

BAB I

PENGANTAR

A. Latar Belakang

Remaja merupakan fase peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa. Hal tersebut ditandai dengan beberapa faktor biologis maupun psikologis. Seperti perubahan hormonal dan perkembangan otak yang dapat menyebabkan perasaan intens dan perubahan suasana hati. Selain itu, remaja juga mengalami eksplorasi identitas diri, mencari minat dan nilai-nilai pribadi, serta menghadapi tekanan akademik dan sosial, Hidayati dkk (2016). Menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, menyatakan bahwa remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun.

Perkembangan zaman yang semakin canggih, membuat para remaja dapat mengeksplorasi pengetahuan dan kabar berita hanya melalui *smartphone* dengan mengakses internet serta menggunakan media sosial sebagai tempat untuk berinteraksi. Melalui platform-platform yang disajikan oleh media sosial saat ini, mereka dapat dengan mudah berkomunikasi dan terhubung dengan teman-teman lama, saudara, dan bahkan orang-orang dari berbagai belahan dunia. Media sosial memfasilitasi pertukaran pesan, membagikan foto, video panggilan, membuat kelompok-kelompok dengan minat yang sama, dan berbagi momen penting dalam hidup mereka. Sehingga remaja dapat membangun jaringan sosial yang lebih luas. Hal tersebut tidak hanya terjadi pada kalangan remaja yang tinggal di daerah perkotaan saja, namun juga sudah masuk pada kalangan remaja di daerah pedesaan. Dikutip dari halaman Indonesia Baik, didapatkan bahwa pengguna media sosial di wilayah

perdesaan 49%, sedangkan di wilayah perkotaan 51%. Tidak ada perbedaan yang signifikan antara pengguna media sosial di wilayah perdesaan maupun perkotaan. Pengguna media sosial di wilayah perkotaan sedikit lebih tinggi dibandingkan dengan wilayah pedesaan.

Perilaku tersebut sangat berdampak pada kegiatan sosial yang dilakukan oleh remaja itu sendiri, karena remaja menganggap dunia maya lebih menyenangkan daripada dunia nyata. Dampak yang dihasilkan oleh kecanduan *smartphone* tersebut juga mempengaruhi kehidupan sosial mereka yang membuat kurangnya interaksi sosial terhadap lingkungan sekitar. Sehingga timbul perilaku *phubbing* (*phone snubbing*), Perilaku *phubbing* merupakan kondisi seorang yang menatap ponsel ketika berbicara dengan orang lain, sehingga mengacuhkan komunikasi interpersonal Karadag (2015), atau dapat diartikan perilaku yang mengacuhkan orang lain ketika bertemu atau berbicara dan lebih fokus terhadap *smartphone*. Menurut Ibit (2012) *Phubbing* merupakan suatu konsep yang membuat seseorang tidak menghormati orang lain, tidak membina maupun mengembangkan suatu hubungan, tidak berkomunikasi dengan orang lain karena lebih mementingkan telepon genggam dan lingkungan virtualnya dari pada orang-orang dikehidupan nyata. Sedangkan menurut Alex Haigh (2003) menjelaskan bahwa *phubbing* merupakan suatu respon mengabaikan seseorang di lingkungan sosial ketika seseorang memperhatikan *smartphone* dan tidak berbicara dengan orang lain secara langsung.

Sejak studi yang dilakukan di Texas istilah *phubbing* kembali terkenal. Dari 143 individu yang diujicobakan terdapat 70% diantaranya yang melakukan *phubbing* Ferdy (2017). Studi lain juga dilakukan di Amerika dengan hasil

hampir 32% mengalami *phubbing* 2-3 kali dalam satu hari dan lebih dari 17% orang melakukan *phubbing* kurang lebih 4 kali dalam satu hari Dhista (2021). Indonesia menjadi urutan 11 sebagai negara dengan jumlah *phubbing* terbanyak di dunia dengan jumlah 3.706.811. Ellysya Oktaviani,dkk (2022).

Berdasarkan hasil observasi peneliti di Desa Sekarmojo. Peneliti menemukan sekelompok remaja di desa Sekarmojo Kecamatan Purwosari sedang berkumpul di halaman depan rumah salah satu dari mereka. Para remaja ini mulai berbicara tentang berbagai hal, dari cerita desa, cerita disekolah hingga pengalaman pribadi. Namun, saat pembicara berlangsung peneliti mulai melihat fenomena perilaku *phubbing* muncul di kalangan remaja ini. Hal ini terlihat ketika salah satu dari remaja tersebut mengeluarkan *smartphonenya*, perhatian remaja ini mulai teralihkan, mereka mulai mengabaikan cerita dari teman-temannya. *Smartphone* tersebut juga menggantikan fokus remaja itu yang tadinya ditujukan pada teman-teman di sekitarnya secara bertahap bergeser pada *smartphone* yang ia genggam. Ketika remaja tersebut fokus pada *smartphonenya*, daya tarik dari konten digital dan aktivitas online mulai mengalihkan perhatiannya. Remaja tersebut tertawa sendiri atau merespons dengan singkat ketika ditanya atau diajak berbicara oleh teman-teman yang berbicara langsung kepada mereka. Terkadang, remaja tersebut bahkan tidak bereaksi sama sekali atau terlalu tenggelam dalam dunia maya. Para remaja lain yang awalnya menikmati percakapan dan interaksi langsung, merasa diacuhkan dan tidak dihargai. Mereka yang merasa diabaikan mencoba mempertahankan percakapan namun tidak diberi perhatian sebagaimana mestinya, sehingga forum remaja tersebut ikut tertarik pada *smartphone* mereka masing-masing. Saat remaja mulai focus

pada *smartphonenya*, suasana di halaman rumah mulai bergeser. Percakapan antar remaja yang tadinya hidup dan bersemangat mulai sepi karna sama-sama focus kepada *smartphonenya*. Hal ini merupakan titik penting dalam fenomena perilaku *phubbing*, karena *smartphone* yang seharusnya menjadi alat komunikasi dan konektivitas justru menjadi sumber gangguan dalam interaksi social.

Hal ini juga ditunjang oleh data yang disebar pada remaja di Desa Sekarmojo. Dimana dari 25 responden menyatakan 100% diantaranya selalu melibatkan *Smartphone* pada aktifitas setiap hari, 52% sering bermain *smartphone* saat berkumpul pada suatu forum, dan 78% menyatakan aktif memiliki akun media sosial.

Selaras dengan penelitian Sulis (2016) bahwa perilaku *phubbing* dapat merusak hubungan seseorang dengan lingkungan sekitar. Dikarnakan perilaku *phubbing* dapat terjadi dimana saja dan kapan saja, seperti saat makan bersama keluarga dan teman-teman, saat meeting, dan saat seseorang sedang bersama. Secara negatif, dampak dari perilaku *phubbing* tidak hanya mempengaruhi hubungan interpersonal, tetapi juga kurang memiliki keterampilan komunikasi, sehingga seseorang sulit untuk membangun dan mempertahankan kontak mata dengan orang yang berada di depannya.

Menurut Averill (2007). *Phubbing* terjadi karena seseorang tidak mampu memanfaatkan teknologi dengan bijak (berlebihan terhadap penggunaan *smartphone*). Hal ini dapat diduga karena seseorang mengalami *brodem proneness* (cencerung merasa bosan) dan kurang berminat dengan pembicaraan yang dilakukan oleh lawan bicara. *Bordem proneness* muncul karena lemahnya *ekternal stimulation*. *Ekternal stimulation* merupakan aspek

penting yang perlu diperhatikan di dalam *boredom proneness*. Secara umum *eksternal stimulation* diartikan sebagai ketidak mampuan individu untuk memenuhi kebutuhan yang tinggi akan kegembiraan, tantangan, dan perubahan. Dengan kata lain, *stimulasi eksternal* dalam hal ini merupakan rangsangan atau aktivitas dari lingkungan sekitar yang dapat menimbulkan perasaan bosan bagi individu yang cenderung mudah bosan, Vodanovich dan Kass (1990)

Beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang melakukan perilaku *phubbing* menurut Karadag (2015) , yaitu Kecanduan Media Sosial, *Boredom Proneness*, Konformitas, Kontrol diri yang kurang baik dan Kecemasan sosial (*Social Anxiety*). *Boredom proneness* menjadi salah satu faktor dari seseorang melakukan perilaku *phubbing* karena kecenderungan seseorang yang mudah merasa bosan atau kekurangan stimulasi dapat memicu penggunaan *smartphone* atau media sosial sebagai cara untuk mengatasi kebosanan. Hal ini dapat mengarahkan seseorang untuk berperilaku *phubbing*, di mana seseorang mengabaikan orang di sekitarnya dan lebih fokus pada penggunaan *smartphone* atau media sosial. *Boredom proneness* merupakan situasi yang sering dialami oleh semua orang, baik itu laki-laki maupun perempuan, tua atau pun muda, dalam pekerjaan, sekolah, dan bahkan kehidupan sehari-hari. Waktu terasa berjalan lambat, hilangnya motivasi dan ketertarikan untuk melakukan suatu hal, tidak fokus, merasa tidak nyaman, dan cenderung ingin berdiam diri merupakan ciri-ciri dari *boredom proneness*, Hawskin (2011). *Boredom proneness* bisa timbul karena situasi lingkungan yang tidak menarik, cenderung monoton, dan tidak termotivasi, atau juga karena pembawaan dari individu itu sendiri yang mudah bosan terhadap suatu situasi, meskipun situasi tersebut

bagi orang lain menyenangkan. Hal tersebut akan menimbulkan kecenderungan seseorang untuk mencari bahan hiburan lain yang menurutnya menarik, antara lain menggunakan *smartphone* atau sosial media.

Menurut Susila (2020) terdapat hubungan yang signifikan antara *boredom proneness* dengan perilaku *phubbing*. Dimana seseorang dengan *boredom proneness* tinggi, lebih rentan untuk menggunakan ponsel atau perangkat elektronik sebagai cara untuk mengatasi rasa bosan. Seseorang cenderung memeriksa ponselnya secara berulang-ulang tanpa memperhatikan orang-orang di sekitar mereka. Hal senada dikemukakan oleh Hasan (2021) bahwa *boredom proneness* merupakan salah satu faktor dari seseorang melakukan perilaku *phubbing*, di mana individu tidak sepenuhnya hadir dalam interaksi sosial karena fokus pada ponsel mereka, dikarenakan merasa bosan dengan lingkungan sekitar. Waliyanti (2018) mengemukakan bahwa dampak dari perilaku *phubbing* adalah FOMO (*Fear Of Missing Out*) atau ketakutan seseorang tertinggal pada trend-trend media social, sehingga individu lebih cenderung merasa bosan saat berada di lingkungan sosial yang nyata.

Penelitian yang diterbitkan dalam *Journal of Applied Social Psychology* menginformasikan, individu yang menjadi korban *phubbing* akhirnya terjerumus dalam pola perilaku serupa. Korban berusaha mengisi *boredom proneness* yang dialami dengan menggunakan *smartphone*-nya, yang akhirnya menjadi perilaku *phubbing* juga. Hal ini akhirnya menjadi lingkaran setan yang memperburuk kondisi hubungan social. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa perilaku *phubbing* juga memiliki kemampuan menular kepada korbannya untuk mengisi *boredom proneness* yang dialami.

Hasil diperkuat oleh penelitian Zidna (2020) bahwa *boredom proneness* berpengaruh terhadap perilaku *phubbing*. Dimana jika *boredom proneness* seseorang meningkat maka akan kecenderungan perilaku *phubbing* juga akan meningkat. Dapat diartikan bahwa orang-orang yang mengalami *boredom proneness* akan lebih sering mengabaikan orang di sekitar mereka karena terlalu fokus pada ponsel atau *gadget* mereka. Sedangkan jika *boredom proneness* seseorang menurun perilaku *phubbing* juga akan mengalami penurunan. Ini menunjukkan bahwa orang-orang yang *boredom pronenessnya* menurun akan lebih sedikit melakukan perilaku mengabaikan orang lain karena ponsel atau *gadget*.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh *Boredom Proneness* Terhadap Perilaku *Phubbing* Pada Remaja Di Desa Sekarmojo Kecamatan Purwosari Kab.Pasuruan ”

B. Rumusan Permasalahan

Adakah Pengaruh *Boredom Proneness* terhadap perilaku *Phubbing* pada remaja didesa Sekarmojo Kecamatan Purwosari Kab.Pasuruan?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *Boredom Proneness* terhadap Perilaku *Phubbing* Pada Remaja didesa Sekarmojo Kecamatan Purwosari Kab.Pasuruan.

2. Manfaat Penelitian

Keberhasilan dari penelitian ini akan memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

a. Manfaat Teoritis

Akan menambah wawasan dan diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan dalam psikologi, khususnya pada bidang psikologi perkembang dan psikologi komunikasi yaitu tentang pengaruh *boredom proneness* terhadap perilaku *phubbing* pada remaja di Desa Sekarmojo Kec Purwosari Kab Pasuruan.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Perguruan Tinggi

Penelitian ini dapat memberikan referensi tambahan untuk diberikan kepada mahasiswa khususnya mengenai pengaruh *boredom proneness* dan perilaku *phubbing*

2. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan masyarakat mengenai perilaku *phubbing* dan dapat digunakan untuk mengantisipasi terjadinya *boredom proneness* dan perilaku *phubbing*.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini sebagai acuan dalam melakukan penelitian-penelitian lebih lanjut. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pengaruh *boredom proneness* terhadap perilaku *Phubbing* pada remaja .

D. Perbedaan dengan Penelitian Sebelumnya

Dari hasil pencarian terhadap berbagai penelitian sebelumnya, peneliti mendapatkan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini. Berikut ini adalah beberapa peneliti terdahulu yang di dapatkan dari hasil pencarian peneliti :

1. Penelitian Dwi Salma, 2021 yang berjudul "PENGARUH *BOREDOM PRONENESS* TERHADAP PERILAKU *CYBERLOAFING* KARYAWAN DI KOTA BANDUNG" hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara pengaruh *boredom proneness* terhadap perilaku *cyberloafing* pada karyawan. Sedangkan perbedaanya yaitu penelitian di atas menggunakan *cyberloafing* sebagai variable Y. subyek penelitian dari penelitian tersebut adalah karyawan di kota Bandung, sedangkan subyek penelitian penulis berfokus pada pengaruh *boredom proneness* terhadap perilaku *phubbing* pada remaja di desa Sekarmojo.

