

Bab I Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Zaman moderen ini sudah banyak tercipta alat-alat canggih yang dapat memudahkan manusia dalam segala aspek kehidupannya, mulai dari kemudahan untuk bermobilisasi dan berkomunikasi. Seperti yang sudah diketahui bahwa hampir seluruh orang saat ini memiliki telepon pintar (*smartphone*). Pengguna dari *smartphone* tersebut mulai dari kalangan remaja hingga dewasa. Ditambah lagi *smartphone* ini sudah bisa mengakses internet, makan akan semakin marak yang menggunakan *smartphone*. Berdasarkan hasil survei menunjukkan bahwa pengguna internet terbanyak di Indonesia merupakan kelompok usia produktif. Dari total *user* internet negara Indonesia yang berjumlah 143,26 juta jiwa usia 19-34 tahun sebanyak 70,94 juta jiwa (49,52%), usia 35-54 tahun sebanyak 42,33 juta jiwa (29,55%), usia 13-18 tahun sebanyak 23,89 juta jiwa (16,68%), dan usia di atas 54 tahun sebanyak 6,07 juta jiwa (4,24%) (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2017)

Indonesia merupakan "raksasa teknologi digital Asia Tenggara yang sedang tertidur", dengan jumlah penduduk yang mencapai 259 juta jiwa hal tersebut menjadikan Indonesia sebagai pasar yang sangat berpotensi bagi perusahaan-perusahaan *smartphone*. Berdasarkan data dari lembaga riset digital marketing yang bernama emarketer, Indonesia memiliki 92 juta pengguna *smartphone* aktif pada tahun 2019. Negara ini menduduki posisi ke 4 setelah negara China, India dan Amerika sebagai pengguna *smartphone* terbesar di dunia. Sedangkan di Asia sendiri Indonesia menduduki peringkat pertama (eMarketer, 2019). Dengan demikian *smartphone* sudah hampir menjadi kebutuhan setiap individu.

Pesatnya perkembangan *smartphone* tentunya akan menimbulkan dampak positif maupun negatif bagi para penggunanya. Beberapa dampak positifnya yaitu dengan *smartphone* kini setiap orang memiliki kemudahan akses terhadap segala fitur dan aplikasi yang ditawarkan. Orang-orang akan dengan mudah dalam berbelanja secara online, memesan makanan, berkomunikasi, mencari informasi dan lain-lain. Namun dampak negatifnya kini daripada memilih membangun interaksi sosial secara langsung lebih banyak orang untuk memilih sibuk dengan *smartphonenya* masing-masing. Dalam fenomena tersebut tindakan itu dinamakan *phubbing* yang berasal dari kata *phone* berarti telepon dan *snooping* yang berarti menghina. Berdasarkan penelitian yang sebelumnya, istilah “*phubbing*” merupakan sebuah perilaku dimana seseorang dihina dalam lingkungan sosial oleh sibuknya individu pada telepon mereka, bukannya berinteraksi dengan orang di sekelilingnya secara tatap muka (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016).

Sedangkan menurut Douglas, K.M. (2016) *phubbing* merupakan perilaku mencela seseorang yang berada dalam lingkungan sosial karena berkonsentrasi pada telepon mereka. Oleh karena itu *phubbing* merupakan tindakan yang dapat membuat seseorang merasa dirinya dihina oleh lawan bicaranya saat sedang berada dalam satu lingkungan sosial atau perkumpulan. Selain itu *phubbing* dapat digambarkan sebagai individu yang fokus terhadap ponsel cerdasnya selama melakukan pembicaraan dengan individu lain, seolah-olah menghindari komunikasi dengan lawan bicaranya secara langsung (Karadag et al., 2016). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *phubbing* adalah salah satu tindakan yang dapat menghina individu karena lebih memilih sibuk dengan *smartphonenya* sendiri, ketimbang membangun interaksi sosial secara langsung dengan lawan bicara atau orang yang berada disekitarnya. Akan tetapi *phubbing* ini jelas berbeda dengan FoMO (*Fear of Missing Out*)

yang diartikan sebagai kecemasan yang datang dalam diri seseorang saat orang tersebut tidak bisa mengalami pengalaman yang mengesankan yang dialami oleh orang lain (Przybylski et al., 2013).

Saat seseorang dan lingkungan sekitar diabaikan oleh seorang *phubber* tentu terdapat penyebabnya. Menurut Karadağ dkk. (2015), kecanduan *smartphone*, kecanduan internet, kecanduan media sosial dan kecanduan *game* menjadi beberapa dimensi yang menjadi prediktor terjadinya *phubbing*. Sedangkan Youarti dan Hidayah (2018) mengatakan bahwa menghindari dari ketidaknyamanan suatu lingkungan atau biasa dikatakan sebagai *awkward silent* merupakan salah satu alasan dari pemakaian *smartphone* oleh *phubber* (orang yang melakukan *phubbing*).

Dalam penelitian awal yang dilakukan terhadap mahasiswa aktif UIN Sunan Gunung Djati Bandung secara *random* dari angkatan 2019 sampai angkatan 2016 disetiap fakultas dengan menggunakan metode survei, peneliti menemukan *phubbing* dengan intensitas yang cukup tinggi pada 21 (75%) dari 28 orang. Selain itu peneliti menemukan alasan dari beberapa jawaban mahasiswa yaitu supaya mereka menyesuaikan dengan apa yang dilakukan oleh orang disekitarnya, hal tersebut lebih kita kenal dengan istilah konformitas. Responden menjelaskan ketika sedang berda di lingkungan *phubber* ia akan mulai mengikuti perilaku *phubbing* yang dilakukan oleh *phubber* pertama. selain itu juga konformitas ini kerap kali terjadi dikalangan mahasiswa karena mahasiswa sering hidup berkelompok di lingkungan kampus. Entah itu karena ia hidup dalam suatu organisasi, komunitas, dan lembaga. Akan tetapi dalam penelitian yang dilakukan oleh Pemayun dan Suralaga, (2020) tentang pengaruh adiksi *smartphone*, FoMO, Konformitas terhadap *phubbing*, konformitas tidak berdampak signifikan terhadap perilaku *phubbing*. Artinya dalam penelitian ini *phubbing* tidak

dipengaruhi oleh konformitas. Maka dari itu peneliti melihat ada ketidaksesuaian antara hasil penelitian sebelumnya dengan hasil studi awal yang telah dilakukan.

Seperti yang kita ketahui bahwa generasi Z dalam artian generasi yang lahir digenerasi internet dan mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan di tingkat S1 termasuk pada generasi tersebut (Adam, 2017), kebanyakan dari mereka adalah orang yang merantau dari kotanya berasal lalu menyewa sebuah kosan selama kuliah. Padatnya perkuliahan dan jadwal kegiatan yang lainnya menjadikan aktifitas mahasiswa sebagian besar dilakukan di lingkungan universitas bersama teman-temannya. Karena tinggal terpisah dengan keluarga dan penuhnya aktifitas, lingkungan yang dibutuhkan mahasiswa yaitu lingkungan yang dapat membuat diri mereka nyaman dan juga aman, maka dari itu mereka hidup berkemlompok dan dalam hal tersebut tentunya sangat berpotensi memunculkan perilaku konformitas dikalangan mahasiswa. Konformitas tersebut sering terjadi meski dalam kelompok kecil sekalipun

Sedangkan definisi dari konformitas itu sendiri menurut Cialdini, Robert. B. & Noah J. Goldstein. (2004) mengatakan bahwa konformitas merupakan kecenderungan untuk merubah pendirian atau tingkahlaku suatu individu supaya sesuai dengan yang dilakukan individu lain. Selain itu Sarwono, (dalam Ardyanti, P. V., & Tobing, D. H., 2017) konformitas ialah saat suatu individu menyamakan tingkahlaku dengan individu lain atas dorongan keinginan sendiri.

Karena penelitian mengenai variabel konformitas dan *phubbing* belum banyak ditemukan dan ada ketidaksesuaian antara hasil penelitian sebelumnya dengan hasil studi awal yang telah dilakukan. Maka fenomena ini diangkat oleh peneliti menjadi suatu penelitian ilmiah dengan judul “Pengaruh konformitas terhadap perilaku *phubbing* pada Mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung”.

Rumusan Masalah

Peneliti mengajukan rumusan masalah dalam penelitian ini ialah apakah konformitas berpengaruh terhadap perilaku *phubbing* pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung ?

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami apakah konformitas berpengaruh terhadap perilaku *phubbing* pada Mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung

Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini yaitu diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis maupun secara praktis.

Kegunaan Teoritis. Peneliti berharap dari penelitian ini dapat menambah informasi dan wawasan baru untuk pembaca dalam *khazanah* keilmuan bidang Psikologi secara umum dan khususnya dalam bidang psikologi sosial.

Kegunaan Praktis. Dengan penelitian ini diharapkan mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung merasa terbantu untuk meminimalisir perilaku *phubbing* dan dapat menjadi referensi atau bahan pertimbangan tambahan untuk penelitian terkait *phubbing* dikemudian hari.