

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK**

**PENGARUH PERILAKU PHUBBING TERHADAP MUNCULNYA
TINDAKAN PENJAMBRETAN HANDPHONE DI JALANAN
(STUDI KASUS PADA KORBAN INISIAL AG, AL, DF, TA, DAN KR)**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu
Program Studi Kriminologi
Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik
Universitas Islam Riau



OLIVIA MEYZELA
NPM : 177510461

**PROGRAM STUDI KRIMINOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

2021

PERSETUJUAN TIM PEMBIMBING

Nama : Olivia Meyzela
Npm : 177510461
Program Studi : Kriminologi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Pengaruh Perilaku Phubbing terhadap Munculnya Tindakan
Penjambretan Handphone di Jalanan (Studi Kasus pada Korban inisial
AG, AL, DF, TA dan KR)

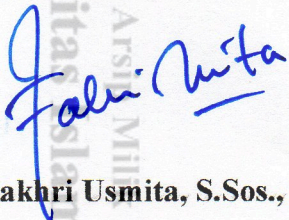
Format sistematika dan pembahasan masing-masing bab dan sub-sub dalam usulan penelitian ini telah dipelajari dan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan - ketentuan normatif dan kriteria metode penelitian ilmiah, oleh karena itu dinilai layak serta dapat disetujui untuk disidangkan dengan tujuan ujian skripsi.

Pekanbaru, 5 Juli 2021

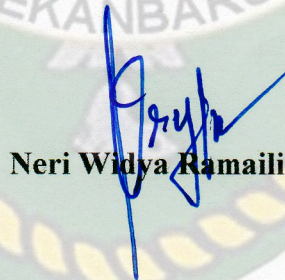
Turut Menyetujui,

Ketua Program Studi Kriminologi

Pembimbing



Fakhri Usmita, S.Sos., M.Krim



Neri Widya Ramailis, S.Sos., M.Krim

PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Nama : Olivia Meyzela
NPM : 177510461
Program Studi : Kriminologi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Pengaruh Perilaku Phubbing terhadap Munculnya Tindakan Penjambretan Handphone di Jalanan (Studi Kasus pada Korban inisial AG, AL, DF, TA dan KR)

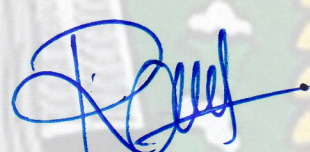
Naskah skripsi ini secara keseluruhan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan normatif dan kriteria metode ilmiah oleh karena itu Tim Penguji Ujian Komprehensif Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik dapat menyetujui dan menerimanya untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana.

Pekanbaru, 05 Juli 2021

Tim Penguji
Sekretaris

Ketua Tim Penguji


Neri Widya Ramailis, S.Sos., M.Krim


Riky Novarizal, S.Sos., M.Krim

Anggota


Abdul Munir S.Sos., M.Krim

Notulen


Rio Tutrianto M.Krim

Mengetahui,
Wakil Dekan I


Indra Safri, S.Sos., M.Si

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FISIPOL UNIVERSITAS ISLAM RIAU
NOMOR : 555/UJR-FS/KPTS/2021
TENTANG TIM PENGUJI UJIAN KOMPREHENSIF SKRIPSI MAHASISWA**

DEKAN FISIPOL UNIVERSITAS ISLAM RIAU

- Menimbang** : 1. Bahwa untuk mengevaluasi tingkat kebenaran penerapan kaidah dan metode penelitian ilmiah dalam naskah Skripsi Mahasiswa maka dipandang perlu untuk diuji dalam forum ujian komprehensif.
2. Bahwa Tim Penguji dimaksud perlu ditetapkan dengan Surat Keputusan Dekan.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor: 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor: 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi;
3. SK. Mendiknas RI Nomor 045/U/2002 tentang Kurikulum Inti Pendidikan Tinggi;
4. SK Rektor UIR Nomor: 344/UJR/KPTS/2015 tentang Kurikulum Fisipol UIR;
5. SK Rektor UIR Nomor: 391/UJR/KPTS/2020, tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Dekan Fakultas dan Direktur Pascasarjana UIR masa bakti 2020-2024.
- Memperhatikan** : Rekomendasi Ketua Jurusan/Ketua Program Studi dan Wakil Dekan Bidang Akademik (WD.I) tentang Usulan Tim Penguji Ujian Komprehensif Skripsi Mahasiswa.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** : 1. Dosen Tim Penguji Ujian Komprehensif Skripsi Mahasiswa atas nama yang tersebut dibawah ini :

Nama : Olivia Meyszela
N P M : 177510461
Program Studi : Kriminologi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S.1)
Judul Skripsi : Pengaruh Perilaku Phubbing Terhadap Munculnya Tindakan Penjambretan Handphone Di Jalanan (Studi Kasus Pada Korban Inisial AG,AL,DF,TA dan KR).

Struktur Tim :

- | | |
|--|--------------------------------------|
| 1. Nery Widya Ramailis, S.Sos., M.Krim | Sebagai Ketua merangkap Penguji |
| 2. Riky Novarizal, S.Sos., M.Krim | Sebagai Sekretaris merangkap Penguji |
| 3. Abdul Munir, M.Krim | Sebagai Anggota merangkap Penguji |
| 4. Rio Tutrianto, M. Krim | Sebagai Notulen |
2. Tim Penguji melaksanakan tugas dan mengisi serta menandatangani berkas ujian sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan Fakultas.
3. Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan dengan ketentuan apabila terdapat kekeliruan segera ditinjau kembali.

Ditetapkan di : Pekanbaru
Pada Tanggal : 08 April 2021
Dekan,

Dr. Syahrul Akmal Latif, M.Si.
NPK. 0802102337

Tembusan Disampaikan Kepada :

1. Yth. Bapak Rektor UIR
2. Yth. Sdr. Ka. Biro Keuangan UIR
3. Yth. Ketua Prodi Kriminologi
4. A r s i p (*sk.penguji.kri.baru*)





UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

=====

BERITA ACARA UJIAN KONPREHENSIF SKRIPSI

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau Nomor: 555/UIR-FS/KPTS/2021 tanggal 07 April 2021 maka dihadapan Tim Penguji pada ini, Kamis tanggal 08 April 2021 jam 13.30 – 14.30 Wib, bertempat di ruang sidang Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau Pekanbaru telah dilaksanakan ujian konprehensif skripsi atas mahasiswa:

Nama : Olivia Meyszela
NPM : 177510461
Program Studi : Kriminologi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S.1)
Judul Skripsi : Pengaruh Perilaku Phubbing Terhadap Munculnya Tindakan Penjambretan Handphone Di Jalanan (Studi Kasus Pada Korban Inisial AG,AL,DF,TA dan KR).
Nilai Ujian : Angka : " 85.1 " ; Huruf : " A "
Keputusan Hasil Ujian : Lulus / Tidak Lulus / Ditunda
Tim Penguji :

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Nery Widya Ramailis, S.Sos., M.Krim	Ketua	1. 
2.	Riky Novarizal, S.Sos., M.Krim	Sekretaris	2. 
3.	Abdul Munir. M.Krim	Anggota	3. 
4.	Rio Tutrianto, M. Krim	Notulen	4. 

Pekanbaru, 08 April 2021
An. Dekan,


Indra Safri, S.Sos, M.Si
Wakil Dekan I Bid. Akademik

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK

PENGESAHAN SKRIPSI

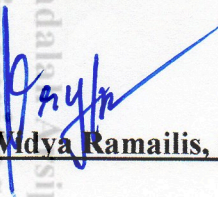
Nama : Olivia Meyzela
Npm : 177510461
Program Studi : Kriminologi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Pengaruh Perilaku Phubbing terhadap Munculnya Tindakan Penjambretan Handphone di Jalanan (Studi Kasus pada Korban Inisial AG, AL, TA, dan KR)

Naskah skripsi ini benar telah dilakukan perbaikan dan penyempurnaan oleh mahasiswa yang bersangkutan sesuai dengan koreksi dan masukan Tim Penguji dan dinilai memenuhi persyaratan administratif, oleh karena itu dapat disahkan sebagai sebuah Karya Ilmiah.

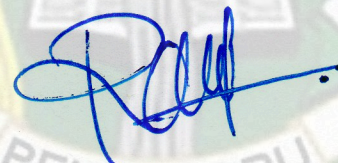
Pekanbaru, 05 Juli 2021

Tim Penguji
Sekretaris

Ketua Tim Penguji

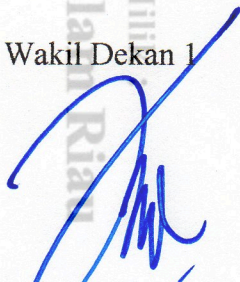


Neri Widya Ramailis, S.Sos., M.Krim



Riky Nozarizal, S.Sos., M.Krim

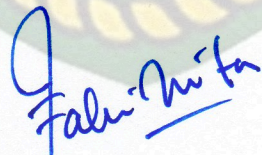
Turut Menyetujui.



Wakil Dekan 1

Ka. Prodi Kriminologi

Indra Safri, S.Sos., MSi



Fakhri Usmita, S.Sos., M.Krim

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dimulai dengan *Alhamdulillah* *rabbi'l'alamin*, peneliti berucap syukur yang begitu mendalam untuk Allah SWT, karena berkat karunia kesehatan dan petunjuk dari Dia lah yang menuntun Peneliti untuk dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PENGARUH PERILAKU PHUBBING TERHADAP MUNCULNYA TINDAKAN PENJAMBRETAN HANDPHONE DI JALANAN”**. Kemudian shalawat dan salam untuk junjungan alam Muhammad SAW atas semua usahanya terdahulu.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat yang Peneliti harus selesaikan dalam mendapatkan gelar kesarjanaannya dalam program studi Kriminologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik di Universitas Islam Riau. Penulis sadari juga bahwa naskah Skripsi ini bukanlah hasil jerih payah sendiri, akan tetapi juga berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak baik moral maupun materil. Oleh karena itu penulis untuk ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Syafrinaldi, SH., MCL selaku Rektor Universitas Islam Riau.
2. Bapak Dr. Syahrul Akmal Latif, M. Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau.
3. Bapak Fakhri Usmita, M. Krim selaku Ketua Program Studi Kriminologi Universitas Islam Riau.
4. Ibu Neri Widya Ramailis, M. Krim sebagai pembimbing yang telah banyak memberikan masukan, bimbingan dan meluangkan waktu dan pemikiran demi kesempurnaan penulisan skripsi kepada penulis.
5. Bapak-bapak dan Ibu-ibu Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau yang telah berjasa dalam memberikan ilmunya kepada penulis, Terkhususnya Bapak dan Ibu Program Studi Kriminologi.

6. Bapak-bapak dan Ibu-ibu Tata Usaha Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau yang telah berjasa membantu melayani segala keperluan dan kelengkapan administrasi penulis.
7. Ayahanda Khairyadi dan Almarhum Ibunda Darmawati dan Ibu Salha yang penulis cintai yang selalu memberikan doa dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan usulan penelitian ini. Terima kasih atas jerih payah dan doa restu yang tidak ternilai serta memberikan motivasi dan limpahan kasih sayang yang tiada hentinya.
8. Kakak penulis Ryonda Detta Riyu, Endah Sari dan Adik Penulis Indri Maulida Putri yang selalu memberikan dukungan moril maupun materil kepada penulis.
9. Sahabat-sahabat penulis Aji Pamungkas Prasetyo Harmoko, Anggun Anggita Leysita, Kartika Ratnasari, Malahayati Melta, Ivo Herawati, yang telah memberikan semangat dan motivasi kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
10. Seluruh senior kriminologi yang telah banyak membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
11. Kepada seluruh teman-teman kelas Kriminologi C angkatan 2017 yang telah memberikan semangat dan motivasi agar penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan tepat waktu.

Akhir kata penulis berharap semoga Allah SWT dapat membalas kebaikan semua pihak yang terlibat dalam membantu juga penulis berharap agar skripsi ini dapat membawa manfaat bagi pengembangan pengetahuan dan bermanfaat bagi kita semua. Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pekanbaru, 15 Maret 2021
Penulis,

Olivia Meyzela

SURAT PERNYATAAN

Saya mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau peserta skripsi yang bertanda tangan dibawah ini.

Nama : Olivia Meyzela
NPM : 177510461
Jurusan : Kriminologi
Program Studi : Kriminologi
Program Pendidikan : Strata Satu (SI)
Judul Skripsi : Pengaruh Perilaku *Phubbing* Terhadap Munculnya Tindakan Penjambretan Handphone di Jalanan (Studi Kasus Pada Empat orang Korban Inisial AG, AL, DF, TA dan KR).

Atas naskah yang didaftarkan pada skripsi ini beserta seluruh dokumen persyaratan yang melekat padanya dengan ini saya menyatakan.

1. Bahwa, naskah skripsi ini adalah benar hasil karya saya sendiri (tidak karya plagiat) yang saya tulis sesuai dan mengacu kepada kaidah-kaidah metode penelitian ilmiah dan penelitian karya ilmiah.
2. Bahwa, keseluruhan persyaratan administratif, akademik dan keuangan yang melekat padanya benar telah saya penuhi sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh Fakultas dan Universitas.
3. Bahwa, apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti secara sah bahwa saya ternyata melanggar atau belum memenuhi sebagian atau keseluruhan atas pernyataan butir 1 dan 2 tersebut diatas, maka saya menyatakan bahwa bersedia menerima sanksi pembatalan hasil ujian skripsi yang telah saya ikuti serta sanksi lainnya sesuai dengan ketentuan Fakultas dan Universitas serta hukum negara RI

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa tekanan dan pihak manapun juga.

Pekanbaru, 15 Maret 2021
Pelaku Pernyataan



Olivia Meyzela
Olivia Meyzela

DAFTAR ISI

Halaman

PERSETUJUAN TIM PEMBIMBING	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING
LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI
SK TIM PENGUJI.....
BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI.....
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
KATA PENGANTAR.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	15
1.3. Pertanyaan Penelitian	17
1.4. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian	17
BAB II STUDI KEPUSTAKAAN DAN KERANGKA PEMIKIRAN	
2.1. Studi Kepustakaan.....	20
2.1.1. Konsep Pengaruh	20
2.1.2. Konsep Perilaku	21
2.1.3. Konsep <i>Phubbing</i>	22
2.1.4. Konsep Penjambretan.....	22
2.1.5. Konsep Handphone	24
2.1.6. Konsep Korban	24
2.1.7. Konsep Jalanan	25
2.1.8. Konsep <i>Street Crime</i>	25
2.2. Penelitian Terdahulu	26
2.3. Landasan Teori.....	30
2.3.1. <i>Lifestyle exposure theories</i>	30
2.3.2. Teori Aktivitas Rutin	31
2.4. Kerangka Pemikiran.....	33
2.5. Konsep Operasional	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1. Tipe Penelitian	37
3.2. Metode Penelitian	38
3.3. Lokasi Penelitian.....	40

3.4. Key Informan dan Informan.....	40
3.5. Jenis Sumber Data.....	42
3.6. Teknik Pengumpulan Data.....	42
3.7. Teknik Analisa Data.....	43
3.8. Jadwal Penelitian.....	45
BAB IV GAMBARAN UMUM DAERAH PENELITIAN	
4.1. Sejarah Singkat Kota Semarang.....	46
4.2. Keadaan Geografis Kota Semarang	47
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
5.1. Persiapan Penelitian	49
5.2. Hasil Penelitian	50
5.3. Hasil Wawancara	51
5.4. Pembahasan.....	57
5.4.1. Analisa dengan <i>Lifestyle Exposure Theory</i>	58
5.4.2. Analisa dengan <i>Routine Activity Theory</i>	59
BAB VI PENUTUP	
6.1. Kesimpulan	61
6.2. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	63
Lampiran Berkas Wawancara.....	66

DAFTAR TABEL

Halaman

1.1. Visualisasi penjambretan handphone di jalanan	5
2.4.1. Kerangka Pemikiran Pengaruh Perilaku <i>Phubbing</i> Terhadap Munculnya Tindakan Penjambretan Handphone di Jalanan	34
3.1. Tabel subjek/narasumber penelitian.....	41
3.8. Jadwal dan Waktu Kegiatan Penelitian.....	45
4.3. Tabel identitas korban	48
5.1. Tabel Daftar Narasumber dan Jadwal Wawancara	50
5.2. Tabel daftar key informan dan informan	50

Pengaruh Perilaku *Phubbing* Terhadap Munculnya Tindakan Penjambretan Handphone di Jalanan

(Studi Kasus pada Korban Inisial AG, AL, DF, TA, DAN KR)

ABSTRAK

Olivia Meyzela

NPM : 177510461

Perkembangan teknologi di era sekarang berpengaruh sangat besar bagi setiap orang. Teknologi yang berkembang pesat salah satunya adalah *smartphone*. *Smartphone* mencakup beberapa fungsi yang beragam setiap orang untuk melakukan interaksi baik di sosial media, telepon, bermain game, mendengarkan musik, streaming youtube, reservasi tiket pesawat dan hotel, hingga melakukan belanja online. *Smartphone* dapat dimiliki dari berbagai kalangan melainkan bentuknya yang unik dan juga praktis sehingga peminat penggunaan *smartphone* terus meningkat. Dengan penggunaannya yang terus meningkat dan setiap orang pasti menggunakan *smartphone* untuk berkomunikasi sehingga ketika di dalam satu kelompok ataupun sedang berdiskusi ada orang lain yang merasa diabaikan. Bentuk pengabaian ini yang disebut dengan *phubbing*, *phubbing* adalah singkatan dari *phone* dan *snubbing* yang artinya telepon dan menghina. Sehingga menimbulkan kegersangan terhadap orang lain yang berada disekitar mereka. Bermain *smartphone* ketika dijalanan juga kurangnya pengawasan dan keamanan terhadap diri sendiri yang terkadang kurang diperhatikan oleh penggunanya itu sendiri yang menimbulkan seseorang yang tidak berniat melakukan kejahatan akan tetapi karena adanya kesempatan maka munculah kejahatan penjambretan ketika di jalan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui mengapa perilaku *phubbing* memengaruhi penggunanya dapat menjadi korban penjambretan. Penelitian ini menggunakan metode visual kriminologi yaitu metode menggunakan perangkat visual seperti gambar dan melakukan wawancara langsung terhadap narasumber yang terkait. Merujuk pada teori yang digunakan oleh penulis yaitu *Lifestyle Exposure Theory* dan *Routine Activity Theory* untuk melihat bagaimana

individu menjadi sasaran korban kejahatan dan memberika kesempatan kepada pelaku untuk melakukan aksi kejahatan.

Kata Kunci : Handphone, Korban, Penjambretan, Perilaku

**Behaviorial Influence Phubbing to Appreance Mugging Act Handphone at Street
(Study on Victims of initial AG, AL, DF TA, and KR)**

ABSTRACT

Olivia Meyzela

NPM : 177510461

Developments technologies in the era now affects very large for each person. Technologies are evolving rapidly one of them is a smartphone. Smartphone includes several functions that vary every person to do the interaction both in social media, phone, play games, listen to music, streaming youtube, reservation ticktes for air and hotel, to do shopping online, smartphone can be owned from various circle, but forms are unique and also practical so that enthusiasts use of smartphone continues to rise. With its use which continues rise and every man must have used a smartphone to communicate so that when in the one group or are being discussed there are other people who are around them. Play smartphone when the street is also a lack of supervision and security of the self it self sometimes less noticed by users that own that lead to someone who did not interest to commit a crime would but for the opportunity then comes the crimes of mugging while on the road. The purpose of this study was to find out why phubbing behavior affect users who can become victims of mugging. Research is using the methods of visual criminology is a method using a device visual such a pictures and doing interviews directly to the speakers that relevant. Reffering to the theory that is used by the authors, namely lifestly exposure theory and routine activity theory to see how people become target victims of crime and gives an oopurtunity to offenders to commit acts of crime.

Keywords : Behavior, Handphone, Mugging, Victims



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era sekarang berpengaruh sangat besar bagi setiap orang. Teknologi yang berkembang pesat salah satunya adalah *smartphone*. Zaman modern menandakan bahwa setiap kebutuhan individu bergantung terhadap *smartphone*, biasanya orang harus bertemu dan bertatap muka langsung untuk melakukan interaksi komunikasi kepada lawan bicara. Namun karena sekarang sudah era digital maka setiap individu tidak harus bertemu untuk menyampaikan pesan kepada lawan bicara melainkan cukup dengan menggunakan *smartphone* sebagai alat komunikasi. Karena tidak perlu membutuhkan waktu yang lama cukup hanya beberapa detik pesan itu akan tersampaikan melainkan *smartphone* adalah suatu alat yang canggih dan praktis lalu mudah untuk dibawa kemana saja. *Smartphone* mencakup beberapa fungsi yang beragam setiap orang untuk melakukan interaksi baik di sosial media, telepon, bermain game, mendengarkan musik, streaming youtube, reservasi tiket pesawat dan hotel, hingga melakukan belanja online.

Smartphone dapat dimiliki dari berbagai kalangan melainkan bentuknya yang unik dan juga praktis sehingga peminat seseorang untuk menggunakan *smartphone* terus meningkat di Indonesia dengan berbagai merk, spesifikasi setiap ponsel dan *smartphone* yang berbagai ragam dan semakin canggih. Indonesia sebagai negara

pengguna aktif *smartphone* keempat di dunia melainkan diantaranya adalah china, india dan amerika. Individu lebih banyak menggunakan *smartphone* untuk mengakses segala kebutuhan di banding komputer dan laptop. Pada 2019 pencapaian *smartphone* di Indonesia mencapai angka tertinggi dalam sejarah yaitu sebanyak 9,7 juta unit *smartphone*. (<https://tekno.kompas.com/read/mengamati-pergeseran-pasar-smartphone-indonesia-di-2019/> 4 september 2020).

Menurut Haigh (2012), *Phubbing* berasal dari dua kata yaitu “*phone*” dan “*snubbing*” yang beranggapan tindakan menghina seseorang dengan fokus terhadap *smartphone* yang digunakan tanpa memperdulikan lawan berbicara dan lingkungan sekitar seolah bersikap acuh tak acuh terhadap orang lain. Semakin berkembang dan banyak aplikasi media sosial untuk mengobrol melakukan komunikasi menyenangkan dan adiktif, ternyata *phubbing* merupakan salah satu alasan bagi seseorang untuk menghindari lawan bicaranya dengan sengaja. Hal ini bisa dikarenakan orang baru yang tidak di sukai dan membuat kurangnya rasa nyaman untuk ikut serta dalam obrolan. (Ridho, 2019:1)

Ketergantungan seseorang terhadap *smartphone* memunculkan fenomena baru ini yang disebut sebagai *phubbing* muncul dikarenakan faktor ketergantungan manusia terhadap *smartphone* sehingga seseorang menjadi lebih apatis terhadap suatu lingkungan di sekitar mereka karena terlalu fokus terhadap benda yang ada di dalam genggamannya. Individu yang melakukan *phubbing* ketika makan atau ngumpul

bersama keluarga hingga pada saat mengendarai ataupun menunggu angkutan umum hingga ojek online.

Semakin berkembang dan banyak aplikasi media sosial untuk mengobrol melakukan komunikasi menyenangkan dan adiktif, ternyata *phubbing* merupakan salah satu alasan bagi seseorang untuk menghindari dan lawan bicaranya dengan sengaja ataupun pada saat seseorang lagi di jalanan menunggu angkutan umum agar tidak merasa bosan dan jenuh ataupun agar tidak diajak berbicara dengan orang di sekitar mereka.

Phubbing jika hanya dilakukan sekali dua kali mungkin masih bisa di toleransi bagi pasangan atau teman bahkan di lingkungan masyarakat, namun jika konsisten hal tersebut terus dilakukan memberi dampak yang beresiko merusak kualitas hubungan. Efek jangka panjang yang terkait adalah hal tersebut menjadi biasa dan dimaklumi dan hilangnya respect orang lain untuk berbicara kepada orang tersebut, komunikasi pun dirasa tidak perlu dilakukan. Hal terburuk adalah seseorang akan dijauhi dan tidak akan di ikut sertakan lagi (Ridho, 2019:2).

Smartphone membuat orang menjadi kecanduan dalam menggunakannya dan membuat seseorang menjadi lalai terhadap hak serta kewajibannya. Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan yaitu:

a. *Self control*

Kontrol diri memainkan peran penting dalam kecanduan smartphone dan pencegahannya. Tidak mampu untuk mengatur waktu serta mengontrol dirinya sendiri dalam menggunakan smartphone.

b. *Sensation seeking*

Tingkat sensation seeking yang tinggi pada dasarnya sikap ini terbentuk karena adanya aktifitas rutin yang menyebabkan kebosanan serta kebutuhan untuk mencari perhatian orang lain atau membuat suasana menjadi gempar. (viviyan, 2019:17-18).

Membahas sebuah *handphone* melainkan canggih dan mudah untuk dibawa kemana saja *handphone* juga memberikan dampak buruk bagi penggunanya apabila tidak menggunakannya secara baik dan tidak melihat situasi akibat kecanduan dengan *smartphone* sehingga membuat orang lalai dan terlalu asik sehingga menyebabkan mengabaikan orang-orang disekitar mereka. Apalagi menggunakan *smartphone* saat sedang berada di pinggir jalan pada saat mengendarai maupun sedang menunggu angkutan umum di posisi yang tidak aman akan menimbulkan kejahatan.

Kejahatan merupakan suatu tindak kriminal yang merupakan suatu bentuk dari “perilaku menyimpang” yang selalu melekat pada tiap bentuk masyarakat. Salah satu kejahatan yang mendasari kehidupan atau keturunan sosial, dapat menimbulkan ketegangan seorang individu, dan merupakan ancaman riil atau potensial bagi

berlangsungnya ketertiban sosial. Salah satu kejahatan yang menonjol adalah kejahatan harta benda yaitu penjambretan.

Berikut ini, beberapa gambaran atau visualisasi perilaku penjambretan handphone di jalanan yang disebabkan oleh *phubbing*.

Tabel 1.1 Visualisasi penjambretan handphone di jalanan

Bentuk penjambretan handphone di jalanan	Tempat
<p data-bbox="313 814 451 842">Gambar 1:</p>  <p data-bbox="313 1304 1016 1409">Penjelasan: terlihat seorang siswi SMP sedang memainkan handphone awalnya pelaku tersebut mengikutinya dari belakang.</p>	<p data-bbox="1040 814 1382 877">Lokasi: Bandung, Jawa Barat</p> <p data-bbox="1040 905 1382 1010">Sumber: <i>Youtube.com</i> (Diakses 1 september 2020)</p>

Gambar 2:



Penjelasan: pelaku datang dari bawah jalan sudah 2 kali melakukan aksinya merampas handphone seorang anak yang sedang duduk lalu kemudian melarikan diri yang terekam oleh kamera cctv setelah di tangkap pihak berwajib ternyata pelaku seorang recidivis.

Lokasi: Kompleks Cluster Pesona Regency Ujung Berung.

Sumber: *Youtube.com*
(Diakses 1 september 2020)

Gambar 3:



Penjelasan: terlihat seorang perempuan sedang duduk diatas motor lalu dua orang pelaku naik motor melakukan penjambretan.

Lokasi: Jl. Kp Gabus pabrik No. 70, kec. Tambun utara, Bekasi, jawa barat.

Waktu kejadian: 3 juni 2020

Sumber: *Youtube.com*
(Diakses 1 september 2020).

Gambar 4:



Penjelasan: korban yang mengenakan baju ungu dan pelaku yang baju biru dan seorang temannya diatas motor korban sedang asik bermain handphone ternyata pelaku sudah melakukan pengintaian untuk merencanakan aksi tersebut.

Lokasi: Maros, Sulawesi Selatan

Sumber: *Youtube.com*
(Diakses 1 september 2020).

Gambar 5:



Penjelasan: ibu-ibu sedang membeli es cendol, lalu salah satu pelaku turun dari sepeda motor dan berpura-pura membeli es cendol tidak lama kemudian pelaku melakukan merampas handphone dari belakang.

Lokasi: Jl. Asmin I, ciracas, Jakarta timur, 17 juli 2020

Sumber: *Youtube.com*
(Diakses 1 september 2020)

Dari beberapa data visualisasi yang telah ditampilkan sebelumnya, hal ini merupakan salah satu potret dan gambaran terkait kasus seseorang yang lalai dan terlalu asik memainkan *smartphone* yang digunakan di tempat yang tidak semestinya. Mungkin karena terlalu asik bermain game ataupun terlalu asik chattingan bersama seorang teman maupun melihat idola mereka di layar *smartphone*. Semakin meningkatnya penggunaan *smartphone* mengakibatkan individu menjadi lebih asik sendiri dengan *smartphone* tanpa mengedepankan interaksi kepada orang lain secara langsung dan dikenal dengan dengan istilah “*phubbing*”.

Menurut Roberts, dkk (2014), Berdasarkan data yang diperoleh seorang perempuan menggunakan *smartphone* selama kurun waktu rata-rata 10 jam setiap harinya sedangkan laki-laki menggunakan *smartphone* selama kurun waktu 8 jam setiap harinya. (Mumtaz, 2019:2).

Meningkatnya perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang diikuti oleh berkembangnya penggunaan *internet* akhirnya memunculkan realitas yang bernama new media (media baru). Sebuah pengemasan pesan dengan jaringan komputer berbasis *internet* sebagai saluran distribusinya. Orang lebih disibukkan dengan *smartphone* dibandingkan harus berinteraksi dengan lawan bicara atau membangun hubungan dengan lingkungan. Padahal salah satu bentuk indikator suatu komunikasi dikatakan efektif adalah kesamaan pemahaman antara pengirim dengan penerima pesan. Jika salah satu individu menggunakan *smartphone* saat terlibat

perbincangan bukan tidak mungkin bahwa mereka tidak dapat menyerap informasi secara maksimal dan sebagai akibatnya lawan bicara mereka haus mengulang pernyataan yang sama. (Hanika, 2015:3-4).

Aksi penjambretan yang terjadi ditengah kemacetan gajah mada Jakarta barat, kejadian tersebut terekam kamera CCTV terlihat 2 orang pria mengendarai sepeda motor melaju di jalur trans Jakarta. Pelaku yang turun dari motor itu kemudian berjalan menghampiri sebuah mobil boks yang sedang terjebak macet kemudian pelaku merampas sesuatu kemudian langsung kembali ke motor dan langsung melarikan diri. (<https://news.detik.com/viral-jambret-di-tengah-kemacetan-jalan-gajah-mada-polisi-turun-tangan>, 6 september 2020).

Seorang bocah laki-laki yang sedang asik main handphone di babelan, kabupate Bekasi dijambret pengendara motor. Aksi tersebut terekam kamera CCTV. Narni mengatakan saat itu korban bersama temannya sedang bermain ponsel di depan rumahnya, pelaku, sebut narni sudah bolak balik memantau situasi. Begitu aman pelaku yang mengendarai motor mendekati kedua bocah itu. Begity mendekat, pelaku menyambar ponsel milik salah satu bocah tersebut lalu melarikan diri. (<https://news.detik.com/di-bekasi-seorang-bocah-asyik-main-hp-dijambret-pemotor>, 6 september 2020).

Kejahatan merupakan unsur suatu permasalahan yang selalu melekat di suatu masyarakat. Berbagai upaya dalam menghadapi suatu kejahatan mampu menekan atau mengurangi meningkatnya jumlah kejahatan dan memperbaiki penjahat agar kembali

sebagai warga negara yang baik dan menyesali perbuatan dan tidak mengulangnya kembali. Seseorang dikatakan penjahat apabila sudah ada ketetapan ataupun keputusan dari pengadilan apabila terbukti bersalah.

Masalah kejahatan merupakan masalah abadi dalam kehidupan manusia, karena ia berkembang sejalan dengan berkembangnya tingkat peradaban umat manusia yang semakin kompleks. Sejarah perkembangan manusia sampai saat ini telah ditandai oleh berbagai usaha manusia untuk mempertahankan kehidupannya, dimana kejahatan penjambretan sebagai salah satu fenomena dalam usaha mencapai tujuan suatu kelompok tertentu dalam masyarakat atau tujuan yang bersifat perseorangan untuk mempertahankan hidup tersebut.

Menurut Michalowski (1997), berpendapat bahwa suatu tindak kejahatan dapat dipelajari seperti halnya kita mempelajari gejala alam. Suatu gejala alam dapat dipahami dengan menggunakan metode ilmiah sebagai hubungan suatu sebab dan akibat. Hubungan tersebut mengarah pada suatu pola tingkah laku secara fisikal maupun sosial. Mempelajari suatu kejahatan, suatu pemikiran positif menempatkan faktor penentunya suatu hakikat manusia sebagai individu. Sehingga tingkah laku manusia adalah hasil dari hubungan sebab dan akibat antar individu yang satu dengan yang lainnya hubungan tersebut memiliki kedudukan seperti suatu hukum alam yang berlaku untuk semua orang memiliki pengalaman yang sama mengarah tingkah laku yang sama, teori tentang kejahatan dapat dilihat secara faktor determinan dengan pendekatan sosial budaya meliputi faktor lingkungan (ekologi), faktor ketiadaan norma

(anomi), faktor proses belajar tingkah laku jahat secara sosial, dan faktor pengendalian sosial (Ramailis, 2019:2).

Pola tingkah laku kejahatan atau pola tingkah laku penyimpangan yang bermakna sosiologi berarti bahwa tingkah-tingkah laku yang dipertanyakan tersebut sering terjadi di masyarakat dan melanggar sentimen kolektif. Durkheim menyebutkan kejahatan sebagai gejala yang normal karena tidak mungkin ada masyarakat tanpa kejahatan. (Mustofa, 2010:24).

Menurut Mustofa (2010: 179) Kejahatan sangat memungkinkan orang untuk mengaitkannya dengan semta-mata sebagai pelanggaran hukum pidana saja, maka dalam membuat tipologi kejahatan pengaruh hukum ini sangat besar. Bila tingkat gejala kejahatan yang masuk dalam indeks kejahatan tersebut terus meningkat, demikian pula sebaliknya. Ada beberapa tipologi kejahatan yaitu:

1. Kejahatan kekerasan, yang meliputi penganiayaan, perkosaan, dan pembunuhan.
2. Pencurian dengan kekerasan, seperti perampokan dan penjambretan.
3. Pencurian dengan pemberatan, yaitu pencurian yang memenuhi unsur pemberatan seperti dilakukan oleh lebih dari satu orang, dilakukan malam hari, dilakukan ketika terjadi bencana, dan sasarannya adalah ternak.
4. Pencurian kendaraan bermotor, yang sesungguhnya dapat masuk ke dalam beberapa kategori pencurian. Hanya karena sasarannya khas, dan frekuensinya cukup tinggi, oleh polisi dijadikan kategori tersendiri.

Kejahatan yang menjadi fenomena dan bahkan masih kerap terjadi saat ini adalah penjam-bretan *smartphone* di jalanan di karenakan masih banyak orang yang lali dan tidak melakukan waspada dengan bermain *smartphone* pada saat mengendarai kendaraan maupun seseorang bermain *smartphone* pada saat menunggu ojek online hingga angkutan umum yang tanpa di sadari memberikan kesempatan orang lain untuk melakukan aksi tindakan kejahatan yang kalau dilakukan terus menerus akan memberikan dampak yang buruk bagi dirinya pengguna *smartphone* yang kecanduan tersebut tidak mampu untuk melihat kondisi dalam menggunakan handphonenya tersebut. Berdasarkan beberapa hasil visualisasi bahwa perilaku *phubbing* dapat memicu seseorang melakukan kejahatan. Berikut beberapa definisi kejahatan menurut para ahli yaitu:

Definisi kejahatan menurut para ahli Alfiansyah (2013:11)

1. **J.M. Bemmelem** memandang suatu kejahatan sebagai suatu tindakan anti sosial yang menimbulkan kerugian, tidak pantas dalam masyarakat, sehingga dalam masyarakat terdapat suatu kegelisahan, dan untuk menentramkan masyarakat, negara harus menjatuhkan hukuman kepada penjahat.
2. **M.A. Elliot** mengatakan bahwa kejahatan adalah suatu masalah dalam masyarakat modern atau tingkah laku yang gagal dan melanggar hukum dapat dijatuhi hukuman penjara, hukuman mati dan hukuman denda dan seterusnya.

3. **W.A. Bonger** mengatakan bahwa kejahatan adalah perbuatan yang sangat anti sosial yang memperoleh tantangan dengan sadar dari negara dari negara berupa pemberian penderitaan.
4. **Paul moedikdo moeliono** kejahatan adalah perbuatan pelanggaran norma hukum yang ditafsirkan atau patut untuk ditafsirkan masyarakat sebagai perbuatan yang merugikan, menjengkelkan sehingga tidak boleh dibiarkan (negara bertindak).
5. **J.E Sahetapy dan B. Marjono Reksodiputro** dalam bukunya “Paradoks Dalam Kriminologi” menyatakan bahwa, kejahatan mengandung konotasi tertentu, merupakan suatu pengertian dan unsur penamaan yang relatif, mengandung variabelitas dan dinamik serta bertalian dengan perbuatan atau tingkah laku (baik aktif maupun pasif), yang dinilai oleh sebagian mayoritas atau minoritas masyarakat sebagai suatu perbuatan anti sosial, suatu pemerkosaan terhadap suatu skala nilai sosial dan atau perasaan hukum yang hidup dalam masyarakat sesuai dengan ruang dan waktu.

Masyarakat dipersatukan melalui perasaan-perasaan tentang hal yang baik dan buruk emosi-emosi yang menuntut akan aksi-aksi tertentu. Pada setiap masyarakat Durkheim memandang kejahatan sebagai sesuatu yang mempunyai fungsi dalam suatu masyarakat. *Pertama*, kejahatan muncul sebagai agen perubahan. Jika masyarakat tidak pernah berubah, setiap orang akan bertingkah laku dalam cara yang sama dan

akan setuju dengan prinsip sosial. *Kedua*, kejahatan meminta perhatian masyarakat pada adanya suatu penyakit sosial. (Dermawan, 2000:7.3).

Lebih lanjut, Durkheim menjelaskan percaya bahwa karena kebutuhan-kebutuhan sosial dan nafsu-nafsu adalah sesuatu yang tidak terpuaskan, kekuatan pengaturan eksternal untuk membantu dan mengawasi tingkah laku yang berusaha memenuhi kebutuhan tersebut adalah penting. Kejahatan tidaklah dapat dielakkan hanya karena perbedaan-perbedaan struktural ataupun kemasyarakatan, karena perbedaan-perbedaan ini mak mengadopsi cara-cara yang tidak melembaga untuk merealisasikan kebutuhan mereka. (Dermawan, 2000:7.3).

Tindak pidana penjabretan atau pencurian dengan kekerasan diatur dalam pasal 365 KUHP ayat (1) nya dengan hukum penjara selama-lamanya sembilan tahun di hukum pencurian yang didahului disertai dan diikuti dengan kekerasan atau ancaman kepada orang yang dituju untuk mempersiapkan dan mempermudah aksi pencurian itu atau jikalau kepergok supaya ada kesempatan bagi diri sendiri atau orang lain dalam aksi kejahatan itu untuk melarikan diri atau supaya barang yang di ambilnya tetap berada di tangannya.

Ayat (2) nya “hukuman penjara paling lama dua belas tahun dijatuhkan:

- Jika perbuatan itu dilakukan pada malam atau perkarangan tertutup yang ada rumahnya atau di jalan umum atau dalam kereta api atau transportasi yang sedang berjalan.

- Jika perbuatan itu dilakukan bersama-sama oleh dua orang atau lebih.
- Jika bersalah masuk ketempat melakukan kejahatan itu dengan pembongkaran atau memanjat dan menggunakan kunci palsu, perintah palsu, hingga pakaian jabatan palsu.
- Jika perbuatan menimbulkan akibat luka berat pada seseorang
- Dijatuhkan hukuman penjara selama-lamanya lima belas tahun, jika perbuatan itu menghilangkan nyawa seseorang. (KUHP, 2016: 113).

Dalam sistem peradilan pidana mengenai kasus penjabretan dikenakan pasal 365 KUHP yang ancaman hukuman 12 tahun, tetapi beda halnya dalam praktek hakim dalam menjatuhkan pidana paling lama 5 tahun dan untuk melakukan proses pelaku tindak pidana penjabretan bila tertangkap masih memerlukan saksi korban hingga bukti lainnya, karena dalam kitab hukum acara pidana seorang hakim dapat memutuskan suatu perkara terhadap seseorang perlu minimal dua alat bukti yang digunakan. (<https://www.hukumonline.com/jerat-pidana-bagi-penjabret-hingga-menyebabkan-korban-mati/4-september-2020>).

1.2. Rumusan Masalah

Mengingat banyaknya berbagai macam bentuk *smartphone* berbagai merk membuat orang-orang semakin asik dan lengah terhadap situasi ditambah *smartphone* yang semakin canggih untuk digunakan browsing, komunikasi, dll nya *smartphone* dikenakan pada saat mengendarai, menunggu ojek online hingga menunggu angkutan

umum membuat orang lengah dan lalai dengan situasi permasalahan ini berpotensi menambah dan memicu orang untuk melakukan tindakan kejahatan salah satunya adalah penjambretan karena adanya indikasi penyalahgunaan *smartphone* tersebut akibat perilaku *phubbing*.

Kebiasaan seseorang dalam menggunakan *smartphone* membuat candu dan sudah menjadi gaya hidup seseorang sehingga mengabaikan lawan berbicara maupun tidak bisa mengendalikan situasi terhadap suatu individu. Masyarakat beranggapan bahwa ini fenomena yang biasa saja tanpa disadari sangat berdampak yang tidak baik terhadap dirinya sendiri. Akan tetapi, tulisan ini melihat bahwa fenomena perilaku *phubbing* tersebut dapat menyebabkan timbulnya suatu kejahatan salah satunya penjambretan yang terjadi di jalanan.

Hal nya di kala pandemi covid-19 kebanyakan orang melakukan semua aktivitas melalui *smartphone* dan internet. Dimana pun mereka berada cukup dengan *smartphone* untuk mengakses sekolah secara sistem online dan tentunya semakin membuat orang menjadi kecanduan dengan *smartphone*. *Smartphone* sendiri juga memberikan dampak seseorang untuk melakukan tindakan *phubbing* dikarenakan tidak bisa mengontrol diri mereka sendiri mengabaikan komunikasi interaksi, serta sosialisasi dengan orang-orang disekitar mereka. Tidak peka terhadap situasi sekitar, menurunkan tingkat produktivitas, menghabiskan banyak waktu di dunia maya sehingga mengabaikan kehidupan serta kebutuhan dunia nyata.

Merujuk pada tulisan diatas, yakni pengaruh perilaku *phubbing* terhadap munculnya tindakan penjangbretan di jalanan. Dalam kajian kriminologi budaya dilihat sebagai bentuk suatu kejahatan dan unsur budaya (*crime as culture*). Dalam halnya terkait dua dimensi yang saling berkaitan yang dimunculkan oleh individu itu sendiri sehingga menimbulkan sebuah budaya menyimpang.

Dalam hal penelitian ini, penulis membahas pengaruh perilaku *phubbing* terhadap munculnya tindakan penjangbretan *handphone* di jalanan dengan menggunakan kajian *cultural criminology* yang berparadigma *post-modern criminology*. Terlebih dahulu, penulis akan membahas kepustakaan terkait penelitian pengaruh perilaku *phubbing* terhadap munculnya tindakan penjangbretan *handphone* di jalanan.

Adapun pada tulisan ini penulis mencoba untuk melakukan penelitian pada 5 orang orang korban dengan inisial AG, AL, DF, TA dan KR. Agar mendapatkan sumber data yang valid untuk menjelaskan fenomena tersebut.

1.3. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana perilaku *phubbing* dapat memengaruhi penggunaanya dapat menjadi korban penjangbretan?

1.4. Tujuan penelitian dan kegunaan penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam skripsi ini adalah:

1. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh perilaku *phubbing* tersebut dapat menyebabkan munculnya tindakan penjambretan *handphone* di jalanan.

1.4.2. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi serta bahan yang penting dan pelajaran bagi masyarakat bahwa pengaruh perilaku *phubbing* dapat memberikan seseorang menjadi korban kejahatan penjambretan.

2. Manfaat Akademis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu menambah ilmu pengetahuan dalam kajian kriminologi bagaimana Pengaruh Perilaku *Phubbing* terhadap munculnya Tindakan Penjambretan *handphone* di jalanan (Studi Kasus Pada 5 orang Korban inisial AG, AL, DF, TA dan KR).

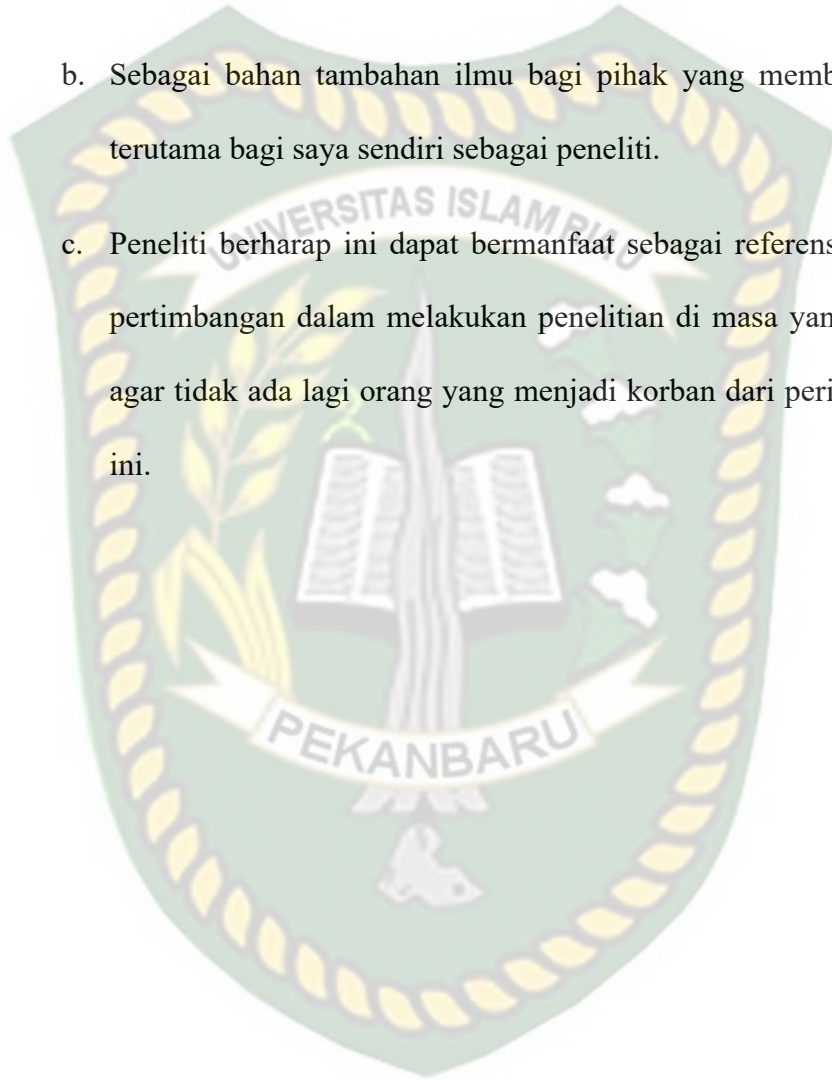
- b. Sebagai sumbangan pemikiran bagi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau terutama bagi Prodi Kriminologi dalam halnya untuk memperkaya bahan bacaan serta keilmuan.

3. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini dapat Menjadi bahan sumbangan pikiran untuk mencari jalan keluar dalam mengatasi perilaku *phubbing* yang

dilakukan oleh orang-orang yang menganggap itu merupakan hal yang wajar tanpa disadari bahwa perilaku ini menyebabkan seseorang siapapun itu untuk menjadi korban penjambretan.

- b. Sebagai bahan tambahan ilmu bagi pihak yang membutuhkan yaitu terutama bagi saya sendiri sebagai peneliti.
- c. Peneliti berharap ini dapat bermanfaat sebagai referensi untuk bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian di masa yang akan datang agar tidak ada lagi orang yang menjadi korban dari perilaku *phubbing* ini.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1. Kerangka Konseptual

2.1.1. Konsep Pengaruh

Pengaruh merupakan suatu daya yang ikut membentuk perbuatan yang dilakukan oleh seseorang dalam hal pengaruh penggunaan *smartphone* dari zaman ke zaman yang semakin canggih dengan adanya berbagai macam dan jenis *smartphone* yang ada saat ini memicu seseorang sering melupakan tugas hak serta kewajibannya. Dimana pengaruh merupakan suatu daya dari sesuatu baik itu orang, benda terhadap hal ini baik secara langsung dan tidak langsung memberikan dampak negatif terhadap tatanan, nilai-nilai, sistem serta kondisi sosial masyarakat. Misalnya pengaruh ini berasal dari *life style*, gaya hidup yang tidak sehat, sebagai contoh seseorang menjadi lebih aktif menggunakan *smartphone* untuk hal apa saja dibandingkan dengan melakukan sosial secara langsung. (Ramailis, 2019:2).

Pengaruh dibagi menjadi dua bagian yaitu:

- Positif: pengaruh positif terutama kepada masyarakat yaitu mereka mampu mengajak untuk mengarah ke suatu hal yang positif dan mendengarkan apa yang seseorang inginkan.

- Negatif: pengaruh negatif ialah yang menimbulkan spesifikasi pikiran suatu hal yang buruk maka masyarakat justru akan menjauhi dan tidak lagi menghargai. (Desmita, 2016:8).

Suatu objek dapat menjadi pengaruh resiko sebagai sasaran kejahatan karena objek tersebut mempunyai unsur VIVA (*Value, Inertia, Visibility, dan Access*). *Value* mengacu kepada persepsi pelaku kejahatan terhadap nilai secara materi ataupun non materi dari sasaran suatu kejahatan. *Inertia* mengacu kepada persepsi pelaku terhadap besar volume atau berat dari sasaran kejahatan untuk dapat dipindah tempatkan. *Visibility* mengacu kepada exposure yang muncul dari sasaran kejahatan terhadap pelaku kejahatan. *Access* mengacu kepada posisi fisik, peletakan atau penempatan sasaran kejahatan. (Meliala, dkk, 2012:146).

2.1.2. Konsep Perilaku

Perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap rangsangan dari luar (stimulus). Hubungan perilaku mengarah pada suatu tingkah laku secara fisik maupun sosial. Sehingga tingkah laku manusia merupakan suatu hasil dari hubungan sebab dan akibat antara individu dengan berbagai macam aspek suatu lingkungan, hubungan ini mempunyai kedudukan seperti hukum alam yang berlaku bagi siapa saja, sehingga orang yang mempunyai pengalaman yang sama akan cenderung bertingkah laku serupa. Perilaku dibagi menjadi dua yaitu:

1. Perilaku tertutup (*Covert Behavior*).

Perilaku tertutup terjadi bila respon terhadap stimulus tersebut masih belum bisa diamati orang lain (dari luar) secara jelas sehingga respon seseorang masih terbatas dalam halnya bentuk perhatian, perasaan, persepsi, dan sikap terhadap stimulus yang bersangkutan.

2. Perilaku Terbuka

Perilaku terbuka ialah apabila suatu respon tersebut dalam bentuk tindakan yang dapat diamati dari luar (orang lain) yang dikenal biasanya dengan nama praktek mudah untuk diamati oleh orang lain dari luar. (Adliyani, 2015:3).

Menurut Huston, *et al* (1986) menyatakan bahwa “*activity structure would affect social behavior to adults and peers was also supported*” yang menyatakan bahwa perilaku sosial memiliki hubungan saling mempengaruhi dengan aktivitas manusia. Dapat dikatakan bahwa perilaku sosial memiliki hubungan saling mempengaruhi dengan aktivitas manusia. Sehingga dapat dikatakan bahwa perilaku sosial aktivitas manusia seperti dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan. Demikian pula pengaruh dari orang lain untuk mendapatkan kesempatan melakukan aksi kejahatan. (Hasanah, dkk, 2015:2).

2.1.3. Konsep *Phubbing*

Phubbing berasal dari kata “*phone*” dan “*snubbing*” yang artinya adalah “telepon” dan “menghina” yang secara istilah merupakan tindakan seseorang dalam

lingkungan sosial dengan meperhatikan suatu instrument, bukan berbicara atau menanggapi dengan orang tersebut tapi seolah bersikap acuh terhadap orang yang sedang berbica secara langsung (Ridho, 2019:1)

Phubbing digambarkan dengan seorang individu yang melihat telepon genggamnya saat berbicara dengan orang lain dimana ia berurusan dengan telepon genggamnya pada saat menunggu ataupun saat mengendarai sepeda motor selalu sibuk dengan handphone yang digunakan untuk membuka *facebook*, ataupun media sosial lainnya. *Phubbing* mengakibatkan pengucilan sosial yang memberikan dampak buruk dan jangka panjang terhadap seseorang yang kecanduan dalam bermain smartphone.

2.1.4. Konsep Penjambretan

Penjambretan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengatakan penjambretan adalah proses, cara, perbuatan menjambret. Penjambretan berasal dari kata jambret yang memiliki arti dalam kelas nomina atau kata benda sehingga penjambretan dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan.

Penjambretan merupakan suatu kejahatan yang dilakukan dengan maksud mengambil kepunyaan orang lain dengan cara mengulurkan tangannya ke arah benda yang ingin ia ambil untuk dapat membawa suatu benda di bawah kekuasaannya yang nyata dan mutlak. (Laminating, dkk, 2019:64).

Penjambretan adalah seseorang yang melakukan perampasan atau pengambilan paksa milik orang lain. Dalam KUHP penjambretan diatur dalam pasal 365 yang berbunyi:

Diancam dengan pidana penjara paling lama sembilan tahun pencurian yang di dahului, disertai atau diikuti dengan kekerasan atau ancaman kekerasan, terhadap orang dengan maksud untuk mempersiapkan atau mempermudah pencurian, atau dalam hal tertangak tangan, untuk memungkinkan melarikan diri sendiri atau peserta lainnya, atau untuk tetap menguasai barang yang dicuri. (KUHP,2016:113).

2.1.5. Konsep Handphone

Menurut definisi yang dikemukakan oleh setijo (2010), handphone adalah suatu perangkat telekomunikasi telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana saja (portable, mobile) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel, wireless), Indonesia sekarang sudah mempunyai dua jaringan telepon nirkabel yaitu *Global System For Mobile Telecommunication* (GSM) dan *Code Division Multiple Access* (CDMA). (Hasanah, dkk, 2015:4).

2.1.6. Konsep Korban

Menurut “*The Declaration of Basic Principles of Justice for Victims of Crime and Abuse of Power*”, Korban (Victim) adalah orang-orang yang secara individual dan kolektif, telah mengalami penderitaan, meliputi penderitaan fisik

atau mental, penderitaan emosional, kerugian ekonomis maupun pengurangan substansial hak-hak asasi, melalui perbuatan-perbuatan atau pembiaran-pembiaran yang melanggar. (Gosita,2004:44)

2.1.7. Konsep Jalanan

Jalan raya adalah jalur-jalur tanah di atas permukaan bumi yang dibuat oleh manusia dengan bentuk, ukuran-ukuran dan jenis konstruksinya sehingga dapat digunakan untuk menyalurkan lalu lintas orang, hewan dan kendaraan yang mengangkut barang dari suatu tempat ke tempat lainnya dengan mudah dan cepat. (Oglesby,1999).

2.1.8. Konsep Kejahatan Jalanan (*street crimes*).

Street crimes atau biasa dikenal kejahatan jalanan tidak hanya untuk orang-orang yang sering diluar saja. Namun dalam kenyataannya, walaupun mereka mengurangi aktivitas di luar rumah atau menghindari kejahatan yang terjadi di jalanan (*street crimes*), mereka justru rentan terhadap suatu kejahatan yang menjarah rumah mereka. Para pelaku kejahatan justru melihat peluang melakukan kejahatan terhadap manula di rumah mereka setelah mengetahui bahwa mereka dengan kondisi kerentanannya tinggal sendiri dirumah mereka. Dengan demikian, rumah bagi para manula yang tinggal sendiri adalah tempat yang sama bahayanya dengan tempat umum atau *public space*. (Dermawan, 2000:6.12).

2.2. Kajian penelitian terdahulu

Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini dicantumkan beberapa hasil penelitian ini terdahulu oleh peneliti yang pernah penulis baca yaitu:

1. Penelitian terdahulu yang dilakukan Neri Widya Ramailis S.Sos.,M.Krim pada tahun 2016 vol 1(1) membahas visualisasi perilaku pengendara sepeda motor sebagai bentuk *crime in everyday life* analisis *cultural criminology*. Permasalahan yang akan dibahas yaitu fenomena pelanggaran berlalu lintas yang dilakukan oleh pengendara sepeda motor di jalan adalah pola perilaku kebiasaan, dilakukan berulang-ulang dan berlangsung setiap hari, sehingga menjadi budaya menyimpang. Dimana dalam permasalahan ini diartikan sebagai bentuk penurunan nilai-nilai, moralitas dan norma-norma dalam masyarakat dalam hal ini orang yang akrab dengan aturan dan hukum yang berlaku, namun tidak baik diperaktekkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil analisis penulis fenomena pelanggaran lalu lintas yang terjadi di jalan raya Jakarta merupakan bentuk perilaku pengendara sepeda motor yang hadir sebagai sebuah kondisi anomie di jalanan.
2. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Muhammad Ali Ridho tahun 2019 mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Fakultas Psikologi dan Kesehatan jurusan Psikologi membahas mengenai Interaksi Sosial Pelaku Phubbing.

Permasalahan yang akan dibahas guna memperdalam interaksi sosial seseorang ketika ia mengabaikan lawan bicaranya dengan terus berfokus pada gadget, serta interaksi sosial seperti apa yang membuat orang berperilaku *phubbing*.

Interaksi sosial orang yang melakukan *phubbing* cenderung rawan terjadi saat mereka mengimitasi, mengidentifikasi perilaku dari orang-orang disekitarnya serta mengikis sifat simpati pada lawan bicara yang mengajak kita bicara selain itu juga timbul kontak sosial negatif yaitu kontak sosial atau komunikasi yang mengalami pertentangan, hilangnya sementara interaksi yang berlangsung bahkan kemarahan dari lawan bicara yang diabaikan.

Peneliti tertarik meneliti Permasalahan fenomena *phubbing* ini karena Kuliah Kerja Nyata (KKN), peneliti menemukan satu mahasiswa yang kesehariannya tidak pernah terlepas dari gadgetnya, ia selalu mengaksesnya keika makan, berjalan, memasak, sampai ia sering mendapat teguran dari teman-teman hamper setiap hari karena perilakunya yang tidak bisa lepas dari gadgetnya, perilakunya bukan hanya terlalu fokus, namun juga karena ia sering mengabaikan orang-orang yang mengajaknya berbicara sehingga hal tersebut dapat memicu emosi dari teman-teman KKN lainnya, oleh karena itu peneliti ingin mengetahui interaksi sosial seperti apa yang bisa membuatnya berperilaku *phubbing*.

3. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nur Khimas Viviyanti mahasiswi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta 2019 jurusan psikologi membahas *Mengenai*

Pengaruh Self Control, Leisure Boredom Dan Smartphone Usage Terhadap Kecanduan Smartphone pada remaja. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh self control, leisure boredom, dan smartphone usage terhadap kecanduan smartphone. Adapun sampel pada penelitian berjumlah 214 remaja pengguna smartphone yang bersekolah tingkat SMA/ sederajat yang berada di wilayah Tangerang Selatan. Sampel diambil dengan menggunakan metode nonprobability sampling. Penulis menggunakan alat ukur Smartphone Addiction Scale (SAS) yang dikembangkan oleh Kwon dkk (2013), Self Control Scale dari Averil (1973), Leisure Boredom Scale (LBS) milik Iso-Ahola dan weissinger (1990) dan Smartphone Usage milik Bian dan Leung (2014). Uji validitas alat ukur menggunakan Confirmatory Factor analysis (CFA). Analisis data menggunakan teknik analisis regresi berganda (multiple regression).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan dari variabel *self control, leisure boredom, dan smartphone usage* terhadap kecanduan *smartphone*. Terdapat lima dimensi yang signifikan pengaruhnya terhadap kecanduan *smartphone*, yaitu *behavioral control, cognitive control, decisional control, leisure boredom, dan fun seeking* sedangkan *information seeking, utility, dan sociability* tidak berpengaruh terhadap kecanduan *smartphone* dari seluruh *independent variable* adalah sebesar 46.3% sedangkan sisanya sebesar 53.7% dipengaruhi variabel lain diluar penelitian ini. Adapun batasan mengenai variabel yang terkait yaitu sebagai berikut:

Kecanduan *smartphone* yang dimaksud adalah penggunaan ponsel yang berlebihan dapat dianggap sebagai gangguan control implus yang serupa dengan pencurian, secara bertahap meningkatkan waktu penggunaan *smartphone* dan merasa cemas dan gugup ketika tanpa *smartphone*.

Self control yang dimaksud adalah kemampuan untuk mengendalikan diri tanpa kekuatan dari luar untuk mencoba bertindak dan perilaku yang sesuai, berkaitan dengan bagaimana individu mengendalikan emosi serta dorongan dari dalam dirinya.

4. Inta Elok Youarti, Nur hidayah dalam jurnal fokus konseling volume 4 No 1 tahun 2018 yang berjudul perilaku phubbing sebagai karakter remaja generasi Z. Fenomena di dalam jurnal ini menggambarkan perilaku phubbing yang semakin banyak dilakukan oleh orang-orang dan berbagai kalangan yang lahir terutama pada generasi Z dimana semua fasilitas yang ada dan mudah untuk didapatkan dengan kecanggihan suatu teknologi dan berkembangnya berbagai pola pikir orang-orang disekitar mereka yang bahkan mendukung untuk mendapatkan akses tersebut dengan mudah sehingga seseorang dapat melakukan asik sendiri dengan *smartphone* yang dikenakan. Dan tanpa disadari phubbing adalah salah satu contoh nyata dampak negative dari perkembangan zaman.
5. Ita Musfirowati Hanika dalam jurnal interaksi vol 4 no.1, januari 2015 dalam judul fenomena phubbing di era millennial (ketergantungan seseorang pada

smartphone terhadap lingkungannya). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa yang menyebabkan seseorang bisa menjadi *phubber* dan bagaimana implikasinya terhadap komunikasi antar personal. Penelitian yang menggunakan rancangan suatu penelitian polling ini menggunakan 50 sampel yang dianggap bisa mewakili populasi dan penelitian ini dilakukan di MIKOM UNDIP. Hal ini dilatarbelakangi oleh ketergantungan seseorang terhadap smartphone dan menimbulkan kecemasan berlebihan jika tidak menggunakan perangkat tersebut.

2.3. Landasan Teori

1. Lifestyle-exposure theories

Teori yang dikemukakan oleh Hindelang, Gottfredson dan Garofalo pada tahun 1978 dalam buku berjudul *Victims of personal crime*. Menurut Meier dan Miethe teori terpaan gaya hidup didasari oleh premis bahwa perbedaan demografis terkait kemungkinan viktimisasi dicirikan melalui perbedaan gaya hidup pribadi dari para korban. Variasi-variasi dalam gaya hidup menjadi penting karena berhubungan dengan perbedaan terpaan terhadap tempat-tempat, waktu-waktu, dan hal yang memiliki resiko terjadinya viktimisasi. (Meliala, 2011:70)

Menurut fisher dan reyn, teori ini memfokuskan pada kesempatan terjadinya kejahatan berhubungan dengan pola alamiah dari interaksi sosial rutin (seperti kerja, keluarga, dan kegiatan mengisi waktu luang). Dikarenakan seseorang

menghabiskan waktu dalam tempat-tempat umum (*public places*), maka ia akan meningkatkan kemungkinan untuk bersentuhan dengan pelaku kejahatan yang termotivasi karena tidak ada hal yang menghalangi.

Asumsi dasar dari terpaan gaya hidup adalah bahwa perbedaan resiko orang dalam menghadapi viktimisasi kejahatan dipengaruhi oleh adanya perbedaan gaya hidup dari orang tersebut. Perbedaan gaya hidup ini penting bagi kemungkinan untuk mengadapi resiko viktimisasi kriminal karena berhubungan dengan perbedaan dari terpaan daerah rawan kejahatan, waktu rawan kejahatan, dan lain-lain yang merupakan rasio tinggi mengalami viktimisasi kriminal. (Mustofa, 2010:55).

2. Teori aktivitas rutin

Aktivitas rutin adalah pergerakan yang berlangsung terus menerus dan wajar dilakukan, seperti aktivitas-aktivitas pekerjaan dan waktu luang, yang dilakukan karena termotivasi untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia. Kebanyakan dari aktivitas rutin seperti ini muncul dan dilakukan diluar rumah, tempat dimana para pelaku aktivitas tersebut mempunyai kemungkinan besar untuk berinteraksi dengan pelaku kejahatan. (Dermawan, 2000:6.1).

Teori aktivitas rutin yang dikemukakan oleh Cohen dan Felson (1979) mempunyai kemiripan dengan teori terpaan gaya hidup. Keduanya menekankan pentingnya aktivitas rutin yang berkaitan dengan resiko orang mengalami

viktimisasi kriminal, atau meningkatnya kesempatan orang berbuat jahat. Menurut Cohen dan Felson, pola aktivitas rutin mempengaruhi tingkat kejahatan melalui tiga unsur pemusatan hubungan langsung kejahatan jalanan yaitu adanya calon pelaku yang mempunyai motif melakukan kejahatan, adanya sasaran yang cocok, dan ketidakcukupan pengawasan terhadap pelanggaran, pada waktu dan tempat tertentu. (Mustofa,2010:57).

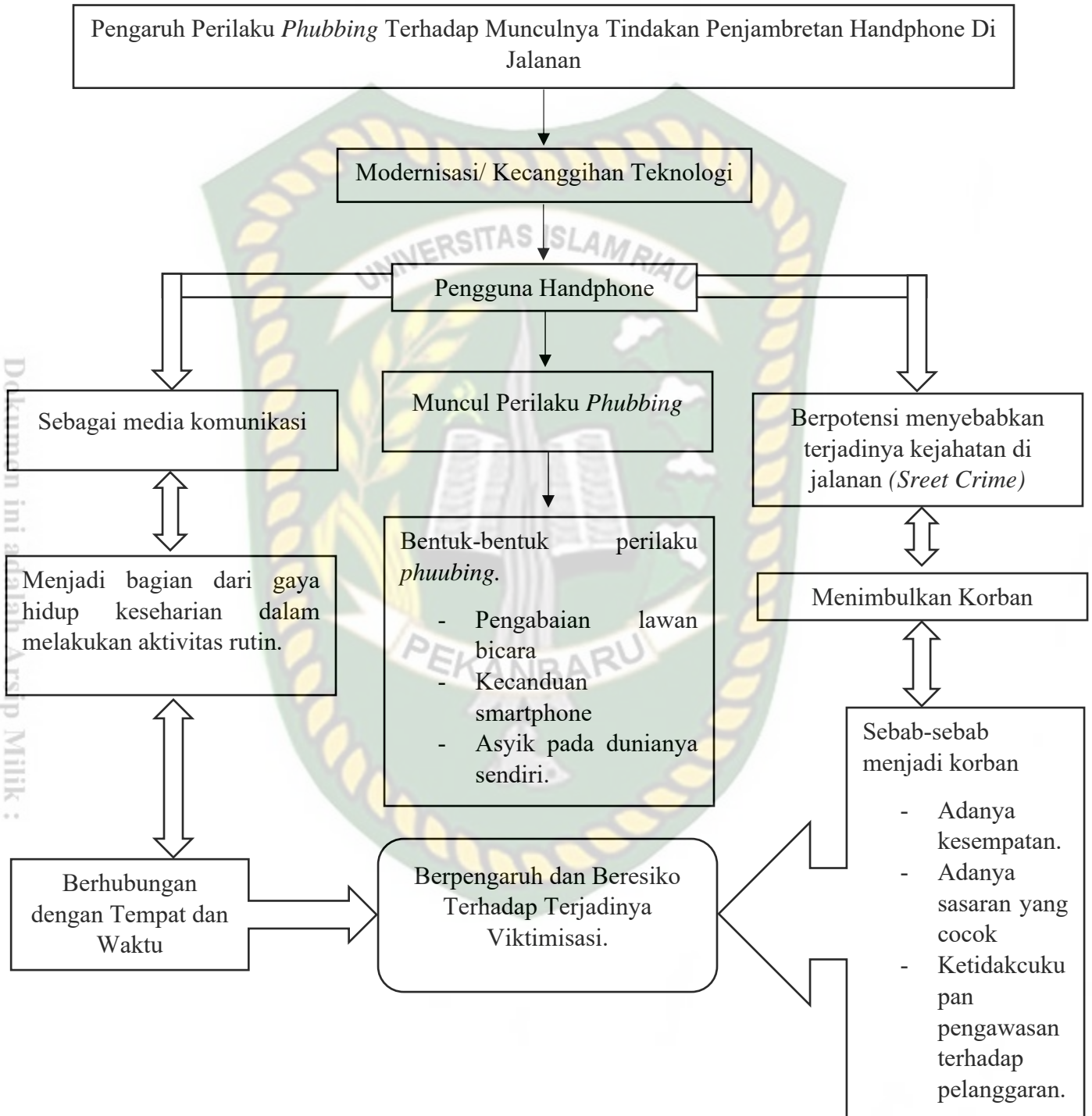


2.4. Kerangka Berfikir

Kerangka pikiran ini adalah membentuk, menjelaskan pemikiran dan konsep dalam menganalisa memecahkan masalah yang dihadapi sehubungan dengan penelitian ini. Adapun yang menjadi kerangka pikiran dari Analisis Kriminologi perilaku phubbing terhadap tindakan penjambratan adalah:



Gambar 2.4.1 Alur Kerangka Berfikir



Sumber: Modifikasi Penulis 2021

2.5. Konsep operasional

Agar menghindari penafsiran makna yang berbeda dalam penelitian ini, maka diperlukan batasan-batasan konsep yang jelas terhadap masing-masing indikator yang akan diteliti. Adapun konsep indikator yang akan dikemukakan tersebut antara lain adalah:

1. Pengaruh menurut Norman Barry, pengaruh adalah suatu tipe kekuasaan agar bertindak dengan cara tertentu, terdorong untuk bertindak demikian, sekalipun ancaman sanksi yang terbuka tidak merupakan motivasi untuk seseorang yang mendorongnya.
2. Perilaku menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah tingkah laku ataupun tanggapan seseorang terhadap suatu lingkungannya.
3. Menurut Chotpitayasunondh (2016) phubbing adalah melibatkan penggunaan smartphone dalam pengaturan sosial dari dua orang atau lebih, dan memilih berinteraksi dengan smartphone dari pada seseorang yang hadir di sekitarnya.
4. Penjambretan adalah seseorang yang melakukan jambret yang merampas ataupun merebut barang kepunyaan orang lain yang sedang dipakai.
5. Handphone merupakan suatu alat komunikasi elektronik dua arah yang mudah untuk dibawa kemana saja dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan pesan berupa suara tanpa melalui sambungan kabel.
6. Jalanan akses untuk menuju ke suatu tempat satu ke tempat lainnya yang ingin dituju.

7. Kejahatan jalanan (*street crimes*) adalah tempat dimana besar peluang atau kesempatan seseorang melakukan aksi kejahatan.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan tipe deskriptif, bertujuan untuk membuat deskripsi secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, dan sifat-sifat populasi daerah tertentu. Untuk mengetahui perkembangan sarana fisik tertentu atau frekuensi terjadinya suatu aspek fenomena sosial tertentu, dan untuk mendeskripsikan fenomena tertentu secara terperinci. (Suryana, 2010:19).

Penelitian deskriptif adalah suatu bagian penelitian yang bermaksud untuk membuat pencandraan (deskripsi) mengenai situasi-situasi atau kejadian-kejadian untuk akumulasi data dasar untuk mencari informasi secara faktual yang mendetail yang mencendra gejala yang ada, untuk membuat komporasi dan evaluasi terhadap apa yang dikerjakan oleh orang lain dalam menangani masalah terhadap situasi yang sama. (Suryabrata, 1983:76).

Penelitian deskriptif merupakan suatu penelitian yang bertujuan untuk membuat pencandraan (deksripsi) mengenai suatu fakta-fakta dan sifat-sifat suatu populasi atau daerah tertentu secara sistematis, faktual, dan teliti secara meluas. (Trisliatanto, 2020:217).

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah metode ilmiah untuk memperoleh data yang efektif, tujuannya untuk dapat menemukan, membuktikan, dan mengembangkan pengetahuan sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengatasi masalah (Sugiyono, 2013:2).

Untuk mendapatkan hasil data penelitian yang valid maka penulis mencoba untuk menggunakan metode gabungan/*mixed method research* yaitu metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik survey korban kejahatan dan visual kriminologi. *Mixed method*/metode gabungan menurut Sugiyono (2016), metode penelitian gabungan merupakan metode penelitian yang mengkombinasikan antara dua metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dalam suatu kegiatan penelitian sehingga akan diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel, dan objektif. Menurut Fraenkel & Wallen (2009), metode penelitian gabungan melibatkan penggunaan metode kuantitatif dan kualitatif dalam suatu penelitian, kedua metode tersebut memberikan pemahaman yang lebih lengkap tentang masalah-masalah penelitian. Selanjutnya metode kualitatif.

Menurut Afifuddin (2009:57) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti merupakan instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Maka metode penelitian kualitatif

merupakan pendekatan penelitian berorientasi pada fenomena gejala yang bersifat alami untuk memahami masalah kemanusiaan dan sosial dimana penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Menurut Young (2002), merupakan autokritik pelopor kriminologi realis mengemukakan bahwa survei korban digunakan untuk mengukur dan mengidentifikasi kelompok-kelompok sosial yang paling sering mejadi korban kejahatan. Survei korban yang dilakukan oleh aliran kriminologi realis dilakukan pada tingkat lokal dan menolak survei pada tingkat nasional.

Hamilton and sanders (1996), Pemilihan wilayah lokasi dalam survei korban dilakukan oleh aliran pemikiran realis adalah untuk memperoleh suatu data yang empiris yang konkret kelompok-kelompok sosial yang paling sering menjadi korban kejahatan serta keberadaan mereka agar mudah dijadikan landasan bagi polisi untuk melakukan langkah-langkah perlindungan yang efektif terhadap kelompok-kelpompok yang paling rentan menjadi korban kejahatan. (Mustofa, 2007:70).

Cecil Greek (2005:39) mengemukakan bahwa visual kriminologi untuk penggunaan fotografi dan videografi, terutama dalam menggambarkan aspek realita dan pandangan makna dari sebuah fenomena sosial. Metode visual kriminologi bertujuan untuk: pertama, etnografi, kedua, peggunaan media sebagai bahan visual (misalnya, foto jurnalistik kejahatan dan fotografi kejahatan perang) dan ketiga, koleksi pembuktian (misalnya dalam hal forensik). Dan bahan dukungan lainnya. Selain kriminologi ada beberapa ilmu lain seperti antropologi visual dan sosiologi visual yang

lebih dahulu menggunakan metode visual (fotografi). Namun dalam kajian kriminologi ini merupakan suatu hal yang baru khususnya visual kriminologi dan metodologi ini masih memerlukan perkembangan untuk penyelidikan etnografi (pengumpulan data dan analisis untuk membangun teori). Etnografi visual menggunakan fotografi untuk beberapa tujuan, termasuk dokumentasi sejarah dan budaya, geografis dan framing special serta teknik wawancara mendalam untuk mendapatkan foto dalam peraturan budaya (Ramailis, 2014:33).

3.3.Lokasi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan karena penulis mengumpulkan data di lapangan yaitu dengan melakukan wawancara kepada korban di kota Semarang yang pernah mengalami dan beberapa pakar ahli dalam kriminologi terhadap permasalahan pengaruh perilaku *phubbing* terhadap munculnya tindakan penjangbretan handphone di jalanan.

3.4. Key Informan dan Informan

Menurut Suyatno (2005) penelitian meliputi key informan dan informan, adapun pengertian dari key informan dan informan adalah sebagai berikut:

1. Key Informan adalah seseorang yang memahami serta dapat memberikan penjelasan berkaitan dengan hal penelitian.
2. Informan adalah orang yang dapat memberikan informasi yang dilakukan secara langsung atau tidak langsung.

Adapun key informan dan informan dalam penelitian ini dapat disajikan sebagaimana tabel berikut dibawah ini:

Tabel 3.1 Key informan dan informan Subjek/Narasumber Penelitian

No	Narasumber	Status Narasumber	Jumlah
1.	AG	Korban	1
2.	AL	Korban	1
3.	DF	Korban	1
4.	TA	Korban	1
5.	KR	Korban	1
6.	Dr. Syahrul Akmal Latif M.Si	Pengamat/Kriminolog	1
7.	Bripda Aji	Anggota Kepolisian	1
Jumlah Keseluruhan			7

Sumber : modifikasi penulis 2021

Alasan penulis memilih narasumber pada penelitian ini adalah:

1. Karena perilaku *phubbing* sering terjadi dan dilakukan oleh orang-orang terdekat penulis sendiri. Dan melihat ternyata dampak dari Phubbing itu apabila tidak dilakukan pada waktu dan tempat yang semestinya akan menimbulkan suatu kejahatan jalanan. Sehingga penulis tertarik untuk menjadikan mereka sebagai narasumber pada penelitian ini.
2. Karena korban AG, AL, DF, TA dan KR pernah mengalami suatu kejahatan jalanan karena perilaku *Phubbing*.
3. Karena Bapak Syahrul Akmal Latif M. Si merupakan dosen yang menguasai bidang ilmu kirminologi khususnya tentang masalah penelitian penulis.

3.5. Jenis Dan Sumber Data

Apabila dilihat dari jenis sumber data yang dikumpulkan dalam penelitian ini, maka dapat dibedakan antara lain:

1. Data primer

Merupakan data yang diperoleh langsung dari narasumber yaitu subjek/narasumber penelitian dengan menggunakan wawancara interview secara mendalam kepada narasumber yang telah ditentukan.

2. Data sekunder

Merupakan data yang diperoleh dari sumber-sumber yang telah ada, berupa laporan-laporan, buku-buku sebagai teori, majalah, dokumen-dokumen resmi yang berhubungan dengan data penelitian.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

- a. Observasi, yaitu upaya pengumpulan data dengan cara peneliti meninjau langsung ke youtube untuk guna melihat fenomena suatu kejahatan yang terjadi dijalanan yang disebabkan oleh perilaku phubbing. Observasi ini dilakukan untuk menghasilkan pemahaman yang tidak didapati oleh teknik pengumpulan data lainnya.
- b. Wawancara, yaitu metode pengumpulan data berupa proses tanya jawab secara langsung oleh kedua belah pihak, dimana pihak pertama merupakan pencari informan dan pihak kedua sebagai pemberi informasi. Wawancara kemudian dilakukan secara mendalam, sesuai dengan pedoman wawancara.

- c. Dokumentasi merupakan data pendukung dalam teknik pengambilan data yang didapati melalui dokumen-dokumen resmi yang memiliki hubungan dengan permasalahan yang diangkat.

3.7. Teknik Analisa Data

Menurut Miles dan Huberman (1992), analisis data pada penelitian kualitatif dibagi dalam tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan. Alur tersebut ialah 1). Reduksi Data (*data reduction*), 2). Penyajian Data (*data display*). Dan 3). Penarikan Simpulan (*conslucion*). (Hardani. 2020:163-170).

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

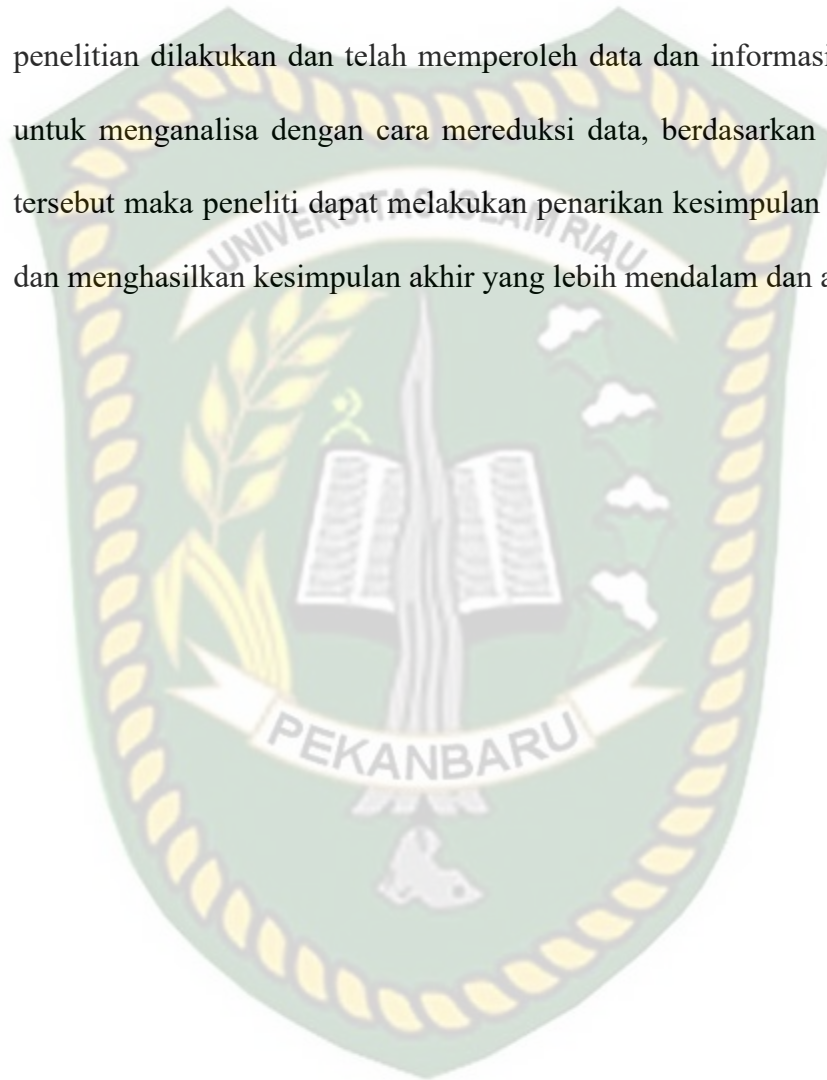
Reduksi data merupakan bagian dari analisis data yang menajamkan, menggolongkan, bahkan mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data sehingga menjadi sebuah kesimpulan yang lebih ringkas dalam susunan pola yang lebih luas dan lebih fokus terhadap kebutuhan peneliti secara spesifik. Sehingga reduksi data terjadi sampai penulisan laporan akhir penelitian.

2. Penyajian Data (*data display*)

Miles dan Huberman mengatakan, penyajian merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan tindakan. Dalam penelitian kualitatif penyajian dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagian, maupun hubungan antar kategori dengan melakukan *display data*, sehingga memudahkan untuk memahami fenomena yang terjadi dan melakukan perencanaan kerja selanjutnya.

3. Kesimpulan (Conslusion)

Kesimpulan merupakan jawaban yang terkait pertanyaan penelitian yang lebih fokus dalam pokok permasalahan dalam sebuah penelitian. Selanjutnya penelitian dilakukan dan telah memperoleh data dan informasi yang didapati untuk menganalisa dengan cara mereduksi data, berdasarkan perolehan data tersebut maka peneliti dapat melakukan penarikan kesimpulan secara induktif dan menghasilkan kesimpulan akhir yang lebih mendalam dan akurat.



3.8. Jadwal Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan dan Minggu Tahun 2020-2021																							
		Oktober				November				Desember				Januari				Februari				Maret			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan & persiapan Usulan Penelitian	■	■																						
2	Seminar Usulan Penelitian			■																					
3	Perbaikan Usulan Penelitian			■																					
4	Usulan Penelitian				■	■	■	■	■																
5	Pengolahan dan Analisa Data									■	■	■	■												
6	Penyusunan Laporan Penelitian													■	■	■	■								
7	Bimbingan																	■	■	■	■				
8	Ujian Komprehensif																							■	
9	Revisi dan Pengesahan Skripsi																							■	
10	Penggandaan dan Penyerahan Skripsi																							■	

BAB IV

GAMBARAN UMUM DAERAH PENELITIAN

4.1. Sejarah Singkat Kota Semarang

Terbentuknya kota Semarang yang berdasarkan sumber yang diperoleh Semarang merupakan suatu wilayah pemerintahan yang terjadi kisaran abad ke-15. Amen Budiman menuliskan dalam suatu karyanya yang dikutip dalam Naskah KBG No.7 dilihat menurut Serat Kandhaning Ringgit Purwa, terbentuknya Kota Semarang berkaitan dengan Ki Pandan Arang, putera Pangeran Sabrang Lor (Adipati Unus) yang pada saat itu menjabat sebagai Sultan Demak II. Berdasarkan pada abad ini tahun 1476 masehi, Ki Pandan Arang mendatangi semenanjung yang pada saat itu dikenal dengan nama Pulo Tirang (Budiman, 1978:36-37). Pulo Tirang merupakan bagian wilayah Mugas dan Bergota Sekarang. Pada saat Kerajaan Mataram Hindu (Dinasti Syailendra). Wilayah Pantai Utara Jawa terdapat pelabuhan yang dikenal bergota. (Budiman, 1978:6). Bergota merupakan tempat Pandan Arang menjalankan suatu perintah dari Sunan Bonang, Sunan Bonang adalah bagian dari “Wali Sanga”, Pandan Arang diperintahkan untuk memberikan siaran yang berkaitan dengan agama Islam di kalangan para pendeta/guru yang dikenal dengan sebutan para ajar agama Hindu-Buddha. Bagian Pulo Tirang sudah ada 10 wilayah para ajar yaitu Daerah Wotgalih, Pragota, Tinjomoyo, Guwasela, Derana, Brintik, Lebuapia, Gajah Mungkur, Jurungsuru, dan Sejanila. Ki Pandan Arang akhirnya menetap di Pulo Tirang setelah berhasil mengislamkan sejumlah penduduk di Pulo Tirang. (Budiman, 1978:65-67).

Ki Pandan Arang semula diberi Nama Pangeran Made Pandan, kemudian Pangeran meninggalkan Demak dengan Seorang Puteranya yang diberi nama Pangeran Kesepuhan. Setelah dari demak kemudian mereka pergi kearah barat daya, dimana mereka menemukan tempat yang subur, yang dikenal dengan Pulo Tirang. Pangeran Made Pandan akhirnya mendirikan sebuah pondok pesantren atau dikenal dengan perguruan Agama Islam di Pulo Tirang. Sehingga konon katanya tempat tersebut subur tanaman tumbuhan pohon asam dalam bahasa Jawa dikenal *Asem*. Pada waktu itu masih jarang Bahasa Jawa dikenal istilah *Areng*. Berdasarkan inilah nama Semarang terbentuk dari kata *asem-areng*. (Noertjahjo, 1963:47-48).

4.2. Keadaan Geografi Kota Semarang

Kota Semarang berada pada posisi tengah-tengah pantai utara Jawa yang merupakan Daerah Tingkat II Otonom, tepatnya di antara 6 50'-7 10' Lintang Selatan dan 109 35'-110 50' Bujur bagian timur. Sehingga Kota Semarang menjadi padat di bagian jalur lalu lintas darat dimana diantaranya ada 3 Daerah Tingkat I yaitu DKI jaya/Ibu Kota RI) yaitu antara Jawa Barat dan Jawa Timur. Semarang dibagi atas 2 dataran yaitu dataran tinggi yang berbukit-bukit dan dataran rendah yang beerada tepat di tepi pantai Utara Jawa. Keadaan Geografis tersebut semarang mempunyai beberapa iklim tropis memiliki 2 musim yaitu musim hujan dan musim kemarau yang terus terjadi sepanjang tahun. Temperatur cuaca di Semarang rata-rata berkisar 27,50⁰ dengan temperatur cuaca terendah berkisar 24,2⁰ dan temperatur tertinggi berkisar 31,8⁰ serta memiliki kelembapan udara rata-rata 79%.

Batas bagian wilayah Kota Semarang merupakan bagian timur yang berbatasan langsung dengan Kabupaten Demak, bagian barat berbatasan dengan Kabupaten Kendal, bagian utara berbatasan dengan laut Jawa, dan bagian selatan berbatasan dengan Kabupaten Semarang dan Kendal terletak pada barat.

4.3. Identitas Korban

Nama	Tempat/tgl lahir	Gender	Alamat	Status Pekerjaan	Kegiatan Saat ini
Anggun	Semarang, 20 mei 1998	Perempuan	Semarang	Mahasiswa	Skripsi
Aldo	Semarang, 15 april 1996	Laki-laki	Semarang	Pengangguran	Cari pekerjaan
Delfi	Semarang, 5 oktober 1998	Perempuan	Semarang	Admin media sosial	Admin media sosial
Tita	Semarang, 15 Januari 1998	Perempuan	Semarang	Mahasiswa	Skripsi
Kartika	Semarang 25 Juli 1996	Perempuan	Semarang	<i>Fresh graduate</i>	<i>Freelance</i>

BAB V

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

5.1. Persiapan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan wawancara kepada korban penjambratan di jalanan yang disebabkan perilaku *phubbing* dan Kriminolog Riau. Guna melakukan wawancara untuk memperoleh jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang menjadi pokok permasalahan dan tujuan terkait hal yang ada di dalam penelitian ini. Wawancara merupakan suatu kegiatan tanya jawab secara lisan untuk memperoleh informasi. Pelaksanaan wawancara dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Pertanyaan-pertanyaan tersebut terkait dengan apa yang menyebabkan seseorang menjadi korban penjambratan handphone di jalanan akibat perilaku *phubbing*.

Untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, maka dalam penelitian ini selain melakukan observasi, juga dilakukan wawancara kepada narasumber. Narasumber tersebut dipilih berdasarkan kriteria yang telah ditentukan oleh penulis, pemilihan narasumber tersebut dipilih secara sengaja sesuai dengan rumusan permasalahan yang ingin dicapai.

Berdasarkan pemilihan kepada 5 (Lima) narasumber penelitian, serta pemilihan waktu dan tempat penelitian wawancara yang disesuaikan dengan jadwal narasumber penelitian. Wawancara dengan Kriminolog Riau dilakukan secara langsung, dan melakukan wawancara dengan korban secara langsung dilakukan.

Tabel 5.1 Daftar Narasumber dan Jadwal Wawancara

No	Nama/Inisial	Umur	Waktu/Tempat Wawancara
1	AG	22	Senin, 22 Februari 2021 Semasa Caffee Semarang
2	AL	24	Rabu, 3 Februari 2021 Astaguna Caffee Semarang
3	DF	23	Jum'at, 5 Februari 2021 Astaguna Caffee Semarang
4	TA	22	Senin, 15 Februari 2021 Pijar Caffee Semarang
5	KR	24	Kamis, 7 Januari 2021 Talk About Caffee Semarang
6	Dr. Syahrul Akmal Latif M.Si	48	Kamis, 18 Maret 2021 Ruang Dekan Fisipol UIR
7	Bripda Aji	25	Senin, 31 Mei 2021 Polda Jawa Tengah

Modifikasi Penulis, 2021

5.2. Hasil Penelitian

Hasil wawancara ini bersandar pada persoalan yang menjadi titik fokus pada permasalahan dalam Penelitian ini yaitu Pengaruh Perilaku *Phubbing* Terhadap Munculnya Tindakan Penjambretan Handphone di jalanan. Pertanyaan-pertanyaan yang peneliti ajukan kepada key informan dan informan adalah: “Mengapa perilaku *phubbing* dapat mempengaruhi penggunanya dapat menjadi korban penjambretan?”

Tabel 5.2 Daftar Key Informan dan Informan

No	Subjek/Narasumber	Umur	Keterangan
1	AG	22	Korban
2	AL	24	Korban
3	DF	22	Korban
4	TA	23	Korban
5	KR	24	Korban

6	Dr. Syahrul Akmal Latief M.Si	48	Pengamat/Kriminolog
7	Bripda Aji	25	Anggota Kepolisian

5.3. Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan korban dan pengamat/kriminolog terdapat beberapa jawaban yang sesuai dengan pertanyaan penelitian yang peneliti angkat. Berikut kutipan dari hasil wawancara penulis kepada subjek/narasumber.

1. Dr. Syahrul Akmal Latief, M.Si

Dr. syahrul Akmal Latief, M.Si merupakan Dekan Fisipol Uir Sekaligus Dosen Kriminologi. Menurut penuturan Dr. Syahrul *Phubbing* muncul karena adanya kegersangan sosial dimana di dalam konsep sosial dikenal dengan *hedonistic*. Pernyataan tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

“Kriminolog Riau diwawancarai pada 18 Maret 2021 pukul 10.00 bertempat di Dekan Universitas Islam Riau. Menurut penuturan Dr. Syahrul, phubbing muncul karena kegersangan sosial. Phubbing adalah seseorang yang terus bermain handphonenya yang menurut mereka para pelaku phubbing merasa nyaman tetapi orang lain merasa kurang nyaman. Keterkaitan antara phubbing dan penjangbretan karena adanya suatu kecemburuan sosial sehingga menyebabkan seseorang candu dengan media sosial bebas ingin melihat konten-konten yang ada di dalam handphone. Phubbing memiliki banyak keterkaitan satu sama lain salah satunya bisa menyebabkan munculnya kejahatan.”

Pengaruh gaya hidup dan aktivitas harian di media sosial juga erat kaitannya dengan rentannya seseorang menjadi korban kejahatan jalanan. Serta mudahnya memberikan kesempatan karena adanya celah kejahatan muncul, hal tersebut dapat dilihat dari penuturan Bapak Syahrul sebagai berikut:

“seseorang yang lebih banyak menggunakan handphone dalam kehidupan sehari-harinya sehingga menimbulkan pengabaian disekitar dan adanya rasa kecemburuan yang merasa tidak dihargai. Begitupun hal ini ketika dilakukan di jalanan yang tidak semestinya karena merasa handphone adalah hal yang penting digunakan sehingga munculnya kejahatan dan memengaruhi menjadi korban kejahatan jalanan.”

2. Bripda Aji

Bripda Aji diwawancarai pada 31 Mei 2021 Pukul 14.00 wib bertempat di Polda Jawa Tengah, bripda aji menjelaskan terkait kasus penjambretan yang terjadi di Kota Semarang. (31 Mei 2021, Lampiran 2)

“Untuk kasus penjambretan handphone yang terjadi di Kota Semarang ada beberapa korban yang melapor ke polda. Namun sebagian besar korban yang melapor peristiwa penjambretan handphone dikarenakan akibat kelalaian dari pelapor itu sendiri berdasarkan kronologis kejadian yang dialami pelapor. Kendala yang di hadapi oleh pihak kepolisian untuk mencari handphone tersebut sangat minim untuk mencari jejak si pelaku penjambretan. Pihak dari kita akan tetap melakukan pelacakan lokasi biasanya melalui nomor telepon yang terdapat di dalam handphone si pelapor sehingga lebih memudahkan pihak kepolisian untuk melacak posisi terlapor apabila nomor tersebut telah diganti ya akan susah untuk kita melakukan penemuan handphone tersebut. Kecanggihan teknologi juga sehingga adanya penerapan tilang elektronik untuk mendeteksi berbagai bentuk pelanggaran yang terjadi di jalan. Bermain handphone disaat mengendarai merupakan salah satu bentuk pelanggaran sebagaimana yang diatur dalam pasal 22 tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan (LLAJ). Pasal 106 ayat 1 menjelaskan, pengemudi wajib mengendarai kendaraan dengan penuh konsentrasi. Salah satunya yaitu penggunaan ponsel akan berpotensi terjadi kecelakaan lalu lintas.”

3. Ms. AG (Korban)

Korban diwawancarai pada 22 Februari 2021 pukul 10.00 wib bertempat di semasa salah satu caffe di Kota Semarang, AG menjelaskan bagaimana kronologis kejadian yang terjadi pada saat itu. (22 Februari 2021, Lampiran 3)

“Bermain handphone dalam satu hari 16/24 jam, seorang mahasiswa yang sedang skripsi dan kuliah menggunakan handphone, bermain handphone merupakan hal yang penting karena pekerjaan, kuliah online dilakukan menggunakan handphone. Sering bermain handphone pada saat di jalan, alasan bermain handphone di jalan karena informasi dari handphone dan tidak sepenuhnya kita dirumah, sering bermain handphone di jalan karena lebih gampang dan sering bermain game online yang ada di Handphone.

Dari penuturan AG tersebut sebagai korban pejambretan handphone di jalanan, dapat diketahui bahwa ia menjadi korban kejahatan jalanan ketika bermain handphone. Pelaku melakukan kejahatan bukan karena adanya niat dari awal melainkan adanya kesempatan atau peluang yang muncul.

Kronologis kejadian pada saat itu sedang di dalam mobil lalu bermain game dengan keadaan kaca mobil terbuka sedikit lalu handphone tersebut dijambret. Penjambret menggunakan sepeda motor lalu mengambil handphone aku kemudian pelaku kabur. Pelaku nekat melakukan karena adanya kesempatan dan waktu yang pas.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu korban yang merupakan gamers melalui handphone. Dapat peneliti simpulkan bahwa yang melatar belakangi seseorang menjadi korban kejahatan jalanan penjambretan.

4. Mr. AL (Korban)

Korban diwawancarai pada 3 Februari 2021 pukul 10.00 wib bertempat di Astaguna salah satu caffe di Kota Semarang, AL adalah salah satu pengangguran yang tidak melanjutkan kuliah setelah lulus SMA pengguna handphone yang sangat aktif dan AL menjelaskan bagaimana kronologis kejadian yang terjadi pada saat itu. (3 Februari 2021, Lampiran 4).

“Aku Bermain handphone dalam satu hari 14/24 jam. Aku sering menggunakan handphone untuk bermain game yang terdapat pada handphonenya. Bermain handphone untuk menghilangkan stress.

Sehingga bermain handphone merupakan hal yang penting dilakukan menurutku.

Dari penuturan AL tersebut melakukan perilaku *phubbing*, dapat diketahui bahwa ia sering menggunakan handphonenya untuk bermain game. Karena untuk menghilangkan stress sehingga candu untuk bermain game yang terdapat pada handphonenya tersebut.

“Main game ketika duduk bersama teman-teman di kompleks perumahan dekat rumah. 2 dari 4 orang teman juga bermain game dan yang 2 lagi hanya mengobrol saja. Kemudian ada 2 orang pengendara sepeda motor merampas hp aku kemudian mereka melaju kencang menggunakan sepeda motornya.”

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu korban yang merupakan gamers melalui handphone. Dapat peneliti simpulkan bahwa yang melatar belakangi seseorang menjadi korban kejahatan jalanan penjambratan.

5. Ms. DF (Korban)

Korban diwawancarai pada 5 Februari 2021 pukul 13.00 wib bertempat di Astaguna salah satu caffe di Kota Semarang, DF adalah salah satu pengguna handphone DF merupakan admin media sosial dan DF menjelaskan bagaimana kronologis kejadian yang terjadi pada saat itu. (5 Februari 2021, Lampiran 5).

“Aku Sebagai admin media sosial dan info penjualan harus selalu update mengenai penjualan setiap harinya dilakukan sehingga menyebabkan harus menggunakan handphone setiap harinya apalagi penjualan yang setiap harinya semakin banyak peminatnya. Sehingga tidak bisa terlepas dari handphone. Karena sudah menjadi tanggung jawab sebagai admin media sosial harus update informasi terbaru dan informasi penjualan di media sosial dengan menggunakan handphone. Ketika di jalan pun sering menggunakan karena selalu ada notification yang masuk.

Dari penuturan DF sebagai Korban Penjambratan Handphone di jalanan, dapat diketahui bahwa ia merupakan admin media sosial yang harus mengupdate informasi

terbaru setiap harinya untuk proses penjualannya. Berikut hasil wawancara kepada DF mengenai kronologis kejadian penjambratan handphone di jalanan:

“Pada saat itu lagi di jalan berdua bersama teman hendak berangkat kerja. Karena tugas aku sebagai admin media sosial dan info penjualan ketika di jalan lagi merekap penjualan hari kemarin dan update informasi terbaru di media sosial. Ketika jalanan masih pagi dan sepi kemudian merampas handphone yang ada digengaman aku kemudian pelaku kabur”

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu korban yang merupakan admin media sosial dan info penjualan melalui handphone. Dapat peneliti simpulkan bahwa yang melatar belakangi seseorang menjadi korban kejahatan jalanan penjambratan.

6. Ms. TA (Korban)

Korban diwawancarai pada 15 Februari 2021 pukul 10.00 wib bertempat di pijar salah satu caffe di Kota Semarang, TA adalah salah satu pengguna handphone aktif TA juga merupakan salah satu ARMY sebutan Kpopers fans BTS dan TA menjelaskan bagaimana kronologis kejadian yang terjadi pada saat itu. (15 Februari 2021, Lampiran 6).

“Menggunakan handphone hampir setiap saat dan waktu tidur pun berkurang karena ya saya fans berat BTS yang ingin mengetahui informasi mereka setiap harinya karena kan waktu Indonesia dengan korea itu berbeda dan info terbaru mereka itu seperti Foto terbaru ketika lagi konser dan ada short movies melalui handphone. Bermain handphone itu penting agar tidak ketinggalan informasi dari idola”

Dari pernyataan TA ia sering menggunakan handphone dikarenakan untuk mengetahui informasi dari idolanya dan tidak ingin ketinggalan updatean yang didapatkan melalui handphonenya. Berikut hasil wawancara kronologis kejadian yang dialami TA:

“pas lagi dijalan ingin menuju suatu tempat aku bermain handphone untuk mengupdate status di whatsapp lalu kemudian aku membuka aplikasi-aplikasi lainnya karena merasa bosan di jalan dan pada hari itu BTS baru saja mengeluarkan MV terbarunya lalu aku membuka sampe kegirangan dijalan dan tidak sabar untuk mengupdate MV mereka di status whatsapp. Kemudian hpku dijambret dari belakang dengan orang yang tidak dikenal melaju dengan kencang menggunakan sepeda motor.”

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu korban yang merupakan salah satu fans berat dari artis korea. Dapat peneliti simpulkan bahwa yang melatar belakangi seseorang menjadi korban kejahatan jalanan penjambretan.

7. Ms. KR (Korban)

Korban diwawancarai pada 7 Januari 2021 pukul 13.00 wib bertempat di Talk About salah satu Caffe di kota semarang, KR adalah salah satu pengguna handphone yang sangat aktif dan KR menjelaskan bagaimana kronologis kejadian yang terjadi pada saat itu. (7 Januari 2021, Lampiran 7).

“Bermain hp dalam satu hari perkiraan 8 jam bahkan lebih, karena terlalu ambisius sama handphone sehingga menjadikan sering menggunakan hp dirumah maupun diluar rumah, bermain hp di jalan dikarenakan adanya kerjaan dan merasa bosan sehingga membuka sosial media.

Dari penuturan KR tersebut sebagai korban penjambretan di jalanan dapat diketahui bahwa ia sering bermain handphone pada saat dirumah maupun diluar rumah bahkan saat berkumpul bersama teman-temannya melakukan perilaku *phubbing*.

Bermain handphone terlalu sering karena juga adanya suatu pekerjaan yang diakses melalui handphone. Pada saat itu lagi di jalan raya bersama teman-teman sambil berjalan kaki dan pada saat kejadian itu aku hendak membuat instastory salah satu yang terdapat dalam fitur Instagram seketika dari belakang ada yang menarik hp dari belakang. Setelah kejadian tersebut akhirnya aku mengurangi aktivitas bermain

handphone di jalan setelah menyadari bahwa memberikan dampak negatif memberikan kesempatan orang lain untuk melakukan kejahatan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu korban. Dapat peneliti simpulkan bahwa yang melatar belakangi seseorang menjadi korban kejahatan jalanan karena perilaku *phubbing* tersebut.

5.4. Pembahasan

Kecanggihan teknologi saat ini merupakan salah satu hal terus berkembang. Kecanggihan teknologi tersebut salah satunya *handphone* yang membantu komunikasi yang sangat mudah untuk mengetahui berbagai macam bentuk informasi yang diperoleh oleh seseorang. *Handphone* menjadikan salah satu tren atau gaya hidup tidak hanya berkomunikasi bahkan di *handphone* terdapat banyak aplikasi-aplikasi yang canggih dengan bentuknya yang unik dan gampang dibawa kemana saja. Namun pada penggunaan *handphone* tersebut terkadang membuat kita lalai dan acuh tak acuh akan penggunaannya. Terkadang penggunaan *handphone* tidak diiringi dengan perlindungan dan pengetahuan yang cukup akan keamanan diri bagi penggunanya. Menurut penuturan Kriminolog Dr. Syahrul bahwa perilaku *phubbing* ini muncul karena adanya kegersangan sosial yang menyebabkan seseorang menjadi tidak memperdulikan akan lingkungan disekitarnya, seperti kita sedang melakukan diskusi tetapi salah satu diantaranya ada yang bermain *handphone* tanpa mendengarkan dan memperdulikan apa yang disampaikan sekitarnya.

Perilaku *phubbing* selalu mengabaikan sekitarnya sehingga munculnya kecemburuan. *Phubbing* adalah orang yang menikmati *handphone* dengan asik dan

santai walaupun orang lain merasa gersang yang berkaitan dengan game online maupun media sosial lainnya. Keterkaitan phubbing banyak kaitannya dengan kondisi sosial salah satunya adalah kejahatan jalanan penjambretan.

Penggunaan handphone pada saat ini menjadi hal yang semakin meningkat setiap tahunnya. tidak hanya remaja saja akan tetapi dewasa juga terperangkap dalam phubbing. Dalam konsep sosial dikenal dengan nama *hedonistic* adalah kenikmatan menggunakan gadget walaupun itu mengancam dirinya sendiri. Seseorang tidak melakukan kejahatan tetapi karena adanya kesempatan.

5.4.1. Analisa dengan *Lifestle Exposure Theory* (Teori Gaya Hidup)

Berikut adalah analisis dari bagian-bagian teori gaya hidup yang menjadi faktor perilaku phubbing memengaruhi penggunaanya menjadi korban penjambretan. Dalam Teori terpaan gaya hidup viktimisasi dicirikan melalui perbedaan gaya hidup pribadi daei para korban, dimana berhubungan langsung terhadap tempat-tempat dan waktu-waktu yang memiliki resiko terjadinya viktimisasi. Seperti yang peneliti teliti yaitu seseorang menghabiskan waktunya untuk bermain handphone baik didalam rumah maupun diluar rumah. Bermain handphone merupakan salah satu hal yang harus dan wajib digunakan untuk memperoleh berbagai bentuk untuk memperoleh suatu sistem informasi yang di dapat hingga bermain game dan membuka sosial media lainnya. Dapat disimpulkan peneliti mengambil kasus ini karena adanya hal yang menarik untuk diteliti dan bahkan memberikan kesadaran untuk bagi penggunaanya agar lebih berhati-hati dalam menggunakan handphone.

Yang memengaruhi seseorang menjadi korban kejahatan jalanan ini dikarenakan adanya kesempatan dan kurang mementingkan akan keamanan diri sendiri dan lingkungan disekitar mereka dalam menggunakan handphone. Hal yang melatar belakani seseorang menjadi korban penjambratan handphone di jalanan seperti korban AG, AL merupakan gamers yang tidak bisa lepas dalam menggunakan smartphone yang dimainkan untuk menghasilkan sesuatu dan memberikan kepuasan terhadap dirinya sendiri tanpa mereka sadar dampak yang diperoleh. DF merupakan admin media sosial yang setiap hari memantau penjualan dan update status di media sosial, TA yang salah satu fans berat kpopers yang tidak ingin ketinggalan informasi dari idolanya, KR adalah seorang *fresh graduate* yang sekarang bekerja *freelance*.

5.4.2. Analisa dengan *Routine Activity Theory* (Teori Aktivitas Rutin)

Berdasarkan analisis dari bagian-bagian teori aktivitas rutin yang menjadi faktor munculnya viktimisasi kejahatan jalanan yang diakibatkan oleh perilaku phubbing yang menyebabkan tidak bisa terlepas dari handphone sehingga menimbulkan kejahatan. Teori aktivitas rutin menekankan bahwa aktivitas rutin berkaitan dengan resiko orang mengalami viktimisasi kriminal, sehingga meningkatnya kesempatan orang untuk melakukan kejahatan. Pola aktivitas rutin terdapat tiga aspek yang berhubungan secara langsung dengan kejahatan yaitu adanya pelaku yang mempunyai motif melakukan kejahatan, adanya sasaran yang cocok, dan ketidakcukupan pengawasan terhadap pelanggaran, pada waktu dan tempat tertentu.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti melihat bahwa penjam-bretan handphone di jalanan diakibatkan karena adanya sasaran yang cocok terhadap korban yang bermain handphone di jalanan dan tidak memiliki cukup pengawasan terhadap kemandiri sendiri sehingga kejahatan penjam-bretan tersebut muncul.



BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan judul “Pengaruh Perilaku *Phubbing* Terhadap Munculnya Tindakan Penjambretan Handphone di Jalanan (Studi Kasus pada Korban Inisial AG, AL, DF, TA, DAN KR)”. Perilaku *phubbing* memengaruhi seseorang untuk menjadi korban penjambretan handphone di jalanan. Hal ini terjadi karena adanya kesempatan dan sasaran yang cocok serta kurangnya pengawasan terhadap keamanan diri sendiri.

Penggunaan handphone yang berlebihan sehingga mengabaikan lawan berbicara ketika sedang berdiskusi dan menimbulkan kecemburuan terhadap orang lain sehingga menimbulkan adanya kegersangan sosial. Begitupun pada korban yang mengalami kejahatan di jalanan dikarenakan bermain game, update status di media sosial, dan ada pula yang sedang bekerja sebagai admin pekerjaan. Bermain handphone di jalanan karena mereka kurang sadar akan keamanan diri sendiri.

Dari hasil penelitian, penulis menarik kesimpulan bahwa kerentanan seseorang menjadi korban kejahatan di jalanan karena kurangnya kesadaran atas apa yang mereka lakukan ditempat yang tidak semestinya sehingga memberikan kesempatan untuk orang lain menjadi pelaku kejahatan. Pelaku yang awalnya tidak ada niat untuk melakukan kejahatan tetapi karena adanya kesempatan dan celah peluang untuk

memungkinkan terjadinya kejahatan. Kurangnya kelemahan dan pengawasan terhadap perlindungan bagi dirinya sendiri.

7.2. Saran

1. Untuk masyarakat khususnya pengguna handphone, diharapkan untuk lebih berhati-hati dalam menggunakannya agar lebih bijak lagi mengakses handphone yang digunakan lebih memperhatikan *space* atau tempat untuk membuka handphone agar tidak adanya lagi korban yang mengalami penjangbretan handphone dijalanan akibat kelalaian diri sendiri sehingga memberikan kesempatan serta peluang orang lain berbuat kejahatan.
2. Untuk orang yang melakukan *phubbing* untuk lebih memperdulikan orang yang disekitar mereka dan tidak mengabaikan lawan bicara sehingga tidak menimbulkan kegersangan sosial bagi orang yang berada di dekat mereka.
3. Remaja yang bermain handphone untuk lebih berhati-hati dan lebih bijak dalam penggunaan handphone.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Budiman, Amen. 1978. "Semarang Riwayatmu Dulu". Semarang: Tanjung Sari.
- Dermawan, Moh, Kemal. 2000. *Materi Pokok Teori Kriminologi*. Universitas Terbuka, Jakarta.
- 2016, *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana*. Bandung: Citra Umbara.
- Gosita, Arif. 2004. *Masalah Korban Kejahatan: Kumpulan Karangan*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Hardani. 2020. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Jeff Ferrell, K, H. (2004). *Cultural Criminology Unleashed*, London.
- Laminating. Djisman Samosir. 2019. *Delik-delik khusus: Edisi Revisi*. Bandung: Nuansa Aulia
- Mardalis. 1989. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Meliala, Adrianus Eliasta. 2011. *Viktimologi: Bunga Rampai Kajian Tentang Korban Kejahatan*. Fisip UI Press. Depok.
- Meliala, Adrianus. 2012. *Lima Kriminolog Berbicara Kejahatan*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. UI. Depok.

- Mustofa, Muhammad. 2010. *Kriminologi*. Bekasi: Penerbit sari ilmu pratama.
- Musofa, Muhammad. 2007. *Metode Penelitian Kriminologi*. Fisip UI Press. Depok
- Noertjahjo, A.M. 1963. *Cerita Rakyat Sekitar Wali Songo*. Jakarta: Pradnya Paramita.
- Suryabrata, Sumadi. 1983. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT.RajaGrafindo Persada.
- Suryana. 2010. *Metodologi Penelitian*. Bandung, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Trisliatanto, Dimas Agung. 2020. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Andi.

Jurnal/Skripsi

- Adliyani, Zaraz Obella Nur. 2015 “*Pengaruh Perilaku Individu Terhadap Hidup Sehat*”. Lampung. No 7 Vol4: 4.
- Hanika, Ita Musfirowati. 2015 “*Fenomena Phubbing di Era Milenia*”. Jurnal Interaksi. Vol 4, No.1.
- Hasanah Nur, dkk. 2015 “*Penggunaan Handphone Dan Hubungan Teman Pada Perilaku Sosial Siswa Smp Muhammadiyah Luwuk Sulawesi Tengah*”. Yogyakarta. Jurnal pendidikan ips. No 1. Vol 2: 6.
- Mumtaz, Emka Farah. 2019 “*Pengaruh Adiksi Martphone, Empati, Kontrol Diri, Dan Norma Terhadap Perilaku Phubbing Pada Mahasiswa Di Jabodetabek*”. Skripsi Sarjana UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Ramailis, N. W. (2020). CYBER CRIME DAN POTENSI MUNCULNYA VIKTIMISASI PEREMPUAN DI ERA TEKNOLOGI INDUSTRI 4.0. *SISI LAIN REALITA*, 5(01), 1-20.

Ramailis, N. W. (2016). VISUALISASI PERILAKU PENGENDARA SEPEDA MOTOR SEBAGAI BENTUK CRIME IN EVERYDAY LIFE ANALISIS CULTURAL CRIMINOLOGY. *SISI LAIN REALITA*, 1(1), 24-33.

Ramailis, N. W. (2019). KOLABORASI KEPOLISIAN RESOR KOTA PEKANBARU DAN SATPOL PP DALAM MENANGGULANGI PENJUALAN MINUMAN BERALKOHOL OLEH PEDAGANG GEROBAK MOTOR (ANALISIS KEBIJAKAN KRIMINAL). *SISI LAIN REALITA*, 4(2), 1-20.

Ridho, Ali Muhammad. 2019 “*Interaksi Sosial Pelaku Phubbing*”. Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Viviyanti, Nur Khimas. 2019 “*Pengaruh Self Control, Leisure Boredom Dan Smartphone Usage Terhadap Kecanduan Smartphone Pada Remaja*”. Skripsi Sarjana UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Website

<https://tekno.kompas.com/read/mengamati-pergeseran-pasar-smartphone-indonesia-di-2019/> 4 september 2020.

<https://news.detik.com/viral-jambret-di-tengah-kemacetan-jalan-gajah-mada-polisi-turun-tangan>, 6 september 2020.