



Dampak Phubbing Bagi Para Remaja Khususnya Pelajar

The Impact of Phubbing on Teenagers, Especially Students

Maria Goreti Murni*, Ahmadin

Jurusan Pendidikan Antropologi, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

**Penulis Koresponden otimurni@gmail.com*

ABSTRAK

Indonesia merupakan salah satu negara yang hampir seluruh warga masyarakatnya menggunakan alat teknologi seperti smartphone, yang dapat memunculkan phubbing yang memicu pada dampak negative dari kemajuan zaman yang semakin berkembang. Semakin majunya dunia teknologi, semakin meningkat pula pelaku phubbing yang berkembang dalam masyarakat, dan faktor dari munculnya phubbing adalah kemajuan teknologi yang semakin pesat. Berdasarkan pengamatan banyak remaja yang telah melakukan phubbing kepada teman ataupun kepada masyarakat dilingkungan dimana ia menempuh pendidikan dan dimana ia tinggal, bahkan hal ini dilakukan oleh para orang tua. Phubbing adalah suatu tindakan atau sikap dimana kita lebih mementingkan atau memfokuskan diri pada handphone atau smartphone kita dibandingkan memperhatikan teman yang lagi berkomunikasi dengan kita, hal ini secara langsung kita telah menyakiti hati teman kita ataupun orang lain yang ada di sekitar kita.

Kata Kunci : Teknologi/smartphone merujuk pada sikap phubbing

ABSTRACT

Indonesia is a country where almost all of its citizens use technological tools such as smartphones, which can lead to phubbing which triggers the negative impact of the progress of an increasingly developing era. The more advanced the world of technology, the more phubbing actors are developing in society, and the faktor of the emergence of phubbing is the increasingly rapid technological advances. Based on the observations of many teenagers who have done phubbing to friends or to the community in the environment where he is studying and where he lives, even this is done by parents. Phubbing is an action or attitude where we are more concerned with or focus on our cellphones or smartphones than paying attention to friends who are communicating with us, this has directly hurt our friends or other people around us.

Key words: *Technology/smartphone refers to the phubbing attitude*

1. PENDAHULUAN

Semakin majunya perkembangan teknologi dalam suatu negara, dampak dari teknologi tersebut juga akan semakin meningkat, dan bukti dari majunya dunia teknologi adalah handphone. Handphone atau smartphone adalah alat teknologi yang dapat memfasilitasi segala kegiatan manusia, yang berdampak negatif bagi kehidupan sendiri dan orang-orang disekitarnya, dan salah satu dampak negatif dari Phubbing yaitu dimana hal ini terjadi akibat dari ketagihan atau kecanduan dalam menggunakan alat teknologi lebih khususnya handphone. Generasi saat ini khususnya para pelajar yang biasa disebut juga generasi milenial adalah generasi yang berpotensi memanfaatkan teknologi khususnya smartphone. Karena generasi ini termasuk generasi yang sangat akrab dengan gadget. Menurut Absher dan Amidjaya (2008) bahwa generasi milenial itu merupakan generasi yang lahirnya berkisar antara tahun 1982- 2002.

Dengan segala perlengkapan yang disiapkan dalam dunia teknologi seperti yang kita gunakan sekarang yaitu handphone, masyarakat khususnya para remaja sering lupa akan dampak negatifnya, contohnya adalah apa yang disebut dengan perilaku Phubbing. Phubbing adalah sebuah kata singkatan dari phone dan snubbing, istilah tersebut diciptakan oleh Alex Haight mahasiswa Australia yang magang di sebuah perusahaan periklanan terkenal di Australia dan tergabung dalam jaringan agen periklanan Amerika yang biasa disebut McCann. Pada tahun 2012 McCann bersama Macquaire dictionary mengundang para lexicographes, penulis buku dan puisi untuk memperkenalkan kata phubbing di media dengan kampanye, Stop Phubbing. Alex Haight menyatakan jika phubbing merupakan salah satu dampak dari Smartphone seperti mengabaikan seseorang dalam lingkungan sosial dengan mengalihkan perhatian kepada Smartphone.

Haight (2015). Dengan kata lain, phubbing adalah perilaku mengabaikan seseorang dalam lingkungan sosial dengan mengalihkan fokusnya kepada Smartphone entah untuk mengecek facebook, Whatsapp, atau aplikasi chatting lainnya. Turnbull (2010) mengemukakan bahwa seseorang yang banyak menghabiskan waktu untuk mengakses internet, maka dia hanya punya sedikit waktu untuk berkomunikasi dengan orang lain secara nyata. Hal tersebut dapat menimbulkan efek timbal balik kepada

lingkungan sekitarnya. Dalam dunia pendidikan, siswa Sekolah Menengah Atas (SMA)/ sederajat adalah siswa yang masuk dalam generasi Z. Dimana kemungkinan perilaku phubbing rawan sekali dilakukan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Arti phubbing

Phubbing adalah gabungan dari kata phone dan snubbing, jadi phubbing merupakan salah satu dampak dari teknologi/smartphone yang merujuk pada sikap atau tindakan dalam mengabaikan seseorang dalam suatu lingkungan dengan mengalihkan perhatian kepada smartphone ketimbang mendengarkan orang yang sedang ajak bicara dengan kita. Phubbing merupakan perilaku seseorang yang tidak memedulikan orang lain ketika sedang bersama (Chotpitayasunondh dan Douglas. 2016)

2.2. Tinjauan Prilaku Phubbing

Prilaku phubbing tak dapat dipungkiri di kalangan masyarakat, dimana phubbing sudah menjadi suatu perilaku yang tak dapat dipisahkan dari masyarakat jika sudah berhadapan dengan handphone, adapun faktor –faktor yang mempengaruhi perilaku phubbing yaitu :

- 1) Handphone /smartphone
- 2) Internet
- 3) Game online
- 4) Media sosial
- 5) Pengaruh lingkungan

Seperti yang telah dijelaskan diatas bahwa phubbing adalah suatu tindakan atau sikap mengabaikan seseorang yang sedang berbicara dengan lebih mementingkan handphone atau smartphone yang dapat menimbulkan suatu pandangan yang kurang baik dari orang lain atau dianggap tidak sopan sehingga terjadinya konflik antara dua pihak atau lebih dilingkungan sekitar kita. Sikap phubbing menjadi faktor utama dari munculnya anggapan yang kurang baik dari orang yang berada di sekitar kita tentang pelaku phubbing itu sendiri. Kemajuan dalam dunia teknologi membuat sebagian masyarakat hidup secara individualisme karena dalam teknologi menyediakan semua hal yang menjadi kebutuhan manusia, dengan aplikasi-aplikasi yang mudah diakses dan yang membuat manusia itu sendiri hidup secara instan, yang

dapat meningkatkan sikap kemalasan kita dalam mengerjakan sesuatu yang muda untuk dilakukan.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Pengamatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode kualitatif, dimana metode kualitatif adalah metode yang fokus pada pengamatan yang mendalam tentang subjek penelitian atau fenomena yang dialami oleh subjek seperti perilaku, persepsi dan tindakan lainnya. Jenis penelitian yang digunakan yaitu studi kasus (case study) yang bertujuan untuk memeriksa fenomena yang terjadi yang terjadi dalam kehidupan nyata atau fenomena yang menggambarkan hubungan sosial dalam situasi tertentu, menggambarkan situasi yang dialami subyek penelitian mengenai gambaran perilaku phubbing pada masyarakat.

3.2. Desain Penelitian

Metode penelitian kualitatif, dapat membantu membantu peneliti untuk mendapatkan informasi dari terkait perilaku phubbing yang terjadi dalam kehidupan masyarakat

3.3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi penelitian (Win Sanjaya). Untuk mendapatkan informasi yang tepat dan menarik sesuai dengan realitas sebenarnya, karena instrumen atau alat penelitian ini mencerminkan cara pelaksanaannya.

3.4. Analisis Data

Teknik analisis data adalah langkah selanjutnya untuk mengelola data yang telah diperoleh, disajikan, dikerjakan, kemudian dimanfaatkan agar menjadi sebuah informasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti kepada mahasiswa di Universitas Negeri Makassar, prodi pendidikan antropologi Angkatan 2021, dengan tujuan untuk mendapatkan informasi tentang gambaran perilaku phubbing terhadap para pelajar dan masyarakat di lingkungan sekitar, dan faktor-faktor yang melatarbelakangi tindakan atau perilaku phubbing.

Dimana bahwa terjadinya phubbing atau munculnya phubbing di lingkungan masyarakat disebabkan oleh meningkatnya penggunaan smartphone. Sehingga seseorang atau masyarakat lebih memperhatikan smartphone dari pada memedulikan atau memperhatikan orang yang lagi bicara. Dan ini akan menyebabkan terjadinya pertengkaran antara dua pihak atau lebih yang merasa tidak hormat. Untuk mengatasi permasalahan yang kita ketahui di atas tentang permasalahan phubbing yang ada di lingkungan masyarakat adalah mengurangi penggunaan smartphone ketika berada di lingkungan atau ditempat perkumpulan, atau menyimpan handphone ketika berada dalam suatu diskusi atau ruang dimana kita perlu mendengarkan pembicaraan dari orang lain yang berada di sekitar kita, dan perlunya kesadaran dari diri bahwa mendengarkan atau menghargai orang yang berbicara dengan kita adalah sama halnya dengan kita menghargai diri kita sendiri. Dan pentingnya membangun komunikasi diantara sesama kita, mengenal sesuatu yang ada di lingkungan kita secara bersama-sama dengan meliburkan diri dari handphone. Pentingnya implementasi karakter bagi remaja khususnya pelajar, agar dapat bertindak sebagaimana semestinya terhadap orang lain, dan mengetahui bagaimana cara menghargai seseorang yang sedang melangsungkan komunikasi atau pembicaraan dengan kita, agar seseorang yang berada disekitar kita atau yang sedang melangsungkan komunikasi dengan kita merasa nyaman, dan tidak merasa diabaikan. Implementasi karakter adalah suatu hal yang dilakukan agar kita bisa mengetahui langkah-langkah atau cara kita bertindak, berprilaku ketika berada dalam lingkungan diskusi, perkumpulan, kelas, organisasi, dan lingkungan masyarakat.

Phubbing sudah menjadi suatu kebudayaan yang terus menerus bertumbuh dan berkembang di kalangan masyarakat saat ini khususnya di kalangan para generasi muda/pelajar. Semakin majunya dunia teknologi maka semakin meningkat pula kebudayaan phubbing di kalangan masyarakat, dan bertambahnya aplikasi-aplikasi khususnya di handphone yang dapat menyebabkan meningkatnya rasa kecanduan atau ketagihan seseorang dalam menggunakan handphone. Dan hal ini dapat menimbulkan sikap apatis terhadap lawan bicara atau orang sedang berkomunikasi secara tatap muka, yang dapat memunculkan rasa kurang dihargai dan tidak diperlukan kehadirannya karena merasa kurang direspon atau kurang dipedulikan.

Munculnya phubbing akibat dari kecanduan atau ketagihan seseorang dalam menggunakan dan bermain handphone yang dapat mengabaikan orang sedang berkomunikasi didekat kita. Phubbing bukan saja dilakukan oleh para remaja /pelajar tetapi juga dilakukan oleh masyarakat yang sudah berkeluarga, atau orang tua. Yang mengabaikan anaknya saat bicara karena lebih cenderung perhatiannya kepada handpone, yang menyebabkan beberapa anak kurang merasakan kasih sayang dari kedua orang tuanya. Dampak dari handphone sangat berpengaruh besar terhadap perilaku seseorang dalam kehidupan sosialnya baik di lingkungan masyarakat, sekolah, kampus ataupun keluarga, yang memicu munculnya sikap phubbing. Phubbing sebagai suatu tindakan yang dihasilkan dari para pengguna handphone, dapat dilihat handphone mengacu pada sikap phubbing dan individualisme. Teknologi sudah menjadi faktor utama munculnya perilaku phubbing di kalangan pelajar dan masyarakat, yang melahirkan suatu pandangan yang merujuk pada hal negatif dari teman atau masyarakat setempat karena selalu mengabaikan pembicaraan yang sedang berlangsung.

5. KESIMPULAN

Hasil pengamatan di lingkungan masyarakat tentang munculnya phubbing yaitu :

- 1) Terlalu fokus bermain smartphone sehingga tatapan lebih tertuju pada smartphone dibandingkan orang lain ketika di ajak untuk berkomunikasi
- 2) Sering mengabaikan pembicaraan yang berlangsung yang dapat menyebabkan orang lain merasa kurang direspon dan kurang dihargai
- 3) Ketergantungan terhadap smartphone
- 4) Melakukan sedikit tatap muka dan interaksi sosial ketika berhadapan dengan smartphone.

Faktor yang mempengaruhi perilaku phubbing yaitu:

- 1) Kebiasaan membuka aplikasi di handphone

- 2) kecanduan media sosial
- 3) Kebiasaan bermain game online

DAFTAR PUSTAKA

- Amidjaya, dkk. "Teaching Library Instruction to The Millennial Generation." 2008,
- Turnbull,C. "Mom Just Facebooked Me and Dad Knows How to Text. The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications." 2010,
- Dwi Andi, Susanto. "Pertumbuhan Penjualan Smartphone Di Indonesia 10-15%. (Http://Www.Merdeka.Com/Teknologi/Pertumbuhan-Penjualan-Smartphone-Di-Indonesia." 2014, 10 oktober.
- Hidayah, dkk. "Perilaku phubbing sebagai karakter remaja generasi z. Jurnal Fokus Konseling, 4." 2018, 143-51.
- Maria, N. . ". Pengaruh Prilaku Pengguna Smartphone Terhadap Nilai Akademik Mahasiswa" 4
- Farida Syafira, Najib. "Sosial Phubbing Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Sikologi Universitas Negeri Makassar". Skripsi. Makassar: Universitas Negeri Makassar," 2019
- Aprian Early. "Pengaruh Perilaku Phubbing (Phone Snubbing) Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Sosial Dan Hukum Universitas Negeri Makassar." 2021
- Nur Hidayah, Inta Elok Youarti. "Prilaku Phubbing Sebagai Karakter Remaja Generasi Z." 2018
- Reski P. "Daya Tarik Interaksi Dunia Maya (Studi Perilaku Phubbing Generasi Milenial." 2020
- ALIF ILMAN, MANSYUR. "Interaksi Sosial Dosen Dan Mahasiswa Dalam Mengimplementasikan Pendidikan Karakter Di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar. S1 Thesis, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR.,