

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi saat ini berkembang begitu pesat sehingga tidak dapat dihindari lagi. Perkembangan teknologi informasi bertujuan untuk mempermudah segala aspek kehidupan manusia. Di Indonesia perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat dalam kehidupan masyarakat. Semakin banyak masyarakat yang menggunakan teknologi informasi dalam bentuk *smartphone*.

*Smartphone* pada awalnya dianggap sebagai barang mewah serta mahal yang hanya mampu dimiliki oleh masyarakat kalangan atas. Semakin berkembangnya teknologi *smartphone* dengan harga yang terjangkau, memudahkan masyarakat Indonesia memiliki *smartphone* termasuk mahasiswa. Sebagian besar mahasiswa saat ini mengandalkan perangkat elektronik seperti tablet, laptop dan *smartphone*. Seiring perkembangan zaman dan perkembangan yang terus menerus *smartphone* kini telah menjadi media komunikasi yang sangat penting bagi masyarakat khususnya mahasiswa (Prasetyo, 2017).

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan yang berkelanjutan, fungsi *smartphone* kini mulai berubah. *Smartphone* menjadi kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan saat ini yang membutuhkan mobilitas tinggi. *Smartphone* memiliki peranan penting dalam teknologi komunikasi, karena membuat hidup manusia lebih mudah, nyaman dan cepat. *Smartphone* yang semakin berkembang dilengkapi dengan berbagai fungsi akses internet dan mudah dibawa kemana saja (Youarti dan Hidayah, 2018).

Dibalik kemudahan yang diperoleh dari penggunaan *smartphone* orang sering melupakan efek negatifnya. Salah satu efek negatif penggunaan *smartphone* adalah *phubbing*. Menurut Haigh (dalam Ridho, 2019) *phubbing* berasal dari kata *phone* yang artinya telepon sementara *shubbing* berarti memarahi. *Phubbing* menggambarkan orang-orang yang selalu memperhatikan *smartphone*-nya ketika berbicara dengan orang lain di lingkungan sosial, sibuk dengan *smartphonenya*, dan tidak dapat berkomunikasi dengan orang lain.

Fenomena *phubbing* bisa dilihat dimana saja dalam kegiatan sosial baik di lingkungan kampus, mulai dari berganti mata kuliah dan *mobile speech*, saat istirahat, dan kumpul dengan teman-teman di kampus. Mahasiswa memeriksa *smartphone*-nya untuk mengecek *facebook*, menggunakan *whatsapp* atau media sosial lainnya. Orang *phubbers* seringkali mengabaikan bahwa dampak negatif dari perilaku *phubbing* ini adalah perilaku nonverbal (Asmara, 2019).

Perilaku nonverbal adalah tingkah laku manusia yang dengan sengaja dikirimkan dan diinterpretasikan seperti tujuannya memiliki potensi akan adanya umpan balik dari penerimanya. Dalam arti lain, setiap bentuk komunikasi tanpa menggunakan lambang-lambang verbal seperti kata-kata, baik dalam bentuk percakapan maupun tulisan. Komunikasi non verbal dapat berupa lambang-lambang seperti gesture, warna, mimik wajan dan sebagainya (Kusumawati, 2019).

Reza (2018) menjelaskan bahwa *phubbing* memiliki tiga dimensi, yang pertama adalah seseorang cenderung mengabaikan orang lain dalam kondisi interaktif. Kedua seseorang juga sering tidak bisa untuk tidak bermain dengan *smartphone*-nya, sehingga orang tersebut sering mengecek *smartphone* miliknya, yang membuatnya menjadi ketergantungan. Ketiga, tidak mudah bagi seseorang untuk beradaptasi dengan dirinya sendiri, sehingga seseorang memilih untuk diam dan bermain dengan *smartphone* miliknya, sehingga ia hanya

terpaku pada *smartphone* tersebut tanpa berinteraksi dengan orang sekitar.

Saat ini kebanyakan mahasiswa atau remaja diakhir meskipun individu sedang berjalan-jalan dengan teman-temannya, akan tetapi sibuk memeriksa atau memperbarui status di media sosial dengan *smartphone*-nya. Mahasiswa lebih senang menghabiskan waktunya di media sosial dari pada memperhatikan temannya dan mengabaikannya. Menggunakan *smartphone* untuk beraktifitas di media sosial bisa berdampak negatif bagi manusia. Sebelum menggunakan *smartphone*, orang saling menyapa dan berinteraksi. Saat ini banyak orang yang memiliki alasan untuk menghindari komunikasi langsung dan lebih memilih berkomunikasi dengan media sosial. Dampak negatif perilaku *phubbing* salah satunya mempengaruhi interaksi sosial terhadap lingkungannya (Goleman, 2007).

Manusia sebagai makhluk sosial tidak hidup seorang diri, dimanapun manusia hidup senantiasa membentuk kelompok yang terdiri dari sejumlah anggota untuk keselamatan, perkembangan maupun keturunan. Dalam kehidupan berkelompok seperti ini, manusia harus mengembangkan ketentuan yang mengatur hak dan kewajiban setiap individu sebagai anggota sehingga interaksi sosial dapat terjalin dengan baik (Priyitno & Erman, 2009, hlm.169).

Sargent (dalam Santoso, 2010, hlm.164) interaksi sosial adalah individu yang berpartisipasi dalam lingkungan sosial. Dalam interaksi sosial individu tidak bersifat pasif, tetapi bersifat aktif dimana individu berusaha mempengaruhi lingkungan sosial. Ketika seorang individu berpartisipasi dalam lingkungan sosial, maka setiap individu memiliki peranan masing-masing sesuai dengan lingkungan sosial tersebut.

Menurut Ahmadi interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial karena tanpa adanya interaksi sosial tidak mungkin ada kehidupan bersama. Tujuan interaksi sosial yaitu saling mempengaruhi antar individu dan kelompok dalam upaya untuk

memecahkan masalah yang diharapkan serta usaha individu untuk mencapai tujuannya. Jika hanya sebagian subyek atau objek saja, maka interaksi tidak akan terjadi (Ahmadi, 2009).

Tanpa adanya interaksi sosial yang baik, maka manusia akan sulit menyesuaikan dirinya dengan peraturan dan norma yang ada disekitar. Pada dasarnya manusia tidak bisa hidup seorang diri tanpa berinteraksi dengan orang lain. Dengan interaksi sosial, manusia dapat mewujudkan kehidupannya secara individual. Karena tanpa timbal balik dalam interaksi sosial, manusia tidak dapat mewujudkan kemungkinan-kemungkinan dan potensinya sebagai individu (Faizah dan Effendi, 2006, hlm. 36-39).

Menurut Pasaribu (2016) mahasiswa dengan keterampilan sosial yang baik biasanya dapat mengatasi berbagai masalah sosial, menjalin pertemanan baru, berkomunikasi secara efektif dengan orang lain, melakukan percakapan yang menyenangkan, dan dapat mengakhiri percakapan tanpa merasa kecewa atau sakit hati. Lebih lanjut Pasaribu menjelaskan bahwa dalam pertemuan formal, dapat mengungkapkan pendapat, memberikan pujian atau dukungan kepada orang lain, dan juga dapat mengungkapkan kritik tanpa merugikan orang lain. Di sisi lain, mahasiswa yang tidak mampu berinteraksi dengan baik secara sosial merasa kesulitan untuk memulai percakapan, apalagi ketika sedang mengobrol dengan teman baru, mahasiswa tersebut akan merasa malu dan tidak dapat melakukan percakapan yang menyenangkan. Dalam hubungan formal, hampir tidak ada keberanian untuk mengungkapkan pendapat, pujian, keluhan dan sebagainya.

Rahmat (2012) mengemukakan bahwa terdapat dua faktor pendorong terjadinya interaksi sosial yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi faktor biologis dan faktor psikososial, sedangkan faktor eksternal meliputi keadaan yang dihadapi individu dilingkungannya. Salah satu dorongan terjadinya interaksi sosial yang baik di lingkungan kampus adalah adanya dukungan dari masyarakat

sekitar kampus itu sendiri. Interaksi sosialnya baik dapat dilihat dari penerimaan kewenangan dosen, minat dan partisipasi dalam kegiatan kampus, bersedia menerima tanggung jawab dan kedekatan dengan teman serta dosen (Syam, 2017).

Menurut Ridho (2019), interaksi sosial orang yang melakukan *phubbing* memiliki tiga ciri yaitu: pertama, kurang aktif berkomunikasi saat individu berada ditengah kontak sosial primer yang sifatnya langsung tanpa ada perantara. Kedua, selalu memperhatikan *smartphone* tanpa menghiraukan pembicaraan lawan bicaranya. Ketiga, menyakiti seseorang dalam lingkungan sosial dengan memperhatikan *smartphone*-nya. Vetsera & Laras (2019) berpendapat bahwa dampak *phubbing* menimbulkan perasaan tidak dihargai, gangguan dalam komunikasi dan yang paling sering memunculkan perasaan negatif.

Hasil penelitian Rosidiana dan Rahayu (2020) menjelaskan bahwa adanya hubungan *phubbing* dengan interaksi sosial. Sebagian mahasiswa mempunyai perilaku *phubbing* tinggi, hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mempengaruhi mahasiswa untuk melakukan *phubbing* diantaranya adalah keragaman fitur pada *smartphone*, terlalu asik *chatting* dan terlalu asik dengan *game* di *smartphone*. Penggunaan *smartphone* pada waktu yang lama membuat seseorang melakukan *phubbing*. Interaksi sosial orang yang melakukan perilaku *phubbing* memunculkan perasaan tidak dihargai, gangguan dalam berkomunikasi serta sering memunculkan perasaan negatif. Fenomena *phubbing* dianggap sebagai sesuatu yang negatif karena mahasiswa cenderung menyepelkan lawan bicara dan tidak memberikan apresiasi.

Hasil penelitian Ridho (2019) yang menunjukkan bahwa interaksi sosial seseorang memiliki perilaku *phubbing* cenderung sering terjadi disaat sedang mengimitasi, mengidentifikasi orang yang berada disekitarnya serta mengurangi sifat simpati terhadap orang yang mengajak bicaranya. Selain itu juga dapat menimbulkan kotak sosial

yang negatif seperti komunikasi yang mengalami pertentangan, interaksi yang berlangsung sementara hilang, bahkan dapat memicu kemarahan dari lawan bicara yang telah diabaikan.

Berdasarkan hasil penelitian Hamidiyah (2021) menjelaskan bahwa terdapat pengaruh perilaku *phubbing* dan intensitas penggunaan media sosial terhadap interaksi mahasiswa di jurusan ilmu pendidikan ULM. Mahasiswa menghabiskan waktu sehari-hari mengakses media sosial. Saat berkumpul dengan teman-temannya mahasiswa asik memainkan *smartphone* masing-masing sehingga kurang terjadi komunikasi.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan kepada mahasiswa Bimbingan Konseling Islam di IAIN Syekh Nurjati Cirebon menunjukkan bahwa mahasiswa tidak bisa lepas dari *smartphone* dikehidupan seharinya. Mahasiswa menggunakan *smartphone* untuk mengerjakan tugas, skripsi, media sosial, bermain *game* dan lain sebagainya. Kebiasaan mahasiswa yang tidak bisa lepas dari *smartphone* bahkan ketika berinteraksi sosial disekitar lingkungan kampus akan menimbulkan perilaku *phubbing* dan mengabaikan lingkungan sekitarnya. Maka dari itu, dari permasalahan yang diatas membuat peneliti tertarik untuk meneliti tentang **“PENGARUH PERILAKU PHUBBING TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA BIMBINGAN KONSELING ISLAM DI IAIN SYEKH NURJATI CIREBON”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas di indentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Peningkatan perilaku *phubbing* dikalangan mahasiswa.
2. Tingkat interaksi sosial pada mahasiswa yang rendah.
3. Perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial mahasiswa.

### C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam proposal ini digunakan untuk mencegah pelebaran pembahasan dan untuk lebih mengkrucutkan pembahasan dalam proposal sehingga akan menemukan ke validan didalamnya, yaitu: Pengaruh perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial mahasiswa Bimbingan Konseling Islam di IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

### D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah-masalah yang dapat di identifikasikan adalah berikut:

1. Bagaimana gambaran perilaku *phubbing* mahasiswa Bimbingan Konseling Islam di IAIN Syekh Nurjati Cirebon?
2. Bagaimana gambaran interaksi sosial mahasiswa Bimbingan Konseling Islam di IAIN Syekh Nurjati Cirebon?
3. Bagaimana pengaruh perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial mahasiswa Bimbingan Konseling Islam di IAIN Syekh Nurjati Cirebon?

### E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui tingkat perilaku *phubbing* mahasiswa Bimbingan Konseling Islam di IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Untuk mengetahui interaksi sosial mahasiwa Bimbingan Konseling Islam di IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
3. Untuk mengetahui pengaruh perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial Bimbingan Konseling Islam di IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

### F. Kegunaan Penelitian

#### 1. Manfaat Teoritis

- a. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah variansi bahan kajian tentang Pengaruh Perilaku *Phubbing*

terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Bimbingan Konseling Islam di IAIN Syekh Nurjati Cirebon, serta memberikan kontribusi bagi peneliti lain mengambil objek serupa.

- b. Dengan selesainya penelitian ini maka akan sangat berguna bagi program studi Bimbingan Konseling Islam pada umumnya terutama dalam penelitian pengaruh Perilaku *Phubbing* terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Bimbingan Konseling Islam di IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- c. Menjadi bahan masukan, informasi referensi dan melengkapi bahan kepustakaan bagi pihak yang membutuhkan khususnya akademik dan praktisi.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran dalam menyikapi interaksi sosial ditengan-tengah masyarakat khususnya dikalangan mahasiswa.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan dan berusaha menjadi bahan pada pertimbangan dalam baham referensi penelitian selajutnya yang berhubungan dengan interaksi sosial.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan, rekomendasi, pemikiran, informasi dan kontribusi positif bagi peneliti lain yang mengambil obyek serupa.

## G. Sistematika Penelitian

### BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian

### BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi pengertian perilaku *phubbing*, indikator *phubbing*, pengertian interaksi sosial, ciri-ciri interaksi sosial, aspek-aspek interaksi sosial, syarat interaksi sosial, faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi



sosial, bentuk-bentuk interaksi sosial, tahap-tahap interaksi sosial, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran dan hipotesis teoritik.

### **BAB III : METODELOGI PENELITIAN**

Berisi tempat dan waktu penelitian, metode penelitian, data, operasi variabel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data dan hipotesis statistik.

### **BAB IV : HASIL PENELITIAN**

Berisi deskripsi data, persyaratan uji hipotesis, pengujian hipotesis, pembahasan hasil penelitian, dan keterbatasan penelitian.

### **BAB V : KESIMPULAN**

