

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Manusia dilahirkan untuk menjadi makhluk hidup yang bersifat sosial, maksudnya akan selalu bergantung dan berinteraksi dengan sesamanya. Dengan demikian, dalam kehidupan lingkungan sosial senantiasa akan terkait dengan interaksi antar individu, interaksi antar kelompok masyarakat, kehidupan sosial manusia dengan lingkungan hidup, serta alam sekitarnya, berbagai proses sosial individu dan interaksi sosial, hingga berbagai hal yang muncul akibat aktivitas manusia.¹

Namun, setelah alam globalisasi melanda dan mempengaruhi di semua sisi kehidupan manusia yang mengakibatkan majunya ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang komunikasi, sehingga segala aspek peristiwa terjadi di belahan bumi ini bisa diakses, maka pengaruh asing sangat nyata serta terlalu sulit untuk dihindarkan. Dunia seni, teknologi, dan perilaku manusia sudah tercampur oleh peradaban dunia yang semakin mengglobal.²

Kata dari kebudayaan nasional bisa saja berubah menjadi kebudayaan global. Dunia telah menjadi perkumpulan manusia yang akan mempengaruhi dalam segi perilaku. Di bagian belahan negara yang masih berkembang, tanda dari datangnya budaya internasional pada kalangan kaum pemuda telah terlihat di

¹ Mahmud, Hariman Surya Siregar, dan Koko Khoerudin, *Pendidikan Lingkungan Sosial Budaya* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015), 83.

² Sujarwa, *Ilmu Sosial Dan Budaya Dasar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 44.

mana-mana. Perubahan yang terjadi secara cepat ini pastinya memiliki dampak langsung maupun tidak langsung bagi pola perilaku di masyarakat.³

Apalagi ditambah dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi pada saat ini sungguh dirasakan sekali manfaatnya oleh masyarakat. Segala sesuatu bisa dilakukan secara mudah. Ini merupakan dampak hadirnya teknologi, yakni adanya *smartphone*. Penggunaan dari *smartphone* bermanfaat untuk mempermudah semua aspek kehidupan di masyarakat. Semakin bertambah banyak jumlah pengguna *smartphone* akan menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin canggih. *Smartphone* adalah salah satu bentuk nyata dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern pada zaman sekarang hingga mendatang.⁴

Karena harganya yang semakin tergolong murah dan terjangkau, *smartphone* telah menjadi barang yang dimiliki oleh semua kalangan masyarakat. Hal tersebut telah menjadikan pasar *smartphone* di Indonesia semakin tinggi serta membuat Negara Indonesia sebagai pasar *smartphone* tertinggi di Asia Tenggara pada tahun 2013. Penjualan pada tahun 2014 mencapai 55 juta unit dan kemungkinan akan diperkirakan terus meningkat sekitar 10-15% pada tahun berikutnya dan seterusnya.⁵

Datangnya media baru seperti *smartphone*, *internet*, serta teknologi lainnya dapat menimbulkan potensi yang akan mempengaruhi pola kehidupan

³ Ibid, 45.

⁴ Sinta Kendek Hertmada, "Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Proses Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Akademi Kebidanan Sinar Kasih Tana Toraja", (Skripsi: Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Hasanudin Makasar, 2017), 1.

⁵ Ita Musfirowati Hanika, "Fenomena *Phubbing* Di Era Millennial", *Jurnal Interaksi*, Vol.4 No.1, (Januari, 2015), 43.

masyarakat, baik dari sisi pola pikir maupun segi pola perilaku.⁶ Sungguh sangat disayangkan setelah segala kemudahan yang ditawarkan, seseorang lupa dengan dampak negatifnya. Pada dewasa ini, generasi Z atau generasi millennial merupakan generasi yang paling berpotensi melakukan perilaku *phubbing*. Karena generasi ini termasuk generasi yang akrab dengan *gadget/Smartphone*. Absher dan Amidjaya mengungkapkan bahwa generasi *millennial* itu generasi yang lahirnya berkisar antara 1982 sampai dengan 2002.⁷

Kemudahan serta kenyamanan yang ditawarkan oleh *smartphone* akan menjadikan masalah jika digunakan dengan kadar yang berlebihan. Seringnya manusia menggunakan *smartphone* justru akan terlihat anti-sosial di kehidupan nyata. Individu akan selalu merasakan cemas jika jauh dari *smartphonenya*. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hanika bahwa ketergantungan pada *smartphone* dikarenakan kemudahan yang disediakan, keseluruhan aktivitas berkehidupan manusia seperti komunikasi, mencari informasi, hingga jual-beli barang seakan terpenuhi oleh *smartphone*.⁸

Sekelompok orang sedang berkumpul bersama dalam satu tempat, akan tetapi intensitas mereka berbicara lebih rendah dibandingkan dengan menggunakan *smartphonenya* masing-masing.⁹ Hal itu sesuai dengan yang

⁶ Ramdhan Witarsa, Rina Sri Mulyani Hadi, Nurhananik, dan Neneng Rini Haerani, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar", *Pedagogik*, Vol.6 No.1, (Februari 2018).

⁷ Inta Elok Youarti dan Nur Hidayah, "Perilaku *Phubbing* Sebagai Karakter Remaja Generasi Z", *Jurnal Fokus Konseling*, Vol.4 No.1, (2018), 145.

⁸ Ajeng Tiara Asih dan Nailul Fauziah, "Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecemasan Jauh Dari Smartphone Pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Diponegoro", *Jurnal Empati*, Vol.6 No.2, (April, 2017), 16.

⁹ Muflih, Hamzah, dan Wayan Agus Puniawan, "Penggunaan Smartphone Dan Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMA Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta", *Idea Nursing Jurnal*, Vol.7 No.1, (2017), 13.

diungkapkan oleh Chotpitayasunondh dan Douglas bahwa orang tidak mempedulikan serta memperhatikan orang lain ketika bersama dianggap telah melakukan *Phubbing*.¹⁰ Seseorang dengan perilaku *phubbing* terindikasi akan menyakiti hati orang lain dengan pura-pura memperhatikan lawan ketika berbicara tetapi pandangannya fokus tertuju pada *smartphonenya*. Itu juga sesuai dengan penelitian yang diteliti oleh Sule Betul Tosuntas, dkk. Bahwa menunjukkan hasil, faktor-faktor perilaku *phubbing* adalah adanya telepon selular (*smartphone*), media sosial, dan kecanduan internet.¹¹

Menurut penelitian yang dilakukan Muhammad Ali Ridho, perilaku *phubbing* berdampak negatif pada interaksi sosial. Ini didapatkan setelah melihat temannya pada saat kegiatan KKN, yang tidak pernah bisa lepas dari *smartphonenya*, rapat hingga berjalan pun selalu menggunakannya, dan ketika sedang makan seringkali memainkan gawainya. Sampai-sampai sering mendapat teguran dari temannya setiap hari. Bukan hanya terlalu fokus kepada gawainya, akan tetapi juga sering tidak menghiraukan orang-orang yang mengajak berbicara, sehingga masalah tersebut dapat berpotensi memicu emosi pada lawan bicaranya.¹²

Berkomunikasi menggunakan *smartphone* ini menjadikan manusia, khususnya remaja kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya. Terdapat banyak fenomena, tidak jarang individu lebih memilih menggunakan *smartphonenya* meskipun berada di tengah-tengah suatu kegiatan atau sosialisasi dengan orang

¹⁰ Annisa Jihan dan Devi Rusli, "Pengaruh Faktor Kepribadian Terhadap *Phubbing* Pada Generasi Millennial Di Sumatra Barat", *Jurnal Riset Psikologi*, Vol.2019 No.4, (2019), 2.

¹¹ Muhammad Ali Ridho, "Interaksi Sosial Pelaku *Phubbing*", (Skripsi: Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi dan Kesehatan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019), 5.

¹² *Ibid*, 3.

sekitarnya. Dari sekian kelebihan dan kemudahan yang ditawarkan, terdapat dampak negatif yang bermunculan.¹³ Ketergantungan *smartphone* / internet tersebut merupakan salah satu masalah faktor dari luar yang dihasilkan adanya perkembangan era globalisasi. Akan tetapi, perilaku *phubbing* ini juga bisa diakibatkan oleh salah satu faktor pendorongnya adalah kepribadian, yakni *open mindedness* karena hal itu mengenai adanya keterbukaan seseorang akan hal baru. Keinginan yang tinggi seseorang untuk mendapatkan hal-hal yang baru dari perkembangan teknologi modern.¹⁴

Setelah melihat banyaknya dampak negatif penggunaan *smartphone* yang berlebihan, maka kontrol diri menjadi penting dalam upaya mengendalikan diri ketika menggunakan *smartphonenya* agar sesuai dengan kebutuhan individu. Perilaku *phubbing* terjadi dikarenakan dari kontrol diri yang buruk, dengan salah satu asumsi bahwa *phubbing* merupakan hasil dari ketergantungan terhadap *smartphone*. Maka peneliti merasa penting untuk lebih mendalami dalam mengkaji kontrol diri supaya diketahui faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing*.¹⁵

Data awal yang peneliti lakukan dengan melakukan wawancara kepada salah satu mahasiswa Prodi Psikologi Islam, mahasiswa tersebut beralasan lebih memilih bermain menggunakan *smartphonenya* dikarenakan tidak tertarik dengan topik yang dibicarakan atau pembahasan tidak terlalu penting untuk mahasiswa

¹³ Faruq Makawi, "Penggunaan Smartphone Dalam Interaksi Sosial Di Kalangan Remaja Awal", (Skripsi: Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2016), 2.

¹⁴ "Teori Kepribadian Model Lima Besar", *IPQI*, <http://ipqi.org/teori-kepribadian-model-lima-besar-big-five-personality/>, diakses tanggal 21 Oktober 2019.

¹⁵ Anang Ariyanto, "Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Internet Pada Remaja Di Surakarta", (Skripsi: Program Studi Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018).

tersebut.¹⁶ Peneliti juga melakukan wawancara kepada mahasiswi lain dari Prodi Psikologi Islam, diketahui bahwa alasan dari mahasiswi tersebut yakni adanya rasa kebosanan ketika mengobrol dengan temannya yang mengakibatkan dia melakukan *phubbing* saat berinteraksi.¹⁷ Ada juga mahasiswa Prodi Psikologi Islam yang memberikan alasan melakukan perilaku tersebut karena memiliki pekerjaan yang mengharuskan untuk selalu mengecek *smartphonenya*.¹⁸

Pencarian informasi ditambah dengan data yang diperoleh dari quisioner yang diberikan kepada mahasiswa Prodi Psikologi Islam, diketahui dari mahasiswa yang mengisi bahwa hampir keseluruhan pernah melakukan *phubbing*.¹⁹ Data observasi awal menunjukkan ada mahasiswa yang sedang berkumpul di gazebo sekitar kampus terlihat aktif dalam menggunakan *smartphone* daripada sekedar mengobrol dengan temannya.²⁰ Di saat jam kuliah berlangsung, terlihat beberapa mahasiswa sedang menggunakan *smartphonenya*.²¹ Perilaku *phubbing* yang terjadi ternyata sangat memprihatinkan karena dilakukan saat momen kebersamaan terjadi, berdasarkan survei dari 143 individu yang diuji ternyata sampai 70% tidak bisa lepas dari telepon genggam, sedangkan dari 450 responden yang menjadi korban *phubbing* terdapat 46% ternyata merupakan korban dari pasangannya sendiri.²²

¹⁶ Observasi, di kampus 1 IAIN Kediri, 15 Juli 2019.

¹⁷ Observasi, di kampus 4 IAIN Kediri, 26 Februari 2020.

¹⁸ Observasi, di kampus 4 IAIN Kediri, 26 Februari 2020.

¹⁹ Observasi, di kampus 4 IAIN Kediri, 4 Maret 2020.

²⁰ Observasi, di kampus 1 IAIN Kediri, 15 Juni 2019.

²¹ Observasi, di kampus IAIN Kediri, 20 Agustus 2019.

²² “*Phubbing* Fenomena Sosial Yang Merusak Hubungan”, *CNN Indonesia*, <https://m.cnnindonesia.com>, 14 Juli 2017, diakses tanggal 16 April 2020.

Berdasarkan penjelasan di atas, ketergantungan seseorang pada *smartphone* dikarenakan ketidakmampuan individu dalam upaya mengontrol dirinya terhadap penggunaan yang secara berlebihan. Oleh sebab itu, peneliti tertarik dengan permasalahan dari fenomena tersebut untuk dijadikan sebuah penelitian dengan judul “Gambaran Kontrol Diri Pada Perilaku *Phubbing* di Kalangan Mahasiswa Progam Studi Psikologi Islam IAIN Kediri”.

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana aspek-aspek kontrol diri pada mahasiswa Psikologi Islam IAIN Kediri terhadap perilaku *phubbing* ?
2. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi kontrol diri mahasiswa Psikologi Islam IAIN Kediri dalam perilaku *phubbing* ?

C. Tujuan Penelitian

Dari beberapa fokus penelitian yang dikemukakan, dapat diketahui tujuan dari adanya penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui aspek-aspek kontrol diri pada mahasiswa Psikologi Islam IAIN Kediri terhadap perilaku *phubbing*.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi kontrol diri mahasiswa Psikologi Islam IAIN Kediri dalam perilaku *phubbing*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, yaitu:

- a. Memberikan sumbangan pemikiran tentang gambaran kontrol diri dalam penggunaan *smartphone*.

b. Sebagai referensi atau pijakan pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan kontrol diri mahasiswa dalam penggunaan *smartphone* serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan edukasi untuk mahasiswa yang sering menggunakan *smartphone* ketika bersama dengan orang lain.

b. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang gambaran kontrol diri mahasiswa dalam penggunaan *smartphone* melalui observasi serta wawancara secara langsung.

E. Telaah Pustaka

Berdasarkan literatur yang peneliti temukan, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang dapat menunjang serta mendukung informasi sebagai referensi tambahan untuk peneliti. Beberapa literatur tersebut antara lain:

1. Penelitian berjudul “Interaksi Sosial Pelaku *Phubbing*” yang dilakukan Muhammad Ali Ridho, dengan tujuan penelitian untuk mengetahui interaksi sosial pelaku *phubbing* pada mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya. Penelitian menggunakan metode kualitatif pendekatan fenomenologi guna memperdalam interaksi sosial seseorang ketika ia mengabaikan lawan bicaranya dengan berfokus menggunakan gawai. Hasil penelitian tersebut menunjukkan interaksi sosial orang yang melakukan *phubbing* cenderung

rawan terjadi serta mengikis sifat simpati pada lawan bicara yang mengajak kita bicara. Selain itu, juga timbul kontak sosial negative, yaitu hilangnya sementara interaksi yang berlangsung.²³

Perbedaan penelitian yang akan dilakukan peneliti dengan penelitian Muhammad Ali Ridho yaitu pada fokus penelitian. Diketahui penelitian tersebut berfokus terhadap proses interaksi sosial pelaku *Phubbing*. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu berfokus pada kontrol diri dari perilaku *phubbing*.

2. Penelitian yang berjudul “Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Internet pada Remaja di Surakarta” yang dilakukan oleh Anang Ariyanto, tujuan penelitian tersebut untuk mengetahui seberapa besar hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan internet, tingkat kecanduan internet pada remaja, tingkat kontrol diri pada remaja. Penelitian tersebut menggunakan teknik analisis data korelasi *product moment*. Dengan kesimpulan ada hubungan negatif yang sangat signifikan antara kontrol diri dengan kecanduan internet. Semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah kecanduan internet, sebaliknya semakin rendah kontrol diri maka akan semakin tinggi kecanduan internet.²⁴

Perbedaan pada penelitian tersebut jelas diketahui bahwa penelitian Anang Ariyanto menggunakan metode kuantitatif dengan analisis *product moment*, menguji tingkat kontrol diri dengan kecanduan internet pada remaja.

²³ Muhammad Ali Ridho, “Interaksi Sosial Pelaku *Phubbing*”, (Skripsi: Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi dan Kesehatan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019), 36.

²⁴ Anang Ariyanto, “Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Internet Pada Remaja Di Surakarta” (Skripsi: Program Studi Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018), 1.

Perbedaannya pada fokus penelitian, penelitian Anang Ariyanto berfokus pada kontrol diri dari kecanduan internet. Sedangkan untuk penelitian yang akan dilakukan peneliti berfokus kepada kontrol diri dari perilaku *phubbing*.

3. Penelitian tentang “Pengaruh Faktor Kepribadian Terhadap *Phubbing* Pada Generasi Millennial di Sumatera Barat” yang dilakukan oleh Anisa Jihan dan Devi Rusli, dengan tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh dari faktor kepribadian terhadap *phubbing* pada generasi milenial. Penelitian menggunakan metode kuantitatif korelasional dengan teknik purposive sampling dan teknik analisis data menggunakan analisis regresi. Hasil penelitian diketahui bahwa mean (rata-rata) *phubbing* pada generasi milenial di Sumatera Barat lebih rendah dibandingkan dengan populasi. Individu yang memiliki faktor kepribadian *open-mindedness* pada generasi millennial lebih tinggi jika dibandingkan dengan populasi. Sedangkan individu yang memiliki faktor kepribadian *agreeableness* juga lebih tinggi dibandingkan dengan populasi. Penelitian ini menunjukkan bahwa *open-mindedness* dan *agreeableness* berpengaruh secara signifikan terhadap *phubbing* pada generasi millennial di Sumatera Barat.²⁵

Perbedaan penelitian Anisa Jihan dan Devi Rusli dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti diketahui bahwa penelitian Anisa Jihan dan Devi Rusli menggunakan metode kuantitatif dengan teknik purposive sampling. Perbedaannya pada fokus penelitian, penelitian Anisa dan Devi

²⁵ Annisa Jihan dan Devi Rusli, “Pengaruh Faktor Kepribadian Terhadap *Phubbing* Pada Generasi Millennial Di Sumatra Barat”, *Jurnal Riset Psikologi*, Vol.2019 No.4, (2019), 1.

berfokus kepada faktor kepribadian terhadap *phubbing*. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan berfokus pada kontrol diri perilaku *phubbing*.

4. Penelitian yang berjudul “Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecemasan Jauh dari Smartphone (Nomophobia) pada Mahasiswa” yang dilakukan Ajeng Tiara dan Nailul Fauziah. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan kecemasan jauh dari *smartphone*. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan metode analisis data dengan teknik analisis regresi sederhana. Hasilnya menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara kontrol diri dengan kecemasan jauh dari *smartphone*. Kontrol diri mempengaruhi munculnya kecemasan jauh dari *smartphone* yang dialami individu.²⁶

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yakni terdapat pada fokus penelitian, dalam penelitian yang dilakukan Ajeng dan Nailul berfokus pada kecemasan jauh dari *smartphone*. Sedangkan untuk penelitian yang akan dilakukan berfokus pada kontrol diri perilaku *phubbing*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian Ajeng dan Nailul menggunakan metode penelitian kuantitatif.

5. Penelitian yang dilakukan Ita Musfirowati Hanika yang berjudul “Fenomena *Phubbing* di Era Millennial” dengan tujuan untuk mengetahui apa yang menyebabkan seseorang bisa menjadi *phubber* dan implikasinya terhadap komunikasi antar personal. Desain penelitian yang digunakan dalam

²⁶ Ajeng Tiara Asih dan Nailul Fauziah, “Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecemasan Jauh Dari Smartphone Pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Diponegoro”, *Jurnal Empati*, Vol.6 No.2, (April, 2017), 15.

penelitian tersebut menggunakan *polling*, dengan cara mengumpulkan pendapat umum menggunakan teknik serta prosedur ilmiah. Hasil dari penelitian tersebut mengungkapkan bahwa sekalipun responden melakukan *phubbing* ternyata mereka juga merasa terganggu jika orang lain melakukan hal yang serupa.²⁷

Perbedaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terkait dengan fokus penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Ita Musfirowati Hanika berfokus terkait dengan fenomena *phubbing* secara luas. Sedangkan fokus pada penelitian yang akan dilakukan berfokus pada kontrol diri perilaku *phubbing*. Penelitian tersebut menggunakan teknik *polling* dengan cara mengumpulkan pendapat umum dari informan.

Penelitian di atas hampir sama kajiannya yakni tentang kontrol diri dan perilaku *phubbing*. Akan tetapi penelitian yang akan dilakukan berfokus pada gambaran kontrol diri pada perilaku *phubbing* di kalangan mahasiswa. Permasalahan dalam penelitian ini merupakan pengembangan dari penelitian-penelitian terdahulu yang digunakan sebagai acuan pada penelitian ini. Penelitian yang akan dilakukan mengambil sudut pandang yang berbeda dari penelitian sebelumnya yakni dengan menggunakan metode penelitian kualitatif serta dengan fokus penelitian yang berbeda juga. Lokasi penelitian yang berbeda juga diharapkan akan mempengaruhi dari hasil penelitian. Subjek dari penelitian ini merupakan mahasiswa Prodi Psikologi Islam IAIN Kediri.

²⁷ Ita Musfirowati Hanika, "Fenomena Phubbing di Era Milenial", *Jurnal interaksi*, 1 (Januari, 2015), 42.