

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekarang zaman sudah berkembang, semakin berkembangnya zaman, berkembang pula teknologi dan informasi. Tawaran modernitas tidak lagi dapat dihindari. Awalnya, seseorang menggunakan alat komunikasi dengan telephone ketika dirinya ingin menyampaikan sebuah informasi kepada orang lain namun terkendala jarak. Begitu juga dengan internet, seseorang memanfaatkannya hanya untuk mengakses informasi-informasi penting saja. Namun dengan berkembangnya zaman dan teknologi informasi, orang-orang telah dimanjakan oleh fasilitas *Smartphone*.

Pada *Smartphone* juga telah dilengkapi akses internet dan bisa dibawa kemana-mana, seseorang bahkan merasa menggenggam dunia ketika *smartphone* ada di tangannya. Dengan *smartphone*, berkirim pesan kepada orang lain tidak hanya bisa dilakukan personal saja. Dengan sekali update status di salah satu media sosial, seseorang bisa mengirimkan pesan kepada jutaan orang di seluruh penjuru dunia.

Sayangnya, dengan segala kemudahan yang ditawarkan, seseorang sering lupa akan dampak negatifnya, contohnya adalah apa yang disebut dengan perilaku *Phubbing*. *Phubbing* adalah sebuah kata singkatan dari *phone* dan *snubbing*, dan digunakan untuk menunjukkan sikap menyakiti lawan bicara dengan menggunakan *smartphone* yang berlebihan. Seseorang dengan perilaku *phubbing* terindikasi menyakiti orang lain dengan pura-pura memperhatikan topik pembicaraan saat

diajak berkomunikasi dengan pandangnya sebentar-sebentar tertuju pada *smartphone* yang ada di tangannya.

Terlepas dari banyaknya aplikasi media sosial untuk mengobrol yang menyenangkan dan adiktif, ternyata *Phubbing* juga menjadi alasan bagi seseorang untuk menjauhkan lawan bicaranya dengan sengaja. Hal ini biasa terjadi jika ada orang baru yang tidak disukai atau tidak membuat rasa nyaman ikut serta dalam obrolan. Bagi para pasangan, hal ini dilakukan jika sedang merasa bosan dan lebih memilih untuk mencari keseruan dari orang ketiga. *Phubbing* jika dilakukan sekali dua kali mungkin masih bisa ditolerir bagi pasangan atau teman, namun jika konsisten dilakukan berisiko merusak kualitas hubungan. Efek jangka panjangnya adalah hal tersebut menjadi biasa dan dimaklumi, komunikasi pun dirasa tidak perlu dilakukan. Hal terburuk adalah seseorang akan dijauhi dan tidak akan diikutsertakan lagi Thaeras (dalam Ridho 2019: 2).

Turnbull (dalam Ridho, 2019: 2) mengemukakan bahwa seseorang yang banyak menghabiskan waktu untuk mengakses internet, maka dia hanya punya sedikit waktu untuk berkomunikasi dengan orang lain secara nyata. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Firmanto (dalam, Nur 2018: 144) yang mengukur antara kebutuhan afiliasi dengan Perilaku *Phubbing*.

Tapscott (dalam, Nur 2018: 145) menyatakan bahwa sebutan istilah untuk generasi baru milenial ini ada yang disebut sebagai generasi Z. Yaitu, kelompok umur yang lahir pada 1990-an (mengacu pada penggunaan perdana internet komersial) hingga pertengahan 2000-an. Dalam dunia pendidikan, Mahasiswa masuk dalam generasi Z. Dimana kemungkinan perilaku *phubbing* rawan sekali

dilakukan. dan juga tidak semua Mahasiswa yang melakukan *Phubbing*, ada juga hanya karena hal penting baru mereka mengotak-ngatik *Smartphone*.

Lingkungan Fakultas Hukum Kampus Universitas Negeri Gorontalo, para Mahasiswa yang membawa *Smartphone* di Kampus biasanya hanya digunakan untuk eksis di media sosial seperti WhatsApp, Facebook, atau Instagram. Hal seperti ini akan mudah dan rawan menimbulkan perilaku *phubbing*, dengan adanya perilaku ini, Mahasiswa akan mengalami kesulitan beradaptasi dengan lingkungan sekitar karena mereka lebih fokus pada *smartphone*, dengan ini kita juga bisa mengetahui yang mana perilaku *Phubbing* dikalangan Mahasiswa dan juga bagaimana peran orang Sekitar untuk mengatasi perilaku tersebut. Karena perilaku *Phubbing* di era modern ini rawan akan terjadi.

Lingkungan Universitas Negeri Gorontalo di Fakultas Hukum, terdapat beberapa Mahasiswa penggunaan *Gadget-Nya* secara Berlebihan di Lingkungan Fakultas, dan yang terjadi dalam kelompok tersebut ada beberapa orang yang tidak memerhatikan pembicaraan bahkan mengabaikan pembicaraan atau diskusi kecil dalam kelompok karena keasikan menggunakan *smartphone-Nya*. Sehingga yang terabaikan pun ikut memainkan *Gadgetnya*.

Masalah *phubbing* yang berada dikalangan mahasiswa ini bukan hanya terjadi di lingkungan kampus saja, tapi juga terjadi di luar lingkungan Kampus, sebagian mereka mengatakan bahwa game online/offline inilah yang akan mempengaruhi mereka untuk bermain *gadget*, dan dari sumber data ini juga ada beberapa Mahasiswa yang telah menjadi korban para pelaku *phubbing*. Mereka akan merasa dihiraukan ketika dalam sebuah kelompok. Mereka merasa seperti

tidak ada lawan bicara atau respon dari interaksi tersebut membuat korban pelaku *phubbing* kebingungan, karena yang keluar dari ucapan pelaku *phubbing* singkat dan kadang tidak sesuai dengan apa yang dibicarakan dalam kelompok. Fenomena orang yang berperilaku *Phubbing* disebut *Phubber*

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti merumuskan masalah yaitu, “Bagaimana *Phubbing* dikalangan Mahasiswa?”

1.3 Tujuan

Berdasarkan Rumusan masalah diatas maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui bagaimana *phubbing* dikalangan Mahasiswa.

1.4 Manfaat

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, baik manfaat secara Teoritis maupun manfaat secara praktis.

1. Manfaat secara teoritis

Manfaat teoritis ini yaitu untuk memberikan sumber referensi atau landasan bagi para peneliti lain yang melakukan penelitian sejenis, dan juga penulisan secara teoritis diharapkan dapat menambah wawasan dan pemahaman mengenai perilaku *Phubbing* dikalangan Mahasiswa.

2. Manfaat Secara praktis

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi masyarakat umum maupun Mahasiswa, sebab dengan adanya penelitian ini maka dapat menambah wawasan pengetahuan terkait perilaku *Phubbing*.