8.

<sup>19</sup> *Ibid.*, hlm. 9.

<sup>20</sup> Varoth Chotpitayasunondh & Karen M. Douglas, 2018, The Effects of “*Phubbing*” on Social Interaction, *Journal of Applied Social Psychology*, Vol. 486, No. 6, hlm. 1-13, dalam laman <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/jasp.12506>

<sup>21</sup> *Ibid.*, hlm. 9

bahwa orang-orang yang mengalami *phubbed* (orang yang diacuhkan) mengalami ancaman yang lebih besar terhadap kebutuhan ini, dan ancamannya akan berdampak pada hasil komunikasi. Secara khusus, kebutuhan untuk saling memiliki dimediasi oleh pengaruh perilaku *phubbing* pada persepsi yang dirasakan pada kualitas komunikasi yang dihasilkan dan kepuasan dalam menjalin hubungan.<sup>22</sup>

Penelitian ini juga didukung dalam jurnal yang ditulis oleh Roberts dan David<sup>23</sup>, dalam penelitiannya dipercaya bahwa perilaku *phubbing* dapat merusak hubungan pribadi dan kesejahteraan seseorang. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil penelitiannya yang menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* menciptakan konflik atas penggunaan *smartphone* seseorang yang pada gilirannya berdampak pada kepuasan hubungan dan pada akhirnya kesejahteraan pribadi.<sup>24</sup> Perilaku *phubbing* berpengaruh positif dan signifikan meningkatkan konflik dalam hubungan. Hasil lainnya juga menunjukkan bahwa kepuasan hubungan memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap kepuasan hidup seseorang. Kemudian kepuasan hidup seseorang berpengaruh signifikan dan memberikan dampak negatif terhadap depresi seseorang.<sup>25</sup>

---

<sup>22</sup> *Ibid.*

<sup>23</sup> James A. Roberts & Meredith E. David, 2016, My Life Has Become A Major Distraction From My Cell Phone: Partner Phubbing and Relationship Satisfaction Among Romantic Partners, *Computers in Human Behavior*, Volume 54, hlm. 134-141, dalam laman <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563215300704>

<sup>24</sup> *Ibid.*, hlm. 139.

<sup>25</sup> *Ibid.*, hlm. 140.



Selain itu, dalam penelitian Al-Saggaf dan O'Donnell<sup>26</sup>, perilaku *phubbing* juga memunculkan dampak yaitu reaksi emosional negatif. Dalam penelitiannya hal ini dikarenakan perilaku *phubbing* dinyatakan sebagai tindakan melanggar kesopanan umum dan pelanggaran harapan.<sup>27</sup>

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Abeele, dkk.<sup>28</sup>, juga menjelaskan mengenai dampak yang terjadi dari penggunaan *smartphone* di tengah percakapan. Hasilnya menunjukkan kesamaan, bahwa penggunaan *smartphone* dalam percakapan dianggap kurang sopan dan kurangnya kepedulian dalam memperhatikan, dan mitra percakapan akan menilai kualitas percakapan mereka rendah ketika pasangan mereka terlibat dalam percakapan *smartphone*.<sup>29</sup> Maka tak heran, hasilnya menunjukkan mitra percakapan menganggap percakapan mereka dianggap kurang sopan dan kurang mendapatkan perhatian. Hal ini dikarenakan lawan bicaranya fokus dengan *smartphone*-nya pada saat percakapan berlangsung. Begitu pun dengan kualitas percakapannya, mitra percakapan menganggap percakapan mereka memiliki kualitas yang rendah karena kurangnya perhatian lawan bicara dengan mitra percakapannya sehingga terdapat pesan yang gagal ketika disampaikan.

---

<sup>26</sup> Yeslam Al-Saggaf & Sarah B. O'Donnell, 2019, *Phubbing: Perceptions, Reasons Behind, Predictors, And Impacts*, *Human Behaviour and Emerging Technologies*, Vol. 1, hlm. 132-140, dalam laman <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1002/hbe2.137>

<sup>27</sup> *Ibid.*, hlm. 133.

<sup>28</sup> Mariek M.P. Vanden Abeele, dkk., 2016, The Effect of Mobile Messaging During A Conversation on Impression Formation and Interaction Quality, *Computers in Human Behavior*, Vol. 62, hlm. 562-569, dalam laman [www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563216302709](http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563216302709)

<sup>29</sup> *Ibid.*, hlm. 567-568.

Lain hal dengan penjabaran di atas, dalam jurnal yang ditulis oleh Karadağ, dkk.<sup>30</sup>, mencoba menjelaskan mengenai prediktor-prediktor yang mempengaruhi adanya perilaku *phubbing*. Dalam penelitiannya yang dilakukan terhadap 409 responden, menunjukkan hasil bahwa *Smartphone*, SMS, Media Sosial, Internet, dan Game secara signifikan mempengaruhi *phubbing*. Apabila ada kecenderungan peningkatan pada penggunaan *smartphone*, baik yang bersarang pada setiap dimensi seperti penggunaan internet, SMS, media sosial begitu pun juga game maka akan cenderung menjadi dasar pembentukan dari *phubbing*. Hal ini dikarenakan variabel penelitian memiliki hubungan yang melingkar satu sama lainnya, terutama SMS dan kecanduan media sosial yang berkaitan dengan internet akan memengaruhi kecanduan *smartphone*, dan itu akibatnya, kecanduan *smartphone* ini berefek *phubbing*.

Selaras dengan itu, dalam penelitian Dhamayanti, dkk.<sup>31</sup>, penelitiannya menyatakan bahwa kecanduan *smartphone* dapat mempengaruhi emosi dan perkembangan perilaku<sup>32</sup>, dan mungkin juga merugikan mempengaruhi produktivitas dan kualitas hidup. Berjalan dari sini, maka tidak heran jika penggunaan *smartphone* yang berlebihan akan memberikan dampak terhadap perkembangan perilaku bagi penggunanya, yang saat ini disebut perilaku *phubbing*. Penggunaan ini bukan hanya

---

<sup>30</sup> Engin Karadağ, dkk, 2015, Determinants Of Phubbing, Which Is The Sum Of Many Virtual Addictions: A Structural Equation Model, *Journal of Behavioral Addictions*, Volume 4, No. 2, hlm. 60-74, dalam laman <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/26014669>

<sup>31</sup> Meita Dhamayanti, 2019, Influence of Adolescents' *Smartphone* Addiction on Mental and Emotional Development in West Java Indonesia, *Majalah Kedokteran Bandung*, Vol. 51, No. 1, hlm. 46-52, dalam laman <http://journal.fk.unpad.ac.id/index.php/mkb/article/view/1577>

<sup>32</sup> *Ibid.*, hlm. 50.

mempengaruhi dampak yang negatif terhadap lingkungan sosialnya, namun juga pada mental emosional seseorang. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Balta, dkk.<sup>33</sup>, mental emosional seseorang dapat dilihat dari penelitiannya yang menyelidiki keterkaitannya perilaku *phubbing* yang diasumsikan sebagai pengguna instagram dengan FoMO (*Fear of Missing Out*).

FoMO selalu dikonstruksikan kepribadian seseorang seperti sifat kecemasan, neurotisme, mudah marah, dan harga diri yang rendah.<sup>34</sup> Beberapa dari studi telah menemukan bahwa FoMO dikaitkan dengan penggunaan *smartphone* yang tinggi dan bermasalah penggunaan media sosial, maka cenderung menumbuhkan perilaku *phubbing*. Maka tidak heran, bahwa penggunaan Instagram yang bermasalah mungkin menjadi prediktor yang lebih baik dari *phubbing* karena setiap platform memiliki karakter unik dan popularitas. Hasil korelasi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Instagram yang bermasalah, dan FoMO sangat berkorelasi dengan *phubbing*. Seperti yang dihipotesiskan, penggunaan Instagram yang bermasalah secara langsung dikaitkan dengan *phubbing*. Temuan ini sejajar dengan penelitian sebelumnya yang telah menemukan hubungan yang positif antara berbagai gangguan penggunaan internet dan *phubbing*. Selaras dengan ini, penelitian Chotpitayasunondh & Douglas juga mendukung hasil penelitian tersebut. Dalam tulisannya, kecanduan internet dan FoMO diprediksi positif terhadap kecanduan

---

<sup>33</sup> Sabah Balta, dkk., 2018, Neuroticism, Trait Fear of Missing Out, and Phubbing: The Mediating Role of State Fear of Missing Out and Problematic Instagram Use, *International Journal of Mental Health and Addiction*, hlm. 1-12, dalam laman <https://link.springer.com/article/10.1007/s11469-018-9959-8>

<sup>34</sup> *Ibid.*, hlm. 3.

*smartphone*. Selanjutnya, ada korelasi positif antara kecanduan *smartphone* dan perilaku *phubbing*.<sup>35</sup>

Sama halnya dengan studi perilaku *phubbing* yang telah dijelaskan sebelumnya. Pada studi keintiman, terdapat pula berbagai definisi-definisi yang mencoba menjelaskan mengenai istilah keintiman itu sendiri. Dalam penelitian Jamleson<sup>36</sup>, secara definisi, keintiman dapat dipahami berbeda sesuai dengan *frame* budaya dan sejarah.<sup>37</sup> Terlepas dari ini, bagaimanapun, keintiman mengacu pada kualitas hubungan dekat antara manusia dan proses membangun kualitas. Kualitas 'kedekatan' yang ditunjukkan oleh keintiman dapat berupa emosional dan kognitif, dengan pengalaman subjektif termasuk perasaan saling cinta, menjadi 'seperti satu pemikiran' dan berkesan satu sama lain. Hal ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Bauminger, dkk.<sup>38</sup>, menyatakan keintiman digambarkan sebagai kedekatan dengan orang lain dan sebagai keterbukaan serta berbagi pemikiran dan perasaan.

Sebagaimana dalam jurnal yang ditulis oleh Pohan dan Dalimunthe<sup>39</sup>, penelitian ini mencoba memfokuskan kedekatan seseorang melalui *self-disclosure* dan *intimate-friendship*. Hasilnya ialah antar variabel mempengaruhi satu sama lain dengan

<sup>35</sup> Varoth Chotpitayasonondh & Karen M. Douglas, 2016, *op.cit.*, hlm. 13.

<sup>36</sup> Lynn Jamleson, 2011, Intimacy as a Concept: Explaining Social Change in the Context of Globalisation or Another Form of Ethnocentrism?, *Sociological Research Online*, Vol. 16, No. 4, hlm. 1-13, dalam laman <https://journals.sagepub.com/doi/10.5153/sro.2497>

<sup>37</sup> *Ibid.*, hlm. 1

<sup>38</sup> Nirit Bauminger, dkk, 2008, Intimacy In Adolescent Friendship: The Roles Of Attachment, Coherence, And Self-Disclosure, *Journal of Social and Personal Relationships*, Vol. 25, No. 3, hlm. 409-428, dalam laman <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0265407508090866>

<sup>39</sup> Fionna Almira Pohan & Hairul Anwar Dalimunthe, 2017, Hubungan Intimate Friendship dengan Self-Disclosure pada Mahasiswa Psikologi Pengguna Media Sosial Facebook, *Jurnal Diversita*, Vol. 3, No. 2, hlm. 15-24, dalam laman <http://ojs.uma.ac.id/index.php/diversita/article/view/1256/1392>

kontribusi sebesar 13,8%. *Intimate friendship* yang dimaksud dalam penelitian ini ialah suatu keterbukaan yang dirasakan oleh individu karena telah merasakan kenyamanan dalam bercerita dan memberikan keluh kesahnya terhadap orang lain agar mendapatkan balasan berupa semangat dan memberikan solusi, sedangkan *self-disclosure* merupakan suatu perasaan yang dimiliki oleh individu dalam menyampaikan dan membagikan perasaannya yang bersifat pribadi maupun informasi-informasi penting tentang dirinya. Begitu pun dengan penelitian Daharnis, dkk.<sup>40</sup>, mencoba menjelaskan mengenai *self-disclosure*. Pembahasan dalam penelitian lebih berfokus pada berdasarkan aspek jenis kelamin, *target person* (target seseorang dalam mengungkapkan perasaannya), dan topik yang disampaikan. Secara keseluruhan, tingkat pengungkapan diri relatif rendah. *Target person* dalam pengungkapan diri relatif terbuka kepada orang tua, sedangkan yang lainnya cenderung tertutup. Dilihat dari aspek yang diukur, mahasiswa cenderung terbuka dengan aspek selera dan minat, sikap dan opini, pendidikan dan pekerjaan. Aspek keuangan, pribadi, dan fisik relatif tertutup. Dan berdasarkan aspek jenis kelamin, tidak adanya perbedaan yang signifikan pengungkapan diri mahasiswa laki-laki dan perempuan. Lain hal dengan penelitian Gainau<sup>41</sup>, dalam mengembangkan *self-disclosure* menunjukkan hasil yang tinggi. Hasil yang tinggi ini dikarenakan adanya

---

<sup>40</sup> Daharnis, dkk., 2001, Pengungkapan Diri (*Self-Disclosure*) Mahasiswa, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 8, No. 4, hlm. 294-304, dalam laman <http://journal.um.ac.id/index.php/jip/article/view/579>

<sup>41</sup> Maryam B. Gainau, 2008, Pengembangan Inventori *Self Disclosure* Bagi Mahasiswa, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 15, No. 3, hlm. 169-174, dalam laman <http://journal.um.ac.id/>

bantuan untuk mengembangkan keterbukaan seseorang. Bantuan tersebut berupa inventori.

Selain *self-disclosure*, dalam melihat proses keintiman dalam suatu hubungan terdapat pula respons pasangan. Dalam Laurenceau, dkk. pada *handbook* Mashek dan Aron<sup>42</sup>, penelitiannya menjelaskan proses keintiman dapat terjalin apabila dalam suatu hubungan tersebut ada dua komponen yang saling timbal balik. Komponen tersebut ialah *self-disclosure* dan respons pasangan. Komponen ini didasari dari model Reis dan Shaver.<sup>43</sup> Hasilnya ialah dalam proses antarpribadi keintiman, pengungkapan diri dan respons pasangan merupakan komponen penting dari proses keintiman pada tahap interaksi atau bertukar informasi satu sama lain.

Untuk mempermudah dalam melihat masing-masing penelitian, maka diberikan kelompok berdasarkan konsep yang telah dijabarkan berdasarkan literatur-literatur di atas. Di bawah ini terdapat dua pengelompokan penelitian sesuai dengan konsep yang digunakan:

**Tabel 1.2.**  
**Pengelompokan Konsep**

Perilaku <i>Phubbing</i>		
No.	Nama Pengarang	Judul
1	Normawati, dkk.	Pengaruh Kampanye “Let’s Disconnect To Connect” Terhadap Sikap Anti <i>Phubbing</i> (Survei Pada Followers Official Account Line Starbucks Indonesia)
2	Inta Elok Youarti & Nur Hidayah	Perilaku <i>Phubbing</i> Sebagai Karakter Remaja Generasi Z

<sup>42</sup> Jean-Philippe, dkk., 2004, Intimacy as an Interpersonal Process: Current Status and Future Direction, dalam Debra J. Mashek dan Arthur Aron, *Handbook of Closeness and Intimacy*, (London: Lawrence Erlbaum Associates).

<sup>43</sup> *Ibid.*, hlm. 62.

3	Varoth Chotpitayasunondh & Karen M. Douglas	How “Phubbing” Becomes The Norm: The Antecedents and Consequences of Snubbing via Smartphone
4	Yuna Yusnita & Hamdani M. Syam	Pengaruh Perilaku <i>Phubbing</i> Akibat Penggunaan <i>Smartphone</i> Berlebihan Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa
5	Varoth Chotpitayasunondh & Karen M. Douglas	The Effects of “ <i>Phubbing</i> ” on Social Interaction
6	James A. Roberts & Meredith E. David	My Life Has Become A Major Distraction From My Cell Phone: Partner Phubbing and Relationship Satisfaction Among Romantic Partners
7	Yeslam Al-Saggaf & Sarah B. O’Donnell	<i>Phubbing</i> : Perceptions, Reasons Behind, Predictors, And Impact
8	Mariek M.P. Vanden Abeele, dkk.	The Effect of Mobile Messaging During A Conversation on Impression Formation and Interaction Quality
9	Engin Karadağ, dkk.	Determinants Of Phubbing, Which Is The Sum Of Many Virtual Addictions: A Structural Equation Model
10	Meita Dhamayanti	Influence of Adolescents’ <i>Smartphone</i> Addiction on Mental and Emotional Development in West Java Indonesia
11	Sabah Balta, dkk.	Neuroticism, Trait Fear of Missing Out, and Phubbing: The Mediating Role of State Fear of Missing Out and Problematic Instagram Use

Keintiman		
No.	Nama Pengarang	Judul
1	Lynn Jamleson	Intimacy as a Concept: Explaining Social Change in the Context of Globalisation or Another Form of Ethnocentrism?
2	Nirit Bauminger, dkk.	Intimacy In Adolescent Friendship: The Roles Of Attachment, Coherence, And Self-Disclosure
3	Fionna Almira Pohan & Hairul Anwar Dalimunthe	Hubungan Intimate Friendship dengan Self-Disclosure pada Mahasiswa Psikologi Pengguna Media Sosial Facebook
4	Daharnis, dkk.	Pengungkapan Diri ( <i>Self-Disclosure</i> ) Mahasiswa
5	Maryam B. Gainau	Pengembangan Inventori <i>Self Disclosure</i> Bagi Mahasiswa, <i>Jurnal Ilmu Pendidikan</i>
6	Jean-Philippe, dkk.	Intimacy as an Interpersonal Process: Current Status and Futre Direction, dalam Debra J. Mashek dan Arthur Aron, <i>Handbook of Closeness and Intimacy</i>

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, 2020)

Berdasarkan hasil studi literatur sejenis yang sudah dipaparkan, selanjutnya peneliti akan memaparkan persamaan dan perbedaan hasil studi literatur sejenis dengan rencana penulisan peneliti. Persamaan dari keseluruhan literatur ialah terletak pada pembahasan perilaku *phubbing* yang merupakan salah satu perilaku *smartphone* bermasalah yang memberikan dampak negatif terhadap kualitas hubungan yang sedang dibangun. Dampak ini didasari karena adanya tindakan pengabaian yang dilakukan oleh salah satu lawan bicara, sehingga perilaku tersebut dianggap suatu perilaku yang terindikasi telah menyakiti seseorang.

Selain itu, pembahasan mengenai keintiman juga memiliki kesamaan yang merupakan suatu proses hubungan antarpribadi seseorang untuk menjalin kedekatan di antara satu sama lain. Dengan kata lain, untuk membangun hubungan yang baik perlu adanya keintiman yang terjalin di dalamnya dengan memperhatikan komponen penting berupa *self-disclosure* dan respons pasangan. Perbedaan dari keseluruhan literatur di sini ialah belum adanya pembahasan atau literatur yang membahas mengenai hubungan antara perilaku *phubbing* dan keintiman. Dalam literatur hanya membahas perilaku *phubbing* pada ranah interaksi sosial dan hubungan antarpribadi saja. Begitu juga dengan keintiman. Oleh karena itu, dengan bantuan studi literatur sejenis yang telah dipaparkan ini, peneliti mencoba untuk memfokuskan pada dua konsep yang telah dipaparkan sebagai rencana penulisan yang akan membahas mengenai pengaruh perilaku *phubbing* terhadap keintiman. Untuk lebih detail, terdapat tabel perbandingan tinjauan literatur sejenis, sebagai berikut:



**Tabel 1.3**  
Perbandingan Tinjauan Literatur Sejenis

No.	Judul Referensi	Metode Penelitian	Teori/Konsep	Analisis	
				Persamaan	Perbedaan
1.	Pengaruh Kampanye “Let’s Disconnect To Connect” Terhadap Sikap Anti <i>Phubbing</i> (Survei Pada Followers Official Account Line Starbucks Indonesia)	Pendekatan kuantitatif dengan metode Eksplanatif	Public Relations, <i>Phubbing</i> , Model kampanye, dan Komunikasi Antarpribadi	Persamaan dalam penelitian ini dengan rencana penulisan peneliti ialah menggunakan konsep perilaku <i>phubbing</i> dalam melihat hubungan antarpribadi.	Perbedaannya terletak pada pembahasannya yang lebih menjurus pada kampanye anti- <i>phubbing</i> dengan didasari pada kajian komunikasi.
2.	Perilaku <i>Phubbing</i> Sebagai Karakter Remaja Generasi Z	Pendekatan kuantitatif	Kecanduan <i>smartphone</i> , <i>Phubbing</i> , dan CBT	Persamaan dalam penelitian ini membahas perilaku <i>phubbing</i> dalam remaja	Lebih membahas dengan menggunakan konsep CBT dalam melihat perilaku <i>phubbing</i> .
3.	How “Phubbing” Becomes The Norm: The Antecedents and Consequences of Snubbing via Smartphone	Pendekatan kuantitatif	Konsep timbal balik ( <i>the rule of reciprocity</i> ) dan <i>Phubbing</i>	Memiliki kesamaan dalam membahas perilaku <i>phubbing</i> yang memberikan dampak negatif terhadap suatu hubungan.	Penggunaan metodologi yang cukup berbeda terkhusus pada tahap pengumpulan data.
4.	Pengaruh Perilaku <i>Phubbing</i> Akibat Penggunaan <i>Smartphone</i> Berlebihan Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa	Pendekatan kuantitatif	Teori Dependensi Media	Pembahasan perilaku <i>phubbing</i> yang diukur dalam komunikasi antarpribadinya.	Variabel Y yang berbeda, dalam penelitian ini menggunakan variabel y interaksi sosial.
5.	The Effects of “ <i>Phubbing</i> ” on Social Interaction	Pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimental	Konsep Pengecualian Sosial	Pembahasan perilaku <i>phubbing</i> yang diukur dalam komunikasi antarpribadinya akibat adanya penggunaan <i>smartphone</i> di tengah percakapan.	Perbedaannya terletak pada penggunaan metodologi penelitiannya dan konsep yang digunakan dalam menganalisis.

6.	My Life Has Become A Major Distraction From My Cell Phone: Partner Phubbing and Relationship Satisfaction Among Romantic Partners	Pendekatan kuantitatif	Konsep <i>Phubbing</i> , Kepuasan Hubungan, dan Kepuasan Hidup	Membahas perilaku <i>phubbing</i> yang dikaji berdasarkan adanya pengabaian dari mitra lawan bicara.	Kepuasan hubungan di sini lebih menekankan pada penilaian seseorang dalam menjalin suatu hubungan bukan berdasarkan keintiman dan lebih menekankan pada pasangan romantis.
7.	<i>Phubbing</i> : Perceptions, Reasons Behind, Predictors, And Impacts	Pendekatan Kualitatif	<i>Phubbing</i>	Membahas perilaku <i>phubbing</i> .	Penggunaan metodologi yang berbeda.
8.	The Effect of Mobile Messaging During A Conversation on Impression Formation and Interaction Quality	Pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimental	Teori Pelanggaran Harapan dan Teori Kesopanan	Penggunaan <i>smartphone</i> di tengah percakapan.	Lebih fokus kepada pembentukan kesan selama percakapan dan kualitas percakapan. Serta metodologi yang berbeda pada pengambilan datanya.
9.	Determinants Of Phubbing, Which Is The Sum Of Many Virtual Addictions: A Structural Equation Model	Pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional	Konsep Kecanduan (Adiksi)	Membahas fenomena <i>phubbing</i> .	Lebih mendeskripsikan dimensi yang paling dominan dalam menentukan perilaku <i>phubbing</i> seseorang.
10.	Influence of Adolescents' <i>Smartphone</i> Addiction on Mental and Emotional Development in West Java Indonesia	Pendekatan kuantitatif dengan metode <i>cross-sectional</i>	Mental Emotional Disorders dan Kecanduan	Membahas mengenai kecanduan <i>smartphone</i> yang berdampak pada perkembangan perilaku.	Lebih mendeskripsikan kecanduan <i>smartphone</i> dengan mental dan emosional seseorang dalam perkembangan perilaku bukan <i>phubbing</i> .
11.	Neuroticism, Trait Fear of Missing Out, and Phubbing: The Mediating Role of State Fear of Missing Out and Problematic Instagram Use	Pendekatan kuantitatif	<i>Phubbing</i>	Membahas fenomena <i>phubbing</i> .	Lebih menenkan pada hasil hubungan neurotisme, kecemasan FoMO dan penggunaan instagram bermasalah dengan <i>phubbing</i>

12.	Intimacy as a Concept: Explaining Social Change in the Context of Globalisation or Another Form of Ethnocentrism	-	Konsep keintiman	Membahas konsep dan kerangka berpikir keintiman.	Lebih mendeskripsikan detail, hubungan, dan praktik keintiman secara konseptual bukan berdasarkan penelitian.
13.	Intimacy In Adolescent Friendship: The Roles Of Attachment, Coherence, And Self-Disclosure	Pendekatan kuantitatif	Konsep keintiman	Membahas konseptual keintiman.	Lebih menyelidiki sumber daya yang dapat mempengaruhi pengembangan keintiman.
14.	Hubungan Intimate Friendship dengan Self-Disclosure pada Mahasiswa Psikologi Pengguna Media Sosial Facebook	Pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional	Konsep <i>Intimate Friendship</i> dan <i>Self-Disclosure</i>	Membahas keintiman seseorang.	Memiliki variabel yang berbeda, namun masih memiliki satu pembahasan yang sama.
15.	Pengungkapan Diri ( <i>Self-Disclosure</i> ) Mahasiswa	Pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif	Konsep <i>Self-Disclosure</i> (Pengungkapan Diri)	Membahas pengungkapan diri yang merupakan sebagai komponen penting dalam keintiman.	Fokus bahasan yang berbeda.
16.	Pengembangan Inventori <i>Self Disclosure</i> Bagi Mahasiswa	Pendekatan kuantitatif	Konsep <i>self-disclosure</i> dan model pengembangan Borg dan Gall	Membahas pengungkapan diri yang merupakan sebagai komponen penting dalam keintiman.	Lebih mendeskripsikan pengungkapan diri dari alat yang dikembangkan dalam membantu keterbukaan.
17.	Intimacy as an Interpersonal Process: Current Status and Futre Direction	-	Konsep keintiman.	Membahas keintiman secara konseptual.	Kajiannya terlalu konseptual tidak adanya analisis pembahasan penelitian.

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, 2020)

## 1.5. Kerangka Teori

### 1.5.1. Perilaku *Phubbing*

#### 1. Definisi *Phubbing*

Kata *phubbing* sendiri muncul ketika dimasukkan ke dalam pembaruan kamus yang terkenal yaitu *Macquarie Dictionary*.<sup>44</sup> Menurut Heigh dalam Chotpitayasunondh dan Douglas secara khusus, istilah *phubbing* merupakan berasal dari penggabungan kata "*phone*" dan "*snubbing*", dan menggambarkan suatu tindakan penghinaan dalam lingkungan sosial karena perhatiannya justru ke *smartphone*. Dengan kata lain, perilaku *phubbing* mengikutsertakan penggunaan *smartphone* dan lebih memilih berinteraksi dengan *smartphone* dibandingkan dengan lingkungan sosial.<sup>45</sup>

Menurut Youarti dan Hidayah, perilaku *phubbing* merupakan perilaku seseorang yang telah terindikasi menyakiti orang lain dalam suatu interaksi karena pandangannya hanya fokus pada *smartphone*.<sup>46</sup> Sedangkan, menurut Karadağ dalam tulisannya, *phubbing* adalah sebuah konsep dengan banyak dinamika yang mungkin, seperti menunjukkan sikap tidak sopan terhadap orang atau orang-orang yang berkomunikasi dengannya dengan memilih berinteraksi dengan virtual dan mengabaikan orang di sekitar. Itu dapat

---

<sup>44</sup> Engin Karadağ dkk, 2015, *Loc.Cit.* hlm. 60.

<sup>45</sup> Varoth Chotpitayasunondh & Karen M. Douglas, 2016, How "Phubbing" Becomes The Norm: The Antecedents and Consequences of Snubbing via Smartphone, *Journal Computers in Human Behavior* 63, hlm. 10.

<sup>46</sup> Intan Elok Youarti & Nur Hidayah, 2018, Perilaku Phubbing Sebagai Karakter Remaja Generasi Z, *Jurnal Fokus Konseling, Volume 4, No. 1*, hlm. 144.

didasarkan pada aplikasi, seperti internet atau game, yang ditransfer dari komputer ke *smartphone*, tetapi juga memiliki sifat intrinsik *smartphone*.<sup>47</sup>

Selain itu, fakta bahwa kita sekarang dapat mengakses internet dan permainan melalui *smartphone* telah mengubah kecanduan internet ke titik lain. Oleh karena itu, kecanduan *smartphone* dan internet berada dalam hubungan melingkar, yang memicu satu sama lain. Misalnya, jika waktu yang dihabiskan berselancar di internet meningkat, demikian juga kecanduan *smartphone*. Namun, penggunaan *smartphone* yang bermasalah dipandang sebagai kecanduan perilaku yang identik dengan penggunaan *smartphone*.<sup>48</sup>

## 2. Penggunaan Kata *Phubbing*

Sebagaimana yang telah dijelaskan berdasarkan definisi diatas, kata *phubbing* digunakan sebagai istilah kata yang menggambarkan suatu tindakan atau perilaku yang menunjukkan adanya bentuk tidak sopan atau menghina lawan bicaranya dikarenakan lebih memilih percakapan secara virtual dengan *smartphone*-nya dibandingkan percakapan tatap muka yang sedang berlangsung. Penggunaan kata ini hadir dari kata penggabungan *phone* berarti *smartphone* dan *snoobing* berarti menghina.

Merujuk dari penggunaan kata *phubbing*, terdapat pula penggunaan kata bagi mereka yang melakukan *phubbing* kepada lawan bicaranya. Tertuju kepada pelaku individual atau orangnya. *Phubber* merupakan istilah untuk

---

<sup>47</sup> Engin Karadağ dkk, 2015, op.cit., hlm. 60-61

<sup>48</sup> *Ibid.*

individual yang melakukan *phubbing*.<sup>49</sup> Sedangkan istilah bagi orang yang terkena dampak perilaku *phubbing* ialah *phubee*.<sup>50</sup>

### 3. Bentuk Dimensi Perilaku *Phubbing*

Bentuk-bentuk seseorang melakukan *Phubbing* terhadap lawan bicaranya berdasarkan beberapa jurnal yang telah peneliti baca dan simpulkan di antaranya:

1. Terlalu konsentrasi pada *smartphone*-nya pada saat melakukan interaksi dengan lawan bicaranya (kecanduan *smartphone*).

Karadağ menjelaskan bahwa *phubbing* adalah gangguan yang ada di persimpangan banyak kecanduan. Meskipun tidak ada cukup bukti yang terkait dengan fenomena ini, *smartphone* yang membawa fitur komputer dan akses internet membuat kami berpikir bahwa perilaku *phubbing* memiliki struktur multi-dimensi. Dimensi ini adalah (i) kecanduan ponsel, (ii) kecanduan internet, (iii) kecanduan media sosial dan (iv) kecanduan game. Ketika diperiksa dengan cermat, dapat dilihat bahwa semua kecanduan ini memiliki struktur yang bersarang dan kompleks.<sup>51</sup> Apabila disimpulkan bahwa kecanduan media sosial, kecanduan mobile games, dan kecanduan internet yang diakses melalui

---

<sup>49</sup> Afdal Afdal, dkk., 2019, An Analysis of Phubbing Behaviour: Preliminary Research From Counseling Perspective, *Advances in Social Science, education and Humanities*, Vol. 295, hlm. 270.

<sup>50</sup> Varoth Chotpitayasunondh & Karen M. Douglas, 2016, *op.cit.*, hlm. 16.

<sup>51</sup> Engin Karadağ dkk, 2015, *loc.cit.*

*smartphone* bisa mempengaruhi kecanduan *smartphone*, yang dimana hal tersebut bisa mengakibatkan *phubbing*.<sup>52</sup>

Disisi lain, beberapa penelitian baru-baru ini telah menyelidiki anteseden dari perilaku *phubbing*. Menurut Chotpitayasunondh dan Douglas, penentu yang paling penting tampaknya adalah kecanduan *smartphone*. Prediktor yang lebih jauh seperti kecanduan internet (*internet addiction*), takut ketinggalan (*fear of missing out*), dan pengendalian diri (*self-control*) telah ditemukan untuk memprediksi kecanduan *smartphone*, yang pada gilirannya memprediksi perilaku *phubbing*.<sup>53</sup>

➤ Kecanduan Internet (*Internet Addiction*)

Menurut Goldberg dalam Chotpitayasunondh dan Douglas, menyatakan bahwa:

*Internet addiction has been defined as a "maladaptive pattern of internet use leading to clinically significant impairment or distress"*

(kecanduan internet telah didefinisikan sebagai "pola maladaptif penggunaan internet yang mengarah ke penurunan atau tekanan klinis yang signifikan").<sup>54</sup>

<sup>52</sup> Riko Taufik Akbar Dkk, 2018, Mengenalkan Phubbing Kepada Remaja SMA Melalui Webseries, *Jurnal Rekamakna*, hlm. 2-3.

<sup>53</sup> Varoth Chotpitayasunondh & Karen M. Douglas, 2018, The Effects of "Phubbing" on Social Interaction, *Journal of Applied Social Psychology*, hlm. 1.

<sup>54</sup> Varoth Chotpitayasunondh & Karen M. Douglas, 2016, *loc.cit.*

Beberapa peneliti berpendapat bahwa perilaku *smartphone* yang bermasalah terkait erat dengan penambahan internet dan mungkin memiliki beberapa konsekuensi yang serupa. Secara khusus, peneliti yang menyelidiki kecanduan *smartphone* telah menunjukkan bahwa seperti kecanduan internet bermasalah dengan gangguan fungsional, penarikan diri, rendahnya toleransi dan perilaku kompulsif. Terlebih dalam sebuah penelitian baru-baru ini, kecanduan internet berhubungan positif dengan perilaku *phubbing*.<sup>55</sup>

➤ Takut Ketinggalan (*Fear of Missing Out*)

Takut ketinggalan atau *Fear of Missing Out* (FoMO) menggambarkan seseorang yang merasa ketakutan, kekhawatiran dan kecemasan. Menurut Carbonell, Oberst, & Beranuy dalam Chotpitayasunondh dan Douglas, FoMO melemahkan orang dengan membangkitkan rasa tidak aman dan telah ditemukan berhubungan dengan kecanduan *smartphone*. Sebab itu, masuk akal apabila FoMO akan memprediksi kecanduan kepada *smartphone*, yang pada gilirannya dapat memprediksi perilaku *phubbing*. Ketakutan akan kehilangan informasi penting di media sosial, misalnya, dapat diartikan dengan kaitannya terhadap kecanduan *smartphone*, yang berarti bahwa orang kemudian

---

<sup>55</sup> *Ibid.*



beralih ke ponsel mereka daripada berinteraksi dengan orang-orang di hadapan mereka.<sup>56</sup>

➤ Pengendalian Diri (*Self-Control*)

Pengendalian diri di sini berkaitan erat dengan perilaku kecanduan, terlebih ketika seseorang telah merasa memiliki dengan *smartphone*-nya. Maka pengendalian dirinya dalam menggunakan *smartphone* akan sulit untuk dihindari. Cooper menyatakan bahwa kecanduan merupakan suatu hal yang digemari. Biasanya orang yang telah mengalami kecanduan akan sangat sulit untuk lepas dalam penggunaannya, mereka sulit untuk mengontrol diri mereka. Hal tersebutlah yang menjadikan kecanduan menjadi kebiasaan yang sangat kuat.<sup>57</sup> Sebab itu, dapat diartikan akan sangat masuk akal jika kecanduan *smartphone* berkaitan dengan pengendalian diri yang nantinya akan berdampak dan memprediksi terbentuknya perilaku *phubbing*.

2. Memiliki sikap acuh tak acuh dalam berkomunikasi (mengabaikan pembicaraan)

Dalam penelitian Chotpitayasunondh dan Douglas (2016), menjelaskan bahwa terdapat dua objek penelitiannya yang dikenal dengan istilah *phubbee* dan *phubber*. Berdasarkan artikel jurnal

---

<sup>56</sup> *Ibid.*

<sup>57</sup> Intan Elok Youarti & Nur Hidayah, 2018, *op.cit.*, hlm. 146.

tersebut, *phubbee* adalah orang yang diacuhkan sedangkan *phubber* adalah orang yang mengacuhkan atau memiliki perilaku *phubbing*. Maka tak heran, jika bentuk perilaku *phubbing* berkaitan erat dengan sikap mengabaikan pembicaraan.

### 3. Pengiriman dan penerimaan pesan buruk (kualitas komunikasi)

Penelitian Abeele dkk., mencoba menjelaskan mengenai kualitas komunikasi yang dihasilkan dari seseorang yang sedang berkomunikasi dengan lawan bicara yang aktif menggunakan *smartphone* pada saat berkomunikasi. Hasilnya bahwa penggunaan ponsel dalam percakapan dianggap kurang sopan dan kurang perhatian, dan mitra percakapan akan menilai kualitas percakapan mereka rendah ketika pasangan mereka terlibat dalam percakapan ponsel. Hal ini dikarenakan lawan bicaranya fokus dengan ponselnya pada saat percakapan berlangsung.<sup>58</sup>

Selain itu, penelitian tentang *phubbing* dalam Chotpitayasunondh dan Douglas (2018) juga menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* dapat menciptakan reaksi negatif, kebencian sehingga orang menganggap interaksi mereka memiliki kualitas yang lebih buruk, kurang puas dengan interaksinya, kurang mempercayai mitra interaksinya, merasa kurang dekat dengan mitra interaksinya ketika ada *smartphone*,

---

<sup>58</sup> Mariek M.P. Vanden Abeele, dkk., 2016, The Effect of Mobile Messaging During A Conversation on Impression Formation and Interaction Quality, *Computers in Human Behavior*, Vol. 62, hlm. 567-568.

dan mengalami kecemburuan.<sup>59</sup> Sebab itu, kualitas komunikasi juga merupakan bentuk dari perilaku *phubbing*.

#### 4. Alasan Dibalik Perilaku *Phubbing*

Berikut adanya alasan seseorang melakukan perilaku *phubbing* pada saat percakapan yang sedang dibangun, yaitu:

##### i. Memiliki emosional negatif

Maksud dari memiliki emosional negatif merupakan memiliki rasa kebosanan dan kesepian. Biasanya orang akan menggunakan waktu kebosannya dan meluangkan waktu kesepiannya cenderung menggunakan *smartphone*. Keterlibatan mereka dengan *smartphone* mereka gunakan untuk mengatur emosi ini.<sup>60</sup> Hal ini mungkin akan menjelaskan adanya hubungan antara keadaan emosional negatif seperti kebosanan dan kesepian yang sangat terikat dengan perilaku *phubbing*.

##### ii. Adanya multi-tasking dalam kegiatan sehari-hari

Kehadiran *smartphone* dapat mendorong multi-tasking, yaitu terlibat dengan *smartphone* diiringi dengan adanya percakapan tatap muka pada saat yang bersamaan. Berdasarkan penelitian Kenyon dalam Al-Saggaf dan O'Donnell, lebih dari 10 tahun yang lalu, bahwa 81% dari respondennya melaporkan bahwa mereka terlibat dengan

<sup>59</sup> Varoth Chotpitayasunondh & Karen M. Douglas, 2018, *loc.cit*.

<sup>60</sup> Yeslam Al-Saggaf & Sarah B. O'Donnell, 2019, *Phubbing: Perceptions, Reasons Behind, Predictors, And Impacts, Human Behaviour and Emerging Technologies*, Vol. 1, hlm. 134.

lebih satu kegiatan pada saat yang sama ketika berkomunikasi dengan teman dan keluarga.<sup>61</sup> Hal ini maka masuk akal apabila seseorang cenderung melakukan perilaku *phubbing* dalam satu kegiatan secara bersamaan.

iii. Narsisme

Perilaku *phubbing* juga berhubungan dengan kepribadian yang luas pula, seperti narsisme. Sifat narsis berkorelasi dengan keramahan rendah.<sup>62</sup> Hal ini dikarenakan individu yang tinggi dalam keramahan cenderung lebih sadar tentang bagaimana mereka menggunakan *smartphone* apabila dilihat dari dampak individu di sekitar mereka, sehingga lebih memilih mengurangi penggunaan *smartphone*. Sifat-sifat narsis ini sering dikaitkan dengan adanya kecanduan teknologi dan penggunaan *smartphone* yang bermasalah. Sehingga akan memunculkan suatu tindakan takut ketinggalan akan sesuatu hal seperti berita, mengunggah media sosial, lupa membawa/menaruh *smartphone* dan sebagainya, serta pengendalian diri yang tidak terkontrol.

iv. Adanya timbal balik karena respons pasangan

Dalam penelitian yang dilakukan Roberts dan David, hampir setengah dari responden melaporkan mereka melakukan perilaku

---

<sup>61</sup> *Ibid.*

<sup>62</sup> *Ibid.*, hlm. 135.

*phubbing* karena pasangannya.<sup>63</sup> Salah satu alasan di balik fenomena yang tersebar luas ini bisa menjadi timbal balik. Seseorang akan melakukan perilaku yang sama karena respons pasangannya melakukan perilaku tersebut sebelumnya. Hal ini mereka lakukan sebagai strategi untuk menyelamatkan diri mereka dan membalasnya dengan melakukan hal yang sama.

##### **5. Persepsi Individu Terhadap Perilaku *Phubbing***

Selama percakapan tatap muka, individu umumnya mengharapkan lawan percakapan mereka dapat memberikan perhatian dan ketersediaan psikologis, daripada menggunakan *smartphone*-nya di tengah percakapan tatap muka yang sedang berlangsung. Hal ini akan mengganggu kualitas komunikasi dan jarak psikologis seperti tidak adanya keprihatinan simpatik dan empatik.

Beberapa penelitian telah dilakukan untuk memahami persepsi individu terhadap *phubber* (orang yang melakukan perilaku *phubbing*) di antara perilaku yang melanggar kesopanan umum dan pelanggaran harapan.<sup>64</sup> Maksud dari melanggar kesopanan umum ialah perilaku *phubbing* dianggap telah mengacuhkan lawan bicaranya dengan alasan membosankan, tidak adanya keseriusan dalam percakapan, dan tidak penting sehingga lebih cenderung memalingkan pandangannya ke *smartphone*. Sedangkan pelanggaran harapan ialah adanya pelanggaran dari suatu harapan ketika

---

<sup>63</sup> *Ibid.*, hlm. 134.

<sup>64</sup> *Ibid.*, hlm. 133

seseorang menginginkan berkomunikasi yang memang sudah dituju sebelumnya. Hal ini dikarenakan dalam berkomunikasi adanya harapan tujuan dari orang-orang seperti dengan siapa berkomunikasi, karakteristik mereka (usia maupun jenis kelamin), hubungan mereka, dan juga konteks di mana komunikasi berlangsung.

### 1.5.2. Keintiman atau *Intimacy*

#### 1. Definisi Keintiman

Menurut Prager, keintiman adalah sejenis interaksi yang di mana mitra; (i) mengubah sesuatu yang bersifat personal atau bahkan privasi, (ii) adanya perasaan positif terhadap interaksi tersebut, dan (iii) memandang interaksi telah memajukan atau mencerminkan pemahaman pasangan satu sama lain. Definisi ketiga komponen ini, lebih menekankan interaksi daripada hubungan, yang dibuat oleh Prager setelah melakukan tinjauan luas literatur karena hal ini berlabuh pada perasaan dan persepsi perilaku yang spesifik, mudah dikaitkan dengan pengembangan hubungan intim, mencakup perilaku dan pengalaman yang biasanya diidentifikasi orang dengan keintiman (misalnya curhat, mendengarkan penuh perhatian, sentuhan kasih sayang, kontak seksual dan sebagainya).<sup>65</sup>

<sup>65</sup> Karen J. Prager & Duane Buhrmester, 1998, *Intimacy and Need Fulfillment in Couple Relationships*, *Journal of Social and Personal Relationships*, Vol. 15, No. 4, hlm. 436.

Penggunaan istilah keintiman juga dapat berbeda-beda sesuai dengan kerangka referensi budaya dan sejarah. Terlepas dari itu, keintiman merujuk pada kualitas hubungan yang erat antara orang-orang dan proses dalam membangun kualitas.<sup>66</sup> Keintiman digambarkan sebagai kedekatan dan perasaan maupun pikiran yang saling terbuka.<sup>67</sup> Kualitas kedekatan yang ditunjukkan oleh keintiman bisa berupa emosional dan kognitif, dengan pengalaman subjektif termasuk saling mencintai, perihal yang disukai, dan sesuatu yang spesial satu sama lain.<sup>68</sup>

Keintiman juga dapat ditemukan ketika seseorang telah memasuki masa remaja, hal ini dikarenakan pada saat remaja, mereka lebih senang menghabiskan kesehariannya dengan teman sebaya.

Keintiman juga diartikan secara beragam. Dalam persahabatan, keintiman diartikan suatu hubungan yang dekat dan intens satu sama lain yang merupakan suatu komponen penting dalam menjalin persahabatan. Secara khusus, keintiman diartikan sebagai bentuk proses transaksi pengungkapan diri dan adanya pertukaran informasi personal terhadap orang lain.<sup>69</sup>

---

<sup>66</sup> Lynn Jamleson, 2011, Intimacy as a Concept: Explaining Social Change in the Context of Globalisation or Another Form of Ethnocentrism?, *Sociological Research Online*, Vol. 16, No. 4, hlm. 1.

<sup>67</sup> Nirit Bauminger, dkk, 2008, Intimacy In Adolescent Friendship: The Roles Of Attachment, Coherence, And Self-Disclosure, *Journal of Social and Personal Relationships*, Vol. 25, No. 3, hlm. 409.

<sup>68</sup> Lynn Jamleson, 2011, *loc.cit.*

<sup>69</sup> Bonaventura Arya Gemilang, dkk, 2015, Studi Kasus Pola Intimasi Dengan Teman Sebaya Pada Remaja, *Jurnal Wacana Psikologi*, Vol. 7, No. 2, hlm. 3.

Pengungkapan diri terbangun hanya memungkinkan kepada mereka yang menanamkan perasaan saling percaya kepada pendengar.<sup>70</sup>

## 2. Komponen Keintiman

Menurut Reis dan Shaver, keintiman adalah proses transaksi antarpribadi dengan dua komponen utama: *pengungkapan diri* dan *respons pasangan*.

Proses ini secara khusus mengacu pada "rangkaiannya pemikiran, perasaan, dan perilaku yang relevan, yang masing-masing dipengaruhi oleh kondisi anteseden dan konsekuensi yang diantisipasi". Keintiman dimulai ketika seseorang berkomunikasi secara pribadi dan mengungkapkan informasi, pikiran, dan perasaan kepada orang lain. Agar proses keintiman berlanjut, pendengar harus memancarkan emosi, ekspresi, dan perilaku yang di mana keduanya memberikan respons terhadap konten spesifik dari pengungkapan dan menyampaikan penerimaan, validasi, dan kepedulian terhadap pengungkapan individu.<sup>71</sup>

### 1. Pengungkapan Diri (*Self-Disclosure*)

Pengungkapan diri (*self-disclosure*) juga diartikan sebagai proses pertukaran informasi personal yang bersifat pribadi kepada orang lain atau sebaliknya.<sup>72</sup> Pengungkapan diri merupakan strategi penting untuk dalam pertukaran informasi. Dengan adanya pengungkapan diri,

---

<sup>70</sup> *Ibid.*

<sup>71</sup> Jean-Philippe, dkk., 2004, *loc.cit.*

<sup>72</sup> Burhan Bungin, 2006, *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*, (Jakarta: Prenada Media Group), hlm. 267.



seseorang dapat mengenal diri orang lain dan juga sebaliknya. Hal ini dapat dilakukan misalnya terhadap orang yang sudah menjadi target dalam berinteraksi di suatu kelompok tertentu. Dalam interaksi tersebut, adanya pertukaran informasi dalam mengungkapkan diri dan juga akan mendorong target untuk melakukan yang sama agar dapat mengenal satu sama lain.<sup>73</sup>

Baruth dan Robinson mendefinisikan pengungkapan diri sebagai proses menceritakan keadaan diri yang semi-pribadi, pribadi atau keadaan diri yang paling dalam, terutama keadaan diri yang negatif kepada orang lain. Keadaan diri yang diceritakan tersebut terdiri atas dua lapisan. *Pertama*, semi-pribadi merupakan mengungkapkan dirinya secara terbatas, dan *kedua* pribadi merupakan mengungkapkan dirinya secara mendalam.<sup>74</sup>

Pengungkapan diri menurut Jourard memiliki tiga dimensi, terbagi menjadi 3 dimensi. Dimensi pertama ialah keluasan atau *breadth* merupakan dimensi yang mengarah pada suatu isi materi yang sedang dibangun. Dimensi kedua ialah kedalaman atau *depth* merupakan dimensi yang mengarah kepada empat tingkatan seperti tidak pernah adanya pengungkapan diri kepada orang lain, pengungkapan diri

---

<sup>73</sup> Morrison, 2013, *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa*, (Jakarta: Prenada Media Group), hlm. 208.

<sup>74</sup> Daharnis, dkk., 2001, Pengungkapan Diri (Self-Disclosure) Mahasiswa, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 8, No. 4, hlm. 295.

secara umum, bercerita secara detail terhadap orang lain, dan adanya pengungkapan diri yang bersifat menipu atau memberi suatu gambaran yang salah. Dimensi ketiga ialah orang yang dituju.<sup>75</sup>

Poin pentingnya ialah, menurut Jourard dalam berkomunikasi pengungkapan diri yang dianggap sehat ialah mengungkapkan dirinya dengan sebenar-benarnya. Hal ini dikarenakan sebagai bentuk tolak ukur dari hubungan yang ideal.<sup>76</sup>

## 2. Respons Pasangan

Miller dan Berg dalam Debra J. Mashek menjelaskan bahwa,

*“responsiveness can be viewed as the extent to which and the way in which one participant’s actions address the previous actions, communications, needs, or wishes of another participant in that interaction”*.<sup>77</sup>

Respons pasangan atau *partner responsiveness*, dapat membantu menjelaskan perkembangan keintiman dalam hubungan selain pengungkapan diri. Untuk berkontribusi pada pengembangan keintiman dalam suatu hubungan, respons seseorang harus menunjukkan kepedulian terhadap pengungkap, tulus, menangkap konten komunikasi, dan memenuhi kebutuhan pengungkap. Daya

<sup>75</sup> Retno Puspito Sari, dkk., 2006, Pengungkapan Diri Mahasiswa Tahun Pertama Universitas Diponegoro Ditinjau Dari Jenis Kelamin dan Harga Diri, *Jurnal Psikologi Universitas Diponegoro*, Vol. 3, No. 2, hlm. 14.

<sup>76</sup> Burhan Bungin, 2006, *Op.Cit.*, hlm. 266.

<sup>77</sup> Jean-Philippe, dkk., 2004, *op.cit.*, hlm. 64.

tanggap memainkan peran penting dalam pengungkapan timbal balik, kesukaan, dan kedekatan dalam hubungan.

Para peneliti telah mengonseptualisasikan respons pasangan sebagai komponen dari proses keintiman di mana seseorang mengkomunikasikan pemahaman, validasi, dan kepedulian dalam menanggapi pengungkapan diri pasangannya.<sup>78</sup>

### **3. Keintiman Dalam Hubungan Persahabatan**

Pada masa remaja, hubungan persahabatan menyediakan sumber utama keintiman bagi mereka dibandingkan dengan keluarganya. Remaja biasa menghabiskan sebagian besar waktu dan menggunakan banyak waktu luang mereka dalam kegiatan sosialisasi dengan teman dan kelompok sebaya. Persahabatan dalam remaja berfungsi sebagai sumber daya perkembangan emosional dan kognitif.<sup>79</sup> Mereka semua akan berbagi diri dengan orang lain dalam hubungan intim baik dalam hal romansa, gairah, kebersamaan, atau sesuatu yang begitu dekat.<sup>80</sup>

Dalam persahabatan remaja juga dapat dikatakan sebagai suatu hubungan yang ditandai dengan adanya hubungan bilateral, timbal balik dan sukarela keintiman. Maksudnya ialah suatu hubungan yang melibatkan adanya hubungan yang saling menghargai. Fehr menjelaskan dalam penelitian

---

<sup>78</sup> *Ibid.*

<sup>79</sup>Diago Araujo DeSousa & Elder Cerqueira-Santos, 2012, *Intimate Friendship Relationships Among Young Adults*, Paideia, Vol. 22, No. 53, hlm. 326.

<sup>80</sup> Nancy J. Cobb, 2001, *Adolescence: Continuity, Change, and Diversity (4th edition)*, (London: Mayfield Publishing Company), hlm. 218.

DeSousa dan Cerqueira-Santos bahwa persahabatan dikonsepsikan sebagai hubungan pribadi dan sukarela, yang memberikan keintiman dan bantuan, di mana kedua belah pihak saling menyukai dan saling mencari satu sama lain.<sup>81</sup>

Untuk mencapai hubungan persahabatan remaja yang bersifat intim ada pula faktor yang perlu diperhatikan yaitu kedekatan karena lokasi perumahan atau lokasi yang di mana mereka menghabiskan waktu bersama dan berkomunikasi, situasional (interaksi, frekuensi kontak dan ketersediaan diri), adanya kriteria untuk memilih seseorang sebagai teman atau tujuan, dan juga hubungan yang saling menghargai satu sama lain.

### **1.5.3. Konsep Remaja**

#### **1) Definisi Remaja**

Dalam bahasa Latin, remaja atau *adolescene* diartikan sebagai masa pertumbuhan ke dewasa atau *to grow maturity*.<sup>82</sup> DeBrun juga mencoba menafsirkan arti kata remaja, yang berarti pertumbuhan masa anak-anak ke masa dewasa. Lain hal dengan salah Papalia dan Olds, mendefinisikan remaja sebagai masa transisi perkembangan yang diliat secara implisit. Perkembangan yang dimaksud menurut Papalia dan Olds, ialah perkembangan remaja yang dapat diukur seperti tinggi badan dan berat badan, serta

---

<sup>81</sup> Diago Araujo DeSousa & Elder Cerqueira-Santos, *loc.cit*.

<sup>82</sup> Yudrik Jahja, 2011, *Psikologi Perkembangan Edisi Pertama*, (Jakarta: Prenadamedia Group), hlm. 219.

perkembangan yang tidak dapat diukur seperti bagaimana remaja berpikir sesuatu hal.<sup>83</sup>

Berbeda dengan Papalia dan Olds, Adams dan Gullota mengartikan remaja berdasarkan usia dari rentang 11 hingga 20 tahun. Sedangkan, Hurlock membagi masa remaja dari remaja awal dan akhir. Pembagian ini didasari karena menurutnya perbedaan remaja awal dan akhir dapat dilihat pada masa transisi masa remaja akhir yang justru mendekati pada masa dewasa. Adapun rentang usia masa remaja awal yaitu 13 hingga 17 tahun dan remaja akhir yaitu 17 hingga 18 tahun.<sup>84</sup> Begitu juga masa remaja menurut *World Health Organization* (WHO). WHO mendefinisikan masa remaja dilihat berdasarkan usia, sekitar 10 hingga 19 tahun.<sup>85</sup>

## 2) Fase-fase Masa Remaja

Remaja secara umum dibagi menjadi dua fase, yaitu masa remaja awal dan masa remaja akhir. Hal ini didasari karena perubahan perilaku, cara bersikap, dan nilai-nilai yang dianut remaja awal dan akhir berbeda satu sama lain.<sup>86</sup> Biasanya perbedaan garis pemisah antara masa remaja awal dan akhir terletak pada usia mereka yang telah memberikan kematangan dan juga cenderung dilihat dari jenjang pendidikan yang ditempuh.

---

<sup>83</sup> *Ibid.*

<sup>84</sup> *Ibid.*

<sup>85</sup> Sofwan Indarjo, 2009, Kesehatan Jiwa Remaja, *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, Vol. 5, No. 1, hlm. 49.

<sup>86</sup> *Ibid.*, hlm. 221.

Sama halnya dengan Wiltherington, membagi masa remaja menjadi dua fase, yaitu usia 12 hingga 15 tahun disebut sebagai masa remaja awal atau *pre adolescence* dan usia 15-18 tahun disebut sebagai masa remaja akhir atau *late adolescence*. Pembagian fase lainnya juga dikemukakan oleh Gilmer, yaitu:<sup>87</sup>

1. Usia 10 hingga 13 tahun disebut sebagai pre adolesen.
2. Usia 13 hingga 17 tahun disebut sebagai masa adolesen awal.
3. Usia 18 hingga 21 tahun disebut sebagai masa adolesen akhir.

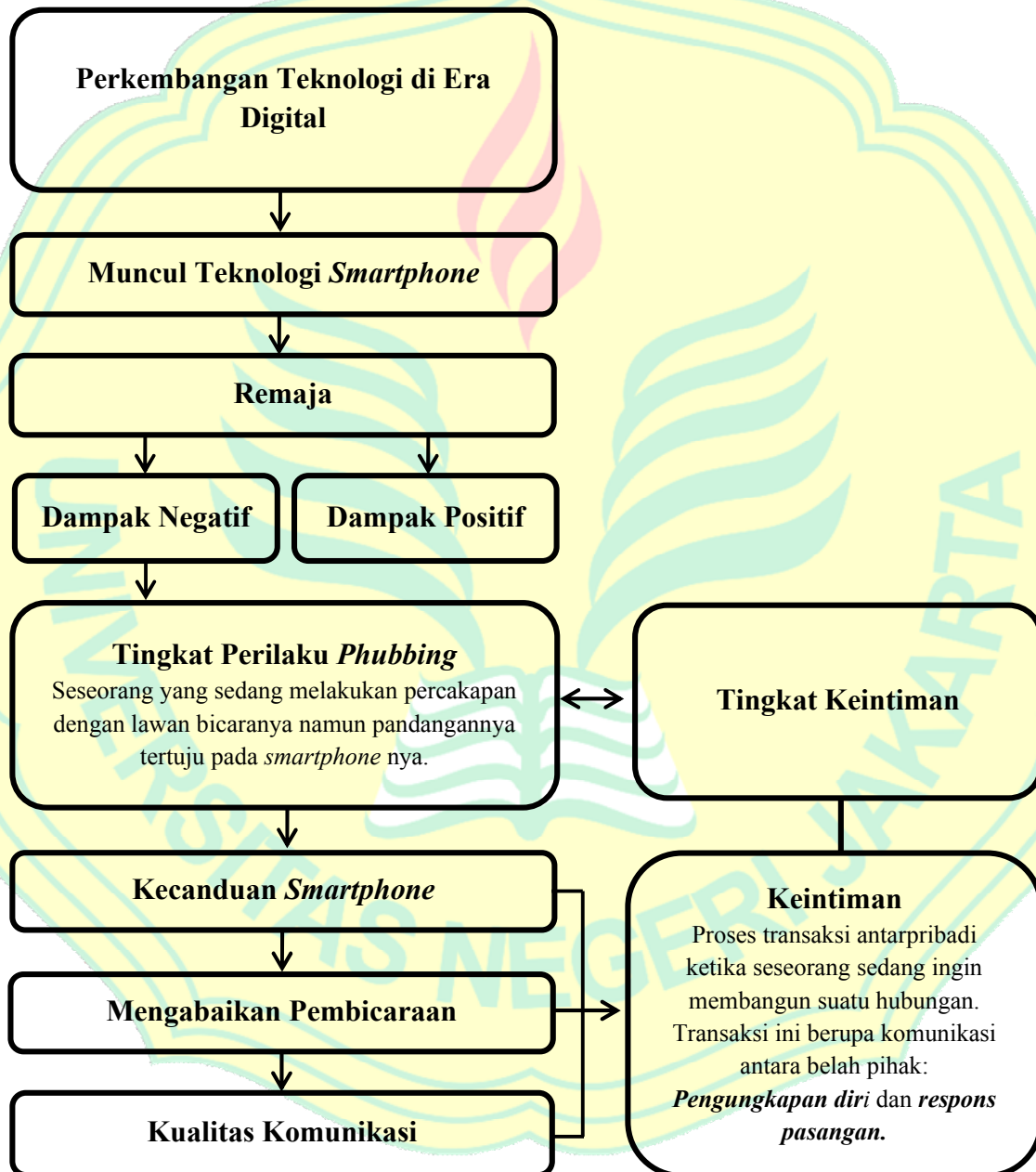


---

<sup>87</sup> Dr. Dadang Sulaeman, editor Prof. Dr. Oemar Hamalik, 1995, *Psikologi Remaja: Dimensi-Dimensi Perkembangan*, (Bandung: Mandar Maju), hlm. 3.

### 1.5.4. Kerangka Berpikir

**Bagan 1.1.**  
Kerangka Berpikir Penelitian



(Sumber: Analisis Peneliti, 2019)

## 1.6. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan penjelasan praduga awal mengenai suatu fenomena atau perilaku seseorang bahkan keadaan tertentu yang sebelumnya pernah terjadi dan akan terjadi ke depannya. Biasanya hipotesis berisi pernyataan-pernyataan tentang hubungan antar variabel dalam suatu penelitian.<sup>88</sup> Menguji hipotesis dapat diartikan bahwa dalam suatu penelitian telah menerapkan prosedur statistik dalam menjelaskan dugaan-dugaan awal berdasarkan sampel yang telah ditentukan terhadap populasi tertentu.<sup>89</sup> Pada penelitian ini peneliti memiliki dugaan sementara bahwa terhadap pengaruh antara tingkat perilaku *phubbing* di era digital terhadap tingkat keintiman seseorang di kalangan remaja. Untuk menguji penelitian ini, berikut hipotesis penelitian yang diajukan:

$$H_0 = 0$$

$$H_a \neq 0$$

$H_a$  = Terdapat pengaruh yang signifikan antara tingkat perilaku *phubbing* di era digital terhadap tingkat keintiman seseorang di kalangan remaja

$H_0$  = Tidak adanya pengaruh yang signifikan antara tingkat perilaku *phubbing* di era digital terhadap tingkat keintiman seseorang di kalangan remaja

---

<sup>88</sup> Ratna Wijyanti Daniar Paramita, 2015, *Metode Penelitian Kuantitatif Edisi 1*, (Lumajang: STIE Widya Gama Lumajang), hlm. 38.

<sup>89</sup> John W. Creswell, 2016, *RESEARCH DESIGN: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran Edisi 4*, terj. Achmad Fawaid dan Rianayati Kusmini Pancasari, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar), hlm. 191.



## 1.7. Metodologi Penelitian

### 1.7.1. Pendekatan dan Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei dalam menganalisis suatu fenomena perilaku *phubbing* yang datanya dikumpulkan berdasarkan informasi yang telah didapatkan melalui kuesioner atau angket penelitian. Selain itu peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh Tingkat Perilaku *Phubbing* sebagai variabel X terhadap Tingkat Keintiman sebagai variabel Y yang dijelaskan secara eksplanatif.

### 1.7.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

M Bloc Space merupakan ruang kreatif baru bagi remaja dalam melakukan berbagai macam aktivitas *outdoor*. Oleh sebab itu, peneliti menjadikan M Bloc Space sebagai studi lokasi penelitian dalam meneliti perilaku *phubbing* pada remaja saat berkumpul dengan teman sebayanya dan menggunakan *smartphone* di waktu yang bersamaan. Waktu penelitian dilaksanakan terhitung dari awal bulan November 2019. Diawali dengan melakukan pengamatan terhadap kondisi lingkungan di sekitar M Bloc Space tentang kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh remaja di area M Bloc Space. Selanjutnya, peneliti mulai menyebarkan kuesioner pertanyaan kepada responden yang sesuai dengan target yang dimaksud dalam penelitian untuk dilakukan *pre-test* uji validitas dan reliabilitas. Setelah tahap validitas dan reliabilitas instrumen dianggap valid dan reliabel, peneliti langsung menyebarkan kuesioner dengan menggunakan platform Google Forms. Namun masih dengan karakteristik

responden yang sama. Platform Google Forms ini peneliti gunakan dikarenakan sebagai salah satu media yang dapat mempermudah untuk menjaring responden mengingat kondisi yang sedang tidak memungkinkan turun lapangan di tengah wabah virus pandemik Covid-19. Pada bulan-bulan berikutnya peneliti akan menyebarkan kembali apabila terdapat data yang dirasa kurang.

### 1.7.3. Populasi dan Sampel

Populasi menurut Arry, dkk., dalam metodologi penelitian pendidikan, populasi merupakan jumlah keseluruhan anggota kelas orang, peristiwa atau objek yang didefinisikan dengan baik.<sup>90</sup> Sedangkan menurut Ferdinand dalam metode penelitian kuantitatif, populasi merupakan gabungan dari peristiwa, suatu hal maupun orang yang memiliki kesamaan dalam target dan menjadi pusat perhatian peneliti dan melakukan penelitian.<sup>91</sup> Populasi yang digunakan dalam penelitian ini ialah pengunjung remaja M Bloc Space yang memiliki *smartphone*.

Sampel yang digunakan penelitian ini merupakan remaja pengguna aktif *smartphone* rentang usia 15 sampai 19 tahun di area publik M Bloc Space. Dalam penentuan jumlah sampel, dikarenakan tidak diketahui sebelumnya jumlah populasinya maka peneliti merujuk pada penentuan jumlah sampel menurut Hair *et. al.*, yakni mencari jumlah sampel tergantung pada jumlah indikator pada setiap variabel. Umumnya, jumlah sampel minimum dalam penelitian ialah setidaknya lima

---

<sup>90</sup> Prof. Sukardi, Ph.D., 2008, *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kompetensi dan Praktiknya)*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara), hlm. 53.

<sup>91</sup> Ratna Wijayanti Daniar Paramita, SE, MM., 2015, *Op.Cit.*, hlm. 45.

kali lebih besar dari jumlah indikator setiap variabel yang ada dengan rasio dikali 5.<sup>92</sup>

Sehingga akan menemukan jumlah sampel minimum:

$$\begin{aligned} \text{Ukuran Sampel Minimum} &= \text{jumlah indikator dalam penelitian} \times 5 \\ &= 10 \times 5 \\ &= 50 \end{aligned}$$

Melalui perhitungan di atas, maka jumlah sampel dalam penelitian ialah sebanyak 50 responden. Jumlah ini sesuai dengan penerimaan ukuran sampel yang dinyatakan oleh Hair *et.al.*, bahwa ukuran sampel absolut minimum harus 50.<sup>93</sup> Oleh sebab itu, besarnya sampel yang ditetapkan adalah 50 responden sesuai dengan perhitungan ukuran sampel minimum menurut Hair *et.al.*

Penelitian ini menggunakan uji statistik non-parametrik dengan teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *non-probability sampling*. Spesifiknya, penelitian ini akan menggunakan teknik *Snowball Sampling*, yaitu metode untuk menjangkau sampel penelitian dalam suatu jaringan yang menerus.<sup>94</sup> Peneliti menggunakan teknik sampling ini agar dapat menjangkau sampel remaja pengguna aktif *smartphone* usia 15-19 tahun di area publik M Bloc Space, mengingat apabila dilakukan dengan penyebaran kuesioner menggunakan Google Forms cukup sulit untuk menemukan sampel “apakah benar pengunjung dan pernah mengunjungi M Bloc Space dan sesuai dengan karakteristik yang dimaksud untuk keperluan penelitian”. Maka untuk menemukan sampel yang sulit didapatkan tersebut, teknik

<sup>92</sup> Joseph F. Hair, Jr, dkk, 2014, *Multivariate Data Analysis*, Edinburgh Gate: Pearson, hlm. 100.

<sup>93</sup> *Ibid.*

<sup>94</sup> Nina Nurdiani, 2018, Teknik Sampling Snowball dalam Penelitian Lapangan, *ComTech*, Vol. 5 No. 2, hlm. 1113.

sampling *snowball* teknik yang saat ini dapat diandalkan dalam menjaring sampel penelitian agar dapat menemukan responden yang sesuai dengan sasaran penelitian.

Berawal dari penyebaran kuesioner ke responden awal yang memiliki potensi untuk dihubungi dan ditanyai mengenai orang yang memiliki karakteristik yang sesuai dengan sasaran penelitian. Hal ini dilakukan agar dapat membantu untuk menemukan responden lainnya berdasarkan rekomendasi seseorang.

#### **1.7.4. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan teknik data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang didapatkan dari pengumpulan data asli melalui hasil lapangan.<sup>95</sup> Sedangkan data sekunder merupakan data yang didapatkan melalui pengumpulan data-data dari lembaga yang dipublikasikan kepada masyarakat.<sup>96</sup>

Data primer yang digunakan dalam penelitian ialah melalui penyebaran kuesioner yang di mana telah disusun secara logis dan sistematis mengenai konsep-konsep yang berhubungan dengan variabel yang diteliti. Data primer ini biasanya didapatkan melalui beberapa survei yang dilakukan secara langsung oleh peneliti terhadap lapangan. Data ini akan menunjukkan hasil data lapangan yang sebenarnya. Data sekunder diperoleh melalui artikel ilmiah maupun referensi bacaan yang berkaitan dengan variabel yang diteliti. Tujuan dari penggunaan data sekunder ini

---

<sup>95</sup> Ratna Wijayanti Daniar Paramita, SE, MM., 2015, *op.cit.*, hlm. 60.

<sup>96</sup> *Ibid.*

ialah sebagai penguat argumen dan penunjang data hasil lapangan. Dengan kata lain, peneliti akan menggunakan data sekunder sebagai data tambahan untuk pelengkap data primer.

Kuesioner dalam penelitian ini menggunakan bantuan platform digital yaitu Google Forms. Platform ini digunakan untuk mempermudah dalam menyebarkan kuesioner dan lebih efisien, yaitu dengan cara memasukkan pertanyaan kuesioner melalui Google Forms dan nantinya akan disebarkan secara digital kepada responden penelitian.

Dalam tahap penyebaran kuesioner, peneliti memfokuskan terlebih dahulu kepada orang-orang terdekat yang sesuai dengan sasaran penelitian. Ketika responden awal telah ditemukan, peneliti mencoba menjelaskan terlebih dahulu maksud dan tujuan dari adanya penelitian ini. Serta tidak lupa peneliti menjelaskan istilah-istilah penting dalam penelitian yang sekira sulit dipahami bagi responden agar ketika dalam pengisian tidak ada yang *miss* pada pernyataan-pernyataan kuesioner. Setelah selesai, peneliti meminta bantuan kepada responden untuk membantu menyebarkan kuesioner ini ke orang yang terdekat dan sesuai dengan sasaran penelitian agar data dapat menyebar secara keseluruhan. Peneliti juga tidak berhenti hanya pada satu responden. Peneliti mencoba bertanya kepada kerabat terdekat yang sekiranya mempunyai kenalan yang sesuai dengan sasaran penelitian dan meminta bantuan untuk menyebarkannya. Hal tersebut peneliti lakukan secara terus menerus sampai data yang masuk sesuai dengan jumlah sampel yang telah ditentukan.

Dalam penentuan analisis jawaban dari data yang didapatkan dalam kuesioner, maka menggunakan skala likert dengan jenis kuesioner tertutup yang meliputi 4 kategori jawaban dan bobot nilai sebagai berikut:

1. Bobot 4 diberikan untuk kategori jawaban Sangat Setuju (SS)
2. Bobot 3 diberikan untuk kategori jawaban Setuju (S)
3. Bobot 2 diberikan untuk kategori jawaban Tidak Setuju (TS)
4. Bobot 1 diberikan untuk kategori jawaban Sangat Tidak Setuju (STS)

Berikut ini adalah beberapa hal yang akan dilakukan dalam kegiatan penelitian, sebagai berikut:

#### 1. Persiapan Penelitian

- a. Dalam tahap pertama, peneliti terlebih dahulu menentukan populasi dan sampel dalam penelitian agar dapat menjadi subjek penelitian dan responden untuk mengisi kuesioner yang akan disebar.
- b. Dalam tahap berikutnya, peneliti membuat kuesioner penelitian yang bertumpu pada variabel penelitian.

#### 2. Pelaksanaan

- a. Dalam tahap pertama, dikarenakan penyebaran datanya secara online. Peneliti membuat forms kuesioner pada platform Google Forms.
- b. Tahap berikutnya, menyebarkan kuesioner kepada responden menggunakan platform Google Forms. Kuesioner terdiri dari biodata responden dan pernyataan-pernyataan mengenai perilaku *phubbing* maupun keintiman.

- c. Tahapan selanjutnya, mencari studi literatur sebagai penambahan data baik itu berasal dari jurnal, buku, maupun berita.
- d. Terakhir, Mengecek kembali data yang masuk sebelum diolah.

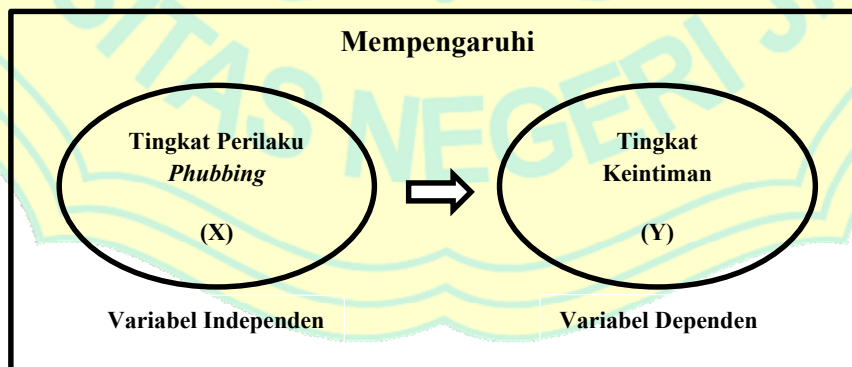
### 3. Analisis Data dan Penarikan Kesimpulan

- a. Selanjutnya apabila data telah terkumpul, nantinya akan diolah menggunakan aplikasi SPSS versi 26.0 dan juga *Ms. Excel* 2010. Data yang terkumpul akan dilakukan beberapa uji penelitian.
- b. Setelah mengetahui hasil interpretasi data, barulah dapat ditarik kesimpulan.

#### 1.7.5. Variabel dan Operasional Konsep

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah tingkat perilaku *phubbing* yang diberi simbol X atau variabel independen, sedangkan variabel tingkat keintiman diberi simbol Y atau variabel dependen:

**Bagan 1.2**  
Variabel Penelitian



(Sumber: Analisis Peneliti, 2019)

1) Instrumen penelitian variabel independen tingkat perilaku *phubbing*

a. Definisi Konseptual

*Phubbing* adalah sebuah konsep dengan banyak dinamika yang mungkin, seperti menunjukkan sikap tidak sopan terhadap orang atau orang-orang yang berkomunikasi dengannya, mengabaikannya, dan lebih memilih lingkungan virtual daripada yang kehidupan nyata.

b. Definisi Operasional

Perilaku *phubbing* merupakan perilaku bermasalah pada *smartphone*. Perilaku ini kerap kali dilakukan oleh semua orang, tak terkecuali kaum remaja yang di mana lebih mendominasi melakukan perilaku tersebut. Biasanya orang yang melakukan perilaku *phubbing* memiliki bentuk-bentuk yang teridentifikasi dalam melakukan percakapan dengan lawan bicaranya. Pertama, terlalu konsentrasi pada *smartphone*-nya atau dapat dikatakan kecanduan *smartphone*. Kedua, mengabaikan pembicaraan pada saat berkomunikasi dengan lawan bicara. Ketiga, kualitas komunikasi yang diterima dan dikirim.

Berikut tabel 1.4. Operasional Konsep (OK) Variabel Independen (Variabel X):

**Tabel 1.4**  
Operasional Konsep Variabel Independen (X)

Konsep	Variabel	Dimensi	Indikator	Kategori	Skala	Item
<i>Phubbing</i>	Tingkat Perilaku <i>Phubbing</i>	Kecanduan <i>Smartphone</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Intensitas Penggunaan <i>Smartphone</i></li> <li>Fitur yang digunakan yang</li> </ul>	Tinggi Sedang Rendah	Ordinal	1-14



			berkaitan dengan <i>smartphone</i> seperti media sosial, aplikasi <i>chatting</i> dan games		
		Mengabaikan Pembicaraan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Frekuensi mengabaikan</li> </ul>		15-26
		Kualitas Komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kualitas pesan yang diterima pada saat membangun komunikasi</li> <li>• Kualitas pesan yang dikirim pada saat membangun komunikasi</li> </ul>		27-31

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, 2019)

## 2) Instrumen penelitian variabel dependen tingkat keintiman

### a. Definisi Konseptual

Keintiman atau *intimacy* merupakan sejenis interaksi yang di mana mitra; (i) mengubah sesuatu yang bersifat personal atau bahkan privasi, (ii) adanya perasaan positif terhadap interaksi tersebut (iii) memandang interaksi telah memajukan atau mencerminkan pemahaman pasangan satu sama lain.

### b. Definisi Operasional

Secara khusus, keintiman adalah proses transaksi antarpribadi dengan dua komponen utama, yakni pengungkapan diri dan respons pasangan.

Berikut tabel 1.5. Operasional Konsep (OK) Variabel Dependen (Variabel Y):

**Tabel 1.5**  
Operasional Konsep Variabel Dependen (Y)

Konsep	Variabel	Dimensi	Indikator	Kategori	Skala	Item
Keintiman	Tingkat Keintiman	Pengungkapan Diri	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keluasan</li> <li>• Kedalaman</li> <li>• Target/Sasaran</li> </ul>	Tinggi Rendah	Ordinal	1-18
		Respons Pasangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kepedulian</li> <li>• Daya tanggap</li> </ul>			19-31

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, 2019)

#### 1.7.6. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

**Tabel 1.6**  
Instrumen Variabel Independen (X)

Variabel Tingkat Perilaku <i>Phubbing</i>	Pernyataan/Pertanyaan Penelitian
<b>Dimensi Kecanduan <i>Smartphone</i></b>	
<b>Intensitas Penggunaan <i>Smartphone</i></b>	1. Bagi saya <i>smartphone</i> sudah menjadi kewajiban untuk dimiliki. (Pengendalian Diri)
	2. Saya selalu membawa <i>smartphone</i> ke mana pun saya pergi. (Takut Ketinggalan)
	3. Saya akan risau jika lupa membawa <i>smartphone</i> . (Takut Ketinggalan)
	4. Saya tidak bisa lepas dari penggunaan <i>smartphone</i> . (pengendalian Diri)
	5. Saya selalu menggunakan <i>smartphone</i> kapan pun dan dimana pun. (Pengendalian Diri)
	6. Dalam sehari saya dapat menghabiskan waktu menggunakan <i>smartphone</i> lebih dari 4 jam. (Pengendalian Diri)
	7. Saya aktif dalam menggunakan media sosial. (Kecanduan Internet)

<b>Fitur Yang Digunakan</b>	8. Media sosial sudah menjadi media atau wadah bagi saya untuk bersosialisasi bersama teman jauh maupun dekat agar tetap terhubung. (Kecanduan Internet)
	9. Dibandingkan dengan bertatap muka langsung, saya cenderung sering menghabiskan waktu berkomunikasi melalui aplikasi <i>chatting</i> . (kecanduan Internet)
	10. Saya akan langsung membalas pesan <i>chatting</i> tanpa izin meskipun sedang kumpul dengan orang lain. (Pengendalian Diri)
	11. Games menjadi salah satu fitur jikalau saya merasa bosan dengan percakapan yang dibangun. (Pengendalian Diri)
	12. Internet merupakan fitur wajib yang harus saya miliki. (Kecanduan Internet)
	13. Dengan internet, saya bebas berseluncur media sosial, aplikasi <i>chatting</i> dan games kapan pun dan dimana pun. (Kecanduan Internet)
	14. Internet merupakan salah satu fitur yang membuat saya kecanduan <i>smartphone</i> . (Kecanduan Internet)
<b>Dimensi Mengabaikan Pembicaraan</b>	
<b>Frekuensi Mengabaikan</b>	15. Saya cenderung mengabaikan percakapan jika percakapan tidak menarik.
	16. Saya akui, saya pernah menggunakan <i>smartphone</i> di tengah percakapan..
	17. <i>Smartphone</i> menjadi pelarian saya ketika bosan dengan lingkungan sekitar
	18. Media sosial lebih menarik perhatian saya.
	19. Ketika lawan bicara asyik menggunakan <i>smartphone</i> , saya juga akan menggunakan <i>smartphone</i> .
	20. Saya tidak bisa diganggu ketika sedang asyik menggunakan <i>smartphone</i> .
	21. Saya akan mengabaikan percakapan jika sedang fokus menggunakan <i>smartphone</i> .
	22. Penggunaan <i>smartphone</i> di tengah percakapan memberikan kesadaran diri akan lingkungan sekitar menjadi rendah.
	23. Saya cenderung mengabaikan percakapan ketika sedang fokus memainkan games di <i>smartphone</i> .
	24. Enggan menyimak percakapan merupakan salah satu faktor seseorang mengabaikan pembicaraan.
25. Sering dijumpai dalam perkumpulan anak muda, di antara mereka lebih asyik menggunakan <i>smartphone</i> -nya dibandingkan berkomunikasi dengan temannya.	

	26. Saat ini, orang lebih mudah tergoda untuk beralih ke <i>smartphone</i> -nya dibandingkan ke lawan bicaranya.
<b>Dimensi Kualitas Komunikasi</b>	
<b>Kualitas Yang Diterima</b>	27. Ketika menggunakan <i>smartphone</i> , saya akui tidak dapat fokus dalam menjalin percakapan.
	28. Kualitas pesan yang saya terima buruk karena tidak dapat menangkap isi percakapan ketika sedang menggunakan <i>smartphone</i> .
<b>Kualitas Yang Dikirim</b>	29. Saya sering tidak nyambung dengan konteks percakapan yang sedang dibangun karena tidak fokus memperhatikan dan mendengarkan ketika menggunakan <i>smartphone</i> .
	30. Saya mengakui kualitas percakapan yang saya sampaikan buruk ketika menggunakan <i>smartphone</i> .
	31. Saya sering membalas obrolan sekenanya saja untuk mempercepat percakapan yang tidak saya pahami sebelumnya karena sibuk menggunakan <i>smartphone</i> .

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, 2020)

**Tabel 1.7**  
Instrumen Variabel Dependen (Y)

Variabel Tingkat Keintiman	Pernyataan/Pertanyaan Penelitian
<b>Dimensi Pengungkapan Diri</b>	
<b>Keleluasan</b>	1. Saya malas melanjutkan pembicaraan jika lawan bicara saya fokus menggunakan <i>smartphone</i> .
	2. Saya marah jika tidak didengarkan.
	3. Saya akan mengakhiri pembicaraan jika lawan bicara saya sibuk menggunakan <i>smartphone</i> .
	4. Saya akan berhenti berbicara sampai lawan bicara saya dapat fokus mendengarkan saya.
	5. Saya akan menegur jika lawan bicara saya sibuk menggunakan <i>smartphone</i> -nya.
	6. Saya merasa tersinggung jika diabaikan oleh lawan bicara saya.
	7. Tidak bisa leluasa cerita jika lawan bicara sibuk menggunakan <i>smartphone</i> .
	8. Saya akan menunjukkan ekspresi tidak suka ketika lawan bicara saya asyik menggunakan <i>smartphone</i> .

<b>Kedalaman</b>	9. Saya tidak akan cerita kembali kepada lawan bicara yang mengabaikan saya.	
	10. Saya tidak akan kembali mengulangi pembicaraan yang sebelumnya terabaikan.	
	11. Saya akan mengatakan bahwa hal tersebut tidak sopan untuk dilakukan saat pembicaraan sedang berlangsung.	
	12. Bagi saya, sulit untuk membangun kembali kepercayaan jika lawan bicara tidak mendengarkan isi percakapan dan lebih asyik memilih menggunakan <i>smartphonenya</i> .	
	13. Pertukaran pemikiran terhambat karena salah satu lawan bicara saya sibuk menggunakan <i>smartphone</i> .	
	14. Saya akui, percakapan menjadi kurang intens ketika lawan bicara mengabaikan percakapan dan lebih memilih menggunakan <i>smartphone</i> -nya.	
<b>Target atau Sasaran</b>	15. Percakapan yang sedang saya bangun akan menjadi tidak fokus ketika lawan bicara sibuk menggunakan <i>smartphone</i> .	
	16. Saya hanya cerita kepada orang yang saya percaya.	
	17. Empati dan simpati merupakan hal yang saya perhatikan ketika cerita dan membangun keintiman dengan lawan bicara.	
<b>Kepedulian</b>	18. Saya kurang suka cerita kepada orang yang sibuk menggunakan <i>smartphone</i> .	
	<b>Dimensi Respons Pasangan</b>	
	19. Saya mengakui empati yang terbangun rendah pada saat lawan bicara mengabaikan saya dan lebih memilih menggunakan <i>smartphone</i> .	
	20. Saya mengakui simpati yang terbangun rendah pada saat lawan bicara mengabaikan saya dan lebih memilih menggunakan <i>smartphone</i> .	
	21. Lawan bicara yang sibuk menggunakan <i>smartphone</i> pada percakapan sering mengabaikan saya karena lebih asyik dengan <i>smartphone</i> -nya.	
22. Sibuk menggunakan <i>smartphone</i> cenderung mengacuhkan lingkungan sekitarnya.		
23. Saya merasa orang yang terlibat dalam percakapan namun sibuk menggunakan <i>smartphone</i> memiliki kepedulian yang rendah terhadap lawan bicaranya.		

	24. Lawan bicara yang menggunakan <i>smartphone</i> dalam percakapan membuat kepedulian saya terhadapnya menjadi rendah.
<b>Daya Tanggap</b>	25. Menggunakan <i>smartphone</i> dalam percakapan membuat fokus terpecah belah.
	26. Tidak dapat menangkap isi obrolan dengan baik ketika menggunakan <i>smartphone</i> ditengah-tengah percakapan.
	27. Obrolan menjadi tidak sesuai dengan percakapan karena sibuk menggunakan <i>smartphone</i> .
	28. Antusiasme percakapan menjadi tidak menarik ketika lawan bicara sibuk menggunakan <i>smartphone</i> .
	29. Saya merasa orang yang terlibat dalam percakapan namun sibuk menggunakan <i>smartphone</i> memiliki daya tanggap yang buruk dalam berkomunikasi yang sedang berlangsung.
	30. Percakapan menjadi terhenti karena lawan bicara sibuk menggunakan <i>smartphone</i> .
	31. Lawan bicara yang sibuk menggunakan <i>smartphone</i> dalam percakapan tatap langsung justru tidak menggubris percakapan yang sedang saya bangun.

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, 2020)

### 1.8. Sistematika Penelitian

Berikut, penyusunan hasil penelitian ini yang terdiri dari V (lima) bab yang memiliki beberapa sub-bab pada tiap pembahasannya:

#### **BAB I. PENDAHULUAN**

Bab I (satu) berisi latar belakang masalah, permasalahan penelitian, tujuan dan signifikansi penelitian, penelitian sejenis beserta tabel perbandingan, kerangka konsep, hipotesis penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan. Semua ini bertujuan untuk mengetahui kerangka dasar dalam penelitian.

## **BAB II. GAMBARAN UMUM**

Bab II (dua) berisi tentang deskripsi lokasi dan karakteristik responden.

## **BAB III. HASIL PENELITIAN DAN UJI HIPOTESIS**

Bab III (tiga) mengulas tentang hasil beberapa uji yang didapat dari *output* SPSS dan mendeskripsikan hasil uji penelitian tersebut.

## **BAB IV. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN**

Bab IV (empat) mengulas lebih mengenai hasil pengukuran penelitian dari pengaruh tingkat perilaku *phubbing* di era digital terhadap tingkat keintiman seseorang di kalangan remaja berlokasi di M Bloc Space, Blok M, Jakarta Selatan.

## **BAB V. PENUTUP**

Bagian akhir yaitu Bab V (lima), dalam bab ini berisikan mengenai kesimpulan yang dibuat oleh peneliti dalam menyimpulkan laporan hasil penelitian secara menyeluruh. Kesimpulan ini merupakan jawaban eksplisit dari rumusan pertanyaan penelitian. Dan juga rekomendasi agar peneliti dapat mempertimbangkan sebagai sebuah masukan untuk ke depan.