

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi sebenarnya dapat terjadi di berbagai aspek kehidupan peristiwa komunikasi dapat terjadi dalam kehidupan manusia dan binatang, hanya saja dengan cara yang berbeda. Komunikasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti lisan (kata-kata) dan non-verbal (gerak atau simbol). Komunikasi juga dapat terjadi secara langsung maupun tidak langsung. Interaksi manusia secara individual, kelompok, atau organisasi tidak mungkin terjadi tanpa komunikasi, sehingga kehidupan manusia akan tampak hampa atau bahkan kering (Yasir, 2020:1-2).

Menyampaikan keinginan atau berkomunikasi juga tidak terbatas pada kata-kata yang diucapkan, tetapi juga interaksi, seperti senyuman, anggukan kepala, dan ungkapan minat, sikap, dan perasaan yang sama. Menyampaikan keinginan untuk mencapai sebuah tujuan juga menjadi cara yang mudah untuk menyelesaikan masalah. Komunikasi adalah inti dari hubungan sosial manusia, karena interaksi tidak akan terjadi tanpanya. Komunikasi dapat terjadi dengan cara yang sederhana hingga kompleks (Mashudi, et al., 2021:79).

Perkembangan teknologi selalu memenuhi kebutuhan manusia, teknologi informasi terus berkembang untuk memenuhi kebutuhan manusia saat ini, sehingga menjadi lebih mudah untuk menangkap, memproses, dan menyebarkan informasi (Bagaskoro, 2019: 3). Hasil pemikiran manusia untuk memenuhi kebutuhan ini mendorong manusia untuk memperbaiki teknologi yang ada (Bagaskoro, 2019:3).

Perkembangan teknologi berbanding lurus dengan perkembangan dan tingkat kebutuhan kelangsungan hidup manusia. Salah satu bentuk teknologi yang mengalami perkembangan pesat selama beberapa dekade terakhir adalah

teknologi informasi. Hal ini tidak terlepas dari kebutuhan manusia akan komunikasi, karena hakikat perilaku manusia adalah komunikasi. Di era modern ini, internet sudah menjadi kebutuhan primer hampir semua orang. Tak hanya remaja, orang tua bahkan anak-anak pun banyak yang menggunakan internet. Entah itu untuk berkomunikasi, berbelanja, menggunakan media sosial, bermain game atau keperluan lainnya. Kehadiran internet memberikan kemudahan bagi setiap orang dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Maka tak heran jika permintaan terus meningkat (Apriyanti et al, 2022 :14).

Jaringan komputer yang terhubung satu sama lain disebut internet. Selain menghubungkan sekolah, pemerintah, perusahaan, dan lembaga lainnya dengan cepat, ini juga merupakan jaringan komputer yang menghubungkan komputer di seluruh dunia, yang dikenal sebagai internet. Memiliki jaringan komputer, baik jaringan lokal maupun jaringan dengan jangkauan global yang lebih luas, memungkinkan internet bekerja. Munculnya smartphone atau Android juga memungkinkan teknologi internet ini berjalan (Wathoniyah, 2022:56-57).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya kemunculan perangkat seperti smartphone telah membawa manfaat yang sangat besar bagi berbagai aktivitas manusia sehari-hari dan mempermudah kehidupan. Namun penggunaan smartphone juga bisa menimbulkan dampak negatif jika digunakan secara tidak benar. Berikut beberapa manfaat penggunaan ponsel pintar bagi manusia dalam kehidupan kita sehari-hari. Ponsel pintar merupakan hasil perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih, dengan fitur dan fungsi yang terus berkembang untuk membantu masyarakat dalam berbagi informasi dan mempermudah komunikasi. Aplikasi seperti WhatsApp, Skype, dan media sosial lainnya menjadi contoh kemajuan komunikasi di perangkat tersebut. Selain berkirim pesan, gambar, dan panggilan suara, pengguna juga bisa melakukan panggilan video dan berinteraksi langsung dengan orang yang berada jauh (Ghofurrohlim, 2023 :132).

Fungsi *Smartphone* sendiri membuat panggilan, mengirim pesan, menggunakan camera dan lain-lain. *Smartphone* juga sebuah mesin virtual yang di rancang khusus untuk mengoptimalkan sumber daya memori dan perangkat yang terdapat dalam perangkat. Hadirnya *Smartphone* ini untuk memasukan teknologi baru yang lebih maju pada saat teknologi yang lebih maju (Alda, 2020:5). Pemanfaatan teknologi ini dapat menambah sumber belajar terlebih khusus remaja

Remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa, yang biasanya dimulai pada usia dua belas tahun atau tiga belas tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluh tahun. Pada masa remaja, seseorang juga mulai berintegrasi dengan masyarakat dewasa, yang berarti mereka mengalami perubahan fisik (Firdaus & Marsudi, 2021:19).

Masa remaja saat ini terlalu banyak hal baru yang muncul termasuk perubahan yang berkaitan dengan perkembangan psikoseksual serta perubahan hubungan dengan orang tua dan memiliki cita-cita sebagai wujud orientasi masa depan yang diinginkan oleh remaja sehingga membuat massa remaja sekarang terasa berbeda, salah satunya adalah kehadiran *smartphone*. *Smartphone* ini sangat membantu remaja ataupun anak-anak zaman sekarang untuk mencari informasi terbaru itu sangat cepat terlebih khusus mahasiswa (Zakiah & Ritannti, 2020:2).

Mahasiswa adalah agen pencegahan atau perubahan yang memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh masyarakat bangsa di seluruh dunia. Mahasiswa juga berfungsi sebagai stok besi, artinya mereka harus dapat menjadi pengganti mereka yang akan menjabat di pemerintahan, yang berarti mereka akan menjadi penerus mereka. Selain itu, siswa harus memiliki kemampuan untuk mengontrol sosial yang ada di lingkungan mereka, atau lingkungan masyarakat mereka (Jamil et al., 2021:5-6).

Banyak hal yang dibutuhkan mahasiswa untuk memperlancar perkuliahan seorang mahasiswa salah satunya yaitu *smathphone*. Hadirnya *smartphone* dapat

membantu mahasiswa dalam banyak hal. Misalnya dalam proses perkuliahan atau mengerjakan tugas, *smartphone* dapat mempermudah mereka dalam mencari referensi perkuliahan lebih banyak dalam waktu yang singkat dan tidak dibatasi oleh tempat. Namun kenyataannya, ada mahasiswa sebagai pengguna *smartphone* yang tidak bijak dalam menggunakan perangkat ini. Sehingga, perangkat ini justru mengganggu aktifitas mahasiswa dalam berinteraksi sosial. Hal ini disebabkan oleh kondisi terpakunya mahasiswa dalam menggunakan *smartphone* mulai semakin tinggi.. Lebih buruknya lagi keadaan ini justru dapat mengganggu proses belajar mahasiswa. Penyalagunaan *smartphone* ini dapat membuat mahasiswa melakukan perilaku *phubbing* didalam interaksi sosial.

Phubbing, fenomena yang sudah terjadi dalam skala besar di masyarakat modern, pertama kali muncul di Australia pada tahun 2012. Namun, tidak semua orang sadar akan bahaya yang disebabkan oleh fenomena ini. Istilah "*phubbing*" berasal dari kata "*phone*", yang berarti telepon, dan "*snooping*", yang berarti menghinia. Istilah ini digunakan untuk menunjukkan sikap menyakiti lawan bicara dengan menggunakan *smartphone* secara berlebihan. Karena pengabaian atau pengucilan yang dilakukan baik secara sadar maupun tidak sadar, *phubbing* dapat merusak relasi sosial antara pelaku dan korbannya. Pengalihan kontak mata, di mana orang seharusnya melihat ke lawan bicara tetapi beralih ke *smartphone*, adalah salah satu ciri *phubbing* yang juga dapat mengganggu relasi sosial (Aditia, 2021:8-14).

Gambaran perilaku *phubbing* ini dengan seseorang individu yang fokus pada *smartphone* saat berbicara dengan orang lain, dimana berurusan dengan *smartphone* pada saat menunggu ataupun saat mengendarai sepeda motor selalu sibuk dengan *smartphone* yang digunakan untuk membuka facebook, ataupun media sosial lainnya (Meyzela ,2021:23). *Phubbing* ini juga merupakan perilaku komunikasi secara langsung dan memilih untuk peralihan kontak mata pada *smartphone* serta menghindari komunikasi antar pribadi sehingga dapat memperburuk hubungan dengan lawan bicara. *Phubbing* juga dapat memicu

prilaku anti-sosial dikalangan mahasiswa, seperti kurangnya kemampuan untuk memperhatikan dan merespons orang lain.

Faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing* ini adalah *Technology addiction* yang artinya kecanduan teknologi, *FOMO* atau *fear of missing out* yang artinya kecemasan atau ingin selalu terhubung dengan orang lewat *smartphone*, *Lack of self-control* yang artinya rendahnya kontrol diri, dimana ketiga faktor tersebut membuat lemahnya komunikasi secara baik pada saat berkomunikasi tatap muka antara sesama (Putri; et al, 2022:3).

Selain itu, prilaku *Phubbing* juga dapat memicu prilaku anti-sosial dikalangan mahasiswa, kurangnya untuk memperhatikan dan merespon orang lain atau mengganggu komunikasi antarpribadi. Hal ini didukung saat peneliti melakukan observasi di Universitas Katolik Indonesia ST. Paulus Ruteng pada tanggal 30 Agustus 2022, Peneliti mengamati perilaku mahasiswa pada saat berkumpul bersama teman-teman. Terdapat mahasiswa yang memprioritaskan bermain *smartphone* dan tidak mempedulikan lawan bicara saat mereka bercerita.

Dalam hal ini, perilaku antisosial *phubbing* pada mahasiswa menjadi semakin penting untuk dipelajari karena sikap penyimpangan perilaku yang terkait dengan ketidak memperhatikan atau tidak merespon orang lain saat berbicara seperti kata-kata anak zaman sekarang “dikacangin”, tetapi tindakan ini dibuat atas kehadiran *smartphone*, karena sikap anti sosial ini sebagai sikap tidak peduli antar sesama atau sikap berbuat sesuka hati karena lebih fokus terhadap *smartphone* dibanding berbicara atau duduk bercerita dengan lawan bicara atau dalam teori komunikasi disebut teori ketergantungan.

Peneliti mewawancarai kembali mahasiswa berinisial Et melalui *chattingan* di media sosial *whatsapp* pada tanggal 11 Februari 2023 dan peneliti menjelaskan sedikit yang diartikan dengan *phubbing*. Dari hasil wawancara ini, Et menyampaikan bahwa mahasiswa seringkali melakukan perilaku *phubbing* pada saat mereka berkumpul atau bercerita pada saat jam perkuliahan telah selesai. Dari situ mereka mulai mementingkan masing- masing *smartphone* mereka

dengan sikap tidak peduli terhadap sesama dan tidak melayani lawan bicara, hal tersebut membuat lawan bicara merasa bosan berada ditempat itu karena tidak ada yang ingin bercerita, tetapi mementingkan kepentingan pribadi sehingga tidak memikirkan yang lain.

Berdasarkan fenomena tersebut maka peneliti tertarik untuk mengangkat suatu perilaku anti sosial *phubbing* ini menjadi judul proposal skripsi yang terjadi dikalangan mahasiswa agronomi semester VII fakultas pertanian dan peternakan Universitas Katolik Indonesia ST. Paulus Ruteng.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana perilaku anti sosial *phubbing* pada mahasiswa agronomi Unika St. Paulus Ruteng ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perilaku anti sosial *phubbing* pada mahasiswa agronomi Unika St. Paulus Ruteng ?

1.4 Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini merupakan upaya pengembangan dan keterampilan peneliti berdasarkan teori-teori yang didapatkan selama mengikuti kuliah serta memberikan sumbangan ilmu pengetahuan khususnya tentang suatu perilaku anti sosial *phubbing* pada mahasiswa agronomi semester VII Universitas Katolik Indonesia ST. Paulus Ruteng.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini akan meningkatkan pemahaman kita tentang komunikasi dan mendeskripsikan perilaku anti sosial *phubbing* pada mahasiswa agronomi semester VII di Universitas Katolik Indonesia St. Paulus Ruteng.

b. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini dapat menambah wawasan pada mahasiswa dan mahasiswi mengenai suatu perilaku anti sosial *phubbing*, memberitahu mahasiswa atau mahasiswi akan kesadaran terhadap suatu perilaku anti sosial *phubbing* ditengah kehidupan mereka dan mampu menghargai lawan bicara.

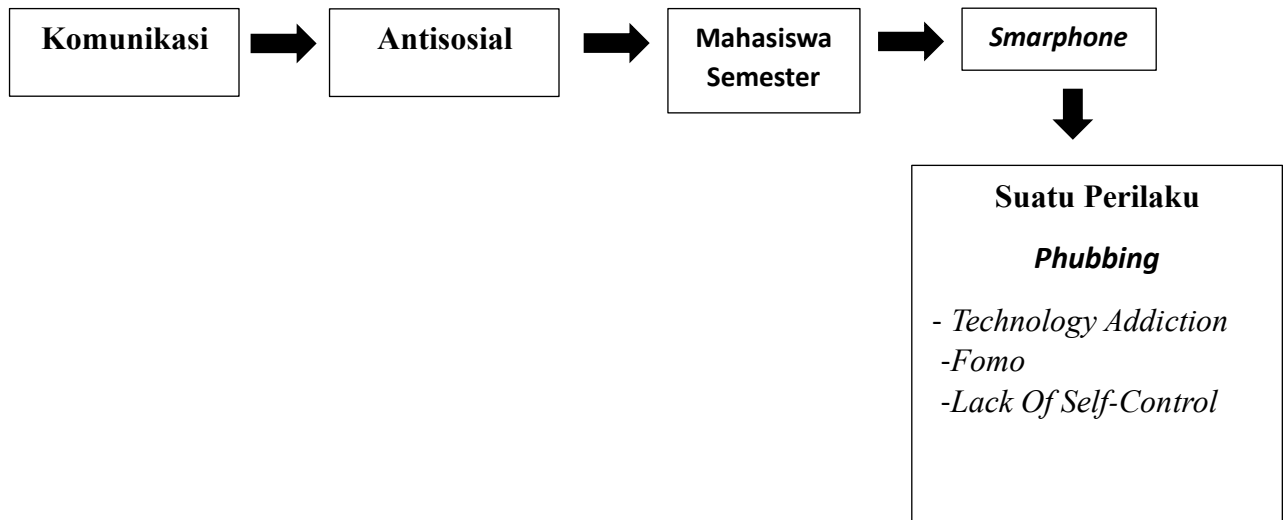
1.5 Kerangka Pemikiran, Asumsi dan Hiptoses

1.5.1 Kerangka Berpikir

Pada dasarnya komunikasi antar sesama itu sangat berguna bagi mahasiswa atau mahasiswi, dimana komunikasi antar sesama mahasiswa sangat membangun, apalagi pada saat duduk dan bercerita tentang tugas perkuliahan. Maka dari itu peneliti ingin mengetahui berapa besar mahasiswa ST. Paulus Ruteng program studi agronomi semester VII dalam pentingnya penggunaan *smartphone* jika duduk bersama teman-teman sehingga melakukan tindakan suatu perilaku *phubbing* ditengah tongkrongan.

Dari uraian diatas maka kerangka pemikiran penelitian ini dapat digambar sebagai berikut :

Bagan 1. Kerangka Pemikiran Peneliti



(Olahan Peneliti, 2023)

1.5.2 Asumsi

Asumsi penelitian yaitu pernyataan yang akan diuji secara pengamatan peneliti berdasarkan temuan dalam penelitian ini yakni mahasiswa atau mahasiswi berperilaku anti sosial *phubbing* saat didalam lingkungan kampus.

1.5.3 Hipotesis

Hipotesis yang menjadi pegangan peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah mahasiswa program studi agronomi semester VII fakultas pertanian dan peternakan Universitas Katolik Indonesia ST. Paulus Ruteng pada suatu faktor perilaku anti sosial *phubbing* yaitu *techonology addicton*, *fomo* dan *lack of self-control*.