

**SOSIAL PHUBBING DI KALANGAN MAHASISWA  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**Farida Syafira Nadjib Ahmad Alamudi<sup>1</sup>, Muhammad Syukur<sup>2</sup>**  
**<sup>1,2</sup>Pendidikan Sosiologi-FIS UNM**

**ABSTRAK**

*Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Faktor-faktor yang menyebabkan Phubbing Sosial pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar. 2) Dampak phubbing sosial terhadap mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar. Penelitian ini adalah tipe kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Informan ditentukan oleh metode pengambilan sampel Snowball. Informan adalah 14 orang yaitu 7 laki-laki dan 7 perempuan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data kualitatif dengan tipe deskriptif dianalisis dengan menggunakan tiga metode yaitu reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan. Teknik validitas data menggunakan triangulasi waktu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; 1) Faktor-faktor penyebab Phubbing Sosial di Fakultas Psikologi Mahasiswa Universitas Negeri Makassar adalah keberagaman aplikasi smartphone yang disukai, terlalu banyak mengobrol, dan terlalu asyik bermain game. 2) Efek negatif dari phubbing sosial di Fakultas Psikologi Mahasiswa Universitas Negeri Makassar adalah pertama, hubungan yang harmonis dalam keluarga menjadi keretakan. Kedua, merusak persahabatan. Ketiga, ternyata bersifat individualistis. Keempat, menjadi antisosial. Dan efek positif dari phubbing sosial di Fakultas Psikologi Mahasiswa Universitas Negeri Makassar terhindar dari pembicaraan dan kegiatan percakapan yang buruk.*

**Kata kunci:** *Phubbing Sosial, Mahasiswa.*

**ABSTRACT**

*The purpose of this research are to knows: 1) Factors that caused Social Phubbing in Psychology Faculty's students of Makassar State University. 2) The impact of social phubbing to the students of Psychology Faculty Makassar State University. This research is a qualitative type with a descriptive approach. The informants were defined by Snowball's sampling method. The informants are 14 people which are 7 males and 7 females. The data collective's method that used were observation, interview, and documentation. The qualitative datas with descriptive type analyzed by using three methods those are data reduction, data presentment, and taking conclusions. Data validity technique is using a time triangulation. This research's result's shows that; 1) The causative factors of Social Phubbing in Psychology Faculty of Makassar State University's College Students are the smartphones' applications' fitures diversity, enjoys too much in chatting, and too much fun on game. 2) The negative effect of social phubbing in Psychology Faculty of Makassar State University's College Students are first, a harmonious relationship in family becomes rift. Second, ruining friendships. Third, turned out to be individualistic. Fourth, becomes an antisocial. And the positive effectof social phubbing in Psychology Faculty of Makassar State University's College Students are get spared away from bad conversational talks and activities.*

**Keywords:** *Social Phubbing, Student.*

**PENDAHULUAN**

Manusia sebagai makhluk sosial merupakan bagian dari masyarakat yang tidak terlepas dari hubungan antara sesama manusia agar dapat memenuhi kebutuhannya. “di dalam kehidupan sehari-hari tentunya manusia tidak dapat lepas dari hubungan antara satu dengan yang lainnya, ia akan selalu perlu untuk mencari individu ataupun kelompok lain”. Hubungan komunikasi antara individu satu dengan individu yang lain melalui interaksi yang dimaksudkan disini merupakan suatu hubungan antar manusia satu dengan yang lain dan sifatnya dinamis atau dapat berubah-ubah, tidak hanya interaksi yang bersifat dinamis melainkan cara berkomunikasi juga dapat berubah sesuai dengan perkembangan teknologi

dan zaman itu sendiri. Berbicara kenyataan bahwa bagi mereka kemudahan yang ditawarkan jauh lebih banyak daripada menyadari atas kemungkinan dampak negatif yang ditimbulkan seperti Phubbing. Phubbing adalah mengacuhkan orang lain dalam sebuah lingkungan karena lebih fokus pada gadget dari pada berinteraksi dan berkomunikasi secara tatap muka.

Phubbing muncul atas ketergantungan manusia terhadap smartphone sehingga orang menjadi lebih bersikap acuh karena lebih fokus pada gadget atau handphone daripada membangun interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Phubbing yang sekarang terjadi ternyata cukup memprihatinkan karena dilakukan saat momen kebersamaan terjadi. 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. Orang lebih suka mencari teman melalui media sosial dibanding berkenalan dengan teman disamping kita baik itu dalam kendaraan umum maupun tempat lain, dan orang lebih senang mempunyai Followers ataupun mendapatkan like yang banyak pada media sosial dibanding dengan mempunyai kenalan di dunia nyata. Terkadang kita berada dalam satu ruangan yang sama namun tidak ada yang mau memulai menyapa semua sibuk dengan handphonenya masing-masing, asyik dengan dunianya sendiri bahkan ada yang senyum-senyum sendiri sambil melihat handphonenya. Teman-teman dijejaring sosialpun nampak lebih dekat dan nyata dibanding keberadaan tetangga kita sendiri.

Berdasarkan hasil observasi awal yang didapatkan penulis. Penulis melihat mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar ditemukan berada pada sosial Phubbing, mahasiswa-mahasiswa tersebut yang penulis lihat pada saat berkumpul bersama terlihat jelas hanya fokus dengan handphone saat berkumpul dan duduk bersama dalam satu meja, uniknya penulis melihat mereka bersama-sama terlihat fokus pada handphone ketimbang saling berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya maupun teman yang ada di sampingnya. Penulis mengamati lagi terlihat keanehan yang muncul atas perilaku mahasiswa-mahasiswa tersebut hal ini yang membuat penulis tertarik untuk meneliti lebih jauh faktor-faktor yang membuat mahasiswa tersebut melakukan phubbing dan dampak yang timbul dari perilakunya tersebut. Mahasiswa-mahasiswa tersebut tidak menyadari bahwa mereka sedang berada pada situasi phubbing.

Gadget ataupun handphone tidak hanya membawa dampak positif namun juga membawa dampak negatif. Mahasiswa juga termasuk golongan yang aktif menggunakan teknologi ini dalam keseharian mereka yang tidak lepas dari handphone, sehingga menimbulkan dampak negatif bagi mereka. Begitu berharganya smartphone bagi mahasiswa membuatnya lebih memilih dompet atau buku pelajaran yang tertinggal daripada handphonenya Phubbing bila dibiarkan berlama-lama khususnya dikalangan mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar dapat mengancam putusnya hubungan dan mampu mengancam terputusnya relasi. Perilaku phubbing yang mengabaikan dan tidak memperdulikan orang lain yang tengah bersama dengan kita akan mengancam ketidakpercayaan orang terhadap kita, sehingga mempengaruhi penulis untuk memilih Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar sebagai lokasi penelitian.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah kualitatif pendekatan deskriptif. Teknik dalam menentukan informan menggunakan snowball sampling. Jumlah informan sebanyak 14 mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data

kualitatif tipe deskriptif melalui tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik pengabsahan data menggunakan tringgulasi waktu.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **1. Faktor penyebab Sosial Phubbing Dikalangan Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar.**

Dari hasil temuan terdapat faktor-faktor penyebab phubbing yang dilakukan mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar. Phubbing sendiri merupakan tindakan manusia yang tidak terikat suatu komunikasi. Faktor-faktor penyebab phubbing yang dilakukan yaitu, Keberagaman fitur aplikasi pada smartphone atau gadget, Terlalu asik chattingan, dan terlalu asik dengan game di smartphone.

Pertama, keberagaman fitur aplikasi pada smartphone atau gadget. Pada jaman sekarang ini smartphone sudah memegang kendali dalam bidang teknologi, hampir semua kalangan sudah mempunyai smartphone, baik anak kecil, remaja dan orangtua. Sudah tidak dapat di pungkiri, kemudahan yang disuguhkan gadget atau smartphone membuat seseorang tanpa sadar menggunakan smartphone tetapi tidak pada waktu dan tempat yang benar. Di setiap aktifitas manusia pada jaman sekarang ini selalu berdampingan dengan smartphone atau gadget karena keberagaman fitur yang di suguhkan, inilah yang membuat seseorang teralihkan pandangan dan pikiran untuk tertuju pada smartphone. Berdasarkan hasil penelitian, keberagaman fitur aplikasi pada smartphone atau gadget dapat menjadi penyebab tumpulnya hubungan sosial antar mahasiswa atau masyarakat, dimana mahasiswa asik dan tidak menyadari keberadaan seseorang di sampingnya bahkan sengaja untuk menghiraukan orang lain karena keasikan dengan fitur aplikasi seperti whatsapp, facebook, tiwiter dan instagram. merasa kecanggihan dan kepraktisan yang di suguhkan melalui aplikasi-aplikasi pada smartphone atau gadget membuat seseorang sangat sulit untuk melepaskan diri dari genggamannya smartphone atau gadget. Sosiolog bidang jejaring sosial Roby Muhammad menuturkan “kecanduan itu bukan terletak pada berapa kali ia mengecek gawai, akan tetapi bagaimana aktivitas dengan gawai itu memengaruhi aktivitasnya sehari-hari.”

Kedua, terlalu asik chattingan. Asik chattingan yang dimaksudkan disini yakni kemampuan mendengar serta membuka diri menerima informasi dari teman atau lawan bicara tanpa sadar dan sadar tidak mau terlibat dan sengaja tidak merespon. Kemampuan mendengar dan mau membuka diri untuk berkomunikasi yang baik akan menghasilkan hubungan sosial yang baik pula. Berdasarkan hasil wawancara informan menghiraukan pembicaraan orang lain karena asik meladeni chat di dalam aplikasi whatsapp baik chat melalui grup dan personal. Hal inilah yang membuat hubungan sosial di antara informan menjadi tumpul di akibatkan ketidak sadaran membuka diri dan ketidakmauan mendengar informasi dari lawan bicara karena kesibukan chattingan di smartphone atau gadget sehingga tidak terjadi hubungan sosial yang semestinya informan lainnya. Padahal yang mesti dilakukan sebagai mahasiswa adalah tetap menjaga hubungan sosial agar menjadi mahasiswa “moral force, mahasiswa itu kumpulan orang yang memiliki moral yang baik dan social control, mahasiswa itu pengontrol kehidupan sosial.” Hubungan sosial yang baik dapat menghasilkan hubungan yang baik pula.

Ketiga, terlalu asik dengan bermain game di smartphone. Lawan bicara juga memerlukan respon bukan hanya sebatas merespon tanpa tau maksud dan tujuan dari sebuah pembicaraan, respon yang dimaksudkan disini yaitu usaha seseorang untuk memahami dan mengerti apa yang disampaikan oleh lawan bicara. Berdasarkan hasil penelitian informan dengan sengaja memilih untuk tidak merespon pembicaraan teman

karena asik dengan bermain game di smartphone atau gadget sehingga tidak terjalinlah sebuah hubungan sosial yang baik dan benar antara keduanya. Hal ini sesuai pendapat Ibnu Khaldun dalam karyanya yang berjudul *Muqadimah*. “jika kehidupan masyarakat mampu merespon tantangan dan menyesuaikan diri, maka masyarakat tersebut akan mengalami perkembangan dan kemajuan”. Tantangan sebenarnya yang harus dihadapi adalah teknologi yang semakin maju, kita memanfaatkan teknologi untuk sebuah kemajuan bukan untuk kemunduran dalam hal hubungan sosial. Boleh memainkan game di smartphone tetapi pada waktu dan tempat yang tepat. Sesuatu yang berlebihan juga akan tidak baik bagi kita maupun orang lain. Ketika keterlibatan yakni ketika dua faktor menerima respon dan merespon balik terlaksana secara bersamaan maka hubungan sosial berjalan dengan baik, tetapi kalau dua faktor tersebut tidak berjalan dengan semestinya maka seseorang tidak akan terlibat dari hubungan sosial. Hubungan sosial berjalan kurang baik diakibatkan kecenderungan seseorang tidak mau membuka diri dan tidak mau memahami apa yang dimaksud oleh lawan bicara sehingga seseorang tidak akan terlibat dari wacana yang dibicarakan dan hanya mengiyakan saja atau hanya mengangguk tanpa mengerti maksud dan tujuan pembicara. Seperti yang dikatakan oleh Max Weber dalam teori Aksi atau Action Theory “Individu melakukan suatu tindakan berdasarkan atas pengalaman, persepsi, pemahaman dan penafsirannya atas suatu obyek stimulus atau situasi tertentu”. Hasil penelitian, informan mengacuhkan pembicaraan teman dikarenakan ada obyek stimulus atau rangsangan dari luar yang membuat dirinya tidak benar-benar fokus pada arah pembicaraan.

Jika dikaitkan dengan penelitian terdahulu dengan judul “Fenomena Phubbing di Era Milenia (Ketergantungan Seseorang Pada Smartphone Terhadap Lingkungannya) yaitu menunjukkan bahwa penggunaan smartphone tidak bisa dihindari oleh masyarakat modern, hal ini yang bisa membuat seseorang menjadi menjadi phubber. Dan hasil penelitian ini relevan dengan penelitian terdahulu dimana penelitian ini menunjukkan faktor penyebab seseorang bisa melakukan phubbing. Berdasarkan hasil penelitian ini faktor penyebab phubbing adalah keberagaman fitur aplikasi pada smartphone atau gadget, terlalu asik chatting, dan terlalu asik dengan game di smartphone.

## 2. Dampak Sosial Phubbing dikalangan Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar.

Dari hasil temuan terdapat dampak negatif phubbing yang dilakukan mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar. Phubbing sendiri merupakan tindakan manusia yang mengacuhkan orang lain yang dilakukan oleh pelaku phubbing tanpa sadar. Dampak-dampak negatif yang terjadi yaitu, Phubbing dalam hubungan harmonis keluarga menjadi renggang, menghancurkan hubungan pertemanan, menjadi individualistik, dan menjadi antisosial.

Pertama, phubbing dalam kehidupan keluarga. Pada jaman sekarang ini ketergantungan terhadap smartphone atau gadget sangat berdampak negatif, dampak negatif ketergantungan smartphone atau gadget yaitu, phubbing akan berdampak pada keretakan. Keretakan yang dimaksudkan adalah keretakan hubungan harmonis dalam keluarga karena waktu yang harusnya terpakai untuk duduk bersama sambil bercengkrama malah terpakai untuk kesibukan pada gadget atau smartphone sehingga hubungan harmonis dalam keluarga menjadi kacau atau retak.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan gadget atau 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.

informan merasa bahwa hal yang mereka dahulukan adalah tugas dan aktifitas yang terpenting dan mengabaikan orang lain

Kedua, menghancurkan hubungan pertemanan karena smartphone pada sekarang ini menjadi dampak yang sangat serius untuk dicegah dan diselesaikan. Smartphone atau gadget memiliki kemampuan untuk menghubungkan ke seluruh dunia melalui email, pesan, jejaring sosial dan situs. Tetapi, dia juga bisa memutuskan hubungan dengan orang di sekeliling kita jika kita salah dalam memanfaatkan smartphone atau gadget pada waktu yang salah.

Berdasarkan hasil penelitian, bahwa informan pernah berada pada situasi saling mengacuhkan karena asik dengan gadget atau smartphone masing-masing, rata-rata mereka sibuk dengan fitur aplikasi instagram, facebook, dan whatsapp.

Ketiga, menjadikan individualistik, dengan mengandalkan teknologi yang disuguhkan smartphone seperti kecanggihan dan kecepatan membuat seseorang sangat mengandalkan smartphone, sehingga beberapa hal dasar yang seharusnya dilakukan bersama-sama dengan manusia tidak dilakukan melainkan dilakukan sendiri dengan mengandalkan smartphone atau gadget. Berdasarkan hasil penelitian, informan mengatakan dalam menyelesaikan tugas kampus menggunakan smartphone dan jarang untuk mau meminta bantuan kepada orang lain dan lebih mendahulukan kepentingannya di banding kepentingan bersama. menjadi antisosial karena kecanduan smartphone atau gadget pada zaman milenial sekarang ini berdampak pada lingkungan sosial seseorang, karena seseorang hanya fokus pada satu titik yaitu smartphone dan tidak berinteraksi dalam dunia nyata. hal seperti ini yang membuat keadaan lingkungan sekelilingnya menjadi tidak kondusif yang membuat dirinya menjadi antisosial.

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan smartphone hingga mengacuhkan atau menghiraukan pembicaraan orang lain ada yang berdampak positif. Positif yang di maksudkan adalah informan terhindar dari pembicaraan yang tidak baik seperti membicarakan keburukan dan kekurangannya orang lain dan terhindar dari kegiatan negatif seperti minum-minuman keras dan berkumpul tanpa ada satu faedah yang dihasilkan.

Hasil temuan riset Indonesia Smartphone consumer insight pada Mei 2013 yang dilakukan lembaga riset global Nielsen menunjukkan bahwa “penggunaan normal per-hari rata-rata orang Indonesia menggunakan smartphone selama 189 menit (3 jam 15 menit)”. Sehingga ketika seseorang menggunakan smartphone lebih dari 3 jam per hari, maka dapat dikatakan bahwa orang tersebut telah mengalami kecanduan dan ketika seseorang sudah sangat kecanduan maka tanpa mengenal waktu dan kondisi pelaku pecandu smartphone tidak memperdulikan hal-hal di sekelilingnya dan tidak menyadari hal yang dilakukannya menyakiti orang lain dan bisa mengakibatkan perilaku phubbing.

Jika dikaitkan dengan penelitian terdahulu dengan judul “Pengaruh Perilaku Phubbing Akibat Penggunaan Smartphone Berlebihan Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa” yaitu menunjukkan bahwa penggunaan smartphone berdampak negatif jika tidak bisa membatasi diri dalam penggunaannya. Hal ini hampir sama dengan penelitian ini, yang mana dampak penggunaan smartphone secara berlebihan akan berdampak sangat besar. Dampak yang ditimbulkan diantaranya, hubungan harmonis keluarga renggang, menghancurkan hubungan pertemanan, menjadi individualistik dan menjadi antisosial.

Perbedaan yang kemudian muncul dalam penelitian ini jika dikaitkan dengan penelitian terdahulu, yaitu penelitian terdahulu lebih merujuk pada perilaku phubbing yang tidak bisa di hindari oleh masyarakat perkotaan secara luas, dan dampak yang di timbulkan dari phubbing jika pemakai smartphone tidak bisa membatasi diri dalam penggunaannya. Sedangkan, penelitian ini merujuk faktor-faktor yang menyebabkan sosial phubbing terjadi dikalangan mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar. Faktor-faktor yang

menyebabkan phubbing terbagi atas tiga yakni, yang pertama keberagaman fitur pada smartphone, terlalu asik chatting, dan asik dengan game di smartphone.

Kemudian terkait dengan teori ketergantungan media, membawa dampak negatif yang cukup memperhatikan salah satunya adalah kemunculan istilah “phubbing sebagai indikasi kecanduan generasi terhadap smartphone menjadikan seorang remaja rela menyakiti orang-orang yang ada disekitarnya dengan bersikap acuh dan lebih terfokus pada smartphone yang ada di tangannya”. Sehingga mahasiswa yang mengalami kecanduan penggunaan smartphone (smartphoneaddiction) juga dikatakan sebagai pelaku phubbing atau perilaku seseorang yang menghiraukan orang lain karena asik dengan smartphone yang berdampak pada orang lain. Hal ini terjadi karena mahasiswa yang terbiasa menggunakan smartphone dalam kesehariannya dengan intensitas waktu yang tinggi serta tidak bisa menyesuaikan waktu dan kondisi pemakaian smartphone akan berdampak pada orang lain di sekeliling kita yang merasa terhiraukan keberadaannya karena teralih dengan keberadaan smartphone.

## **PENUTUP**

Faktor penyebab sosial phubbing dikalangan mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar adalah keberagaman fitur aplikasi smartphone, terlalu asik chatting, dan terlalu asik dengan game. Dampak negatif sosial phubbing di kalangan mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar adalah pertama, hubungan harmonis keluarga menjadi renggang. Kedua, menghancurkan hubungan pertemanan. Ketiga, menjadi individualistik. Keempat, menjadi antisosial. Dan dampak positif sosial phubbing di kalangan Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar adalah terhindar dari pembicaraan dan kegiatan yang tidak baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Afrizal. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif: Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif Dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ahmadi, A & Sholeh, M. 1991. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ali, Alamsyah. 2016. “Mengenal Prilaku Phubbing, Sebuah Fenomena yang terus Mengancam”. *Skripsi*. 16 Februari 2019. <https://www.lyceum.id/mengenal-prilaku-phubbing/>
- Astuti, Rani Endang. 2016. *Mahasiswa Lesbian Di Universitas Negeri Makassar*. *Skripsi S1*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Basrowi, dkk. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.