

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang Permasalahan

Perkembangan zaman ke era teknologi saat ini membuat manusia menjadi sangat bergantung pada teknologi (Sandjaja dkk., 2019). Salah satu produk perkembangan teknologi yang mulai menjadi kebutuhan dasar setiap orang, mulai dari anak – anak hingga orang tua, para ahli hingga masyarakat awam ialah *smartphone* (Sandjaja dkk., 2019). Menurut Youarti & Hidayah (2018) *smartphone* dapat didefinisikan sebagai perangkat telepon pintar yang memiliki fungsi kerja menyerupai komputer. Fitur – fitur yang dimiliki *smartphone* tidak seperti perangkat telepon biasa yang hanya difungsikan untuk menelpon saja, dengan fitur yang dapat mengakses internet dan ukuran yang efisien ketika dibawa kemana saja, seseorang akan merasa menggenggam dunia ketika membawanya (Youarti & Hidayah, 2018).

Mengutip data dari wearesocial.com (2024), jumlah pengguna *smartphone* sebanyak 5.44 miliar, dengan pengguna internet aktif sebanyak 5.16 miliar penduduk dunia. Di Indonesia, pengguna internet tercatat 77,0 % atau sekitar 91 juta penduduk pengguna internet aktif pada 2023 (wearesocial, 2024). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengumumkan jumlah pengguna internet Indonesia tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia tahun 2023. Lebih lanjut, diterangkan penetrasi internet di Pulau Jawa pada tahun 2024 mencapai persentase 83,64% dari total penduduk di pulau tersebut, dan Provinsi Yogyakarta menjadi daerah

dengan tingkat penetrasi tertinggi, yaitu dengan persentase 88,73 % (APJII, 2024).

Hidayanto dkk. (2021) menyatakan bahwa penggunaan internet melalui *smartphone* menjadi salah satu gangguan terhadap perkembangan remaja. Lebih lanjut Isrofin & Munawaroh (2021) juga mengatakan bahwa remaja yang melakukan *phubbing behavior* cenderung kurang memiliki keterampilan bersosialisasi secara langsung. Sejalan dengan hal tersebut, Sitasari dkk. (2021) melakukan observasi lapangan pada sekumpulan remaja dan menemukan bahwa terdapat beberapa remaja yang duduk saling berdekatan dan asyik menggunakan *smartphone*-nya dan cenderung tidak mengobrol satu sama lain.

Menurut Karadağ dkk. (2015), *phubbing behavior* dapat diartikan sebagai perilaku seseorang yang memandangi *smartphone* saat berada dalam percakapan dengan orang lain, sibuk dengan *smartphone*, dan mengabaikan komunikasi interpersonal. Sedangkan menurut Chotpitayasunondh & Douglas (2016) mendeskripsikan konsep "*phubbing behavior*" sebagai perilaku yang mengabaikan orang lain dalam interaksi sosial, yang semestinya menghargai orang lain, tapi justru sibuk dengan *smartphone*-nya. Lebih rinci definisi terkait *phubbing behavior* disampaikan oleh Roberts & David (2016) yang menjelaskan secara terminologi pengertian dari *Phubbing* yang berasal dari penggabungan kata "*phone*" yang berarti telepon dan "*snubbing*" yang dapat berarti menghina. Sehingga, *phubbing behavior* dapat digambarkan sebagai perilaku seseorang yang melakukan penghinaan terhadap orang lain melalui *smartphone* sebagai mediatornya. Selain itu, Nazir & Pişkin (2016) menyebutkan *phubbing behavior* adalah perilaku seseorang mengabaikan orang lain dalam kondisi sosial dengan sibuk

menggunakan fitur–fitur yang ada di dalam *smartphone*-nya.

Menurut Karadağ dkk. (2015) *phubbing behavior* terdiri dari dua aspek, yaitu: *communication disturbance*, yaitu gangguan komunikasi yang disebabkan oleh adanya *smartphone* dan *phone obsession*, yaitu obsesi terhadap *smartphone* yang berkepanjangan.

Hasil penelitian dari Isrofin & Munawaroh (2021) yang dilakukan di Semarang mengungkapkan bahwa 53,56% subyek penelitian mempunyai *phubbing behavior* pada kategori tinggi, sedangkan sebanyak 30,6% berada pada kategori sedang, dan 15,83% lainnya berada pada kategori rendah. Selain itu, penelitian serupa juga dilakukan oleh Putri & Rusli (2021) yang membuktikan bahwa *phubbing behavior* pada remaja di Kota Padang tergolong tinggi. Hal serupa juga ditemukan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Sitasari dkk. (2021) yang menunjukkan bahwa *phubbing behavior* pada remaja paling banyak terdapat pada kategori melakukan *phubbing behavior* dengan jumlah 51 remaja atau sama dengan 51% dan selanjutnya diikuti oleh remaja yang tidak melakukan *phubbing behavior* sebanyak 49 remaja atau sama dengan 49%. Fakta bahwa kalangan remaja menjadi kelompok yang memiliki potensi untuk melakukan *phubbing behavior* pada kategori yang tinggi dikarenakan remaja saat ini merupakan generasi yang paling akrab dengan *smartphone* (Youarti & Hidayah, 2018).

Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 8, 9, dan 10 Mei 2024 kepada 10 remaja akhir dengan rentang usia 15-19 tahun di Yogyakarta melalui telewicara. Pertanyaan disusun berdasarkan teori *phubbing behavior* yang aspek-aspeknya disusun oleh Karadağ dkk. (2015), yaitu

communication disturbance dan *phone obsession*.

Pada aspek *communication disturbance*, 9 orang menyatakan sering menerima pesan atau panggilan pada saat sedang berinteraksi dengan orang lain, berikutnya 8 orang menjawab sering menyempatkan menanggapi pesan singkat pada saat sedang berinteraksi dengan orang lain, selanjutnya 9 orang mengakui sering memeriksa pemberitahuan di *smartphone*-nya pada saat sedang berinteraksi dengan orang lain. Hasil wawancara didalami lagi lebih lanjut pada aspek *phone obsession* yang mengungkapkan bahwa 6 orang pernah merasa kesulitan untuk melepaskan *smartphone* dari genggamannya, 5 orang pernah merasa gelisah ketika jauh dari *smartphone*, dan 8 orang pernah merasa mengabaikan lawan bicara ketika asyik menggunakan *smartphone*-nya.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa 8 dari 10 remaja terindikasi *phubbing behavior*. Yang ditunjukkan dengan remaja yang terobsesi dengan *smartphone* akan cenderung untuk melakukan perilaku pengabaian sosial dengan *smartphone* sebagai objeknya. Padahal, menurut pandangan Santrock (2016), idealnya remaja akhir pada masa perkembangannya harus memiliki kompetensi sosial yang baik seperti kepedulian terhadap orang lain dan lingkungan sekitar, memperluas relasi sosial dengan keterlibatan dalam pergaulan yang produktif, serta mampu mengontrol diri dari perilaku obsesif dan kecemasan yang berlebihan (Santrock, 2016).

Hasil penelitian dari Al-Saggaf & O'Donnell (2019) yang dilakukan di Australia menjabarkan beberapa dampak dari *phubbing behavior*, diantaranya melemahkan kemampuan empati pada individu, perasaan yang kurang dekat

dengan orang lain, menurunkan kepercayaan interpersonal, dan mempengaruhi kualitas percakapan. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan di Indonesia oleh Sitasari dkk. (2021) yang menyatakan bahwa kemudahan untuk mengakses internet mendorong remaja untuk lebih tertarik pada *smartphone*-nya daripada berinteraksi dengan lingkungan sosial di sekitarnya yang berdampak pada sikap acuh tak acuh pada lingkungan sekitarnya. Dampak negatif *phubbing behavior* juga diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa SMA di Jawa Timur oleh Youarti & Hidayah (2018), yang menyatakan apabila *phubbing behavior* dibiarkan begitu saja dan kurang mendapat perhatian khusus, maka permasalahan ini dapat mengganggu perkembangan remaja, khususnya pada perkembangan sosialnya.

Menurut Chotpitayasunondh dkk. (2018), dampak yang terjadi akibat *phubbing behavior* adalah kurangnya perasaan saling memiliki sehingga berpengaruh kepada tingkat kualitas komunikasi yang terjalin dalam sosial. Lebih lanjut, Amiro & Laka (2023) mengatakan dampak dari *phubbing behavior* tidak hanya mempengaruhi hubungan interpersonal, tetapi juga kurang memiliki keterampilan komunikasi, yang berakibat pada seseorang yang sulit untuk membangun dan mempertahankan kontak mata dengan orang yang berada disekitarnya. Penelitian yang dilakukan oleh Taufik dkk. (2020) juga mengatakan bahwa dengan pengalihan interaksi sosial ke *smartphone* tersebut dapat memunculkan pandangan negatif karena dianggap apatis dan tidak berbaur dengan lingkungannya, hal ini mengakibatkan kesulitan dalam proses adaptasi oleh individu kepada lingkungan sekitar.

Menurut Chotpitayasunondh & Douglas (2016), terdapat 3 faktor dalam *phubbing behavior*, yaitu: pertama *internet addiction*, yaitu kecanduan terhadap internet, kedua *fear of missing out*, yang selanjutnya disingkat *FoMO*, yaitu kecemasan akan ketinggalan momen, dan ketiga *self-control*, yaitu kemampuan seseorang untuk melakukan kontrol diri.

Chotpitayasunondh & Douglas (2016) mengatakan bahwa *FoMO* dapat memprediksi *phubbing behavior*. Lebih rinci dikatakan ketika seseorang merasa ketakutan kehilangan informasi penting di media sosial, maka hal tersebut dapat dikaitkan dengan penggunaan telepon yang bermasalah, yang pada gilirannya akan mengalihkan fokus lebih kepada *smartphone* daripada berinteraksi sosial (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016). Hal serupa juga disampaikan oleh Wahyuni dkk. (2023) yang menyatakan ketika remaja merasa *FoMO* yang ditandai dengan perasaan cemas saat tidak mengetahui kegiatan teman - teman yang bersenang-senang tanpa dirinya, maka remaja tersebut akan menggunakan media sosial secara berulang-ulang untuk mengurangi perasaan cemas tersebut, yang kemudian hal tersebut akan meningkatkan *phubbing behavior*.

Sandjaja dkk. (2019) menyatakan bahwa hubungan antara *FoMO* dan *phubbing behavior* didasarkan pada konstruk *phubbing*, yaitu ketika seseorang melihat *smartphone* saat bercakap-cakap dengan orang lain, berhadapan dengan *smartphone*, dan lari dari komunikasi interpersonal. Masyarakat lebih memilih menggunakan *smartphone* saat online dan mengakses akun media sosial melalui *smartphone* untuk mengurangi perasaan cemas, untuk mengakses media sosial diperlukan jaringan internet yang berhubungan dengan *FoMO*, yang

mengakibatkan seseorang mengakses media sosial secara berlebihan sehingga tanpa disadari secara tidak langsung orang tersebut melakukan *phubbing behavior* Sandjaja dkk. (2019)

Przybylski dkk. (2013) mendefinisikan *FoMO* sebagai perasaan khawatir yang dialami seseorang dengan berpikir bahwa orang lain mungkin mendapatkan pengalaman yang lebih berharga daripada yang dialami saat ini. Lebih lanjut Dossey (2014) berpendapat bahwa *FoMO* sebagai bentuk kecemasan sosial yang dipicu dari aktivitas melihat postingan di media sosial yang memunculkan perasaan akan kehilangan kesempatan untuk berinteraksi sosial, pengalaman baru, atau peristiwa memuaskan lainnya. Lebih rinci Beyens dkk. (2016) mengatakan bahwa *FoMO* adalah bentuk kekhawatiran yang meluas bahwa orang lain mungkin mendapatkan pengalaman berharga yang tidak dimiliki orang lain. Selain itu, Elhai dkk. (2016) mendefinisikan *FoMO* adalah konstruksi kepribadian baru yang melibatkan keengganan untuk melewatkan informasi penting, termasuk informasi sosial.

Penelitian Przybylski dkk. (2013) menyebutkan 2 aspek *FoMO* yang mengacu pada teori *self-determination theory*, yang selanjutnya disingkat *SDT*, *effective self – regulation and psychological health*, diantaranya: kebutuhan psikologis *relatedness*, yaitu keinginan individu untuk tergabung maupun terhubung dengan kebersamaan individu lain dan kebutuhan psikologis *self* (diri sendiri), yang mempunyai dua kaitan, pertama *competence* dan kedua *autonomy*.

Tamri dkk. (2023) menyatakan bahwa remaja yang memiliki ketakutan saat merasa melewatkan momen atau aktivitas penting dan menarik, maka remaja

tersebut cenderung untuk mengabaikan orang lain ketika berinteraksi dan lebih berkonsentrasi pada *smartphone*-nya. Dorongan untuk harus mengetahui kegiatan terbaru seseorang melalui media sosial dapat dipengaruhi salah satu faktornya adalah *FoMO*, dengan perilaku yang ditunjukkan seperti perasaan khawatir, cemas, atau gelisah (Wahyuni dkk., 2023).

Hal tersebut juga dinyatakan oleh Sitasari dkk. (2021) yang menyatakan ketika kondisi remaja yang terlalu fokus untuk mencari tahu tentang segala sesuatu dengan *smartphone* mengakibatkan remaja melakukan *phubbing behavior*, dimana seseorang akan terus-menerus mengecek *smartphone* saat sedang berkomunikasi, acuh pada lingkungan sekitar, cenderung mengabaikan percakapan dengan lawan bicara, merasa ketergantungan dengan *smartphone*, dan kurang memberikan respon yang baik ketika dalam suatu percakapan. Dengan pengalihan interaksi sosial ke *smartphone* tersebut dapat memunculkan pandangan negatif karena dianggap apatis dan tidak berbaur dengan lingkungannya, hal ini mengakibatkan kesulitan dalam proses adaptasi oleh individu kepada lingkungan sekitar (Taufik dkk., 2020)

Remaja akhir lebih memilih menggunakan *smartphone* saat online dan mengakses akun media sosial melalui *smartphone* untuk mengurangi perasaan cemas, untuk mengakses media sosial diperlukan jaringan internet yang berhubungan dengan *FoMO*, yang mengakibatkan seseorang mengakses media sosial secara berlebihan sehingga tanpa disadari secara tidak langsung orang tersebut melakukan *phubbing behavior* Sandjaja dkk. (2019).

Berdasarkan uraian diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah terdapat hubungan antara *FoMO* dengan *phubbing behavior* pada remaja akhir di Yogyakarta?”.

A. Tujuan Penelitian

1. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian kali ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *FoMO* dengan *phubbing behavior* pada remaja akhir di Yogyakarta.

B. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara *FoMO* dengan *phubbing behavior* pada remaja akhir di Yogyakarta.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini dibagi kedalam beberapa kelompok, diantaranya:

1. Manfaat bagi Subjek

Dalam penelitian ini subjek dapat mengetahui dan memberikan gambaran mengenai *phubbing behavior*, sehingga para remaja dapat meminimalisir *phubbing behavior* dan lebih mengoptimalkan proses pada fase perkembangannya, khususnya pada perkembangan sosialnya.

2. Manfaat bagi Masyarakat dan Orang Tua

Dalam penelitian ini masyarakat dan orang tua dapat memberikan informasi dan pengetahuan mengenai gambaran *phubbing behavior*,

sehingga dapat mengurangi dampak yang ditimbulkan dari *phubbing behavior* pada remaja akhir.

3. Manfaat bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini bermanfaat juga bagi penelitian selanjutnya, yaitu dapat menambah wawasan untuk peneliti selanjutnya terkait hasil penelitian serta dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.