

---

MAKNA PERILAKU *PHUBBING* DI KALANGAN MAHASISWA  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET

Oleh

Ellysa Oktaviani Ariyanti<sup>1)</sup>, Nurhadi<sup>2)</sup>, Yosafat Hermawan Trinugraha<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Sosiologi Antropologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Sebelas Maret Surakarta

E-mail: <sup>1</sup>[ellysyaoktaviani@gmail.com](mailto:ellysyaoktaviani@gmail.com), <sup>2</sup>[nurhadi@staff.uns.ac.id](mailto:nurhadi@staff.uns.ac.id),

<sup>3</sup>[yosafathermawan@staff.uns.ac.id](mailto:yosafathermawan@staff.uns.ac.id)

**Abstrak**

Technology is currently experiencing very rapid development, one of which is smart phones. One of the impacts resulting from these technological developments is the phenomenon of phubbing, where people are too focused on their respective smartphones when socializing. This article aims to find out what phubbing means for phubbers when socializing. This study uses a qualitative method by providing an overview in the form of a description of the phenomenon of phubbing. Data were obtained through observation and in-depth interviews with 12 informants from each faculty at Sebelas Maret University as well as secondary data from existing literature. Then analyzed using the concept of multitasking generation. The results of the study show that with the widespread use of smartphones in various groups ranging from children to adults, phubbing is considered a normal phenomenon even though sometimes there are parties who feel offended by phubbing, especially for victims of phubbing. They feel unappreciated when interacting with their interlocutors due to being too focused on their respective smartphones.

**Keywords:** Multitasking Generation, Social Media, Phubbing, Smartphone

**PENDAHULUAN**

Seiring dengan perkembangan zaman, dimana teknologi semakin canggih menyebabkan segala sesuatu yang serba efektif dan efisien. Salah satunya yaitu telepon pintar sebagai media komunikasi yang dapat mempermudah komunikasi antar individu maupun kelompok dalam jarak jauh. Saat ini hampir seluruh kalangan masyarakat memiliki dan menggunakan telepon pintar. *Phubbing* merupakan kependekan dari *Phone Snubbing* yang memiliki arti dimana terjadi kondisi kebosanan saat berkomunikasi dengan lawan bicara dan beralih ke telepon pintar. Sejak studi yang dilakukan di Texas istilah *phubbing* kembali terkenal. Dari 143 individu yang diujicobakan terdapat 70% diantaranya yang melakukan *phubbing* (Ferdy, 2017). Studi lain juga dilakukan di Amerika dengan hasil hampir 32% mengalami *phubbing* 2-3 kali dalam satu hari dan lebih dari 17% orang melakukan *phubbing* kurang lebih 4 kali dalam satu hari (Dhista, 2021).

Indonesia menjadi urutan 11 sebagai negara dengan jumlah *phubbing* terbanyak di dunia dengan jumlah 3.706.811. Salah satu penyebabnya yaitu penggunaan internet oleh masyarakat. Namun meskipun banyak pelaku *phubbing* di Indonesia, ternyata dari 80 remaja hanya 9 yang mengenal istilah *phubbing* (Cecilia, 2019). Komunitas LogOut Indonesia berupaya memperkenalkan istilah *phubbing* dan berupaya mengajak masyarakat untuk mengurangi *phubbing*. *Phubbing* dianggap menjadi salah satu perilaku yang cenderung menyepelkan lawan bicara. Namun berdasarkan penelitian, 64% responden merasa terganggu jika lawan bicaranya menggunakan telepon pintar selama obrolan. Sedangkan 36% responden mengatakan bahwa tidak terganggu dengan adanya *phubbing* selama obrolan berlangsung (Hanika, 2015).

*Phubbing* menjadi salah satu perilaku anti sosial yang fokus di telepon pintar, dimana mayoritas interaksi terjadi di dunia maya dibandingkan dengan dunia nyata. *Phubber*



merupakan sebutan bagi mereka yang melakukan *phubbing*. Ketika mereka sedang berinteraksi dengan orang lain kemudian merasa bosan dan tidak tertarik dengan topik pembicaraan mereka beralih ke telepon pintar untuk sekedar melihat notifikasi, membuka media sosial ataupun *chat* (Ratnasari & Oktaviani, 2020). Fenomena *phubbing* ini terjadi akibat *phubber* tidak dapat memanfaatkan teknologi dengan bijak dan kurangnya kontrol diri. Selain itu *phubber* melakukan *phubbing* untuk pemenuhan kebutuhan sosial dan aktualisasi diri agar dapat diakui keberadaan sosialnya termasuk di media sosial. Mereka memanfaatkan media sosial untuk memperluas jaringan dan pergaulan yang dianggap mampu menaikkan gengsi dalam bergaul (Hanika, 2015). Namun, ada beberapa diantaranya yang memanfaatkan media sosial sebagai usaha bisnis dan memperoleh informasi agar tidak ketinggalan berita terbaru.

Mudahnya akses teknologi dalam kehidupan sehari-hari, tanpa disadari fenomena *phubbing* sering terjadi di berbagai tempat dan suasana serta dengan berbagai kalangan. *Phubbing* dapat terjadi dalam keluarga, pertemanan, hingga hubungan percintaan (Irawati & Nurmina, 2020). Para *phubber* menggunakan telepon pintar ketika mereka merasa canggung dan tidak nyaman saat berinteraksi di dunia nyata. Misalnya ketika di dalam lift, bus, pesta, tempat makan, rapat atau di tempat kerumunan bersama teman-teman. Akibatnya dapat berpengaruh terhadap kualitas komunikasi dan kepuasan dalam bersosialisasi dimasyarakat (Chotpitayasonondh & Douglas, 2018). *Phubbing* juga dianggap sebagai perilaku yang tidak mengindahkan orang lain saat menjalin hubungan sosial akibat terlalu fokus dengan telepon pintar dan cenderung mengabaikan lawan bicaranya. Sehingga ketika berkomunikasi mereka terkadang tetap merespon lawan bicara, namun dengan intensitas yang kurang maksimal dan tidak efektif.

Fenomena *phubbing* memberikan dampak yang cukup besar terhadap kebiasaan di dalam masyarakat. Salah satunya yaitu mengubah masyarakat menjadi individualis

dengan terlalu fokus pada telepon pintar masing-masing. Mereka memperlakukan telepon pintar layaknya manusia yang diajak komunikasi atau dikenal dengan istilah “menjauhkan yang dekat dan mendekatkan yang jauh”. Hal tersebut bukan diakibatkan oleh kehadiran telepon pintar, namun kurangnya pemanfaatan dalam penggunaan teknologi dengan tepat. Pada akhirnya masyarakat akan merasa nyaman dengan telepon pintar atau bahkan hingga merasa kecanduan dan membuat mereka mengabaikan pekerjaan atau hal lain yang lebih penting (Rachman et al., 2019). Mereka lebih tertarik menghabiskan waktu dengan telepon pintar untuk *game online*, akses internet, media sosial, hingga menonton film.

Masyarakat saat ini dari berbagai kalangan sangat cenderung melibatkan telepon pintar dalam kehidupan sehari-hari daripada bersosialisasi secara langsung hingga marak terjadi *phubbing*. Mereka melakukan *phubbing* dengan berbagai alasan mulai dari fitur telepon pintar yang lebih menarik, tuntutan pekerjaan, bahkan sengaja menjauhkan diri dari lawan bicara dengan berbagai alasan (Amelia et al., 2019). Sehingga dari berbagai permasalahan tersebut, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana makna *phubbing* bagi *phubber* maupun korban *phubbing* ketika bersosialisasi di lingkungan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

## LANDASAN TEORI

*Phubbing* merupakan salah satu fenomena yang mayoritas dilakukan oleh generasi z yang dikenal dapat melakukan aktivitas lebih dari satu dalam waktu yang bersamaan atau disebut *multitasking* (Kusumaningtyas et al., 2020). *Multitasking* berkaitan dengan istilah generasi *digital natives* atau generasi yang terlahir di era digital. Selain itu, *multitasking* juga merupakan salah satu ciri-ciri dari generasi *digital natives*. namun tidak menutup kemungkinan generasi yang tidak tergolong *digital natives* juga dapat beraktivitas secara *multitasking*. Terdapat 6 kata kunci dalam konsep *multitasking*, diantaranya yaitu

satu media, multimedia, simultan, dua atau lebih tugas, indra, dan bergantian (Fatmawati, 2017).

Berdasarkan pandangan dari konsep *generasi multitasking* tersebut dapat sesuai untuk mengkaji fenomena *phubbing*. Fenomena *phubbing* yang terjadi saat ini dapat terjadi secara simultan yang melibatkan dua indra, dimana *phubber* akan mendengarkan atau ngobrol dengan lawan bicaranya sambil bermain telepon pintar. Ketika berinteraksi, mereka akan lebih memilih fokus dengan telepon pintar mereka dan berinteraksi melalui dunia maya. Perilaku tersebut dapat menimbulkan istilah yang sering dikenal “menjauhkan yang dekat dan mendekatkan yang jauh”. Namun, bagi para *phubber* yang tidak dapat fokus dalam dua hal atau lebih dalam waktu yang bersamaan, maka mereka akan melakukan *phubbing* secara *multitasking* bergantian.

#### METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode penelitian kualitatif berupa gambaran atau deskripsi yang berkaitan dengan fenomena *phubbing* yang terjadi di kalangan mahasiswa Universitas Sebelas Maret. Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi untuk mengkaji fenomena *phubbing*. Proses pengumpulan data dalam penelitian ini berasal dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dengan melakukan observasi dan wawancara mendalam terhadap 12 informan dari setiap fakultas di Universitas Sebelas Maret Surakarta dengan teknik *pusposive sampling*. Peneliti memilih informan dengan kriteria: (1) Informan merupakan mahasiswa aktif di Universitas Sebelas Maret; (2) Informan merupakan mahasiswa yang menggunakan telepon pintar dan seorang *phubber* maupun korban *phubbing* minimal 1 tahun; dan (3) Informan memiliki waktu yang cukup dan sanggup untuk memberikan informasi selama proses penelitian. Data sekunder penelitian ini diperoleh dari sumber literatur yang telah ada seperti buku, jurnal, penelitian terdahulu dan website mengenai data *phubbing*.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data model Spradley (Sugiyono, 2013). Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data taksonomi dengan melakukan observasi terhadap fenomena *phubbing* di lingkungan Universitas Sebelas Maret Surakarta kemudian melakukan wawancara terhadap informan. Data hasil wawancara kemudian dianalisis untuk melihat gambaran umum mengenai fenomena *phubbing* yang dilakukan oleh mahasiswa Universitas Sebelas Maret. Hasil analisis kemudian akan diperoleh data berupa kategori-kategori dari fenomena *phubbing* untuk dijabarkan menjadi lebih rinci dengan tujuan mengetahui struktur internalnya. Data mengenai fenomena *phubbing* yang diperoleh di kalangan mahasiswa Universitas Sebelas Maret ini akan dianalisis menggunakan konsep *generasi multitasking*. Pada tahapan terakhir adalah pengambilan kesimpulan dari data yang telah didapatkan mengenai bagaimana makna *phubbing* bagi *phubber* maupun korban *phubbing* khususnya di kalangan mahasiswa Universitas Sebelas Maret.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Fenomena *phubbing* dapat terjadi di berbagai tempat dan suasana seperti ketika makan bersama, meeting, berkumpul dengan teman ataupun keluarga (Irawati & Nurmina, 2020). Salah satunya dari hasil observasi peneliti yang bertempat di salah satu kantin di Universitas Sebelas Maret pukul 08.30. Awalnya kantin hanya berisi beberapa orang, selang beberapa jam kemudian kantin mulai dipenuhi oleh mahasiswa dan civitas lainnya. Sebagian besar mereka datang bersama kelompok, sambil menunggu pesanan datang mereka bercengkrama. Di kantin tersebut terdapat 2 orang mahasiswa putri yang saling mengobrol satu sama lain. Mereka datang ke kantin tersebut untuk sarapan sekaligus sharing dari kakak tingkat kepada adik tingkat. Namun, beberapa kali salah satu diantaranya tidak fokus mengobrol dan beralih ke telepon pintar. Meskipun satu sama lain diantaranya masih respon ketika membicarakan topik obrolan



mereka, namun sesekali terdapat informasi yang tidak diterima dengan maksimal.

Hal serupa juga terjadi di shelter beberapa fakultas Universitas Sebelas Maret terdapat segerombolan mahasiswa yang berkumpul. Mereka berkumpul dengan tujuan berdiskusi dengan menghadap laptop, namun beberapa di antaranya ada yang hanya fokus dengan telepon pintar masing-masing dan mengabaikan diskusi yang sedang menjadi topik obrolan. Di fakultas lain juga terjadi hal yang sama, yaitu mahasiswa yang selesai mengikuti kuliah dan berkumpul di shelter hanya untuk sekedar kumpul dan mengobrol dan melepas penat usai kuliah. Namun juga masih ada beberapa yang sibuk dengan telepon pintar masing-masing dengan alasan mengecek notifikasi selama ditinggal saat jam kuliah. Di salah satu *public place* juga ditemukan adanya *phubbing*. Mereka berkumpul dengan berbagai tujuan ada yang mengerjakan tugas, ada yang sekedar bertemu dan mengobrol. Namun sebagian besar di antara mereka sibuk dengan telepon pintar dan cenderung mengabaikan obrolan yang terjadi. Sehingga tidak terjadi obrolan yang maksimal dan komunikasi menjadi kurang efektif.

Selain di lingkungan kampus, fenomena *phubbing* juga terjadi di tempat-tempat umum seperti warung makan. Di salah satu warung makan sekitar Universitas Sebelas Maret pada saat itu ramai sekali mulai dari pelajar SMA hingga perguruan tinggi. Terdapat beberapa kelompok orang yang sedang makan, mengobrol, main *game online* atau bahkan sambil mengerjakan tugas. Kemudian ada salah satu kelompok yang sangat mencuri perhatian, dimana kelompok tersebut datang dengan tujuan makan. Awalnya mereka memesan makanan dan sambil menunggu makan mereka mengobrol satu sama lain. Namun, beberapa saat kemudian ketika makanan sudah datang ada salah satu di antara mereka yang beralih ke telepon pintar. Ketika teman yang lain fokus makan dan sesekali berbincang dengan teman yang lain, tetapi ia malah sibuk dengan telepon pintar yang ada di meja. Tak lama kemudian selang beberapa menit ada juga yang beralih ke telepon pintar dan menyebabkan komunikasi

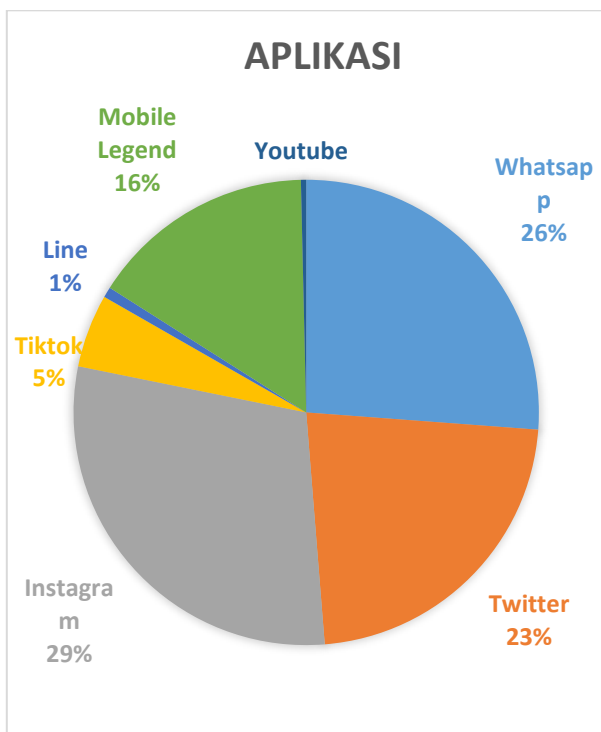
kurang maksimal. Berdasarkan hasil pengamatan di atas dapat diketahui bahwa perilaku *phubbing* dapat ditemui di berbagai tempat dan berbagai suasana.

Hasil wawancara terhadap 12 informan 50% dari mereka mengatakan bahwa mereka tidak dapat melakukan kegiatan bersamaan dalam waktu yang sama. Sehingga ketika mereka sedang berkumpul dengan tujuan makan, mengerjakan tugas, atau sekedar kumpul berusaha untuk tidak membuka telepon pintar. Alasan terbesar *phubber* melakukan *phubbing* yaitu untuk membuka notifikasi yang ada di telepon pintar mereka dan sisanya akibat bosan saat mengobrol. Bagi para *phubber* yang tidak dapat mengerjakan 2 kegiatan atau lebih dalam waktu yang bersamaan, mereka akan meminta izin terlebih dahulu kepada lawan bicara untuk membuka telepon pintar dan mengecek notifikasi. Selain dikarenakan tidak dapat melakukan kegiatan lain secara bersamaan, mereka juga bertujuan untuk menghargai lawan bicara agar tidak tersinggung ketika diajak mengobrol.

Namun, lain halnya dengan bagi para *phubber* yang dapat melakukan beberapa kegiatan dalam waktu yang sama. Mereka akan membuka telepon pintar di sela-sela obrolan tanpa meminta izin kepada lawan bicara. Akibatnya, lawan bicara akan merasa tersinggung dengan hal tersebut. Berdasarkan hasil wawancara, 4 dari 12 informan mengatakan bahwa mereka tersinggung ketika lawan bicara mereka melakukan *phubbing* dan 8 lainnya tidak tersinggung atau mewajarkan. Hal tersebut dikarenakan mereka juga pernah melakukan hal yang sama ketika mengobrol.

Proses *phubbing* ini dapat terjadi di tengah-tengah obrolan. Ketika *phubber* sudah mulai merasa bosan dengan topik pembicaraan atau bosan dengan kegiatan mereka lakukan dengan orang lain. Mereka akan mengalihkan fokus mereka ke telepon pintar masing-masing. Hal tersebut dikarenakan sebagian besar dari mereka menganggap bahwa fitur di dalam telepon pintar lebih variatif, menarik dan dapat menghibur. Sehingga sering kali mereka mengabaikan lawan bicara mereka dan lebih memilih untuk fokus dengan telepon pintar

masing-masing. Hasil wawancara menunjukkan beberapa aplikasi yang sering dibuka ada dalam diagram berikut.



(sumber: Data yang diolah)

### Gambar 1. Aplikasi yang sering dibuka ketika *phubbing*

Aplikasi yang dibuka ketika melakukan *phubbing* sebagian besar adalah aplikasi *chatting* atau media sosial yang tidak menimbulkan suara. Diantaranya Instagram, whatsapp, dan twitter. Instagram sebagai aplikasi yang paling sering dibuka ketika *phubbing* digunakan untuk *chat* melalui *DM* (*Direct Message*), mencari info di akun-akun tertentu, dan melihat "*instastory*" (*Instagram story*). Namun, ketika membuka *instastory*, mereka hanya membuka 10-15 akun yang terlihat di bagian awal. Kemudian whatsapp biasanya digunakan untuk *chat*, telepon, dan melihat *sw* (*snap whatsapp*). Mayoritas *Phubber* melakukan *chat whatsapp* lebih sering melalui *privat message* dibandingkan dengan *group message*. *Chat* tersebut biasanya ditujukan kepada pasangan, keluarga, teman-teman terdekat, dan orang-orang yang sedang memiliki kepentingan tertentu. Pada aplikasi whatsapp juga terdapat fitur "*pinned*" yang digunakan untuk orang-orang yang dianggap

istimewa agar *chat* tersebut tidak "*tenggelam*". Selanjutnya ada aplikasi Twitter, twitter biasanya digunakan untuk "*nge-tweet*", melihat berita yang *trending* dan interaksi dengan "*mutual*". *Mutual* ini berawal dari saling membalas komen di "*tweet*" dengan orang secara *random* atau orang yang tidak saling kenal. Terkadang akibat terlalu sering berinteraksi dengan "*mutual*" bisa berlanjut di *privat message* bahkan bertemu di dunia nyata jika dirasa obrolannya menarik. Selain itu, bagi mereka yang memiliki *fanbase* akan memanfaatkan twitter untuk mengabadikan berbagai *event* tentang idola mereka.

*Phubber* memilih aplikasi tersebut ketika melakukan *phubbing* yaitu agar tidak menimbulkan kebisingan dan tidak mengganggu lawan bicara atau anggota lain ketika berkumpul. Sehingga mereka tetap dapat menikmati berbagai fitur hiburan yang ada di telepon pintar mereka selama obrolan berlangsung. Aplikasi yang dibuka selama *phubbing* berlangsung mayoritas aplikasi yang hanya dapat dinikmati fitur didalamnya atau tidak menghasilkan karya. Namun, hasil wawancara menunjukkan terdapat 8 dari 12 informan yang menggunakan aplikasi foto dan video editor yang dapat menghasilkan karya seperti VSCO, pictsArt, capcut, inshot, dan canva. Mereka menggunakan aplikasi tersebut ketika memiliki waktu khusus dan hanya fokus untuk edit foto maupun video. Intensitas dalam penggunaan aplikasi foto dan video editor tidak setiap hari.

*Phubber* melakukan *phubbing* dibarengi dengan berbagai aktivitas di berbagai momen ketika bersama teman, keluarga, pasangan, hingga rekan kerja. Berdasarkan hasil wawancara, fenomena *phubbing* dapat terjadi ketika makan bersama, mengerjakan tugas, rapat, saat kegiatan pembelajaran berlangsung atau hanya sekedar kumpul untuk mengobrol. Sebagian besar dari mereka melakukan *phubbing* ketika sedang berkumpul dengan teman di lingkungan sekitar. Ketika melakukan *phubbing*, para *phubber* masih bisa merespon obrolan yang terjadi dalam kelompok tersebut meskipun tidak maksimal. Namun, beberapa dari mereka ketika melakukan *phubbing*



sebagian besar tidak dapat merespon obrolan jika topik pembahasannya terlalu serius.

*Phubbing* yang sering kita jumpai bahkan saat ini dianggap sebagai hal yang wajar, memberikan berbagai dampak di kehidupan sosial. Hasil wawancara menunjukkan sebagian besar informan mengatakan bahwa *phubbing* menyebabkan lawan bicara merasa tidak dihargai. Hal tersebut dikarenakan ketika kita serius mengobrol, lawan bicara sibuk dengan telepon pintar mereka dan mereka kurang merespon obrolan yang terjadi pada saat itu. Akibatnya, akan timbul pandangan buruk dari korban *phubbing* terhadap *phubber* bahwa ia tidak menghargai orang lain ketika diajak berbicara dan mengakibatkan orang tersebut malas berbicara lagi. Selain itu, *phubbing* juga dapat mempersempit relasi akibat dari kurangnya interaksi sosial dan lebih fokus dengan telepon pintar. Selanjutnya, *phubbing* juga berdampak pada kualitas komunikasi menjadi tidak maksimal. Ketika dua orang atau lebih sedang mengobrol dan salah satu diantaranya fokus dengan telepon pintar, maka informasi yang tersampaikan atau yang diterima tidak akan maksimal. Beberapa informan menganggap komunikasi maksimal jika terjadi timbal balik atau dua arah saling memberikan informasi dan terjadi *eye contact* saat berkomunikasi,

Perilaku *phubbing* di kalangan mahasiswa ini dapat dikatakan sebagai perilaku *multitasking*. *Multitasking* merupakan kemampuan seseorang yang dapat melakukan beberapa kegiatan dalam dalam satu waktu yang sama (Kusumaningtyas et al., 2020). Hal tersebut sesuai dengan *phubbing* yang dilakukan oleh mahasiswa di lingkungan Universitas Sebelas Maret. Dimana mereka melakukan lebih dari satu kegiatan dalam waktu yang bersamaan. Istilah *multitasking* ini juga berkaitan dengan generasi *digital natives* yaitu mereka yang lahir di era digital atau lahir setelah tahun 1990 (Fatmawati, 2017). Sesuai dengan fenomena *phubbing* saat ini, dimana mayoritas *phubber* merupakan kalangan remaja hingga dewasa. Sehingga pelaku *phubbing* dapat disebut sebagai *generasi multitasking*.

Istilah *multitasking* dalam kehidupan sehari-hari dapat dilihat ketika berlangsungnya dua aktivitas atau lebih secara simultan. Misalnya, membaca buku sambil mengunyah permen, mendengarkan musik sambil menyetir mobil sekaligus mengobrol dengan teman yang duduk di samping kita (Budiman, 2000). Namun, dalam pembahasan ini, konsep *multitasking* di fokuskan pada perilaku *phubbing*. Dimana seseorang melakukan aktivitas seperti makan, rapat, mengobrol, dan mendengarkan musik sambil bermain telepon pintar.

Perilaku *phubbing* saat ini marak kita jumpai dan sering dilakukan dalam berbagai suasana baik secara sadar maupun tidak sadar. Prinsip *multitasking* pada kehidupan manusia lebih fokus terhadap sejumlah potensi alamiah yang dimiliki setiap individu karena sebab-sebab sosial tertentu (Budiman, 2000). Mayoritas *phubber* melakukan *phubbing* secara sadar disebabkan oleh topik obrolan yang tidak menarik dan menimbulkan kebosanan. Sehingga *phubber* mencari hiburan dari berbagai fitur yang ada di telepon pintar. Selain itu, *phubbing* timbul dari perasaan tersinggung akibat lawan bicara juga bermain telepon pintar sehingga mereka melakukan hal yang sama. Di lain sisi ada beberapa *phubber* yang melakukan *phubbing* secara tidak sadar akibat ke-*distract* oleh telepon pintar mereka untuk sekedar memeriksa notifikasi atau tidak ada sesuatu yang dikerjakan (wawancara dengan informan Da, Ab, Ic, dan Naf). Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan di sebuah kedai kopi bahwa rata-rata individu berpasangan maupun dalam kelompok kecil memeriksa telepon pintar mereka setiap tiga hingga lima detik sekali baik telepon pintar mereka berdering atau tidak (Vetsera & Sekarasih, 2019). Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa telepon pintar memiliki peran dan fungsi yang sangat penting di kalangan masyarakat saat ini bahkan menjadi kebutuhan primer sebagai alat komunikasi dan sumber informasi serta berbagai fitur lain seperti *market place* dan *e-wallet*. Akibatnya, masyarakat cenderung fokus menatap telepon pintar mereka daripada berinteraksi sosial dengan lingkungan sekitar. Sehingga

komunikasi tidak berlangsung dengan maksimal.

Dari hasil pengamatan sering terjadi ketika suatu kelompok kecil sedang berdiskusi, mengobrol, makan, telepon pintar yang mereka miliki selalu berada di meja dan tidak jauh dari jangkauan tangan. Sehingga akan terjadi aktivitas lain dengan telepon pintar di sela-sela kegiatan mereka. Istilah *generasi multitasking* merujuk pada terjadinya proses alamiah yang sering kontradiktif antara keinginan untuk menaati setiap norma etis dan hasrat besar terhadap kesenangan. Maka dari itu, sering kali pelaku *phubbing* merasa sadar bahwa ketika mereka melakukan *phubbing* akan menyinggung perasaan lawan bicaranya (Wawancara dengan informan Ic dan Wi). Ketika mereka sadar, mereka akan meletakkan telepon pintar dan kembali fokus dengan kegiatan yang ada di hadapan mereka.

Keberadaan telepon pintar saat ini sudah dapat dinikmati dari berbagai kalangan dan *phubbing* sering dijumpai berbagai tempat. Meskipun terdapat beberapa pihak yang merasa tersinggung dengan perilaku *phubbing*, seiring berjalannya waktu mayoritas informan menganggap wajar dengan adanya *phubbing* jika terjadi dalam obrolan ringan. Mungkin para *phubber* membuka telepon pintar karena ada keperluan mendesak dan korban juga pernah melakukan hal serupa (wawancara dengan informan Li, Ab, dan Er). Akibatnya terjadi ketergantungan terhadap telepon pintar dan membuat individu tidak bisa lepas dari telepon pintar dengan waktu yang cukup lama. Salah satu faktor terbesar penyebab ketergantungan tersebut adalah koneksi internet (Wawancara dengan informan Ok dan Up). Pernyataan tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ira mengenai fenomena *phubbing* di era milenial. Berdasarkan teori dependensi media, seseorang dapat menjadi sangat ketergantungan terhadap media untuk memenuhi kebutuhan mereka dari berbagai media sosial yang pastinya memerlukan koneksi internet (Hanika, 2015).

*Phubbing* sebagian besar memberikan dampak negatif di kehidupan sosial mulai dari mengurangi fokus ketika berkomunikasi,

mempersempit relasi, dan menurunkan kualitas komunikasi akibat terlalu terobsesi dengan telepon pintar. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Azmi, dimana dalam penelitian tersebut mengungkapkan bahwa saat terjadi *phubbing*, *phubber* akan selalu memperhatikan telepon pintarnya dan mengabaikan lawan bicaranya (Suharti, 2021). Namun, di sisi lain *phubbing* juga dapat menyadarkan seseorang untuk lebih menghargai orang lain ketika berbicara dan sebagai cara untuk mencari topik obrolan (wawancara dengan informan Up dan Ok).

Meskipun sebagian besar informan mengatakan bahwa *phubbing* memberikan dampak negatif, namun mereka sering melakukan melakukan hal tersebut. *Phubbing* juga dinilai sudah menjadi kebiasaan dari masyarakat Indonesia yang sulit untuk dihilangkan. Namun bisa dikurangi dengan usaha dan kesadaran dari dalam diri sendiri (wawancara dengan informan Al, Wi, dan Li) Dengan demikian dapat dikatakan bahwa *phubbing* mulai dianggap wajar dalam kehidupan sosial di masyarakat dan dilakukan secara *multitasking*. Hal tersebut sesuai dengan salah satu karakteristik generasi z, dimana mereka terbiasa melakukan berbagai aktivitas dalam waktu yang bersamaan (Wijoyo et al., 2020). Meskipun terkadang terdapat beberapa pihak yang tersinggung dengan adanya *phubbing* terutama dalam *moment* yang dirasa penting.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan penelitian ini, penulis menemukan bahwa faktor utaman dari fenomena *phubbing* ini merupakan teknologi berupa telepon pintar dan adanya koneksi internet. Sehingga dengan kondisi mudahnya mendapatkan telepon pintar dan akses internet, *phubbing* sering dijumpai dalam berbagai suasana. *Phubbing* mayoritas dilakukan oleh generasi z yang dianggap sebagai *generasi multitasking* dimana mereka mampu mengerjakan lebih dari satu aktivitas dalam waktu yang bersamaan. Saat ini masyarakat khususnya di kalangan remaja menganggap bahwa *phubbing* merupakan perilaku yang



wajar dilakukan meskipun terkadang terdapat beberapa pihak yang merasa tersinggung ketika menemui *phubbing* saat berinteraksi termasuk lawan bicaranya. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, *phubbing* juga dianggap sebagai fenomena yang sulit dihilangkan jika tidak ada kesadaran yang muncul dari dalam diri sendiri untuk lebih menghargai lawan bicara.

#### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat diberikan terhadap penulisan artikel yaitu untuk menggali lebih mendalam mengenai fenomena *phubbing* yang marak terjadi saat ini. Salah satunya yaitu mengenai berbagai macam *phubbing* yang sering dijumpai di masyarakat. Selain itu juga perlu ditemukan bagaimana cara meminimalisir *phubbing* yang dianggap sering menyinggung perasaan orang lain ketika berinteraksi. Sehingga dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, masyarakat tetap dapat memanfaatkan teknologi dengan bijak tanpa merugikan pihak lain.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amelia, T., Despitari, M., Sari, K., Putri, D. S. K., Oktamianti, P., & Agustina. (2019). Phubbing, Penyebab dan Dampaknya Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Indonesia. *Jurnal Ekologi Kesehatan*, 18(2), 122–134.
- [2] Budiman, H. (2000). *Lubang Hitam Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- [3] Cecilia, S. (2019). Fakta Phubbing di Indonesia. Diambil 19 Januari 2022, dari <https://logoutindonesia.wixsite.com/logout/fakta-phubbing-di-indonesia>
- [4] Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018). The effects of “phubbing” on social interaction. *Journal of Applied Social Psychology*, 48(6), 304–316. <https://doi.org/10.1111/jasp.12506>
- [5] Dhista, S. R. (2021). Kerap Dilakukan Tanpa Sadar, Kenali Dampak Sosial dari “Phubbing.” Diambil 25 Januari 2022, dari <https://www.sonora.id/read/423013231/k>
- [6] Fatmawati, E. (2017). Media Multitasking di Era Digital Natives. *Jurnal Media Pustakawan*, 24(2), 6–15.
- [7] Ferdy, T. (2017). “Phubbing” Fenomena yang Merusak Hubungan. Diambil 19 Januari 2022, dari <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20170714134144-277-227920/phubbing-fenomena-sosial-yang-merusak-hubungan>
- [8] Hanika, I. M. (2015). Fenomena Phubbing di Era Milenia (Ketergantungan Seseorang Pada Smartphone terhadap Lingkungannya). *Jurnal Interaksi*, 4(1), 42–51.
- [9] Irawati, A. N., & Nurmina. (2020). Perbedaan Perilaku Phubbing Pada Dewasa Awal dalam Situasi Hubungan Keluarga, Hubungan Pertemanan, dan Hubungan Percintaan Di Kota Bukittinggi. *Jurnal Psikologi*, 15(2), 141–150.
- [10] Kusumaningtyas, R., Sholehah, I. M., & Kholifah, N. (2020). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Guru Melalui Model dan Media Pembelajaran bagi Generasi Z. *Jurnal Warta LPM*, 23(1), 54–62.
- [11] Rachman, A., Rusandi, M. A., & Setiawan, M. A. (2019). The Effect Of Phubbing On Students’ Academic Procrastination. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(1), 1–5.
- [12] Ratnasari, E., & Oktaviani, F. D. (2020). Perilaku Phubbing Pada Generasi Muda (Hubungan Antara Kecanduan Ponsel dan Media Sosial terhadap Perilaku Phubbing). *Metakom: jurnal Kajian Komunikasi*, 4(1), 89–104.
- [13] Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- [14] Suharti, A. (2021). Makna Phubbing Pada Anak-Anak dalam Film Anak Lanang. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 7(2),





- 659–670.
- [15] Vetsera, N. R., & Sekarasih, L. (2019). Gambaran Penyebab Perilaku Phubbing Pada Pelanggan Restoran. *Jurnal Psikologi Sosial*, 17(02), 86–95.
- [16] Wijoyo, H., Indrawan, I., Cahyono, Y., Handoko, A. L., & Santamoko, R. (2020). *Generasi Z & Revolusi Industri 4.0*. Purwokerto: CV. Pena Persada.



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN