

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kini kita tengah hidup pada masa modern yaitu era revolusi industri 4.0, dimana segala aktivitas hidup manusia sangat bergantung pada teknologi digital. Hal tersebut juga sangat berpengaruh pada perubahan pola pikir dan gaya hidup manusia. Revolusi industri muncul dikarenakan semakin berkembangnya kemampuan manusia dalam menciptakan inovasi-inovasi teknologi baru yang didasarkan pada kebutuhan, efisiensi, dan kesejahteraan hidup manusia. Berbagai terobosan dan perubahan teknologi digital semakin meningkat dengan cepat. Kecanggihan yang ditawarkan pada era modern ini tidak lagi dapat dihindari. Ponsel merupakan salah satu produk yang dihasilkan pada era modern ini, selain itu ponsel merupakan produk teknologi digital yang menjadi ciri khas utama dan sangat mudah ditemui pada era revolusi industri saat ini.

Ponsel merupakan telepon pintar yang memiliki fungsi layaknya komputer. Pada awal perkembangannya, ponsel hanya digunakan untuk menghubungi orang lain saja yang terpisah oleh jarak. Namun saat ini ponsel harus bisa terhubung pada internet agar bisa memaksimalkan fungsinya. Sama halnya dengan ponsel, pada awal kemunculannya orang hanya menggunakan internet untuk sekedar mencari berita yang terbaru. Akan tetapi seiring berkembangannya sarana media yang ada saat ini manusia semakin dimanjakan oleh kecanggihan fasilitas yang ditawarkan oleh ponsel. Ponsel kini merupakan barang wajib yang perlu dimiliki oleh setiap orang.

Saat ini aplikasi yang biasanya tersedia pada ponsel bukan cuma digunakan ketika ingin menghubungi orang lain saja. Namun dengan adanya fitur untuk mengakses internet serta mudah dibawa kemanapun membuat ponsel semakin efisien dapat membuat manusia merasa bahwa manusia dapat menggenggam dunia ketika ponsel berada ditangannya. Bukan hanya untuk berkomunikasi, namun ponsel banyak sekali menawarkan kemudahan, seperti melakukan transaksi jual beli online, sebagai metode belajar, bahkan juga bisa menjadi media hiburan. Oleh karena itu ponsel menjadi benda yang memiliki multifungsi, maka jumlah kebutuhan ponsel akan semakin terus meningkat. Kini jumlah pengguna ponsel

sejalan dengan semakin bertambahnya pemakai internet di Indonesia. Berdasarkan pernyataan dari *We Are Social*, tertulis pada awal tahun 2022 di Indonesia ada sebanyak 204,7 pemakai internet. Dibandingkan tahun-tahun sebelumnya pemakai internet di Indonesia terus mengalami peningkatan. Berdasarkan data yang ada keseluruhan pemakai internet di Indonesia sebanyak 202,6 juta pada Januari 2021. Jumlah data tersebut mengalami kenaikan sebanyak 1,03 persen. Faktanya dalam lima tahun terakhir pemakai internet di Indonesia terus mengalami peningkatan. Dengan jumlah kenaikan sebanyak 54,25 persen. Berdasarkan data pada tahun 2018 jumlah pemakai internet di Indonesia sebanyak 132,7 juta. Kemudian di Indonesia sendiri jumlah pemakai ponsel lebih didominasi oleh laki-laki daripada perempuan. Walaupun hanya berbeda sebesar 2,32 persen saja. Data yang ada menunjukkan jumlah pemakai ponsel laki-laki sebesar 67,41 persen dengan perbandingan jumlah pemakai ponsel perempuan sebesar 65,09 persen (Mutia Annur, 2022).

Kini ponsel menjadi alat atau media yang sangat diperlukan oleh masyarakat. Media menjadi sarana atau jalur utama bagi setiap orang untuk menyampaikan dan mendapatkan informasi. Meningkatnya tingkat pendidikan tidak terlepas dari sumbangan sebuah media (Haryatmoko, 2007). Sayangnya, saat ini kebanyakan orang memanfaatkan ponsel hanya sebagai media hiburan saja. Ada berbagai hal yang dapat dilakukan guna memperoleh hiburan melalui ponsel, seperti bermain media sosial dan bermain *game*. Pada kenyataannya kebanyakan para pengguna ponsel mendapatkan hiburan dari media sosial. Media sosial menjadi pilihan utama dikarenakan sangat mudah sekali untuk diakses oleh siapapun. Pada zaman modern, media sosial tidak hanya dikonsumsi oleh mereka yang tinggal di kota besar, namun kini media sosial juga telah menjamur di pedesaan. Bahkan bukan hanya orang dewasa saja, namun kini media sosial telah menjadi konsumsi pada keseharian anak-anak. Saat ini berbagai permainan tradisional yang dulu pernah menjadi hiburan bagi anak-anak sudah tersingkirkan dengan adanya media sosial. Tidak aneh apabila saat ini sangat mudah sekali ditemui anak usia dini yang sudah kecanduan bermain media sosial.

Berdasarkan hasil riset terbaru yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), disebutkan bahwa dalam kurun waktu 2021 hingga 2022, media sosial adalah suatu hiburan di ponsel yang sering diakses dan diminati

masyarakat. Meskipun media sosial masih berada dibawah media browsing seperti Google Chrome dan Uc Browser (KumparanTECH, 2022).

Meskipun pandemi COVID-19 saat ini telah mereda, namun masyarakat masih terbiasa menggunakan media sosial guna mendapatkan informasi, berkomunikasi dengan orang lain, serta mencari hiburan. Dengan dibutuhkannya media sosial oleh masyarakat, maka banyak sekali perusahaan teknologi yang berlomba-lomba menciptakan maupun mengembangkan media sosial. Sudah menjadi hal biasa bagi perusahaan teknologi untuk menciptakan media sosial baru. Saat ini, persaingan media sosial pun menjadi sangat sengit. Kini tidak hanya ada satu aplikasi media sosial yang sangat populer di kalangan penikmat hiburan, seperti Twitter, Facebook, Instagram, dan media hiburan yang terbaru yaitu Tiktok.

Riset dari DataReportal dengan tajuk Digital 2022: Indonesia, menyatakan bahwa pada Januari 2022 banyaknya pemakai media sosial di Indonesia telah setara dengan 191,4 juta penduduk Indonesia. Jumlah tersebut sebanding dengan 68,9% dari keseluruhan penduduk Indonesia. Sebagai komparasi, keseluruhan populasi Indonesia hingga Januari 2022 yaitu 277,7 juta jiwa. Bersumber pada data hasil survei dari DataReportal menunjukkan bahwa platform media sosial paling digemari di Indonesia adalah Youtube dengan pengguna mencapai 139 juta. Di urutan kedua ada Facebook dengan pengguna mencapai 129,9 juta. Kemudian pada urutan ketiga ada Instagram dengan pengguna mencapai 99,15 juta dan diikuti oleh Tiktok di urutan keempat dengan pengguna mencapai 92,07 juta. Walaupun Tiktok tergolong platform baru, namun mampu mengalahkan beberapa platform media sosial yang sudah ada terlebih dahulu, diantaranya Telegram, Twitter, dan Snapchat (Prasetya, 2022).

Tiktok adalah sebuah media hiburan berupa musik dan video yang memungkinkan *user* berkreasi serta membagikan cuplikan video berdurasi pendek disertai filter dan musik sebagai pendukungnya. Tiktok sendiri dirilis pada awal September tahun 2016 lalu oleh suatu perusahaan teknologi asal Tiongkok.

Kecanduan media sosial merupakan salah satu pengaruh buruk dari konsumsi ponsel yang berlebihan. Seseorang yang mengalami kecanduan media sosial pasti lebih peka terhadap ssesuatu yang terjadi pada konten yang ada pada ponsel dari pada lingkungan sekitarnya (Safira Adlina, 2021). Adiksi media sosial dapat

mempengaruhi perkembangan konsep diri dan perubahan karakter seseorang, terutama pada perkembangan terhadap kehidupan sosial remaja dan anak-anak. Konsep diri adalah suatu keyakinan yang dimiliki oleh setiap individu tentang ciri-ciri sifat yang mereka miliki (Dayaksini & Hudainah, 2009). Dampak buruk terhadap kehidupan sosial yang sering sekali ditemui yaitu *phubbing*. *Phubbing* adalah perilaku mengabaikan orang lain atau keadaan sekitar ketika sedang berinteraksi dikarenakan lebih berfokus pada ponsel atau media sosial yang mereka lihat. Orang yang mengabaikan lawan bicara ketika berinteraksi sosial atau orang yang melakukan *phubbing* disebut *phubber*, sedangkan orang lain yang diabaikan disebut *phubbee*. *Phubbing* dapat dinilai dari tiga aspek, yaitu nomophobia, konflik interpersonal, dan isolasi diri. Perilaku *phubbing* pada saat berinteraksi sosial akan mengakibatkan lawan bicara merasa diacuhkan atau sebaliknya justru akan mengikuti perilaku *phubbing* tersebut. Tanpa disadari *phubbing* dapat merusak hubungan interpersonal dengan orang-orang disekitarnya. Jika perilaku *phubbing* sering dilakukan, maka akan berdampak buruk pada rusaknya kualitas interaksi antar individu ataupun kelompok. Biasanya seorang *phubber* mengakses media sosial sebagai bentuk pelarian dari rasa ketidaknyamanan ketika berada pada keramaian atau disebut juga dengan *awkward silent* (Hilmi Izzati, 2019)

Untuk bisa membedakan seseorang yang memiliki perilaku *phubbing* atau tidak bisa dilihat dari seperti apa orang tersebut ketika mengontrol perilaku, emosi, dan interaksinya dengan orang lain. Emosi menjadi hal paling dasar ketika berinteraksi sosial dan dapat mempengaruhi respon yang diberikan. penyampaian emosi yang baik pastinya dapat menciptakan umpan balik yang baik pula. Namun begitupun juga sebaliknya, penyampaian emosi yang buruk cenderung dapat menghasilkan umpan balik buruk yang dapat memicu akhir bagi suatu interaksi sosial yang ada.

Phubbing yang kini sedang menjadi wabah di tengah kehidupan masyarakat perlahan dapat menghilangkan rasa perhatian pada orang lain yang berada disekitar kita (Madjid, 2020). Kini sangat mudah sekali untuk menemui orang yang berkumpul namun tidak ada percakapan sama sekali diantara mereka. Mereka berniat untuk berkumpul namun tanpa komunikasi apapun, dekat namun terasa jauh, raga mereka dekat namun sebenarnya pikiran mereka jauh satu sama lain. Hal semacam ini dapat kita jumpai dimanapun. Apabila *phubbing* terus dibiarkan

tentunya akan melahirkan generasi-generasi yang apatis, tidak peduli dengan orang lain, dan akan rentan terkena konflik dengan lingkungannya. Perilaku *phubbing* akan membuat individu kesulitan dalam beradaptasi dan berkomunikasi dengan orang lain. Hal tersebut akan sangat berdampak buruk ketika ia dewasa nanti (Azza Nur Laili Fitri, 2019).

Alasan peneliti mengangkat media sosial Tiktok untuk diteliti dikarenakan Tiktok merupakan media sosial baru yang berhasil mendapat atensi tinggi dari masyarakat Indonesia sehingga dapat berkembang dengan begitu pesat. Dengan waktu yang singkat Tiktok sukses menjadi aplikasi media sosial yang digemari oleh seluruh kalangan masyarakat di Indonesia. Tiktok menyediakan beragam konten video yang mampu memikat penggunanya. Tiktok tidak hanya menyediakan konten hiburan, akan tetapi juga menyediakan konten edukasi bagi penggunanya. Bahkan di Tiktok kita juga bisa melakukan live streaming dan melakukan kegiatan jual beli secara online dengan fitur Tiktok Shop. Dengan seluruh kemudahan yang ditawarkan oleh Tiktok tersebut tidak heran jika kini nyaris semua orang yang mempunyai ponsel dan bisa mengakses internet sudah pasti menginstall aplikasi Tiktok. Namun selain dampak positif yang dihadirkan oleh Tiktok tersebut, Tiktok juga membawa dampak negatif bagi penggunanya, yaitu munculnya fenomena *phubbing* di masyarakat.

Mengetahui banyaknya perilaku *phubbing* di masyarakat dikarenakan Tiktok, membuat peneliti tertarik untuk meneliti “Analisis Hubungan Antara Penggunaan Media Sosial Tiktok terhadap Kecenderungan Perilaku *Phubbing* (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Muhammadiyah Jember)”.

Alasan peneliti mengambil sampel mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember dikarenakan berdasarkan pengamatan sekilas yang peneliti lakukan, peneliti masih mendapati mahasiswa yang tidak pernah lepas dari ponselnya baik itu ketika kuliah sedang berlangsung maupun ketika ia sedang bersantai. Bahkan peneliti juga pernah mendapati mahasiswa yang berjalan sambil memainkan ponselnya. Dan terlihat banyak mahasiswa yang berkumpul dan masing-masing sibuk dengan ponselnya tanpa ada komunikasi yang terjalin di antara mereka. Nampaknya perilaku tersebut bukan hanya dikarenakan mereka terlalu fokus pada ponselnya, namun karena mereka memang sering mengabaikan

orang-orang disekitarnya. Hal tersebut dikarenakan mereka telah kecanduan media sosial. Kebanyakan mahasiswa perempuan yang terkena kecanduan media sosial dikarenakan terlalu sering memegang ponsel ketika mempunyai waktu senggang. Hal tersebut terjadi pada hampir seluruh mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember angkatan 2019, 2020, 2021, dan 2022. Kemudian berdasarkan hasil pra survei yang telah dilakukan oleh peneliti, peneliti mendapati hampir semua anggota populasi rata-rata memiliki akun Tiktok atau menginstall aplikasi Tiktok pada ponselnya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, agar penelitian ini lebih terarah dan sistematis maka peneliti membatasi fokus penelitian ini sebagai berikut:

- 1.2.1. Sejauhmana hubungan antara intensitas penggunaan media sosial Tiktok terhadap perilaku *phubbing* pada mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember?
- 1.2.2. Sejauhmana dampak penggunaan media sosial Tiktok terhadap perilaku *phubbing* pada mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan yang dari penelitian ini adalah :

- 1.3.1. Guna mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan media sosial Tiktok terhadap perilaku *phubbing* pada mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember.
- 1.3.2. Guna mengetahui dampak penggunaan media sosial Tiktok terhadap perilaku *phubbing* pada mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis bagi masyarakat, pendidik, pelajar, peneliti, dan semua pihak yang terkait. Adapun manfaat penelitian ini yaitu:

1.4.1. Secara teoritis

1. Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan hasilnya dapat memperkaya rujukan terhadap tinjauan sosiologi terkait pengaruh media sosial Tiktok terhadap perilaku *phubbing* kalangan mahasiswa.
2. Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan hasilnya dapat memberikan informasi mengenai gambaran perilaku penggunaan media sosial Tiktok pada kalangan mahasiswa.
3. Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat melihat adanya perilaku *phubbing* pada mahasiswa saat berinteraksi sosial.
4. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang akan dilakukan pada masa mendatang.

1.4.2. Secara praktis

1. Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan bagi masyarakat mengenai dampak buruk dari mengakses media sosial secara berlebihan pada kehidupan sehari-hari, terutama ketika melakukan interaksi sosial.
2. Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan pada masyarakat mengenai perilaku *phubbing* dan dampak buruk dari perilaku *phubbing*.