

BAB I

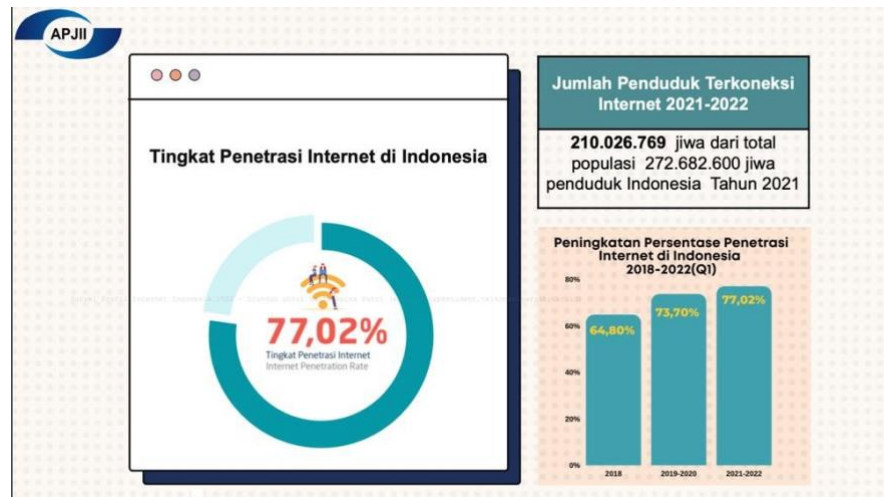
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dalam beberapa tahun terakhir, pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi dunia dan Indonesia telah berkembang sangat pesat, memunculkan berbagai media baru, mulai dari jejaring sosial hingga komputer dan ponsel hingga komunikasi berbasis internet dan perangkat lainnya. Pada hakekatnya, teknologi komunikasi dikembangkan untuk meningkatkan kenyamanan dan kemudahan hidup manusia. Menurut pernyataan Denis McQuail yang dikutip dari (Ananda & Rezky, 2021) yang mendefinisikan “media baru didefinisikan sebagai banyak perangkat teknologi elektronik dengan berbagai fungsi”. Teknologi sistem yang digunakan dalam media elektronik baru meliputi sistem presentasi gambar berbasis teks dan grafik, sistem miniaturisasi, sistem penyimpanan dan pengambilan informasi, sistem transmisi (seperti melalui kabel atau satelit), dan sistem kontrol (komputer). Dikutip dari kompasiana.com salah satu keunggulan media baru adalah “mempermudah seseorang untuk mendapatkan apa yang diinginkannya, antara lain:

(a) arus informasi yang dapat diakses dengan cepat dan mudah dimana saja, (b) sebagai media transaksi jual beli, (c) sebagai media hiburan, seperti game online, media sosial jejaring, video streaming, dan lain-lain, (d) sebagai media komunikasi yang efektif, (e) sebagai sarana pendidikan dengan buku digital”. (Irfani, 2015)

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) yang dilaksanakan pada 2021-2022 kuartal 1 mendapatkan hasil bahwa dari 272.682.600 jiwa penduduk di Indonesia 210.026.769 di antaranya adalah pengguna internet. pada 2018 penggunaan internet meningkat dari tahun sebelumnya menjadi 64,80%, pada tahun 2019-2020 dimana masa pandemi *Covid-19* penggunaan internet meningkat, menjadi 73,70% dan pada tahun 2021-2022 penggunaan internet masih meningkat hingga 77,02%.



Gambar 1. 1 Tingkat Penetrasi Internet di Indonesia

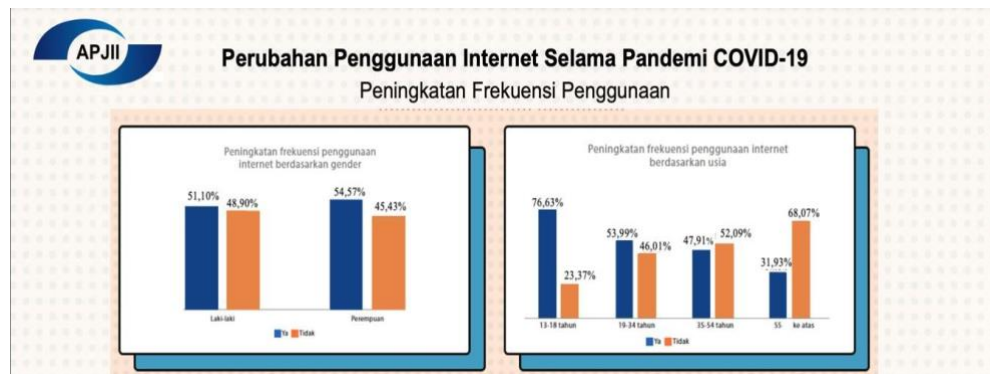
Sumber <https://apjii.or.id/>

Diakses pada 11 November 2022

Saat ini bentuk teknologi informasi yang sangat diminati dan digunakan masyarakat merupakan teknologi *smartphone*. *Smartphone* merupakan salah satu jenis kemajuan teknologi yang paling umum digunakan dan dapat menawarkan kemudahan bagi penggunaanya, seperti kemampuan untuk berkomunikasi tanpa harus bertemu langsung. Semuanya menjadi lebih sederhana sejak kemunculan internet karena tidak ada lagi batasan jarak. Adanya *smartphone* menjadi kebutuhan dasar bagi setiap masyarakat, karena selain untuk berkomunikasi *smartphone* juga dapat digunakan untuk berkerja, belajar, bahkan untuk mencari informasi atau berita. Selain memiliki manfaat pastinya *smartphone* memberikan dampak bagi kesehatan fisik maupun psikis kepada penggunaanya, dampak psikis yang akan dialami jika menggunakan *smartphone* secara terus menerus adalah kecanduan. Dikutip dari (Marpaung, 2018) dampak negatif pengguna *smartphone* adalah menyebabkan perilaku penggunaan lebih individualis.

Bisa dikatakan penyebab seseorang bersikap individualis karena lupa berkomunikasi dan bertinteraksi terhadap lingkungan disekitarnya. Penelitian yang telah dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (kominfo) menemukan bahwa sebesar 98% anak-anak dan remaja mengetahui tentang internet dan diantara 79,5% adalah pengguna internet. Melalui Survei yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) melalui kategori usia mengungkapkan bahwa pada kategori usia 13-18 tahun mengalami peningkatan penggunaan internet sebesar

76,63%, selanjutnya pada usia 19-34 tahun sebesar 53,99%, sedangkan pada usia 35-54 tahun 47,91%.



Gambar 1. 2 Peningkatan frekuensi penggunaan internet berdasarkan usia
Sumber <https://apjii.or.id/>

Diakses pada 11 November 2022

Berdasarkan penyajian data diatas dapat disimpulkan bahwa pengguna *smartphone* terbanyak digunakan oleh kalangan remaja. Yang mana pada usia remaja, terjadi masa perubahan cepat, yang dapat memengaruhi kinerja fisik, kognitif, emosional, sosial, dan akademik seseorang. “Remaja akan menyesuaikan diri dengan perubahan dengan cukup baik, namun beberapa remaja akan mengalami degradasi psikologis, phosologis, dan sosial, yang berujung pada kesulitan remaja seperti munculnya pandangan anti sosial,” (Muflih dkk., 2017)

Kehadiran teknologi akan memberikan dampak yang signifikan terhadap cara hidup manusia. Orang-orang menggunakan teknologi dan selalu dikelilingi oleh teknologi dalam kehidupan sehari-hari mereka, seperti penggunaan *smartphone* untuk alarm jam, ketika bangun tidur hal yang dilakukan pertama kali adalah mengecek *smartphone* hanya untuk melihat pesan *whatsapp*, media sosial ataupun melihat berita terbaru. Hingga kegiatan *hybrid/remote* yang membuat *smartphone* akan selalu berada di jangkauan kita. Hal tersebut yang membuat teknologi *smartphone* selalu lekat dengan manusia. Maka dari itu pada penelitian ini akan menggunakan teori determinisme teknologi.

Dikutip dari (Suryadi dkk., 2020) Menurut Marshal McLuhan “Karena masyarakat sudah tergantung pada teknologi dan tatanan sosial dibangun berdasarkan kapasitas masyarakat untuk menggunakan teknologi, teknologi telah membawa revolusi dalam masyarakat”. Determinisme Teknologi menyebutkan bahwa perubahan

akan membentuk keberadaan manusia dalam berkomunikasi. Gagasan teori ini berpendapat bahwa teknologi komunikasi adalah pendorong utama perubahan budaya dan akan berdampak pada kehidupan keluarga, tempat kerja, lembaga pendidikan, fasilitas kesehatan, persahabatan, kegiatan keagamaan, kegiatan rekreasi, dan politik.

Dikutip (Zubaidi, 2017) bahwa “Sebuah teori yang dikenal sebagai determinisme teknologi merupakan sebuah konsep yang menyederhanakan dan menjelaskan hubungan antara teknologi dan komunikasi interpersonal”. Dibalik keberfungsian teknologi dalam kehidupan yang memberikan kemudahan dalam memperluas jangkauan keterbatasan kemampuan manusia. Determinisme Teknologi memberikan banyak keuntungan bagi manusia, dengan adanya teknologi segala hal bisa lebih cepat dan mudah untuk dirubah. Dikutip dari (Candrasari, 2016) menurutnya media sosial saat ini sebagai media interpersonal. Dikarenakan “media sosial sebagai alat untuk mendorong berbagi pesan secara pribadi. Media sosial tidak menghubungkan orang dengan mesin, yang memberi media kehidupan yang "kuat". Dengan menciptakan jejaring sosial dan jejaring komunitas baru, media sosial telah mempermudah individu untuk terhubung satu sama lain”. Namun dibalik Kebermanfaatan teknologi akan ada dampak negatif yang dibawa oleh teknologi tersebut. Teknologi memungkinkan orang kehilangan kemampuan untuk melakukan tugas mereka secara fisik dan mental, yang mengurangi martabat mereka sebagai makhluk sosial.

Dilansir dari (Britto, 2022) melalui laman website Kalderanews.com indeks prestasi siswa tahun 2022 menyatakan bahwa SMA BPI 1 Bandung menempati peringkat ke-13 sekolah swasta terbaik dari 110 sekolah swasta di Kota Bandung. Dari ke – 13 Sekolah Swasta terbaik tersebut, SMA BPI 1 Bandung memiliki 820 peserta didik yang dilansir dari dapo.kemdikbud.go.id. Hal ini merupakan jumlah siswa terbanyak nomor tiga dari 13 SMA tersebut.

Adapun hasil pra-riset dengan berberapa siswa dari SMA BPI 1 Menghasilkan berberapa siswa SMA BPI 1 terlihat dari perilaku siswa ketika menggunakan *smartphone*, siswa telah berperilaku mengacuhkan interaksi dengan orangtua ketika menggunakan *smartphone*, dan merasa terganggu ketika orangtua melakukan interaksi dengan pelaku hingga memberikan timbal balik dengan nada yang tinggi. Hasil pra riset tersebut di perkuat oleh pernyataan yang diberikan Bapak Taufan selaku Staff Bidang Humas SMA BPI 1 Bandung yang menyatakan bahwa “banyak orangtua yang mengeluhkan jika anaknya selalu bermain *smartphone*, tidak hanya orangtua saja, para

guru pun juga merasakan keluhan yang sama”. Hasil pra riset dari kuisioner yang dibagikan menghasilkan 75% dari 84 siswa menggunakan *smartphone* lebih dari 8 jam. Selain itu 66.7% dari 84 siswa menggunakan *smartphone* ketika berinteraksi secara langsung dengan anggota keluarga. Dari hasil pra riset diatas dapat dilihat perilaku siswa/I di SMA BPI 1 Bandung tidak dapat jauh dari *smartphone*-nya.

Dikutip dari (Santoso dkk., 2019) Menurut Daniel Chandle mengidentifikasikan keyakinan mendasar dalam determinisme teknologi adalah *Reductionistic, Monistic, Neutralizing, technological imperative* yang merupakan empat prinsip dasar determinisme teknologi. Berdasarkan empat asumsi dasar diatas yang terkait dengan perilaku *phubbing* dan komunikasi interpersonal orang tua dan anak adalah asumsi dasar *reductionistic* yang menjelaskan bahwa keberadaan teknologi telah mempengaruhi nilai budaya.

Kegiatan secara *hybrid* atau *remote* tetap mengharuskan kita untuk selalu *update* terhadap informasi, selain itu kegiatan *Work Form Home* yang telah dilalui membiarkan remaja untuk intens dengan *smartphone*-nya sehingga menyebabkan remaja terbiasa dengan keberadaan *smartphone* pada kegiatan sehari-hari sehingga akan membuat remaja tidak kenal waktu ketika bermain *smartphone*. Bermain *smartphone* cenderung menghabiskan banyak waktu dan menyebabkan pengabaian pada aktivitas lain. Tidak bisanya remaja dalam mengontrol kegiatannya dalam bermain *smartphone* akan menyebabkan perilaku *phubbing*.

Phubbing merupakan gabungan dari kata “*phone*” dan “*snubbing*”. Menurut Haigh dalam (Nur B., 2020). *Phubbing* adalah perilaku yang akan melukai orang lain saat berada dalam situasi sosial karena pelaku lebih asyik dengan *smartphone*-nya. Pelaku *phubbing* sering mengabaikan orang lain karena mereka lebih asyik dengan *smartphone* mereka daripada interaksi yang sebenarnya. Orang-orang yang melakukan aktivitas *phubbing* sering kali menggunakan *smartphone* mereka saat berinteraksi dengan orang lain, asyik dengan dunia mereka sendiri, dan mengabaikan komunikasi interpersonal.” Perilaku *phubbing* membuat individu sering melihat gawai-nya ketika berbincang dengan orang lain, lebih memilih untuk sibuk dengan ponselnya dan mengabaikan lawan bicaranya. Dikutip dari (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018) yang menyatakan bahwasannyapelaku *phubbing* memiliki “pengaruh yang signifikan terhadap menurunnya kualitas komunikasi dan hubungan interpersonal” demikian temuan studi yang dilakukan oleh

Chotpitayasunondh & Douglas pada tahun 2018 dengan judul *The Effects of Phubbing on Social*.

Perilaku *phubbing* disebabkan karena kecanduan ponsel, kecanduan media sosial, internet maupun *game*. Dikutip dari (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018) terdapat empat indikator perilaku *phubbing* yang telah dikembangkan oleh Chotpitayasunondh & Douglas diantaranya adalah *Nomophobia*, konflik personal, isolasi diri, dan pengakuan masalah. Perilaku tersebut muncul karena adanya adiksi pada *smartphone*, yang menyebabkan pelaku ingin selalu update informasi, hingga *fomo* (*fear of missing out*).

Komunikasi keluarga seharusnya dapat mempererat hubungan dan keharmonisan keluarga, namun perilaku *phubbing* dapat mengakibatkan renggangnya hubungan antar anggota keluarga. Komunikasi yang dilakukan antara orang tua dan anak dalam lingkup keluarga merupakan komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal antar orang tua dan anak tidak hanya menghasilkan pertukaran informasi namun juga menghasilkan pengertian di antara kedua pihak yang melakukan komunikasi. Dikutip dari (Nursanti dkk., 2021) mengatakan “Komunikasi keluarga yang berkualitas berpengaruh terhadap perilaku individu, maka dari itu keluarga sudah seharusnya saling memperhatikan dan menyayangi satu sama lain”. Proses komunikasi orang tua dan anak dapat menghasilkan hubungan interpersonal yang efektif menurut (Fajar, 2009) efektivitas komunikasi interpersonal oleh Yoseph Devito berdasarkan perspektif Humanitis yaitu melalui sifat keterbukaan, dukungan, perilaku positif, empati, dan kesamaan.

Dikutip dari (Sirupang dkk., 2020) “*Phubbing* telah menyentuh kehidupan keluarga inti, orang tua dan anak kehilangan interaksi secara efektif dengan sesama anggota keluarga karena kesibukan mereka memainkan *smartphone*”. Pada kegiatan di rumah saat ini pasti merasakan seperti makan bersama di meja makan, para orang tua maupun anak akan meletakkan ponselnya berada sedekat mungkin mungkin agar bisa melihat layar *smartphone* mereka, dan memeriksa adakah pemberitahuan chat terbaru supaya dapat membalas sesegara mungkin, selain itu ketika berkumpul di ruang keluarga orang tua menonton televisi dan para anak akan sibuk memainkan ponsel yang dibawa, ketika sedang melakukan diskusipun tak jarang para orang tua maupun anak akan berbicara sembari memainkan *smartphone* hal tersebut akan menyebabkan lawan bicara merasa tidak nyaman dengan perilaku tersebut. Munculnya perasaan tidak nyaman dapat menghambat rasa kepercayaan anggota keluarga untuk

saling berbagi. Maka akan menyebabkan terhambatnya komunikasi interpersonal orangtua dan anak.

Berdasarkan jurnal penelitian yang dilakukan oleh Ayustia Puspita Handayani dan Husnita dengan judul *Pengaruh Perilaku Phubbing terhadap Berkurangnya Intensitas Komunikasi Keluarga pada Masa Pandemi Covid-19*, mendapatkan kesimpulan bahwa setiap pernyataan pada indikator perilaku *phubbing* menyatakan bahwa perilaku *phubbing* secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel penurunan intensitas komunikasi keluarga, hal ini menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* berpengaruh terhadap penurunan intensitas komunikasi keluarga selama covid -19 pandemi di kota Jakarta.(Handayani & Husnita, 2021)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ditha Prasanti dengan judul *Perubahan Media Komunikasi dalam Pola Komunikasi Keluarga di Era Digital* dapat disimpulkan bahwa manusia penyendiri merupakan akibat dari perubahan teknologi komunikasi dalam keluarga digital. Sebuah model kehidupan yang sepi di tengah keramaian dihasilkan dari proses kontak keluarga yang berlangsung dalam keluarga digital dan berlandaskan pada konsep individualisme dan ekonomisme. (Prasanti, 2017)

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu berbeda pada variabel Y yang membahas mengenai berkurangnya intensitas komunikasi keluarga, sedangkan pada penelitian ini variabel Y adalah Komunikasi Interpersonal Orang tua dan Anak akibat adanya Perilaku *Phubbing*. Sedangkan persamaan kedua penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pengaruh interaksi remaja dengan orang tua ketika adanya teknologi digital, yang mana pada kedua penelitian diatas mendapatkan hasil bahwa teknologi *smartphone* telah mempengaruhi intensitas dan pola komunikasi pada keluarga dan sudah menunjukan bahwa remaja saat ini telah berperilaku *phubbing*.

Maka berdasarkan pernyataan diatas manfaat penelitian ini adalah mengetahui seberapa besar pengaruh perilaku *phubbing* agar dapat mengatur penggunaan *smartphone* pada kalangan remaja, sehingga peneliti ingin melakukan suatu penelitian berjudul *Pengaruh Perilaku Phubbing Terhadap Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak Pada Usia Remaja di SMA BPI 1 Bandung*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu seberapa besar pengaruh perilaku *phubbing smartphone* terhadap komunikasi interpersonal orang tua dan anak pada siswa/i SMA BPI 1 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah supaya mengetahui seberapa besar perilaku *phubbing* akan mempengaruhi komunikasi interpersonal orang tua dan anak pada siswa SMA BPI 1 Bandung setelah pandemi covid-19 yang mana kita sudah terbiasa dengan keberadaan *smartphone* sebagai teknologi komunikasi.

1.4 Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan melengkapi khazanah keilmuan bidang komunikasi keluarga khususnya mengenai Pengaruh Perilaku *Phubbing* terhadap Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak pada Usia Remaja, sehingga dapat digunakan sebagai kajian atau referensi kajian komunikasi keluarga yang dapat dikembangkan pada penelitian sejenis. Serta hasil penelitian ini dapat menjadi bahan penelitian selanjutnya.

2. Kegunaan Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam mengatur penggunaan *smartphone* bagi anak remaja dalam keluarga sehingga dapat meminimalisir perilaku *phubbing*

1.5 Waktu dan Periode Penelitian

Tabel 1. 1 Waktu dan Periode Penelitian

NO	JENIS KEGIATAN	BULAN						
		9	10	11	12	1	2	3
1	Penelitian Pendahuluan							
2	Seminar Judul							
3	Penyusunan Proposal							
4	Seminar Proposal							
5	Pengumpulan Data							
6	Pengolahan dan analisis data							
7	Ujian Skripsi							

1.6 Sistematika Penelitian

BAB 1 Pendahuluan

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Identifikasi Masalah
- 1.3 Tujuan Penelitian
- 1.4 Kegunaan Penelitian
- 1.5 Waktu dan Periode Penelitian
- 1.6 Sistematika Penelitian

BAB 2 Tinjauan Pustaka

- 2.1 Rangkuman Teori
- 2.2 Penelitian Terdahulu
- 2.3 Kerangka Penelitian
- 2.4 Hipotesis Penelitian
- 2.5 Ruang Lingkup Penelitian

BAB 3 Metode Penelitian

- 3.1 Jenis Penelitian
- 3.2 Operasionalisasi Variabel dan Skala Pengukuran
- 3.3 Populasi dan Sampel
- 3.4 Teknik Pengumpulan data
- 3.5 Uji Validitas dan Reliabilitas
- 3.6 Teknis Analisis Data

BAB 4

- 4.1 Karakteristik Responden
- 4.2 Hasil Penelitian
- 4.3 Pembahasan Penelitian

BAB 5

- 5.1 Kesimpulan
- 5.2 Saran