

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1. 1. Latar Belakang**

Manusia adalah makhluk sosial yang merupakan bagian dari masyarakat dan tidak dapat hidup terlepas dari hubungan yang dimilikinya dengan orang lain guna memenuhi kebutuhan hidupnya. Kegiatan, hingga rana terkecil ketika kita bangun dan bangun, kegiatan sosial ini mencari kegiatan bersama satu sama lain ddengan melakukan kegiatan tersebut, dalam bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Memulai suatu kegiatan sosial bersama akan menumbuhkan lingkungan sosial yang rukun. Secara alami, manusia tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam kehidupan sehari-hari, dia akan selalu membutuhkan manusia atau kelompok lain. Hal ini tidak terlepas dari kenyataan bahwa manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan orang lain untuk melengkapi hidupnya. Interaksi yang dimaksud antara satu orang dengan orang lain adalah hubungan kelompok ke kelompok yang harus dinamis atau dapat berubah. Interaksi tidak hanya harus dinamis, tetapi juga metode komunikasi, tergantung pada apa yang dikembangkan oleh masyarakat saat ini dan teknologi.

Menurut Parus, dkk (2021) kemajuan ilmu pengetahuan di bidang teknologi komunikasi dan informasi telah memberikan dampak pada setiap aspek kehidupan manusia. Dampak yang timbul tidak hanya berdampak positif seperti kemudahan memperoleh informasi, kemudahan komunikasi, kemudahan transaksi jual beli, dan juga kemudahan dalam transportasi tetapi juga berdampak negatif seperti individu menjadi malas bersosialisasi secara langsung, menjauhi barang dekat menjadi individualistis, dan meningkatkan *Cyber bullying*. Hal ini berdampak pada perubahan perilaku seseorang yang

selanjutnya berdampak pada perubahan pola hubungan sosial dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Hadirnya media baru seperti *smartphone* seakan menjadi kebutuhan pokok bagi masyarakat modern, didukung dengan berbagai fitur atau aplikasi yang memudahkan individu untuk mengakses segala informasi yang tersedia dengan mudah. Salah satu dampak perubahan yang dirasakan sebagai bentuk negatif dari penggunaan *smartphone* secara berlebihan adalah munculnya fenomena *phubbing*.

Fenomena *phubbing* ini, berasal dari kata "*phone*" dan "*snubbing*", yang di gunakan untuk menunjukkan bahwa satu orang menyebabkan kerugian dari orang lain dengan menggunakan terlalu banyak ponsel cerdas. Istilah *phone snubbing* diciptakan oleh Alex Haigh yang mengemukakan bahwa *phubbing* adalah perilaku mengabaikan seseorang dalam lingkungan sosial dengan mengalihkan perhatian kepada telepon (Gadget) (Haigh, 2015: Chotpitayasonondh, 2016).

*Phubbing* adalah keterlibatan sekilas dengan *smartphone* selama percakapan tatap muka dengan seseorang ( Al-Saggaf, 2021). Pergeseran sesaat perhatian seseorang dari percakapan tatap muka dengan orang lain ke telepon pintar (Al-Saggaf, 2021). *Phubbing* sangat umum sehingga orang melakukan secara tidak sadar bukan tidak mungkin orang yang di ajak bicara tatap muka selanjutnya akan keluar untuk memeriksa *smartphone* mereka saat berbicara dengan mereka. Kesempatan melihat *smartphone* selama interaksi sosial bersama mungkin tidak terlalu berbahaya, tetapi bentuk *phubbing* biasanya yang sistematis dapat memiliki efek merugikan yang mendalam pada kesehatan mental dan kesejahteraan.

*Phubbing* adalah perilaku atau tindakan seseorang dalam lingkungan sosial dengan berfokus pada *smartphone*, bukan memperhatikan pidato ketika berinteraksi yang di ucapkan oleh Karadag

(2015). *Phubbing* singkatan dari kata-kata "*phone*" dan "menghina" yang berarti undang-undang mengabaikan ketika orang lain berbicara untuk fokus pada smartphonenya. *Phubbing* perilaku yang muncul berdasarkan ketergantungan yang berlebihan pada *smartphone*, yang membuat mereka kurang peduli tentang apa yang lain orang-orang membicarakan, Chotpytasunondh dan Dougals (2016). *Phubbing* perilaku untuk beberapa orang-orang adalah hal yang umum, tetapi jika hal itu dilakukan terus menerus maka akan timbul berbagai dampak seperti konflik yang mempengaruhi kepuasan hubungan, dan merugikan kepuasan hidup, yang dapat menyebabkan depresi, yang di ungkap oleh Robert dan David (2016).

Dalam sebuah penelitian Karadag, dkk (2015) mengemukakan aspek-aspek terjadinya *phubbing* dalam penelitiannya hasil dari *exploratory* faktor analisis terdapat dua aspek yaitu gangguan komunikasi dan obsesi terhadap *smartphone*. Gangguan komunikasi adalah gangguan komunikasi karena hadirnya *smartphone* yang mengganggu interaksi tatap muka. Kemudian obsesi terhadap *smartphone* terjadi ketika adanya keinginan dan dorongan yang tinggi pada gangguan *smartphone* walaupun saat ini sedang berkumpul, berinteraksi dengan individu lainnya.

Temuan sebuah studi tentang *phubbing* yang dilakukan pada tahun 2018 oleh Al-Saggal dan Mu Loch (2018) menunjukkan bahwa *phubbing* merupakan kegiatan yang tidak asing lagi, terutama dikalangan orang-orang yang memiliki hubungan dekat. Studi ini menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* melaporkan bahwa mereka melakukan *phubbing* pada teman dekatnya.

Kepuasan persahabatan diperlukan untuk menjaga hubungan dengan teman. Studi Sun dan Samp (2021) terdapat mahasiswa Universitas Amerika Serikat mengungkapkan bahwa *phubbing* teman secara signifikan memprediksi kepuasan persahabatan secara negatif.

Tapi, ini adalah pandangan pubber tentang kepuasab pertemanan, bukan pandangan *phubbee*. Artinya, individu yang sering melakukan phubbing kepada teman-temannya kerana merasa kurang puas dengan pertemanannya. Akan lebih baik jika *phubbing* juga ditanya tentang kepuasan mereka tentang persahabatannya setelah yeman mereka mem *phubbing* mereka. Sun dan Samp (2021) juga mengemukakan bahwa keramahan secara sigtifikat memprediksi *phubbing*teman secara negativ, positif, dan neorutisisme. Oleh karena itu, sementara orang yang sangat menyenangkan lebih jarang melakukan phubbing pada teman mereka, mereka yang mendapat skor tinggi yang pada neorutisisme lebih sering melakukan *phubbing* pada teman mereka. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa depresi dan kecemasan sosial secara langsung berpengaruh negatif terhadap kepuasan pertemanan dan secara tidak langsung mempengaruhi kepuasan pertemanan melalui peran mediasi parsial dan *fried phubbing*.

Dalam sebuah penelitian karadag (2015) mengemukakan jika kecanduan telepon pintar (*smartphone addiction*) menjadi salah satu faktor yang sangat mempengaruhi ketika seseorang menjadi phubbing terhadap sekelilingnya. *Smartphone addiction* adalah perilaku keterikatan atau kecanduan smartphone yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti menarik diri dan kesulitan dalam kegiatan sehari-hari atau sebagai gangguan *control implus* terhadap diri seseorang yang di ungkap oleh Kwon dan Yang (2013). Ketike seseorang telah mengalami kecanduan telepon pintar (*smartphone addiction*), maka orang tersebut memiliki peluang yang lebih besar untuk melakukan phubbing dibandingkan orang yang tidak memiliki kecanduan telepon pintar (*smartphone addiction*).

Pada masa sekarang, fenomena phubbing ini bukan hanya mengganggu didunia asmara saja, fenomena *phubbing* ini menjadi

salah satu hal yang dapat mengganggu kinerja seseorang untuk berkontribusi didalam ruanglingkup disuatu organisasi. Begitu pula organisasi kampus menjadi wadah bagi setiap mahasiswa untuk memprestasikan dan mengekspresikan dirinya. Salah satu organisasi yang banyak diminati oleh mahasiswa/i yaitu Unit Kegiatan Mahasiswa Khusus Hockey UIN Raden Fatah Palembang. Unit kegiatan Mahasiswa Khusus Hockey bergerak di bidang olahraga maupun organisasi. Unit Kegiatan Mahasiswa Khusus Hockey ini termasuk yang sering sekali ada di kampus-kampus di Indonesia. Hockey atau Hoki adalah sebuah olahraga yang dipopulerkan dan dimainkan di india sebenarnya dan sistemnya tidak jauh beda dengan sepak bola atau futsal. Kemudian, Unit Kegiatan Mahasiswa Khusus Hockey UIN Raden Fatah Palembang berdiri pada tanggal 25 Desember 2006. Unit kegiatan mahasiswa khusus hockey UIN Raden Fatah sekarang memiliki anggota aktif kurang lebih 200 anggota, anggota nya merupakan mahasiswa yang aktif di UIN Raden Fatah Palembang yang beragam dari setiap fakultas yang ada di UIN Raden Fatah Palembang. Kemudian Unit Kegiatan Mahasiswa Khusus Hockey ini merupakan UKMK olahraga no 1 terbaik di UIN Raden Fatah Palembang pada tahun 2017.

Dapat disimpulkan bahwa *phubbing* terjadi pada anggota unit kegiatan mahasiswa khusus hockey sering kali terjadi di saat sedang berlangsungnya kegiatan rapat organisasi maupun pada saat berkumpul di dalam sekret. Akibat dari *phubbing* mengakibatkan sebagian anggota tidak akrab satu sama lain. Penyebab nya adalah ketika sedang diadakan rapat atau kumpul bersama sebagian dari anggota tidak antusias dalam sebuah pembicaraan dirapat atau pun sedang berkumpul bersama di sekret. Hal ini sudah sangat sering terjadi kerena sudah menjadi kebiasaan menggunakan smartphone, merasa bosan ketika sedang ada di dalam forum, terjadi dengan tanpa di sadari, dorongan rasa penasaran terhadap notifikasi dari aplikasi

yang ada di *smartphone* tersebut. Dampak yang di timbulkan dari *phubbing* saat sedang berlangsungnya kegiatan rapat atau kegiatan lainnya di unit kegiatan mahasiswa khusus hockey.

Namun kenyataannya tidak semua orang berdampak fenomena *phubbing* di lingkungan organisasi. Namun, bagi yang terkena *phubbing* sebenarnya mereka bisa keluar dari situasi tersebut dengan kemampuan dan kemauan yang tinggi untuk dapat keluar dari fenomena *phubbing* dengan bantuan lingkungan, keluarga, maupun teman dekat dan mau membuka diri terhadap hal baru di lingkungannya. Fenomena *phubbing* ini dapat mudah terjadi di lingkungan organisasi karena banyak nya perbedaan antara individu dan individu lain. Karena dalam organisasi perlu dapat beradaptasi dengan lingkungan maupun teman baru. Karena *phubbing* ini dapat muncul karena terlambatnya adaptasi, kurang baik berkomunikasi dengan orang lain, dan terlalu berobsesi dengan *smartphone*.

Mahasiswa yang kecanduan menggunakan *smartphone* juga dikatakan *phubbing* aktor. Hal yang terjadi ketika mahasiswa terbiasa menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari dengan waktu yang tinggi- intensitas sehingga mereka tidak dapat mengontrol penggunaan *smartphone*, yang akan berdampak pada hubungan dengan orang-orang lain, yang di teliti oleh Syafira dan Alamudi, (2019). Mahasiswa yang melakukan perilaku *phubbing* cenderung memiliki konsep diri negatif karena fokus berlebihan pada *smartphone* dibandingkan untuk berinteraksi dengan pembicara yang di ungkap oleh Rianda (2019). *Phubbing* perilaku mahasiswa juga dapat menyebabkan penundaan, rendah prestasi, gangguan konsentrasi, kehilangan komunikasi interpersonal, dan kerugian sosial yang di kemukakan oleh Afdal, dkk (2019). Penyebab munculnya *phubbing* mahasiswa disebabkan oleh keinginan untuk selalu update

informasi dan peristiwa, hiburan, dan menganggapi keinginan mereka atau prestasi melalui sosial media Amelia, dkk (2019).

*Phubbing* adalah tindakan menghina seseorang yang diajak berbicara secara langsung dengan memfokuskan perhatian pada *smartphone* nya. Orang-orang yang memiliki kecemasan yang tinggi atau depresi lebih cenderung mengalami kecanduan terhadap *smartphone* dan menjadi sensitive terhadap notifikasi dari *smartphone*, sehingga tanpa sadar melakukan *phubbing* terhadap orang sekitar. Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang "FENOMENA *PHUBBING* DIKALANGAN UNIT KEGIATAN MAHASISWA KHUSUS HOCKEY UIN RADEN FATAH PALEMBANG". Peneliti mengambil judul ini karena ingin menjelaskan lebih dalam mengenai faktor penyebab dan dampak akibat *phubbing* ini.

## **1. 2. Pertanyaan penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, yaitu peneliti menarik pokok permasalahan pada penelitian ini ialah:

1. Bagaimana gambaran fenomena *phubbing* dikalangan unit kegiatan mahasiswa khusus hockey UIN Raden Fatah Palembang?

## **1. 3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana gambaran fenomena *phubbing* dikalangan unit kegiatan mahasiswa khusus hockey UIN Raden Fatah Palembang.

## **1. 4. Manfaat Penelitian**

Manfaat atau kegunaan yang akan di peroleh dari penelitian ini baik bersifat teoritis dan bersifat praktis, yaitu:

#### **1. 4. 1. Manfaat Teoritis**

1. Hasil dari penelitian ini memperluas ilmu pengetahuan di bidang psikologi khususnya yang berkaitan fenomena phubbing dikalangan unit kegiatan mahasiswa khusus hockey di UIN Raden Fatah Palembang.
2. Memberikan informasi baru mengenai fenomena phubbing, serta dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi peneliti lain sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

#### **1. 4. 2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini dapat membantu umumnya masyarakat luas terutama mahasiswa/i terkhusus mahasiswa/i yang selalu mengedepankan smartphone ketimbang berinteraksi sesama individu, serta memberikan suatu pemahaman baru tentang fenomena phubbing, sehingga mahasiswa/i dapat lebih memahami tentang fenomena phubbing ini.

#### **1. 5. Keaslian Penelitian**

Kajian mengenai faktor dan dampak fenomena phubbing dikalangan unit kegiatan mahasiswa khusus hockey merupakan penelitian terbaru untuk di kampus UIN Raden Fatah Palembang. Pada kampus lain, peneliti berhasil menemukan variabel yang sama dengan permasalahan yang berbeda serta hal tersebut yang membuat peneliti ingin mengembangkan penelitian pada permasalahan ruang lingkup yang berbeda.

Penelitian pertama yang berjudul "Fenomena Phubbing di Era Milenial (ketergantungan seseorang pada smartphone terhadap lingkungannya)" yang ditulis oleh Ita Musfirowatu Hanika dari UNDIP hasilnya bahwa generasi Y yang tinggal di kota besar seperti Jakarta dan Semarang juga mengalami fenomena phubbing yang disebabkan



karena ketergantungan terhadap penggunaan smartphone yang cukup tinggi (Hanika, 2017). Perbedaan penelitian ini dengan peneliti penulis adalah informan, tempat, metode yang digunakan dan variabel.

Penelitian yang kedua berjudul "Perilaku Phubbing sebagai Karakter Remaja Generasi Z" yang di tulis oleh Nur Hidayat, dkk dari Universitas Negeri Malang membahas tentang cara yang efektif untuk menyembuhkan phubbing, dengan menggunakan cbt sebagai cara penyembuhannya. Hasilnya adalah teknik cbt sebagai cara di gunakan oleh seseorang konselor untuk mengatasi perilaku phubbing ini. Dengan berkurangnya perilaku phubbing diharapkan kepedulian sosial remaja bisa di tingkatkan (Hidayat, 2017). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah informa, tempat dan variabel.

Penelitian ketiga yang berjudul "Partner Phubbing and Depression among married Chinese adults: the roles of Relationship Satisfaction and Relationship Elsevier" yang di tulis Li Lei, Xingchao Wang, Xiaochun, Yuhui Wang, dan Pengcheng Wang. Dari pusat internet dan psikologi sosial, departemen Psikologi Universitas Renmin, Cina. Hasilnya menunjukkan bahwa pasangan phubbing memiliki efek negatif pada hubungan kepuasan dan kepuasan hubungan memiliki efek negatif pada depresi. Mitra phubbing secara tidak langsung memiliki dampak positif pada depresi melalui kepuasan hubungan, dan efek tidak langsung ini hanya ada di antara mereka mengubur lebih dari tujuh tahun. Hasil menunjukkan pasangan phubbing merupakan faktor resiko yang signifikan untuk depresi diantara yang menikah lebih dari tujuh tahun (Lei, 2017). Perbedaan ini dengan penelitian penulis adalah informa, tempat dan variabel yang digunakan.

Penelitian yang keempat berjudul "Fear of Missing Out as Predictor of Problematic Social Media use and Phubbing Behavior among Flemish Adolescents" yang diteliti dan ditulis oleh Vittoria Franchina, Mariek Vanden Abeele, Antonius J. Van Rooij, Gianluca Lo Coco, dan Lieven De Marez dari Universitas Tulburg Italia menggambarkan dari temuan penelitian survei skala besar diantara 2663 remaja Flemish, studi ini mengeksplorasi hubungan antara (Fear of Missing Out) FOMO, penggunaan media sosial, penggunaan media sosial yang bermasalah (PSMU) dan perilaku phubbing. Hasilnya remaja ketakutannya lebih tinggi mungkin untuk merasa kehilangan ketika menggunakan smartphone dan media sosial secara berlebihan, yang pada gilirannya dapat mengarahkan mereka untuk menjalin mitra interaksi mereka yang lincah (Marez, 2018). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah metode yang digunakan, informan, tempat dan variabel yang digunakan.

Penelitian kelima yang berjudul "Phubbed and Alone: Phone Snubbing, Social Exclusion and Attachment to Social Media" yang ditulis oleh Meredith E. David dan James A. Roberts ini menunjukkan efek berbahaya dari phubbing, mereka mengungkapkan bahwa individu yang mengalami phubbed mengalami perasaan eksklusif sosial, yang mengarah pada kebutuhan yang meningkat untuk perhatian dan hasil pada individu yang melekat pada media sosial dengan harapan mendapatkan kembali rasa inklusi. Hasil mengungkapkan bahwa penggunaan ponsel diharapkan yang lain mungkin memiliki efek bahaya pada kesejahteraan mereka (Robert, 2017). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah informan, waktu, tempat, dan variabel yang digunakan.

Penelitian yang terakhir berjudul "Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gawai dengan Perilaku Phubbing pada Mahasiswa" yang ditulis oleh Widia Septia Anami dkk dari STAI Diniyah Pekanbaru.

Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara intensitas penggunaan gawai dengan perilaku phubbing. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah informan, waktu, tempat dan metode penelitian yang digunakan.