

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang

Dewasa ini, semakin meningkatnya ilmu pengetahuan dan teknologi berbasis internet maka semakin populer pengguna internet di dunia. *Global Digital Report* pada (2019), menyatakan pengguna internet di seluruh dunia mencapai 4.39 miliar dari 7,7 miliar jiwa populasi dunia, atau 57% dari populasi, angka ini meningkat sebanyak 366 juta jiwa dari tahun sebelumnya. Pengguna internet di Indonesia pada tahun 2019 mencapai 64,8 % dari seluruh penduduk dan persentase ini meningkat sebanyak 10 % jika dibandingkan tahun 2017 dengan prevalensi tertinggi terdapat di pulau Jawa sebesar 55 %. Data tersebut juga menggambarkan bahwa pengguna internet tertinggi terdapat di daerah urban dengan provinsi DKI Jakarta menjadi daerah tertinggi dalam mengakses internet (BPS susenas, 2018).

Seiring dengan meningkat jumlah pengguna internet di Indonesia, jumlah pengguna *smartphone* juga mengalami peningkatan secara signifikan (Bian & Leung 2014). *Smartphone* merupakan salah satu teknologi populer di Indonesia yang paling banyak digunakan untuk mengakses internet. Jakarta Selatan menjadi kota dengan persentase tertinggi dalam hal penggunaan *smartphone* dan mengakses internet. Tingginya angka penggunaan *smartphone* berbanding lurus dengan tingginya pengguna internet. Hal ini terbukti bahwa Jakarta Selatan yang menjadi wilayah dengan persentase tertinggi pengguna *smartphone* juga berbanding lurus dengan provinsi DKI Jakarta yang menjadi provinsi dengan angka tertinggi dalam mengakses internet (BPS Statistik DKI Jakarta, 2018).

Data dari *Global Web Index* (2018), rata-rata penduduk di Indonesia menggunakan *smartphone* selama 8 jam 36 menit sedangkan rata-rata di dunia hanya 6 jam 42 menit. Hal ini menjadikan Indonesia menduduki peringkat ketiga di dunia rata – rata terlama pengguna *smartphone* perharinya. Data yang dikeluarkan oleh APJII (2019) bahwa 90 % internet diakses menggunakan *smartphone*. Berdasarkan jumlah usia, pengguna internet terbanyak di Indonesia terdapat pada usia remaja 13 – 18 tahun lebih dari 70% (Pratomo, Y 2019; APJII, 2017). Usia tersebut, menurut WHO merupakan golongan usia remaja. Usia remaja

menurut WHO adalah 10-19 tahun. Pada tahun 2018, jumlah remaja tercatat di wilayah Jakarta Selatan yang berusia 13- 18 tahun sebanyak 188.817 jiwa (Sistem Informasi APK-APM Kemendikbud Pemerintah Indonesia., 2018). Perkembangan pesat penggunaan *smartphone* didukung juga dengan perkembangan pada *hardware* dan *software smartphone* beserta aplikasi dan fitur-fitur yang semakin canggih untuk memenuhi kebutuhan gaya hidup masyarakat. Namun, dengan segala kemudahannya untuk mengakses internet, *smartphone* memiliki kemungkinan menimbulkan masalah sosial (Baron & Campbell, 2014). Orang dengan kecanduan *smartphone* memiliki ciri-ciri seperti masalah toleransi, kesulitan dalam melakukan kegiatan sehari-hari, ataupun gangguan kontrol impuls. Selain itu dengan banyaknya kemudahan yang tersedia dari *smartphone*, dapat menyebabkan adiksi atau kecanduan dan ini menjadi masalah serius bagi remaja di sekolah di berbagai negara (Sarwar & Soomro, 2013).

Sarwar & Soomro (2013), mengatakan bahwa perkembangan teknologi telah mengubah norma budaya dan perilaku individu secara drastis. Fenomena yang terjadi saat ini memperlihatkan bahwa pengguna *smartphone* seakan memiliki dunia sendiri. Hal ini akan mengganggu proses pendidikan yang sedang ditempuh, seperti memicu terjadinya prokrastinasi terhadap tugas atau pendidikan yang seharusnya menjadi prioritas utama. Dibalik itu semua, masalah yang sangat besar menyangkut juga psikologis manusia, dan penggunaannya sendiri kurang menyadari akan hal tersebut serta bahaya yang ditimbulkan dari ketergantungan *smartphone* contohnya seperti perilaku *phubbing* (Baron & Campbell, 2012; Chotpitayasunondh & Douglas, 2016).

*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 berpura-pura memperhatikan saat berkomunikasi, namun pandangannya tetap terfokus pada *smartphone* yang terdapat di tangannya (Haigh, 2015). *Phubbing* dapat digambarkan sebagai individu yang melihat telepon genggamnya saat berbicara dengan orang lain, sibuk dengan *smartphone*-nya dan mengabaikan komunikasi interpersonalnya (Karadag *et al.*, 2015).

Seiring dengan adanya peningkatan teknologi atau kecanggihan pada *smartphone* maka akan meningkatkan pula durasi pemakaian *smartphone* sehingga kemungkinan munculnya perilaku *phubbing* juga semakin tinggi (Meirianto, 2017; Davey *et al.*, 2018). *Phubber* (pelaku *phubbing*) menggunakan *smartphone* sebagai pelarian untuk menghindari ketidaknyamanan di keramaian seperti di bus saat berpergian sendiri, pelarian saat bosan. Namun sekarang perilaku *phubbing* sudah semakin parah, remaja tidak lagi karena hal-hal diatas saja. Tetapi melakukannya setiap saat dan kepada siapapun, bahkan ketika sedang mengikuti pelajaran di dalam kelas. Pada saat guru menjelaskan di dalam kelas, remaja acapkali mengecek *smartphone*-nya.

*Phubbing* merupakan perilaku yang seharusnya memperoleh perhatian khusus sebab perilaku *phubbing* dapat mengakibatkan seorang remaja dianggap apatis sehingga rawan terkena konflik sosial dan kesulitan beradaptasi dengan lingkungan sekitar, dan secara tidak langsung akan menyebabkan terjadinya penurunan indeks prestasi, sehingga akan menurunkan kualitas pendidikan (Davey *et al.*, 2016). Penelitian di Indonesia sendiri masih sedikit sekali mengenai perilaku *Phubbing* ini khususnya pada remaja.

Maka dari permasalahan diatas peneliti tertarik mengetahui lebih dalam seberapa kuat hubungan kecanduan *smartphone* dapat menimbulkan perilaku *phubbing* pada remaja di SMAN 34 Jakarta. Peneliti mengambil tempat di SMA tersebut disebabkan SMAN 34 Jakarta sebagai salah satu sekolah menengah atas yang berada di kota Jakarta Selatan yang termasuk sebagai kota tertinggi pengguna *smartphone* pada remaja di Indonesia.

## **I.2 Rumusan Masalah**

Tingginya persentasi pengguna internet di DKI Jakarta berbanding lurus dengan peningkatan pengguna *smartphone* yang didukung teknologi dan fitur-fitur yang canggih, dan dengan adanya fasilitas *smartphone* yang semakin canggih memberikan kemudahan bagi individu mengakses media sosial, memainkan *game online*, bahkan menghabiskan waktu dengan menonton video. Sumber-sumber inilah yang menjadi perhatian individu di sekitar dan bahkan di lingkungan (Sarwar & Soomro, 2013). Hal ini akan meningkatkan durasi pemakaian *smartphone*

sehingga munculnya kecanduan *smartphone* semakin tinggi (Sarwar & Soomro, 2013; Davey *et al.*, 2018). Salah satu dari banyak dampak yang timbul dari ketergantungan *smartphone* adalah perilaku *phubbing* (Baron & Campbell, 2012; Karadag *et al.*, 2015). Berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti merumuskan masalah yaitu hubungan kecanduan *smartphone* dengan kecenderungan perilaku *phubbing* pada remaja di SMAN 34 Jakarta Selatan.

### **I.3 Tujuan Penelitian**

#### **I.3.1 Tujuan Umum**

Mengetahui hubungan kecanduan *smartphone* dengan kecenderungan perilaku *phubbing* pada remaja di SMAN 34 Jakarta Selatan.

#### **I.3.2 Tujuan Khusus**

- a. Mengetahui karakteristik demografi remaja di SMAN 34 Jakarta Selatan.
- b. Mengetahui gambaran tingkat kecanduan *smartphone* pada remaja
- c. Mengetahui gambaran tingkat perilaku *phubbing* pada remaja.
- d. Menganalisis hubungan kecanduan *smartphone* dengan perilaku *phubbing* pada remaja di SMAN 34 Jakarta Selatan.

### **I.4 Manfaat Penelitian**

#### **I.4.1 Manfaat Teoritis**

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bahwa kecanduan *smartphone* dapat menimbulkan perilaku *phubbing* pada remaja, dan seberapa kuat kecanduan *smartphone* dapat menimbulkan perilaku *phubbing*.

#### **I.4.2 Manfaat Praktis**

- a. Bagi Remaja

Diharapkan remaja dapat mengidentifikasi gejala negatif dan dampak dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan dan di dapatkan informasi bagaimana menggunakan *smartphone* yang baik sehingga tidak mengalami kecanduan *smartphone*.

b. Bagi Program Studi (Fakultas Kedokteran UPN)

- 1) Melaksanakan Tri Darma Perguruan Tinggi dalam melaksanakan fungsi dan tugas perguruan tinggi sebagai lembaga yang menyelenggarakan pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat.
- 2) Menambah referensi penelitian ilmiah di bidang ilmu Psikiatri.

c. Bagi Orang Tua dan Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi orang tua dan guru di sekolah agar dapat mengontrol remaja dalam menggunakan *smartphone* sehingga dapat menjadi pertimbangan dalam penggunaan *smartphone* sehari-hari.

d. Bagi Pemerintah

Memperoleh informasi dan gambaran perilaku kecanduan *smartphone* dan perilaku *phubbing* pada siswa sekolah tingkat SMA, sehingga pemerintah dapat membuat langkah konkrit dalam upaya pencegahan perilaku kecanduan *smartphone* dan perilaku *phubbing*.

e. Bagi Peneliti

Memperoleh informasi dan pengetahuan tentang kecanduan *smartphone* dan *phubbing* serta dapat menambah wawasan penelitian terutama dibidang psikiatri.

f. Bagi peneliti lain

Memberikan informasi dan referensi untuk penelitian selanjutnya terutama dibidang psikiatri.