

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Phone Snubbing (Phubbing) yang dalam bahasa Indonesia dikenal dengan ‘mabuk gawai’ adalah perilaku dimana seseorang sibuk memainkan gawainya dan mengabaikan lawan bicara saat melakukan interaksi secara langsung (Y. E. Putri et al., 2022). Tindakan ini membuat seseorang lebih fokus untuk berselancar di dunia maya dibandingkan bersosialisasi di dunia nyata. *Phubbing* juga dianggap sebagai perilaku yang dapat menyakiti perasaan lawan bicara akibat penggunaan gawai secara berlebihan. Kemunculan perilaku ini turut mengubah bagaimana cara manusia berkomunikasi satu sama lain (Fatimah Salsabilla et al., 2024). Dilansir dari salah satu artikel Kompas.com, lebih dari 17% orang melakukan *phubbing* setidaknya 4 kali sehari. Kurang lebih 32% orang menjadi korban dari lawan bicara yang melakukan *phubbing* sebanyak 2-3 kali sehari. Perilaku ini sering ditemui pada aktivitas sehari-hari baik saat berkumpul, bermain, maupun makan bersama (Fatimah Salsabilla et al., 2024). Tindakan *phubbing* cenderung dilakukan oleh generasi yang familiar dengan gawai. Menurut Youarti & Hidayah (2018), generasi yang berada di usia remaja saat ini adalah generasi yang paling berpotensi menjadi pelaku *phubbing* termasuk Generasi Z. Remaja yang termasuk dalam Generasi Z mengalami transisi perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi secara signifikan.

Generasi Z merupakan generasi yang akrab dengan teknologi digital sejak usia dini. Generasi ini lahir pada tahun 1997-2012 dan tumbuh bersamaan dengan kemajuan teknologi yang memungkinkan dunia saling terhubung di dalam suatu jaringan internet. Generasi Z dapat mengakses internet beserta dengan perangkatnya secara mudah dan cepat tanpa pengajaran atau pelatihan khusus. Kemudahan ini yang membuat Generasi Z dianggap lebih mencolok dan berbeda dari generasi sebelumnya dalam hal penggunaan gawai terutama

handphone (Firamadhina & Krisnani, 2021). Hal ini selaras dengan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang dipublikasikan pada tahun 2017 dimana diperlihatkan bahwa penetrasi internet di kalangan penduduk usia muda lebih tinggi dibandingkan dengan penduduk lanjut usia. Data terbaru tahun 2024 menunjukkan kontribusi internet oleh Generasi Z menjadi yang tertinggi dibandingkan generasi lain yaitu sebanyak 34,40%. Perangkat yang digunakan sebagian besar penduduk Indonesia dengan persentase 83,44% adalah gawai yaitu *handphone* dan tablet. Generasi Z menempati urutan pertama selama 3 tahun terakhir dalam data proporsi individu pemilik *handphone* terbanyak di Indonesia dibandingkan dengan kelompok usia lain (Audia F. N. I, 2024). Generasi Z dengan kelompok usia 15-24 tahun konsisten mendominasi kepemilikan dan penggunaan *handphone*. Data di atas memberikan gambaran tingginya penggunaan gawai di generasi muda yang umumnya merupakan pelajar.

Terlebih Generasi Z yang merupakan pelajar mengalami masa pandemi COVID-19 dimana terjadi peningkatan aktivitas daring secara drastis (Puspita Handayani & Hustina, 2021). Penggunaan gawai oleh Generasi Z untuk kewajiban seperti belajar semakin intens karena situasi COVID-19 yang mendesak diterapkannya Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Adapun pemanfaatan gawai lainnya oleh pelajar adalah sebagai sarana komunikasi dan hiburan. Pemanfaatan tersebut diperkuat dengan adanya pengunduhan aplikasi berbasis internet seperti media sosial. *Tools digital* masih terus mengalami peningkatan hingga saat ini yang menjadikan hampir seluruh kebutuhan dapat diperoleh dari gawai dan pengalaman penggunaannya semakin menyenangkan. Hal ini membuat penggunaan gawai yang penting dan tidak penting menjadi sulit dibedakan dan dikontrol. Tanpa disadari, gawai menjadi bagian yang tidak dapat dilepaskan oleh Generasi Z sehingga penggunaan gawai kapanpun dan dimanapun menjadi sebuah hal yang normal. Kebiasaan tersebut mengarah perilaku ‘mabuk gawai’ (*phubbing*) yang menjadi umum untuk dilakukan. Akibatnya, perilaku ‘mabuk gawai’ (*phubbing*) menjadi sangat marak di kalangan Generasi Z dan bahkan dilakukan pada orang yang lebih tua.

Pada lingkungan sosial yang lebih intim seperti di dalam keluarga, perilaku ‘mabuk gawai’ (*phubbing*) telah menjadi permasalahan serius yang perlu diperhatikan (Rizqika, Putri, et al., 2023). Saat mendapati perilaku *phubbing* di lingkungan keluarga, momen hangat yang seharusnya digunakan untuk mempererat hubungan antar anggota keluarga, menjadi situasi yang dapat membentuk persepsi negatif dan kemunduran keakraban. Dalam proses komunikasi, gangguan dari penggunaan gawai, dikategorikan sebagai komunikasi yang tidak efektif (DeVito, 2015). Tindakan *phubbing* dapat dikategorikan sebagai distorsi atau gangguan yang membuat komunikan tidak mampu menerima pesan secara utuh. Hal ini mengakibatkan proses komunikasi tidak efektif (Hanika, 2015). Penelitian terdahulu dari Kurnia et al. (2020) menjelaskan perbedaan pola komunikasi antara generasi yang terkait penggunaan gawai. Remaja zaman dulu lebih sering melakukan komunikasi dua arah yaitu secara tatap muka (*face to face*). Sedangkan, remaja pada generasi sekarang lebih individualis dan menyukai kesendirian. Mereka terlalu fokus dengan gawainya hingga mengabaikan orang lain ketika bersosialisasi. Dalam penelitian ini, ditemukan perbedaan remaja dengan perilaku *phubbing* pada salah satu ciri khas komunikasi nonverbal yaitu kontak mata. Remaja dengan perilaku *phubbing* cenderung tidak melakukan kontak mata pada lawan bicara saat berkomunikasi secara langsung. Padahal, merujuk pada studi dari Umar (2018) dikatakan bahwa kontak mata adalah bentuk etika komunikasi yang diterapkan di Indonesia.

Keterkaitan *phubbing* dengan etika komunikasi tatap muka terdahulu dibahas pada studi dari Constantin & Setijadi (2023). Perilaku ini dikatakan menyimpang dari paham-paham yang tidak tertulis namun menjadi budaya masyarakat Indonesia. Salah satunya adalah komunikasi tatap muka yang menuntut konsentrasi dan perhatian penuh. Adapun komunikasi berlangsung secara cepat sehingga membutuhkan timbal balik yang singkat dan lugas. Tentunya hal ini berbanding terbalik dengan perilaku *phubbing* yang menghambat jalannya proses komunikasi tatap muka. Studi tambahan dari Gunawan (2013) menunjukkan pola komunikasi *authoritative* dapat membantu

orang tua mengontrol perilaku remaja termasuk *phubbing*. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa pola komunikasi ini dapat mendorong remaja untuk mengetahui batasan dalam berperilaku namun tetap memberikannya kesempatan berpendapat. Orang tua dengan perbedaan umur dapat berlaku responsif terhadap kebutuhan remaja dalam menyalurkan agresinya dan memberikan timbal balik yang tepat. Hal ini membuat rasa ingin tahu remaja terpenuhi sehingga meminimalisir kecenderungan untuk berperilaku negatif. Penelitian ini juga membahas bagaimana budaya menjadi bagian dari komunikasi yang turut berperan dalam menentukan, memelihara, dan mengembangkan perilaku. Merujuk pada penelitian – penelitian di atas, diketahui bahwa perilaku *phubbing* kurang sesuai dengan norma kesopanan dan mengganggu hubungan interpersonal terutama dalam keluarga.

Kesenjangan komunikasi antara orang tua dan anak dengan perilaku *phubbing* memerlukan teori akomodasi komunikasi yang mampu membedah proses dan bentuk penyesuaian antar individu berbeda. Teori ini berkaitan dengan kemampuan menyelaraskan cara berbicara dan perilaku dari lawan bicara. Teori tersebut membahas bagaimana dalam memahami sebuah komunikasi, dibutuhkan penyesuaian dengan meniru dan/atau mengatur perilaku agar sama seperti komunikator. Hal ini dapat memberikan pemahaman terhadap pesan saat berkomunikasi dengan kelompok yang berbeda budaya (Trie Andini et al., 2023). Perbedaan yang dimaksud mencakup sifat, perilaku, dan kebiasaan yang terbentuk akibat selisih usia antar anggota keluarga atau kesenjangan generasi. Justifikasi pemilihan teori ini diperkuat oleh adanya penelitian terdahulu yang telah membuktikan relevansi akomodasi komunikasi dalam menganalisis konteks komunikasi keluarga. Studi oleh Wahyuningtyas et al., (2023), meneliti akomodasi antara Ibu dan anak perempuan yang membuktikan bahwa konvergensi berhasil mengatasi masalah antar generasi dengan perbedaan gaya komunikasi. Dalam konteks komunikasi keluarga, akomodasi komunikasi menjadi penting karena dapat mengeksplorasi dinamika interaksi dan hubungan antar anggota keluarga dengan latar belakang budaya baik pernikahan berbeda

ras/etnis, usia, maupun agama beserta nilai sosio-historis pada lingkungan serta waktu tempat terjadinya interaksi.

Hal ini diperkuat oleh studi dari Indriani (2021) yang memperlihatkan akomodasi komunikasi secara konvergen dan divergen digunakan oleh anggota keluarga yang terlibat dalam komunikasi. Cara bertutur kata, penggunaan bahasa, dan perilaku yang menyertai komunikasi diselaraskan dengan lawan bicara sehingga memperoleh timbal balik yang sama. Akomodasi komunikasi membantu keluarga menangkap pesan dan membentuk suasana yang lebih akrab. Dalam penelitian ini, identitas budaya dipercaya membentuk sikap dan perilaku komunikasi sehingga dibutuhkan akomodasi. Adapun studi yang mengaitkan teori akomodasi komunikasi dengan identitas komunikasi dalam konteks keluarga menegaskan meskipun keluarga membangun identitas bersama, masing-masing anggota keluarga membawa identitas individu (Colaner & Soliz, 2017). Maka dari itu, akomodasi komunikasi dibutuhkan untuk menjelaskan negosiasi anggota keluarga dengan kedua perbedaan identitas yang memiliki karakteristik unik dan menarik bagi penelitian ini. Studi lain dari Dwi Etnawati et al. (2024) juga memperlihatkan bahwa strategi akomodasi komunikasi dengan variabilitas budaya akan menentukan keberhasilan dan kegagalan pada tujuan komunikasi. Penelitian ini menggambarkan pentingnya melakukan adaptasi budaya dan memahami adanya perbedaan komunikasi verbal dan nonverbal akibat budaya lawan bicara. Hal ini sejalan dengan penelitian yang diteliti karena adanya perbedaan jenjang dan variabilitas budaya antara orang tua dan anak dengan perilaku *phubbing*. Merujuk dari penelitian terdahulu, akomodasi komunikasi menjadi kerangka kerja yang tepat dalam menganalisis dan mendeskripsikan bentuk maupun proses penyesuaian orang tua dan anak berbeda usia terkait perilaku *phubbing* sebagai gangguan komunikasi.

1.2 Rumusan Masalah

Perilaku ‘mabuk gawai’ (*phubbing*) di kalangan Generasi Z semakin marak terjadi seiring dengan perkembangan teknologi digital. Generasi ini memprioritaskan hubungan di dunia maya dibandingkan dengan hubungan di dunia nyata. Di sisi lain, orang tua dari anak Gen Z di Indonesia ini masih memegang teguh norma, nilai, dan etika terutama ketika berkomunikasi. Akibatnya, perilaku ini dikhawatirkan akan menyebabkan konflik hingga penurunan kualitas hubungan interpersonal antara orang tua dan anak yang lekat dengan keterikatan emosional. Oleh karena itu, diperlukan penyesuaian komunikasi anak dengan perilaku *phubbing* kepada orang tua yang memiliki perbedaan generasi dan variabilitas budaya. Akomodasi komunikasi perlu dilakukan oleh anak kepada orang tua agar dapat menjembatani kesenjangan tersebut. Akomodasi komunikasi dapat memberikan pengertian dan memperlancar komunikasi untuk menjaga hubungan yang harmonis.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan paparan rumusan permasalahan di atas, penelitian ini mengajukan dua pertanyaan utama, yaitu:

1. Bagaimana proses akomodasi komunikasi yang dilakukan oleh orang tua dan anak yang memiliki perilaku ‘mabuk gawai’ (*phubbing*)?
2. Bagaimana bentuk akomodasi komunikasi yang terjalin di antara orang tua dan anak yang memiliki perilaku ‘mabuk gawai’ (*phubbing*)?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menganalisis dan mendeskripsikan proses akomodasi komunikasi antara orang tua dan anak yang memiliki perilaku ‘mabuk gawai’ (*phubbing*).
2. Menganalisis dan mendeskripsikan bentuk akomodasi komunikasi yang muncul dalam interaksi antara orang tua dan anak yang memiliki perilaku ‘mabuk gawai’ (*phubbing*).

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian yang membahas mengenai hubungan dan teori akomodasi komunikasi. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai pelengkap pengetahuan untuk studi mengenai keluarga terutama hubungan antara orang tua dan anak.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi Generasi Z bahwa terdapat dampak negatif dari kebiasaan melakukan tindakan *phubbing*. Diharapkan Generasi Z dapat memahami pentingnya mengelola penggunaan gawai pada kehidupan sehari-hari. Penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan bagi orang tua untuk menentukan langkah tepat dalam mengingatkan maupun membantu anak dalam mengurangi penggunaan gawai terutama pada momen yang merupakan ajang peningkatan kualitas komunikasi. Selain itu, temuan pada penelitian ini dapat membantu para pendidik dan praktisi untuk merancang strategi yang berhubungan dengan teori akomodasi komunikasi di era digital.

1.5.3 Keterbatasan Penelitian

Batasan dari penelitian ini adalah subjek yang diteliti hanya berasal dari keluarga dengan domisili daerah Depok dan Tangerang dengan latar belakang budaya yang beragam. Oleh karena itu, hasil dari penelitian ini tidak dapat mewakili keseluruhan hubungan antara orang tua dan anak yang memiliki perilaku ‘mabuk gawai’ (*phubbing*) di luar subjek penelitian tersebut.

