

POTRET *PHUBBING* DI KALANGAN PEMUDA DAN PEMUDI KARANG TARUNA DESA CUPUWATU 1

Yulita Fatimah Az-Zahra¹⁾, Dian Ari Widyastuti²⁾
Universitas Ahmad Dahlan
yulita2000001140@webmail.uad.ac.id¹⁾, dian.widyastuti@bk.uad.ac.id²⁾

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran kondisi *phubbing* di kalangan pemuda dan pemudi Karang Taruna Desa Cupuwatu 1. Penelitian ini memakai pendekatan deskriptif kuantitatif. Sampel pada penelitian ini sebanyak 30 remaja Karang Taruna Desa Cupuwatu 1 yang diangkat dengan teknik *simple random sampling*. *Instrument* pengumpulan data memakai skala *phubbing* serta analisis data memakai standar deviasi dan mean. Penelitian ini menunjukkan hasil perilaku *phubbing* di kalangan pemuda dan pemudi Karang Taruna Desa Cupuwatu 1 yang memperlihatkan tingkat *phubbing* dalam kategori tinggi (3%), pada kategori sedang (97%), dan kategori rendah (0%). Hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai pijakan dan tumpuan bagi konselor untuk mengembangkan program layanan yang berfungsi preventif agar fenomena *phubbing* pada remaja tidak semakin meningkat.

Kata Kunci: *Phubbing, Smartphone, Gadget*

1. Pendahuluan

Berjalannya perkembangan zaman yang semakin maju, semakin canggih pula teknologi informasi dan komunikasi. Kita dituntut untuk mengikuti dan menguasai teknologi, yang akan berlaku pada kehidupan masa kini dan kehidupan masa depan. Pada masa digital saat ini, orang tidak wajib bertemu secara langsung dengan lawan bicara untuk berkomunikasi. Ponsel telah mengalami pembaruan yang mulanya alat komunikasi sederhana menjadi perangkat komunikasi modern yang kita sebut sebagai *smartphone* (Cheever, dkk., 2014). Dengan adanya ponsel pintar atau *smartphone* mampu mengantarkan pesan dengan cepat tanpa harus bertemu. *Smartphone* adalah telepon genggam yang dilengkapi oleh koneksi jaringan internet dan mengadakan berbagai aplikasi canggih yang mempermudah kegiatan sehari-hari manusia. Dalam kehidupan sehari-hari manusia, *smartphone* menjadi alat komunikasi dan informasi yang sangat dibutuhkan (Saglik, dkk., 2014). *Smartphone* yang canggih dan memberikan kemudahan membuat sebagian besar orang terjebak menggunakan *smartphone* dalam beraktivitas Mashabel, 2013 (dalam Lakshono, 2018).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga disertai oleh berkembangnya pemakaian internet sebagai pengaksesan informasi yang tak terbatas ini tak dapat disangkal maupun diabaikan, semula individu memakai alat komunikasi seperti ponsel untuk keperluan berkomunikasi saja. Berjalannya zaman dan tingginya gaya hidup, *smartphone* bukan hanya untuk berkomunikasi namun juga untuk menuruti gengsi dan desakan kehidupan sosial.

Pada akhirnya memunculkan realitas yang bernama media baru (*new media*) seperti *smartphone* atau *gadget* dan internet menjadikan suatu hal yang amat dibutuhkan terlebih pada generasi modern. Media baru ini membuat masyarakat seolah terlena pada produk-produknya yang memberikan banyak kemudahan dalam segala bidang kehidupan. Hal ini menyebabkan berkurangnya aktivitas fisik pada masyarakat karena telah digantikan oleh media baru tersebut yang mempermudah pekerjaan manusia.

Smartphone sebagai salah satu media baru bukanlah hal yang mustahil menimbulkan adiksi serta penurunan hubungan sosial pada lingkungan penggunanya. Seringkali kita melihat sekumpulan yang sedang berkumpul namun tidak terjadi interaksi sosial dan frekuensi berbicara mereka terbilang rendah dibanding dengan ketika mereka memainkan *smartphone* sendiri-sendiri. Gejala yang terjadi ini diketahui dengan istilah *Phubbing*. *Phubbing* adalah kata singkatan dari “*phone*” serta “*snubbing*”, yaitu tindakan tidak memedulikan seseorang pada lingkungan sosial dengan hanya terfokus pada *smartphonenya* saja, dan tidak terjadi interaksi sosial secara langsung Harty, 2018 (dalam Kurnia, 2020).

Turnbull (dalam Youarti, 2018) mengatakan bahwa individu yang lebih banyak memakan waktunya guna bermain internet, hanya sedikit waktu yang dia punya untuk berinteraksi dengan teman atau keluarganya secara langsung. Keadaan tersebut sesuai pada penelitian Rinjani dan Firmanto (2013) mereka menguji antara kebutuhan afiliasi remaja dengan intensitas mengakses facebook, didapatkan hasilnya 54 subjek mempunyai kebutuhan afiliasi yang tinggi.

Karadag et al. (2015) mengatakan *phubbing* bisa digambarkan sebagai individu yang terfokus pada *smartphone* ketika berbincang dengan orang lain, fokus dengan *smartphonenya* dan mencampakkan komunikasi yang sesang berlangsung. Karadag et al. (2015) menerangkan gejala *phubbing* ini semakin melonjak sejalan dengan meningkatnya

penggunaan *smartphone*. Berdasarkan kutipan diatas yaitu individu yang lebih mementingkan *smartphone*-nya dan tak acuh terhadap orang lain yang berada disekelilingnya, individu tersebut hanya fokus pada *smartphone* yang sedang digenggamnya.

Phubbing dapat terjadi karena pemakai *smartphone* ini tidak dapat memanfaatkan teknologi dengan bijak dan tidak mampu mengontrol diri dalam menggunakan *smartphone*. Hal ini dapat terjadi dikarenakan seseorang merasa bosan dan kurang berminat dalam bersosialisasi dengan lingkungannya. Lemahnya kontrol diri ini memicu timbulnya fenomena *phubbing*, remaja yang mempunyai kontrol diri lemah atau rendah akan lebih memilih sibuk dengan *smartphonenya* dibandingkan memedulikan kebersamaan bersama teman atau orang lain di dekatnya. Remaja belum mampu mengontrol diri pada pemakaian *smartphone*, remaja akan lebih sibuk memperhatikan *smartphonenya* dan memainkan aplikasi yang ditawarkan dalam ponselnya dan mengabaikan kontak mata ketika ada komunikasi yang sedang berlangsung dengan lawan bicaranya.

2. Metode

Penelitian ini memakai jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Tujuan penelitian ini guna mendapatkan potret keadaan *phubbing* di kalangan pemuda dan pemudi Karang Taruna Desa Cupuwatu 1. Penelitian menggunakan sampel yang diambil dengan cara *simple random sampling* sebanyak 30 orang.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data menggunakan instrumen berbentuk skala *phubbing* dengan empat kategori jawaban yaitu sangat sesuai, sesuai, tidak sesuai, sangat tidak sesuai. Penelitian ini menggunakan skala *phubbing* yang merupakan hasil adaptasi, yang telah dikembangkan oleh Widyastuti & Muyana (2022). Analisis data dilakukan menggunakan rumus statistik deskriptif (persentase).

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis data *phubbing* remaja menurut global dikategorisasikan dalam beberapa kategori. Berkenaan dengan potret *phubbing* di kalangan pemuda dan pemudi Karang Taruna Desa Cupuwatu 1 bisa diamati pada tabel 1 berikut ini.

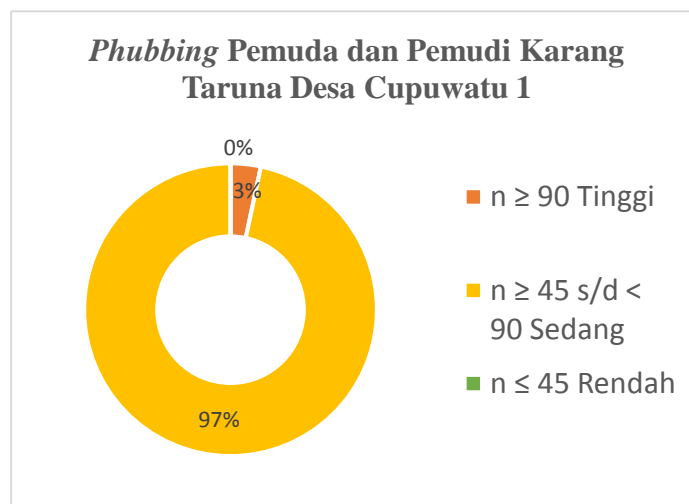
Tabel 1. Distribusi Frekuensi *Phubbing* di Kalangan Pemuda dan Pemudi Karang

Taruna Desa Cupuwatu 1

Interval	Kategori	Jumlah
90 - 108	Tinggi	1
45 - 89	Sedang	29
27 - 44	Rendah	0

Pada tabel 1 didapatkan dari banyaknya jumlah total 30 pemuda dan pemudi Karang Taruna Desa Cupuwatu 1 terdapat 1 remaja yang berperilaku *phubbing* pada kategori tinggi serta terdapat 29 remaja yang berperilaku *phubbing* pada kategori sedang. Di kategori rendah *phubbing* tidak ditemukan pada pemuda dan pemudi Karang Taruna Desa Cupuwatu 1. Jumlah terbanyak remaja yang mempunyai perilaku *phubbing* terdapat pada kategori sedang yaitu sebanyak 29 remaja. Remaja yang mempunyai kecenderungan *phubbing* diatas kategori sedang seharusnya wajib diberikan perhatian khusus.

Berikutnya berupa analisis persentase *phubbing* di kalangan pemuda dan pemudi Karang Taruna Desa Cupuwatu 1. Sdengen lebih nyata dapat diamati pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Persentase *Phubbing* Pemuda dan Pemudi Karang Taruna Desa Cupuwatu 1

Didapatkan dari persentase pada gambar 1 diketahui persentase paling tinggi pada keadaan *phubbing* di kalangan pemuda dan pemudi Karang Taruna Desa Cupuwatu 1 terdapat pada kategori sedang yaitu sebanyak 97%. Dibandingkan pada kategori lain, kategori sedang ini sangat dominan keadaan *phubbing* dikalangan pemuda dan pemudi

Karang Taruna Desa Cupuwatu 1. Selanjutnya, kondisi *phubbing* dikalangan pemuda dan pemudi yang tidak berperilaku *phubbing* berada dikategori sangat rendah sejumlah 0%. Keadaan tersebut umumnya merupakan kondisi yang harus ditumbuhkan dan dikembangkan oleh Pemuda dan Pemudi Karang Taruna Desa Cupuwatu 1. Data yang didapatkan dilapangan pada kenyataannya memperlihatkan masih ditemui pemuda dan pemudi Karang Taruna Desa Cupuwatu 1 yang memiliki *phubbing* dengan kategori tinggi yaitu 3% dan *phubbing* dengan persentase 97% pada kategori sedang.

Smartphone sebagai salah satu media baru bukanlah hal yang mustahil bisa menimbulkan adiksi serta penurunan hubungan sosial pada lingkungan penggunaannya. Seringkali kita melihat sekumpulan yang sedang berkumpul namun tidak terjadi interaksi sosial dan frekuensi berbicara mereka lebih rendah dibanding dengan memainkan *smartphone* mereka sendiri-sendiri. Gejala tersebut disebut dengan istilah *Phubbing*. *Phubbing* yaitu kata singkatan dari "*phone*" serta "*snooping*", yaitu tindakan tidak memedulikan seseorang pada lingkungan sosial dengan hanya terfokus pada *smartphon*enya saja, dan tidak terjadi interkasi sosial secara langsung Harty, 2018 (dalam Kurnia, 2020).

Phubbing merupakan perilaku yang tidak beradab dan bisa memecah hubungan dan interaksi antar sesama individu (T'ng, Ho, & Low, 2018). Perbuatan *phubbing* bisa memicu keadaan pengasingan sosial yang dihadapi oleh *phubber* (pelaku *phubbing*). *Phubbing* berdampak pada kesehatan mental dikarenakan *phubbing* bisa berpengaruh pada kesetimbangan kesehatan mental (Reza, 2018).

Penelitian mengenai *phubbing* yang dilakukan oleh (Karadag, et al., 2015) pada 401 mahasiswa (287 perempuan dan 114 laki-laki) dengan kebanyakan usia 21 tahun. Penelitian tersebut menghasilkan bahwa pengguna *smartphone*, media sosial, sms dan adiksi internet berhubungan dengan *phubbing*. *Phubbing* juga bisa diamati dari faktor gangguan komunikasi serta faktor kompleks atau kecanduan *smartphone*. Penelitian tersebut mempunyai pengaruh negatif pada kecakapan berkomunikasi seseorang, kesulitan dalam membentuk dan mempertahankan hubungan dengan orang lain atau lawan bicara juga dapat terjadinya kemungkinan kesalahpahaman dalam perbincangan.

Pengaruh negatif dari penggunaan *smartphone* bukan hanya terjadi dalam kontak interpersonal, akan tetapi juga berpengaruh pada kesusahan dalam membentuk dan

mempertahankan tatapan mata kepada lawan bicara, serta memungkinkan dapat terjadinya kesalahpahaman pada saat bercengkrama (Karadag, et al., 2016). Chotpitayasunondh dan Douglas (2016) melakukan penelitian tentang *phubbing* pada 251 peserta (158 perempuan dan 93 laki-laki) dengan rentang umur 18 tahun sampai 66 tahun di United Kingdom. Dari penelitian tersebut ditemukan bahwa adiksi internet, rasa takut kehilangan dan kontrol diri merupakan aspek dari adiksi *smartphone* yang menjadikan seseorang beralasan menjadi *phubber*.

Roberts dan David (2016) membuat skala *phubbing*, namun terfokus pada *phubber* dengan pasangannya. Skala tersebut dinamai *partner phubbing (phubbing)*. Skala tersebut diciptakan berdasar pada empat faktor tersebut adalah sikap individu pada *smartphone*, keterlibatan diri dengan *smartphone*, konflik yang diciptakan dari penggunaan *smartphone* dan kecanduan *smartphone*. Kemudian pada tahun 2017, Roberts dan David meneruskan penelitiannya pada 180 peserta (41% laki-laki). Berdasarkan penelitian tersebut didapati bahwa *phubber* bermula dari seorang individu yang merasakan pengasingan pada lingkungan sosialnya akhirnya membuat dirinya membutuhkan perhatian khusus dibandingkan orang lain. Keadaan tersebut dapat digantikan dengan bermain *smartphone* guna memenuhi kebutuhan tersebut.

4. Kesimpulan

Penelitian ini merupakan penelitian dengan subjek pemuda dan pemudi Karang Taruna Desa Cupuwatu 1. Hasil penelitian menggambarkan sebagian besar pemuda dan pemudi Karang Taruna Desa Cupuwatu 1 mengalami *phubbing* pada kategori sedang. Dalam analisis hasil penelitian ini memakai tiga kategori yaitu tinggi, sedang dan rendah. Secara spesifik, dinyatakan dari masing-masing kategori sebanyak 3% responden memiliki perilaku *phubbing* yang tinggi, dalam kategori sedang sebanyak 97% responden memiliki perilaku *phubbing*, dan 0% pada kategori rendah. Sehingga penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pemuda dan pemudi Karang Taruna Desa Cupuwatu 1 memiliki perilaku *phubbing* pada kategori sedang.

Daftar Pustaka

- Alamudi, F. S. N. A. (2019). Sosial Phubbing di Kalangan mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar. *Doctoral Dissertation*. Universitas Negeri Makassar.
- Cheever, N. A., Rosen, L. D., Carrier, L. M., & Chavez, A. (2014). Out of Sight is not Out of Mind: The impact of Restricting Wireless Mobile Device Use on Anxiety Levels Among Low, Moderate and high Users. *Computers in Human Behavior*, 37, 290-297.
- Chotpitayasunondh, V., Douglas, K. M. (2016). How "Phubbing" Becomes The Norm: The Antecedents and Consequences of Snubbing Via Smartphone. *Computers in Human Behavior*, 25, 929–939. doi:10.1016/j.chb.2009.03.008
- David, M. E., Robert, J. A. (2016). My Life Has Become a Major Distraction from My Cell Phone: Partner Phubbing and Relationship Satisfaction among Romantic Partners. *In Computers in Human Behavior* (Vol. 54). doi: 10.1016/j.chb.2015.07.058
- David, M. E., Robert, J. A. (2017). Phubbed and Alone: Phone Snubbing, Social Exclusion, and Attachment to Social Media. *Journal of the Association for Consumer Research*, 2(2), 155–163. doi: 10.1086/690940
- Karadağ, E., Tosuntaş, Ş. B., Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., Şahin, B. M., & Babadağ, B. (2015). Determinants of Phubbing, Which is The Sum of Many Virtual Addictions: A structural equation model. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(2), 60-74.
- Kurnia, S. (2020). Hubungan antara Kontrol Diri dengan Perilaku Phubbing pada Remaja di Jakarta. *Jurnal Psikologi: Media Ilmiah Psikologi*, 18(01).
- Lakshono, B. D., & Zulaikha, F. (2018). Hubungan Penggunaan Smartphone dengan Kualitas Tidur pada Remaja di SMA Negeri 2 Kota Bangun.
- Reza, I. F. (2018). Dimensions of phubbing among moslem adolescents in revolution industry 4.0: Perspektif mental health. IcomethNCP, (PROCEEDING of International Conference of Mental Health, Neuroscience, and Cyberpsychology), 62–70. doi: 10.32698/25259
- Rinjani, H., & Firmanto, A. (2013). Kebutuhan Afiliasi dengan Intensitas Mengakses Facebook pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 1(1), 76-85.
- Saglik, E., Gulluce, A., Kaya, U., & Ozhan, C. (2014). Service quality and Customer Satisfaction Relationship: A research in Erzurum Ataturk university refectionary. *American International Journal of Contemporary Research*, 4(1), 100-117.
- T'ng, S. T., Ho, K. H., & Low, S. K. (2018). Are You "Phubbing" Me? The determinants of Phubbing Behavior and Assessment of measurement Invariance Across Sex

PROSIDING

Seminar Antarbangsa

“Penguatan Karakter Menuju Konselor Multibudaya Dijiwai Nilai-Nilai Religius”

Selasa, 18 Juli 2023

Differences. *International and Multidisciplinary Journal of Social Sciences*, 7(2), 159-190.

Youarti, I. E., & Hidayah, N. (2018). Perilaku Phubbing sebagai Karakter Remaja Generasi Z. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(1), 143-152.