

Perilaku *Phubbing* Dalam Pola Interaksi Mahasiswa Di Universitas Hasanuddin

Tazkiyah Rahmah

Departemen Antropologi, Universitas Hasanuddin

Correspondence email: tzkyhrhmh@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

Phubbing, Social Interaction, Students

How to cite:

Rahmah, T. (2025)
Perilaku Phubbing Dalam Pola Interaksi di Universitas Hasanuddin

ABSTRACT

In the era of globalization, the use of Smartphones is increasingly widespread and often affects direct interaction between individuals, leading to phubbing behavior defined as neglect of others. Although recognized as disturbing behavior, the important role of Smartphones in everyday life cannot be ignored, including among Hasanuddin University students who influence their interaction patterns. Therefore, the purpose of this study is 1) Describes the student's view of phubbing behavior. 2) Describing the phubbing behavior that usually occurs among Hasanuddin University students, 3) describes the impact of phubbing behavior among Hasanuddin University students. This study used qualitative research with participation observation techniques, in-depth interviews, and literature studies. Then the informant is determined using a snowball sampling technique that requires informants based on networking, namely from friend to friend in accessing other informants regarding phubbing behavior. Research results show that phubbing behavior among Unhas students is considered to be behavior that does not value the existence of others in direct interaction. Phubbing behavior is known to ignore effective social interactions and thus affect the quality of interactions between students. In addition, some students also view phubbing behavior as a natural aspect of social evolution influenced by technological advances in today's digital era. Phubbing occurs due to internal and external factors such as individual tendencies toward Smartphones and supportive environments. The impact of phubbing can be seen in the context of lectures and friendship relationships, such as disrupting the teaching and learning process and stretching social relationships. In addition, phubbing behavior also affects individuals who do, such as decreased social interest and difficulty interacting with others. This suggests that phubbing is a significant social phenomenon with varying effects both individually and socially.

1. Pendahuluan

Memasuki era globalisasi, teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan manusia di seluruh dunia, dengan perangkat seperti komputer, laptop, playstation, MP4, dan terutama *Smartphone*. *Smartphone*, sebagai salah satu teknologi komunikasi yang paling dominan, memungkinkan manusia untuk terhubung tanpa batasan jarak. Sejak peluncuran *Smartphone* pertama

oleh perusahaan yang mengembangkan Simon pada tahun 1994, popularitas dan permintaan akan perangkat ini terus meningkat. *Smartphone* kini tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai perangkat multifungsi yang mencakup akses informasi, komunikasi, hiburan, dan banyak lagi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini telah mengubah cara manusia berinteraksi, mengurangi kebutuhan untuk bertemu langsung dalam bertukar informasi. *Smartphone*, dengan kemampuan lebih dibandingkan telepon seluler konvensional, telah menjadi alat penting dalam kehidupan sehari-hari manusia, baik untuk keperluan pribadi maupun profesional. Di Indonesia, khususnya di Sulawesi Selatan, penggunaan *Smartphone* mencapai 71,10% pada tahun 2022, menunjukkan betapa pentingnya perangkat ini dalam kehidupan masyarakat.

Namun, di balik kemudahan yang ditawarkan, penggunaan *Smartphone* yang berlebihan membawa dampak negatif terhadap kehidupan sosial, salah satunya adalah perubahan pola interaksi sosial. Fenomena *phubbing*, yaitu tindakan mengabaikan orang lain dengan memfokuskan perhatian pada *Smartphone*, menjadi salah satu dampak nyata dari kecanduan teknologi ini. *Phubbing* tidak hanya mengganggu komunikasi langsung tetapi juga dapat menimbulkan perasaan tidak dihargai dan kesalahpahaman dalam berkomunikasi.

Perilaku *phubbing* telah menjadi perhatian para peneliti, dengan berbagai studi menunjukkan bahwa perilaku ini secara signifikan mempengaruhi kualitas interaksi sosial. Penelitian menunjukkan bahwa *phubbing* dapat disebabkan oleh berbagai faktor seperti kecanduan *Smartphone*, media sosial, serta kurangnya kontrol diri terhadap penggunaan teknologi. Di Universitas Hasanuddin, fenomena *phubbing* sering dijumpai di berbagai tempat umum, termasuk dalam ruang kelas, yang menciptakan situasi kurang nyaman dan mengganggu proses komunikasi yang ideal. Berdasarkan latar belakang ini, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perilaku *phubbing* sebagai fenomena sosial modern yang mempengaruhi kualitas interaksi sosial mahasiswa di Universitas Hasanuddin.

2. Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan metode etnografi. Penelitian kualitatif, memiliki tujuan untuk memberikan deskripsi, penjelasan serta validasi mengenai fenomena yang diteliti. Penelitian ini berusaha untuk mengumpulkan informasi dalam menjawab pertanyaan penelitian dari hasil penelitian lapangan seperti data penelitian lapangan, sehingga menggambarkan suatu kondisi dan fenomena dengan spesifik. Melalui penelitian, data yang didapatkan dari hasil wawancara mendalam terkait topik penelitian yakni perilaku *phubbing* dalam pola interaksi di kalangan mahasiswa di Universitas Hasanuddin. Penelitian ini menggambarkan terkait pandangan mahasiswa mengenai perilaku *phubbing*, perilaku *phubbing* yang biasa terjadi di kalangan mahasiswa dan dampak perilaku *phubbing* di kalangan mahasiswa. Penentuan informan yang digunakan dalam penelitian

ini adalah teknik *snowball*. Pemilihan teknik *snowball* karena jenis penelitian yang dilakukan membutuhkan informan berdasarkan *networking* yaitu dari teman ke teman dalam mengakses informan-informan lainnya mengenai perilaku *phubbing*. Teknik *snowball* merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan dalam menemukan informan yang dimaksud sebagai sasaran penelitian, dalam hal ini mahasiswa yang pernah mengalami perilaku *phubbing*, baik sebagai mahasiswa yang berperilaku *phubbing* (*phubber*) maupun sebagai mahasiswa yang diabaikan (*phubbee*), di Universitas Hasanuddin. Informan yang telah diwawancarai berjumlah 9 orang yang terdiri dari 2 laki-laki dan 7 perempuan yang merupakan mahasiswa yang pernah mengalami perilaku *phubbing*, baik sebagai *phubber* maupun sebagai *phubbee*. Penelitian ini dilakukan selama 2 bulan yang dimulai pada tanggal 26 Februari hingga 26 April 2024. Berdasarkan hal tersebut, maka diperoleh beberapa informan sebagaimana tertulis di tabel berikut:

NO.	NAMA	UMUR	JENIS KELAMIN	FAKULTAS
1.	LU	22 Tahun	Perempuan	FISIP
2.	MN	21 Tahun	Perempuan	FIKP
3.	RT	23 Tahun	Laki-Laki	FT
4.	AL	22 Tahun	Laki-Laki	PERTANIAN
5.	AN	21 Tahun	Perempuan	FKM
6.	AZ	20 Tahun	Perempuan	FH
7.	AM	22 Tahun	Perempuan	FKEP
8.	NN	24 Tahun	Perempuan	FEB
9.	KR	21 Tahun	Perempuan	FIB

Tabel 1. Nama-nama Informan

Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah observasi partisipasi, wawancara mendalam dan studi literatur. Dengan menggunakan teknik pengamatan, peneliti melakukan pengamatan secara langsung dalam mengumpulkan data terkait fenomena sosial dalam hal ini perilaku *phubbing* khususnya di kalangan mahasiswa Universitas Hasanuddin. Kemudian Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan melakukan wawancara mendalam (*Indepth Interview*). Wawancara dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara, sehingga memudahkan saya mengumpulkan informasi terkait penelitian. Adapun studi literatur yang dilakukan oleh peneliti seperti melakukan pencarian di berbagai sumber tertulis, baik berupa buku-buku, arsip, artikel maupun jurnal yang dianggap relevan dengan topik penelitian. Sehingga informasi yang diperoleh dijadikan rujukan dalam memperkuat argumentasi-argumentasi terkait dengan penelitian ini.

Setelah pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam, dan studi literatur, tahap berikutnya dalam proses penelitian adalah analisis data. Analisis data dilakukan dengan cermat dan dikelompokkan terkait dengan pertanyaan penelitian, yaitu Bagaimana pandangan mahasiswa mengenai

perilaku *phubbing*, Bagaimana perilaku *phubbing* yang biasa terjadi di kalangan mahasiswa Universitas Hasanuddin, Bagaimana dampak perilaku *phubbing* di kalangan mahasiswa Universitas Hasanuddin. Teknik analisis data yang digunakan yaitu transkrip data, coding data, interpretasi data, dan penarikan kesimpulan.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu mempunyai persetujuan atau perizinan dalam melakukan penelitian, kemudian memperkenalkan identitas dan maksud kedatangan peneliti terkait fokus dan arah penelitian yang dilakukan. Peneliti juga memastikan kesediaan informan terlebih ketika hendak melakukan proses rekaman dalam wawancara serta pengambilan gambar yang dilakukan oleh peneliti.

3. Hasil dan Pembahasan

Kebudayaan dan Perilaku Phubbing

Manusia dan kebudayaan tidak dapat dipisahkan melainkan menyusun suatu kehidupan secara bersama-sama. Manusia sebagai makhluk sosial yang hidup secara berkelompok, menciptakan serta mengembangkan suatu kebudayaan. Kata kebudayaan berasal dari kata sanskerta *buddhayah*, yaitu *buddhi* yang berarti “budi” atau “akal”. Dengan demikian kebudayaan dapat diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan akal. Menurut ilmu antropologi, kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar. Dengan kata lain bahwa, dalam kehidupan manusia berhubungan dengan kebiasaan dan tingkah laku yang diperoleh dari proses belajar dalam kehidupan bermasyarakat termasuk sebagai suatu kebudayaan (Koentjaraningrat, 2015: 144-146). Begitupula dengan perilaku *phubbing* yang dapat disebut sebagai kebudayaan dengan tingkah laku yang dilakukan oleh seseorang dalam kehidupannya yang tidak diperoleh dari lahir namun diperoleh dari proses dalam kehidupan dengan belajar. Perilaku ini sering dilakukan dan diterima oleh individu-individu yang juga berperilaku demikian dengan kebutuhan hidup yang erat kaitannya dengan teknologi yang populer saat ini yaitu *Smartphone*.

Phubbing merupakan singkatan kata dari *phone* dan *snubbing* yang digunakan untuk menunjukkan atau menggambarkan suatu perilaku menyakiti lawan bicara dengan menggunakan *Smartphone* secara berlebihan (Hanika dalam Rosdiana 2020:43). Dari pernyataan di atas dapat di gambarkan bahwa perilaku *phubbing* merupakan perilaku yang menyinggung hingga menyakiti lawan bicara akibat penggunaan *Smartphone* yang berlebihan. Perilaku *phubbing* sebagai suatu tingkah laku yang dilakukan oleh seseorang dalam kehidupannya tentu dipengaruhi oleh nilai dan norma dalam suatu sistem budaya serta pola-pola perilaku dalam sistem sosialnya. Berdasarkan data yang didapatkan dilapangan bahwa perilaku *phubbing* yang dilakukan oleh mahasiswa Unhas saat ini, dianggap sebagai perilaku yang menyimpang. Sebagaimana pandangan Koentjaraningrat (2015:190), yang beranggapan bahwa individu-individu yang tidak dapat menyesuaikan kepribadiannya dengan lingkungan sosial sekitarnya, Sehingga kaku dalam pergaulan dan senantiasa menghindari norma-norma dan aturan-aturan masyarakat disebut

sebagai *deviants*. Selain itu, perilaku *phubbing* diterima oleh individu-individu yang berperilaku demikian sebagai suatu kewajaran dengan pandangan sebagai kebutuhan hidup saat ini yang erat kaitannya dengan teknologi dalam hal ini adalah *Smartphone*.

Dari pandangan beberapa informan pada bab sebelumnya, mereka yang berpandangan bahwa perilaku *phubbing* adalah sesuatu yang menyimpang, memiliki pandangan yang kurang lebih sama. Bahwa perilaku tersebut tidaklah sesuai dengan etika yang dipahami oleh mereka, sehingga kurang menghargai lawan bicara serta mengganggu kualitas interaksi yang terjadi. Sejalan dengan konsep yang digagas oleh DeVito (dalam Rosdiana 2020:44) Bahwa dalam berkomunikasi baik secara pribadi maupun secara kelompok, syarat dari komunikasi sehingga dapat berjalan dengan efektif ialah adanya manajemen interaksi dan orientasi yang harus bisa menghargai lawan bicara sehingga lawan bicara tidak merasa diabaikan dan diharapkan komunikasi yang terarah tercipta.

Mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari tentu berinteraksi dengan orang lain yang berada dilingkungan yang sama dengan konsepsi mereka mengenai suatu interaksi. Mereka mengetahui bahwa dirinya merupakan makhluk sosial yang tidak bisa hidup tanpa melibatkan orang lain dalam kehidupannya. Hal tersebut tentu membentuk seperti apa perilaku yang diperlihatkan dalam kesehariannya. Namun, keefektifan dalam berinteraksi cenderung terganggu karena adanya perilaku-perilaku yang tidak sesuai dengan konsepsi awal dari interaksi sosial itu sendiri. Salah-satu perilaku yang saat ini melanggengkan interaksi dalam kehidupan dunia maya dibandingkan dengan kehidupan nyata ialah perilaku *phubbing*. Perilaku *phubbing* dikatakan sebagai perilaku yang menyimpang dengan kata lain sebagai perilaku yang membuat proses interaksi sosial melenceng dari idealnya proses interaksi menjadi tidak ideal.

Meskipun di sisi lain beberapa informan yang menganggap perilaku ini adalah konsekuensi dari adanya perubahan-perubahan yang terjadi. Berdasarkan hasil penelitian diketahui adanya perubahan pola perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Perubahan tersebut terjadi seiring berjalannya waktu dengan *Smartphone* yang semakin canggih. Sesuai dengan penjelasan Soerjono Soekanto (2017: 270) bahwa salah satu bentuk perubahan sosial yaitu perubahan yang tidak diperkirakan dan tidak direncanakan terlebih dahulu, akan tetapi memengaruhi kehidupan masyarakat. Masyarakat akan menyadari dan merasakan perubahan tersebut jika mereka mulai membandingkan kehidupan sosial di masa yang lalu dan masa sekarang. Terlebih di era digital saat ini, mereka mengetahui bahwa mengabaikan orang lain saat sedang berinteraksi adalah hal yang tidak baik dilakukan namun, disisi lain *Smartphone* juga tidak kalah pentingnya dengan orang lain di era modern saat ini.

Dengan melihat realita saat ini, mahasiswa memiliki kecenderungan yang bergantung pada *Smartphone* sehingga berperilaku *phubbing*. Maka mereka beranggapan bahwa hal demikian merupakan hal yang wajar-wajar saja dan dapat diterima. Akan tetapi, pendapat mereka merepresentasikan pandangan yang tidak mempertimbangkan norma, nilai, dan etika yang berlaku dalam

masyarakat. Sebagaimana di Kota Makassar dengan budaya *siri' na pacce* yang berarti adanya harga diri dan rasa solidaritas sosial dalam mencapai suatu tujuan bersama dan *sipakatau* yang berarti memanusiakan manusia sebagai makhluk yang harus dihargai dan diperlakukan secara baik. Safitri (2020) mengatakan bahwa *siri' na pacce* dan *sipakatau* dalam interaksi sosial suku di Makassar dimaknai sebagai harga diri dan solidaritas kemanusiaan yang tidak hanya menuntut penghormatan harga diri individu dari orang lain tetapi mampu menjunjung harkat dan martabat orang lain sesama manusia. Dalam budaya ini terkandung nilai-nilai yang normatif sehingga menjadi landasan utama dalam membangun interaksi sosial yang positif. *Sipakatau*, yang berarti memanusiakan manusia sebagai makhluk yang harus dihargai dan diperlakukan dengan baik, sangat relevan dalam konteks fenomena *phubbing* di kalangan mahasiswa Unhas. Fenomena ini sering kali menunjukkan kurangnya rasa hormat dan perhatian terhadap individu lain di sekitar kita. *Phubbing* menciptakan perasaan tidak dihargai dan merasa terpinggirkan pada orang yang diabaikan. Dalam konteks *sipakatau*, sikap ini bertentangan dengan nilai-nilai sosial yang dijunjung tinggi, di mana menghargai dan memperlakukan manusia dengan baik menjadi prinsip utama. *Sipakatau* mengajarkan pentingnya memberikan perhatian dan penghormatan terhadap individu lain, termasuk saat berinteraksi dalam lingkungan sosial seperti di kampus. Selain itu, anggapan mengenai penerimaan perilaku *phubbing* juga mengabaikan komunikasi ideal dalam berinteraksi dan hanya berdasarkan pada normalisasi yang mereka lakukan terhadap orang-orang yang berperilaku *phubbing*.

Teori norma sosial merupakan kerangka kerja yang penting dalam memahami perilaku *phubbing*, yaitu tindakan mengabaikan seseorang yang sedang berinteraksi dengan kita dengan fokus pada ponsel. Penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi tentang prevalensi *phubbing* (yaitu, seberapa umum orang lain melakukannya) berkorelasi positif dengan frekuensi seseorang melakukan *phubbing*. Artinya, jika seseorang menganggap *phubbing* sebagai perilaku yang umum dan diterima, mereka cenderung lebih sering melakukannya. Hal ini menunjukkan bahwa norma deskriptif berperan dalam menormalisasi perilaku *phubbing*. Sedangkan, norma injungtif menunjukkan persepsi tentang apakah orang lain menyetujui atau tidak menyetujui suatu perilaku. Sebagaimana Brehm dan Kassin (dalam Maryam, 2019:52) mengatakan bahwa norma deskriptif (*descriptive norms*) norma yang memberikan informasi sederhana pada individu tentang bagaimana kebanyakan orang berperilaku dalam situasi tertentu. Sedangkan, norma injungtif (*injunctive norms*) norma yang menunjukkan secara spesifik bagaimana secara umum individu seharusnya bertindak. Penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi tentang ketidaksetujuan orang lain terhadap *phubbing* dapat menghambat perilaku tersebut. Namun, pengaruh norma injungtif pada *phubbing* cenderung lebih lemah dibandingkan dengan norma deskriptif, sehingga persepsi tentang prevalensi *phubbing* lebih berpengaruh daripada persepsi tentang persetujuan sosial.

Dengan demikian, bahwa norma deskriptif yang mencerminkan pandangan tentang prevalensi *phubbing*, lebih berpengaruh dalam menentukan

perilaku individu dibandingkan dengan norma injungtif, yang mencerminkan pandangan tentang persetujuan sosial terhadap *phubbing*. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi tentang seberapa umum dan diterimanya *phubbing* dalam masyarakat dapat menjadi faktor utama dalam menjelaskan mengapa perilaku ini dapat berlangsung dalam kehidupan sehari-hari, terlepas dari norma injungtif yang menunjukkan persetujuan atau ketidaksetujuan terhadap perilaku tersebut.

***Phubbing*, Interaksi Sosial dan Kepribadian Individu**



Gambar 4. Mahasiswa Unhas

Dalam kehidupan bermasyarakat, watak atau kepribadian diri memiliki peran yang signifikan dalam interaksi sosial manusia. Interaksi sosial dianggap sebagai kebutuhan fundamental setiap individu dalam masyarakat untuk mempertahankan eksistensi mereka sebagai makhluk sosial. Seiring berjalannya waktu, kebutuhan akan interaksi sosial meningkat sejalan dengan perkembangan media komunikasi yang semakin canggih. Interaksi sosial sendiri dapat dijelaskan sebagai suatu proses dinamis yang melibatkan hubungan antarindividu, antarkelompok, dan juga hubungan antara individu dengan kelompok. Angelin Xiao (2018), menggaris bawahi pentingnya hubungan dinamis ini dalam membentuk struktur sosial dan mempengaruhi perilaku individu dalam masyarakat. Dengan demikian, pemahaman akan pentingnya watak atau kepribadian diri dalam konteks interaksi sosial dapat memberikan wawasan mengenai bagaimana manusia saling berhubungan, beradaptasi, dan mempertahankan keberadaan mereka dalam lingkungan sosial yang kompleks dan terus berkembang di era digital saat ini.

Fenomena *phubbing*, berupa tindakan mengabaikan seseorang dengan berfokus pada *Smartphone*, merupakan gejala perubahan sosial budaya yang kompleks di era digital. Perubahan sosial budaya ialah gejala umum yang terjadi sepanjang masa, dalam setiap perubahan itu terjadi sesuai dengan hakikat dan sifat dasar manusia yang selalu ingin mengadakan perubahan (Hati, 2021:30-31). *Phubbing* merefleksikan transformasi ruang sosial, di mana *Smartphone* menciptakan "ruang ketiga" yang mengaburkan batas antara ruang fisik dan digital, serta mendisrupsi ritual dan etiket sosial yang telah mapan. Kehadiran *Smartphone* yang konstan juga memengaruhi komunikasi nonverbal, menggantikan bahasa tubuh seperti kontak mata dan gestur yang penting

dalam membangun keintiman dan empati. *Phubbing*, sangat berpotensi menimbulkan misinterpretasi, menghambat proses saling memahami, dan melemahkan koneksi emosional antar individu. Lebih lanjut, *Smartphone* tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga simbol status sosial dan identitas diri. Dalam konteks ini, *phubbing* bisa menjadi alat untuk mencitrakan diri di mata orang lain. Bagi *phubber*, dapat menjadi sarana untuk menampilkan kesibukan atau popularitas. Sebaliknya, *phubbee* akan mempertanyakan eksistensi dan makna diri mereka dalam interaksi tersebut.

Kepribadian seseorang tentu menghasilkan suatu tindakan atau perilaku. Istilah kepribadian juga berarti ciri-ciri watak seseorang individu yang konsisten. Sehingga memberikan suatu identitas sebagai suatu individu khusus (Koentjaraningrat, 2015:83). Sebagaimana dalam hasil penelitian, diketahui bahwa karakteristik individu juga berperan penting dalam kecenderungan untuk melakukan perilaku *phubbing* dalam interaksi sehari-hari. Salah satunya Individu dengan kepribadian introvert yang lebih rentan terhadap *phubbing* karena mereka cenderung menghindari situasi sosial yang membutuhkan banyak energi interaksi. Mereka merasa lebih nyaman menggunakan *Smartphone* sebagai alat untuk mengalihkan perhatian dari interaksi langsung. Adanya ketidaknyamanan menimbulkan rasa canggung terhadap orang lain sehingga memicu terjadinya perilaku *phubbing*.

Tidak dapat diabaikan pula pengaruh kepribadian dalam memahami fenomena *phubbing*. Individu introvert, misalnya, kemungkinan lebih rentan melakukan *phubbing* untuk menghindari interaksi sosial yang intensif, sementara individu dengan kebutuhan tinggi akan validasi sosial cenderung menggunakan *Smartphone* untuk mencari penerimaan instan dari jaringan sosial mereka. Dampak *phubbing* terhadap *well-being* individu dan kualitas hubungan interpersonal juga menjadi perhatian penting. Studi empiris menunjukkan bahwa *phubbing* berkorelasi dengan penurunan kepuasan hubungan, meningkatkan rasa kesepian, dan bahkan depresi. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran kolektif untuk menciptakan etika digital yang sehat dan memperkuat koneksi manusia di era digital.

Clique

Clique kelompok pertemanan erat, merupakan fenomena lumrah di kalangan mahasiswa. Fenomena *clique*, yang didefinisikan oleh Safriadi, et., al (2020) sebagai hubungan yang terjalin secara akrab antara individu-individu dalam suatu kelompok sosial. Fenomena ini juga umumnya dijumpai di lingkungan perguruan tinggi, termasuk Universitas Hasanuddin (Unhas). Mahasiswa Unhas terbentuk berdasarkan jurusan, hobi, organisasi, bahkan kesamaan latar belakang sosial dan budaya. *Clique* menjadi ruang bagi mahasiswa untuk merasa diterima, dihargai, dan didukung. Mereka berbagi cerita, pengalaman, dan aspirasi, mempererat ikatan sosial dan membangun solidaritas.

Namun, dinamika interaksi dalam *clique* dapat dipengaruhi oleh fenomena *phubbing*. *Phubbing* merujuk pada perilaku mengabaikan orang lain secara tidak

langsung dengan sibuk menggunakan perangkat elektronik seperti *Smartphone*, saat berada di dalam situasi sosial atau kelompok. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan teknologi digital dalam konteks sosial telah menunjukkan bahwa ketersediaan *Smartphone* dan media sosial dapat mengganggu kualitas interaksi sosial langsung. Fokus yang berlebihan pada perangkat elektronik dapat mengurangi perhatian dan kualitas interaksi antar anggota kelompok, mengganggu ikatan sosial yang seharusnya diperkuat. Selain itu, ketergantungan dalam menggunakan media sosial menyoroti bagaimana individu dapat menjadi tergantung pada teknologi digital untuk kebutuhan sosial mereka. Sehingga memengaruhi interaksi langsung dengan anggota *clique* mereka.

Sebagaimana hasil penelitian pada sub-bab sebelumnya, diketahui bahwa sering ditemui saat ini, kelompok mahasiswa Unhas yang tergabung dalam *clique* sedang berkumpul di kantin ataupun tempat tongkrongan lainnya. Tawa dan obrolan riuh yang biasanya mewarnai pertemuan mereka kini teredam. Yang terlihat adalah deretan kepala tertunduk, mata terpaku pada layar *Smartphone*, jari-jari lincah menari di atas *keyboard*, mengetik pesan, menjelajahi media sosial, atau asyik bermain game *online*. Mereka berada di ruang yang sama, namun pikiran dan perhatian tersedot ke dunia maya. Ironisnya, *phubbing* justru terjadi di saat mereka seharusnya mempererat ikatan sosial. *Smartphone*, yang seharusnya menjadi alat untuk mempermudah komunikasi, justru menjadi penghalang interaksi tatap muka yang bermakna. Sehingga *phubbing* menciptakan jarak, mengikis keintiman dan kehangatan yang menjadi ciri khas dalam pertemanan.

Phubbing mengubah dinamika pertemanan dalam kelompok mahasiswa secara perlahan namun pasti. Intensitas interaksi tatap muka yang menjadi fondasi *clique* berkurang. Komunikasi nonverbal, seperti kontak mata, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh, yang menyampaikan emosi dan memperkuat keakraban, terhalang oleh layar *Smartphone*. Anggota *clique* yang diabaikan, baik saat berbagi cerita maupun berdiskusi, merasa tidak dihargai dan dianggap penting. Perasaan diabaikan ini menimbulkan kekecewaan yang berpotensi menjurus pada konflik dan perpecahan dalam kelompok.

Selain itu, *phubbing* juga merusak kualitas komunikasi dalam lingkup mahasiswa Unhas. Perhatian yang terpecah antara dunia nyata dan dunia maya mengakibatkan pesan tidak tersampaikan secara utuh. Informasi penting terlewatkan, interpretasi menjadi kabur, dan miskomunikasipun meningkat. Aktivitas bersama, yang seharusnya menjadi wadah dalam mempererat tali silaturahmi. Justru cenderung renggang karena tergerus oleh perilaku *phubbing*. Mahasiswa yang dulunya senang menghabiskan waktu bersama untuk bercerita atau sekadar nongkrong berkumpul bersama, kini lebih sering melakukan aktivitas secara individual melalui *Smartphone*. Pertemuan menjadi sepi, diwarnai keheningan dan masing-masing disibukkan dengan *Smartphone*.

Phubbing menciptakan paradoks dalam keakraban di era digital. Meskipun mahasiswa memiliki akses mudah untuk terhubung dengan siapa pun di

seluruh dunia melalui *Smartphone*, mereka justru kehilangan koneksi dengan orang-orang terdekat di sekitar mereka. Perkumpulan yang seharusnya memperkuat ikatan sosial malah terancam oleh perilaku *phubbing*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *phubbing* berdampak pada mahasiswa dalam proses perkuliahan dan hubungan pertemanan, serta cenderung menjadi individualistik bagi *phubber*.

Disamping itu, mahasiswa berupaya menghindari perilaku *phubbing* dengan harapan dapat membangun interaksi komunikatif yang lebih efektif. Seperti dengan meningkatkan kesadaran diri sendiri dalam mengontrol penggunaan *Smartphone* dan membangun komitmen dalam suatu pertemuan. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir penggunaan *Smartphone* selama pertemuan berlangsung. Sehingga terciptanya interaksi yang lebih efektif. Sebagaimana Erving Goffman (dalam Xiao, 2018) menyatakan bahwa interaksi manusia adalah kunci dalam memahami kehidupan sosial, di mana individu dapat membangun hubungan sosial dengan individu maupun kelompok melalui kontak sosial dan komunikasi efektif. Hal ini memastikan bahwa pesan dan makna tersampaikan tanpa adanya kesalahpahaman, serta menjaga kenyamanan dalam berinteraksi dengan saling menghargai satu sama lain sebagai makhluk sosial. Sehingga individu-individu dalam sebuah *circle* merasa klik, saling terhubung dan saling memahami untuk menciptakan suasana yang mendukung dan harmonis.

Sources by [instagram.com/tinychange.online](https://www.instagram.com/tinychange.online)



Sources by [Instagram.com/word_aholics](https://www.instagram.com/word_aholics)



Gambar diatas merupakan salah satu bentuk kampanye *stop phubbing* yang dipublikasikan di media sosial salah satunya di platform *instagram*. Konten tersebut bertujuan untuk memberikan informasi mengenai perilaku *phubbing* dan ajakan untuk lebih bijak dalam menggunakan *Smartphone*.

Faktor Internal dan Eksternal dalam Interaksi

Interaksi sosial merupakan kebutuhan setiap manusia sebagai makhluk sosial sebagai bentuk pertahanan hidup. Seiring berjalannya waktu, tingkat kebutuhan akan interaksi sosial meningkat diiringi dengan media komunikasi yang semakin berkembang. Menurut Soekanto & Sulistyowati (2015:55) bentuk

umum proses sosial adalah interaksi sosial karena interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Proses sosial diartikan sebagai pengaruh timbal balik dalam kehidupan bersama. Interaksi sosial akan terjadi apabila adanya reaksi antar kedua belah pihak. Adapun faktor-faktor yang memiliki peran masing-masing dalam proses interaksi sosial dan mendasari berlangsungnya suatu proses interaksi sosial yaitu:

- 1) Faktor imitasi dapat mendorong seseorang untuk mematuhi kaidah dan nilai-nilai yang berlaku.
- 2) Faktor sugesti terjadi apabila terjadinya suatu pandangan atau sikap yang berasal dari dalam diri manusia kemudian diterima oleh pihak lainnya.
- 3) Identifikasi ialah kecenderungan atau keinginan dalam diri untuk menjadi sama dengan pihak lainnya.
- 4) Simpati yang merupakan suatu proses seseorang merasa tertarik pada pihak lainnya yang didominasi oleh perasaan yang berkeinginan untuk memahami serta untuk bekerja sama dengan pihak lain.

Faktor-faktor inilah yang menjadi dasar terjadinya suatu proses interaksi sosial yang merupakan kunci kehidupan sosial sehingga terciptanya kehidupan bersama. Namun, terjadinya perilaku *phubbing* yang mengabaikan orang lain saat berinteraksi secara langsung namun fokus pada *Smartphone* menyebabkan ketidaksesuaian peran dari faktor-faktor dalam proses interaksi sosial secara langsung.

Perilaku *phubbing* di lingkungan kampus, seperti yang teramati di Unhas, mempengaruhi interaksi sosial mahasiswa secara signifikan. Interaksi antar mahasiswa menjadi kurang efektif karena adanya perilaku *phubbing*. Suatu perilaku yang dilakukan oleh manusia merupakan suatu hasil dari sebab dan akibat dari berbagai macam aspek suatu lingkungan. Menurut Notoatmodjo (dalam Fhadila 2017) faktor-faktor yang berperan dalam pembentukan perilaku dibedakan menjadi dua jenis yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri suatu individu seperti motivasi, minat, emosi dalam mengolah pengaruh dari luar dan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar individu seperti objek, orang, kelompok maupun hasil-hasil kebudayaan yang disajikan dalam mewujudkan suatu perilaku.

a. Faktor Eksternal

Sebagaimana hasil penelitian pada mahasiswa Unhas yang merujuk pada perkembangan teknologi dan informasi saat ini, tentu memengaruhi kehidupan mahasiswa terlebih dalam kehidupan sosial. Transformasi *Smartphone* sangatlah cepat dan menjadi salah satu kebutuhan hidup. *Smartphone* tidak lagi menjadi asing di kehidupan manusia dengan adanya fitur dan aplikasi yang beragam, yang dapat berupa hiburan seperti game dan media-media sosial seperti *Tiktok*, *Whatsup*, *Instragram*, dan masih banyak lagi.

Hal inilah yang membuat *Smartphone* digandrungi oleh hampir seluruh generasi, sehingga orang-orang cenderung menghabiskan waktunya untuk mengoperasikan *smatrtrphone* dimanapun mereka berada.

Penggunaan *Smartphone* yang tinggi memengaruhi aktivitas dan pola-pola perilaku dalam keseharian. Komunikasipun cenderung terjalin melalui akun-akun sosial media dibandingkan dengan *face to face* atau tatap muka. Hal-hal seperti inilah yang membuat mereka tidak begitu peduli dengan apa yang terjadi dilingkungan sekitar.

1) Lingkungan

Lingkungan yang cenderung menggunakan *Smartphone* sering ditemui dikalangan mahasiswa Unhas, sehingga menjadi salah satu faktor yang memicu terjadinya perilaku *phubbing*. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa mahasiswa merasakan adanya pengaruh lingkungan sekitar yang cenderung bermain *Smartphone* saat sedang berkumpul bersama. Hal ini menjadi faktor pendorong sehingga terjadi perilaku *phubbing*. Sebagaimana yang dikatakan oleh Hantono (2018:89) bahwa pola perilaku manusia dalam suatu lingkungan merupakan hasil dari proses interaksi manusia dengan lingkungan sekitarnya yang melibatkan emosional individual dan sosial.

Selain itu, interaksi yang terjadi juga dipengaruhi oleh lawan bicara dan topik pembahasan yang dibicarakan. Secara alamiah, percakapan merupakan bagian dari kehidupan manusia. Percakapan ialah bagian dari komunikasi dan interaksi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Sebab manusia merupakan makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lain. Komponen utama dalam sebuah percakapan ialah adanya komunikasi dalam interaksi antara dua orang atau lebih (Hidayat:2021). Proses komunikasi berlangsung atas kendali orang-orang didalamnya yang mengarahkan dan membentuk percakapan sedemikian rupa sesuai dengan konteks yang diinginkan.

2) Topik Pembicaraan

Suatu interaksi tentu akan lebih hidup jika dibumbui dengan topik pembicaraan yang menarik. Topik merupakan pemantik pembicaraan agar proses dalam berkomunikasi lebih aktif dan rasa nyaman. Ketidaknyamanan seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain sangat memengaruhi kualitas suatu interaksi. Terlebih dengan adanya *Smartphone* saat ini yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja. Sehingga sangat memungkinkan seseorang akan beralih ke *Smartphone* jika merasa bosan di kehidupan nyata. Mengingat bahwa tidak adanya batasan dalam media sosial untuk melakukan interaksi dengan orang lain. Seseorang bisa dengan mudah membangun keterhubungan bahkan hingga antarwarga dunia. Sehingga menarik tidaknya suatu pembahasan dalam sebuah percakapan, sangat memengaruhi minat seseorang dalam melakukan interaksi. Berdasarkan data yang diperoleh dilapangan, mahasiswa Unhas secara sadar berperilaku *phubbing* dikarenakan pembicaraan yang kurang menarik saat sedang beriteraksi.

3) Lawan Bicara

Dalam berkomunikasi dengan orang lain, lawan bicara tentu memengaruhi jalannya suatu percakapan. Lawan bicara yang kurang menarik dalam

merespon pembicaraan atau suatu pembahasan menentukan keberlanjutan percakapan. Hal tersebut tentu memengaruhi ketertarikan mahasiswa dalam berinteraksi. Berdasarkan hasil penelitian, ketika mahasiswa merasa bosan atau merasa tidak nyaman dengan lawan bicaranya. *Smartphone* menjadi salah satu pilihan utama untuk mengalihkan rasa bosan yang dirasakan dalam berinteraksi.

b. Faktor Internal

1. Kepribadian Introvert

Sebagaimana hasil penelitian yang didapatkan diketahui bahwa salah satu faktor yang menyebabkan mahasiswa Unhas berperilaku *phubbing* ialah kepribadian yang introvert. Kepribadiannya yang introvert menimbulkan perasaan tidak nyaman bahkan dilingkup pertemanannya sendiri sehingga lebih memilih bermain *Smartphone* untuk menghindari interaksi-interaksi yang canggung. Masitoh., et., all (2023:246) mendefinisikan bahwa kepribadian yang introvert yaitu kecenderungan diri seseorang yang lebih tertutup dan biasanya memiliki waktu-waktu tersendiri dalam mengisi energi. Terkadang individu yang memiliki kepribadian yang introvert merasa terlalu diperhatikan atau tertekan dalam situasi-situasi sosial tertentu yang membutuhkan banyak energi dan interaksi aktif. Ketidaknyamanan inilah yang menimbulkan rasa canggung terhadap orang lain sehingga memicu terjadinya perilaku *phubbing*.

2. Kecanduan *Smartphone*

Disamping itu, hadirnya *Smartphone* atau telepon pintar dalam kehidupan sehari-hari, memberikan sumbangsi yang besar terhadap kehidupan manusia. Dilengkapi dengan koneksi internet dan berbagai aplikasi canggih yang beragam. Sehingga sangat memungkinkan seseorang untuk menjadikan *Smartphone* sebagai candu. Kecanduan *Smartphone* ialah perilaku ketergantungan pada *Smartphone* terhadap aktivitas sehari-hari dengan tidak terkontrol. Sehingga pengguna yang kecanduan seakan-akan terlena dengan *Smartphone* yang dilengkapi dengan aplikasi-aplikasi yang mendukung (Hidayanto., et.,all.,2021:73).

Ketertarikan terhadap *Smartphone* yang tidak terbendung memungkinkan penggunaanya untuk terus-menerus mengoperasikan *Smartphone* kapanpun dan dimanapun. Ketidakmampuan seseorang untuk mengontrol diri dalam mengoperasikan *Smartphone* memicu terjadinya perilaku *phubbing*. Diketahui bahwa aplikasi-aplikasi pendukung yang sering diakses oleh *phubber* ialah sosial media seperti *Instagram* dan *Tiktok*. Perilaku *phubbing* yang dilakukan disebabkan oleh perasaan yang selalu ingin terhubung atau *update* mengenai hal-hal terkini yang ada di dunia maya yang biasanya disebut sebagai FoMO (*Fear of Missing Out*). FoMO didefinisikan sebagai kecenderungan kognitif-afektif yang ditandai dengan keinginan pervasif untuk tetap terhubung dengan aktivitas orang lain dan perasaan cemas akan kehilangan kesempatan sosial atau informasi (Blackwell.,et.,all.:2023). Lantaran terlalu asyik dalam mengoperasikan *Smartphone* lawan bicarapun tidak direspon dengan baik.

4. Kesimpulan

Penelitian ini membahas mengenai fenomena perilaku *phubbing* di kalangan mahasiswa Universitas Hasanuddin (Unhas). Pembahasan terbagi menjadi tiga aspek utama, yakni pandangan mahasiswa terhadap *phubbing*, perilaku *phubbing* yang sering terjadi, dan dampak perilaku *phubbing* bagi mahasiswa. Tidak dapat dipungkiri oleh mahasiswa bahwa *Smartphone* berperan penting dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga tidak heran bila mahasiswa cenderung mengoperasikannya.

Perilaku *phubbing* sering terjadi di kalangan mahasiswa Unhas dan diterima oleh sebagian mahasiswa. Mahasiswa beranggapan bahwa perilaku *phubbing* merupakan perilaku menyimpang karena tidak menghargai keberadaan orang lain dalam berinteraksi secara langsung sehingga memengaruhi kualitas interaksi. Namun, bagi sebagian mahasiswa, memandang perilaku *phubbing* sebagai bagian dari perubahan sosial yang wajar terkait dengan perkembangan teknologi di era digital saat ini. Perilaku *phubbing* diuraikan dalam berbagai bentuk, mulai dari merespon sambil menatap layar *Smartphone* hingga tidak merespon sama sekali.

Hal ini terjadi karena adanya faktor internal dan eksternal, di antaranya kecenderungan individu untuk terus menerus mengoperasikan *Smartphone* dan lingkungan yang mendukung perilaku tersebut. Dampak perilaku *phubbing* terlihat dalam konteks perkuliahan dan hubungan pertemanan. *Phubbing* mengganggu proses belajar-mengajar di kelas dan merenggangkan hubungan pertemanan karena membuat lawan bicara merasa diabaikan.

Selain itu, perilaku *phubbing* juga berdampak pada individu yang berperilaku demikian, seperti menurunnya minat untuk bersosialisasi dan kesulitan dalam berinteraksi dengan orang lain. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* merupakan fenomena sosial yang secara signifikan mengubah pola interaksi sosial di kalangan mahasiswa Universitas Hasanuddin, dengan dampak yang bervariasi baik secara individual maupun sosial.

Referensi

- Blackwell, et., all. (2023). "Fear of Missing Out (FoMO), Social Media Use, and Psychological Well-being".
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2016). How "phubbing" becomes the norm: The antecedents and consequences of snubbing via *Smartphone*. *Computers in human behavior*, 63, 9-18.
- Fhadila, K. D. (2017). Menyikapi perubahan perilaku remaja. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 2(2), 16-23.
- Garrido, E. C., Issa, T., Esteban, P. G., & Delgado, S. C. (2021). A descriptive literature review of *phubbing* behaviors. *Heliyon*, 7(5).

- Irvangi, M. (2020). Aktivitas Penggunaan *Smartphone* Sebagai Fenomena *Phubbing* Di Kalangan Pengunjung Taman Unhas. *Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar: Makassar*.
- Hidayanto, D. K., Rosid, R., Ajjah, A. H. N., & Khoerunnisa, Y. (2021). Pengaruh Kecanduan Telpn Pintar (*Smartphone*) pada Remaja (Literature Review). *Jurnal Publisitas*, 8(1), 73-79.
- Hidayat, T. W. (2021). Analisis percakapan komunikasi dalam menentukan keberhasilan pesan. *Jurnal simbolika research and learning in communication study*, 7(2), 166-176.
- Hantono, D., & Pramitasari, D. (2018). Aspek perilaku manusia sebagai makhluk individu dan sosial pada ruang terbuka publik. *Nature: National Academic Journal of Architecture*, 5(2), 85-93.
- Koentjaraningrat. (2015). Pengantar Ilmu Antropologi. PT. Rineka Cipta.
- Maryam, E. W. (2019). Psikologi Sosial Penerapan Dalam Permasalahan Sosial. Umsida Press, 1-218.
- Masitoh, I., Supriadi, P., & Marliani, R. (2023). Dampak Kepribadian Introvert dalam Interaksi Sosial. *Jurnal Pelita Nusantara*, 1(2), 245-249.
- Rosdiana, Y., & Hastutiningtyas, W. R. (2020). Hubungan perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial pada generasi Z mahasiswa keperawatan Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang. *Jurnal Kesehatan Mesencephalon*, 6(1).
- Safriadi, Munsu, H., & Isra, A. B. (2020). Etnografi organisasi: Hubungan “klik” karyawan pada perusahaan swasta. *Etnosia: Jurnal Etnografi Indonesia*, 91-104.
- Soekanto, S., & Sulistyowati, B. (2017). Sosiologi Suatu Pengantar (Edisi Revisi). *Jakarta: Raja Grafindo Persada*.
- Xiao, A. (2018). Konsep interaksi sosial dalam komunikasi, teknologi, masyarakat. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 7(2), 94-99.