

ANALISIS FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB PERILAKU *PHONE SNUBBING (PHUBBING)* DALAM KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA

¹⁾Andi Muhammad Amiruddin, ²⁾Syahrudin, ³⁾Abdul Sarlan Menungsa

^{1,2&3}Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Nahdlatul Ulama Sulawesi Tenggara
 Email: ¹⁾andiamir23@gmail.com

Abstrak

Smartphone dapat masuk disemua kalangan dan pemakainya tidak terbatas ruang dan waktu tentunya memberikan peran penting dalam suatu interaksi sosial. Fenomena penggunaan *smartphone* seakan-akan memiliki dunianya sendiri. Remaja sering terlihat dengan *smarthphone*, sampai mengabaikan orang disekitarnya. *Phubbing* adalah sebuah kata singkatan dari *phone* dan *snubbing*, dan digunakan untuk menunjukkan sikap menyakiti lawan bicara dengan menggunakan *smartphone* yang berlebihan. Hal tersebut terjadi pada beberapa kalangan mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Sulawesi Tenggara yang hanya subuk dengan *smartphone* daripada berkomunikasi dengan teman-temannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor penyebab perilaku *phubbing* dalam komunikasi interpersonal pada mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Nahdlatul Ulama Sulawesi Tenggara. Jenis penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Informan penelitian ini berjumlah 15 orang Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Nahdlatul Ulama Sulawesi Tenggara. Dalam penelitian ini informan ditentukan secara *snowball sampling*. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya perilaku *phone snubbing* pada mahasiswa program studi ilmu komunikasi yakni faktor kebosanan, konformitas dan kecanduan *smartphone*.

Kata Kunci: Perilaku; *Phubbing*; Interpersonal; Mahasiswa

Abstrack

Smartphones can enter all circles and the wearer is not limited to space and time, of course, it plays an important role in a social interaction. The phenomenon of smartphone use seems to have its own world. Teenagers are often seen with smartphones, to the point of ignoring the people around them. Phubbing is a word that stands for phone and snubbing, and is used to show the attitude of hurting the interlocutor by using excessive smartphones. This happened to some students of the Nahdlatul Ulama University of Southeast Sulawesi who only subuk with smartphones rather than communicating with their friends. The purpose of this study was to determine the factors that cause phubbing behavior in interpersonal communication in Communication Studies Program students at Nahdlatul Ulama University of Southeast Sulawesi. This type of research uses descriptive qualitative. The informants of this research amounted to 15 students of Communication Studies Program of Nahdlatul Ulama University of Southeast Sulawesi. In this study, informants were determined by snowball sampling. Data collection techniques are observation, interview and documentation. The results of this study indicate the factors that cause phone snubbing behavior in communication science study program students, namely boredom, conformity and smartphone addiction factors.

Keywords: *Phubbing*; Behavior; Interpersonal; College Students

PENDAHULUAN

Keberadaan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang luar biasa telah membuka babak baru dalam kehidupan masyarakat modern guna mendapatkan informasi secara otonom. Keberadaan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang luar biasa telah membuka babak baru dalam kehidupan masyarakat modern guna mendapatkan informasi secara otonom (Syahrudin, 2020).

Interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari tentunya juga dipengaruhi oleh pemakaian *smartphone*. *Smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai computer (Menungsa, 2023). *Smartphone* adalah perangkat yang tidak hanya sekedar digunakan untuk melakukan *chat*, menerima dan menjawab panggilan saja, hadirnya pusat aplikasi pada *smartphone* kini dapat dimanfaatkan sebagai pendukung bisnis, sarana belajar dan sarana hiburan atau *games* (Bayu & Ritonga, 2022).

Fenomena penggunaan *smartphone* seakan-akan memiliki dunianya sendiri. Remaja sering terlihat dengan *smarthphone*, sampai mengabaikan orang disekitarnya. Kehadiran *smartphone* menjadikan pengguna jarang bersosialisasi dengan orang-orang di sekitarnya. hingga seseorang sering lupa akan dampak negatifnya contohnya yaitu perilaku *phubbing* *Phubbing* adalah sebuah kata singkatan dari *phone* dan *snubbing*, dan digunakan untuk menunjukkan sikap menyakiti lawan bicara dengan menggunakan *smartphone* yang berlebihan (Muslan et al., 2021). Seseorang dengan perilaku *phubbing* terindikasi menyakiti orang lain dengan pura-pura memperhatikan disaat diajak berkomunikasi tetapi pandangannya tertuju pada *smartphone* yang ada ditangannya baik itu dalam suatu forum ataupun dalam lingkungan pergaulan (Kasim et al., 2021). Karena generasi ini termasuk generasi yang sangat aktif dengan *smartphone* karena generasi Z adalah generasi yang dari kecil sudah sangat akrab dengan teknologi (Putri et al., 2022). Dengan berbagai kemahiran yang dimiliki, generasi Z berjumlah 270,2 juta atau 27,94 % dari penduduk yang ada di indonesia (Yuliantika Safitri & Kornitasari, 2023).

Mahasiswa sebagai insan milenial dan generasi Z yang tidak lepas dari *smartphone* menjadi sasaran empuk terkena *phubbing*. Generasi Z merupakan kelompok yang cukup banyak dan sering menggunakan *smartphone* sehingga kemudian dapat didalami bahwa kelompok atau komunitas inilah yang begitu banyak menjadi fokus dan objek penelitian. Fokus dari objek penelitian ini pada mahasiswa generasi Z yang ada di Universitas Nahdlatul Ulama Sulawesi Tenggara (Mahdar & Satyadharma, 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif, penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menganalisis hasil penemuan dan menjelaskan menggunakan kata-kata (Nasution, 2023). Informan penelitian ini berjumlah 15 orang Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Nahdlatul Ulama Sulawesi Tenggara. Dalam penelitian ini informan ditentukan secara snowball sampling, yaitu teknik pengambilan sumber data yang pada awalnya jumlahnya sedikit kemudian menjadi membesar, hal ini dikarenakan sumberdata yang sedikit tersebut belum mampu meberikan data yang memuaskan, maka mencari informasi lain yang digunakan sebagai sumber data (Sugiyono, 2019). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.

HASIL PENELITIAN

a) Kebosanan

Rawan kebosanan mengacu pada ketidak mampuan seseorang untuk merasakan kebutuhan kepuasa yang memadai dalam skenario dimana rangsangan internal dan eksternal langka,

menunjukkan kesulitan perhatian yang terus menerus, gairah rendah, dan kekurangan motivasi, individu dengan kecenderungan kebosanan yang tinggi cenderung menggunakan *smartphone* untuk menghilangkan rasa bosan dan menghasilkan beberapa perilaku menyimpang seperti perilaku *phone snubbing*. Hasil hasil observasi dan hasil wawancara penelitian ini menemukan bahwa informan melakukan perilaku *phubbing* karena terkadang merasa bosan dengan pembahasan, maka informan akan mengalihkan perhatiannya ke *smartphone* dan tidak lagi memperhatikan apa yang disampaikan lawan bicaranya, begitu juga terkadang dirasakan pada saat berada dalam forum diskusi ketika merasa bosan informan akan memilih bermain *smartphone*. Hal ini didukung dengan penelitian (Saloom & Veriantari, 2022) bahwa salah satu prediktor lain penyebab perilaku *phubbing* dalam interaksi sosial adalah *boredom pronenes* atau kecenderungan kebosanan yang timbul ketika berinteraksi. Ini juga selaras dengan penelitian (Saloom & Veriantari, 2022) mengemukakan bahwa kebosanan menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi terjadinya perilaku *phubbing*, individu yang rentan kebosanan cenderung untuk mencari rangsangan dan hiburan yang lebih menarik di sekitar mereka, kebosanan dapat menyebabkan seseorang merasa tidak tertarik dengan apa yang terjadi di sekitarnya sehingga mereka mencari hiburan ponsel mereka dan mengabaikan orang-orang di sekitarnya.

b) Konformitas

Konformitas adalah kecenderungan individu untuk menyesuaikan diri dengan norma atau tuntutan sosial di lingkungan. Dalam situasi sosial dimana penggunaan ponsel merupakan hal yang normal atau biasa, seseorang mungkin merasa terdorong untuk melakukan hal yang sama. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 5 Maret Peneliti mengamati sekelompok mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Nahdlatul Ulama Sulawesi Tenggara yang sedang nongkrong di sebuah warung, Peneliti melihat bahwasanya awalnya mereka berinteraksi satu sama lain namun mereka sambil bermain *smartphone* hanya ada satu diantara mereka yang tidak menggunakan *smartphone*, namun seiring waktu mereka semua fokus bermain *smartphone* tanpa ada interaksi sama sekali. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dimana informan merasa terabaikan dengan lawan bicaranya yang hanya fokus dengan *smartphone* miliknya sehingga mendorong informan untuk juga menggunakan *smartphone* sehingga informan terkadang tidak mendengarkan apabila diajak berbicara dengan lawan bicaranya. Ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Veriantari (2021) mengemukakan bahwa faktor lain yang menyebabkan terjadinya perilaku *phubbing* adalah konformitas, dalam konteks *smartphone* peneliti menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* untuk mendapatkan identifikasi dan menghindari ketidaksetujuan diantara teman-temannya. Hal ini juga selaras dengan konsep yang dijelaskan oleh (Phongsamart et al., 2023) faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing* antarlain adalah konformitas, yaitu perasaan tidak nyaman yang dirasakan seseorang dengan lawan bicaranya yang sibuk dengan *smartphone* sehingga mendorong seseorang untuk melakukan hal yang sama sehingga membuat interaksi tidak lagi terjadi.

c) Faktor kecanduan *smartphone*

Individu yang lebih banyak memiliki kebutuhan pada teknologi akan banyak mendapatkan konsekuensi diantaranya adalah penggunaan teknologi yang berlebihan salah satu penggunaan teknologi yang sangat berkembang yakni *smartphone* atau *gatget* telah memfasilitasi kehidupan manusia untuk dapat mengakses berbagai data dengan cepat. Selain itu *smartphone* juga dapat membantu seseorang untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan mudah dan cepat, *smartphone* juga dapat memberikan sarana hiburan bagi penggunanya. *Smartphone* yang dilengkapi dengan berbagai fasilitas dan kemudahan akan menyebabkan individu menjadi kecanduan, individu yang memiliki kecanduan

smartphone dapat menyebabkan munculnya perilaku acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitarnya, yang utamanya adalah perilaku *phone snubbing*. Berdasarkan hasil observasi Peneliti melihat seorang mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Nahdlatul Ulama Sulawesi Tenggara yang hampir setiap aktivitasnya tidak terlepas dari *smartphone*, peneliti melihat bahkan pada saat sedang berinteraksipun terkadang tidak memperhatikan lawan bicaranya dan hanya fokus pada *smartphone* miliknya. Hal ini juga sejalan dengan hasil wawancara menunjukkan bahwa salah satu faktor yang menyebabkan informan berperilaku *phubbing* karena ketergantungan *smartphone*, hampir disetiap kegiatan selalu menggunakan *smartphone*. sepanjang hari waktunya digunakan untuk bermain *smartphone* sehingga merasa tidak bisa mengontrol dirinya untuk tidak bermain *smartphone* bahkan pada saat sedang berkomunikasi dengan orang lain karena merasa kebutuhannya lebih terpenuhi saat bermain *smartphone*. Hal ini didukung oleh penelitian (Mulyati & NRH, 2018) Mengemukakan bahwa kecanduan *smartphone* mengakibatkan terjadinya perilaku *phubbing*, kecanduan *smartphone* dapat mempengaruhi perilaku seseorang untuk terus menggunakan *smartphone* secara berlebihan sehingga mereka mengabaikan interaksi sosial mereka dan menghina orang lain. Perilaku *phubbing* dapat berupa mengabaikan percakapan dengan orang lain untuk berurusan dengan telepon, menghentikan komunikasi antarpribadi dan mengabaikan orang lain dengan memusatkan perhatian pada *smartphone* miliknya. Hal ini juga selaras dengan konsep yang dikemukakan oleh Chotpitayasunondh (2023) faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing* antaralain adalah kecanduan *smartphone*. individu yang memiliki kecanduan *smartphone* dapat menyebabkan munculnya perilaku acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitarnya, yang utamanya adalah perilaku *phone snubbing*.

SIMPULAN

Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya perilaku *phubbing* pada mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Nahdlatul Ulama Sulawesi Tenggara yaitu faktor kebosanan, konformitas dan kecanduan terhadap *smartphone*.

DAFTAR PUSTAKA

- Bayu, Y. L., & Ritonga, S. (2022). Interaksi Sosial Penganut Baha ' I. *Yolandari Lingga Bayu*, 3(2), 127–145.
- Kasim, H. S., Kurniawan, S., Hasyim, A., & Hutari, N. A. (2021). Model Komunikasi Pekerja Seks Komersial Dalam Menarik Pelanggan Di Media Sosial Michat Di Kota Kendari. *Jurnal Sosial Dan Ekonomi*, 3(2)(1), 123–138.
<https://idm.or.id/JSER/index.php/JSER/article/view/455/320>
- Mahdar, M., & Satyadharma, M. (2023). Efektivitas Komunikasi Interpersonal dalam Penyelenggaraan Angkutan Lebaran Tahun 2023 pada Pelabuhan Penyeberangan Baubau dan Pelabuhan Penyeberangan Waara. *Jurnal Ilmiah Komunikasi (JIKOM) STIKOM IMA*, 15(02), 100. <https://doi.org/10.38041/jikom1.v15i02.286>
- Menungsa, A. S. (2023). *Agricultural Development Messages (Study At the Office of the Konawe District Agricultural Extension Agency)*. 5(1), 271–279.
<https://www.journal.stieamkop.ac.id/index.php/mirai/article/view/3548>
- Mulyati, T., & NRH, F. (2018). Kecanduan Smartphone ditinjau dari Kontrol Diri dan Jenis Kelamin pada Siswa SMA Mardisiswa Semarang. *Jurnal Empati*, 7(4), 152–161.
- Muslan, M., Hasyim, A., Tasya, T., & Hutari, N. A. (2021). PERILAKU SHOPPERTAINMENTPADA PENJUAL DI E-COMMERS TIKTOK. *Jurnal Sosial Dan Ekonomi*, 3(2)(1), 123–138.

- <https://idm.or.id/JSER/index.php/JSER/article/view/458/319>
- Nasution, A. F. (2023). METODE PENELITIAN KUALITATIF. In M. Albina (Ed.), *cv. harfa creative* (pertama). cv. harfa creative.
- Phongsamart, W., Allen, K. E., Vandepitte, W. P., Techasaensiri, C., Kosalaraksa, P., Laoprasopwattana, K., Khantee, P., Udompornwattana, S., Suwanpakdee, D., Sudjaritruk, T., Puthanakit, T., Anugulruengkitt, S., Southern, J., Fletcher, M. A., Dunne, E. M., Thamaree, R., Morales, G., Chokephaibulkit, K., & Chotpitayasunondh, T. (2023). Outcomes among Thai children with risk conditions hospitalized for pneumococcal disease (invasive or non-bacteraemic pneumonia): A multi-centre, observational study. *IJID Regions*, 8(March), 49–57. <https://doi.org/10.1016/j.ijregi.2023.06.001>
- Putri, B. R., Asep Dudi Suhardini, & Huriah Rachmah. (2022). Nilai Pendidikan Pada Buku “Mendidik Generasi Z dan A” (Karya J. Sumardianta dan Wahyu Kris A.W) dan Relevansinya dengan Tujuan Pendidikan Islam. *Bandung Conference Series: Islamic Education*, 2(2), 266–273. <https://doi.org/10.29313/bcsied.v2i2.3234>
- Saloom, G., & Veriantari, G. (2022). Faktor-Faktor Psikologis Perilaku Phubbing. *Jurnal Studia Insania*, 9(2), 152. <https://doi.org/10.18592/jsi.v9i2.4517>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In M. Dr. Ir. Sutopo, S.Pd (Ed.), *ALVABETA.CV* (kedua). ALFABETA.CV.
- Syahrudin. (2020). Pengaruh Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Efektivitas Komunikasi Antarpribadi Mahasiswa. *Kareba: Jurnal Komunikasi Unhas*, 9(2), 308–315.
- Yuliantika Safitri, F., & Kornitasari, Y. (2023). Analisis Minat Investor Sukuk Generasi Z Terhadap Sukuk Ritel. *Islamic Economics and Finance in Focus*, 2(3), 377–410.