

BAB I

PENGANTAR

A. Latar Belakang

Mahasiswa didefinisikan sebagai individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi (Siswoyo,2013). Mahasiswa dengan rerata usia antara 19-23 tahun adalah fase perubahan dari remaja ke dewasa. Masa tersebut mengidentifikasikan bahwa mahasiswa akan menghadapi peran ataupun tuntutan yang baru, seperti eksplorasi gaya hidup, menyesuaikan diri dengan hidup baru, serta kemampuan dalam mengatur dirinya sendiri termasuk berbagai tugas perkuliahan (Fauziah, 2016).

Mahasiswa yang sedang mengikuti pendidikan dalam suatu perguruan tinggi secara tidak langsung dituntut untuk berfikir secara rasional, ilmiah, pribadi yang mandiri, termasuk orang-orang yang penuh ide dan mau menerima hal-hal baru (Resti, 2015). Ruang mahasiswa yang merupakan lembaga pendidikan formal tentu tidak lepas dari adanya proses interaksi sosial yang merupakan syarat utama terjadinya kegiatan-kegiatan sosial di lingkungan pendidikan (Sahupala & Khasanah, 2018).

Mahasiswa yang mampu melakukan interaksi sosial secara baik akan mampu mengatasi berbagai permasalahan dalam pergaulan dan tidak mengalami kesulitan dalam menjalani hubungan dengan teman baru serta dapat berkomunikasi secara efektif dengan orang lain. Knapp (dalam Malentika, Itryah & Mawardah, 2017) menjelaskan bahwa interaksi sosial dapat menyebabkan

individu menjadi dekat dan merasakan kebersamaan, atau sebaliknya dapat menyebabkan individu menjadi jauh dan tersisih dari hubungan interpersonal.

Malentika, Itryah & Mawardah (2017) menyatakan bahwa mahasiswa yang memiliki interaksi sosial yang rendah dapat dilihat dari bentuk perilaku mahasiswa, seperti jarang berkumpul dengan keluarganya, lebih suka melakukan aktivitas kegemarannya dan mengabaikan orang yang ada disekitarnya dengan bermain game di dalam kamar sampai seharian, mendengarkan musik serta membaca komik *online*. Hal tersebut memicu kurangnya interaksi sosial dengan sesama, sehingga dapat menyebabkan munculnya persepsi negatif antar sesama, misalnya merasa terkucilkan bahkan merasa dibicarakan. Perilaku lain yang tampak terlihat adalah berkurangnya perbincangan yang memperlihatkan wajah dari lawan bicarannya sehingga menyebabkan gagal fokus ataupun gagal dalam menyerap informasi yang disampaikan lawan bicara.

Kemampuan interaksi sosial dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa untuk saling berinteraksi dan bekerja sama satu dengan yang lain, dengan adanya kemampuan interaksi sosial mahasiswa dapat belajar dari pengalaman dalam menjalin hubungan atau berinteraksi dengan orang lain, sehingga berguna dalam kehidupan bermasyarakat (Nurhamsyah, 2016). Tentu hal ini perlu diperhatikan seperti penjelasan dari Thurlow (dalam Rachmi, 2019) bahwa perubahan interaksi sosial penting untuk dimaksimalkan karena memungkinkan terjadinya efek terhadap kesehatan mental yang berupa terjadinya perubahan kondisi emosional, sikap kurang sopan terhadap orang lain, mengurangi interaksi *face to face* dengan orang lain, melanggar norma, bahkan dapat bersikap lebih agresif.

Interaksi sosial merupakan adanya relasi yang dimiliki antar individu, dan akan saling mempengaruhi individu yang lainnya sehingga terjalinnya relasi timbal balik. Interaksi sosial tidak akan terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu 1) adanya kontak sosial dengan lawan bicara, 2) adanya komunikasi yang terjalin diantara keduanya (Soekanto, 2000). Interaksi sosial ialah relasi yang dinamis, dimana relasi tersebut berhubungan dengan perseorangan atau kelompok (Xiao, 2018).

Kota Malang adalah kota yang terletak di provinsi Jawa Timur. Kota Malang dikenal sebagai kota pendidikan karena menjadi salah satu pusat pendidikan di Jawa Timur (Oktianisa & Dharoko, 2018). Berdasarkan data dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Malang merupakan salah satu kota terbesar di provinsi Jawa Timur (Berthus, 2014). Kota Malang adalah kota pendidikan dimana terdapat banyak lembaga pendidikan seperti Perguruan Tinggi Negeri ataupun Swasta dengan jumlah mahasiswa-mahasiswi 251.902 (Badan Pusat Statistik Kota Malang, 2021).

Peneliti melakukan wawancara pada tanggal 10 Agustus 2021 dengan menggunakan lima subyek mahasiswa di Kota Malang sebagai data pendukung, hasil wawancara menunjukkan bahwa lima subjek mempunyai masalah interaksi sosial, diketahui bahwa mahasiswa jarang memiliki waktu berkumpul bersama keluarganya, karena mereka lebih memilih untuk melakukan hobbinya sendiri seperti bermain game, mendengarkan musik, dan membuka aplikasi *Instagram* dan *Tiktok*, diketahui juga bahwa apabila mahasiswa memiliki perbedaan pendapat dengan temannya mereka akan cenderung bertengkar atau saling diam dan apabila berkumpul dengan teman-teman mereka tidak lepas dari *smartphone*-nya. Mereka mengakui saat berkumpul dengan teman mereka lebih

memilih fokus pada *smartphone* masing-masing seperti membalas chat, mengecek instagram, main game, bosan tidak ada bahan pembicaraan, kurang tertarik dengan pembahasannya, ada hal yang harus dilakukan dengan *smartphone* ataupun yang lain.

Selain wawancara, peneliti juga melakukan penyebaran kuesioener untuk memaksimalkan data awal terhadap 150 mahasiswa perwakilan pada tanggal 15 Oktober 2021, diketahui sebanyak 84,7% mahasiswa memilih pertanyaan “apakah saat berkumpul dengan teman anda seringkali mengecek *smartphone* anda? (seperti mengecek WA, IG, dan Bermain Game)” menjawab iya. Sebanyak 70% mahasiswa memilih pertanyaan “apa yang anda lakukan saat berkumpul dengan teman, namun bahan pembicaraannya kurang sesuai dengan topik yang anda inginkan?” mereka menjawab bermain *smartphone* dan 52,7% mahasiswa menjawab pertanyaan “apakah anda bersedia berkumpul dengan teman tidak mengoprasikan *smartphone* dan fokus pada pembicaraan yang sedang berlangsung? “ mereka menjawab kurang bersedia. Sehingga dapat diartikan dari data tersebut menunjukkan ciri-ciri mahasiswa yang banyak menggunakan *smartphone* pada saat berkumpul bersama teman-temannya.

Salah satu faktor yang diperkirakan akan menghancurkan proses interaksi sosial adalah fenomena *phubbing* (Backer dalam Mariati & Sema, 2019). Penggunaan *smartphone* seringkali membuat interaksi sosial secara langsung (*face to face*) yang dirasakan menurun baik dari segi kuantitas dan kualitasnya. Penggunaan *smartphone* saat berlangsungnya interaksi secara tatap muka memiliki kemungkinan seseorang kurang terlibat dalam percakapan yang terjadi, dan membuat seseorang mengulangi pesan yang disampaikan (Turkle dalam Ilham & Rinaldi, 2021). Hati (2020) menyatakan bahwa kegagalan

dalam interaksi dapat disebabkan karena gagal fokus dalam berkomunikasi (menerima pesan atau informasi) yang disebabkan karena sibuk memeriksa *smartphone* dengan sengaja maupun tidak.

Menurut Hanika (2015) *phubbing* sendiri merupakan singkatan dari dua kata, yaitu *phone* dan *snubbing*, dimana hal tersebut adalah sikap yang biasanya digunakan untuk mengalihkan perhatiannya kepada *smartphone* secara berlebihan. Istilah ini pada awalnya dipromosikan oleh *Macquarie Dictionary* yang digunakan untuk mewakili permasalahan penyalahgunaan ponsel pintar yang terus menerus berkembang dalam kondisi sosial (Haigh, dalam Geovany & Hasbiansyah, 2021).

Perilaku *phubbing* terjadi karena individu tidak dapat memanfaatkan teknologi dengan baik dan bijaksana, sehingga menyebabkan seseorang berlebihan dalam menggunakan *smartphone*. *Phubber* merupakan sebutan bagi individu yang melakukan *phubbing* yang menggunakan *smartphone* menjadi sebuah pelarian karena adanya perasaan ketidaknyamanan pada kondisi tertentu, serta individu diindikasikan sedang merasa bosan ataupun individu kurang memiliki minat dengan topik pembicaraan yang dilakukan oleh lawan bicara (Kurnia, Sitasari & Safitri, 2020).

Alamudi (2019) menyatakan bahwa dikhawatirkan apabila perilaku *phubbing* semakin tidak disadari dan dibiarkan terjadi dapat memberikan pengaruh terputusnya relasi antar sesama maupun hilangnya kepercayaan orang lain pada diri sehingga memilih lebih nyaman dengan komunikasi menggunakan *smartphone* bukan *face to face*. Perhatian yang seringkali tertuju pada *smartphone* membuat individu tidak menyadari terhadap orang lain yang ada

didepannya bahkan mengabaikan adanya kehadiran orang lain (Jamun, Wejang & Ngalu, 2019).

Yuliana (2021) menjelaskan bahwa terdapat dampak negatif dari adanya penggunaan *smartphone* berlebih, seperti menurunkan kualitas keagamaan, bahaya terhadap kesehatan, bahaya akan tindakan kriminal, boros, dan perubahan perilaku pada diri individu. Pernyataan tersebut selaras dengan pendapat Syarif (2013) yang mengatakan bahwa penggunaan *smartphone* antara lain akan mengakibatkan terjadinya perubahan perilaku terhadap individu dalam proses interaksi sosial.

Badan Survey Internasional mengemukakan bahwa lebih dari setengah mahasiswa-mahasiswi dari setiap Universitas memiliki serta menggunakan *smartphone* dalam kehidupan keseharian mereka (Dean dalam Pratiwi, 2020). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) juga mengatakan bahwa pengguna *smartphone* terbanyak adalah diduduki mahasiswa hingga usia produktif yaitu usia 34 tahun (Bohang, 2018). Salah satu pengguna *smartphone* terbanyak di Indonesia adalah Provinsi Jawa Timur dengan jumlah 23,4 juta orang (Databoks, 2020).

Pranarasti (2020) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa data tertinggi untuk perilaku *phubbing* tertinggi di Kota Malang merupakan mahasiswa, yaitu sebanyak 54,9%, sedangkan untuk sisanya adalah siswa SMA sebanyak 45,5%.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Kursiwi (2016) memaparkan bahwa terdapat adanya dampak negatif pada penggunaan *smartphone* mahasiswa, meliputi intensitas interaksi yang dilakukan dengan mahasiswa lain secara langsung berkurang, disfungsi sosial, kualitas pada saat interaksi yang dilakukan

secara *face to face* rendah sekali, dan mahasiswa juga kurang menjalin komunikasi secara langsung dengan mahasiswa yang lain. Maria (2013) menyatakan perilaku *phubbing* dapat berpengaruh secara signifikan terhadap interaksi sosial sebesar 62,5%. Dalam hal ini banyaknya pengguna *smartphone* yang tidak mepedulikan situasi dan kondisi. Hal ini jika terjadi secara terus menerus maka akan mengakibatkan komunikasi secara langsung akan berkurang.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti ingin mengetahui adanya hubungan perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial pada mahasiswa di Kota Malang.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui apakah terdapat hubungan antara perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial pada mahasiswa di Kota Malang?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan adanya hubungan antara perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial pada mahasiswa di Kota Malang?

2. Manfaat

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Untuk mengetahui apakah adanya hubungan perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial pada mahasiswa di Kota Malang. Maka diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmiah atau wawasan dan ilmu pengetahuan

ilmiah, khususnya ilmu psikologi sosial. Upaya ini dilakukan sebagai pengembangan keilmuan secara empiris, sehingga dapat memperoleh pemahaman bagi mahasiswa dan masyarakat dalam berinteraksi sosial yang baik.

b. Manfaat praktis

1) Bagi Mahasiswa/i

Penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kesadaran mengenai perilaku yang tanpa disadari sering dilakukan.

2) Bagi Peneliti

Penelitian ini, diharapkan dapat memberikan bahan masukan/acuan atau ilmu untuk dikembangkan oleh peneliti selanjutnya, khususnya mengenai interaksi sosial dan perilaku *phubbing*.

3) Bagi Masyarakat Umum

Penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan wawasan tentang terjadinya perilaku *phubbing* yang berkaitan dengan interaksi sosial yang terjadi.

4) Bagi Praktisi Sosial

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadikan tambahan informasi sebagai acuan dalam melakukan penelitian yang selanjutnya.

D. Perbedaan Dengan Penelitian Sebelumnya

Penelitian yang menjadi acuan referensi dalam penelitian sebelumnya dilakukan oleh Rosdiana dan Hastutiningtyas, (2020) hubungan perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial pada generasi z mahasiswa keperawatan

Universitas Tribhuwana Tunggaladewi Malang. Penelitian yang dilakukan melalui pendekatan kuantitatif dengan menggunakan sampel 92 mahasiswa semester tujuh keperawatan Universitas Tribhuwana Tunggaladewi Malang. Teknik sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* serta uji *spearman-rank* dengan hasil yang didapatkan nilai p value = 0,000 dengan nilai r (koefesien korelasi) positif 0,372, dimana terdapat adanya hubungan yang signifikan antara perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial pada mahasiswa semester tujuh keperawatan Universitas Tribhuwana Tunggaladewi Malang.

Penelitian yang dilakukan oleh Musdalifah dan Indriani, (2017) pengaruh intensitas penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda. Penelitian yang dilakukan melalui pendekatan kuantitatif dengan menggunakan sampel seluruh mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *purposive sampling* dengan kriteria memiliki *smartphone*. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan metode survey dan menyebarkan kuisisioner. Pengujian data dalam penelitian ini menggunakan regresi berganda dan menggunakan alat bantu SPSS. Berdasarkan taraf signifikansi nilai F sebesar 0,000 yang menunjukkan bahwa secara variabel intensitas penggunaan *smartphone* mempengaruhi interaksi sosial mahasiswa Politeknik Negeri Samarinda.

Penelitian yang dilakukan oleh Ridho, (2019) interaksi sosial pelaku *phubbing*. Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif dengan pendekatan fenomenologi guna memperdalam interaksi sosial seseorang ketika ia mengabaikan lawan bicaranya dengan menggunakan subyek 3 mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya. Teknik yang dilakukan pada penelitian ini yaitu

wawancara dan observasi langsung ditempat masing-masing informan. Hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa interaksi sosial individu yang melakukan perilaku *phubbing* cenderung rawan terjadi saat mereka mengidentifikasi, mengimitasi perilaku orang yang ada disekitarnya serta mengikis sifat empati pada lawan bicara yang mengajak kita bicara selain itu timbul kontak sosial negatif yaitu hilangnya sementara interaksi yang berlangsung bahkan kemarahan dari lawan bicara yang diabaikan.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti berjudul “Hubungan Perilaku *Phubbing* dengan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa di Kota Malang”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan variabel bebas perilaku *phubbing* dan variabel terikat interaksi sosial. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan 251.902 mahasiswa di Kota Malang. Teori yang digunakan dalam penelitian ini pada variabel Y berbeda dari penelitian sebelumnya, penelitian ini menggunakan teori dari Hukky tahun 2002 dan terdapat perbedaan variabel X dari penelitian sebelumnya, penelitian ini menggunakan variabel X berupa perilaku *phubbing*.

Penelitian ini dirasa penting untuk dilakukan karena berdasarkan hasil survey dan wawancara mahasiswa kota Malang mengaku bahwa jarang memiliki waktu berkumpul bersama keluarganya, dan mengabaikan orang yang ada disekitarnya karena mereka lebih memilih untuk melakukan aktivitas yang digemarinya seperti bermain game, mendengarkan musik, dan membuka aplikasi *Instagram* dan *Tiktok*. Sebanyak 84,7% mahasiswa di Kota Malang berdasarkan survey mengakui bahwa saat berkumpul dengan teman seringkali mengecek *smartphone*, seperti mengecek WA, IG, dan Bermain Game dan hal ini menyebabkan pengaruh pada bentuk interaksi mereka dengan lingkungan

sekitar. Sejalan dengan Thurlow (dalam Rachmi, 2019) bahwa perubahan interaksi sosial ini perlu dimaksimalkan karena memungkinkan terjadinya efek terhadap kesehatan mental yang berupa terjadinya perubahan kondisi emosional, sikap kurang sopan terhadap orang lain, mengurangi interaksi *face to face* dengan orang lain, melanggar norma, bahkan dapat bersikap lebih agresif.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti memilih untuk melakukan penelitian terkait dengan permasalahan interaksi sosial di kota Malang dan ingin mengetahui apakah terdapat hubungan perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial.