

Phubbing dalam Interaksi Sosial di Lingkungan Mahasiswa UNP

Nabilla Dzakia Fitri¹, Mira Hasti Hasmira^{2*}

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: mirahasti@fis.unp.ac.id.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya phubbing dalam interaksi sosial mahasiswa UNP. Penelitian ini penting untuk dilakukan karena mahasiswa sebagai orang berpendidikan seharusnya mencontohkan hal yang baik namun malah menjadi pelaku phubbing. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori ketergantungan sistem media oleh Melvin DeFluer dan Sandra Ball Roeach tahun 1976 dan teori interaksi simbolik oleh George Herbert Mead. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode penelitian studi kasus deskriptif. Teknik pemilihan informan penelitian menggunakan teknik purpose sampling dengan jumlah informan sebanyak 16 orang dengan kriteria informan pertama 8 mahasiswa yang menggunakan smartphonenya lebih dari 5 jam sehari, 8 teman informan pertama yang mengetahui aktifitas dan keseharian informan pertama. Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi partisipasi aktif dimana peneliti terlibat langsung dalam kegiatan mahasiswa yang sedang berkumpul. Wawancara mendalam dilakukan secara langsung dan terbuka terhadap informan dengan fokus permasalahan yang dikaji dalam jangka waktu 45-60 menit terkait aktivitas apa saja yang dilakukan mahasiswa ketika mahasiswa berkumpul dengan temannya. Studi dokumentasi meliputi foto dan rekaman suara yang peneliti ambil saat berada di lapangan. Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa melakukan perilaku phubbing karena adanya 2 faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Pertama, faktor internal meliputi kecanduan media sosial, merasa tidak nyaman, dan kurangnya kontrol diri. Kedua, faktor eksternal meliputi kepentingan mendesak dan pengaruh teman.

Kata Kunci: Interaksi sosial; Mahasiswa; Phubbing.

Abstract

This research aims to explain the factors that cause phubbing in UNP students' social interactions. This is interesting to study because students as educated people should set good examples but instead become perpetrators of phubbing. This research uses media system dependency theory by Melvin DeFluer and Sandra Ball Roeach in 1976 and symbolic interaction theory by George Herbert Mead. This research uses qualitative research using descriptive case study research methods. The research informant selection technique used a purpose sampling technique with a total of 16 informants with the criteria for the first informant being 8 students who used their smartphone more than 5 hours a day, 8 friends of the first informant who knew the first informant's activities and daily life. The data collection technique was carried out by means of active participant observation where the researcher was directly involved in the activities of the students who were gathered. In-depth interviews were conducted directly and openly with informants with a focus on the problems studied within a period of 45-60 minutes regarding what activities students carried out when they gathered with their friends. Documentary studies include photos and sound recordings that researchers take while in the field. The data analysis technique used consists of data reduction, data presentation and drawing conclusions. The results of this research indicate that students engage in phubbing behavior due to 2 factors, namely internal and external factors. First, internal factors include social media addiction, feeling uncomfortable, and lack of self-control. Second, external factors include pressing interests and the influence of friends.

Keywords: Phubbing; Social interaction; Student.

How to Cite: Fitri, N.D. & Hasmira, M. (2024). Phubbing dalam Interaksi Sosial di Lingkungan Mahasiswa UNP. *Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan*, 7(1), 162-171.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Share-Alike 4.0 International License. If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. ©2024 by author.

Pendahuluan

Kemajuan teknologi sekarang ini berkembang pesat dan semakin canggih. Salah satu teknologi yang telah mengubah cara hidup manusia adalah *smartphone*. Sekarang ini pengguna *smartphone* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja. Tetapi hampir semua kalangan sudah memanfaatkan *smartphone* dalam aktivitas yang mereka lakukan setiap hari. Adanya *smartphone* membuat individu tidak lagi harus bertemu dengan lawan bicara secara *face to face* untuk menyampaikan pesan, karena alat komunikasi seperti ponsel maupun *smartphone* menjadi perangkat yang mampu menyampaikan pesan tersebut dalam hitungan detik dan dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dasar manusia pada seluruh dimensi kehidupannya. Hal ini yang membuat individu cenderung tidak dapat terpisah dari *smartphone*, terbukti pada perilaku yang selalu membawa *smartphone* kemanapun pergi dan dimanapun tempatnya, seperti kampus, di kelas, di kamar mandi, di taman, bahkan pada saat di tempat tidur. Apapun bisa diakses baik itu informasi di dalam negeri maupun luar negeri sekalipun hal tersebut sangat mudah untuk dilakukan (Nur, 2020).

Hadirnya *smartphone* mengakibatkan perubahan pada pola perilaku orang-orang di sekitar kita, yaitu bagaimana ketika orang-orang sering mengabaikan orang lain dan berinteraksi menggunakan *smartphone* mereka sebagai gantinya, dengan adanya hal tersebut muncullah fenomena baru dengan istilah yaitu *phubbing* (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016). Istilah *phubbing* dalam interaksi sosial melahirkannya istilah baru, yaitu "Phubber" yang dapat didefinisikan sebagai seseorang yang menggunakan *smartphone* mereka di hadapan orang lain dan mengabaikan interaksi sosial dengan mereka. Sedangkan *phubbee* dapat didefinisikan sebagai orang yang merasa diabaikan oleh *phubber* dan mungkin merasa terisolasi atau ditolak secara sosial. *Phubbing* dapat menjadi bentuk pengucilan sosial yang tidak disadari oleh *phubber*, di mana mereka mungkin tidak menyadari dampak dari tindakan mereka terhadap orang di sekitarnya (Bahriyah, 2021).

Phubbing muncul atas ketergantungan manusia terhadap *smartphone* sehingga orang menjadi lebih fokus pada *smartphone*. Kehadiran fenomena *phubbing* lahir karena besarnya ketergantungan individu terhadap *smartphone* dan internet. Fenomena *phubbing* yang terjadi saat ini apalagi dikalangan mahasiswa cukup memprihatinkan karena dilakukan saat momen kebersamaan terjadi. Ketika individu asyik menggunakan *smartphone* saat terlibat perbincangan, seringkali dirinya tak mengindahkan keberadaan lawan bicaranya. Perilaku tersebut tentunya tidak sesuai dengan etika dalam berkomunikasi dan norma sosial yang ada. Sebagai orang yang berpendidikan seharusnya bisa menghargai orang lain dan tidak menyinggung perasaan lawan bicaranya. *Phubbing* jika dilakukan sekali dua kali masih bisa saja dimaklumi bagi teman atau orang yang lebih tua dari kita, tapi jika dilakukan secara terus menerus berdampak merusak kualitas hubungan antar individu maupun kelompok (Nur, 2020).

Sebagai orang yang menempuh pendidikan di perguruan tinggi di tambah juga kecanggihan teknologi yang ada saat ini seharusnya mampu merealisasikan nilai dan norma yang ada. Norma menurut Ngangi Charles (2016) ialah sekumpulan aturan yang diharapkan dipatuhi dan diikuti oleh anggota masyarakat suatu entitas sosial tertentu. Aturan-aturan tersebut menghormati pendapat orang lain, tidak mencurangi orang lain saat berbicara. Seseorang akan dinilai tidak memiliki sopan santun atau melanggar norma kesopanan ketika dirinya hanya fokus pada *smartphonanya* di saat berbicara dengan orang lain, kecuali ada hal yang mendesak yang harus menggunakan *smartphone* dan terlebih dahulu meminta izin kepada lawan bicara.

Perilaku *phubbing* yang saat ini menjadi realitas sosial merupakan bagian dari gejala sosial. Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan pada tanggal 17 Oktober 2022 sampai 22 Oktober 2022 peneliti melihat bahwasanya perilaku *phubbing* tersebut juga terjadi di lingkungan kampus UNP tepatnya di Fakultas FIS di beberapa lokasi seperti kantin, salasar, masjid Al-Azhar, halaman rektorat, tempat parkir, dan lain sebagainya, namun aktivitas *phubbing* yang peneliti lihat juga cukup banyak terjadi di salah satu tempat yang cukup familiar digunakan oleh mahasiswa yaitu Taman FIS Universitas Negeri Padang. Hal ini terlihat ketika melewati Taman Fakultas Ilmu Sosial banyak mahasiswa berkumpul di tempat tersebut dengan berbagai aktivitas yang mereka lakukan seperti mengobrol satu sama lain, mengerjakan tugas, makan dan minum dan bercanda gurau disana. Tidak hanya itu perilaku *phubbing* juga ditemukan disana, disela-sela mengobrol ada yang memainkan *smartphone* dan hampir semua juga melakukan hal tersebut.

Phubbing menyebabkan seseorang menjadi sibuk dengan ponselnya saat berinteraksi dengan lawan bicara atau membangun hubungan dengan lingkungan sekitar. Padahal salah satu bentuk indikator suatu komunikasi dikatakan efektif adalah kesamaan pemahaman antara pemberi dan penerima pesan, selain itu kita juga dapat melihat dari umpan balik antara pemberi dan penerima pesan (Nur, 2020). Hal ini juga didukung dari hasil wawancara peneliti kepada informan (APS) 24 tahun Jurusan Sendratasik pada hari Kamis tanggal 15 Desember 2022. Ketika berinteraksi dengan lawan bicaranya dirinya sering bertanya kembali perihal apa yang disampaikan oleh lawan bicaranya tersebut dan mengulang percakapan yang sudah lewat.

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini, pertama penelitian yang dilakukan [Aditia \(2021\)](#) membahas mengenai fenomena *phubbing*: suatu degradasi relasi sosial sebagai dampak media sosial. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh [Khofila \(2023\)](#) membahas mengenai perilaku *phubbing*, *smombie*, dan *nomophobia* merupakan hasil dari penggunaan *smartphone* yang digunakan setiap hari dan akibat dari kebiasaan yang telah dilakukan sejak kecil. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh [Alamudi & Syukur \(2019\)](#) membahas *phubbing* akibat penggunaan gadget atau *smartphone* yang tidak bijak

Penelitian di atas telah mengungkapkan permasalahan perilaku *phubbing* dalam interaksi sosial sama-sama dilatarbelakangi oleh kecanggihan teknologi salah satunya penggunaan *smartphone*, sedangkan pada penelitian ini peneliti lebih fokus kepada media sosial, mengingat media sosial dapat memenuhi kebutuhan penggunaannya, seperti mendapatkan informasi, wawasan, hiburan saat bosan yang mengakibatkan *phubbing* dalam interaksi sosialnya. Berdasarkan fenomena di atas penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya *phubbing* dalam interaksi sosial mahasiswa UNP.

Metode Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Universitas Negeri Padang yang beralamat di Jln. Prof. Dr. Hamka Air Tawar Padang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif karena permasalahan dalam penelitian ini sangat kompleks, sehingga peneliti bermaksud untuk memahami *phubbing* dalam interaksi sosial mahasiswa UNP. Pada penelitian ini akan melibatkan beberapa tempat utama (inti) seperti Taman FIS, Selasar FIS dan halaman rektorat. Penelitian dilakukan dari bulan Agustus sampai bulan September. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi partisipasi aktif dimana peneliti terlibat langsung dalam kegiatan mahasiswa yang sedang berkumpul. Wawancara mendalam dilakukan secara langsung dan terbuka terhadap informan dengan fokus permasalahan yang dikaji dalam jangka waktu 45-60 menit terkait aktivitas apa saja yang dilakukan mahasiswa ketika mahasiswa berkumpul dengan temannya. Studi dokumentasi meliputi foto dan rekaman suara yang peneliti ambil saat berada di lapangan. Pemilihan informan dilakukan melalui teknik *purposive sampling* dengan jumlah informan sebanyak 16 orang dengan kriteria 8 mahasiswa yang menggunakan *smartphonenya* lebih dari 5 jam sehari, 8 teman informan pertama yang mengetahui aktifitas dan keseharian informan pertama. Triangulasi data pada penelitian ini dengan menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik untuk melihat keabsahan data. Sedangkan proses analisis data sesuai dengan metode Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Adanya *smartphone* seharusnya mempermudah mahasiswa dalam banyak hal. Sebagai contoh, dalam perkuliahan, *smartphone* dapat membantu mencari berbagai informasi yang mendukung perkuliahan dalam waktu singkat. Namun beberapa mahasiswa tidak bijak dalam penggunaan *smartphone* yang berujung kepada terganggunya tatanan kehidupan mereka sehari-hari begitu pula dengan interaksinya dan berakhir dengan *phubbing*. Observasi dan wawancara yang peneliti lakukan kepada 16 informan dengan kriteria yang telah ditentukan, menunjukkan bahwa terdapat 2 faktor penyebab *phubbing* dalam interaksi sosial mahasiswa UNP yaitu diuraikan sebagai berikut:

Faktor Internal

Faktor internal berasal dari dalam diri seseorang yang mana faktor tersebut dimiliki setiap manusia. Peneliti melihat bahwasanya ada beberapa mahasiswa yang tidak bisa lepas dari media sosialnya hingga lupa akan adab saat berinteraksi dengan orang lain. Mahasiswa yang seharusnya tahu akan etika dan sopan santun berkomunikasi, tahu mana yang baik dan buruk suatu tindakan dan bisa menempatkan diri, tetapi setelah berkembangnya media sosial membuat mahasiswa terpengaruh atas apa yang mereka akses terutama pada mahasiswa yang ada di Universitas Negeri Padang.

Kecanduan Media Sosial

Media sosial biasa digunakan dalam berkomunikasi dan membawa dampak yang sangat besar. Media sosial terdiri dari berbagai elemen yaitu permainan, pertukaran informasi, komunikasi, *sharing* multimedia yang membuat orang untuk tetap aktif di media sosial. Media sosial yang sering digunakan seperti Instagram, Whatsapp, Tiktok, Youtube dll. Kecanduan media sosial dilihat dari individu yang selalu mengakses jejaring sosial dan menghabiskan waktu yang lama disana sehingga dapat mengganggu studi, pekerjaan ataupun kegiatan lainnya di kehidupan nyata ([Kwon & Yang, 2013](#)). Hanya melihat sepintas saja teman atau orang lain bisa langsung melihat dan mengetahui bahwasanya mereka tidak bisa jika tidak mengakses media sosialnya atau bisa disebut dengan kecanduan media sosial. Hal ini dibuktikan oleh untkapkan oleh informan NH (21 tahun) sebagai berikut:

“...Setiap hari saya selalu akses media sosial saya kak, misalnya Instagram, Tiktok, Whatsapp. Kalau buka Tiktok atau Instagram atau yang lainnya saya bisa berjam-jam kak, nggak ada yang penting-penting banget sih kak, palingan saya chatingan sama teman kak, kalau nggak ada yang chat saya cuman scroll-scroll aja, seru aja kalau liat-liat konten orang ditiktok, dan kadang emang sih sampai lupa waktu, tapi kalau sudah buka Tiktok susah aja berhentinya saking asyiknya. Kalau sudah bosan di Tiktok saya pindah ke Instagram, nggak ada yang penting sih cuman saya suka aja kak scroll-scroll di Instagram, teman-teman saya asyik ngobrol dan sesekali saya kadang nyautin obrolan teman saya terus lanjut scroll lagi...” (Wawancara dilakukan pada hari Senin 28 Agustus 2023).

Hal yang sama juga diungkapkan oleh teman mahasiswa tersebut SP (20 tahun) sebagai berikut:

“...Kalau buka *smartphone* ya pasti buat akses media sosial dia kak, buka Instagram atau WA, kadang juga Tiktok sama Youtube. Dia bisa berjam-jam main Tiktok, bahkan saat kumpul-kumpul nih kak, dia masih sempat-sempatnya scroll Tiktok padahal teman-teman yang lain pada ngobrol. Scroll Tiktok nanti ketawa-ketawa sendiri, pokoknya sibuk sendiri lah kak. Lagi kumpul buka Instagram, kadang buka Tiktok, asyik aja sendiri, bahkan kak saya kebetulan satu kos juga sama dia, kalau lagi nggak ada kerjaan dia pasti main medsos. Kadang kalau dibawa ngomong harus diulang-ulang biar sampai apa yang kita maksud sama dia, saking fokus nya dia main medsosnya. Ditambah lagi kalau lagi bikin tugas kelompok kak, ampun deh dikit-dikit buka Instagram, scroll Tiktok, buka Youtube, baru siap soal no 1 buka lagi Instagram, gitu aja terus kak...” (Wawancara dilakukan pada hari Senin 28 Agustus 2023).

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, peneliti disini melihat bahwasanya ketika mahasiswa berkumpul bersama sering kecanduan membuka media sosial karena menyenangkan. Pada media sosial banyak hal yang bisa didapatkan, seperti memperoleh informasi, memperbarui media sosialnya dengan mengirim foto terbarunya, memberitahu kegiatan apa yang dia lakukan dan juga mengetahui apa saja yang dilakukan oleh teman-temannya dengan memeriksa kiriman teman di media sosialnya. Waktu yang digunakan saat bermain media sosial cukup lama, bahkan lebih dari 8 jam sehari hanya untuk bermain media sosial yang disenangi.

Dapat disimpulkan bahwa banyaknya mahasiswa yang tidak bisa tanpa media sosialnya, dikarenakan adanya perasaan khawatir, ketakutan akan tertinggalnya dirinya dari teman-temannya, sehingga dimanapun dan kapanpun harus selalu *update* agar bisa diliat oleh teman-teman yang lain. Harusnya waktu tersebut bisa digunakan untuk mengobrol, bercanda gurau, *sharing* pengalaman hidup dengan teman-teman atau orang lain tapi malah digunakan untuk *update* selfi terbaru, edit snapgram yang bisa memakan waktu yang lumayan lama sehingga interaksi mereka jadi minim.

Merasa Tidak Nyaman

Topik pembicaraan yang sering dibahas biasanya adalah sesuatu yang kita sukai, ketika ada topik pembicaraan yang tidak disukai bisa menimbulkan perasaan tidak nyaman pada seseorang. Hal ini mengarah pada perubahan sikap, keyakinan atau perilaku seseorang untuk mengurangi ketidaknyamanan tersebut. Untuk mengurangi ketidaknyamanan seseorang terhadap topik pembicaraan, lingkungan maupun lawan bicara biasanya para mahasiswa mengalihkannya pada *smartphone*. Adapun hal yang membuat mereka tidak nyaman dengan situasi tersebut yaitu dikarenakan sulit beradaptasi sehingga tidak semua pembahasan nyaman baginya untuk dibahas ditambah lagi dengan pembahasan atau obrolan yang tidak penting untuk dilakukan dan pembahasan yang berulang. Informasi yang serupa juga peneliti dapatkan dari informan ZF (23 tahun) sebagai berikut:

“...Saya susah banget buat adaptasi sama orang lain kak, jadi nggak semua obrolan juga saya nyaman, pilih-pilih juga. Kadang nyaman sama orangnya, obrolannya yang nggak asik. Setiap ngobrol tuh biasanya beda-beda ya kak obrolannya, kadang bahas kaliah, kalau bahas kuliah saya biasanya nimbrung tuh kak, kadang bahas percintaan bahkan bahas anime nih kak biasanya saya nggak terlalu nyambung kak, jadi kalau obrolan yang saya pikir nggak nyaman atau penting dan nggak sesuai sama saya biasanya saya alihkan main game aja kak...” (Wawancara dilakukan pada hari Kamis 31 Agustus 2023).

Hal yang sama juga diungkapkan oleh teman mahasiswa tersebut MPS (23 tahun) sebagai berikut:

“...Bener kak, kalau lagi bahas-bahas tentang percintaan, anime atau gibahin orang biasanya sih dia nggak terlalu nyaman sih kak, pasti nggak *exited* gitu kak, responnya biasa aja, kadang nggak terlalu didengerin, paling dia sibuk aja main game sendiri. Nanti kalau kami udah bahas

soal tugas kuliah, atau matkul baru deh dia gabung atau ngobrol lagi, kalau nggak ya dialihkan ke *smartphone* buat main game...” (Wawancara dilakukan pada hari Kamis 31 Agustus 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, peneliti disini melihat bahwasanya mahasiswa melakukan *phubbing* untuk mengalihkan dirinya dari pembahasan yang tidak menarik dan membuatnya tidak nyaman dengan situasi tersebut. Pembahasan yang sama berulang-ulang yang disampaikan oleh temannya, dirinya tetap mendengarkan temannya berbicara sambil memainkan *smartphone* walaupun hal tersebut kurang baik, karena tipe manusia beragam, ada manusia yang hanya bisa fokus pada satu hal dan ada yang bisa lebih. Manusia yang hanya bisa fokus satu hal kemudian melakukan *phubbing* maka akibatnya obrolan menjadi tidak nyambung dan pesan tidak tersampaikan dengan baik (Reski, 2020).

Selain itu juga banyak diantara mahasiswa yang merasa cukup kesal ketika menjadi korban *phubbing* temannya. Mereka sadar terkadang ada topik pembicaraan tertentu yang kurang disukai saat berkumpul bersama orang lain, sehingga dirinya lebih memilih melakukan *phubbing* walaupun hal tersebut dinilai kurang baik saat berinteraksi dengan orang lain. Dapat peneliti simpulkan bahwasanya salah satu penyebab individu melakukan *phubbing* adalah ketidaknyamanan seseorang terhadap topik obrolan atau situasi yang ada.

Kurangnya Kontrol Diri

Kontrol diri sangat diperlukan saat berinteraksi dengan seseorang atau saat bermain *smartphone*. Kontrol diri merupakan kemampuan individu dalam menyusun, mengatur dan mengarahkan perilaku kearah yang positif sehingga perilakunya sesuai dengan aturan atau norma sosial. Ketika menjalin interaksi dengan orang lain, individu harus mengesampingkan atau menghilangkan kecenderungan perilaku yang tidak diinginkan dan menahan diri dari tindakan yang ingin dilakukan, seperti bermain *smartphone* (Gufon & Risnawita, 2016).

Kurangnya kontrol diri saat menggunakan *smartphone*, mereka akan mengabaikan orang lain disekitarnya. Saat ada notif berbunyi mereka merasa sulit untuk tidak memeriksa *smartphone* dan media sosial mereka. Ketika notif berbunyi dirinya langsung membuka *smartphone* dan secara spontan memeriksa *smartphonennya* untuk melihat notif dari aplikasi mana berasal dan ketika sudah membuka satu aplikasi dirinya susah untuk lepas dari aplikasi tersebut dikarenakan menemukan sesuatu yang lebih menarik dari pembicaraan yang sedang berlangsung. Informasi ini juga diungkapkan oleh informan SS (23 tahun) sebagai berikut:

“...Awalnya kita emang fokus ngobrol kan kak, terus ada notif masuk nih, langsung deh di cari dimana tuh *smartphonennya*, susah banget buat nggak buka *smartphonennya* karena pengen tahu dari siapa pesannya dan isinya apa jadinya kan penasaran kalau nggak dibuka. Tapi kalau dibuka *smartphonennya* kadang tangan nih gatel bukak-bukak in aplikasi lain. Awalnya buka Tiktok terus scroll bentar eh malah keasikan dan susah banyak buat berhentinya kak. Akhirnya jadi sibuk sama *smartphonennya* karena nggak dikontrol mainnya kak...” (Wawancara dilakukan pada hari Rabu 6 September 2023).

Hal yang sama juga diungkapkan oleh teman mahasiswa tersebut IN (23 tahun) sebagai berikut:

“...Biasanya dia langsung liat *smartphone* kalau ada notif masuk, yaudah ngobrolnya sambil main *smartphone*. Penasaran sama notif yang masuk katanya makanya langsung cek *smartphonennya* walaupun lagi ngobrol. Emang salah sih kak, harusnya kita bisa nahan atau ngontrol diri kita buat nggak buka tuh *smartphone*, tapi tetap juga dilakukan. Awalnya emang niatnya cek notif dari siapa kak, tapi malah buka yang lainnya, liat story teman lagi apa, atau mungkin chatingan sama teman yang lain kak. Emang susah kak kalau nggak dikontrol penggunaan *smartphonennya* jadi kurang menghargai orang lain...” (Wawancara dilakukan pada hari Rabu 6 September 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, peneliti disini melihat bahwasanya mahasiswa akan memeriksa *smartphonennya* saat ada notifikasi yang masuk saat berinteraksi dengan orang lain. Dari yang awalnya berinteraksi dengan temannya malah menjadi *phubbing* dikarenakan ketidakmampuan mahasiswa tersebut dalam mengontrol *smartphonennya* secara benar saat bersama orang lain. Terbiasanya untuk memeriksa *smartphone* meskipun tidak ada keperluan mendesak yang harus dilakukan kemudian keasyikan menjelajahi aplikasi yang ada di *smartphonennya*.

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya *phubbing* terjadi karena disebabkan oleh kurangnya kontrol diri untuk tidak membuka *smartphone* saat mendengar notif masuk. Kemampuan untuk terbiasa mengontrol dirinya dalam menggunakan teknologi yang ada termasuk penggunaan *smartphone* yaitu dengan menahan dan mengatur dirinya agar tahu kapan

waktu bermain *smartphone* dan menghentikan aktifitas *phubbing* agar tidak mengganggu interaksi dalam sehari-hari. Perilaku *phubbing* dapat dikurangi dengan melakukan hal sederhana seperti mengheningkan suara dering telepon genggam agar perhatian dapat tetap fokus kepada teman, orang yang berada di dekat kita.

Faktor Eksternal

Faktor eksternal penyebab *phubbing*, tidak lain juga disebabkan oleh adanya pengaruh dari luar mahasiswa itu sendiri yang dapat disadari seperti adanya kepentingan yang mendesak saat melakukan interaksi dengan lawan bicara, lingkungan pergaulan, teman dan orang sekitar yang juga melakukan *phubbing* dan menganggap hal tersebut hal yang biasa dan wajar dan faktor yang lainnya yang ikut menyebabkan terjadinya perilaku *phubbing* dalam interaksi sosial.

Kepentingan Mendesak

Setiap orang memiliki kegiatan dan kepentingan yang berbeda-beda. Begitu juga dengan para mahasiswa yang memiliki kepentingan masing-masing, misalnya kuliah, kerja *part time*, organisasi, dan kegiatan lainnya. Dalam melakukan kegiatannya ataupun berinteraksi kadang membuatnya melakukan *phubbing* karena ada urusan yang lebih penting atau mendesak. Hal ini didukung dengan banyaknya mahasiswa yang membuka *smartphone* di sela-sela obrolan tanpa meminta izin kepada lawan bicaranya dikarenakan adanya kepentingan mendesak yang harus dilakukan saat itu. Hal ini diungkapkan oleh informan JA (23 tahun) sebagai berikut:

“...Main *smartphone* saat lagi ngumpul tuh biasanya karena ada hal yang mendesak dan perlu segera dikerjakan kak, biasanya sih organisasi kak, karena saya aktif organisasi jadinya saya selalu main *smartphone* buat ngerjain *jobdesk* atau program kerja organisasi saya kak kadang juga balas-balasin chat dari anggota atau teman-teman organisasi otomatis kita kan jadi main *smartphone* kan kak, cek *smartphone* terus saat kumpul bareng teman. Mau gimana lagi ya kak, udah jadi tanggung jawab saya buat ngerjain semuanya. Kalau saya nggak ikut kumpul nanti teman-teman saya pada lain anggapannya ke saya kak. Jadi saya bela-belain kumpul tapi ya sambil ngerjain urusan saya yang lebih penting juga kak...” (Wawancara dilakukan pada hari Selasa 29 Agustus 2023).

Hal yang sama juga diungkapkan oleh teman mahasiswa tersebut QO (23 tahun) sebagai berikut:

“...Emang ia sih kak, dia aktif organisasi, jadi kalau kumpul atau lagi ngobrol dia pasti stand by sama *smartphonenya*, kadang sesekali dicek dia ada pesan masuk nggak. Pernah saya tanya kan kak kenapa sibuk kali ngecekin *smartphonenya*, trus dia bilang dia lagi nungguin balasan chat dari teman organisasinya kak karena mereka lagi ngerjain program kerja gitu kak. Makanya saya biarin aja kak, kesel iya sih kak saya perilakunya main *smartphone* mulu tapi ya gimana lagi dia ada kepentingan yang mendesak yang harus dia kerjakan segera...” (Wawancara dilakukan pada hari Selasa 29 Agustus 2023).

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya ketimbang tidak kumpul dengan temannya lebih baik mengerjakan kepentingannya saat mereka berkumpul. Walaupun interaksi mereka sambil memainkan *smartphone*, namun teman-temannya juga mewajarkan hal tersebut dikarenakan hal tersebut adalah urusan yang lebih mendesak. Obrolan bisa dilanjutkan sambil main *smartphone* dan ketika kepentingannya selesai dikerjakan. Jadi mereka tetap bisa berkumpul bersama dan berinteraksi sambil mengerjakan apa yang seharusnya dikerjakan, tanpa merasa tersinggung karena sambil menggunakan *smartphone*.

Pengaruh Teman

Manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan interaksi dengan orang lain. Interaksi dimaksud yaitu adanya hubungan timbal balik satu sama lain, ketika ada orang yang memberikan stimulus maka harus ada respon dari stimulus tersebut. Jika dikaitkan dengan perilaku *phubbing* yang dianggap perilaku yang negatif dikarenakan tidak menghargai lawan bicaranya saat berinteraksi (Reski, 2020). Peneliti melihat bahwa *phubbing* yang terjadi dikalangan mahasiswa terjadi dikarenakan temannya sendiri melakukan *phubbing* terhadap dirinya. Hal ini diungkapkan oleh informan DRY (23 tahun) sebagai berikut:

“...Saya melakukan *phubbing* karena teman saya juga gitu kak, saat berbicara dia sambil main *smartphone* ya saya balas juga dengan hal yang sama. Saya biasanya ngikutin apa yang dilakukan sama teman saya kak, walaupun saya sadar kak kalau *phubbing* itu nggak baik ya kak apalagi kalau lagi main bareng tuh. Saya sebenarnya kesal juga sih kak kalau lagi kumpul ada

teman yang sibuk aja sama *smartphonenya*, tapi yaudah saya biarin aja kak, saya anggap aja itu suatu kebiasaan...” (Wawancara dilakukan pada hari Kamis 14 September 2023).

Ungkapan yang serupa juga dijelaskan oleh teman mahasiswa tersebut FNA (23 tahun) sebagai berikut:

“...Dia kalau diajak ngobrol pasti main *smartphone*, yaudah deh setiap ngobrol saya juga ikutan sambil main *smartphone*. Setiap orang kan punya privasi dan kesibukan masing-masing ya kak, ya kalau yang ada di *smatphonenya* lebih penting dari saya yasudah dibiarin aja, begitu juga sebaliknya saya juga melakukan hal yang sama dengan yang dilakukan teman saya kak. Lagian kalau ngobrol pun pasti *slow respon* bahkan nggak di respon juga, jadi dari pada sakit hati yaudah sibuk main *smartphone* aja...” (Wawancara dilakukan pada hari Kamis 14 September 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, peneliti disini melihat bahwasanya informan melakukan perilaku *phubbing* dikarenakan temannya melakukan *phubbing* dan merasa nyaman dengan *smatphonenya*. Setiap orang punya kesibukan masing-masing, dan ketika ada yang lebih penting maka itu yang akan didahulukan. Sebenarnya informan tidak ingin melakukan *phubbing* tersebut tetapi hanya saja tindakan ini tergantung kondisi dari lingkungannya terlebih dahulu, jika temannya hanya fokus pada *smartphonenya* maka dirinya juga akan melakukan hal yang sama yaitu dengan bermain *smartphone* yang membuat mereka sama-sama melakukan *phubbing* saat berinteraksi.

Dapat disimpulkan bahwasanya masih banyak dari para mahasiswa yang kerap terpengaruh akibat temannya untuk melakukan *phubbing*, mereka akan melakukan hal yang sama dengan teman atau orang sekitarnya saat berinteraksi. Ketika ada yang bermain *smartphone* maka mereka akan bermain *smartphone* juga, karena merasa kurang di hargai saat berbicara. Hal ini disebabkan oleh pengalaman masa lalunya yang tidak mendapatkan *feedback* yang baik bahkan tidak di respon lawan bicaranya akibat sibuk dengan *smartphonenya* sehingga terjadinya *phubbing*.

Pembahasan

Temuan penelitian pada mahasiswa UNP untuk melihat bagaimana faktor penyebab *phubbing* dalam interaksi sosial mahasiswa. Teori ketergantungan sistem media (*Media System Dependency Theory*) oleh Melvin DeFluer dan Sandra Ball Roeach pada tahun 1976. Dimana dalam teori ketergantungan sistem media ini bahwa media massa dapat dianggap sebagai sistem informasi yang memiliki peran penting dalam proses pemeliharaan, perubahan, dan konflik pada tataran masyarakat, kelompok atau individu dalam aktivitas sosial (Rafiq, 2012).

Pemikiran terpenting dari teori ini adalah bahwa dalam masyarakat modern, *audience* menjadi tergantung pada media massa sebagai sumber informasi bagi pengetahuan tentang, dan orientasi kepada, apa yang terjadi dalam masyarakatnya. Individu menjadi tergantung pada media massa untuk mendapatkan berbagai informasi, yang bisa didapatkan melalui media sosial, website, portal berita, artikel dan lain sebagainya. Pada akhirnya membuat media massa atau *smartphone* memiliki pengaruh yang cukup besar dalam kehidupan manusia sehingga *smartphone* menjadi sebuah barang penting didalam kehidupan mereka (Bungin, 2006). Hal ini sesuai dengan penelitian Khofila (2023) perilaku seseorang yang terkena *phubbing*, *smombie*, atau *nomophobia* ini adalah hasil dari perilaku mereka yang menjadi kebiasaan menggunakan *smartphone* sejak kecil lagi. Sehingga, susah untuk berjauhan dari kebiasaan tersebut.

Teori ketergantungan sistem media terdiri dari tiga komponen yaitu *audience*, sistem media dan sistem sosial saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Meskipun sifat hubungan ini berbeda antara masyarakat satu dengan masyarakat lainnya (Littlejohn & Foss, 2009). Komponen pertama yaitu *audience*, pemilihan media yang digunakan *audience* untuk memenuhi tujuannya yakni yang digunakan untuk mencari informasi dengan menggunakan internet. Mahasiswa mendapatkan informasi dari media sosial untuk menjalankan aktifitas sehari-hari secara lebih mudah. Melalui media sosial, seperti Whatsapp, Instagram, Youtube, Tiktok dan lainnya mahasiswa bisa mencari media yang mampu memuaskan kebutuhannya. Ketika mahasiswa ingin melihat podcast, bisa memilih Youtube sebagai platform onlinenya.

Pada komponen kedua yaitu sistem media, menarik mahasiswa dengan menawarkan konten yang mampu memenuhi kebutuhan khalayak akan pemahaman, hiburan dan informasi. Hal ini sejalan dengan temuan peneliti yaitu faktor internal kecanduan media sosial, sebab disini mahasiswa kecanduan dalam mengakses media sosial, karena pada media sosial memberikan banyak informasi, menyediakan akses untuk chattingan, instastory, konten-konten menarik yang bisa menjadi hiburan dan kepuasan sendiri oleh mahasiswa tersebut. Mengakses media sosial kadang juga disebabkan karena pengalihan dari rasa tidak nyaman dengan lawan bicara atau topik pembicaraan yang tidak penting dan berulang. Saat mengakses

media sosial dengan kontrol diri yang rendah maka akan membuat mahasiswa tersebut melakukan *phubbing* kepada lawan bicaranya.

Komponen ketiga yaitu sistem sosial. Sistem sosial adalah lingkungan sosial dimana individu tersebut berinteraksi dengan orang lain. Dalam teori ketergantungan sistem media, bahwa sesungguhnya motif, kehendak dan keinginan individu tidak serta merta muncul dari dalam dirinya sendiri, namun dipengaruhi oleh sistem sosial individu tersebut. Hal ini sejalan dengan temuan peneliti yaitu faktor eksternal kepentingan mendesak dan pengaruh teman.

Mahasiswa bermain *smartphone* saat berbicara dengan temannya tidak serta merta karena keinginannya, tetapi disebabkan adanya kepentingan yang mendesak yang harus segera dirinya selesaikan sehingga membuatnya melakukan dua aktivitas sekaligus yaitu bermain *smartphone* sambil berbicara atau yang dikenal dengan *phubbing*. Hal ini sesuai dengan penelitian Alamudi & Syukur (2019) penggunaan *smartphone* pada waktu dan tempat yang salah membuat seseorang melakukan tindakan *phubbing* dan tindakannya tersebut menurut mereka adalah suatu kebenaran yang mereka anggap wajar-wajar saja dan hal yang mereka dahulukan adalah tugas dan aktifitas yang terpenting sehingga mengabaikan orang lain.

Pengaruh teman, dikarenakan mahasiswa yang berperilaku *phubbing* saat berinteraksi dengan temannya biasanya terpengaruh oleh temannya atau orang disekitarnya. Saat temannya atau orang sekitar bermain *smartphone* maka mahasiswa tersebut juga akan ikut bermain *smartphone* saat berbicara, dan akan selalu dilakukan karena menganggap hal tersebut hal yang wajar dalam berinteraksi.

Teori interaksi simbolik menjadi teori yang digunakan untuk mendalami hubungan antara diri dan masyarakat pada lingkungannya. Interaksi simbolik menyatakan bahwa orang bertindak terhadap orang lain atau suatu peristiwa berdasarkan makna yang mereka berikan kepada orang lain. Saat berinteraksi harus memberikan pemahaman antar individu atau menciptakan makna yang sama agar komunikasi berjalan lancar. Seseorang akan mengalami kesulitan ketika tidak memiliki kesamaan makna yang kemudian akan mengganggu komunikasi tersebut (Turner, 2009).

Interaksi simbolik ada karena ide-ide dasar dalam membentuk makna yang berasal dari pikiran (*mind*), mengenai diri (*self*), dan hubungannya ditengah interaksi sosial dan bertujuan akhir untuk memediasi, serta menginterpretasi makna ditengah masyarakat (*society*) dimana individu tersebut menetap. Makna berasal dari interaksi, dan tidak ada cara lain untuk membentuk makna, selain dengan membangun hubungan dengan individu lain melalui interaksi (Ardianto, 2007).

Definisi singkat dari tiga ide dasar dari interaksi simbolik, antara lain: pertama, pikiran (*mind*) adalah kemampuan untuk menggunakan simbol yang mempunyai makna sosial yang sama, dimana tiap individu harus mengembangkan pikiran mereka melalui interaksi dengan individu lain. Maksudnya disini adalah mahasiswa dapat menciptakan makna yang sama dengan lawan bicaranya yaitu dengan melalui proses interaksi. Ketika berinteraksi namun terfokus pada *smartphone* hal ini akan mengakibatkan *phubbing* dan mempengaruhi kenyamanan dan keefektifan dalam berkomunikasi serta mengganggu jalannya proses interaksi dan penyampaian pesan. Hal ini sejalan dengan penelitian Khofila (2023) manusia yang melakukan *phubbing* mempunyai kepekaan sosial yang kurang baik dan mereka tidak dapat menjalin hubungan baik dengan orang sekeliling mereka dan tidak pandai berkomunikasi dengan orang lain.

Kedua, diri (*self*) adalah kemampuan untuk merefleksikan diri tiap individu dari penilaian sudut pandang atau pendapat orang lain, dan teori interaksionisme simbolis adalah salah satu cabang dalam teori sosiologi yang mengemukakan tentang diri sendiri dan dunia luarnya. Maksudnya disini menekankan pada konsep diri melalui individu secara aktif. Saat berinteraksi dengan orang lain dibutuhkan kesadaran diri sendiri untuk lebih bijak menggunakan *smartphone*, karena jika dilakukan disaat yang bersamaan dengan interaksi secara langsung akan mengganggu interaksi tersebut dikarenakan fokus menjadi 2, antara interaksi didunia maya dan didunia nyata, akhirnya lawan bicara didunia nyata menjadi terabaikan.

Ketiga, masyarakat (*society*) adalah jejaring hubungan sosial yang diciptakan, dibangun, dan dikonstruksikan oleh tiap individu ditengah masyarakat, dan tiap individu tersebut terlibat dalam perilaku yang mereka pilih secara aktif dan sukarela, yang pada akhirnya mengantarkan manusia dalam proses pengambilan peran di tengah masyarakatnya. Maksudnya disini adalah adanya norma-norma sosial yang membatasi perilaku setiap mahasiswa. Ketika berinteraksi ada norma yang diterapkan, bagaimana cara menghargai lawan bicara ketika berkomunikasi sehingga bisa saling menghargai dan pesan tersampaikan dengan baik. Walaupun pada akhirnya mahasiswa tersebut yang menentukan pilihannya melakukan *phubbing* atau keteraturan dan perubahan dalam proses sosial.

Ada beberapa alasan para mahasiswa melakukan *phubbing*, dikarena merasa tidak nyaman dengan topik pembicaraan, obrolan tidak penting dan berulang yang membuat mereka mengalihkannya pada *smartphone*. Berbagai alasan seseorang melakukan *phubbing* namun ketika ada yang bermain *smartphone* saat mereka berkumpul mereka akan menegur orang tersebut secara halus agar tidak ada yang tersinggung. Walau hubungan sosial mereka terjalin dengan baik, namun interaksi dari mereka sedikit terusik yang

disebabkan oleh *phubbing* tersebut. Tindakan tersebut merupakan bagian dari konsep *society* atau masyarakat, yang mana bertujuan membangun hubungan sosial dalam satu kelompok.

Pada dasarnya mahasiswa hidup dalam sebuah lingkungan yang penuh dengan simbol. Para mahasiswa akan memberikan tanggapannya untuk simbol yang ada dan memberikan tanggapan terhadap rangsangan (stimulus) yang di berikan. Pemahaman mahasiswa terhadap simbol yang ada merupakan hasil dari pembelajaran saat berinteraksi ditengah masyarakat, dengan cara mengkomunikasikan simbol-simbol yang ada disekitar mereka (Siregar, 2023).

Selanjutnya setelah data dikumpulkan, dianalisis dan didapatkan kesimpulan bahwa adanya fenomena-fenomena tersebut telah disatukan oleh kurangnya kontrol diri saat menggunakan *smartphone*. Ketidakmampuan saat mengontrol penggunaan *smartphone* oleh mahasiswa di Universitas Negeri Padang. Para mahasiswa yang melakukan dua aktivitas sekaligus, karena berfikir hal tersebut biasa untuk dilakukan sehingga menjadi kebiasaan buruk yang mempengaruhi interaksi dari mereka. Hal ini sesuai dengan penelitian Aditia (2021) yaitu kurang mampunya individu dalam mengontrol dirinya dalam penggunaan media sosial akan berpengaruh terhadap relasi dan aktivitas sosialnya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa mahasiswa UNP menunjukkan perilaku buruk atau negatif saat berinteraksi dengan lawan bicaranya. Salah satu faktor penyebabnya adalah kecanduan mahasiswa terhadap media sosial, keinginan untuk selalu terhubung dengan media sosial agar tidak ketinggalan informasi, ditambah dengan kurangnya kontrol diri sehingga membuat mahasiswa kesulitan untuk tidak bermain *smartphone* saat berbicara dengan orang lain. Namun tentu saja pengaruh teman atau orang sekitar juga ikut berpengaruh dalam perilaku *phubbing* mahasiswa tersebut. Jika perilaku tersebut dibiarkan tentunya akan menimbulkan permasalahan seperti terganggunya interaksi dan akan menyakiti lawan bicara karena tidak menghargainya saat berbicara. Penelitian ini terbatas hanya menjelaskan faktor-faktor yang menyebabkan *phubbing* dalam interaksi sosial mahasiswa UNP, diharapkan pada peneliti selanjutnya lebih mengembangkan ruang lingkup penelitian terutama yang mempengaruhi perilaku *phubbing* seperti *fear of missing out* dan game online.

Daftar Pustaka

- Aditia, R. (2021). Fenomena Phubbing: Suatu Degradasi Relasi Sosial Sebagai Dampak Media Sosial. *Keluwih: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 2(1), 8–14. <https://doi.org/10.24123/soshum.v2i1.4034>
- Alamudi, F. S. N. A., & Syukur, M. (2019). Sosial Phubbing di Kalangan Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Sosialisasi*, 6(3), 31–36.
- Ardianto, E. (2007). *Filsafat Ilmu Komunikasi*. Bandung: Simbiosis rekata media.
- Bahriyah, E. N., Sururi Afif, A., & Heryati, E. (2021). Sistem Komunikasi Keluarga Pada Anak Berperilaku Phubbing. Universitas Esa Unggul.
- Bungin, B. H. M. (2006). *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- 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. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.018>
- Gufron, M. N., & Risnawita, R. (2016). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kwon, M., Kim, D. J., Cho, H., & Yang, S. (2013). The Smartphone Addiction Scale: Development and Validation of a Short Version for Adolescents. *PLoS One*, 8(12). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0083558>
- Littlejohn, S., & Foss, K. (2009). *Encyclopedia of Communication Theory*. London: Sage Publications, Inc. <https://doi.org/10.4135/9781412959384>
- Ngangi Charles, R. (2016). *Modal Sosial*. Manado: Pascasarjana Unsrat.
- Nur, A. (2020). *Phubbing & Komunikasi Sosial*. Jember: Uji-Kyai Mojo.
- Rafiq, M. (2012). Dependency Theory. *Jurnal Hikmah*, 6(01). <http://repo.uinsyahada.ac.id/199/1/135-408-1-PB.pdf>
- Khofila, R., Saragi, M. P. D., Lubis, M. A. E., & Ghaisani, F. (2023). Hubungan Phubbing Smombie Dan Nomophobia Terhadap Perilaku Manusia. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 9(1), 235-249.
- Reski, P. (2020). Daya Tarik Interaksi Dunia Maya (Studi perilaku Phubbing Generasi Milenial). *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 96–105. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/equilibrium>

-
- Siregar, N. S. S. (2023). Kajian Tentang Interaksionisme Simbolik. *Perspektif*, 4(2), 100–110.
<https://doi.org/10.31289/perspektif.v1i2.86>
- Turner, R. W. (2009). *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi (Terjemahan)*. Jakarta: Salemba Empat.