

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Manusia disebut juga sebagai makhluk sosial. Oleh karena itu, setiap manusia pasti berinteraksi dengan orang lain baik itu keluarga, teman dan lain-lain. Interaksi yang dilakukan adalah berbicara dengan tatap muka yang dengan sesuatu kegiatan manusia yang dapat mengenal sesama, meminta tolong, membeli sesuatu bahkan mendapatkan informasi yang mendalam. (Purwantiasning, 2017).

Pada era saat ini, interaksi yang dilakukan tidak lagi hanya bertatap wajah secara langsung melainkan dengan media. Seperti yang kita ketahui, semakin berkembangnya zaman, semakin bertambah pula kecanggihan teknologi maupun informasi, pertumbuhan zaman membuat kita semakin mudah untuk memperoleh sesuatu. Namun, karena difasilitasinya individu dengan teknologi yang berkembang membuat individu tersebut menyalahgunakan kecanggihan teknologi tersebut dengan mengurangi interaksi secara langsung. Seberapa besar atau kecilnya pengaruh yang didapat tergantung dari seberapa banyak informasi yang dimaknai benar atau diterima oleh masyarakat. Terutama masyarakat milenial zaman now yang sangat merasakan terhadap pengaruh globalisasi. Contoh kasusnya yaitu dengan mengabaikan lingkungan interaksi sosial yang setiap hari di lalui oleh setiap individu terhadap individu lain.

Hal tersebut pun cenderung banyak terjadi dilingkungan sekitar, yang dimana pada saat ini anak usia remaja saja sudah diperkenalkan oleh *Smartphone*. Idealnya seorang anak remaja tugasnya adalah membangun hubungan interaksi kepada teman sebaya, lingkungan sekitar. Namun, akibat dari fasilitas teknologi,

anak remaja saat ini cenderung menyukai interaksi media sosial. *Smartphone* merupakan telepon pintar yang bisa difungsikan mirip dengan komputer. Menu-menu yang umumnya ada di *Smartphone*, tidak lagi hanya untuk menelpon saja. Dengan dilengkapi akses internet dan bisa dibawa kemana-mana, seseorang bahkan merasa menggenggam dunia ketika *Smartphone* ada di tangannya.

Salah satu menu yang difasilitasi adalah media sosial pada *Smartphone* tersebut. Dengan *Smartphone*, berkiriman pesan kepada orang lain tidak hanya bisa dilakukan personal saja. Dengan sekali update status di salah satu media sosial, seseorang bisa mengirimkan pesan kepada jutaan orang di seluruh penjuru dunia (Gary, 2007).

Bahkan fasilitas *Smartphone* juga di dukung dengan adanya fitur *video call* , dimana dua orang atau lebih dapat berkomunikasi dengan tatap muka meskipun berjauhan .

Tak hanya memperoleh komunikasi dan informasi, *Smartphone* juga menyediakan fitur *games* dengan berbagai macam bentuk games untuk menghibur atau refreshing pengguna *Smartphone* ketika waktu luang atau ketika tidak memiliki koneksi jaringan (Bian & Leung, 2014).

Namun, perkembangan zaman dan kecanggihan *Smartphone* membuat pengguna melupakan dampak negatif yang dialami . Dampak tersebut cenderung mengabaikan sekitar yaitu lebih fokus terhadap *Smartphone* yang digenggamannya, hal ini disebut sebagai *Phubbing*. *Phubbing* merupakan istilah dari “*Phone*” dan “*Snubbing*” (Meriam Webster, 2012). Pemandangan *Phubbing* ini, dapat ditemui di tempat – tempat komunitas bahkan tidak menutup kemungkinan dapat di temui di lingkungan sekitar kita sendiri , atau bahkan kita

sendiri pelakunya. Pelaku *Phubbing* disebut dengan *Phubber* dan pelaku yang menerima atau pelaku yang diabaikan oleh *Phubbing* disebut *Phubbee*.

Semakin berkembangnya *Phubbing* patut disayangkan karena berbagai dampak negatif yang dapat dimunculkannya. Misalnya, seorang phubber sibuk dengan telepon genggamnya, perilakunya tersebut dapat menimbulkan berbagai reaksi negatif pada phubbee, seperti menimbulkan suasana hati yang buruk, ketidakpuasan berinteraksi dengan sang Phubber, (Abee, Antheynis, & Schouten, 2016). Dengan kata lain, phubbing dapat mengancam hubungan interpersonal sang phubber dengan orang-orang di sekitarnya.

Hal tersebut sependapat dengan (Afifiyah, 2018), munculnya fenomena *Phubbing* yang meluas saat ini membuat banyak masyarakat merasa gelisah. *Phubbing* juga terjadi saat makan bersama, saat meeting, dan saat seseorang sedang bersama teman atau keluarganya. Begitu juga dengan pendapat (Thaeras, 2017), ketika berada di sebuah restoran terlihat pasangan atau sekumpulan teman yang seharusnya saling berkomunikasi atau berbincang akrab, akan tetapi masih ada diantara mereka yang sibuk dengan telepon genggam meskipun tidak mendesak.

*Phubbing* muncul atas ketergantungan manusia terhadap *Smartphone* sehingga orang menjadi lebih bersikap acuh karena lebih fokus pada gadget atau *Handphone* daripada membangun interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

*Phubbing* yang sekarang terjadi ternyata cukup memprihatinkan karena dilakukan saat momen kebersamaan terjadi. *Phubbing* jika dilakukan sekali dua kali masih bisa saja dimaklumi bagi teman atau orang yang lebih tua dari kita, tapi jika dilakukan secara terus menerus berdampak merusak kualitas hubungan antar

individu maupun kelompok. Hal tersebut sependapat dengan (Przbylski dan Weisten (2012)) yang menyatakan bahwa hanya dengan menaruh ponsel didekat kita, bahkan tanpa menyentuhnya. Akan dapat merusak hubungan interpersonal.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu memfokuskan penelitian kepada Generasi Z karena generasi inilah yang sangat akrab dengan *Smartphone*. *Phubbing* yang ditampilkan oleh remaja saat ini yaitu dengan acuh terhadap lingkungan sekitarnya. Fenomena yang tak jauh dari lingkungan sendiri adalah ketika seorang ibu sedang berinteraksi dengan seorang anak, namun anak tersebut acuh terhadap ibu tersebut, dengan fokus terhadap *handphone* yang berada di genggamannya. Hal tersebut merupakan salah satu contoh fenomena *Phubbing*.

Generasi Z merupakan individu yang lahir setelah tahun 1995. Pendapat populer tentang Generasi Z percaya bahwa mereka sangat paham teknologi (bahkan lebih dari *Millenials*) karena mereka tidak pernah mengenal dunia tanpa *Smartphone* dan media sosial (Zorn,2017). Mereka ahli dalam mengoperasikan berbagai media teknologi dan memiliki karakter unik *multitasking* yang membedakan dengan generasi sebelumnya. (Bencsik dan Machova,2016) menulis, karena bersamaan dengan *digitalisasi*, Generasi Z sangat cepat dalam mengakses informasi sekaligus cepat pula dalam bereaksi atas gelombang informasi yang melingkupinya. Generasi Z tumbuh cerdas, terampil menggunakan teknologi, kreatif, dan kritis. Oleh Karena itu, *Phubbing* yang dipaparkan oleh peneliti terjadi karena seseorang kurang dapat mengontrol dirinya ketika berada di momen kebersamaan atau sedang berada di lingkungan sosialnya, kemudian *Phubbing* terjadi karena seseorang tidak memahami dirinya sendiri

sehingga tidak menjaga sikap saat berinteraksi dengan orang lain. Hal tersebut menjadi fenomena yang menarik untuk diteliti dan kurangnya mengontrol diri. Manusia dapat mengendalikan emosi dan dapat mengontrol dirinya, hal ini disebut juga sebagai Kecerdasan Emosi (Goleman, 2001).

Mengontrol diri merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan di dalam *Phubbing*. Sebab, mengontrol diri dianggap sebagai kapasitas diri untuk beradaptasi agar dapat kecocokan antara diri sendiri dengan lingkungannya (Averill, 1973). Membedakan seseorang yang melakukan *phubbing* atau tidak tergantung bagaimana seseorang itu bisa atau tidak menjaga sikap nya dan menjaga hubungannya dengan orang lain.

Didalam penelitian ini, peneliti menelaah Kecerdasan Emosi sebagai faktor yang berpotensi memprediksi *phubbing*. Penelaahan ini penting karena Kecerdasan Emosi itu dinilai sebagai kemampuan untuk memahami diri sendiri, mengekspresikan emosi dan kemampuan untuk mengatur emosi pada diri seseorang (Mayer dan salovey, 1990).

Emosi menjadi dasar bagi interaksi sosial, mengatur latar belakang untuk pertukaran interaksi, dan mempengaruhi pemberian respon. Penelitian telah membuktikan bahwa ekspresi emosi yang positif akan menghasilkan respon yang positif. Sebaliknya, ekspresi emosi yang negatif cenderung mendapatkan respon yang negatif dan membawa akhir bagi interaksi sosial (Lopes, 2005)

Seperti yang kita ketahui , Kecerdasan Emosional merupakan kemampuan seseorang dalam mengatur emosi, mengontrol diri, memotivasi dirinya (Goleman, 2009). Dan dalam penelitian ini remaja yang di pilih untuk menjadi subjek penelitian adalah Generasi Z remaja yang berusia 15 tahun sampai usia 24 tahun.

Dimana Kecerdasan Emosi yang mereka miliki masih cenderung dipengaruhi oleh lingkungan sosial mereka.

Masa remaja merupakan salah satu periode dalam rentangan kehidupan manusia (Arnett, 2000). Pada tahap ini remaja akan mengalami berbagai goncangan dan masalah yang berkaitan dengan dirinya dan hubungan sosialnya. Masa remaja merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa, remaja sebagai masa penuh gejolak emosi dan keseimbangan sehingga remaja mudah terpengaruh oleh lingkungan.

Sebuah hasil penelitian yang dilakukan oleh Azzati Nur Irawati dan Nurmina, bahwa *Phubbing* banyak memberi dampak pada diri seseorang. Dampak yang terjadi adalah mata lelah dan kepala pusing akibat terlalu banyak melihat layar telepon sehingga tidak fokus dalam interaksi. (Amelia, 2019).

Idealnya tugas seorang remaja yaitu fokus pada upaya pengembangan tanggung jawab sosial/berinteraksi dengan lingkungan sekitar, mencapai hubungan yang baru dengan teman sebaya maupun yang berbeda kelamin, dan menerima maupun mencapai etika moral (Hurlock, 1990).

Peneliti terinspirasi meneliti fenomena *Phubbing*, karena pada saat peneliti bertemu dengan sekumpulan kumpulan remaja dan mengobservasi komunitas tersebut, tepatnya berada di suatu *cafe live* musik maupun tidak live musik di kota Pematangsiantar, yang mana kumpulan tersebut awalnya bertemu dua orang sedikit berbincang, sambil menunggu teman yang menyusul datang ke *cafe* tersebut, salah satu dari mereka memesan makanan, dan setelah hal tersebut selesai (memesan makanan), kedua orang tersebut mulai mengeluarkan *Handphone* nya dari saku celana. Kemudian, salah satu temannya datang, hanya

sekedar tegur sapa dan memesan menu makanan, kemudian melakukan hal yang sama yaitu membuka *Smartphone*. Dan, kemudian dua orang temannya datang secara bersamaan namun salah satu dari mereka yang baru datang, dari tangga pintu masuk sampai ke meja pertemuan mereka sudah menggunakan *Smartphone* nya. Dan, setelah mereka berkumpul, sambil menunggu santapan yang mereka pesan, mereka menggunakan *Handphone*, salah satunya adalah merekam pertemuan mereka, dan ada juga yang merekam *live* musik yang ada di *cafe* tersebut .

Kurang lebih 2 jam , hal yang mereka lakukan cenderung menghabiskan aktifitas dengan memegang *Handphone*, meskipun salah satu dari mereka ada yang memulai obrolan , hanya dua orang saja yang ikut dalam obrolan tersebut , bahkan salah satu dari dua orang yang ikut serta obrolan tersebut sambil menatap *Handphone* juga. Hal tersebut, juga sependapat dengan Zaphiris (2009), dimana individu akan mengalami kesulitan ketika harus membagi konsentrasi bila dihadapkan dengan dua atau lebih tugas mental, sehingga saat menggunakan ponsel sambil melakukan komunikasi tatap muka dapat mengalami distraksi dan membuat terganggunya sebuah interaksi.

Hal tersebut juga terjadi di tempat yang berbeda , di sebuah restoran. Terdapat keluarga yang duduk bersama untuk makan malam. Sepasang suami istri dan dua anak gadis nya yang terlihat sudah remaja. Orangtua yang mengajak interaksi dengan gadis nya, bagaikan berbicara sendiri. Sebab, kedua gadisnya sibuk dengan *Handphone* yang mereka pegang bahkan salah satu dari mereka sibuk dengan media sosial yang sedang tren saat ini berjoget di depan layar *Handphone*, sampai akhirnya orangtua dari gadis tersebut mengeluarkan kalimat

kasar dan dengan nada suara yang cenderung kuat dan tinggi. Akhirnya anak tersebut menjadi takut, dan menunjukkan wajah yang sedih. Dan hal tersebut mengakibatkan suasana makan malam dimeja keluarga tersebut menjadi sangat dingin.

Kemudian di sebuah tempat santai (*café*) bertemu dua atau lebih orang untuk melepas rasa lelah bekerja atau pun melepas rasa lelah ditempat ia beraktivitas, dahulu sebelum *Smartphone* canggih, pertemuan tersebut sangat hangat bahkan bertukar cerita dengan aktivitasnya kepada temannya. Namun, semenjak semakin berkembangnya teknologi, pertemuan hanya sebagai formalitas saja, bahkan hanya untuk sekedar berfoto agar di unggah ke media sosial. Maka, pertemuan tersebut tidak berkesan bagi seseorang yang membuat pertemuan tersebut .

Berdasarkan pemaparan observasi diatas, fenomena tersebut adalah hal yang baru menurut peneliti belakangan ini dan hal tersebut sudah mulai terdengar, secara tidak sadar Generasi Z ini sudah dijuluki dengan generasi “tunduk” bahkan sopan santun dalam interaksi pun sudah berkurang akibat zaman.

Dan untuk memperkuat hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada hari Sabtu, 17 April 2021, peneliti memaparkan hasil wawancara kepada seseorang anak remaja yang berada ditempat yang sama dengan peneliti :

*“Belum tau sih apa phubbing baru ini dengar . tapi ya, kalo dibilang mengabaikan kaya yang kamu bilang tadi kak, hal yang gak baru lagi sih. Buktinya tadi , aku yang kamu temuin kan karena megang hp, dan emang lagi bosan aja gitu ngobrol jadi sesekali liat hp untuk refresh kan sekalian cari cari bahan gosip hehe”* (Pengunjung Café, remaja putri, 20 Tahun)

*“ah udah biasa kekgini ka kurasa, tapi memang jadi gak dapat momennya yang ketemu ini. tapi udah keadaan juga yang buat kan namanya udah candu, apalagi yang punya pasangan posesif mana*

*bisa ditinggal gak balas pesannya kak. pernah memang sesekali untuk gak liat hp ini, tapi gelisah juga.” (Pengunjung Café, remaja laki laki, 19 tahun)*

*“apa kak? Phubbing ? bah baru kudengar itu istilahnya. iya kak bener , gak usah lah ke teman teman, aku sendiri aja kaya mati gaya kak kalo gak ada hp ini. apalagi kalo udah low , pengen cepat cepat pulang lah. lumayan kalo ingat bawa powerbank. tapi teringatnya pas lagi ngumpul sama kawan kawan ya gitu sih kak, absen muka aja masih hidup atau enggak. Cuma ganti suasana aja nya ini kak. Rumah dan luar rumah. Pokoknya gak ada hp gak bernyawa rasanya kak. (Pengunjung Café, remaja laki laki, 19 tahun)”*

*“Handphone menurut ku penting ya pasti kak, apalagi kaya jaman sekarang juga jangankan anak anak yakan, orangtua aja udah pake android. Tapi memang yang terjadi sibuk ke handphone sih, mau gak mau itu terjadi juga karna udah bosan di lingkungan kita sendiri, contohnya ya kaya kami ini ngumpul, biarpun sesekali tapi sadar gak sadar tetap juga kan mengeluarkan handphone untuk buat story. (Pengunjung Café, remaja laki laki, 20 tahun)”*

Dan untuk mendukung fenomena maupun hasil wawancara dan fenomena yang dipaparkan diatas, terdapat hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, yaitu : Berdasarkan hasil penelitian oleh Tiara Amelia dalam jurnal *University of Indonesia* memaparkan bahwa, hubungan sosial seseorang akan terpengaruh jika *Phubbing* berlanjut, dan penggunaan *Smartphone* mengganggu hubungan sosial seperti halnya, yang dibuktikan bahwa adanya *Smartphone* ketika berinteraksi atau bercakap – cakap dengan seseorang akan menurunkan kualitas hubungan/percakapan (Vanden Abeele, 2016).

Hasil penelitian dari Sri Erni memaparkan bahwa, adanya hubungan negatif antara variabel Kecerdasan Emosi dengan *Phubbing* pada mahasiswa. kemudian dikarenakan gawai banyak menghadirkan informasi yang menarik dan informasi dari seluruh dunia sehingga menarik untuk dikonsumsi, gawai juga

menghadirkan berbagai aplikasi diantaranya sosial media dan berbagai macam game yang sangat menarik untuk digunakan (Mulawarman & Nurfitri, 2017).

Dan hasil penelitian membuktikan bahwa hasil hipotesis pada penelitian ini diterima. Jika Kecerdasan Emosi tinggi maka kecenderungan *Phubbing* akan rendah, begitu juga sebaliknya. Jika Kecerdasan Emosi seseorang tinggi ia dianggap mampu untuk mengendalikan emosinya (Hanika, 2015).”

Peneliti memilih subjek penelitian yaitu remaja yang berada di Kota Pematangsiantar.

Menurut Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dan Nielsen pada tahun 2017 memperlihatkan bahwa di Indonesia terdapat peningkatan penggunaan ponsel sebagai media bantu untuk mengakses internet. Di tempat umum pun makin kerap di temukan masyarakat yang mengakses internet seperti di transportasi umum (53%), kafe (51%), juga di acara konser music (24%).

Dari pemaparan hasil observasi, wawancara, dan hasil dari penelitian sebelumnya yang ditemukan oleh peneliti. Maka, dari fenomena yang di pilih oleh peneliti, merupakan hal sangat menarik untuk mengetahui apakah hal tersebut memiliki “Hubungan Kecerdasan Emosional Terhadap *Phubbing* pada Generasi Z”, dan fenomena yang dipilih oleh peneliti merupakan hal yang terjadi secara nyata berada dilingkungan sekitar.

## **B. Rumusan Masalah**

Apakah ada hubungan antara Kecerdasan Emosi terhadap *Phubbing* pada Generasi Z ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan adanya hubungan Kecerdasan Emosi Terhadap *Phubbing* Pada Generasi Z

### **D. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi hubungan antara Kecerdasan Emosional terhadap *Phubbing*. Selain itu, diharapkan penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi dan dapat memberikan masukan untuk penelitian selanjutnya mengenai judul yang terkait.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Untuk Mahasiswa

Diharapkan dari hasil penelitian ini untuk mahasiswa dapat mengetahui tentang *Phubbing* sehingga mahasiswa maupun Generasi Z dapat mengurangi *Phubbing*

##### b. Untuk Peneliti

Diharapkan dari penelitian ini mampu membuka wawasan banyak orang mengenai hubungan antara Kecerdasan Emosional terhadap *Phubbing* dan dampaknya terhadap orang lain dan diri sendiri.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Pengertian *Phubbing*

*Phubbing* adalah gabungan dari kata phone dan snubbing, menurut Haigh (2015) diartikan sebagai tindakan menyakiti orang lain dalam interaksi sosial karena lebih berfokus pada *Smartphonenya*. Karadag, (2015) menyebutkan bahwa *Phubbing* dapat digambarkan sebagai individu yang melihat telepon genggamnya saat berbicara dengan orang lain, sibuk dengan *Smartphonenya* dan mengabaikan komunikasi interpersonalnya.

Phubber menggunakan *Smartphone* sebagai pelarian untuk menghindari ketidaknyamanan di keramaian atau biasa disebut awkward silent, seperti, di lift atau bepergian sendiri dengan naik bus atau bosan di pesta. Namun sekarang *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 seringkali mengecek *Smartphone* yang ada di sakunya.

Teknologi diciptakan untuk mempermudah seseorang berkomunikasi satu dengan yang lainnya, bukan malah sebagai pemutus hubungan antar manusia. Namun kenyataannya, karena keasyikan dengan *Smartphonenya* seorang remaja sering tidak memperhatikan orang lain bahkan menyakitinya dengan menjadi phubber.

Jintarin Jaidee seorang psikiatri dari Bangkok (dalam chasombat, 2014) menyebutkan bahwa *Phubbing* terjadi dengan berkali-kali mengecek *Smartphone*

dapat mengakibatkan kecanduan yang lainnya seperti kecanduan game online, mobile application atau media sosial.

### **2.1.1 Faktor – faktor *Phubbing***

Faktor – faktor *Phubbing* menurut (Karadag, 2015) , yaitu :

#### a. Nomophobia

Nomophobia adalah kepanjangan dari No - *Mobile – Phone* yaitu, suatu sindrom kegelisahan jika jauh dari telepon genggam. Seseorang yang dapat dikatakan nomophobia yaitu merasakan kegelisahan, cemas dan tidak nyaman jika kehilangan telepon genggam, kehabisan baterai atau pulsa, atau kondisi sedang tidak ada jaringan. Dan seseorang tersebut merasakan hal tersebut karena takut ketinggalan informasi dari orang terdekat maupun media sosial.

#### b. Interpersonal Conflict

Konflik interpersonal merupakan pertentangan yang dirasakan seseorang terhadap orang lain karena pertentangan kepentingan. Dalam konflik interpersonal terjadi perbedaan komunikasi, tujuan dan sikap sehingga terjadi ketidakcocokan antara satu dengan yang lain yang menjadi penghambat dalam komunikasi yang efektif.

#### c. Self Isolation

Self Isolation merupakan kondisi dimana individu memisahkan diri dari orang lain / melarikan diri dari berbagai macam kegiatan sosial dan mengisolasi diri dengan cara menggunakan telepon/ponselnya.

#### d. Problem Acknowledgement

*Problem Acknowledgement* merupakan sebuah pengakuan dari individu bahwa individu tersebut memiliki masalah *Phubbing*.

#### 2.1.2 Efek *Phubbing*

Tidak bisa dipungkiri ketika kita sedang bicara dengan orang lain tanpa memainkan telepon genggam sepertinya menjadi hal yang sulit bagi kebanyakan orang, khususnya para generasi milenial saat ini. Bisa diperhatikan saat berada di tempat umum, disekolah di mana terdapat sekumpulan teman yang seharusnya saling berbincang akrab, ada saja yang sibuk memainkan telepon meskipun tidak ada sesuatu yang bersifat penting dan mendadak. *Phubbing* yang sekarang terjadi ternyata cukup memprihatinkan karena hal tersebut dilakukan saat momen kebersamaan terjadi.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Karadag, (2015) terhadap 401 mahasiswa laki laki dan 287 perempuan dengan usia rata rata 21 tahun yang menyatakan bahwa hasil dari penelitian tersebut menyatakan adanya dampak negatif dari *Phubbing* dalam komunikasi, kesulitan dalam membangun hubungan interaksi dan mempertahankan *eyecontact* terhadap lawan bicara yang dilakukan bersamaan dengan menggunakan ponsel serta memungkinkan untuk terjadinya kesalahpahaman dalam sesi diskusi.

Dan Julie Hart, pakar hubungan social di The Hart Center, Australia dalam artikel yang ditulis pada laman CNN Indonesia menyatakan bahwa ada tiga faktor hubungan social yang akan menjadi tumpul karena *Phubbing*, yaitu :

- a) Akses informasi, dimana kemampuan mendengar dan membuka diri akan informasi dari lawan bicara menjadi tumpul.
- b) Respon, yakni usaha untuk memahami apa yang disampaikan lawan bicara dan mengerti maksud yang disampaikan.
- c) 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

### **2.1.3 Aspek – Aspek *Phubbing***

Menurut (Karadag, 2015) terdapat dua aspek yang melandasi *Phubbing* :

#### a. Gangguan Komunikasi (*Communication Distrbance*)

Gangguan Komunikasi atau *Communicatin Distrubance* adalah sikap individu yang lebih memilih melihat atau menggunakan *Handphone* untuk berkomunikasi dibandingkan bertatap muka (*face to face*)

#### b. Obsesi terhadap Ponsel

Sikap yang terjadi karena adanya dorongan yang tinggi untuk menggunakan *Handphone* disaat berinteraksi, maupun berkumpul dengan individu yang lain

### **2.1.4 Alasan Individu Melakukan *Phubbing***

#### 1. FoMo

FoMo merupakan singkatan dari *Fear of Missing Out* merupakan ketakutan yang dialami seseorang saat kehilangan sesuatu yang berharga dan tidak

dapat mengikuti apa yang dilakukan oleh orang lain di media sosial, Przybylski (dalam Balta, 2018).

## 2. Kecanduan Game

Kecanduan game meliputi aktivitas yang mengacu pada game online atau fasilitas game yang tersedia dalam *Handphone*, yang mendorong pengguna untuk bermain game dalam sehari harinya (Karadag, 2015)

## 3. Menerima panggilan atau pesan

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Hanika (2015), mengatakan bahwa alasan yang paling besar seorang menjadi phubber adalah dikarenakan harus menerima/mengangkat panggilan masuk atau megecek pesan yang masuk (Karadag, 2015).

## 4. Membuka chat/ sosial media

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Hanika (2015), mengatakan bahwa alasan yang paling besar seorang menjadi phubber adalah dikarenakan ingin membuka chat atau sosial media yang ia miliki (Karadag, 2015).

## 5. Bosan dengan lawan bicara

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Hanika (2015), mengatakan bahwa alasan yang paling besar seorang menjadi phubber adalah dikarenakan lawan bicara dianggap tidak menarik sehingga mendengarkan menjadi hal bosan (Karadag, 2015).

## 2.2 Kecerdasan Emosi

### 2.2.1 Pengertian Kecerdasan Emosi

Menurut Goleman (Dalam Efendi 2005) mengemukakan definisi Kecerdasan Emosional adalah kemampuan mengenali diri sendiri dan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri dan mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri dan hubungannya dengan orang lain.

Kecerdasan Emosional merupakan bagian dari kecerdasan sosial yang melibatkan kemampuan untuk memonitor emosi diri sendiri dan perasaan orang lain, untuk membedakan antara mereka, dan menggunakan informasi untuk memandu seseorang berpikir dan tindakan. Kecerdasan Emosional terdiri dari lima dimensi, yaitu:

- (1) kesadaran diri sendiri (*self-awareness*), yaitu menyadari apa yang dirasakan oleh individu,
- (2) pengelolaan diri sendiri (*self-management*), yaitu kemampuan pengelolaan emosi diri sendiri.
- (3) empati (*empathy*), yaitu kemampuan untuk merasakan bagaimana perasaan orang lain,
- (4) motivasi (*motivating self*), yaitu kemampuan untuk membangkitkan hasrat diri sendiri.
- (4) kecakapan sosial (*social skills*), yaitu kemampuan untuk menangani emosi orang lain.

Menurut Patton (2001), Kecerdasan Emosional memiliki arti yang sederhana yaitu keterampilan menggunakan emosi secara efektif untuk mencapai sebuah tujuan dan mampu membangun hubungan yang baik serta mampu meraih kesuksesan ditempat kerja. Sedangkan menurut Agustian (2006), Kecerdasan Emosional adalah kemampuan untuk merasakan kejujuran dalam hati yang menjadi pusat prinsip untuk mampu memberikan rasa aman, pedoman, kekuatan serta kebijaksanaan.

Menurut Salovey dan Mayer (1990) mendefinisikan arti formal dari kecerdasan emosional adalah Kemampuan untuk memonitor perasaan diri sendiri dan perasaan orang lain, untuk membedakan diantara mereka, dan menggunakan informasi ini untuk menjadi suatu dasar pemikiran dan tindakan dari seseorang. Kemudian definisi ini disempurnakan dan dipecah menjadi empat bagian kemampuan yang berbeda namun tetap berkaitan, yaitu: mengamati, menggunakan, memahami, dan mengelola emosi

## **2.2. Aspek – Aspek Kecerdasan Emosi**

Goleman (2005) membagi Kecerdasan Emosional ke dalam lima dasar Kecerdasan Emosional, yaitu kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi, empati, dan keterampilan sosial.

### **1. Kesadaran diri (*Self Awareness*)**

Kesadaran diri yaitu kemampuan individu dalam mengenali perasaan diri sendiri dan perasaan orang lain, serta mampu mengenali kekuatan dan kelemahan diri sendiri.

### **2. Pengaturan diri (*Self Management*)**

Pengaturan diri adalah suatu kemampuan untuk mengelola emosi pada diri sendiri. Semakin baik pengaturan diri dalam emosi maka semakin terkontrol pula tindakan yang akan dilakukan, sehingga tetap memiliki hubungan yang baik dengan orang lain.

### 3. Motivasi

Motivasi adalah suatu dorongan yang menggerakkan karyawan agar mampu mencapai tujuan yaitu kinerja yang maksimal.

### 4. Empati

Empati adalah sebuah kemampuan untuk mengetahui dan memahami perasaan orang lain yang digunakan untuk menyesuaikan diri dengan baik kepada banyak orang.

### 5. Keterampilan sosial (*Social Skill*)

Keterampilan sosial adalah kemampuan menciptakan hubungan yang harmonis antar individu, yaitu dengan memberikan respon baik terhadap lawan bicara dan menjaga perilaku serta ucapan ketika berhadapan dengan orang.

## **2.2.3 Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Emosi**

Menurut (2005), ada dua faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

### **1. Faktor internal**

Faktor internal merupakan faktor yang timbul dari dalam diri seorang individu yang dipengaruhi oleh keadaan otak emosi seseorang, yaitu Lingkungan keluarga

kehidupan keluarga merupakan sekolah pertama bagi anak dalam mempelajari emosi. Kecerdasan emosi dapat diajarkan pada saat masih bayi melalui ekspresi wajah. Peristiwa emosional yang terjadi pada masa anak-anak akan melekat dan menetap secara permanen hingga dewasa kehidupan emosional yang dipupuk dalam keluarga sangat berguna bagi masa depan anak.

## **2. Faktor eksternal**

Faktor eksternal yaitu faktor yang datang dari luar individu dan mempengaruhi individu untuk mengubah sikap. Pengaruh luar dapat bersifat individu maupun kelompok. Misalnya antara individu kepada individu lain ataupun antara kelompok kepada individu maupun sebaliknya

### **2.2.4 Pengertian Generasi Z**

Generasi Z disebut juga iGeneration, generasi net atau generasi internet. Mereka memiliki kesamaan dengan generasi Y, tetapi mereka mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu seperti *browsing* dengan PC, dan mendengarkan musik menggunakan *headset*. Apapun yang dilakukan kebanyakan berhubungan dengan dunia maya. Sejak kecil mereka sudah mengenal teknologi dan akrab dengan gadget canggih yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap kepribadian mereka. Generasi Z memiliki karakteristik yang berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya.

Salah satu karakteristiknya yaitu generasi Z merupakan generasi social media. Generasi Z juga menyukai hal-hal instan seperti berbelanja online yang lebih cepat dan mudah (Santoso & Triwijayanti, 2018).

### 2.2.5 Karakteristik Generasi Z

#### 1. Fasih Teknologi, *tech-savvy, web-savvy, appfriendly generation*.

Mereka adalah “generasi digital” yang mahir dan gandrung akan teknologi informasi dan berbagai aplikasi komputer. Mereka dapat mengakses berbagai informasi yang mereka butuhkan secara mudah dan cepat, baik untuk kepentingan pendidikan maupun kepentingan hidup kesehariannya.

#### 2. Sosial.

Mereka sangat intens berinteraksi melalui media sosial dengan semua kalangan. Mereka sangat intens berkomunikasi dan berinteraksi dengan semua kalangan, khususnya dengan teman sebaya melalui berbagai situs jejaring, seperti: *FaceBook, twitter*, atau melalui SMS. Melalui media ini, mereka bisa mengekspresikan apa yang dirasakan dan dipikirkannya secara spontan.

#### 3. Ekspresif.

Mereka cenderung toleran dengan perbedaan kultur dan sangat peduli dengan lingkungan.

#### 4. *Multitasking*.

Mereka terbiasa dengan berbagai aktivitas dalam satu waktu yang bersamaan. Mereka bisa membaca, berbicara, menonton, atau mendengarkan musik dalam 2 waktu yang bersamaan. Mereka menginginkan segala sesuatunya dapat dilakukan dan berjalan serba cepat. Mereka tidak menginginkan hal-hal yang bertele-tele dan berbelit-belit.

5. Cepat berpindah dari satu pemikiran/pekerjaan ke pemikiran/pekerjaan lain (*fast switcher*)
6. Senang berbagi.

### **2.3 Hubungan Kecerdasan Emosi dengan *Phubbing***

*Phubbing* muncul karena akibat penggunaan *Smartphone* yang berlebihan, sehingga akan melahirkan tindakan yang acuh, cuek dan tidak adaptif terhadap lingkungan. *Phubbing* ini cenderung muncul pada kaum milenial. Hal ini ditegaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh Afdal dengan judul penelitiannya : An Analysis of *Phubbing* Behaviour: Preliminary research from counseling perspective. Dalam penelitian ini terungkap bahwa Seiring dengan kemajuan teknologi dan zaman yang semakin modern, cara berkomunikasi antar individu telah berubah. Individu berkomunikasi tidak lagi secara langsung dengan lawan bicara mereka, tetapi individu lebih suka berkomunikasi melalui media sosial dengan bantuan *Smartphone*.

Karadag (2016) mengartikan *phubbing* sebagai sebuah konsep tentang dinamika adiksi seseorang yang tidak lagi memiliki kesepanan dan menghargai orang lain, dengan lebih menyukai lingkungan virtual yang terdapat pada *Smartphone* daripada kehidupan nyata. Individu lebih senang berinteraksi atau berselancar di dunia maya dari pada berinteraksi dengan individu yang berada di dekatnya.

Menurut Zaphiris (2009), individu akan mengalami kesulitan ketika harus membagi konsentrasi bila dihadapkan dengan dua atau lebih tugas mental, sehingga saat menggunakan ponsel sambil melakukan komunikasi tatap muka

dapat mengalami distraksi. Komunikasi yang terganggu menjadi salah satu dampak dari *phubbing* (Dwyer, Kushlevb, & Dunn, 2017; Misra, 2014). Dampak lainnya misalnya kurangnya kepuasan komunikasi (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016; Dwyer, 2017; Roberts & David, 2016), kurangnya kualitas hubungan dan kebersamaan (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016 ; Przybylski & Weinstein, 2012), serta kesejahteraan psikologis yang tidak dapat dipenuhi .

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh mahasiswa Keperawatan Universitas Abdurrab, yaitu mayoritas pengetahuan remaja tentang *Phubbing* akibat kecanduan *Gadget* berada pada kategori cukup baik. Pengetahuan adalah hasil pengindraan manusia atau hasil tahu seseorang terhadap obyek melalui indra yang dimilikinya (mata, hidung, telinga, dan sebagainya) (Notoadmojo 2012). Hal yang di maksud tahu disini bahwa semakin sering individu ataupun seseorang mendapatkan informasi maka semakin tinggi pula pengetahuan yang di dapat.

Penelitian yang dilakukan oleh Lee (dalam Hanika, 2015) menyebutkan bahwa kehadiran fenomena *phubbing* lahir karena besarnya ketergantungan individu terhadap *Smartphone* dan internet. Jika pada umumnya kecanduan dihasilkan karena ketergantungan orang dalam mengkonsumsi minuman, obat atau zat tertentu, maka kecanduan terhadap *Smartphone* dihasilkan karena adanya ketergantungan manusia pada perangkat mesin tertentu. Orang lebih disibukkan dengan gadget atau *Smartphonena* dibandingkan harus berinteraksi dengan lawan bicara atau membangun hubungan dengan lingkungan.

Hal ini akan berdampak buruk bagi individu dan teman dalam relasi sosialnya seperti yang disampaikan oleh Chotpitayasunondh & Douglas (dalam Sifa, 2020) bahwa *Phubbing* berpotensi memiliki pengaruh pada interaksi sosial.

Efek yang dapat timbul dari *Phubbing* adalah berkurangnya perasaan memiliki sehingga dapat mempengaruhi persepsi kualitas komunikasi dan kepuasan dalam bersosial.

Pada penelitian ini, fenomena yang di angkat yaitu fenomena yang terjadi pada Generasi Z. Generasi Z adalah generasi yang dikenal setelah kelahiran tahun 1995. Generasi Z juga dikenal sebagai generasi “tunduk”, dikatakan generasi tunduk karena generasi inilah yang paling paham tentang kemajuan teknologi. Akibat dari kemajuan teknologipun, generasi ini mengabaikan lingkungan sekitar. Terutama pada remaja, peneliti memilih subyek usia 14 tahun sampai 20 tahun. Tak sedikit pada zaman saat ini remaja yang memiliki gadget, selain mengikuti zaman memiliki gadget merupakan salah satu pendukung gaya hidup sehari – hari. Namun, akibat dari hal tersebut Generasi Z mengabaikan lingkungan sekitar karena fokus terhadap gadget nya. Padahal, hal utama yang harus dilakukan bahkan diperoleh oleh remaja adalah perkembangan dalam lingkungan nya, yaitu interaksi sosial dengan teman sebaya atau sahabat.

Menurut Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dan Nielsen pada tahun 2017 memperlihatkan bahwa di Indonesia terdapat peningkatan penggunaan ponsel sebagai media bantu untuk mengakses internet. Di tempat umum pun makin kerap di temukan masyarakat yang mengakses internet seperti di transportasi umum (53%), kafe (51%), juga di acara konser music (24%).

Sebagai salah satu contoh kasus yang diangkat oleh peneliti pada sebuah tempat santai (*cafe*) terdapat 4 orang remaja yang 3 orang dari remaja tersebut berbincang – bincang, kemudian 1 orang dari kumpulan remaja tersebut sibuk

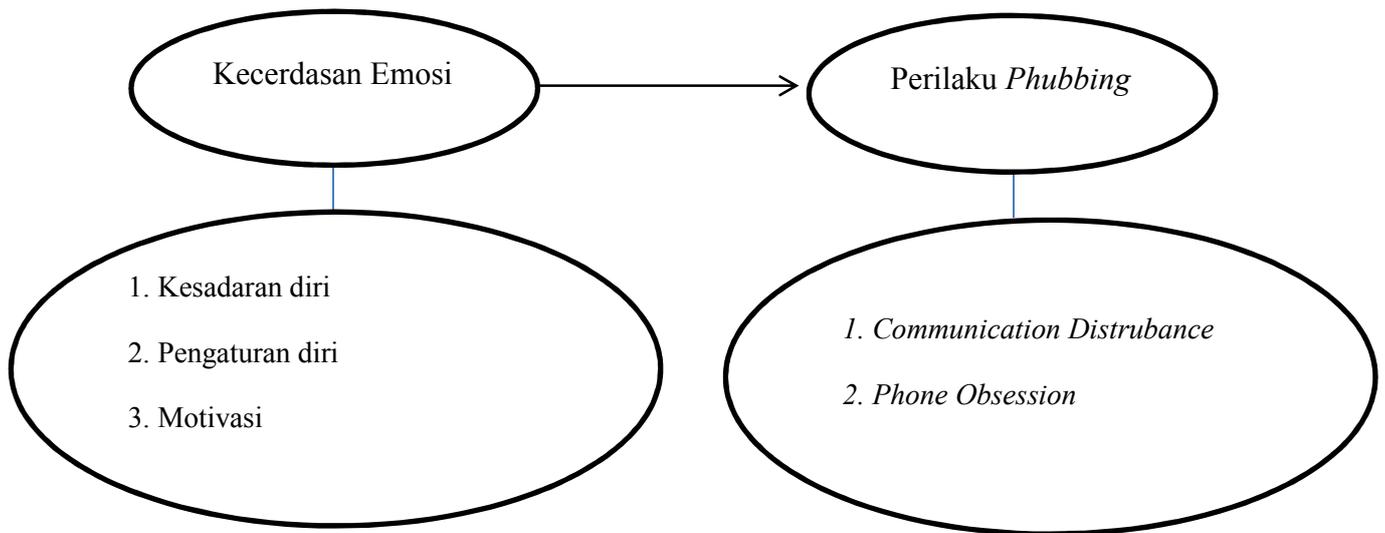
dengan *Smartphone* yang digenggamannya namun tetap mendengarkan perbincangan temannya.

Hal tersebut juga termasuk dalam situasi kurangnya pengontrolan diri dalam kumpulan remaja yang berada di tempat santai tersebut.

Pengontrolan diri salah satu bentuk dari kesadaran emosi, Emosi menjadi dasar bagi interaksi sosial, mengatur latar belakang untuk pertukaran interaksi, dan mempengaruhi pemberian respon. Penelitian telah membuktikan bahwa ekspresi emosi yang positif akan menghasilkan respon yang positif. Sebaliknya, ekspresi emosi yang negatif cenderung mendapatkan respon yang negatif dan membawa akhir bagi interaksi sosial (Lopes, 2005)

Kecerdasan Emosional merupakan kemampuan seseorang dalam mengatur emosi , mengontrol diri , memotivasi dirinya (Goleman, 2002). Dan, dalam penelitian ini ,remaja yang di pilih untuk menjadi subjek penelitian adalah Generasi Z remaja yang berusia 14 tahun sampai usia 20 tahun. Dimana Kecerdasan Emosi yang mereka miliki masih cenderung dipengaruhi oleh lingkungan sosial mereka.

## 2.4 Kerangka Konseptual



## 2.5 Hipotesis

Adapun Hipotesis dari penelitian ini adalah :

Ha : Terdapat Hubungan Positif Kecerdasan Emosional Terhadap *Phubbing* Pada Generasi Z

Ho : Tidak Terdapat Hubungan Positif Kecerdasan Emosional Terhadap *Phubbing* Pada Generasi Z

## Telaah Literatur

No	Penulis Jurnal	Judul Penelitian	Masalah	Topik/tujuan penelitian	variabel	Metode analisis	sample	temuan	Keterbatasan
1	Shirley Novendawati Wahyu Sitasari, Safitri M	KONTROL DIRI DAN PERILAKU <i>PHUBBING</i> PADA REMAJA DI JAKARTA	Kecanduan internet sebagian memediasi keterbukaan pikiran dan perilaku <i>phubbing</i> . Adapun invarian pengukuran di seluruh kelompok jenis kelamin, kesadaran, ekstraversi, emosi negatif, kecanduan internet, dan konstruksi perilaku <i>phubbing</i> mencapai invarian pengukuran penuh. Konstruksi keramahan menunjukkan	untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan perilaku <i>phubbing</i> .	Variabel bebas control diri , variabel terikat perilaku <i>phubbing</i>	Penelitian ini bersifat kuantitatif dengan teknik non probability sampling, pengambilan sampel menggunakan purposive sampling	remaja berusia 15-22 tahun, memiliki gawai dan aktif menggunakan gawai (penggunaan gawai lebih dari 5 jam/hari)	semakin tinggi rentang usia individu maka semakin baik kontrol dirinya. Kondisi ini dapat diduga usia seseorang berpengaruh terhadap pola pikir, pengaturan emosi, dan juga tindakan.	

			invariansi pengukuran parsial generasi milenial, saat ini kehidupan remaja tampak kurang seimbang, karena remaja lebih menyukai kesendirian dengan gawainya, fokus pada gawainya ketika bersosialisasi, acuh terhadap lingkungan sekitar						
2	Rina Sari Qurniawati, Yulfan Arif Nurohman	eWOM PADA GENERASI Z DI SOSIAL MEDIA		mengeksplorasi dan memvalidasi faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku eWOM negatif dan positif Generasi Z melalui media sosial. Penelitian ini memberikan	eWOM Pada Generasi Z	Metode pemilihan sampel (sampling) dalam penelitian ini dilakukan secara non probability dengan teknik purposive sampling.	Populasi pada penelitian ini adalah pelajar Kota Surakarta dan Salatiga yang lahir antara tahun 1996 sampai 2003. Jumlah responden	Terdapat pengaruh antara Pengguna Aktif Sosial Media pada Electronic Word of Mouth (EWOM). Dari hasil ini berarti Generasi Z yang merupakan pengguna aktif sosial media sering	Selain karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya, alasan utama pengambilan sampel dilakukan secara non probability

				<p>wawasan tentang apakah variabel pengguna aktif sosial media, pengaruh keluarga dan pengaruh teman berpengaruh terhadap perilaku eWOM</p>			<p>nya adalah 100 responden</p>	<p>membagikan pengalaman berbelanja dia di media sosial yang dia miliki. Tidak terdapat pengaruh keluarga yang signifikan pada Electronic Word of Mouth (eWOM). Mereka jarang membagikan pengalaman mereka kepada orang tua. Waktu senggang mereka digunakan untuk memegang telepon pintar mereka sehingga waktu komunikasi dengan keluarga juga menjadi lebih terbatas. Terdapat pengaruh teman sebaya yang signifikan terhadap Electronic Word</p>	<p>ialah karena dalam penelitian ini peneliti tidak memiliki list anggota populasi dari pelajar yang akan dijadikan sampel.</p>
--	--	--	--	---	--	--	---------------------------------	--	---

								of Mouth (eWOM). Bagi Generasi Z, penerimaan teman sebaya sangat penting karena mereka perlu merasa bahwa mereka miliki sesuatu, dan konsep diri mereka sebagian ditentukan oleh kelompok di mana remaja tersebut bersosialisasi.	
2	Soo Ting T'ng, Khee Hong Ho, Sew Kim Low	Are you “ <i>phubbing</i> ” me? The Determinants of <i>Phubbing</i> Behavior and Assessment of Measurement Invariance across Sex Differences	Kecanduan internet sebagian memediasi keterbukaan pikiran dan perilaku <i>phubbing</i> . Adapun invarian pengukuran di seluruh kelompok jenis kelamin, kesadaran, ekstraversi, emosi negatif,	untuk menyelidiki: (1) hubungan antara ciri-ciri kepribadian Lima Besar (yaitu, pikiran terbuka, kesadaran, ekstraversi, keramahan, dan emosi negatif), gaya koping (yaitu, berfokus pada masalah dan berfokus pada emosi),		mengadopsi survei cross-sectional dan desain penelitian korelasional	Data dikumpulkan dari mahasiswa sarjana di berbagai negara bagian di Malaysia. Seperti dilansir Kementerian Pendidikan Tinggi (2015), sebanyak 136.587	Data dikumpulkan menggunakan survei kertas dan pensil: Skala <i>Phubbing</i> , Tes Kecanduan Internet, Big Five Inventory, dan Kuesioner Gaya Mengatasi yang Disederhanakan. Emosional negatif, keterbukaan pikiran, dan	

			kecanduan internet, dan konstruksi perilaku <i>phubbing</i> mencapai invarian pengukuran penuh. Konstruksi keramahan menunjukkan invariansi pengukuran parsial.	kecanduan internet dan perilaku <i>phubbing</i> ; (2) peran mediasi kecanduan internet di antara hubungan-hubungan ini; dan (3) invariansi pengukuran antar kelompok jenis kelamin.			mahasiswa S1 terdaftar di Perguruan Tinggi Swasta, sedangkan 324.894 mahasiswa S1 terdaftar di PTN	kecanduan internet adalah penentu signifikan dari perilaku <i>phubbing</i> . Kecanduan internet sebagian memediasi keterbukaan pikiran dan perilaku <i>phubbing</i> . Dalam model pengukuran, reliabilitas komposit, validitas konvergen, dan validitas diskriminan dianalisis. Data menunjukkan bahwa semua konstruksi laten menunjukkan konsistensi internal yang baik, sebagaimana diindeks oleh keandalan komposit.	
--	--	--	---	---	--	--	--	---	--

3	Yeslam Al-Saggaf and Sarah B. O'Donnell	<i>Phubbing</i> : Perceptions, reasons behind, predictors, and impacts	kecanduan teknologi, seperti, kecanduan <i>Smartphone</i> , kecanduan SMS dan kecanduan media sosial, kebosanan, takut ketinggalan, dan kurangnya kontrol diri, semua perilaku <i>phubbing</i> diprediksi tetapi timbal balik itu, kecenderungan untuk terlibat dalam lebih dari satu tugas pada saat yang sama (multitasking) dan pemenuhan kebutuhan atau kepuasan yang mendesak dapat menjelaskan mengapa	memahami dampak <i>phubbing</i> pada orang, bagaimana orang memandang <i>phubbing</i> , apa alasan di balik <i>phubbing</i> orang dan apa yang memprediksi perilaku ini.	sangat bergantung pada sampel kecil mahasiswi, kekhawatiran serupa telah diungkapkan oleh orang dewasa yang lebih tua	penggunaan wawancara kualitatif, lebih disukai sebagai bagian dari studi fenomenologis. Sebuah studi kualitatif akan menawarkan deskripsi yang kaya tentang persepsi baik 'phubbed' dan 'phubber' serta alasan di balik <i>phubbing</i> orang. Selain itu, menggunakan wawancara kualitatif untuk memahami mengapa orang melakukan phub, dapat mengungkap prediktor baru perilaku <i>phubbing</i> .	Peserta usia kuliah dan peserta dewasa yang lebih tua (usia rata-rata adalah 71 tahun)	<i>Phubbing</i> juga ditemukan memiliki dampak negatif pada kualitas percakapan, perasaan terhubung, perhatian dan hubungan emosional <i>Phubbing</i> berdampak negatif pada percakapan antara phubber dan phubbee. Ketika <i>phubbing</i> terjadi selama percakapan, phubbee melaporkan merasa kurang terhubung dan menilai kualitas percakapan sebagai buruk.	
---	---	--	--	--	---	---	--	---	--

			orang terlibat dengan <i>Smartphone</i> mereka selama percakapan tatap muka dengan orang lain						
4	Noriksa Ratu Vetsera & Laras Sekarsih	Gambaran Penyebab Perilaku Phubbing Pada Pelanggan Restoran	Cenderung fokus menatap ponsel daripada melangsungkan komunikasi tatap muka termasuk ketika makan bersama di restoran	Menggambarkan penyebab pelanggan restoran melakukan phubbing serta persepsi pelanggan mengenai penyediaan intervensi sebagai alternative solusi untuk mengurangi perilaku phubbing	Pelanggan restoran	Menggunakan pendekatan kualitatif dan wawancara semi - terstruktur	20 orang pelanggan restoran dan 7 orang dari pihak penyedia jasa restoran	Factor yang menyebabkan perilaku phubbing dalam suasana makan bersama di restoran, yaitu obsesi terhadap ponsel, FoMo, dan kecanduan game.	

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Identifikasi Variabel Penelitian**

Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2010). Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Variabel Bebas (X) : Kecerdasan Emosi

Variabel Terikat (Y) : *Phubbing*

#### **3.2 Defenisi Operasional Variabel Penelitian**

##### **3.2.1 Kecerdasan Emosional**

Kecerdasan Emosi merupakan kemampuan individu untuk mengontrol perasaan, mengontrol diri baik pada diri sendiri maupun pada orang lain, memberikan motivasi pada diri sendiri, mengendalikan dorongan hati, dan mampu mengontrol emosinya. Dalam penelitian ini Kecerdasan Emosional akan diukur dengan skala yang terdiri dari aspek-aspek Kecerdasan Emosional seperti kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi, empati, dan keterampilan sosial. (Goleman, 2005).

##### **3.2.2 *Phubbing***

*Phubbing* merupakan sikap yang mengabaikan seseorang yang berinteraksi dengan orang lain dengan cara focus dengan *Handphone* yang berada digenggamannya. Dalam penelitian ini , *Phubbing* akan diukur dengan skala yang terdiri dari 2 aspek *Phubbing* yaitu gangguan komunikasi (*Communication Distrubance*) dan Obsesi terhadap *Handphone* (*Phone Obsession*), (Karadag, 2015)

### **3.3 Subjek Penelitian**

Subjek yang dipilih dalam penelitian ini adalah Generasi Z, yaitu remaja dengan usia 15 tahun sampai dengan 24 tahun yang bejenis kelamin laki – laki dan perempuan.

### **3.4 Populasi dan Sampel**

#### **3.4.1 Populasi**

Populasi sebagai kelompok subjek yang dikenai generalisasi hasil penelitian , Azwar (2009). Dalam penelitian ini, karakteristik populasi yaitu remaja dengan usia 15 tahun sampai dengan remaja dengan usia 24 tahun yang berada di Kota Pematangsiantar.

#### **3.4.2 Sampel**

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2018). Teknik pengambilan sampel ini merupakan jenis *Non Probability Sampling* yaitu, *Accidental Sampling* yaitu dengan penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2012).

Peneliti dalam menentukan populasi dengan menggunakan metode populasi Isaac dan Michael. Dan teknik pengambilan data dengan melakukan pengisian kuesioner dan wawancara secara langsung pada remaja. Dengan perhitungan  $N = 46.796$  pada tingkat sampling error 10% sehingga jumlah yang diteliti sebanyak 269 responden (remaja).

Peneliti menyebarkan kuesioner online di 8 Kecamatan yaitu, Kecamatan Siantar Barat, Kecamatan Siantar Timur, Kecamatan Siantar Utara, Kecamatan Siantar Selatan, Kecamatan Siantar Marihat, Kecamatan Siantar Sitalasari, Kecamatan Siantar Martoba dan Kecamatan Siantar Simaribun.

Adapun jumlah penduduk Kota Pematangsiantar berdasarkan usia yaitu usia 15 tahun sampai 19 tahun sebanyak 23.890 dan usia 20 tahun sampai 24 tahun sebanyak 21.981 penduduk (sumber: Badan Pusat Statistik Kota Pematangsiantar, 2020).

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan skala Psikologi yaitu Kuesioner.

Proses penyebaran skala ini menggunakan media *Google Form* dalam pelaksanaannya. Peneliti juga menggunakan skala jenis *likert* dalam pengembangan alat ukurnya khususnya dalam skala Kecerdasan Emosi dan *Phubbing*. Skala *likert* adalah teknik mengukur dimana subjek diminta untuk mengindikasikan tingkat kesetujuan atau ketidaksetujuan mereka terhadap masing-masing pernyataan (Noor, 2011).

Menurut Sugiyono (2015) Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data dimana partisipan atau responden mengisi pernyataan pernyataan yang sesuai dengan responden. Dan dalam skala tersebut , terdapat terdiri dari 4 jawaban alternatif , yaitu Sangat

Setuju (SS), Setuju (S) , Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Dengan kriteria penilaian yang bergerak dari angka 4, 3, 2, 1 untuk jawaban Favorable dan 1, 2, 3, 4, untuk jawaban Unfavorable.

Terdapat dua alat ukur Psikologi yang digunakan sebagai instrument dalam penelitian ini, yaitu:

1. Skala Kecerdasan Emosi

Skala Kecerdasan Emosi disusun dalam bentuk skala Likert yang disusun berdasarkan aspek yang kemukakan oleh Goleman (2015) berupa Kesadaran diri, Pengaturan diri, Motivasi, Empati dan Keterampilan Sosial. Skala ini disusun terdiri dari 40 item dimana 20 item ditujukan untuk menilai perasaan negatif dan 20 item ditujukan untuk perasaan positif.

2. Skala *Phubbing*

Alat ukur disusun berdasarkan aspek *Phubbing* yang dikemukakan oleh Karadag (2015) yaitu Gangguan Komunikasi (*Communication Distrubance*) dan Obsesi terhadap *handphone* (*Phone Obsession*). Instrument skala ini disusun terdiri atas 28 item dimana 14 item ditujukan untuk perasaan negatif dan 14 ditujukan untuk menilai perasaan positif.

### **3.6 Pelaksanaan Penelitian**

Adapun prosedur penelitian ini terdiri dari dua tahapan yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan.

#### **3.6.1 Tahap Persiapan Penelitian**

##### **A. Pembuatan Alat Ukur**

Penelitian ini menggunakan alat ukur berbentuk skala yang disusun dan dikembangkan oleh peneliti. Skala Kecerdasan Emosi dikembangkan oleh peneliti menggunakan skala yang disusun oleh Goleman (2005) dengan bantuan dan arahan dari dosen pembimbing. Sedangkan skala *Phubbing* disusun berdasarkan aspek-aspek yang diungkapkan oleh Karadag (2015) yang terdiri atas *Communication Distrubance* dan *Phone Obsession* sendiri terdiri atas 28 item. Item-item pernyataan tersebut kemudian disusun menjadi instrument uji coba seperti dibawah ini :

**Blueprint Kecerdasan Emosi Sebelum Uji Coba**

no	aspek	indikator	Aitem		jumlah
			favo	unfavo	
1	Kesadaran Diri	Mengenali perasaan ketika terjadi sesuatu, mengetahui penyebab emosi	1*,2,3,4	21,22,23,24	8
2	Pengaturan Diri	Menangani perasaan, kemampuan untuk menghibur diri sendiri, kemampuan untuk menyelesaikan masalah.	5*,6,7,8	25,26,27,28	8
3	Motivasi	Menahan diri terhadap kepuasan, mengendalikan dorongan hati, perasaan motivasi yang positif, keyakinan diri.	9,10,11,12	29*,30,31,32	8
4	Empati	mampu menerima keberadaan orang lain,	13,14*,15*,16	33,34,35,36	8

		peka terhadap perasaan orang lain, mampu mendengarkan orang lain.			
5	Ketrampilan Sosial	Keterampilan dalam berkomunikasi, mampu membina hubungan dengan baik.	17,18,19,20*	37,38,39,40	8
<b>Jumlah</b>					<b>40</b>

*Catatan : angka yang diberikan (\*) merupakan aitem gugur*

#### **Blueprint Phubbing Sebelum Uji Coba**

No	Aspek	indikator	item		jumlah
			favo	unfavo	
1	Communication Distrubance	Menerima atau melakukan panggilan telepon ketika sedang berkomunikasi	1,2	15,16*	4
		Membalas pesan singkat ketika berkomunikasi	3,4	17*,18*	4
		Mengirim pesan singkat ketika berkomunikasi	5,6	19*,20*	4
		Mengecek notifikasi media sosial ketika sedang berkomunikasi	7,9	21,22*	4
		Kelekatan terhadap ponsel	9,10	23*,24*	4
2	Phone Obsession	Cemas ketika jauh dari	11,12	25,26*	4

		ponsel			
		Kesulitan dalam mengatur penggunaan ponsel	13,14	27,28*	4
Jumlah					28

*Catatan : angka yang diberikan (\*) merupakan aitem gugur*

Instrumen skala tersebut telah divalidasi oleh suatu panel ahli atau *expert reviewer* dengan latar belakang profesi yang sesuai. Para ahli yang menilai instrumen yang peneliti gunakan, memiliki latar belakang sebagai dosen pembimbing 1 peneliti pada jurusan Psikologi Universitas HKBP Nommensen Medan dengan Bapak Freddy Butar-butar, M.Psi., Psikolog dan Dosen Pembimbing 2 Ibu Dr. Nenny Ika Putri, M.Psi., Psikolog dengan pendidikan terakhir Doktor (S3).

## **B. Uji Coba Alat Ukur**

Setelah alat ukur disusun, pada tahap selanjutnya yaitu dengan melakukan uji coba alat ukur. Uji coba alat ukur dilakukan untuk menguji apakah alat ukur validitas dan reliabilitas yang digunakan dalam penelitian. Peneliti melakukan uji coba alat ukur pada tanggal 1-2 Oktober 2021 pada 60 responden dengan respondennya yaitu remaja berusia dengan rentang usia 15 tahun – 24 tahun, yang berada di *cafe* Kota Pematangsiantar. Penelitian ini dilakukan peneliti dengan memberikan skala secara online dalam bentuk *google form* kepada subjek.

Setelah pengumpulan data uji coba selama dua hari, data akhirnya terkumpul kemudian di-input ke dalam program SPSS 22.0 *for windows* untuk melakukan prosedur analisis sederhana, yaitu untuk mengetahui koefisien reliabilitas dan uji analisis daya diskriminasi item.

Dalam melakukan uji diskriminasi item, sebelumnya peneliti melakukan uji validitas isi berdasarkan pada penilaian para ahli terhadap instrument Kecerdasan Emosi dan *Phubbing*. Uji

validitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah instrumen atau alat ukur yang digunakan valid, yaitu dapat mengukur apa yang hendak diukur.

### **3.6.2 Tahap Pelaksanaan**

Proses pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan cara menyebarkan skala secara online yang disusun melalui *google form*. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada tanggal 3-6 Oktober 2021 selama 3 hari berturut-turut.

## **3.6 Analisis Data**

Data penelitian ini diolah dan dianalisis dengan menggunakan statistic inferensial. Analisis inferensial dilakukan dengan menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji korelasi Pearson Product Moment. Sebelum melakukan uji hipotesis pertama dilakukan adalah dengan menguji asumsi yaitu uji normalitas dan linearitas dan dilanjutkan dengan uji hipotesis data.

Data penelitian dianalisis menggunakan perhitungan statistic dengan bantuan Software Program for School Science versi 22.0 for windows. Sebelum data di analisis, maka terlebih dahulu peneliti melakukan uji asumsi pada data penelitian , yang meliputi :

### **3.6.1 Uji Normalitas**

Uji normalitas dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, dengan pengujian ini dapat diketahui data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Apabila nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data tersebut berdistribusi normal dan begitu juga sebaliknya.

Apabila nilai signifikansinya  $<0,05$  maka dapat dikatakan bahwa distribusi data tidak normal. Dan untuk melakukan pengujian, peneliti menggunakan program SPSS for Windows Release 22.0

### **3.6.2 Uji Linearitas**

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji linearitas biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear. Pengujian dapat dilakukan dengan software Statistical Product (SPSS) for windows versi 22.0. dan data dikatakan berdistribusi normal jika  $p>0.05$ .

### **3.6.3 Uji Hipotesis**

Uji hipotesa dilakukan untuk mengetahui Hubungan Kecerdasan Emosional Terhadap *Phubbing* pada Generasi Z. Tujuan dari uji hipotesa adalah mengumpulkan bukti yang berupa data- data dalam menentukan keputusan apakah menolak atau menerima kebenaran dari pertanyaan atau asumsi yang dibuat, apabila hasil uji normalitas dan uji linearitas signifikan.

Jika Sig  $>0,05$  maka Ho Diterima

Jika Sig  $<0,05$  maka Ho Ditolak.