

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Manusia adalah makhluk sosial yang artinya manusia itu tidak bisa hidup sendiri tanpa bantuan orang lain, namun terkadang manusia masih sering sombong dan membanggakan dirinya sendiri, manusia lupa bahwa disekitarnya masih ada orang lain yang secara tidak langsung membantu dalam kesuksesannya. Tapi terkadang manusia menyalahkan orang lain akan kegagalannya. Dalam kehidupan bermasyarakat perlu adanya kepedulian sosial yang harus dimiliki manusia satu dengan manusia lainnya dan kepedulian sosial sebenarnya melatih manusia untuk peka terhadap lingkungan disekitarnya.

Kepedulian sosial merupakan suatu perilaku baik seseorang berupa sikap, perasaan, maupun tindakan dan juga merupakan kepekaan seseorang terhadap keadaan orang lain di lingkungan sekitarnya, karena pada hakekatnya kepedulian sosial merupakan bagian kecil dalam kehidupan bermasyarakat dimana dapat menciptakan keharmonisan sosial yang kuat, tercipta suasana kekeluargaan yang saling menopang satu sama lain.

Kepedulian sosial merupakan perilaku baik seseorang terhadap orang lain di sekitarnya, misalnya orang yang kuat membantu yang lemah, yang kaya membantu yang miskin, menyantuni anak yatim, orang jompo, atau para kerabat yang hidup dalam kekurangan, dan sebagainya. Perilaku-perilaku tersebut pada hakekatnya merupakan bagian kecil dalam kehidupan bermasyarakat (Murniati, 2011).

Menurut Purwulan (2013) Kepedulian sosial adalah sebuah sikap keterhubungan dengan kemanusiaan pada umumnya, sebuah empati bagi setiap anggota komunitas manusia. Pada proses komunikasi sosial tumbuh rasa peka terhadap permasalahan atau problem masing-masing orang dalam mencari solusi. Kepekaan inilah yang senantiasa harus tumbuh dan dikuatkan untuk kebahagiaan dan kesejahteraan maslahatnya. Minat ketertarikan untuk membantu orang lain adalah hasil dari nilai-nilai yang tertanam dari masyarakat baik itu lingkungan

keluarga, sekolah, maupun di masyarakat luas pada umumnya. Kepedulian sosial adalah perasaan bertanggung jawab atas kesulitan yang dihadapi oleh orang lain dimana seseorang terdorong untuk melakukan sesuatu untuk mengatasinya. Kepedulian sosial adalah suatu nilai penting yang harus dimiliki seseorang karena terkait dengan nilai kejujuran, kasih sayang, kerendahan hati, keramahan, kebaikan dan lain sebagainya (Lamusu, 2014).

kepedulian sosial merupakan salah satu cara dalam mewujudkan kasih. Salah satu alasan mengapa kepedulian sosial ini ada karena manusia pada hakikatnya merupakan makhluk sosial. Manusia sebagai makhluk sosial yang tidak bisa hidup tanpa makhluk lainnya, tentu saja sering melakukan interaksi. Dari interaksi inilah melahirkan tindakan-tindakan. Salah satu tindakan yang dilakukan oleh manusia ialah menolong manusia lain atau peduli.

Tidak semua orang dapat melakukan kepedulian sosial meskipun mereka adalah orang yang kaya. Kadang yang mereka utamakan adalah kepentingan diri mereka dan keluarga mereka tanpa melihat orang lain yang membutuhkan bantuan mereka. Namun ada juga orang-orang yang memiliki perasaan peduli terhadap orang lain, dimana jiwa kepedulian terhadap orang lain ada karena motifasi atau dorongan yang ada dalam diri seseorang yang menyebabkan orang tersebut mau bertindak melakukan sesuatu yang kita sebut dengan peduli karena pada dasarnya kepedulian sosial itu merupakan suatu kewajiban yang harus dilakukan oleh manusia.

Soesatyo (dalam Prahanda, 2018) mengatakan semakin kuat nilai solidaritas dan kepedulian sosial akan membawa efek memperkecil jurang antara si kaya dan si miskin. Kemiskinan yang mendera masyarakat selama ini telah melahirkan banyak kaum dhuafa (kaum lemah) dan kaum mustadh'afin (kaum tertindas). Sehingga dapat menumbuhkembangkan nilai-nilai solidaritas sosial antarsesama dan dapat mendorong kepedulian sosial di antara warga bangsa. Jika kepedulian tersebut terus tumbuh, kesenjangan sosial yang saat ini terjadi di Tanah Air bisa perlahan akan teratasi. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Manullang (2017) menunjukkan bahwa data hasil screening dari 245 siswa,

terdapat 129 siswa yang kurang memiliki kepedulian sosial sebesar 52,65% dan terdapat 116 siswa yang memiliki kepedulian sosial sebesar 47,35%.

Masa remaja sesungguhnya memiliki arti yang luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik (Hurlock, 1991). Piaget (dalam Hurlock, 1991) menjelaskan remaja adalah suatu usia dimana individu menjadi terintegrasi ke dalam masyarakat dewasa, suatu usia dimana anak tidak merasa bahwa dirinya berada di bawah tingkat orang yang lebih tua melainkan merasa sama, atau paling tidak sejajar. Memasuki masyarakat dewasa ini mengandung banyak aspek afektif, lebih atau kurang dari usia pubertas. Menurut Santrock (2012) masa remaja adalah suatu periode transisi dalam rentang kehidupan manusia, yang menjembatani masa kanak-kanak dengan masa dewasa. Masa remaja adalah masa yang paling sederhana karena tidak berlakunya aturan (Stewart dalam Santrock, 2012). Batasan usia masa remaja adalah masa di antara 12-21 tahun dengan perincian 12-15 tahun masa remaja awal, 15-18 tahun masa remaja pertengahan, dan 18-21 tahun masa remaja akhir (Santrock, 2012).

Hurlock (1991) menjelaskan tugas perkembangan masa remaja difokuskan pada upaya meninggalkan sikap dan perilaku kekanak-kanakan serta berusaha untuk mencapai kemampuan bersikap dan berperilaku secara dewasa. Adapun tugas-tugas perkembangan masa remaja menurut Hurlock yaitu: Mampu menerima keadaan fisiknya, Mampu menerima dan memahami peran seks usia dewasa, Mampu membina hubungan baik dengan anggota kelompok yang berlainan jenis, Mencapai kemandirian emosional, Mencapai kemandirian ekonomi, Mengembangkan konsep dan keterampilan intelektual yang sangat diperlukan untuk melakukan peran sebagai anggota masyarakat, Memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai orang dewasa dan orang tua, Mengembangkan perilaku tanggung jawab sosial yang diperlukan untuk memasuki dunia dewasa, Mempersiapkan diri untuk memasuki perkawinan dan Memahami dan mempersiapkan berbagai tanggung jawab kehidupan keluarga.

Dalam kehidupan bermasyarakat remaja memerlukan suatu interaksi sosial untuk mencapai tugas perkembangannya. Dimana interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial karena tanpa interaksi sosial, tidak akan

mungkin ada kehidupan bersama. Menurut Soekanto (2012) menjelaskan interaksi sosial adalah cara berhubungan yang dapat dilihat apabila pada individu dan kelompok-kelompok saling bertemu dan menentukan sistem serta bentuk hubungan tersebut atau apa yang akan terjadi apabila ada perubahan-perubahan yang menyebabkan goyahnya cara-cara hidup yang telah ada. Interaksi sosial diartikan sebagai pengaruh timbal balik antara berbagai segi kehidupan bersama karena interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak adanya kontak sosial dan komunikasi (Soekanto, 2012).

Menurut Miller (dalam Kurniati, 2016) komunikasi berarti informasi disampaikan dari satu tempat ke tempat lain. Clevenger (dalam Kurniati, 2016) menjelaskan komunikasi adalah istilah yang berkaitan dengan semua proses berbagi informasi yang dinamis. Komunikasi adalah proses sosial dimana individu-individu menggunakan simbol-simbol untuk menciptakan dan menginterpretasikan makna dalam lingkungan mereka (West dan Turner dalam Kurniati, 2016). Sedangkan menurut Al-'aththar (dalam Kurniati, 2016) Komunikasi merupakan proses memberi dan menerima berbagai makna diantara dua orang. Komunikasi adalah usaha penyampaian pesan antar sesama manusia.

Komunikasi dapat dilakukan dengan dua cara yaitu: secara langsung seperti tatap muka contohnya forum, diskusi panel, rapat, ceramah, simposium, konferensi pers, seminar dan lain-lain dan secara tidak langsung dengan menggunakan media dapat dilakukan melalui media massa dan non media massa. Komunikasi melalui media massa dapat dilakukan secara periodik melalui elektronik yang berupa gadget, radio, TV, dan film atau melalui media cetak seperti surat kabar dan majalah. Komunikasi secara non periodik dapat dilakukan melalui manusia seperti SPG dan juru kampanye (Fajar dalam Kurniati, 2016).

Seiring dengan kemajuan teknologi dan perkembangan jaman yang semakin modern, cara berkomunikasi antar individu juga mengalami perubahan. Perkembangan teknologi saat ini sudah maju dengan sangat pesat terlebih lagi perkembangan smartphone, dimana fitur-fitur unik dan menarik serta beragamnya aplikasi pada smartphone membuat para penggunanya tidak bisa lepas dengan

gadget yang satu ini. Tidak heran jika saat ini banyak sekali orang kecanduan terhadap smartphone dan dengan adanya kemajuan teknologi ini sebenarnya pekerjaan manusia semakin dimudahkan. Seiring berjalannya waktu penggunaan gadget yang digunakan sebagai alat berkomunikasi seperti sekarang ini orang-orang tidak lagi harus bertemu dengan lawan bicaranya untuk menyampaikan pesan.

Menurut hasil Survei penetrasi pengguna internet di Indonesia yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2014) pengguna internet di Indonesia paling banyak ada di pulau Jawa dimana penetrasinya mencapai 36,9% dari total penduduk di pulau Jawa. Jawa timur sendiri menempati urutan kedua pengguna internet terbanyak sebesar 12,1 juta pengguna internet dengan penetrasi pengguna internet sebesar 31%.

Selanjutnya hasil survey (APJII, 2017) menunjukkan dari 2500 responden, pengguna internet terbanyak sebesar 75,50% merupakan pengguna internet dengan rentang usia 13-18 tahun dan juga komposisi pengguna internet berdasarkan usia, rentang usia 13-18 tahun menunjukkan sebesar 16,68%. Survei kemudian dilanjutkan kepada persentase kepemilikan perangkat, sebanyak 50,08% kepemilikan perangkat smartphone, sementara kepemilikan perangkat laptop atau komputer untuk menggunakan internet sebesar 25,72%.

Kemudian dilanjutkan dengan perangkat yang dipakai mengakses internet, sebanyak 44,16% menggunakan perangkat smartphone, sebanyak 4,49% menggunakan perangkat laptop atau komputer, sedangkan sebanyak 39,28% menggunakan kedua perangkat tersebut, dan sebanyak 12,07% menggunakan perangkat lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa remaja sudah terbiasa dalam menggunakan internet.

Berdasarkan pemaparan Suryandari dalam seminar psikologi terkini tentang sakit mental akibat gadget di Universitas Trunojoyo Madura (2018) menjelaskan data pengguna gadget di Indonesia pada tahun 2013 sebesar 27,4% pengguna, tahun 2014 sebesar 38,3% pengguna, tahun 2015 sebesar 52,2% pengguna, tahun 2016 sebesar 69,4% pengguna, tahun 2017 sebesar 86,6% pengguna dan pada tahun 2018 sebesar 103% pengguna.

Usia pengguna gadget di Indonesia berdasarkan kelompok usia pada tahun 2017 yaitu: usia 13-18 tahun sebesar 16,68% pengguna, usia 19-34 tahun sebesar 49,52% pengguna, usia 35-54 tahun sebesar 29,55% pengguna, dan usia > 54 tahun sebesar 4,24% pengguna. Pemakaian gadget berdasarkan jenis kelamin yaitu: perempuan sebesar 51% dan laki-laki sebesar 49%.

Selanjutnya Suryandari (2018) menjelaskan tanda orang kecanduan gadget adalah rasa takut yang tidak wajar pada seseorang disaat ia tidak memegang atau tidak mengotak-atik gadget yang ia punya. Berikut ini ciri-ciri kecanduan gadget yaitu: merasa tidak nyaman ketika tidak bersama gadget, merasa sulit, enggan, keberatan meninggalkan atau melepas gadget dari genggamannya, seringkali menggunakan gadget setiap saat, dari bangun sampai tidur lagi, seringkali memeriksa status atau berita terbaru di berbagai jaring sosial dan situs berita favorit, banyak membuang waktu di depan gadget hanya sekedar untuk ngesosmed, ngegame, melihat jam di hp, melihat pesan, dll, Lebih suka mengobrol atau berinteraksi dengan media gadget dibandingkan dengan berkomunikasi secara langsung, apabila tidak beraktivitas dengan gadget cukup lama (1 jam) akan merasa cemas, gelisah, bingung, panik, dll, mengalami kesulitan tidur/insomnia gara-gara keasikan bermain gadget, dan tanpa gadget, tanpa hp, tanpa smartphone, tanpa sosmed, tanpa game, hidup terasa hampa, no gadget no life.

Menurut Suryandari (2018) dampak psikologis pengguna gadget sebagai berikut: Mengurangi interaksi dengan orang lain, Berpotensi menjauhkan hal-hal yang dekat, Malas melakukan aktivitas yang lain, Menumbuhkan sikap egosentris, Penyebab waktu tidur berkurang, Memicu berkembangnya konsumerisme, Menurunnya konsentrasi, Memicu penyakit mental, dan Kurang sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Ketergantungan pada gadget menjadikan penggunaannya menciptakan gangguan sosial seperti *phubbing* (Hanika, 2015).

*Phubbing* itu sendiri ialah sebuah kata baru dan *phubbing* merupakan sebuah kata singkatan dari kata *phone* dan *snubbing* yang digunakan untuk menunjukkan sikap menyakiti lawan bicara dengan menggunakan gadget yang berlebihan. *Phubbing* dapat diartikan sebagai perilaku yang tidak mengindahkan

orang lain karena terlalu berfokus pada gadget yang mereka miliki ketimbang membangun sebuah komunikasi (percakapan) atau dapat di sederhanakan sebagai ketergantungan dengan gadget.

Menurut Karadag, et, al (2015) menyatakan bahwa Perilaku *Phubbing* adalah perilaku individu yang melihat ponselnya saat berbicara dengan orang lain, sibuk dengan ponsel dan mengabaikan komunikasi antar pribadi atau komunikasi interpersonalnya. Perilaku *phubbing* adalah perilaku pengabaian atau mengabaikan orang lain di sekitarnya karena lebih berfokus pada ponsel atau gadget yang dimiliki dari pada berinteraksi atau melakukan percakapan dengan orang lain di lingkungan sekitarnya.

Sardo (dalam nuri, 2018) menjelaskan bahwa *phubbing* adalah aktivitas yang dilakukan seseorang dengan gadget ketika sedang bersama orang lain. Efek samping yang di timbulkan jika sering melakukan *phubbing* adalah keterbatasan kemampuan berinteraksi sosial dengan dunia nyata. Carmelia (dalam nuri, 2018) menyampaikan pendapat yang kurang lebih serupa. *Phubbing* itu sendiri adalah suatu perilaku menghiraukan orang dilingkungan sosialnya karena sibuk menggunakan atau mengecek handphonenya.

Menurut Carmelia (dalam nuri, 2018) ciri-ciri perilaku *phubbing* sebagai berikut: Selalu membawa dan sibuk mengecek handphone saat diluar rumah misalnya pergi makan di restoran, jalan di mall, di kelas atau ketika berkendara, Terlalu fokus pada handphone sehingga tidak memperdulikan apa yang terjadi di lingkungan dan orang di sekitar Anda, Tidak tertarik untuk menjalin hubungan dengan orang di sekitarnya, dan Menjadi cemas ketika tidak membawa handphone keluar rumah.

Menurut Hart (dalam thaeras, 2017) ada 3 faktor perilaku *phubbing* yaitu: akses informasi, di mana kemampuan mendengar dan membuka diri akan informasi dari lawan bicara, respon, yakni usaha untuk memahami apa yang disampaikan lawan bicara dan mengerti maksud yang disampaikan, dan keterlibatan, yakni saat dua faktor sebelumnya diabaikan, seseorang tidak akan terlibat dari wacana yang dilontarkan dan hanya mengiyakan saja. Lawan bicara pun akan tersinggung dan yang terburuk malas bicara lagi.

Contoh perilaku *phubbing* menurut Gunawan (2015) yaitu: ketika makan bersama, makanan sudah terhidang; semua sibuk memotret makanan tersebut dan langsung mengunggah fotonya ke media sosial atau sekedar mengganti gambar profil di Blackberry. Dalam waktu 1-2 menit setelahnya, akan muncul komentar dari teman dan berlanjut dengan saling membalas komentar. Makanan sudah dingin dan masing-masing individu masih sibuk dengan gadget. Dimana Gadget diletakkan sedekat mungkin dalam jarak pandang yang memungkinkan individu untuk segera tahu jika ada chat masuk atau komentar baru di facebook. Setiap kali telepon genggam berdering, orang akan langsung merespons meskipun tengah bercakap-cakap dengan lawan bicara di depannya. Tiap dua menit lawan bicara kita melirik ke layar gadgetnya untuk mencari tahu apakah ada message masuk atau tidak. Gadget selalu stand by di genggaman, jadi bisa langsung merespons jika ada notifikasi. Ketika berkendara, perhatikanlah berapa banyak orang yang langsung meraih gadgetnya begitu lampu menyala merah dan apa yang mereka lakukan untuk mengisi waktu selama 60-90 detik tersebut. Membalas chat, memeriksa updates, menelepon. Ketika menemani anak membuat pr, kita lebih sibuk dengan gadget dari pada mendengarkan soal yang ditanyakan si anak dan merasa terganggu karena harus membantu mencari jawaban atau menerangkan dan juga pada saat berjalan di trotoar atau di mal tapi mata tertuju pada layar dan jempol sibuk mengetik. Berikut adalah contoh dari perilaku *phubbing* yang sering terjadi di masyarakat.

Menurut Ugur dan Koc (2015) menjelaskan bahwa semua peserta (100%) mengatakan bahwa mereka memiliki ponsel yang dapat digunakan untuk pengiriman pesan teks, mereka (99%) menunjukkan bahwa mereka mengirim SMS pada siang hari. Sebagian besar (99,1%) mengatakan mereka selalu membawa telepon mereka ke kelas. Jelas bahwa mahasiswa menggunakan ponsel mereka di ruang kelas. Hampir semua (98%) mengaku mengirim atau menerima pesan teks sambil menunggu kelas dimulai. Sekitar (95%) mengakui bahwa mereka melakukan *phubbing* di kelas setidaknya sekali atau dua kali, dan (32%) melakukannya setiap hari. Para peserta juga memperhatikan *phubbing* yang dilakukan oleh orang lain di Internet. Di kelas, (98%) siswa menunjukkan mereka

telah memperhatikan hal ini setidaknya sekali atau dua kali dan (41%) mengatakan bahwa mereka menyaksikan ini setiap hari.

Penelitian ini dilakukan di Bangkalan dengan alasan Madura begitu dekat dengan Jawa dimana Bangkalan terhubung langsung dengan Surabaya dengan adanya jembatan suramadu. Sebagai daerah yang tengah berkembang, wilayah ini memiliki ciri khas sosial, budaya, dan politik yang khas, berbeda dengan daerah lain. Masyarakat di wilayah ini dikenal sangat religius dan memegang tradisi dan kultur kepatuhan yang khas, khususnya kepada orang tua, guru, tokoh agama, dan pemerintah. Seiring dengan meningkatnya akses informasi melalui internet dan media sosial, keterbukaan informasi publik yang mulai bergeliat. Penyebaran informasi melalui media sosial meluber luas hingga ke masyarakat bawah. Akibatnya pelan namun pasti terjadi perubahan sosial yang mendasar, khususnya dikalangan anak muda.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul hubungan perilaku *phubbing* terhadap kepedulian sosial pada remaja.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat hubungan antara perilaku *phubbing* dengan kepedulian sosial pada remaja?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian diatas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara perilaku *phubbing* dengan kepedulian sosial pada remaja.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah manfaat secara teoritis dan secara praktis:

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan terutama dalam bidang Ilmu Psikologi yaitu: Psikologi perkembangan, Psikologi keluarga dan Psikologi sosial.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini yakni sebagai berikut:

##### **1. Bagi Subjek Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman terkait gambaran perilaku *phubbing* terhadap kepedulian sosial pada remaja.

##### **2. Bagi Orang Tua**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman orang tua, dimana orang tua diharapkan dapat membantu memberikan pembelajaran dalam meningkatkan kepedulian sosial dan juga dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi khususnya mengenai hal-hal yang berkaitan dengan perilaku *phubbing* yang terjadi pada remaja akibat penggunaan gadget yang secara berlebihan.

##### **3. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dasar pengetahuan dan tambahan sumber informasi juga dapat dijadikan acuan untuk mengkaji lebih dalam lagi mengenai perilaku *phubbing* terhadap kepedulian sosial pada remaja atau penelitian serupa.