

## Fenomena Phubbing Remaja Kota Surabaya dan Jakarta

Nita Lutfiana Damayanti<sup>1</sup>, Heidy Arviani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur  
nitalutfianaa@gmail.com<sup>1</sup>, heidy\_arviani.ilkom@upnjatim.ac.id<sup>2</sup>

### ABSTRACT

*This study aims to find out about the facts, causes and impacts of the phubbing phenomenon on adolescents in the cities of Surabaya and Jakarta. This type of research used a qualitative research method with a phenomenological study. The data needed in this study is qualitative data as primary data in the form of images, words and not numbers in a discourse about the phenomenon of phubbing as a degradation of social relations as a result of social media. Based on the results of the study, it was found that 1) Teenagers in the cities of Surabaya and Jakarta have a fairly high intensity of using cellphones with a number of more than 5 hours per day which on average starts when they are students in elementary school; 2) The phenomenon of phubbing carried out by teenagers in the cities of Surabaya and Jakarta is caused by excessive anxiety that information on smartphones will be missed so that they check regularly. In addition, they are also sometimes not aware of their phubbing behavior because they focus on smartphones whether they are used to play games or play social media; 3) The bad impact they receive when doing phubbing activities is reducing the quality of face-to-face communication and also disrupting some of the effectiveness of the activities they are doing.*

**Keywords :** *phubbing phenomenon, adolescent, surabaya and jakarta cities.*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang fakta, penyebab dan dampak fenomena phubbing terhadap remaja yang ada di Kota Surabaya dan Jakarta. Jenis penelitian yang digunakan menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi fenomenologi. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini merupakan data kualitatif sebagai data primer berupa gambar, kata-kata dan bukan angka-angka dalam sebuah wacana mengenai fenomena phubbing sebagai suatu degradasi relasi sosial sebagai dampak dari media sosial. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwasannya remaja yang ada di Kota Surabaya dan Jakarta memiliki intensitas penggunaan handphone yang cukup tinggi dengan jumlah lebih dari 5 jam per hari yang rata-rata dimulai sejak menjadi siswa di sekolah dasar. Fenomena phubbing yang dilakukan oleh remaja di Kota Surabaya dan Jakarta disebabkan oleh rasa cemas yang berlebihan akan terlewatkan informasi yang ada di smartphone sehingga melakukan pengecekan secara berkala. Selain itu, mereka juga terkadang tidak sadar akan perilaku phubbing yang dilakukannya karena fokus pada smartphone baik itu digunakan untuk bermain game maupun bermain sosial media. Dampak buruk yang mereka terima ketika melakukan aktivitas phubbing ialah mengurangi kualitas komunikasi tatap muka dan juga mengganggu beberapa efektifitas kegiatan yang sedang mereka lakukan.

**Kata kunci :** *fenomena phubbing, remaja, kota surabaya dan jakarta.*

### PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial yang diciptakan dengan berbagai kebutuhan yang saling berhubungan dengan manusia lainnya. Artinya seseorang dalam menjalankan kehidupan sehari-hari tidak terlepas dari bentuk sosialisasi. Hal tersebut dikarenakan manusia yang tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan dari orang lain. Hubungan yang terjadi antara manusia dengan manusia yang lain akan memunculkan sebuah interaksi dengan berbagai tujuan didalamnya, baik interaksi dengan keluarga, teman, dan lain-lain (Soekanto, 2005). Interaksi yang dimaksud adalah sebuah aktivitas secara langsung dengan melakukan perbincangan dan tatap muka yang memunculkan sebuah kegiatan manusia untuk dapat saling mengenal satu sama lain, menyampaikan maksud, meminta tolong, melakukan jual beli, dan juga bentuk interaksi yang lainnya. Kegiatan interaksi

tersebut tentunya tidak akan terlepas dari sebuah proses komunikasi. Komunikasi merupakan sebuah hal yang tentu dimiliki setiap manusia dalam menjalankan hidupnya. (Aditia, 2021).

Komunikasi secara langsung atau tatap muka merupakan sebuah metode komunikasi yang memiliki keefektifan paling tinggi (Devito, 2011). Hal tersebut dikarenakan komunikasi secara langsung dapat terjadi tanpa menggunakan media penghubung, antara manusia satu dan lainnya dapat dengan bebas mengekspresikan pesan secara langsung. Dengan kata lain, komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan media menciptakan keterbatasan baik dalam mengekspresikan maupun menyampaikan maksud dan bisa menjadi penghambat dalam komunikasi (Machmud, 2018). Berkaitan dengan hal tersebut, saat ini telah terjadi perubahan yang begitu besar dari komunikasi secara langsung menjadi komunikasi dengan memanfaatkan media teknologi. Kemajuan teknologi yang terus menerus mengeluarkan inovasi membuat keadaan banyak mengalami perubahan, salah satunya adalah bentuk komunikasi yang dilaksanakan setiap orang dengan rekannya.

Saat ini ponsel pun banyak mengalami inovasi dan peningkatan kecanggihan dalam fungsi penggunaannya. Jika dahulu ponsel hanya dapat menyampaikan pesan dalam bentuk tulisan, saat ini ponsel sudah berinovasi dengan perubahan dapat menyampaikan pesan dalam bentuk gambar bahkan video dan tatap muka dengan lawan bicara. Perkembangan ponsel tersebut melahirkan istilah *smartphone* karena ponsel mengalami perkembangan yang signifikan hingga dianggap menjadi ponsel pintar. Dengan segala kelebihan dan juga bentuknya yang praktis, *smartphone* menyulap penggunaannya dengan membuat kehidupan menjadi jauh lebih mudah (Wulandari, 2020).

Berdasarkan data yang diperoleh dari Hootsuite ([datareportal.com](http://datareportal.com), 2021) pada tahun 2021 menunjukkan jika separuh penduduk seluruh dunia telah mengakses internet dan menggunakan sosial media. Selain itu, terdapat prediksi jika ditahun-tahun selanjutnya akan terus mengalami peningkatan jumlahnya. Hootsuite (*We are Social*) telah menyajikan data serta tren yang menjadi kebutuhan masyarakat dalam memahami internet secara berkala, serta bagaimana perilaku *e-commerce* di setiap tahunnya yang terdapat di seluruh dunia, termasuk juga Indonesia. Hootsuite mengeluarkan data tersebut dengan maksud untuk memberikan dukungan terhadap layanan yang disediakan oleh mereka yakni dalam bentuk layanan manajemen konten yang didalamnya memfasilitasi dan menyediakan layanan media daring yang dapat terhubung dengan banyak situs jejaring sosial, seperti halnya Youtube, Instagram, Facebook, Twitter, dan lain-lain.

Berdasarkan data ([datareportal.com](http://datareportal.com), 2021) diketahui jika rata-rata setiap hari pengguna internet mengakses dengan melalui perangkat apapun selama 8 jam 52 menit. Rata-rata setiap hari menonton tayangan di televisi dalam bentuk *broadcast*, *streaming* serta video tentang permintaan selama 2 jam 50 menit. Selanjutnya rata-rata setiap hari menggunakan sosial media dengan melalui perangkat apapun selama 3 jam 41 menit. Rata-rata setiap hari menghabiskan untuk dapat *streaming* aplikasi musik selama 1 jam 30 menit. Sedangkan rata-rata setiap hari waktu bermain game selama 1 jam 16 menit. Pada data di tersebut dapat di simpulkan bahwa sebagian besar masyarakat Indonesia sudah dikatakan melek akan digital.

Digital yang tidak bisa lepas dari internet ini memiliki berbagai efek positif dan negatif. Efek positifnya telah banyak dipaparkan sebelumnya. Namun efek negatif yang dihasilkan juga

tidak sedikit. Salah satunya yakni memunculkan perubahan sosial di masyarakat, seperti halnya perubahan pola masyarakat dalam berperilaku dengan orang lain karena telah asyik dan lebih fokus dengan smartphone masing-masing. Berbagai notifikasi yang ditampilkan di smartphone dalam waktu yang singkat dapat mengalihkan fokus seseorang yang sebelumnya sedang melakukan interaksi secara langsung dengan orang lain.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Untuk mengetahui penyebab yang melatarbelakangi seseorang bisa berperilaku phubbing pada aktivitasnya; 2) Mengetahui pengaruh aktivitas phubbing terhadap hubungan sosial pelakunya; 3) Mengetahui perbedaan fenomena phubbing di kota Surabaya dan Jakarta.

Dengan teralihkannya fokus seorang individu dari yang sedang berkomunikasi maupun berinteraksi dengan individu lain menjadi fokus kepada smartphonenya dan tanpa seizin lawan bicaranya, hal tersebut akan memunculkan efek negatif pada pola masyarakat dalam berperilaku dengan orang lain. Ketika berkomunikasi tatap muka dan terdapat adanya smartphone di antara mereka akan dapat menurunkan penghargaan emosional yang diterima oleh seseorang dan dapat mengurangi kepuasan interaksi tatap muka yang sedang terjadi (B., 2020). Efek negatif adanya smartphone ini menjadi fenomena baru di era digital ini. Fenomena ini disebut dengan istilah phubbing.

Kata phubbing sendiri telah diciptakan oleh Mescall & Mills (2012) yang melakukan kerjasama dengan Susan Butler yakni seorang penerbit dan juga editor kamus Macquarie, tim dalam ahli Bahasa ini telah memaparkan jika fenomena phubbing merupakan tindakan mengacuhkan orang lain dan lebih memperhatikan ponsel sebagai gantinya atau sebuah kata singkatan dari phone dan snubbing. Griffiths mengemukakan apabila seseorang mengalami kecanduan maka orang tersebut akan lupa waktu, hingga ia tidak menghiraukan keadaan sekitar dan tidak menghargai orang di sekitarnya (Pratiwi, 2020). Jika phubbing dilakukan terus-menerus atau berkelanjutan dapat menyebabkan dampak negatif hubungan sosial seorang individu dalam berinteraksi. Beberapa contoh yang dapat mengindikasikan seseorang melakukan phubbing, yakni mengabaikan atau tidak peduli dengan lawan bicara, adanya tindakan tidak menghargai lawan bicara, dan meremehkan topik pembicaraan yang.

Phubbing sendiri menjelaskan apabila suatu tindakan seseorang dengan mengacuhkan orang lain serta lebih konsentrasi terhadap telepon, bukan memilih untuk melakukan perbincangan dengan orang tersebut (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018). Fenomena Phubbing telah menjadi isu yang semakin lama semakin mendesak, hal tersebut pada akhirnya turut mendapatkan perhatian global dan menyebabkan diskusi yang semakin meluas, bahkan terdapat di hampir seluruh setting sosial, seseorang didapatkan menjadi "phubber" yakni yang biasa melakukan phubbing (HATI, 2020).

Phubbing yang hanya dilakukan sesekali saja tidak akan memberikan efek yang besar sehingga masih dapat ditolerir dalam hubungan sosial, namun apabila kebiasaan tersebut dilakukan secara berkesinambungan maka akan menimbulkan resiko kualitas hubungan sosial yang menurun. Dalam jangka panjangnya akan memunculkan efek yang dapat menormalisasi hal tersebut, sehingga komunikasi secara langsung sudah tidak diperlukan. Serta hal terburuk jika kebiasaan ini terus berlanjut akan menyebabkan seseorang dapat ditinggalkan dan diabaikan, serta tidak akan diikutsertakan lagi dalam berbagai interaksi sosial (Thaeras, 2017). Beberapa contoh yang dapat mengindikasikan seseorang melakukan phubbing, yakni mengabaikan atau tidak peduli dengan lawan bicara, adanya tindakan tidak menghargai lawan bicara, dan meremehkan topik

pembicaraan yang jika dilakukan terus-menerus atau berkelanjutan akan dapat menyebabkan dampak negatif terhadap lawan bicara, seperti menimbulkan perasaan tersinggung atau sakit hati dari lawan bicara akibat diabaikan, hilangnya perasaan simpati dan empati dari lawan bicara, dan ketidakpuasan dari lawan bicara karena percakapan yang hambar, serta dampak jangka panjangnya seorang individu berpotensi diasingkan dan dijauhi dalam berbagai interaksi sosial.

Z.Yao & Zhong (2014) dalam penelitiannya menyatakan bahwa kontak sosial online yang dilakukan dengan teman maupun keluarga bukan merupakan alternatif yang efektif dalam mengurangi perasaan kesepian dibandingkan dengan komunikasi sosial yang dilakukan secara offline. Hal ini disebabkan karena kontak sosial yang dilakukan secara online tidak dapat memenuhi semua kebutuhan sosial individu seperti yang didapatkan ketika berkomunikasi secara tatap muka. Ketika individu melakukan komunikasi sosial offline (tatap muka) maka individu lebih bisa berbagi perasaan sehingga merasa ada kesamaan pemahaman atau pendapat tentang pesan yang tengah disampaikan dengan lawan bicaranya (Ratnasari, 2020).

Phubbing merupakan suatu pertanda yang levelnya belum sampai pada kecanduan yang tinggi. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Young (1996) dengan memanfaatkan kriteria diagnosis judi patologis (pathological gambling) dari DSM IV (Diagnostics and Statistical Manual of Mental Disorder) yang dapat digunakan untuk mengklasifikasikan antara pengguna yang telah mengalami ketergantungan dan tidak. Dengan menggunakan model judi patologis, memunculkan hasil bahwasanya kecanduan seseorang terhadap internet dapat didefinisikan sebagai gangguan kontrol impuls yang tidak melibatkan sebuah zat memabukkan. Selanjutnya Young memaparkan jika seseorang mengalami kecanduan, maka terdapat kemungkinan jika ia juga mengalami gangguan lainnya, salah satunya pada aspek akademis, relasi antara keluarga, teman, serta berbagai hubungan pada pekerjaannya (Hanika, 2015).

Perilaku phubbing ini dimana seseorang lebih suka berhadapan dengan smartphonanya dibandingkan dengan pilihan harus melakukan sebuah interaksi dengan seseorang yang seharusnya menjadi lawan bicara ataupun pilihan untuk dapat membangun hubungan dengan orang-orang yang berada pada lingkungannya. Hal tersebut sangat bertentangan dengan indikator komunikasi yang efektif, yakni sebuah komunikasi dikatakan efektif apabila terdapat kesamaan pemahaman yang didapat antara penerima pesan dengan pengirim pesan (Devito & Maulana, 2011).

Kualitas komunikasi seseorang juga dipengaruhi oleh perilaku phubbing yang menghasilkan proses komunikasi yang terjadi menjadi tidak balance. Perilaku tersebut juga merubah kualitas komunikasi interpersonal yang terjadi, sehingga proses penyampaian pesan dan pesan yang diterima menjadi tidak efektif. Meskipun salah satu motif atau tujuan seseorang melakukan phubbing adalah untuk memenuhi kebutuhan hiburan, akan tetapi perilaku seseorang yang terlalu sibuk dengan gadget nya hingga tidak mengindahkan orang lain yang ada disekitar menjadi hal yang tidak bisa untuk dibenarkan (Ratnasari, 2020).

Komunikasi efektif dapat terjadi jika pemberi pesan dan penerima pesan dapat saling bertukar ide, pikiran, dan perasaan sehingga terjalin hubungan baik di antara keduanya. Selain itu, komunikasi juga dapat dikatakan efektif apabila terjadi kesamaan pemahaman antara pemberi pesan dan penerima pesan. Namun, jika penerima pesan mengalihkan fokusnya ke smartphone dan tidak merespon atau mengabaikan saat sedang berkomunikasi dengan lawan bicaranya, hal tersebut berpotensi menyakiti hati lawan bicaranya dan tidak adanya kesamaan

pemahaman dalam berkomunikasi, sehingga komunikasi menjadi tidak efektif dan termasuk dalam kategori tindakan phubbing. Saat seorang individu melakukan tindakan phubbing, informasi yang disampaikan oleh lawan bicara tidak akan bisa ditangkap dengan maksimal, selain itu juga dapat menyebabkan hubungan emosional tidak akan terjalin harmonis.

Pengguna gadget atau smartphone di era modern saat ini telah meningkat dari berbagai kalangan usia. Sehubungan dengan hal tersebut, tidak dapat dipungkiri bahwa perilaku phubbing juga semakin lama semakin parah, khususnya pada remaja. Remaja merupakan sebuah fase dimana sedang dilakukannya pencarian identitas diri yang membutuhkan peran dari keluarga serta lingkungan, pada fase ini pula remaja dihadapi dengan kebingungan karena tidak dapat menentukan aktivitas apa yang bermanfaat untuk dirinya, dan juga memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap hal yang belum diketahui (Aprilia, Sriati, & Hendrawati, 2020).

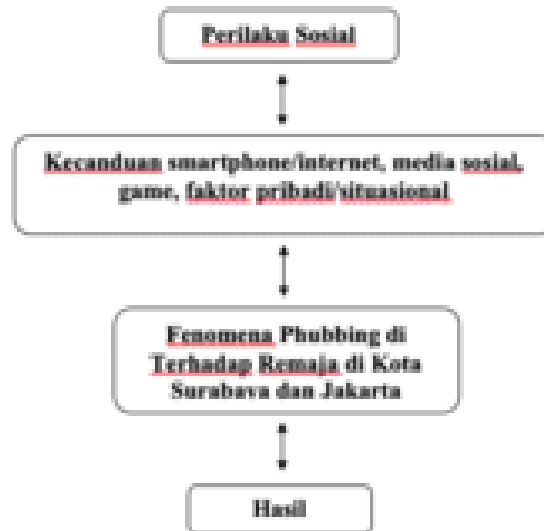
Kehadiran smartphone dapat dimanfaatkan remaja untuk mencari informasi sebanyak-banyaknya. Dilandaskan rasa ingin tahu, remaja lebih sering menggunakan smartphone dalam beraktivitas di kehidupannya sehari-hari. Namun pada saat ini, remaja tidak hanya menggunakan smartphone untuk menghindari ketidaknyamanan di keramaian saja, namun remaja juga menggunakan smartphone setiap saat dan kepada siapapun, bahkan saat sedang mengikuti pelajaran di dalam kelas (Budiono, 2020). Pada saat guru sedang menerangkan di dalam kelas, remaja sering kali mencuri waktu untuk mengecek ponsel di sakunya. Hal tersebut menandakan seorang phubber mengalami ketidakmampuan untuk mengendalikan diri menggunakan ponsel mereka dengan tepat sesuai kebutuhan.

Berdasarkan dari fenomena phubbing tersebut, peneliti tertarik untuk dapat mendalami terkait bagaimana fenomena phubbing remaja di kota Surabaya dan Jakarta. Terdapat tiga alasan yang membuat peneliti memilih remaja kota Surabaya dan Jakarta sebagai objek penelitian : Pertama, Surabaya dan Jakarta termasuk kota metropolitan terbesar kedua dan pertama. Kedua, Surabaya dan Jakarta dipilih karena kota tersebut merupakan kota dengan jumlah penduduk terbanyak dan memiliki jumlah remaja yang diperkirakan mencapai 815.000 di Jakarta dan 711.000 orang di Surabaya, hal tersebut dibuktikan dengan hasil survey yang dilakukan oleh badan pusat statistik nasional di tahun 2020 yang tertera pada tabel berikut ini (bps.go.id).

Urutan	Kota	Jumlah Penduduk
1	Jakarta	1.007.199
2	Surabaya	2.874.314
3	Bekasi	2.943.676
4	Bandung	2.444.160
5	Medan	2.405.252

Gambar 1. Jumlah penduduk terbanyak di Indonesia

Ketiga, remaja di Kota Surabaya dan Jakarta memiliki screen time atau waktu pemakaian gadget dan penggunaan internet yang sangat tinggi. Hal tersebut dibuktikan dengan penelitian yang disampaikan oleh (Nugraheni & Anastasia, 2017) yang menjelaskan bahwasannya remaja surabaya rata-rata mengakses internet dengan menggunakan smartphone lebih dari lima jam per harinya. Durasi lamanya mengakses internet >4jam/hari lebih banyak yang memiliki perilaku phubbing tinggi. Hal ini dikarenakan internet lebih banyak digunakan untuk mengakses media sosial.



Gambar 2. Karangka Berpikir

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai metode penelitian kualitatif. Menurut Basrowi & Suwandi, (2008:2), melalui penelitian kualitatif peneliti dapat mengenali subjek, merasakan apa yang dialami subjek dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini dilakukan secara intensi dengan para peneliti yang mengamati langsung di lapangan guna melakukan pengumpulan data beserta fakta yang ada, yang akan diproses oleh peneliti sebagai sumber informasi untuk memberi gambaran mengenai sebuah permasalahan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian fenomenologi dengan memfokuskan pada Fenomena Phubbing Remaja Kota Surabaya dan Jakarta, yang merupakan analisis dalam menggambarkan keadaan menggunakan kalimat atau kata, lalu dipisah berdasarkan kategori dan kesimpulan. Peneliti menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi.

Berkaitan dengan hal ini, fenomenologi merupakan sebuah pendekatan filsafat yang bertujuan pada analisis terhadap gejala yang sedang berada dalam kesadaran manusia (Bagus, 2002:234). Fenomenologi adalah studi mengenai pengetahuan akan suatu kesadaran, atau tentang cara mempelajari dan sebuah objek atau peristiwa dengan mengalaminya secara sadar (Littlejohn, 2003:184). (Habiansyah, 2005). Pendekatan fenomenologi menurut Schutz digunakan untuk mengkaji cara-cara anggota masyarakat menyusun dan membentuk ulang alam kehidupan sehari-hari (Dr. Farid Hamid, 2018).

Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi karena didukung oleh fakta bahwa: (1) data penelitian ini adalah data laten, artinya fakta dan data yang nampak di permukaan, termasuk perubahan perilaku sosial remaja sehari-hari (perilaku dalam berinteraksi dengan teman sebaya atau masyarakat lain) sebagai faktor yang diteliti hanyalah suatu fenomena dari apa yang tersembunyi pada "diri" remaja di mana masih diperlukan pemahaman dan pemaknaan yang dimiliki oleh remaja tersebut. (2) ditinjau dari kedalamannya, penelitian ini

mengungkap pengalaman remaja, dan (3) fokus penelitian melihat bagaimana fenomena phubbing merubah perilaku perubahan sosial terhadap remaja di kota Surabaya dan Jakarta

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Fenomena Phubbing di Kalangan Remaja di Surabaya dan Jakarta.**

Fenomena phubbing merupakan tindakan memakai smartphone atau gadget secara berlebihan sehingga mengacuhkan orang lain yang sedang bersamanya atau lawan bicara didepannya (Aditia, 2021). Melalui observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan secara acak baik di Surabaya maupun Jakarta, peneliti menemukan fakta bahwasannya semua informan mulai membiasakan menggunakan handphone sejak masih usia belia, mayoritas informan yang peneliti wawancarai mengungkapkan bahwasannya 6 dari 10 informan remaja menggunakan smartphone sejak Sekolah Dasar (SD), sedangkan 4 dari 10 lainnya mengaku mulai terbiasa dengan penggunaan smartphone sejak mereka Sekolah Menengah Pertama (SMP). Selain penggunaan smartphone yang dimulai sejak dini, 8 dari 10 informan berpendapat bahwasannya handphone merupakan sesuatu hal yang sangat penting di hidup mereka dan juga berpendapat bahwa smartphone memiliki peran yang sangat penting dalam hidup dan mampu menjadi jawaban atas semua permasalahan hidup.

Dimulainya penggunaan smartphone sejak dini dan persepsi mengenai pentingnya smartphone di hidup para informan membuat mereka menghabiskan waktu yang cukup tinggi dalam menggunakan handphone. Hal tersebut dibuktikan dengan fakta bahwa dari 10 remaja yang menjadi informan acak, 7 dari 10 informan remaja tersebut menghabiskan waktu yang cukup lama, yakni 5 sampai 8 jam sehari untuk menggunakan smarthphone. 3 informan diantaranya juga bisa menghabiskan waktu 8-12 jam dalam sehari untuk menggunakan smartphone.

Pernyataan - pernyataan terkait durasi pemakaian handphone remaja-remaja yang menjadi informan tersebut juga disertai dengan dengan bukti screenshot yang peneliti minta terkait record pemakaian penggunaan smartphone.

Ternyata 10 informan remaja mengetahui istilah phubbing dan menyadari jika terkadang mereka melakukan tindakan tersebut. Kebanyakan dari mereka terbiasa menggunakan handphone dikarenakan terpengaruh oleh lingkungan, hal tersebut dikarenakan kebanyakan dari teman-teman mereka pun juga melakukan pemakaian smartphone dengan waktu yang lama juga.

### **Penyebab adanya fenomena Phubbing dalam kehidupan sehari-hari.**

Fenomena phubbing dilatarbelakangi oleh beberapa hal, salah satunya ialah kayanya fitur yang dimiliki oleh smartphone sehingga pengguna menggunakan smartphone secara berlebihan baik itu untuk bermain game, berkomunikasi atau sekedar mencari hiburan (Wulandari, 2020). Selain itu pada 3 informan menggunakan smartphone berlebihan dikarenakan mereka terpaksa oleh keadaan, terlebih ketika pandemi covid-19 dimana diberlakukannya kebijakan pembatasan jarak sehingga mereka banyak menggunakan handphone mereka sebagai sarana untuk berkomunikasi dengan orang lain. Penggunaan handphone berlebihan yang mereka lakukan bukan hanya karena keinginan tapi kewajiban, karena mereka harus menjalani sekolah secara daring yang biasanya menggunakan handphone sebagai perangkat mereka untuk terhubung dengan kelas online, dapat diidentifikasi bahwa beberapa informan yang menggunakan

*smartphone* sebagai sarana bersekolah secara daring tidak dapat dikategorikan sebagai pelaku *phubbing*.

Hal ini dikarenakan tidak terindikasi dalam definisi *phubbing*, yakni mengacuhkan lawan bicara dikarenakan terlalu fokus dengan *smartphone*. Selain itu, beberapa dari informan menyampaikan bahwa mereka sering melakukan aktifitas *phubbing* dimana mereka sedang berbicara dengan orang lain atau pun sedang berkumpul dengan banyak orang tapi malah fokus untuk bermain *smartphone* dikarenakan kebiasaan ataupun tidak sadar. Terkadang alasan informan lebih fokus untuk melihat handphone dari pada mengajak bicara lawan bicaranya ialah alasan kebosanan. Pada 2 dari 10 informan menyampaikan bahwa kegiatan membuka handphone bertujuan untuk menghilangkan kebosanan. Alasan lain juga disampaikan oleh 2 dari 10 informan yang menyampaikan bahwasannya mereka melakukan pengecekan secara rutin handphone mereka meskipun sedang dalam pembicaraan dengan orang lain dikarenakan ingin mengecek pesan masuk karena khawatir ada pesan penting yang perlu segera di tanggapi.

## **Dampak fenomena Phubbing dalam kehidupan sehari-hari**

Fenomena *phubbing* tentunya memiliki beberapa dampak negatif pada kehidupan sehari-hari. Terdapat beberapa dampak negatif dari fenomena yang mereka alami, salah satu dampak negatif tersebut ialah terkadang terdapat penyesalan dikarenakan mereka merasa banyak membuang waktu dengan bermain handphone (Coralia, 2017), hal itu juga disampaikan 3 dari 10 informan remaja. Selain penyesalan, komunikasi tatap muka mereka juga terkadang terganggu dikarenakan perilaku *phubbing* baik yang mereka lakukan atau lawan bicara mereka lakukan (Chotpitayasunondh, 2018). Selain terganggu, lawan bicara juga terkadang merasa bosan dikarenakan diabaikan oleh pelaku *phubbing* yang hanya fokus pada *smartphone* yang dia operasikan (Hati, 2020). Perilaku *phubbing* sendiri akhirnya mengundang lawan bicara untuk melakukan hal yang sama dikarenakan merasa tidak ditanggapi dengan baik oleh lawan bicaranya seperti yang disampaikan oleh 3 dari 10 informan remaja, sehingga ia memilih untuk sama-sama bermain *smartphone* (Budiono, 2020). Pelaku *phubbing* cenderung merasakan kekecewaan dengan sikap mitranya yang lebih diprioritaskan pada *smartphone* miliknya. Kekecewaan yang dirasakan oleh pelaku *phubbing* cenderung membuat mereka enggan dan malas untuk membangun komunikasi dengan temanya.

## **Fenomena Phubbing di Kalangan Remaja di Surabaya dan Jakarta.**

Dalam pengindentifikasian kebiasaan penggunaan *smartphone*, ditemukan bahwa terdapat beberapa informan yang sudah melakukan komunikasi menggunakan *smartphone* sejak mereka masih usia 10 tahun baik itu Sekolah Dasar (SD) maupun Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang berarti masih remaja. Penggunaan media saat ini tidak hanya untuk berkomunikasi, melainkan penggunaan media mulai dibutuhkan dari berbagai kalangan usia dengan berbagai fungsi di dalamnya. Data yang ditemukan selaras dengan pendapat "*The medium is the message*" (McLuhan, 1994) yang mengartikan sebuah prediksi ilmiah mengenai bagaimana penggunaan media di masa depan. Fungsi dari penggunaan media dalam menyampaikan pesan, sering kali menjadi hal yang berkebalikan. Saat ini penggunaan media lebih penting dibandingkan pesan yang akan disampaikan melalui media tersebut.



Selain penggunaan *smartphone* yang dimulai sejak dini, melalui data penelitian dapat diidentifikasi bahwa para informan menjadikan *smartphone* sesuatu hal yang sangat penting di kehidupan mereka dan mampu menjadi jawaban atas permasalahan hidup. Para informan menyampaikan jika mereka percaya bahwa *smartphone* memiliki pengaruh yang cukup penting di hidup mereka sehingga tidak boleh ditinggalkan dan harus dicek setiap saat. Sehingga, *smartphone* yang fungsi utamanya untuk berkomunikasi, saat ini malah mempengaruhi kontrol diri dari seseorang karena penggunaannya. Orang-orang yang kesulitan mengendalikan keinginan mereka, juga tidak bisa mengendalikan keinginan mereka dalam menggunakan *smartphone*. Hal ini selaras dengan penggunaan *smartphone* juga berkaitan erat dengan *self-control* atau kontrol diri (JooKim & Kee Namkoong, 2008).

Penggunaan *smartphone* sejak dini dan persepsi dari informan mengenai pentingnya *smartphone* di hidup mereka, membuat para informan menghabiskan waktu yang cukup tinggi dalam penggunaan *smartphone*. Beberapa dari informan menghabiskan waktu 5 - 6 jam dalam sehari untuk bermain *smartphone*. Bahkan, terdapat beberapa juga yang menghabiskan waktunya lebih dari 10 jam untuk bermain *smartphone* dalam sehari. Hal tersebut juga selaras dengan penelitian yang disampaikan oleh (Nugraheni & Anastasia, 2017) yang menjelaskan bahwasannya remaja surabaya rata-rata mengakses internet dengan menggunakan *smartphone* lebih dari lima jam per harinya.

Berdasarkan analisis hasil penelitian, penggunaan *smartphone* yang berlebihan dilatarbelakangi oleh beberapa hal. Beberapa informan berpendapat bahwa mereka memiliki keinginan yang kuat untuk memeriksa *smartphone* secara terus-menerus dikarenakan khawatir jika ada pemberitahuan yang penting, beberapa informan menggunakan *smartphone* yang berlebihan karena bermain *game*. Sehingga berdasarkan hasil penelitian beberapa informan menyadari bahwa karena intensitas penggunaan *smartphone* yang tinggi menyebabkan mereka melakukan *phubbing*. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat bahwa *smartphone* yang mengusung fitur-fitur komputer dan akses internet menjadikan *phubbing* memiliki struktur multi-dimensi, yakni kecanduan *smartphone*, kecanduan internet, kecanduan media sosial, dan kecanduan *game* (Karadağ, et al., 2015). Namun, terdapat juga beberapa informan yang menggunakan *smartphone* karena sedang tidak memiliki kesibukan atau beberapa informan intensitas penggunaan *smartphone*-nya tinggi dikarenakan terpaksa oleh keadaan (misalnya, bersekolah secara daring dan berkomunikasi jarak jauh oleh orang lain karena adanya Covid-19). Sehingga, hal ini tidak dapat dikategorikan sebagai pelaku *phubbing* karena hal ini tidak terindikasi dalam definisi *phubbing*, yakni perilaku seseorang yang mengacuhkan lawan bicara dikarenakan terlalu fokus dengan *smartphone* (Karadağ, et al., 2015).

## **Penyebab adanya fenomena Phubbing dalam kehidupan sehari-hari.**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan ditemukan bahwa penyebab *phubbing* berkaitan erat dengan kecanduan *smartphone*. Banyak dari informan yang merasa mereka melakukan aktivitas *phubbing* dikarenakan tidak sadar atau karena terbiasa melakukannya. Fenomena *phubbing* berkorelasi dekat dengan adiksi internet dan mungkin juga memiliki dampak yang sama, seperti menarik diri, intoleransi, perilaku kompulsif, dan gangguan fungsi sosial. (Lin, et al., 2013). Selain itu, hal ini juga selaras dengan pendapat bahwa remaja saat ini tidak hanya menggunakan *smartphone* untuk menghindari ketidaknyamanan di keramaian saja, namun dikarenakan kebanyakan remaja-remaja lainnya juga melakukan kebiasaan menggunakan *smartphone* di tempat umum (Budiono, 2020).

Hasil penelitian menunjukkan bawah remaja di Kota Surabaya dan Jakarta terbagi menjadi dua kategori, yakni informan yang dengan sengaja melakukan *phubbing* dan informan

yang memang gemar menggunakan *smartphone*. Beberapa informan menggunakan *smartphone* hanya dikarenakan tujuan hiburan dan menghilangkan kebosanan seperti bermain game dan membuka sosial media untuk menghibur dirinya sendiri. Hal ini selaras dengan pendapat bahwa salah satu tujuan seseorang melakukan *phubbing* adalah untuk memenuhi kebutuhan hiburan (Ratnasari, 2020). Tetapi tidak dapat dipungkiri bahwa informan juga dapat melakukan *phubbing* dikarenakan tidak sadar atau ikut terbawa bermain *smartphone* karena lawan bicara juga melakukan *phubbing* serupa dengan penelitian yang menyatakan bahwa para informan menggunakan *smartphone* dikarenakan mengikuti tren lingkungan (Budiono, 2020).

## Dampak fenomena Phubbing dalam kehidupan sehari-hari.

Kehadiran *smartphone* banyak membawa dampak perubahan, baik secara pola pikir, sikap, tindakan atau perilaku, terutama pada saat berkomunikasi. Perubahan-perubahan yang terjadi akibat dari *smartphone* tidak menutup kemungkinan dapat mempengaruhi hubungan sosial. Salah satu dampak dari *smartphone* pada saat berkomunikasi adalah menyibukan diri dengan *smartphone* miliknya. Perilaku tersebut disebut dengan aktivitas *phubbing* dan orangnya disebut *phubber*.

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa *phubbing* memberikan dampak negatif dalam kehidupan sehari-hari terlebih dalam aspek sosial. Pengaruh dari transformasi yang terjadi di masyarakat bisa memberi pengaruh yang cepat baik untuk lokasi lain maupun aspek lain. Salah satu hal yang banyak berubah di era modern ini ialah pola interaksi sosial di masyarakat dikarenakan kehadiran teknologi (Soekanto, 2005). Selaras dengan pernyataan tersebut, hasil penelitian pada penelitian ini juga menunjukkan adanya beberapa dampak negatif pada kehidupan sehari-hari seperti tertundanya sesuatu kegiatan, mengabaikan orang lain karena sibuk bermain *smartphone* yang akhirnya tertinggal obrolan, dan berkomunikasi menjadi tidak maksimal atau hanya satu arah.

Selain dampak negatif yang dirasakan oleh para informan sebagai pelaku *phubbing*, beberapa informan juga mengaku bahwa mereka beberapa kali menjadi korban *phubbing*. Beberapa dampak negatif yang dirasakan oleh beberapa informan yang menjadi korban *phubbing* yakni, dihiraukan oleh lawan bicara yang melakukan *phubbing*, komunikasi tatap muka menjadi terganggu, merasa bosan karena diabaikan oleh lawan bicaranya yang melakukan *phubbing*, dan terhambatnya beberapa kegiatan langsung yang dimiliki oleh informan. Berdasarkan hal tersebut, beberapa informan terpacu untuk melakukan hal yang sama dikarenakan merasa tidak ditanggapi dengan baik oleh lawan bicaranya, sehingga memilih untuk sama-sama bermain *smartphone*.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah disampaikan sebelumnya, peneliti menyimpulkan beberapa hal, yaitu melalui observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan secara acak baik di Surabaya maupun Jakarta, peneliti menemukan fakta bahwasannya para informan terbagi menjadi dua kategori. Kategori yang pertama adalah para informan yang secara disengaja maupun tidak sedang melakukan *phubbing*, sedangkan kategori yang kedua adalah para informan yang tidak melakukan *phubbing* namun hanya gemar bermain *smartphone* atau dengan terpaksa harus menggunakan *smartphone*.

Selain itu, untuk mengidentifikasi adanya *phubbing* yang dilakukan oleh remaja yang ada di Kota Surabaya dan Jakarta, peneliti menemukan bahwa remaja di Kota Surabaya dan Jakarta memiliki intensitas penggunaan *smartphone* yang cukup tinggi dengan jumlah lebih dari 5 jam per hari bahkan terdapat salah satu informan yang menghabiskan waktu sampai 9 jam per hari hanya untuk memainkan *smartphone* nya. Hal tersebut menunjukkan bahwasanya terdapat trend indikasi fenomena *phubbing* di kalangan remaja yang ada di Kota Surabaya dan Jakarta. Selain intensitas waktu yang cukup tinggi, ternyata ditemukan bahwasannya rata rata dari mereka mulai membiasakan menggunakan *smartphone* sejak usia 10 tahun atau sejak menginjak sekolah dasar. Hal tersebut berbanding terbalik dengan kebiasaan ideal untuk anak-anak di usia tersebut, yang mana seharusnya mereka membutuhkan waktu lebih banyak untuk bermain dan berkegiatan yang melibatkan aktivitas fisik sehingga mampu menumbuhkan kemampuan motorik anak.

Fenomena *phubbing* yang dilakukan oleh remaja di Kota Surabaya dan

Jakarta di sebabkan oleh rasa cemas yang berlebihan akan terlewatkan informasi yang ada di *smartphone* sehingga melakukan pengecekan secara berkala. Selain itu, mereka juga terkadang tidak sadar akan perilaku *phubbing* yang dilakukannya karena fokus pada *smartphone* baik itu digunakan untuk bermain game maupun bermain sosial media. Dampak dari kecemasan dan fokus pada *smartphone* tersebut menjadikan mereka mengabaikan lawan bicara yang ada didepan mereka baik dilakukan secara sengaja maupun tidak sengaja.

## Saran

Berdasarkan dari pengkajian hasil penelitian di lapangan maka penulis bermaksud memberikan saran yang mudah-mudahan dapat bermanfaat bagi pemangku kebijakan, orang tua maupun bagi peneliti yang selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Orang tua, diharapkan mampu memberikan pengawalan dan pendampingan terhadap anak-anak mereka sehingga mampu meminimalisir penggunaan gadget berlebihan yang menjadi cikal bakal adanya fenomena *phubbing*.

2. Bagi peneliti selanjutnya Adapun beberapa saran yang perlu diperhatikan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik meneliti tentang fenomena *phubbing* yang ada di kota Surabaya dan Jakarta adalah:

a. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi yang terkait fenomena *phubbing* agar hasil penelitiannya dapat lebih baik dan lebih lengkap lagi.

b. Peneliti selanjutnya diharapkan lebih mempersiapkan diri dalam proses pengambilan dan pengumpulan dan segala sesuatunya sehingga penelitian dapat dilaksanakan dengan lebih baik. Peneliti selanjutnya diharapkan ditunjang pula dengan wawancara dengan sumber yang kompeten dalam kajian fenomena *phubbing* di kehidupan sehari – hari.

## DAFTAR PUSTAKA

### Pustaka yang berupa jurnal ilmiah:

- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018). The Effects Of “Phubbing” On Social Interaction. *Journal Of Applied Social Psychology*, 304-316.
- Jookim, E., & Kee Namkoong, T. S. (2008). The Relationship Between Online

- Game Addiction And Aggression, Self-Control And Narcissistic Personality Traits. *European Psychiatry*, 212-218.
- Lin, I.-H., Yu-Ping Chang, Chih-Hung Ko, Tai- Ling Liu, Peng-Wei Wang, Huang-Chi Lin, . . . Yi-Chun Yeh. (2013). The Association Between Suicidality And Internet Addiction And Activities In Taiwanese Adolescents. *Comprehensive Psychiatry*.
- Mcluhan, M. (1994). *Understanding Media: The Extensions Of Man*. Amazon.Com.
- Moustakas, C. (1994). *Phenomenological Research Methods*. California: SageM Publications.
- Mumtaz, E. F. (2019). Orang-Orang Yang Kesulitan Mengendalikan Keinginan Mereka, Juga Tidak Bisa Mengendalikan Keinginan Mereka Dalam Menggunakan Smartphone (Billieux Et Al, 2008). *Repository.Uinjkt.Ac.Id*, 8.
- Pratiwi, Z. S. (2020). Phubbing Sebagai Sebuah Fenomena Budaya Pop Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Andalas . *Jurnal Kesejahteraan Dan Pelayanan Sosial*.
- Wulandari, R., & Netrawati. (2020). Analisis Tingkat Kecanduan Media Sosial Pada Remaja. *Jrti (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 2.
- Z.Yao, M., & Zhong, Z.-J. (2014). Loneliness, Social Contacts And Internet Addiction: A Cross-Lagged Panel Study. *Science Direct*, 164-170

#### **Pustaka berbentuk buku:**

- B., A. N. (2020). *Phubbing & Komunikasi Sosial*. Jember: Uij Kyai Mojo.
- Budiono, A. N. (2020). *Phubbing & Komunikasi Sosial*. Jember: Uij Kyai Mojo.
- Devito, J. A., & Maulana, A. (2011). *Komunikasi Antar Manusia*. Jakarta: Karisma Publishing Group.
- Dr. Farida Nugrahani, M. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Surakarta: Lppm.Univetbantara.Ac.Id.
- Kahija, Y. L. (2017). *Jalan Memahami Pengalaman Hidup*. Daerah Istimewa Yogyakarta: Pt Kanisius.
- Kartono, K. (1995). *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: Mandar Maju.
- Soekanto, S. (2005). *Pokok-Pokok Sosiologi Hukum*. Jakarta: Pt. Grafindo Persada.

#### **Pustaka dari media online:**

- Aditia, R. (2021). Fenomena Phubbing: Suatu Degradasi Relasi Sosial Sebagai Dampak Media Sosial. *Keluwih: Jurnalsosial Dan Humaniora*, 8.
- Aprilia, R., Sriati, A., & Hendrawati, S. (2020). Tingkat Kecanduan Media Sosial Pada Remaja. *Journal Of Nursing Care*. Bps.go.id
- Coralia, F., Qodariah, S., & Yanuvianti, M. (2017). Studi Mengenai Kepribadian Dan Self-Esteem Pada Pecandu Media Sosial. *Schema*.
- Habiansyah, O. (2005). *Pendekatan Fenomenologi: Pengantar Praktik Penelitian Dalam Ilmu Sosial Dan Komunikasi*. *Media.Neliti.Com*, 5.
- Hanika, I. M. (2015). Fenomena Phubbing Di Era Milenia (Ketergantungan Seseorang Pada Smartphone Terhadap Lingkungannya). *Ejournal.Undip.Ac.Id*, 3.
- Hati, S. K. (2020). Hubungan Perilaku Phubbing Dengan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa/I. [Http://Eprints.Ums.Ac.Id/](http://Eprints.Ums.Ac.Id/), 4-5.
- Kemp, S. (2021, January 27). *Datareportal.Com*. Retrieved From *Datareportal - Global Digital Insights: [https://Datareportal.Com/Reports/Digital - 2021-Global-Overview-Report](https://Datareportal.Com/Reports/Digital-2021-Global-Overview-Report)*

# *Dawatuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*

Vol 3 No 4 (2024) 1351-1350 E-ISSN 2798-6683 P-ISSN 2798-690X

DOI: 10.47467/dawatuna.v3i4.3142

Machmud, K. (2018, March). Research.Gate. Retrieved From Journal Of Arts And Humanities:  
Www.Statista.Com/Statistics/266729/Sm artphone- Users-In-Indonesia

Nugraheni, Y., & A. Y. (2017). Social Media Habit Remaja Surabaya.  
Media.Neliti.

Ratnasari, E. (2020). Perilaku Phubbing Pada Generasi Muda (Hubungan Antara  
Kecanduan Ponsel Dan Media Sosial Terhadap Perilaku Phubbing).  
Researchgate.

Rorimpandey, P. A. (2016). Perilaku Komunikasi Mahasiswa Pengguna Sosial Media Path (Studi  
Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fisip Universitas Sam Ratulangi. Media.Neliti.Com, 2.

Thaeras, F. (2017). 'Phubbing' Fenomena Sosial Yang Merusak Hubungan. Jakarta: Cnn Indonesia.