

Mengenal Fenomenal Perilaku *Phubbing* Dikalangan Remaja

Yayang Tri Andiana¹⁾ and Muya Barida²⁾
Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta
yayang1800001244@webmail.uad.ac.id

Abstrak

Seiring berkembangnya zaman berkembang pula perkembangan alat komunikasi seperti telepon, media sosial, dan digunakan untuk berkomunikasi. Alat komunikasi seperti telepon adalah alat sebuah kepentingan untuk berkomunikasi, tetapi sekarang berkembang menjadi suatu hal yang dibutuhkan untuk mengikuti gengsi dan kehidupan sosial. Kehidupan remaja tampak kurang seimbang, karena remaja lebih menyukai kesendirian dengan ponselnya, fokus pada ponselnya ketika bersosialisasi, acuh terhadap lingkungan sekitar. *Phubbing* merupakan suatu fenomena gangguan sosial hasil dari kehadiran tersebut. Sebagai kata baru, *phubbing* merupakan sebuah kata singkatan dari *phone* dan *snubbing* yang digunakan untuk menunjukkan sikap menyakiti lawan bicara dengan menggunakan *smartphone* yang berlebihan.

Kata Kunci: *Etika Komunikasi, Media Sosial, Phubbing, Remaja*

1. Pendahuluan

Seiring dengan kemajuan teknologi dan perkembangan jaman yang semakin modern, cara berkomunikasi antar individu juga mengalami perubahan. Jika era kesukuan (*tribal*) orang berkomunikasi secara lisan dan bertatap muka maka pada era digital seperti sekarang ini, orang tidak lagi harus bertemu dengan lawan bicara untuk menyampaikan pesan karena alat komunikasi seperti ponsel ataupun *smartphone* yang mampu mengantarkan pesan dalam hitungan detik.

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang diikuti oleh berkembangnya penggunaan internet akhirnya memunculkan realitas yang bernama *new media* (*media baru*). (Interaksi, 2015) Flew (2002:9) memandang *media baru* sebagai produk budaya yang tidak terlepas dari kehidupan sosial masyarakat termasuk di dalamnya dampak yang ditimbulkan dalam penggunaannya. Kehadiran *media baru* seperti internet, *smartphone* atau gadget tersebut seakan menjadi kebutuhan pokok bagi masyarakat modern terutama bagi generasi sekarang, seakan-akan kemudahan yang ditawarkan kepada mereka

lebih banyak dibandingkan dampak negative yang akan didapatnya.

Tindakan acuh tak acuh seseorang di dalam sebuah lingkungan karena lebih fokus terhadap penggunaan gawai daripada membangun percakapan yang dikenal dengan istilah *phubbing*. *Phubbing* berasal dari kata "*phone*" dan "*snubbing*", yang mengacuhkan seseorang dalam lingkungan sosial dengan memperhatikan gawai, bukan berbicara dengan orang tersebut secara langsung (Kurnia *et al.*, 2020) (Harty, 2018). (Kurnia *et al.*, 2020). Karadag *et al.* (2015) menyebutkan bahwa *phubbing* dapat digambarkan sebagai individu yang melihat gawainya saat berbicara dengan orang lain, sibuk dengan gawainya dan mengabaikan komunikasi interpersonalnya. Karadag *et al.* (2015) menjelaskan bahwa fenomena *phubbing* ini semakin meningkat sejalan dengan meningkatnya penggunaan gawai. Jadi menurut kutipan diatas ialah individu yang slalu mengutamakan smartphonenya dan mengabaikan orang lain yang sedang berada disekitarnya, jadi seakan-akan mata mereka lebih mengutamakan smartphone yang sedang dipegangnya atau sedang dimainkannya dibandingkan dengan orang lain.

Phubbing terjadi karena pengguna tidak mampu memanfaatkan teknologi dengan bijak (berlebihan terhadap pengguna smartphone). Hal ini disebabkan karena seseorang merasa bosan dan kurang berminat untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Prilaku *phubbing* yang dilakukan dapat diduga karena lemahnya kontrol diri.

Berbeda dengan remaja yang memiliki kontrol diri lemah/rendah, maka remaja lebih memilih bermain smartphone dibandingkan memikirkan kebersamaan dengan teman sebayanya, dalam artian remaja tidak peduli ketika temannya melakukan percakapan yang sedang berlangsung, tidak memanfaatkan waktu ketika sedang bersama. Remaja kurang dapat menahan dirinya terhadap penggunaan smartphone, remaja lebih memilih untuk sibuk dengan kegiatan lain yang dilakukan dan mengabaikan kontak mata ketika komunikasi berlangsung.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada studi ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati. Penelitian deskriptif adalah suatu metode penelitian yang menggambarkan semua data atau keadaan objek diteliti lalu dianalisis dan dibandingkan berdasarkan kenyataan yang sedang berlangsung dan selanjutnya memberikan pemecahan masalah dan dapat memberikan informasi yang update sehingga bermanfaat bagi kita dan juga bagi ilmu pengetahuan.

Metode kualitatif ini digunakan karena metode kualitatif ini lebih mudah dan lebih bisa menyesuaikan apabila berhadapan dengan kenyataan, metode ini lebih peka sehingga dapat menyesuaikan diri, penelitian ini diarahkan untuk mendapatkan fakta-fakta yang berhubungan dengan fenomena perilaku *phubbing* dalam etika berkomunikasi. Penerapan pendekatan kualitatif dengan pertimbangan data yang diperoleh di lapangan berupa data dalam bentuk fakta yang perlu diteliti secara mendalam lagi. Maka pendekatan kualitatif akan lebih mendorong pada pencapaian data yang bersifat lebih mendalam terutama dengan keterlibatan peneliti di lapangan.

3. Hasil Penelitian

Dari hasil tersebut bahwa fenomena *phubbing* dapat memberikan sakit hati kepada seseorang karena disaat sedang bersama orang yang sudah terkena *phubbing* maka akan sulit ketika tidak memegang ponselnya, jadi orang tersebut mengabaikan orang yang ada disekitarnya dan lebih mementingkan bermain ponselnya sendiri. Maka dari itu *phubbing* dikalangan remaja itu sangat tidak bagus dan banyak memberikan efek negatifnya dibandingkan dengan positif. Maka dengan metode kualitatif ini kita bisa menggambarkan semua data yang telah disajikan dengan lebih rinci lagi.

4. Kajian Literatur

a. Etika Komunikasi

(Tabroni, 2014) Menurut Bertens (2011:17) etika adalah ilmu yang membahas tentang moralitas atau tentang manusia sejauh yang berkaitan dengan moralitas. Dengan kata lain, etika adalah ilmu yang mempelajari tingkah laku moral. Secara sederhana Poedjowijatna mengatakan bahwa sasaran etika khusus kepada tindakan-tindakan manusia yang dilakukan dengan sengaja.

(Geovany & Hasbiansyah, 2020) Menurut Bertens (1991), etika secara umumnya sebagai berikut:

- 1) Etika adalah niat, apakah perbuatan itu boleh dilakukan atau tidak sesuaipertimbangan niat baik atau buruk sebagai akibatnya.
- 2) Etika adalah nurani (batiniah), bagaimana harus bersikap etis dan baik yang sesungguhnya timbul dari kesadaran dirinya.
- 3) Etika bersifat absolut, artinya tidak dapat ditawar tawar lagi, kalau perbuatan baik mendapat pujian dan yang salah harus mendapat sanksi.
- 4) Etika berlakunya, tidak tergantung pada ada atau tidaknya orang lain yang hadir.

(Geovany & Hasbiansyah, 2020) Menurut Neni Yulianita (2002) Etika itu sendiri sebagai sarana orientasi bagi usaha manusia bagaimana seharusnya hidup dan bertindak dan membantu seseorang, sekelompok orang atau masyarakat untuk mencari orientasi.

(Interaksi, 2015) DeVito (2015: 7) menyebutkan bahwa komunikasi yang efektif bukan hanya sekedar adanya hubungan atau kedekatan yang terbangun, ataupun kepuasanrelasional tetapi komunikasi yang efektif terjadi jika kedua penerima menginterpretasikan pesan yang diterima mempunyai makna yang sama dengan maksud pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan.

Hal ini mengingat bahwa etika kaitannya dengan manusia, yakni dimana etika mengatur norma-norma, nilai, kaidah, dan ukuran mana yang baik dan mana buruktingkah lakunya. Sedangkan komunikasi itu saran untuk menjalin

hubungan dengan seseorang.

b. Media Sosial

(Cahyono, 2016) Istilah media sosial tersusun dari dua kata, yakni “media” dan “sosial”. “Media” diartikan sebagai alat komunikasi (Laughey, 2007; McQuail, 2003). Sedangkan kata “sosial” diartikan sebagai kenyataan sosial bahwa setiap individu melakukan aksi yang memberikan kontribusi kepada masyarakat. Pernyataan ini menegaskan bahwa pada kenyataannya, media dan semua perangkat lunak merupakan “sosial” atau dalam makna bahwa keduanya merupakan produk dari proses sosial (Durkheim dalam Fuchs, 2014). Dari pengertian masing-masing kata tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah alat komunikasi yang digunakan oleh pengguna dalam proses sosial.

(Dewi, 2019) (Nasrullah, Rulli, 2014). Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan penukaran “user-generated content (Andreas & Michael, 2010).

c. Phubbing

(Kurnia et al., 2020) Phubbing berasal dari kata "phone" dan "snubbing", yang mengacuhkan seseorang dalam lingkungan sosial dengan memperhatikan gawai, bukan berbicara dengan orang tersebut secara langsung (Harty, 2018).

(Geovany & Hasbiansyah, 2020) Karadag et al. (2015) menyebutkan bahwa phubbing dapat digambarkan sebagai individu yang melihat gawainya saat berbicara dengan orang lain, sibuk dengan gawainya dan mengabaikan komunikasi interpersonalnya.

(Geovany & Hasbiansyah, 2020) Menurut Haigh (2015) perilaku Phubbing ini sendiri diartikan sebagai tindakan menyakiti orang lain dalam interaksi sosial karena lebih berfokus pada smartphonanya tindakan Phubbing ini saling berhubungan dengan fenomena penggunaan smartphone seperti halnya menurut Yenni Yuniarti, Ani Yunianingsih, Nurahmawati (2015) bahwa fenomena penggunaan smartphone yaitu faktor kebutuhan dan faktor gaya

hidup.

(Geovany & Hasbiansyah, 2020) Menurut Ivan Goldberg (Nurmandia, Wigati, Masluchah 2013) gejala-gejala kecanduan internet adalah sebagai berikut:

- 1) Sering lupa waktu
- 2) Gejala menarik diri
- 3) Munculnya sebuah kebutuhan konstan untuk meningkatkan waktu yang dihabiskan. Semakin lama jumlah waktu yang dibutuhkan untuk mengakses internet terus bertambah.
- 4) Kebutuhan akan peralatan komputer yang lebih baik dan aplikasi yang lebih banyak untuk dimiliki. Mereka akan mengganti komputer atau gadget untuk mengakses internet dengan yang lebih baik dan aplikasi terbaru pasti akan terus diburu.
- 5) Sering berkomentar, berbohong, rendahnya prestasi, menutup diri secara sosial, dan kelelahan. Ini merupakan dampak negatif dari penggunaan Internet yang berkepanjangan. Gejala ini sama seperti gejala yang ada pada kecanduan narkoba.

Dari kutipan diatas maka phubbing itu ialah kondisi dimana seseorang merasa lebih nyaman dibandingkan dengan teman sebaya ataupun dengan lingkungannya dan lebih mudah menghabiskan waktu dengan smartphonenya, menarik diri dari kehidupan bermasyarakat, dan lebih mementingkan kebutuhan sendirinya dibandingkan dengan lingkungan yang ada disekitarnya.

d. Remaja

(Sarjanaku, 2016) Masa remaja merupakan masa peralihan antara masa kanak – kanak dan masa dewasa, yang dimulai pada saat terjadinya kematangan seksual yaitu antara usia 11 atau 12 tahun sampai dengan 20 tahun yaitu menjelang masa dewasa muda (Soetjiningsih. 2004 : 45).

(Sarjanaku, 2016) Fase remaja merupakan segmen perkembangan individu yang sangat penting, yaitu diawali dengan matangnya organ – organ fisik (seksual) sehingga mampu bereproduksi (Syamsu Yusuf. 2004 : 184).

(Sarjanaku, 2016) Masa remaja adalah masa peralihan dari anak – anak menuju dewasa yang mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik (Hurlock, Elizabeth B. 1999 : 206).

(Diananda, 2019) Menurut WHO, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun, menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun dan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah.

Dari kutipan diatas yaitu masa remaja ialah masa yang sedang mengalami fase pertumbuhan menuju dewasa dan juga matangnya organ-organ yang ada didalam tubuh seseorang.

Pada masa ini begitu pesat mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik itu fisik maupun mental. Sehingga dapat dikelompokkan remaja terbagi dalam tahapan berikut ini:

1) Pra remaja (11-12-13-14 tahun)

Pra remaja ini mempunyai masa yang sangat pendek, kurang lebih hanya satu tahun; untuk laki-laki usia 12 atau 13 tahun - 13 atau 14 tahun. Dikatakan juga fase ini adalah fase negatif, karena terlihat tingkah laku yang cenderung negatif. Fase yang sukar untuk hubungan komunikasi antara anak dengan orang tua. Perkembangan fungsi-fungsi tubuh juga terganggu karena mengalami perubahan-perubahan termasuk perubahan hormonal yang dapat menyebabkan perubahan suasana hati yang tak terduga.

2) Remaja Awal (13 atau 14 tahun - 17 tahun)

Pada fase ini perubahan-perubahan terjadi sangat pesat dan mencapai puncaknya. Ketidakseimbangan emosional dan ketidakstabilan dalam banyak hal terdapat pada usia ini. Ia mencari identitas diri karena masa ini, statusnya tidak jelas. Pola-pola hubungan sosial mulai berubah. Menyerupai orang dewasa muda, remaja sering merasa berhak untuk membuat keputusan sendiri. Pada masa perkembangan ini, pencapaian

kemandirian dan identitas sangat menonjol, pemikiran semakin logis, abstrak dan idealistis dan semakin banyak waktu diluangkan diluar keluarga.

3) Remaja Lanjut (17-20 atau 21 tahun)

Dirinya ingin menjadi pusat perhatian; ia ingin menonjolkan dirinya; caranya lain dengan remaja awal. Ia idealis, mempunyai cita-cita tinggi, bersemangat dan mempunyai energi yang besar. Ia berusaha memantapkana identitas diri, dan ingin mencapai ketidaktergantungan emosional.

5. Kesimpulan

Orang yang sudah terkena fenomena phubbing maka akan sulit untuk bersosialisasi dengan masyarakat yang ada disekitarnya karena lebih mengutamakan ponsel genggamnya daripada lingkungan sekitar.

Berdasarkan gambaran diatas didapat dari penelitian ini bahwa teknik metode kualitatif dapat digunakan untuk mengatasi phubbing, dan lebih mudah saat digunakan untuk meneliti.

Prilaku phubbing sangat berbahaya maka dari itu prilaku phubbing telah melanggar konteks etika berkomunikasi. Prilaku phubbing dapat menyebabkan sering lupa watu, gejala menarik diri atau tidak ingin bersosialisasi secara langsung dengan masyarakat lokal.

Saran yang diberikan oleh penulis setelah melakukan penelitian ini yaitu, guru Bimbingan dan Konseling lebih memperhatikan peserta didik jangan biarkan peserta didik kehilangan jati diri gara-gara smartphome yang digunakannya, dan beritahu agar memakai smartphonenya secara bijak.

Daftar Referensi

- Cahyono, A. S. (2016). Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. *Jurnal Ilmu Sosial & Ilmu Politik Diterbitkan Oleh Fakultas Ilmu Sosial & Politik, Universitas Tulungagung*, 9(1), 140–157. <http://www.jurnal-unita.org/index.php/publiciana/article/download/79/73>
- Dewi, M. S. R. (2019). Islam dan Etika Bermedia (Kajian Etika Komunikasi Netizen di Media Sosial Instagram Dalam Perspektif Islam). *Research Fair Unisri*, 3(1), 139–142.
- Diananda, A. (2019). Psikologi Remaja Dan Permasalahannya. *Journal ISTIGHNA*, 1(1), 116–133. <https://doi.org/10.33853/istighna.v1i1.20>
- Geovany, R. V., & Hasbiansyah, O. (2020). Fenomena Perilaku Phubbing dalam Etika Komunikasi. *Prosiding Manajemen Komunikasi*, 6(1), 80–83.
- Interaksi, J. (2015). FENOMENA PHUBBING DI ERA MILENIA (Ketergantungan Seseorang pada Smartphone terhadap Lingkungannya). *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 42–51. <https://doi.org/10.14710/interaksi.4.1.42-51>
- Kurnia, S., Sitasari, N. W., & Safitri, M. (2020). Kontrol diri dan perilaku phubbing pada remaja di Jakarta. *Jurnal Psikologi: Media Ilmiah Psikologi*, 18(1), 58–67.
- Sarjanaku. (2016). *Pengertian Remaja Definisi Menurut Para Ahli Ciri Tahap dan Perkembangan*. <http://www.sarjanaku.com/2013/03/pengertian-remaja-definisi-menurut-para.html>
- Tabroni, R. (2014). Etika Komunikasi Politik dalam Ruang Media Massa. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10, 105–116.