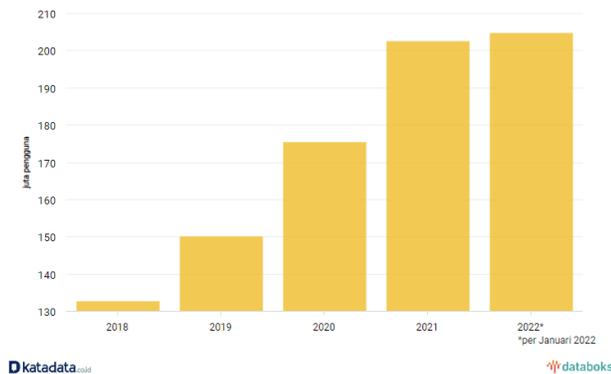


BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Pada era saat ini, kemajuan teknologi dan informasi berkembang dengan pesat mengikuti perkembangan zaman yang tidak dapat dihindarkan. Berbagai inovasi mendorong terciptanya teknologi informasi yang cepat dan kompleks namun praktis. Teknologi yang umum digunakan yaitu internet, internet merupakan teknologi informasi yang dapat menghubungkan sejumlah besar orang di seluruh dunia. Kegunaan dari internet adalah dapat memudahkan para pengguna untuk mengakses informasi menggunakan *smartphone* serta dapat terhubung ke khalayak luas.

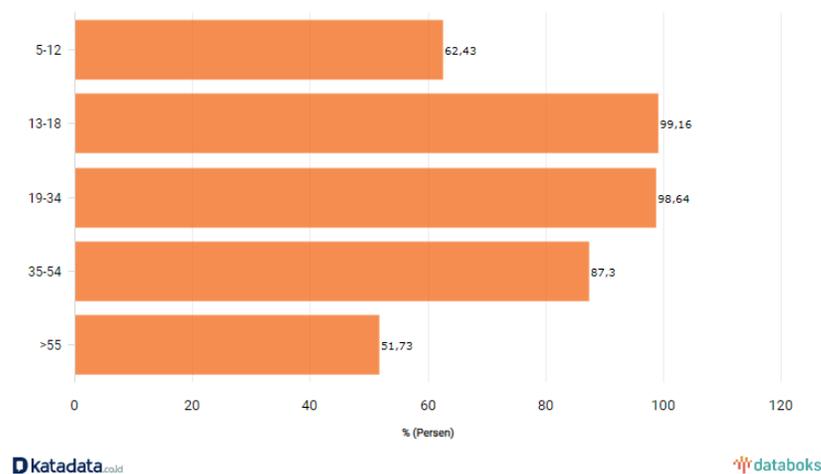


Gambar 1.1 Data Pengguna Internet di Indonesia

Sumber : Website Databoks, 2022

Pengguna internet tersebar luas di seluruh dunia termasuk negara Indonesia, seseorang tidak bisa hidup tanpa internet karena internet adalah kebutuhan yang paling erat pada kehidupan manusia. Berdasarkan laman web Databoks 2022, negara Indonesia merupakan negara urutan ke 3 yang memiliki pengguna internet terbanyak di dunia, dengan jumlah sebesar 212,35 juta pengguna internet atau sebesar 76,5%.

Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, bahwa Negara Indonesia telah mencapai 78,19% atau 215.626.156 jiwa pengguna internet pada tahun 2023. Pada Januari 2022, Indonesia memiliki 204,7 juta pengguna internet. Tahun 2021 pengguna internet di Indonesia mencapai 202,6 juta, hanya berbeda 1,03% dari tahun 2022, pengguna internet di Indonesia terus bertambah, internet dibutuhkan oleh semua orang di seluruh dunia, dari segi pendidikan, bisnis, dan berbagai informasi lainnya. Dengan hadirnya internet membuat komunikasi di era teknologi saat ini menjadi mudah dan praktis.

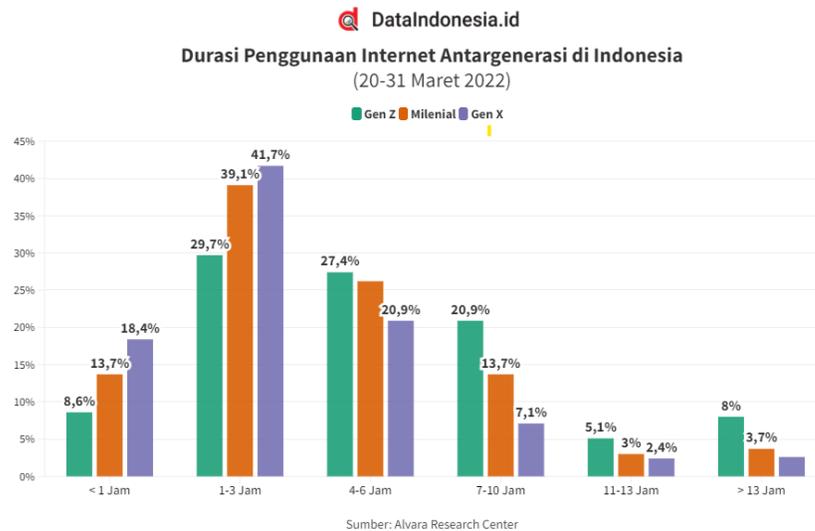


Gambar 1.2 Data Usia Pengguna Internet di Indonesia

Sumber: Website Databoks, 2022

Pengguna internet digunakan dari berbagai kalangan usia dan generasi, dari usia muda hingga usia dewasa. Internet merupakan suatu kebutuhan yang sudah melekat pada kehidupan manusia. Pada laman web Databoks (2022), Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia telah mengatakan bahwa persentase pengguna internet tertinggi di Indonesia dengan kelompok usia 13-18 tahun yaitu 99,16%. Selanjutnya pengguna internet dengan persentase sebesar 98,64% usia 19-34 tahun, usia 35-54 memiliki persentase pengguna internet sebesar 87,3%. Usia 5-12 tahun dengan persentase sebesar 62,43% dan usia 55 tahun keatas memiliki persentase terendah yaitu 51,73%.

Internet adalah teknologi yang sangat penting untuk digunakan oleh semua generasi, selain untuk mengakses informasi internet juga sebagai media interaksi kepada khalayak luas serta internet juga sebagai media hiburan. Penggunaan internet banyak digunakan oleh orang dewasa hingga anak-anak, saat ini generasi yang paling banyak menggunakan internet adalah gen Z. Generasi Z dikatakan sebagai generasi digital atau generasi internet, menurut DataIndonesia.id 2022, gen Z lebih sering menggunakan internet dibandingkan generasi lain di Indonesia, generasi Z termasuk pada pengguna yang kecanduan atau (*addicted user*) dengan durasi penggunaan internet lebih dari 7 jam per hari.



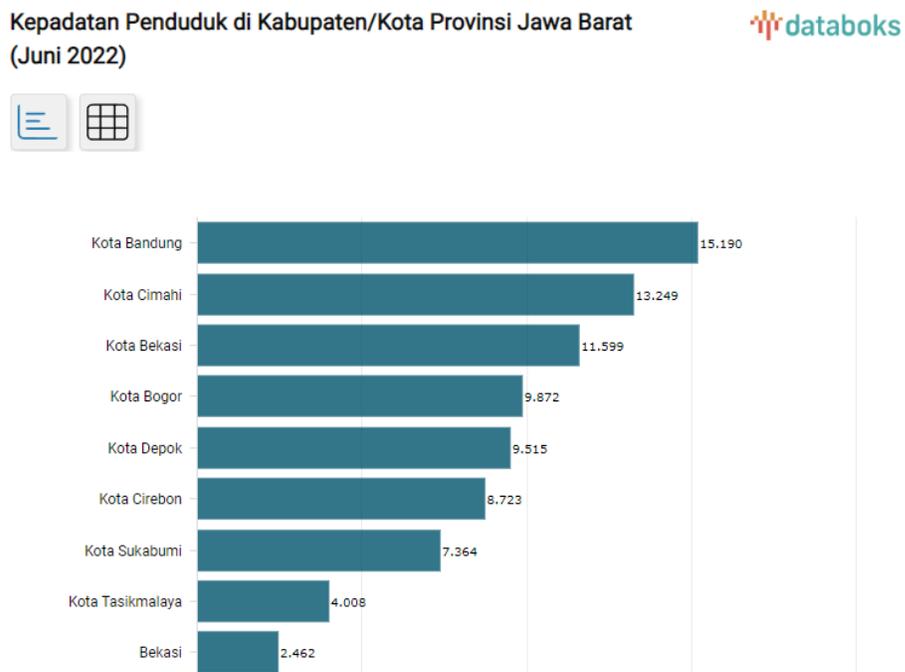
Gambar 1.3 Durasi Pengguna Internet Berdasarkan Generasi

Sumber : Website DataIndonesia.id, 2023

Pada survey yang dilakukan oleh Alvara Research Center melalui wawancara kepada 1.529 responden, terdapat 34% responden menjadi *addicted user*. Sekitar 20,9% orang menggunakan internet 7 sampai 10 jam per hari, 5,1% sebanyak 11 sampai 13 jam per hari, kemudian 8% sebanyak 13 jam per hari. Berdasarkan data diatas diketahui bahwa persentase generasi Z yang menggunakan internet kurang dari 1 jam per hari hanya 8,6%. Sebanyak 29,7% menggunakan internet selama 1 hingga 3 jam per hari. Kemudian 27,4% menggunakan internet dengan durasi 4-6 jam per hari.

Dalam hal ini menyatakan bahwa durasi pengguna internet lebih banyak di dominasi oleh generasi Z dibandingkan dengan generasi X dan generasi milenial.

Penggunaan internet lebih didominasi oleh generasi Z, generasi z dapat menggunakan internet lebih dari 7 jam perhari. Berdasarkan artikel dataindonesia.id yang ditulis oleh (Shilvina, 2022), bahwa populasi di Indonesia didominasi oleh generasi Z, melalui data Kementrian Dalam Negeri (Kemendagri) jumlah penduduk kalangan generasi Z usia10-24 tahun mencapai 68.662.815 jiwa hingga 31 Desember 2021. Berdasarkan data tersebut, generasi Z paling banyak di Indonesia berada pada wilayah Jawa Barat yaitu 11.886.058 penduduk. Dilansir melalui artikel databoks.katadata.id yang ditulis oleh (Kusnandar, 2022) menurut data Direktorat Jenderal Kependudukan dan Pencatatan Sipil, Kota Bandung merupakan daerah terpadat di Provinsi Jawa Barat dengan jumlah penduduk mencapai 2,53 juta jiwa. Dalam hal ini, angka penduduk di Kota Bandung mencapai 15.190 jiwa per mil.



Gambar 1.4 Jumlah Penduduk Provinsi Jawa Barat

Sumber : Website, databoks.katadata.co.id, 2023

Penggunaan internet tidak lepas dari *smartphone*, internet membuat *smartphone* menjadi salah satu teknologi yang digunakan oleh semua kalangan. Internet dan *smartphone* merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, *smartphone* merupakan ponsel genggam elektronik dengan fitur utama yaitu untuk berkomunikasi yang dapat dilakukan secara jarak jauh. Sebelum adanya *smartphone* seseorang melakukan interaksi secara langsung atau secara tatap muka, setelah hadirnya teknologi *smartphone* seseorang tidak harus berkomunikasi secara langsung dalam berinteraksi, karena *smartphone* dapat mengirim sebuah pesan secara jarak jauh tanpa harus bertemu secara langsung. Dengan kehadiran internet juga menjadi sebuah kebutuhan individu dalam mengakses informasi-informasi, mengakses media sosial, dan mencari hiburan yang tidak ada batasnya (Geovany & Hasbiansyah, 2020).

Hadirnya *smartphone* dapat memudahkan kita untuk melakukan interaksi antar individu, penggunaan *smartphone* juga dapat menimbulkan dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif saat menggunakan *smartphone* yaitu dapat memberikan kemudahan dalam melakukan interaksi dengan individu lain, dalam penggunaan *smartphone* juga dapat mencari informasi-informasi melalui media internet. Sedangkan dampak negatif dalam penggunaan *smartphone* ini adalah dapat merubah perilaku seseorang, ketika kita sedang berbicara dengan kerabat atau keluarga dan muncul sebuah notifikasi dari *smartphone* kemudian fokus kita teralihkan oleh notifikasi tersebut, dan lebih memilih untuk menggunakan *smartphone* serta mengabaikan lawan bicara.

Penggunaan *smartphone* dapat menimbulkan berbagai macam perubahan seperti perubahan perilaku, perubahan perilaku dalam menggunakan *smartphone* secara berlebihan disebut dengan *phubbing*. *Phubbing* adalah singkatan dari *phone and snubbing*, pelaku *phubbing* disebut dengan *phubber*, *phubber* merupakan seseorang yang akan terus-menerus untuk melihat *smartphone*. *Phubbing* adalah suatu tindakan perilaku seseorang yang mengabaikan individu lain saat terjadinya proses interaksi sosial, karena lebih fokus pada *smartphone* dibandingkan melakukan proses interaksi pada orang lain (Eny Ratnasari, 2020).

Dengan adanya perilaku *phubbing* membuat alur komunikasi tidak berjalan dengan efektif, menurut (Vorderer., et al, 2018) dalam (Leuppert & Geber, 2020) menyebutkan bahwa *phubbing* merupakan sekumpulan orang yang hanya ingin berinteraksi secara *online* tanpa ingin terlibat pada interaksi secara langsung, hal ini menjadi fenomena umum pada era digital saat ini.

Fenomena *phubbing* menjadi permasalahan yang dianggap negatif, masyarakat menjalankan aktivitas sehari-hari dengan menggunakan *smartphone*, hal tersebut menyebabkan mayoritas manusia tidak dapat mengontrol penggunaan pada *smartphone* (Anshari et., al 2016) dalam (Al-Saggaf & Macculloch, 2019). *Phubbing* dilakukan untuk menghindari interaksi dengan orang yang tidak disukai, *phubbing* menjadi suatu hal negatif dan juga mengkhawatirkan saat bertemu dengan pasangan, keluarga, dan juga kerabat dekat untuk berkomunikasi satu sama lain (Thaerasm 2017) dalam (Jihan & Rusli, 2019). Ketika dalam kegiatan berkumpul bersama kerabat ataupun keluarga komunikasi yang dilakukan tidak berlangsung lama, banyaknya notifikasi yang masuk ke dalam *smartphone* yang menyebabkan putusnya pembicaraan yang sedang berlangsung (Ihsan et al., 2021). *Phubbing* merupakan suatu kebiasaan yang telah melekat dalam diri seseorang, *phubbing* ini dapat muncul karena seseorang telah bergantung pada internet dan juga *smartphone* (Hanika, 2015) dalam (Handayani & Husnita, 2021).

Seseorang yang dalam menggunakan *smartphone*-nya secara berlebihan sebagai bentuk jalan pelarian untuk menghindari kecanggungan atau yang biasa disebut dengan *awkward silent*, seperti ketika sedang berkumpul dengan kerabat atau keluarga di suatu tempat (Nur B, 2020 : 18). Dilansir melalui artikel Kompasiana.com yang ditulis oleh (Wulandari, 2021), bahwa fenomena *phubbing* ini sering dijumpai, karakteristik dari perilaku *phubbing* ini adalah seseorang tidak bisa lepas dari *smartphone* dalam keadaan apapun, bahkan ketika sedang melakukan berbagai aktivitas.

Seseorang yang melakukan tindakan *phubbing* akan khawatir jika ia jauh dari *smartphone*-nya, jika ia jauh dari *smartphone* ia akan melewatkan informasi-informasi atau pemberitahuan yang dianggap penting. *Smartphone* dapat menjauhkan yang dekat, mendekatkan yang jauh, banyak individu yang dirugikan karena adanya *phubbing* ini. Pelaku *phubbing* lebih banyak menggunakan waktunya untuk menggunakan *smartphone* dibandingkan berkomunikasi dengan orang lain di kehidupan sosialnya (Eny Ratnasari, 2020).

Seiring berkembangnya zaman, *phubbing* saat ini menjadi semakin marak terjadi. Generasi Z merupakan generasi dengan potensi *phubbing* terbesar kerana generasi z adalah generasi yang sangat familiar terhadap *smartphone*. (Youarti & Hidayah, 2018), mereka dapat melakukan *phubbing* setiap saat. Berdasarkan pra survey yang dilakukan oleh peneliti melalui kuesioner *g-form* dengan subyek Generasi Z dengan rentang usia 16-23 Tahun di Kota Bandung yang melakukan tindakan *phubbing*, dengan hasil data :

Tabel 1.1

Pra Survey Perilaku Phubbing

NO	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Apakah menggunakan <i>gadget</i> lebih dari 8 jam?	94%	6%
2	Tidak bisa lepas dari <i>gadget</i> selama 1 hari	96%	4%
3	Apakah <i>gadget</i> selalu didekat anda ketika sedang berkumpul dengan keluarga?	92%	2%
4	Apakah anda langsung mengecek <i>gadget</i> ketika muncul notifikasi?	84%	16%

Sumber : Olahan Peneliti, 2023

Berdasarkan hasil pra survey dari 50 responden Generasi Z di Kota Bandung dengan rentang usia 16-23 Tahun mengenai perilaku *phubbing* pada tabel 1.1 bahwa Generasi Z di Kota Bandung mayoritas melakukan tindakan *phubbing*. *Phubbing* dapat merusak kualitas komunikasi, seperti komunikasi dengan keluarga, asmara, dan persahabatan. *Phubbing* merupakan suatu bentuk dari ego yang terlalu dituruti oleh seseorang untuk mencapai kesenangannya tersendiri, dan tidak peduli dengan lingkungan disekitarnya.

Dengan adanya perilaku *phubbing* ini dapat mengurangi komunikasi interpersonal, salah satunya komunikasi interpersonal antar orang tua dan anak. Dampak yang ditimbulkan yaitu anggota keluarga merasa tidak diperdulikan, dan tidak dihargai oleh orang tua ataupun anaknya (Handayani & Husnita, 2021). Untuk mencapai komunikasi yang efektif harus saling menghargai lawan bicara supaya komunikasi berjalan dengan lancar dan terciptanya komunikasi dua arah. Hubungan akan menjadi renggang apabila komunikasi interpersonal antar keluarga berkurang, hal ini karena anggota keluarga tidak bisa lepas dan terlalu fokus pada *smartphone*.

Komunikasi antar keluarga sangat penting untuk dilakukan, untuk mencapai tujuan bersama. Namun, jika komunikasi antar keluarga terhalang oleh perilaku *phubbing* maka proses komunikasi tidak akan efektif. Perilaku *phubbing* ini dapat merugikan anggota keluarga, anggota keluarga akan merasa asing antar satu sama lain karena mereka sibuk dengan dunianya sendiri, sehingga tanpa disadari mereka tidak dapat membangun hubungan keluarga yang harmonis (Handayani & Husnita, 2021). Sebanyak 77% lingkungan keluarga banyak melakukan tindakan *phubbing* (Ihsan,2020) dalam (Handayani & Husnita, 2021). Perilaku *phubbing* dapat mengurangi kualitas komunikasi antar anggota keluarga dan merasa diacuhkan oleh anak atau pun orangtua. Komunikasi interpersonal antar keluarga merupakan hal penting yang perlu dibangun sehingga anggota keluarga akan merasa saling membutuhkan dan akan menumbuhkan rasa kasih sayang antar anggota keluarga (Oxianus Sabarua & Mornene, 2020).

Ketika komunikasi dalam keluarga berjalan dengan efektif dan efisien maka akan memunculkan keterbukaan antar anggota keluarga, dan juga dapat menciptakan keakraban antar anggota keluarga.

Menggunakan *smartphone* secara berlebihan serta adanya perilaku *phubbing* ditengah keharmonisan keluarga membuat komunikasi antarpribadi antar orang tua dan anak menjadi berkurang. Komunikasi interpersonal pada keluarga perlu diperhatikan, karena digunakan sebagai tingkat kedalaman komunikasi untuk mencapai rasa saling percaya. Hadirnya perilaku *phubbing* membuat para anggota keluarga kehilangan *moment* saat berkumpul bersama serta kehilangan kesempatan untuk melakukan komunikasi secara tatap muka dengan anggota keluarga lainnya (Handayani & Husnita, 2021).

Phubbing akan membuat perubahan pada komunikasi interpersonal antar keluarga, seorang *phubber* akan mengakitbatkan hubungan anggota keluarga menjadi renggang. Untuk membangun hubungan yang harmonis, anggota keluarga perlu menghargai sesama anggota serta memahami bahwa komunikasi penting untuk dilakukan walaupun disibukkan dengan *smartphone* (A. Nurul Mutmainnah & Nidaul Islam, 2019). Minimnya interaksi yang dilakukan antar keluarga akan mempengaruhi komunikasi interpersonal antar keluarga yang memiliki dampak negatif dalam keakraban komunikasi keluarga (Sirupang et., al, 2020) dalam (Handayani & Husnita, 2021).

Terdapat penelitian terdahulu mengenai perilaku *phubbing* terhadap berkurangnya intensitas komunikasi keluarga yang diteliti oleh Ayustia Puspita Handayani dan Husnita pada tahun 2021. Hasil penelitian menunjukkan perilaku *phubbing* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap berkurangnya intensitas komunikasi keluarga. Dari penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa teknologi *smartphone* memiliki manfaat untuk kehidupan sehari-hari, tetapi juga dapat menimbulkan dampak yang negatif seperti adanya perilaku *phubbing*.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Noor Hafizah, Muhammad Ali, dan Rini Fitriani pada tahun 2021 dengan judul kontrol diri dan komunikasi interpersonal terhadap perilaku *phubbing*, penggunaan *smartphone* secara berlebihan dapat menimbulkan perilaku *phubbing* yang disebabkan oleh kontrol diri dan komunikasi interpersonal. Hasil penelitian menyatakan adanya pengaruh kontrol diri dan komunikasi interpersonal terhadap perilaku *phubbing* pada generasi Z mahasiswa Universitas Mulawarman Samarinda.

Sehingga dari kedua penelitian sebelumnya, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak pada generasi Z di kota Bandung yang dipengaruhi oleh perilaku *phubbing*, karena banyaknya penggunaan *smartphone* dapat merubah perilaku seseorang dan terjadinya perilaku *phubbing*.

Sehingga di era penggunaan internet yang masif, komunikasi menjadi bagian penting pada perubahan perilaku antar anggota keluarga. Perilaku *phubbing* ini juga bergantung pada *smartphone*. Perilaku *phubbing* dapat menimbulkan perubahan komunikasi seseorang, hal ini dapat mengurangi komunikasi interpersonal antar keluarga karena interaksi keluarga yang minim akibat penggunaan *smartphone* secara berlebihan. Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, judul penelitian ini adalah “Pengaruh Perilaku *Phubbing* Terhadap Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Pada Generasi Z Di Kota Bandung”

1.2. Identifikasi Masalah

Terdapat permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya yaitu seberapa besar pengaruh perilaku *phubbing* terhadap komunikasi interpersonal orang tua dan anak pada generasi Z di kota Bandung.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk memahami identifikasi masalah yang telah ditetapkan, yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh perilaku *phubbing* terhadap komunikasi interpersonal orang tua dan anak pada generasi Z di kota Bandung.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi generasi Z untuk menambah informasi, pengetahuan, pemahaman, dan sebagai bahan studi tambahan mengenai pengaruh perilaku *phubbing* terhadap komunikasi interpersonal orang tua dan anak pada generasi Z serta dapat menjadi masukan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian serupa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah informasi, pengetahuan, serta pemahaman mengenai pengaruh perilaku *phubbing* terhadap komunikasi interpersonal orang tua dan anak pada generasi Z

1.5. Waktu dan Periode Penelitian

Waktu serta periode yang penulis lakukan sebagai berikut :

NO	JENIS KEGIATAN	BULAN									
		Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
1.	Penentuan Tema dan Judul Penelitian	■									
2.	Penyusunan BAB I, II, dan III		■	■							
3.	Pengumpulan Data Penelitian		■	■		■	■				
4.	Pengolahan dan Analisis Data			■			■	■			
5.	Pengumpulan Desk Evolution				■						
6.	Penyusunan BAB IV dan V				■		■	■			
7.	Pengajuan Sidang Skripsi									■	
8.	Sidang Skripsi										■

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, waktu dan perioder penelitian, dan sistematika penelitian

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisikan rangkuman teori mengenai, *phubbing*, komunikasi interpersonal, kemudian terdapat penelitian terdahulu, kerangka penelitian, hipotesis penelitian, dan ruang lingkup penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini terdapat jenis penelitian, operasional variabel dan skala pengukuran, populasi dan sample, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reabilitas, dan teknik analisis data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini terdapat karakteristik responden, hasil penelitian, dan pembahasan penelitian

BAB V PENUTUP

Bab V terdapat kesimpulan serta saran