

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi membantu memajukan umat manusia dengan membuat hal-hal kehidupan keseharian menjadi lebih efisien. Kemajuan tersebut membuat perubahan besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang dan aspek kehidupan. Kehadiran *smartphone* dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Terlepas dari itu, kehadiran *smartphone* menjadikan masyarakat dan generasi muda sebagai kelompok yang paling rentan karena aksesibilitas dan kecanduan mereka pada *smartphone* membuat perubahan perilaku terhadap orang-orang disekitarnya. Kehadiran *smartphone* yang berguna sebagai alat berkomunikasi mendukung terjadinya perubahan tersebut.

Jika dilihat, saat ini orang-orang di sekitar kita tidak dapat lepas dari *smartphone*-nya. Masyarakat cenderung selalu membawa *smartphone*-nya kemanapun dan kapanpun. *Smartphone* memungkinkan manusia untuk berkomunikasi dengan siapa saja di mana saja, memfasilitasi interaksi sosial dengan orang-orang yang sangat dekat, atau di sisi lain dunia. Namun, meskipun ada keuntungan nyata dalam menyatukan orang - orang, *smartphone* terkadang dapat membuat orang terpisah (Turkle, 2012). Dengan kehadiran *smartphone* mengakibatkan perubahan pada pola perilaku orang – orang di sekitar kita, yaitu bagaimana ketika sedang berbicara dengan teman dan *smartphone* kita bergetar, dan kita teralihkan saat sedang berbincang - bincang untuk membalas pesan tersebut. Saat kita bermain *game* atau memeriksa *e-mail* di meja makan saat bersama keluarga. Secara khusus, orang – orang sering mengabaikan orang lain dengan siapa mereka berinteraksi secara fisik untuk menggunakan *smartphone* mereka sebagai gantinya. Dan muncul fenomena dengan istilah baru yaitu *phubbing*, tampaknya telah menjadi normatif dalam komunikasi sehari-hari (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016).

Phubbing adalah istilah yang diciptakan sebagai bagian dari kampanye oleh Kamus Macquarie untuk menggambarkan kebiasaan mengabaikan seseorang dengan ponselnya. Kata "*phubbing*" pertama kali dijelaskan oleh Direktur Account Grup McCann Adrian Mills, yang bekerja dengan David Astle. Istilah ini telah muncul di media di seluruh dunia dan dipopulerkan oleh kampanye *Stop Phubbing* yang dibuat oleh McCann (Wikipedia). *Phubbing* adalah gabungan dari kata "*phone*" dan "*snubbing*", menurut Haigh (2015) diartikan sebagai tindakan menyakiti orang lain dalam interaksi sosial karena lebih berfokus pada *smartphone*-nya. Karadag, et, al (2015) menyebutkan bahwa *Phubbing* dapat dijelaskan sebagai individu yang melihat *smartphone*-nya saat berbicara dengan orang lain, sibuk dengan *smartphone*-nya dan mengabaikan komunikasi interpersonalnya.

Istilah ini awalnya diciptakan dalam kampanye oleh Kamus Macquarie untuk mewakili masalah penyalahgunaan *smartphone* yang semakin meningkat dalam situasi sosial (Pathak, 2013). Dalam interaksi sosial, "*phubber*" dapat didefinisikan sebagai orang yang mulai *phubbing* teman atau keluarganya, dan "*phubbee*" dapat didefinisikan sebagai orang yang merupakan penerima perilaku *phubbing*. *Phubbing* memiliki elemen penting dari pengucilan sosial di mana seseorang diabaikan oleh orang lain - sementara mereka tetap berada di hadapan orang tersebut, mereka tetap tertutup dari interaksi sosial. Seperti bentuk-bentuk pengucilan lainnya, orang mungkin meng-*phub* orang lain baik secara sengaja atau tanpa sadar mereka melakukannya. Selain itu, fitur dan karakteristik *phubbing*, seperti mengalihkan kontak mata, dapat ditafsirkan lebih lanjut (atau disalahartikan) sebagai pemberian "*silent treatment*", atau ditolak secara sosial.

1.2 Masalah Penciptaan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Perkembangan teknologi saat ini sangat terasa sekali, terutama dalam perubahan pola perilaku, kebiasaan dan kehidupan masyarakat. Berkembangnya teknologi yang semakin hari semakin canggih, khususnya dengan kemunculan *smartphone* dan internet mengakibatkan perubahan tersebut.

Hal tersebut mendorong masyarakat menjadikannya suatu bagian dalam kehidupan sehari-hari, dan *smartphone* telah menjadi cara bagi masyarakat untuk terhubung secara *online*, sementara secara bersamaan memutuskan hubungan di kehidupan nyata. Di sini semua menatap ponsel masing-masing, mencoba berinteraksi dengan orang-orang. Dan di situlah, orang-orang sekitar kita, menatap bagian belakang ponsel yang sedang kita tatap, contohnya pada saat hendak keluar untuk makan malam bersama sekelompok teman atau keluarga dan kita semua melihat *smartphone*-nyasendiri-sendiri, mengirim pesan kepada orang lain, atau tidak terlibat dengan grup karena *smartphone* telah menjadi perhatian utama. Atau saat pergi ke taman bermain atau pantai bersama keluarga dan alih-alih menarik, kita mengambil foto dengan *smartphone* dan mempostingnya ke Facebook, Instagram, Snapchat, dan Twitter. Kemudian kita kembali dari platform ke platform menunggu notifikasi bahwa foto kita diperhatikan oleh orang lain. Tak memungkiri bahwa hampir setiap orang melakukan hal tersebut. Hal tersebut merupakan salah satu contoh dari fenomena *phubbing*. Dan fenomena tersebut membuat seseorang mungkin merasa ditolak, ditinggalkan, dan tidak penting oleh orang yang mem-*phubbing*nya.

1.2.2 Pembatasan Masalah

Agar tidak menyimpang dan mengambang dari tujuan semula direncanakan, maka penulis menetapkan batasan-batasan yaitu mengangkat fenomena *phubbing* yang terjadi di masyarakat khususnya di sekitar penulis.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan penulis, rumusan masalah dalam proses penciptaan adalah sebagai berikut:

- Bagaimana penulis dapat menampilkan sifat kebersamaan yang semu dalam fenomena *phubbing* pada *visual* karya?
- Bagaimana penulis dapat menyampaikan gagasan fenomena *phubbing* pada karya seni?

1.3 Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan penciptaan oleh penulis yaitu:

- Untuk menyampaikan kepada *audience* tentang bagaimanafenomena *phubbing* berdampak kepada interaksi dengan orang – orang terdekat.
- Untuk mengaplikasikan karya seni sebagai media penyampaian gagasan tentang fenomena *phubbing* pada lingkungan orang – orang terdekat.

1.4 Manfaat Penciptaan

1.4.1 Manfaat Akademis

Dengan adanya penciptaan karya seni yang membahas tentang *Phubbing* yang terjadi di masyarakat, diharapkan mampu menjadi referensi dan inspirasi bagi sesama mahasiswa yang menempuh pendidikan di bidang seni rupa maupun di bidang lainnya dan para seniman yang lebih luas.

1.4.2 Manfaat Non – Akademis

Dengan adanya penciptaan karya yang membahas tentang *Phubbing* yang terjadi di masyarakat luas, diharapkan karya penulis dapat menyadarkan para *audience* tentang interaksi pada individu dan kelompok atau masyarakat akibat dari fenomena *phubbing*.

1.5 Metode Penciptaan

Adapun metode – metode yang di terapkan penulis dalam proses penciptaan adalah sebagai berikut:

- Pengumpulan data dari artikel – artikel, buku dan jurnal.
- Eksplorasi visual yang berkesinambungan dengan ide gagasan

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi latar belakang penciptaan, masalah penciptaan berupa identifikasi masalah, pembatasan masalah, dan perumusan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, metode penciptaan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN

Pada Bab II berisi kajian pustaka (teoritik), seniman referensi, dan tema.

BAB III KONSEP PENCIPTAAN, PROSES PENCIPTAAN DAN VISUALISASI KARYA

Pada Bab III berisi konsep penciptaan, proses penciptaan, dan visualisasi karya.

BAB IV KESIMPULAN

Pada bab IV berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian dan penciptaan yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi daftar dari pustaka yang dijadikan rujukan dalam teks yang sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah, kemutakhiran, dan kandungan materi yang relevan dengan topik.