



Perilaku Phubbing di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar

Tizar Firdaus

Program Studi Magister Pendidikan Sosiologi, Universitas Muhammadiyah Makassar

Suardi

Program Studi Magister Pendidikan Sosiologi, Universitas Muhammadiyah Makassar

Kaharuddin

Program Studi Magister Pendidikan Sosiologi, Universitas Muhammadiyah Makassar

Jl. Sultan Alauddin No.259, Makassar, Indonesia 90221

Korespondensi penulis: firdaustizar@gmail.com, suardi@unismuh.ac.id,

kaharuddin@unismuh.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang perilaku phubbing dikalangan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar. *Phubbing merupakan istilah yang muncul dan digunakan untuk menggambarkan suatu penampakan dari perilaku individu yang mengabaikan lingkungan sosialnya.* Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa yang menjadi faktor penyebab terjadinya perilaku phubbing di kalangan mahasiswa. Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Teknik yang digunakan dalam menentukan informan adalah snowball sampling. Jumlah informan sebanyak 6 orang mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan Universitas Muhammadiyah Makassar. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data kualitatif diuraikan dalam tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik validasi data menggunakan triangulasi waktu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Faktor penyebab terjadinya perilaku phubbing dikalangan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar adalah keberagaman fitur aplikasi smartphone, terlalu asik chatting, dan terlalu asik dengan game.

Kata Kunci: Phubbing, Mahasiswa, Smartphone

Received Juli 30, 2023; Revised Agustus 2, 2023; September 2, 2023

*Corresponding author, e-mail address

LATAR BELAKANG

Phubbing merupakan istilah yang muncul dan digunakan untuk menggambarkan suatu penampakan dari perilaku individu yang mengabaikan lingkungannya, alih-alih menikmati momen bersama, individu lebih fokus dan asik beraktivitas dengan smartphone-nya sehingga ada sebutan yang muncul “generasi menunduk”. Terlepas dari kenyataan bahwa tidak ada interaksi interpersonal di antara mereka, seseorang yang menggunakan smartphone untuk aktivitas sosial cenderung ambivalen dalam artian pada hari yang sama, individu tersebut akan dapat membedakan antara dunia alami dan dunia buatan. Sikap individu dalam menggunakan ponsel secara berlebihan dan tidak semestinya dapat memunculkan dampak sebagai akibat dari keberadaannya, salah satunya adalah perilaku phubbing sebagai suatu fenomena yang sangat tampak di masa sekarang saat ini, sering kita jumpai juga telah menjadi realitas yang sulit dihindari, seakan sudah menjadi normatif dalam berkomunikasi.

Pathak (2013) menegaskan bahwa Phubbing adalah istilah baru yang muncul untuk merepresentasikan isu atau masalah sosial yang bermula dari penggunaan smartphone dalam setting sosial. Istilah phubbing sebelumnya muncul pada tahun 2012, organisasi publikasi Australia McCann bekerja sama dengan referensi Macquarie Word, menyambut ahli etimologi (editor/penyusun referensi kata), jurnalis dan penulis untuk membentuk dan menyajikan istilah phubbing dalam upaya Quit Phubbing di media.

Menurut Chotpitayasonondh & Douglas (2018), phubbing adalah akronim dari phone and snubbing, yang jika diartikan berarti "telepon" dan "memalukan". Dalam konteks ini, menghina diartikan sebagai tindakan mengabaikan orang lain, tidak menghormati orang lain ketika mereka berkomunikasi langsung, dan lebih memilih untuk melakukan aktivitas di smartphone mereka.

Phubbing disebabkan oleh ketergantungan masyarakat terhadap smartphone yang menyebabkan mereka menjadi lebih cuek karena lebih fokus pada gadget atau handphone daripada menjalin hubungan dengan lingkungan sekitar. Phubbing saat ini sebenarnya cukup memprihatinkan karena terjadi pada saat orang-orang sedang bersama. Phubbing masih bisa dipahami oleh teman atau orang yang lebih tua jika terjadi satu atau dua kali, namun jika terjadi terus-menerus akan merusak kualitas hubungan antar individu dan kelompok. Orang-orang lebih memilih memiliki banyak Follower atau Likes di media sosial daripada memiliki kenalan di dunia nyata, dan orang lebih memilih berteman

melalui media sosial daripada berkenalan dengan teman di luar kita, baik di kendaraan umum maupun di tempat lain. Kadang-kadang kita berada di ruangan yang sama, tetapi tidak ada yang ingin mulai menyambut, semua orang sibuk dengan ponsel mereka, terpesona dengan realitas mereka sendiri, senyum datar pada diri mereka sendiri saat memeriksa ponsel mereka. Dibandingkan dengan tetangga kita sendiri, bahkan teman jejaring sosial tampak lebih dekat dan lebih nyata.

Gadget atau handphone tidak hanya memberikan dampak positif tetapi juga berdampak negatif. Mahasiswa juga termasuk golongan yang aktif menggunakan teknologi ini dalam kehidupan sehari-harinya, yang tidak terlepas dari handphone yang dapat memberikan dampak negatif tanpa mereka sadari. Smart Phone sangat berharga bagi mahasiswa sehingga mereka lebih suka menyimpan dompet atau buku pelajaran di handphone mereka

Phubbing jika dibiarkan terus menerus, khususnya di kalangan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar, dapat mengancam putusnya hubungan dan dapat mengancam putusnya hubungan. Perilaku Phubbing yang mengabaikan dan mengacuhkan orang lain yang bersama kita akan mengancam ketidakpercayaan orang terhadap kita, sehingga mempengaruhi pilihan penulis terhadap Universitas Muhammadiyah Makassar sebagai tempat penelitian dengan judul Phubbing di kalangan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar. Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apa yang menjadi faktor penyebab terjadinya perilaku phubbing di kalangan mahasiswa?.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif karena ingin memahami fenomena secara mendalam dan mendeskripsikan karakteristik, konteks, dan makna yang terkait dengan subjek penelitian.

Teknik yang digunakan dalam menentukan informan adalah snowball sampling. Teknik snowball sampling yaitu teknik pengambilan sumber data yang pada awalnya jumlahnya sedikit kemudian menjadi membesar, hal ini dikarenakan sumber data yang sedikit tersebut belum mampu memberikan data yang memuaskan, maka mencari informan lain yang digunakan sebagai sumber data (Sugiyono, 2017). Jumlah informan

sebanyak 6 orang mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data kualitatif diuraikan dalam tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik validasi data menggunakan triangulasi waktu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Phubbing

Menurut Haigh (2015), phubbing dipahami sebagai perilaku yang menyakiti orang lain dalam interaksi sosial karena lebih fokus pada smartphone mereka. Karadag et al (2015) menyatakan bahwa Phubbing dapat digambarkan sebagai individu yang menatap ponselnya saat berbicara dengan orang lain, sibuk dengan ponsel cerdasnya dan mengabaikan komunikasi antar individu. Phubber menggunakan smartphone sebagai pelarian untuk menghindari ketidaknyamanan di keramaian atau biasa disebut awkward silent, seperti, di lift atau bepergian sendiri dengan naik bus atau bosan di pesta. Namun sekarang perilaku phubbing sudah semakin parah, mahasiswa tidak lagi karena hal-hal diatas saja. Tetapi mereka melakukannya setiap saat dan kepada siapapun, bahkan ketika sedang mengikuti pelajaran di dalam kelas. Pada saat dosen menjelaskan di dalam kelas, mahasiswa seringkali mengecek smartphone yang ada di sakunya.

Teknologi diciptakan untuk memudahkan manusia berkomunikasi satu sama lain, bukan untuk bertindak sebagai pemutus hubungan antar manusia. Namun kenyataannya, karena asyik dengan smartphone-nya, seorang mahasiswa seringkali tidak mempedulikan orang lain bahkan merugikan mereka dengan menjadi phubber.

Jintarin Jaidee, psikiater dari Bangkok (dalam Chasombat, 2014) menyatakan bahwa perilaku Phubbing yang terus menerus mengecek smartphone dapat menyebabkan kecanduan lain seperti kecanduan game online, mobile apps atau social network. Menurut Ivan Goldberg (dalam Nurmandia, 2013), gejala adiksi internet adalah:

- a. Sering lupa waktu Mengabaikan hal-hal yang mendasar saat mengakses internet terlalu lama.

- b. Gejala menarik diri Seperti merasa marah, tegang, atau depresi ketika internet tidak bisa diakses. Mereka akan kesal jika tidak ada signal, atau hpnya tertinggal secara tidak sengaja.
- c. Munculnya sebuah kebutuhan konstan untuk meningkatkan waktu yang dihabiskan. Semakin lama jumlah waktu yang dibutuhkan untuk mengakses internet terus bertambah.
- d. Kebutuhan akan peralatan komputer yang lebih baik dan aplikasi yang lebih banyak untuk dimiliki.
- e. Sering berkomentar, berbohong, rendahnya prestasi, menutup diri secara sosial, dan kelelahan.

Griffiths dalam (Adi, 2017) mengemukakan bahwa apabila mengalami kecanduan maka seseorang akan lupa waktu, hingga dirinya tidak menghiraukan keadaan sekitar dan tidak menghargai orang lain. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa Phubbing adalah salah satu efek negative dari kecanduan smartphone.

Faktor Penyebab Terjadinya Perilaku Phubbing Dikalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar

Phubbing sendiri merupakan tindakan manusia yang tidak mau menjalin komunikasi dengan yang lain. Faktor-faktor penyebab phubbing yang dilakukan yaitu, Keberagaman fitur aplikasi pada smartphone atau gadget, Terlalu asik chatting, dan terlalu asik dengan game di smartphone.

a. Keberagaman fitur aplikasi pada smartphone atau gadget

Saat ini smartphone telah mengambil alih bidang teknologi, hampir semua orang sudah memiliki smartphone, baik anak-anak, remaja maupun orang tua. Tidak dapat dipungkiri bahwa kemudahan yang dibawa oleh perangkat elektronik atau smartphone membuat orang menggunakan smartphone secara tidak sadar namun pada waktu yang salah, pada tempat yang tepat. Dalam segala aktivitas manusia saat ini selalu dibarengi dengan smartphone atau gadget karena beragamnya fitur yang disuguhkan, hal inilah yang membuat orang teralihkan perhatiannya dan mencurahkan segala pikirannya pada ponsel pintar tersebut.

Menurut hasil penelitian, keragaman fitur aplikasi pada smartphone atau perangkat genggam dapat menjadi penyebab rusaknya hubungan sosial antar

mahasiswa atau masyarakat, dimana mahasiswa yang cuek dan tidak mengenali mengungkapkan keberadaan orang di sebelahnya, bahkan dengan sengaja mengabaikan orang lain. . orang karena mereka disibukkan dengan fungsionalitas aplikasi seperti WhatsApp, Facebook, Twitter, dan Instagram. Merasakan kecanggihan dan kepraktisan yang diungkapkan melalui aplikasi pada smartphone atau perangkat genggam, sulit bagi seseorang untuk melepaskan diri dari genggam smartphone atau perangkat genggam. Sosiolog jejaring sosial Roby dalam (Friska, Yolanda, 2017) menyatakan bahwa "kecanduan tidak terletak pada berapa kali dia memeriksa perangkat, tetapi pada cara aktivitas dengan perangkat memengaruhi aktivitas mereka sehari-hari".

b. Terlalu asik chattingan

Asik chattingan yang dimaksudkan disini adalah kemampuan untuk mendengarkan dan menerima informasi secara terbuka dari teman atau lawan bicara tanpa mengetahuinya, tidak mau terlibat secara sadar dan sengaja tidak menanggapi. Kemampuan untuk mendengarkan dan terbuka untuk komunikasi yang baik juga akan menghasilkan hubungan sosial yang baik. Berdasarkan hasil wawancara dengan informan, mereka mengabaikan pembicaraan orang lain saat asyik menggunakan layanan chat WhatsApp, baik di grup chat maupun di private chat.

Hal inilah yang membuat hubungan sosial antar informan menjadi membosankan sehingga menimbulkan keterbukaan tanpa disadari dan keengganan untuk mendengarkan informasi satu sama lain karena sibuk mengobrol di smartphone atau handphone. tempat. Sedangkan yang perlu dilakukan mahasiswa adalah menjaga hubungan sosial untuk menjadi “siswa kekuatan spiritual”, siswa adalah sekelompok orang yang berakhlak dan menguasai sosial, siswa adalah penggerak kehidupan kehidupan sosial”. Hubungan sosial yang baik juga dapat menciptakan hubungan yang baik.

c. Terlalu asik dengan bermain game di smartphone

Lawan bicara juga membutuhkan umpan balik, tidak hanya sebatas menjawab tanpa mengetahui maksud dan tujuan pembicaraan, tanggapan yang diinginkan di sini adalah upayanya untuk memahami dan memahami apa yang dikatakan lawan bicaranya. Berdasarkan hasil penelitian, informan sengaja tidak membalas chat teman karena asyik bermain game di smartphone atau gawai, sehingga hubungan sosial

terjalin baik dan tidak ada keadilan di antara mereka. Demikian pendapat Ibnu Khaldun dalam karyanya berjudul *Muqadimah*. “Jika kehidupan masyarakat dapat menghadapi tantangan dan beradaptasi, maka masyarakat akan mengalami pertumbuhan dan kemajuan.” Tantangan nyata yang dihadapi teknologi semakin maju, kita menggunakan teknologi untuk kemajuan, bukan untuk keterbelakangan sosial.

Bermain game di smartphone diperbolehkan, tetapi pada waktu dan tempat yang tepat. Segala sesuatu yang berlebihan tidak baik untuk Anda atau orang lain. Bila terjadi partisipatif, yaitu bila dua faktor terpenuhi dan terpenuhi secara bersamaan, maka hubungan sosial akan berjalan dengan baik, tetapi bila kedua faktor tersebut tidak berjalan efektif, seseorang tidak akan berpartisipasi dalam hubungan sosial.

Hubungan sosial tidak lancar karena satu orang cenderung tidak terbuka dan tidak mengerti apa yang dikatakan orang lain, sehingga selama diskusi, beberapa orang tidak ikut serta dalam percakapan tetapi hanya setuju atau mengangguk tanpa mengerti apa yang dimaksud pembicara. maksud dan tujuan. Seperti yang dikatakan Max Weber dalam (Prasko) yang berjudul *The Theory of Action* atau *Teori Tindakan* “Individu melakukan suatu tindakan berdasarkan pengalaman, persepsi, pemahaman, dan interpretasi terhadap stimulus atau situasi tertentu”. Dari hasil penelitian, informan mengabaikan pembicaraan temannya karena ada rangsangan atau rangsangan dari luar yang membuatnya tidak benar-benar fokus pada arah pembicaraan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Perilaku phubbing sebagai suatu fenomena yang sangat tampak di masa sekarang saat ini, sering kita jumpai juga telah menjadi realitas yang sulit dihindari, seakan sudah menjadi normatif dalam berkomunikasi. Orang-orang lebih memilih memiliki banyak Follower atau Likes di media sosial daripada memiliki kenalan di dunia nyata, dan orang lebih memilih berteman melalui media sosial daripada berkenalan dengan teman di luar kita, baik di kendaraan umum maupun di tempat lain. kadang kita berada di ruangan yang sama, tetapi tidak ada yang ingin mulai menyambut, semua orang sibuk dengan ponsel mereka, terpesona dengan realitas mereka sendiri, senyum datar pada diri mereka sendiri saat memeriksa ponsel mereka.

Faktor penyebab terjadinya perilaku phubbing dikalangan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar adalah keberagaman fitur aplikasi smartphone, terlalu asik chatting, dan terlalu asik dengan game.

DAFTAR REFERENSI

- Adi Prasetyo, R., AMir, M., & Psi, M. (2017). Hubungan Antara Kecanduan Gadget (Smartphone) Dengan Empati Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Chasombat, P. (2014). Social Networking Sites Impacts On Interpersonal Communication Skills And Relationships. A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Master of Arts (Communication Arts and Innovation) School of International College National Institute of Development Administration.
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2016). How “phubbing” becomes the norm: The antecedents and consequences of snubbing via smartphone. *Computers in Human Behavior*, **63**, 9– 18.
- Friska, Yolanda. (2017) “Definisi Kecanduan Gadget Menurut Sosiolog” 18 Juli 2023. <https://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/info-sehat/17/11/03/oyua11370- ini-definisi-kecanduan-gadget-menurut-sosiolog>
- Haigh, A. (2015). Stop phubbing. tersedia di <http://stopphubbing.com>.
- Karadag, E., Tosuntas, S.B., Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., S , ahin, B. M., Babadag, B. (2015). Determinants of phubbing, which is the sum of many virtual addictions:a structural equation model. *Journal of Behavioral Addictions*, 1e15.
- Nurmandia, H., Wigati, D., & Masluchah, L. (2013). Hubungan Antara Kemampuan Sosialisasi Dengan Kecanduan Jejaring Sosial. Fakultas Psikologi Universitas Darul „Ulum Jombang, 6-8.
- Pathak, S. (2013). McCann Melbourne made up a word to sell a print dictionary: New campaign for Macquarie birthed 'phubbing'. Diakses pada 03 Juli 2023, dari <https://www.researchgate.net/publication/322682365> the effect of phubbing on social interaction.
- Prasko. “Teori Aksi Max Weber dan Talcott Parsons” 18 Juli 2023. <http://prasko17.blogspot.com/2012/09/teori-aksi-max-weber-dan-talcott-parsons.html>
- Sugiono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.