

Fenomena Phubbing Pada Pola Komunikasi Mahasiswa

Fikry Zahria Emeraldien^{1*}, Mochammad Alwi Hidayat²

^{1,2}Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Ampel Surabaya

^{1,2}Jalan Ahmad Yani 117, Surabaya, Jawa Timur, 60237, Indonesia

¹fikry.zahria.emeraldien@uinsby.ac.id, ²mochammadalwihidayat70@gmail.com,

Abstrak

Secara sadar atau tidak, pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memicu timbulnya karakter baru dalam masyarakat. Salah satu karakter baru yang muncul di era teknologi ini yaitu *phubbing*. *Phubbing* berasal dari kata “*telephone*” dan “*snooping*” yang dimaknai sebagai fenomena menghina seseorang karena terlalu memusatkan perhatian pada gawai. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa 80,2% mahasiswa pernah mengabaikan lawan bicara (*phubber*) dan 91,3% mengaku pernah diabaikan oleh lawan bicara (*phubbee*) karena penggunaan *smartphone* yang berlebihan. Efek yang ditimbulkan dari *phubbing* ini seperti menurunnya tingkat kepercayaan seseorang, ketidakharmonisan relasi interpersonal, bahkan hilangnya empati individu. Maka dari itu, penelitian ini hadir untuk menganalisis *phubbing* yang berpengaruh terhadap pola komunikasi mahasiswa dan menyajikan analisis mendalam berdasarkan perspektif teori determinisme teknologi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif deskriptif guna menganalisis fenomena *phubbing* secara deskriptif. Dalam menentukan subjek penelitian, peneliti menggunakan teknik *nonprobability purposive sampling* sehingga dipilihlah 6 informan yang sesuai untuk memberikan informasi mengenai *phubbing*. Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan temuan yang menunjukkan bahwa *phubbing* dapat menggeser pola komunikasi mahasiswa akibat hadirnya media baru. Selain itu, inti dari faktor pemicu *phubbing* adalah hilangnya kontrol individu dalam mengoperasikan media baru. Dominasi masyarakat yang menganggap *phubbing* adalah hal lumrah mengarahkan sistem sosial tergerus akan arus determinisme teknologi. Perspektif teori determinisme teknologi semakin memperkuat analisis bahwa *phubbing* adalah tindakan nyata yang dilakukan manusia karena pertumbuhan teknologi. Temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi sudut pandang baru dan menjadi solusi untuk masyarakat dalam menghadapi tantangan *phubbing* di era *society 5.0* ini.

Kata-kata Kunci: *Phubbing; Pola komunikasi; Teori determinisme teknologi*

Diterima: 06-03-2023

Disetujui: 27-06-2023

Dipublikasikan: 29-06-2023

Phubbing Phenomena In Student Communication Patterns

Abstract

Consciously or not, the rapid development of information and communication technology triggers the emergence of a new character in society. One of the new characters that have emerged in this technological era is phubbing. Phubbing comes from the words “telephone” and “snooping” which are interpreted as the phenomenon of insulting someone because they focus too much on gadgets. Previous research showed that 80.2% of students had ignored the other person (phubber) and 91.3% admitted that they had been ignored by the other person (phubbee) because of excessive smartphone use. The effects of phubbing include a decrease

in a person's level of trust, disharmony of interpersonal relationships, and even loss of individual empathy. Therefore, this study is present to analyze phubbing which influences student communication patterns and provides an in-depth analysis based on the perspective of technological determinism theory. The method used in this research is descriptive qualitative to analyze phubbing phenomena descriptively. In determining the research subject, the researcher used a non-probability purposive sampling technique so that 6 appropriate informants were selected to provide information about phubbing. Based on the results of the research, findings showed that phubbing could shift student communication patterns due to the presence of new media. In addition, the core of phubbing triggers is the loss of individual control in operating new media. The domination of people who think that phubbing is commonplace directs the social system to be eroded by the flow of technological determinism. The perspective of technological determinism theory further strengthens the analysis that phubbing is a real action carried out by humans due to technological growth. It is hoped that the findings in this study can become a new perspective and a solution for the community in facing the phubbing challenges in the era of society 5.0.

Keywords: *Phubbing; Communication patterns; Technological determinism theory*

PENDAHULUAN

Era *society 5.0* yang ditandai dengan pesatnya inovasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) saat ini telah membawa dampak signifikan terhadap aspek relasi sosial masyarakat. Pola interaksi sosial yang semula terjalin secara harmonis saat ini mulai mengalami perubahan. Perubahan pola interaksi ini terjadi karena hadirnya berbagai macam instrumen teknologi yang mempermudah aktivitas manusia. Kemudahan ini mengakibatkan masyarakat menjadi terlena bahkan lupa akan kodratnya sebagai makhluk sosial.

Kemudahan yang ditawarkan di era *society 5.0* ini tercermin dari realita yang menunjukkan bahwa proses komunikasi saat ini sudah tidak dibatasi oleh jarak dan waktu. Tetapi, kemudahan ini tidak selamanya membawa hal baik untuk perkembangan kehidupan manusia. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi et al., (2019) menunjukkan bahwa 92% mahasiswa menggunakan gadgetnya lebih dari 1 jam. Kebanyakan mahasiswa menggunakan gadget dalam waktu 5 sampai 10 jam setiap harinya.

Bahkan terdapat 8,1% mahasiswa yang menghabiskan waktu dengan gadgetnya selama lebih dari 15 jam setiap hari (Pratiwi et al., 2019).

Kemudian, parahnya lagi dari hasil penelitian badan YouGov plc pada tahun 2012 memaparkan bahwa dari total 2.163 responden, sekira 53% pengguna gadget mengakui bahwa mereka mengalami kecemasan ketika jauh dari gadget mereka. Sebuah organisasi penelitian di Inggris juga menemukan bahwa hampir 53% pengguna gadget atau *smartphone* di Inggris cenderung mengalami kecemasan saat menghadapi kehabisan baterai, kekurangan jangkauan jaringan, dan kehilangan gadget mereka (Hafni, 2018). Dari fakta tersebut, dapat dianalisis bahwa pengaruh teknologi terutama media baru dalam *smartphone* telah memberi dampak signifikan terhadap kehidupan baik dari segi psikologis, kesehatan, ekonomi, maupun relasi sosial.

Masyarakat saat ini cenderung lebih suka menghabiskan waktu di depan layar gadgetnya daripada menjalin komunikasi dengan individu lainnya. Hal inilah yang memunculkan fenomena baru dalam

masyarakat yaitu *phubbing*. *Phubbing* adalah salah satu fenomena akibat kemajuan teknologi yang bisa merenggut pola komunikasi antarindividu. Fenomena ini kerap terjadi di lingkungan masyarakat baik secara sadar maupun tidak. Derasnya arus informasi dan kebutuhan individu di dunia maya yang menjadikan fenomena ini mengubah pola interaksi dalam masyarakat.

Dari segi bahasa, *phubbing* merupakan singkatan dari *phone* dan *snubbing* yang artinya ponsel dan menghina. Istilah ini dipakai untuk menunjukkan sikap menyakiti lawan bicara karena penggunaan *smartphone* secara berlebihan (Hanika, 2015). Fenomena ini bisa memengaruhi tatanan sosiologis dalam masyarakat sebagai makhluk sosial. Webster, (2015) mendefinisikan *phubbing* sebagai “*the act of snubbing someone in a social setting by looking at your phone instead of paying attention*”. Hal ini berarti *phubbing* adalah aksi yang bisa menyebabkan orang lain tersakiti karena perhatian individu terlalu dipusatkan pada *smartphone*. Faktor pemicu terjadinya fenomena ini adalah karena adiksi seseorang terhadap *smartphone*.

Hal ini didukung oleh hasil survei terhadap mahasiswa Psikologi Universitas Negeri Padang yang dilakukan pada tanggal 30 Desember hingga 1 Januari 2019 yang menunjukkan bahwa 80,2% mahasiswa pernah mengabaikan lawan bicara (sahabat atau teman) saat bermain gadget (*phubber*). Lalu, sekitar 91,3% mahasiswa mengaku pernah diabaikan oleh lawan bicara (sahabat atau teman) karena sibuk menggunakan gadgetnya (*phubbee*). Ini sejalan dengan hasil penelitian Leung yang menyatakan bahwa kualitas hubungan

persahabatan yang rendah disebabkan oleh adiksi terhadap ponsel. Sebaliknya, kualitas hubungan persahabatan yang baik cenderung memiliki tingkat adiksi ponsel yang kecil (Widyasari, 2015). Selain memengaruhi kualitas interaksi seseorang, *phubbing* juga menimbulkan kecemasan, masalah fisik, dan psikologis.

Padahal, jika ditinjau ulang seharusnya teknologi bisa memberikan dampak positif terhadap kesejahteraan sosial, pola komunikasi, dan interaksi manusia. Namun, kenyataannya saat ini determinisme teknologi mulai memperburuk keadaan manusia, di mana fenomena seperti *phubbing* muncul akibat pengaruh teknologi terutama *smartphone*. Budaya masyarakat Indonesia yang menghargai lawan bicara mulai memudar dan kini *smartphone* diperlakukan layaknya teman sejati daripada memanusaiakan manusia lainnya (Hanika, 2015).

Kajian mendalam mengenai fenomena *phubbing* sangat diperlukan mengingat efek yang ditimbulkan dari fenomena ini di era teknologi akan terus berlanjut dirasakan. Masih sedikit penelitian di Indonesia yang mengangkat fenomena *phubbing* untuk dikaji lebih mendalam. Ini bisa dipicu karena masyarakat masih menganggap fenomena *phubbing* adalah fenomena yang wajar. Padahal, analisis penyebab, perspektif teori, dan solusi sangat dibutuhkan untuk menanggulangi dampak negatif fenomena baru ini.

Oleh sebab itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut. Penelitian ini signifikan diperlukan di era *society 5.0* terutama dalam menghadapi tantangan *phubbing* pada pola komunikasi antarpersonal. Dalam penelitian ini, peneliti

mengkaji fenomena *phubbing* menggunakan perspektif teori determinisme teknologi. Teori ini memaparkan bahwa teknologi informasi dan komunikasi yang ada tidak hanya membentuk perilaku dan etika manusia, tetapi juga membawa sebuah revolusi terhadap operasi sistem sosial (Jan et al., 2020)

Teori tersebut sangat berhubungan dengan fenomena *phubbing* yang terjadi saat ini. Karena pada faktanya, determinisme teknologi telah memengaruhi pola interaksi masyarakat. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif, penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan baru mengenai fenomena *phubbing* yang menggeser pola komunikasi masyarakat terutama di lingkup mahasiswa dan analisisnya berdasarkan perspektif teori determinisme teknologi.

KAJIAN PUSTAKA

Media Baru

Proses interaksi masyarakat terus berkembang seiring dengan kehadiran teknologi berupa media baru. Menurut, McQuail, (2010) media baru atau *new media* adalah platform yang identik dengan internet, di mana banyak terjadi ketidakpastian di masa depan karena banyaknya model penggunaan dan pengawasan yang dipakai di dalamnya. Kehadirannya di era *postmodern* membuat media baru berkembang dengan beragam model disertai ketidakpastian (Cahyanti, 2016). Dari hal tersebut, bisa disimpulkan bahwa media baru merupakan media yang sistemnya erat dengan internet.

Istilah “media baru” mengacu pada berbagai perubahan dalam produksi, distribusi, dan penggunaan media. Media

baru juga dikatakan sebagai salah satu penanda dari perubahan karakteristik yang dapat mengintensifkan berlangsungnya proses globalisasi (Nugroho, 2020).

Adapun karakteristik media baru yaitu sebagai berikut. (1) *Interactivity*, yaitu media baru sangat cepat memproses komunikasi antarpersonal di mana pengguna di dalamnya interaktif bertukar informasi. (2) *Demassification*, di mana kendali media baru berpindah kepada setiap pengguna bukan hanya dikendalikan produsen. (3) *Asynchronous*, ketika proses penyaluran informasi dan komunikasi bisa dilakukan pengguna kapan saja, sesuai dengan keinginan. Karakter lainnya menurut McQuail, (2010) menyebutkan bahwa media baru terdiri atas empat kriteria yaitu media pencarian informasi, media partisipasi kolektif pengguna, media komunikasi antarpersonal, dan media permainan interaktif. Dari kriteria tersebut, media sosial seperti YouTube, Instagram, Twitter, dan TikTok masuk ke dalam media baru (Faidlatul Habibah & Irwansyah, 2021) which is the result of the development of technological advances, shifts the lifestyle of people who switch to all digital, including in consuming information. The rapid flow of information through new media as a medium has made people enter the era of the information society. The massification of information and the information society cannot be separated from the existence of digital infrastructure or Information and Communication Technology (ICT. Semua media sosial tersebut masuk dalam teknologi bernama *smartphone*.

Media baru *smartphone* membuat pola sosial masyarakat modern berubah. Variasi akan bentuk media baru membuat

banyak penggunaannya kecanduan. Ini yang menyebabkan adanya gangguan dalam interaksi antarpersonal. Media baru adalah produk budaya yang tidak lepas dengan kehidupan masyarakat termasuk pengaruh yang diciptakan dalam penggunaannya (Hanika, 2015).

Phubbing

Disebutkan dalam Nazir & Pişkin, (2016) Smartphone's play an important part in people's lives. It's easy to see people talking, slipping, or even playing on their phones in public places. Certainly, when people are concentrating on the small screens in hands, they won't care about their plights. So the probability of an accident is higher than before. Some countries even set up the "mobile phone sidewalk" to reduce potential hazards. But that is just palliatives. People needed to find a solution that "describe the annoying situation and further remind people to put their phones down, and get talking to each other again." In response to this request, a new word "phubbing" was created.,"container-title": "International Journal of Indian Psychology", "DOI": "10.25215/0304.195", "ISSN": "2348-5396", "issue": "4", "journalAbbreviation": "Int J Indian Psychol", "language": "en", "source": "DOI.org (Crossref, kata *phubbing* muncul kali pertama di Australia pada 2007 sejalan dengan iklan kampanye yang dilakukan oleh Macquarie Dictionary. Pada Mei 2012, agensi iklan di Melbourne meluncurkan kampanye untuk mengekang perilaku ini dengan mengundang leksikografer, penulis, dan penyair untuk menciptakan kata baru dalam mendeskripsikan

fenomena ini. Muncullah kata "*phubbing*" yang tersusun dari kata "*telephone*" dan "*snubbing*" (Capilla Garrido et al., 2021)

Phubbing bisa mengurangi kualitas interaksi antara orang-orang dalam masyarakat karena orang yang melakukan sikap ini menunjukkan sikap tidak menghargai orang yang ada di sekitar mereka, dengan menghindari komunikasi antarpribadi dan mereka tidak menyadari atau tertarik dengan lingkungan mereka. Dengan kata lain, dapat *phubbing* diartikan sebagai perilaku menghina seseorang dalam lingkungan dengan terlalu memperhatikan gawai, bukan berkomunikasi dengan orang tersebut secara langsung (Aditia, 2021).

Faktor pemicu terjadinya *phubbing* sangat beragam mulai dari bosan, kesepian, *fear missing out* (ketakutan ketinggalan), hingga adiksi terhadap media baru seperti media sosial dan *game* (Al-Saggaf & O'Donnell, 2019) how people perceive phubbing, what are the reasons behind people's phubbing and what predicts this behavior. The review of the literature has revealed that phubbing heightened feelings of jealousy between romantic partners, weakened the bond between them, lowered their relationship satisfaction and increased their rates of depression. Phubbing was perceived as rude, offensive, and a violation of social norms. It undermined perceptions of empathetic concern, closeness, interpersonal trust, and conversation quality. The review of literature has also revealed that technological addictions, such as, smartphone addiction, SMS addiction and social media addiction, boredom, fear of missing out, and lack of self-control all predicted phubbing behavior but that reciprocity, the tendency to engage in more

than one task at the same time (multitasking). Penyebab *phubbing* didominasi karena pemakaian *smartphone* berlebihan sehingga memunculkan adiksi. Ini diperkuat pernyataan Marshall McLuhan dalam Rivers, dkk yang memaparkan, "pada saat manusia menemukan sarana komunikasi baru, tidak saja menciptakan peralatan baru komunikasi massa, namun juga mengubah esensi dari komunikasi massa itu sendiri" (Irvangi, 2020).

Adapun ciri-ciri seseorang melakukan *phubbing* dapat diketahui melalui kriteria yang disebutkan Amelia et al., (2019) *phubbing* phenomena occur in various social groups, including college students. This has an impact on social relationships and physical health. This is a qualitative study which aims to describe the causes, behavior, and impact of *phubbing*. The informants were fifth semester Faculty of Public Health, University of Indonesia undergraduate students' year 2018. Data collected through focus group discussions on female students and in-depth interviews with male students. The results of this study indicate that students understand *phubbing* as a phenomenon where a person is more engaging with mobile phones than interacting with the surrounding environment. Duration of internet usage starts from 5 hours to almost 24 hours a day. *Phubbing* among students was due to the desire to get updated information and events, entertainment, and shows the activities or achievements of themselves. The influence of the social environment and the demands of the academic environment encourage the use of smartphones frequently. Some students experience physical health problems (tiredness, sore eyes, dizziness,

nausea berikut. (1) Menempatkan fokus utama pada *smartphone* ketika berkumpul dengan kerabat, (2) panik jika tidak ada *smartphone*, (3) selalu memegang *smartphone* di manapun dan kapanpun, dan (4) sering mengecek *smartphone* dalam waktu yang singkat (Ekasari, 2022)

Kemudian, dari aspek dampak, Cery dan McLuhan berpendapat bahwa kehadiran *smartphone* mampu memengaruhi manusia dari berbagai aspek termasuk budaya manusia dan pikiran. *Phubbing* bisa membuat tujuan dari sebuah komunikasi menjadi tidak tercapai dan efektif. Komunikasi yang bertujuan untuk mencapai pemahaman bersama (*common understanding*), saling pengertian (*mutual understanding*), dan kesepakatan timbal balik (*mutual agreement*) menjadi terhambat dan tidak berhasil (Irvangi, 2020). *Phubbing* juga menimbulkan relasi interpersonal berjalan tidak harmonis. Kemudian, menurut Przybylski & Weinstein, (2013) yet little is known about how the frequent presence of these devices in social settings influences face-to-face interactions. In two experiments, we evaluated the extent to which the mere presence of mobile communication devices shape relationship quality in dyadic settings. In both, we found evidence they can have negative effects on closeness, connection, and conversation quality. These results demonstrate that the presence of mobile phones can interfere with human relationships, an effect that is most clear when individuals are discussing personally meaningful topics. (Crossref, kehadiran *smartphone* dalam sebuah percakapan akan menimbulkan berkurangnya kedekatan yang dirasakan, koneksi, dan kepercayaan terhadap lawan bicaranya.

Pola Komunikasi

Menurut Soejanto, pola komunikasi merupakan keterkaitan komponen satu dengan yang lainnya dalam proses komunikasi. Proses komunikasi memiliki pola yang ditandai dengan adanya kegiatan penyaluran pesan kepada penerima pesan yang menghasilkan *feedback* atau umpan balik. Terdapat beberapa macam pola komunikasi yaitu: (1) pola komunikasi primer, di mana simbol digunakan sebagai media penyampaian pesan dari komunikator ke komunikan, (2) pola komunikasi sekunder, yaitu ketika alat atau platform digunakan sebagai media penyampaian pesan, (3) pola komunikasi linier, yaitu proses penyampaian pesan secara langsung atau bisa juga disebut sebagai komunikasi interpersonal, dan (4) pola komunikasi sirkular, yaitu proses komunikasi yang dilakukan terus menerus karena adanya umpan balik (Juditha, 2020).

Fokus penelitian ini terletak pada pola komunikasi antarpribadi atau interpersonal. Ada beberapa unsur penting yang berperan dalam penciptaan pola komunikasi interpersonal yang efektif. Unsur-unsur tersebut antara lain: (1) sumber atau pengirim pesan (komunikator), (2) penerima (komunikan), (3) pesan, (4) media, (5) umpan balik, (6) gangguan, dan (7) etika. Dari ketujuh unsur ini, etika punya peran dalam menentukan keefektifan komunikasi. Etika berpengaruh terhadap respon orang lain. Selain itu, situasi dan suasana hati pelaku komunikasi yang optimal bisa menimbulkan pola komunikasi yang damai dan bahagia (Badawi & Rahadi, 2021)

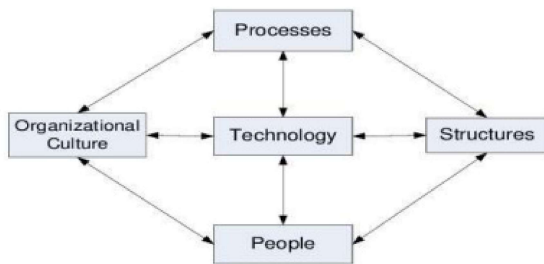
Teori Determinisme Teknologi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), determinisme berarti paham yang menganggap setiap kejadian atau tindakan, baik yang menyangkut jasmani maupun rohani, merupakan konsekuensi kejadian sebelumnya dan ada di luar kemauan (KBBI, 2021). Jika kata "determinisme" disatukan dengan "teknologi" (determinisme teknologi) dapat diartikan bahwa setiap tindakan atau kejadian yang dilakukan manusia adalah akibat pengaruh dari perkembangan teknologi (Hidayat, 2021).

Teknologi media massa menciptakan revolusi sikap dan perilaku dalam sistem sosial. Menurut McLuhan, (1964) pertumbuhan media massa memastikan budaya difusi pada masyarakat yang menekan perubahan perilaku masyarakat. Inti dari teori ini adalah seperti yang dikatakan McLuhan yaitu *"we shape our tools, and they in which in turn shape us"*. Kemudian, West & Turner (2007) juga menyatakan bahwa *"we have a symbolic relationship with mediated technology, we create technology, and technology in turn re-creates who we are"*.

Turner juga memberikan tiga asumsi kunci dalam teori ini. Pertama, media mengatur tindakan masyarakat saat ini (*media instill every act in society*). Kedua, media mengatur pengalaman manusia dan membentuk persepsi (*media shape perceptions and organize human experience*). Ketiga, media menjadi penghubung dunia (*media link the world*) (Jan et al., 2020). Berikut skema determinisme teknologi yang berpengaruh terhadap struktur sosial.

Gambar 1 Skema Teori Determinisme Teknologi



Sumber: (Adeline & Irwansyah, 2022)

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah proses meneliti dan memahami isu sosial dalam kehidupan dengan memaparkan hasilnya dalam bentuk kata-kata, menganalisis dari informasi yang diperoleh dari informan, dan menyajikannya secara ilmiah (Ekasari, 2022). Pada penelitian ini, metode kualitatif digunakan untuk meneliti isu *phubbing* yang sering terjadi dalam masyarakat terutama mahasiswa. Hasil temuan yang didapatkan nantinya dideskripsikan untuk memperoleh wawasan baru mengenai fenomena *phubbing*.

Kemudian, subjek penelitian ini adalah mahasiswa program studi ilmu komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya semester 1 sampai 3 yang mana dalam kegiatan perkuliahannya banyak melibatkan *smartphone*. Hal tersebut sesuai dengan teknik *nonprobability purposive sampling* yang merupakan sebuah metode penentuan sampel ditinjau dari pertimbangan atau pilihan peneliti mengenai sampel mana yang paling representatif atau sesuai dengan tujuan

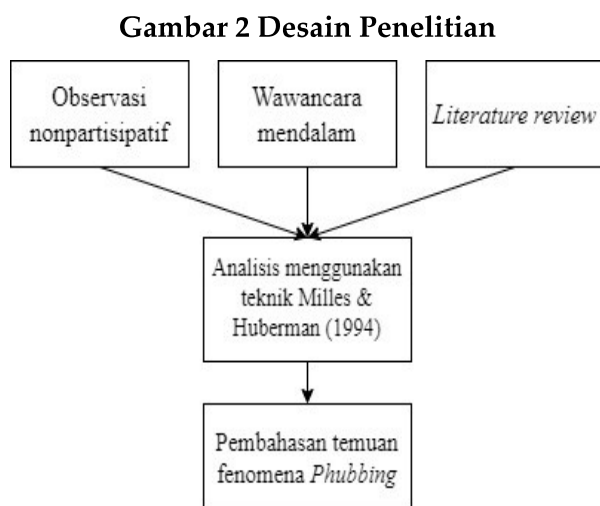
penelitian (Retnawati, 2017). Dari teknik tersebut, peneliti memilih 6 informan yang dipercaya untuk memberikan informasi mengenai fenomena *phubbing*. Adapun objek utama penelitian ini adalah fenomena *phubbing* yang dianggap lumrah dilakukan di kalangan mahasiswa.

Dalam proses pengumpulan data, langkah-langkah penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut. Pertama, peneliti melakukan pengamatan menggunakan teknik observasi nonpartisipatif. Observasi nonpartisipatif dilakukan di mana peneliti hanya mengamati tanpa ikut dalam kegiatan (Hamli et al., 2022). Pada penelitian ini, peneliti mengamati *phubbing* yang dilakukan mahasiswa kemudian dianalisis menggunakan teori di luar lapangan. Kemudian, peneliti melakukan wawancara mendalam terhadap 6 partisipan mengenai fenomena *phubbing*. Hasil wawancara mendalam tersebut yang dijadikan sebagai instrumen penelitian.

Terakhir peneliti melakukan analisis fenomena *phubbing* menggunakan teknik *literature review* teori determinisme teknologi. Teknik Milles & Huberman (1994) dalam menganalisis data digunakan peneliti pada penelitian ini. Terdapat tiga tahapan yaitu *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), serta *conclusion drawing and verification* (penarikan kesimpulan dan verifikasi) (Setyaningsih, 2017).

Peneliti melaksanakan observasi nonpartisipatif ketika para mahasiswa sedang menunggu perkuliahan dimulai. Ketika mahasiswa sibuk dengan *smartphone* masing-masing, di situlah peneliti mendeskripsikan hasil pengamatan. Ini bertujuan untuk mendeskripsikan

fenomena *phubbing* berdasarkan hasil pengamatan. Kemudian, wawancara mendalam dilakukan dalam dua tahap yaitu pada Senin, 2 Januari 2023 dilanjutkan pada Selasa, 21 Februari 2023. Dapat digambarkan desain alur pada penelitian ini adalah sebagai berikut.



Sumber: dokumen pribadi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Phubbing adalah Fenomena Baru

Istilah *phubbing* dideskripsikan sebagai fenomena acuh ketika melakukan komunikasi interpersonal karena fokus utama terletak pada *smartphone*. Namun, penggunaan istilah *phubbing* ini masih awam di telinga masyarakat Indonesia, sehingga masih banyak yang belum mengenal apa itu *phubbing*. Padahal secara global, fenomena ini sudah terjadi di lingkup masyarakat baik secara sadar maupun tidak.

Dalam penelitian ini, ketidaktahuan masyarakat Indonesia terkait fenomena *phubbing* dibuktikan dari hasil wawancara. Di mana hasil tersebut menunjukkan bahwa mayoritas informan masih belum

terlalu mengetahui dan mengenal istilah *phubbing*.

Tabel 1 Hasil Wawancara

Narasumber	Hasil Wawancara
Informan 2 FM pada Selasa, 21 Februari 2023	"Jujur, ini pertama kalinya aku dengar soal <i>phubbing</i> . Aku malah nggak pernah tahu ada orang nyebutin ini dan ini juga asing buat aku,"
Informan 3 IAT pada Selasa, 21 Februari 2023	"Orang tidak terbiasa dengan kata-kata tersebut, hanya lalu lalang saja. Jadi, perlu publikasi mengenai <i>phubbing</i> di sosial media atau dapat juga ketika aktivitas ngobrol di tongkrongan dan sosialisasi lewat webinar,"

Dari informasi di atas, faktor yang menyebabkan masyarakat baru mengenal istilah *phubbing* adalah karena jarang penggunaannya istilah tersebut. Selain itu, juga disebabkan oleh minimnya informasi seputar *phubbing* di media digital. Sosialisasi akan fenomena ini dalam media baru (dunia maya) maupun dunia nyata masih minim dilakukan. Terbukti ketika mengetik kata "*phubbing*" pada kolom pencarian media Instagram, Twitter, maupun Tiktok. Padahal, media tersebut adalah media baru terfavorit bagi generasi milenial hingga generasi Z. Bahkan dalam literatur berbahasa Indonesia pun sangat jarang ditemukan pembahasan terkait *phubbing*.

Selain itu, kehadiran *phubbing* di era *society 5.0* juga menjadikannya sebagai fenomena baru. Pada era *society 5.0*, proses interaksi masyarakat berjalan di antara dua dunia yaitu "nyata dan maya" (Fukuyama,

2018). Era *society 5.0* ini ditandai dengan banyaknya aktivitas sosial yang dibantu menggunakan teknologi. Hadirnya *phubbing* di era ini memperkuat fakta bahwa teknologi informasi memunculkan fenomena baru.

Maksud dari menjadi fenomena baru adalah dahulu belum ada fenomena seperti *phubbing*. Fenomena ini baru dirasakan masyarakat Indonesia ketika teknologi berupa *smartphone* digunakan secara masif. Sebelum adanya *smartphone*, masyarakat Indonesia sangat menjunjung proses interaksi secara langsung. Setelah difusi

inovasi teknologi banyak diciptakan dalam media baru, proses interaksi berada di antara dua percabangan yaitu dunia nyata dan dunia maya. Tidak heran jika *phubbing* dapat disebut sebagai fenomena baru.

Faktor Penyebab Phubbing

Phubbing yang terjadi di kalangan mahasiswa dipicu oleh berbagai faktor. Berdasarkan hasil wawancara, keenam informan menyatakan pernah melakukan *phubbing*. Berdasarkan temuan peneliti, faktor yang menjadi penyebab *phubbing* adalah sebagai berikut.

Tabel 2 Faktor Penyebab Phubbing

Faktor	Bukti Temuan
Aktivitas mendesak yang membutuhkan <i>smartphone</i>	"Menurut saya faktor yang mempengaruhi adanya <i>phubbing</i> dari diri saya sendiri kadang-kadang memang ada beberapa urusan di HP yang memang tidak bisa ditinggalkan," (wawancara informan 4 NF pada Senin, 2 Januari 2023).
Kebutuhan hiburan ada pada <i>smartphone</i>	"Karena apa yang kita pegang yaitu ponsel lebih menarik dan menghibur daripada apa yang ada di sekitar kita," (wawancara informan 1 NZA pada Senin, 2 Januari 2023).
Ketidaknyamanan terhadap lawan bicara	"Salah satu faktor terjadi <i>phubbing</i> pada diri saya ketika saya tidak nyaman dengan lawan bicara," (wawancara informan 3 IAT pada Senin, 2 Januari 2023).
Karakter pribadi	Peneliti menemukan salah satu faktor pemicu <i>phubbing</i> berdasarkan keterangan informan 2 yang menyatakan bahwa karakter individu bisa menjadi salah satu pemicu <i>phubbing</i> . Karakter kurang peduli terhadap sekitar bisa memicu seseorang sulit menjalin relasi interpersonal sehingga menjadikan <i>smartphone</i> sebagai temannya.

Sumber: Temuan Peneliti

Dari hasil wawancara yang pertama tidak menutup kemungkinan tuntutan dan padatnya aktivitas mahasiswa menjadikan mereka lebih

banyak menjalin komunikasi melalui layar gadget daripada berkomunikasi secara langsung. Aktivitas yang menuntut mahasiswa memprioritaskan *smartphone*

seperti diskusi kelompok *online*, telepon penting, mengerjakan tugas *online*, hingga obsesi terhadap *game online*. Hal ini juga memungkinkan terjadi pada lingkup masyarakat sebab saat ini informasi dan komunikasi secara masif berpindah dalam jaringan.

Takut ketinggalan informasi (*fear missing out*) bisa menjadi salah satu faktor yang membuat individu cenderung melaksanakan aktivitas pada gadgetnya. Informasi yang beredar pada media baru memang beredar sangat cepat dan menuntut seseorang untuk selalu *update*. Apalagi pada aktivitas mahasiswa, *update* akan informasi seakan menjadi hal wajib. Ini disebabkan oleh pola kehidupan sekarang yang dapat dikatakan *hybrid* atau mengkombinasikan antara dunia nyata dan dunia maya. Ketinggalan informasi akan memunculkan kendala pada aktivitas dunia nyata. Urgensi informasi dalam *smartphone* juga menentukan seseorang bisa melakukan *phubbing*. Saat informasi pada gadget dirasa sangat penting, maka perhatian akan otomatis difokuskan dan perlahan menghilang dari lingkungan sekitar.

Pada hasil wawancara kedua menyatakan bahwa terdapat hiburan pada *smartphone* lebih menarik daripada menjalin komunikasi antar pribadi. Banyak sekali sarana hiburan yang tersedia pada *smartphone* yang membuat fokus teralihkan pada dunia maya. Hiburan tersebut seperti *game online*, konten sosial media seperti TikTok, Instagram, dan YouTube, maupun televisi *online*. Hiburan bisa menjadi kebutuhan setiap individu, tetapi terlalu memfokuskan diri dalam suasana ramai bisa memicu adiksi terhadap *smartphone* bahkan memunculkan sikap antisosial.

Pernyataan wawancara ketiga mengungkapkan perihal ketidaknyamanan seseorang dalam sebuah hubungan komunikasi. Hal tersebut menyebabkan individu lebih memilih beraktivitas pada dunia *cyber*. Ini dapat dikatakan bahwa *phubbing* menjadi sebuah ungkapan ketidaknyamanan atau bentuk menghindari komunikasi dengan individu yang tidak disukai.

Pada wawancara keempat peneliti menemukan faktor pemicu lainnya adalah karakter individu dapat menjadi salah satu penyebab *phubbing*. Karakter kurang peduli terhadap sekitar bisa memicu seseorang sulit menjalin relasi interpersonal sehingga menjadikan *smartphone* sebagai temannya.

Selain dari hasil wawancara di atas, peneliti juga menganalisis berdasarkan hasil observasi, dan ditemukan beberapa faktor lain seperti ketika seseorang tidak memiliki aktivitas, bosan, dan mayoritas individu di sekitar mengoperasikan *smartphone*. Hal ini sering terjadi pada mahasiswa ketika menunggu mata kuliah dimulai. Pada waktu menunggu tersebut setiap individu mencari kesibukannya masing-masing. Namun, kebanyakan dari mahasiswa membuka *smartphone*-nya untuk mengisi kekosongan tersebut. Ini bisa terjadi karena kebutuhan akan *smartphone* sudah menjadi kebiasaan banyak orang. Beragam faktor tersebut mendukung teori bahwa media baru menciptakan banyak ketidakpastian. Kemudahan dan kecanggihan fitur komunikasi pada media baru yang terhubung dengan akses internet membuat pola komunikasi masyarakat berubah. Adiksi seseorang terhadap *smartphone* sudah dianggap sebagai hal lumrah.

Ciri-ciri *phubbing* menurut hasil observasi dapat ditandai melalui dua hal berikut. (1) *Phubbing* bisa ditandai ketika individu *phubber* (pengabai) dipanggil atau diajak berkomunikasi oleh *phubbee* (individu yang diabaikan), ia tidak menyadari karena keasyikan dengan *smartphone*. (2) Ketika diajak untuk berkomunikasi, *phubber* menyadari tetapi lebih memprioritaskan aktivitasnya di dunia maya. Intinya, ciri-ciri *phubbing* dapat diketahui ketika seseorang menaruh fokusnya pada *smartphone* dan ia tidak memperhatikan keadaan sekitarnya. Mengecewakan orang yang mengajak berinteraksi bisa terjadi saat berada dalam kondisi seperti ini. Kedua ciri-ciri ini biasanya terjadi ketika individu mulai fokus beraktivitas dalam jaringan seperti *meeting online*, memainkan *game online*, atau mencari hiburan dalam sosial media.

Kemudian, ciri-ciri yang disebutkan dalam teori seperti menempatkan fokus utama pada *smartphone* ketika berkumpul dengan kerabat, panik jika tidak ada *smartphone*, selalu memegang *smartphone* kapanpun, dan sering mengecek *smartphone* dalam waktu singkat ini sudah banyak dilakukan oleh mahasiswa. Banyak ditemukan mahasiswa yang sulit untuk meninggalkan *smartphone*. Kebanyakan individu yang terlena akan dunia maya sehingga sering terlupa untuk melaksanakan aktivitas di dunia nyata. Secara sadar atau tidak, aktivitas mahasiswa saat ini mayoritas melibatkan dunia maya sehingga berdampak terhadap dunia nyata. Padahal, menyeimbangkan aktivitas dalam dunia nyata maupun dunia maya sangat diperlukan untuk menjaga pola komunikasi antar individu.

Phubbing Menggeser Pola Komunikasi Interpersonal

Mayoritas informan menyatakan bahwa *phubbing* bisa mengganggu pola komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal adalah proses komunikasi yang terjadi antara komunikator dan komunikan dengan tujuan menciptakan *mutual understanding* atau persamaan pemahaman. Komunikasi ini bisa juga disebut dengan komunikasi antar pribadi. Tentunya, kehadiran *phubbing* sebagai fenomena baru punya pengaruh yang sangat besar dalam pola interaksi dan komunikasi interpersonal.

Ketidakfokusan individu ketika diajak berbicara dapat mengganggu pola komunikasi interpersonal pada mahasiswa. Di sisi lain, komunikasi interpersonal pada mahasiswa ini sangat dibutuhkan untuk memperkuat relasi serta kemudahan aktivitas. Tidak adanya hubungan timbal balik antara satu pihak dengan yang lain membuat tujuan komunikasi menjadi terhambat. Seperti disebutkan dalam Irvangi, (2020) bahwa komunikasi memiliki tujuan yaitu *common understanding*), saling pengertian (*mutual understanding*), dan kesepakatan timbal balik (*mutual agreement*). Ketidakfokusan individu pada saat melakukan *phubbing* membuat tujuan tersebut menjadi terhambat.

Pola komunikasi yang sejatinya mengoptimalkan tujuh unsur komunikasi menjadi tidak efektif karena *phubbing*. Dalam berkomunikasi hendaknya mengoptimalkan unsur pola komunikasi efektif seperti yang disampaikan dalam Badawi & Rahadi, (2021) yaitu unsur

komunikator, komunikan, pesan, media, umpan balik, gangguan, dan etika. *Phubbing* yang terjadi sangat mengganggu pola komunikasi dari keseluruhan unsur tersebut. Dari aspek komunikator, pastinya pesan yang disampaikan tidak efektif karena diabaikan oleh penerima pesan. Kemudian, dari aspek penerima pesan menerima pesan tidak maksimal karena fokus teralihkan pada layar *smartphone*. Pada saat komunikator menyampaikan pesan dan komunikan mengabaikan, dampak berupa miskomunikasi sangat mungkin terjadi. Pengabaian ini yang membuat penangkapan makna pesan menjadi berbeda sehingga miskomunikasi bisa terjadi.

Kemudian, ditinjau dari aspek umpan balik hal ini bisa saja terjadi antarmahasiswa. Tergantung bagaimana *phubber* dan *phubbee* bersikap ketika berkomunikasi. Banyak perbedaan situasi ketika *phubbing* terjadi. Namun, situasi tersebut dapat berubah kondusif tergantung individu yang menyikapinya. Selanjutnya, dari segi gangguan pastinya *phubbing* menjadi bentuk gangguan itu sendiri. Dalam Badawi & Rahadi, (2021) juga dijelaskan bahwa gangguan komunikasi adalah seluruh faktor yang bisa mengganggu proses transmisi pesan. Dari hal tersebut, bisa disimpulkan bahwa *phubbing* menjadi aspek pengganggu dalam proses penyampaian dan penerimaan pesan sehingga interaksi satu sama lain terhambat. Ini yang menjadi salah satu faktor penyebab miskomunikasi, ketidaknyamanan komunikasi, dan terhambatnya *mutual understanding*.

Terakhir, *phubbing* juga melanggar aspek etika dalam berkomunikasi. Padahal,

etika sangat penting dalam menunjang keberhasilan Komunikasi yang efektif mencakup kepercayaan yang dianut, kecermatan yang dirasakan, hasrat akan interaksi, kemauan menerima dari manajemen puncak dan persyaratan informasi keatas, membutuhkan kepekaan dan ketrampilan yang hanya dapat dilakukan setelah mempelajari proses komunikasi dan kesadaran apa yang dilakukan saat berkomunikasi (Agustina et al., 2019).

Dalam etika komunikasi Islam, *phubbing* melanggar prinsip *qawlan baligha* yaitu prinsip komunikasi efektif. *Qawlan balighan* adalah prinsip komunikasi yang tepat sasaran, penggunaan kata efektif, *straight to the point* (langsung ke pokok masalah, dan tidak bertele-tele. Dijelaskan dalam Al-Qur'an surah An-Nisa' [4] ayat 63.

أُولَئِكَ الَّذِينَ يَعْلَمُ اللَّهُ مَا فِي قُلُوبِهِمْ فَأَعْرِضْ عَنْهُمْ وَعِظْهُمْ وَقُلْ لَهُمْ فِي أَنْفُسِهِمْ قَوْلًا بَلِيغًا

Artinya: "Mereka itu adalah orang-orang yang (sesungguhnya) Allah mengetahui apa yang ada di dalam hatinya. Karena itu berpalinglah kamu dari mereka, dan berilah mereka nasihat, dan katakanlah kepada mereka perkataan yang membekas pada jiwanya".

Ayat tersebut mendasari prinsip *qawlan baligha* yang menekankan agar komunikasi dilakukan secara jelas dan tepat pada tujuan (Marwah, n.d.). Fenomena *phubbing* tidak sesuai dengan etika ini sebab komunikasi yang dilakukan tidak sesuai dengan harapan. Tidak adanya penghargaan antara komunikator dan komunikan membuat *phubbing* melanggar etika *qawlan baligha*.

Analisis berdasarkan tujuh unsur komunikasi interpersonal di atas menunjukkan bahwa pola komunikasi saat ini telah bergeser. Sebelum adanya media baru *smartphone*, komunikasi interpersonal terjalin secara harmonis dan bahagia. Namun, setelah hadir media baru, muncul fenomena *phubbing* yang membuat pola komunikasi linier atau interpersonal berjalan tidak harmonis. Pergeseran pola komunikasi ke arah negatif ini memperkuat perkataan McLuhan yang menyatakan "pada saat manusia menemukan sarana komunikasi baru, tidak saja menciptakan peralatan baru komunikasi massa, namun juga mengubah esensi dari komunikasi massa itu sendiri" (Irvangi, 2020). Karena sarana komunikasi baru, *phubbing* terjadi dan membawa dampak terhadap esensi komunikasi itu sendiri.

Dampak Media Baru terhadap Fenomena Phubbing

Adanya pergeseran pola komunikasi interpersonal pada mahasiswa akibat *phubbing* ini tidak luput dari peran media baru. Media baru adalah platform teknologi informasi dan komunikasi yang sistemnya erat dengan jaringan internet. Media baru merupakan produk budaya yang tidak lepas dengan kehidupan masyarakat termasuk pengaruh yang diciptakan dalam penggunaannya. Akses yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu ini memaksa individu untuk bergantung pada media baru terutama *smartphone* (Hanika, 2015).

Media baru melahirkan sistem sosial baru yang disebut dengan masyarakat informasi. Pada penelitian terdahulu disebutkan bahwa masyarakat informasi

memiliki ciri-ciri yaitu terikat dengan kebutuhan informasi, menggunakan media baru dalam segala aspek kehidupan, dan mampu melakukan transmisi informasi dengan cepat dan tidak terbatas (Faidlatul Habibah & Irwansyah, 2021) which is the result of the development of technological advances, shifts the lifestyle of people who switch to all digital, including in consuming information. The rapid flow of information through new media as a medium has made people enter the era of the information society. The massification of information and the information society cannot be separated from the existence of digital infrastructure or Information and Communication Technology (ICT

Media baru memiliki karakteristik yaitu *interactivity*, *demassification*, dan *asynchronous*. Hal itu menjadikan interaksi masyarakat dalam dunia nyata berkurang. Kecanggihan yang menawarkan kemudahan dalam akses informasi dan komunikasi membuat *phubbing* terjadi. Komunikasi yang seharusnya interaktif pada dunia nyata berpindah ke dalam dunia *cyber*. Ini dipicu oleh karakteristik media baru *demassification* yang membuat kebanyakan orang lebih suka berinteraksi di media baru. Menurut tinjauan teori, *phubbing* dapat menjadi hal yang biasa dalam masyarakat karena orang-orang di lingkungan sekitar telah melakukan hal yang sama. Apabila seseorang merasa banyak individu melakukan *phubbing*, maka ia akan berpikir bahwa hal tersebut biasa terjadi dan dapat diterima (Amelia et al., 2019) *phubbing* phenomena occur in various social groups, including college students. This has an impact on social relationships and physical health. This is a

qualitative study which aims to describe the causes, behavior, and impact of phubbing. The informants were fifth semester Faculty of Public Health, University of Indonesia undergraduate students' year 2018. Data collected through focus group discussions on female students and in-depth interviews with male students. The results of this study indicate that students understand phubbing as a phenomenon where a person is more engaging with mobile phones than interacting with the surrounding environment. Duration of internet usage starts from 5 hours to almost 24 hours a day. Phubbing among students was due to the desire to get updated information and events, entertainment, and shows the activities or achievements of themselves. The influence of the social environment and the demands of the academic environment encourage the use of smartphones frequently. Some students experience physical health problems (tiredness, sore eyes, dizziness, nausea. Dari hasil wawancara dapat dipaparkan sebagai berikut.

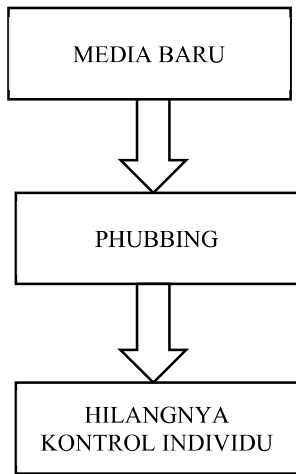
"Phubbing itu tergantung orangnya, ya kayak mengerti etika dasar berkomunikasi apa enggak. Tapi, juga ini jawaban aku adalah setuju sebagian besar orang yang aku temui ketika mereka menggunakan handphone mereka jadi kurang aware sama kita ataupun kurang peka sama keadaan gitu. Kayak Misalnya ngobrol atau ada hal penting yang di samping aktivitas bermain handphone kita jadi melihat itu kayak dinomorduakan karena aplikasi atau handphone," (wawancara informan 2 FM pada Selasa, 21 Februari 2023).

Dari pendapat tersebut, bisa dianalisis bahwa media baru terutama *smartphone* mengontrol situasi interaksi sosial baik secara langsung maupun tidak. Kontrol setiap individu untuk mengendalikan media baru sering terguncang karena tuntutan dampak yang telah dirasakan pada berbagai lini. Media baru membuat kebanyakan orang tidak peka akan lingkungannya dan lebih mengutamakan dunia maya. Dominasi inilah yang membuat *phubbing* menjadi dianggap lumrah di era ini. Ini bisa memunculkan karakter buruk seperti antisosial, hilangnya empati, dan penurunan moral serta karakter.

Difusi inovasi yang terus dikembangkan pada media baru membuat masyarakat lebih tertarik berinteraksi dalam dunia maya. Banyak orang yang ingin mendapatkan pengakuan dalam dunia maya sehingga tidak bisa mengontrol penggunaan media baru. Padahal, seharusnya manusialah yang bisa mengendalikan media baru sebab pada hakikatnya media baru diciptakan untuk menyelaraskan kehidupan manusia.

Inti dari terjadinya *phubbing* ditandai dengan hilangnya kontrol individu atas media baru. Apabila individu dapat mengontrol diri dalam menjalin relasi interpersonal, maka perilaku *phubbing* dapat diminimalisir. Media baru yang memunculkan beragam tantangan ini sangat sulit dikendalikan. Maka dari itu, kontrol atas diri sendiri dalam mengoperasikan media baru sangat diperlukan agar tidak tergerus oleh tantangan seperti *phubbing*.

Gambar 3 Bagan Keterkaitan Media Baru dengan Fenomena *Phubbing*



Sumber: dokumen pribadi

Pada bagan tersebut memperlihatkan bagaimana dampak media baru terhadap masyarakat yang mana keberadaan media baru telah memunculkan fenomena *phubbing*. Fenomena ini menyebabkan seseorang menjadi kehilangan kontrol akan dirinya sendiri. Hal itu mengakibatkan

seseorang memiliki karakter negatif seperti hilangnya empati, antisosial, dan penurunan moral masyarakat.

Dari hasil pengamatan, sebenarnya banyak sekali peluang untuk memunculkan respon ketika mengoperasikan *smartphone*. Namun, kebanyakan individu tidak bisa mengontrol diri sehingga respon terhadap lawan komunikasi tidak ada. Respon sangat dibutuhkan dalam proses komunikasi sebagai bentuk penghargaan terhadap lawan bicara. Ketika sibuk mengoperasikan *smartphone*, sebaiknya individu mengkomunikasikan terlebih dahulu bahwasannya ia sedang sibuk. Dengan adanya komunikasi tersebut, lawan bicara akan mengerti sehingga tidak ada kekecewaan di dalamnya.

Menurut informan 3 dan 2, terdapat solusi untuk mengatasi *phubbing* sebagai pengaruh dari media baru yakni sebagai berikut:

Tabel 3 Solusi Mengatasi *Phubbing*

Hasil Wawancara	Solusi
<p>“Terdapat solusi untuk meminimalisir <i>phubbing</i> seperti mengenalkan dalam sosial media ataupun seminar. Setelah mengenalkan, yang paling utama adalah kesadaran pribadi. Hasil kesadaran tersebut setidaknya bisa mempertahankan norma atau budaya yang sudah ada. Kalau tidak ada kesadaran juga solusi tersebut tidak bisa jalan,” (wawancara informan 3 IAT pada Selasa, 21 Februari 2023).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mendapat sosialisasi melalui media sosial atau seminar - Kesadaran pribadi
<p>“Menurut aku, cara yang paling penting adalah memahami keadaan. Karena mungkin etika perlu ya, tapi yang kedua ini lebih menjurus tentang keadaan. Kayak misalkan kita tidak bisa</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Memahami keadaan - Mendahulukan etika
<p>selalu mendapatkan apa yang kita mau ya. Tetapi, kita bisa tuh mendapatkan respon yang kita mau dengan cara mengkomunikasikan dulu sebelum memulai percakapan untuk mendapatkan respon,” (wawancara informan 2 FM pada Selasa, 21 Februari 2023).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengkomunikasikan sebelum memulai percakapan

Sumber: Olahan Peneliti

Meninjau pendapat di atas, dapat dianalisis solusi untuk meminimalisir *phubbing* antara lain mensosialisasikan *phubbing*, meningkatkan kesadaran pribadi, memperbaiki etika, mengkomunikasikan tujuan komunikasi, dan saling memahami keadaan. Solusi tersebut dapat mengatasi faktor pemicu *phubbing* berdasarkan hasil temuan seperti adanya aktivitas penting, kebutuhan hiburan, ketidaknyamanan terhadap lawan bicara, karakter pribadi, hingga faktor lingkungan yang kebanyakan mengoperasikan *smartphone*. Namun, berdasarkan hasil analisis di atas, faktor utama yang berperan dalam memunculkan *phubbing* adalah hilangnya kontrol individu dalam penggunaan media baru sehingga memperkuat kontrol diri di tengah determinisme teknologi dapat menjadi solusi terbaik.

Perspektif Teori Determinisme mengenai Phubbing

Dalam kajian teori telah disebutkan bahwa determinisme teknologi merupakan setiap tindakan manusia yang dilakukan karena adanya pengaruh teknologi. Berdasarkan hasil pendapat dari informan, ditemukan bahwa *phubbing* adalah salah satu bentuk nyata dari adanya determinisme teknologi. Ketika ditanyakan mengenai *phubbing* adalah salah satu dampak dari determinisme teknologi, seluruh informan setuju dengan pernyataan tersebut. Mereka berpendapat bahwasannya *phubbing* adalah salah satu dampak negatif dari kemajuan teknologi. Banyak sekali perubahan pola hidup masyarakat yang dilaksanakan secara tatap muka berubah ke dalam dunia virtual.

“Benar, tidak dapat dipungkiri bahwasannya hal tersebut menjadi dampak dari kemajuan teknologi. Yang mana mobilitas dan banyak kebutuhan yang bisa diakses di sosial media secara tidak langsung memberikan efek samping yaitu phubbing itu sendiri,” (wawancara informan 6 BZ pada Senin, 2 Januari 2023).

“Determinisme berdampak terhadap perubahan pola hidup manusia selain terhadap pola kehidupan manusia menurut saya teknologi juga berdampak kepada kebudayaan dan juga kebiasaan manusia. Gimana, jika dulunya manusia dapat berkomunikasi secara langsung atau hanya bisa berkomunikasi secara langsung karena adanya perkembangan teknologi ini jadi manusia dapat melakukannya secara tidak langsung atau melalui teknologi itu sendiri,” (wawancara informan 4 NF pada Senin, 2 Januari 2023).

Dari pendapat tersebut, dapat dianalisis bahwa kebutuhan manusia saat ini sangat berpengaruh dalam menciptakan perubahan. Arus informasi yang menyebar dengan cepat membuat segala tindakan manusia terikat akan teknologi. Teori determinisme teknologi yang digagas oleh Marshall McLuhan ini sudah dapat dirasakan dalam kehidupan masyarakat ini.

Fenomena *phubbing* adalah salah satu perwujudan akibat dari adanya determinisme teknologi ini. Kebanyakan mahasiswa era saat ini pernah melakukan *phubbing* secara sadar atau tidak sadar. Hal ini dapat dianalisis menggunakan tiga kerangka utama teori determinisme yang

dikemukakan McLuhan. McLuhan, (1964) memaparkan bahwa perkembangan media massa memastikan budaya difusi inovasi pada masyarakat. Adapun kerangka yang disampaikan McLuhan yaitu dalam perkataannya yaitu *“we shape our tools, and they in which in turn shape us”*. Artinya kita membentuk alat kita, dan alat tersebut pada gilirannya membentuk kita. West & Turner (2007) juga menyampaikan bahwa *“we have a symbolic relationship with mediated technology, we create technology, and technology in turn re-creates who we are”* (Jan et al., 2020). Artinya kita memiliki hubungan simbolis dengan teknologi media, kita menciptakan teknologi, dan teknologi pada gilirannya menciptakan kembali siapa kita. Adapun tiga kerangka dalam teori ini sebagai berikut. (1) Media mengatur setiap tindakan dalam masyarakat, (2) media membentuk persepsi dan mengatur pengalaman manusia, dan (3) media menghubungkan dunia. Dari kerangka teori tersebut, fenomena *phubbing* dapat dianalisis sebagai berikut.

Dari perkataan McLuhan, (1964) mengenai *“kita membentuk alat kita, dan alat tersebut pada gilirannya membentuk kita”*, dapat dianalisis bahwa memang teknologi yang diciptakan saat ini berhasil membentuk karakter manusia. Media baru seperti *smartphone* yang di dalamnya terdapat sosial media TikTok, YouTube, Instagram, hingga Facebook telah berhasil membentuk pola masyarakat. Fenomena baru seperti *phubbing* adalah bentuk nyata dari pernyataan ini. Terjadinya *phubbing* karena teknologi juga memperkuat perkataan West & Turner bahwa (2007) bahwa kita memiliki hubungan simbolis dengan teknologi media, kita

menciptakan teknologi, dan teknologi pada gilirannya menciptakan kembali siapa kita. Maknanya, penciptaan teknologi dapat menciptakan karakter dan pola manusia. Dapat diketahui bahwa hubungan simbolis teknologi dengan manusia adalah mengenai transmisi informasi dan aktivitas. Banyak sekali aktivitas yang membutuhkan teknologi seperti *artificial intelligence*, media komunikasi, dan sebagainya. Lalu, faktanya saat ini media yang diciptakan bisa membentuk karakter manusia seperti adanya fenomena *phubbing*. Karakter masyarakat seperti ini erat dengan karakter masyarakat informasi yang mana dalam kegiatannya sangat sulit lepas dari teknologi dan internet.

Kemudian, dianalisis berdasarkan kerangka inti teori determinisme teknologi dapat dibahas sebagai berikut. **Pertama**, media mengatur setiap tindakan dalam masyarakat (*media instill every act in society*). Seluruh informan menyetujui bahwa saat ini media telah mengatur tindakan dari masyarakat. Hasil temuan pada penelitian ini memaparkan bahwa pola komunikasi saat ini berubah karena tindakan dari masyarakat itu sendiri. Tindakan individu yang memprioritaskan media baru untuk dijadikan teman menjadikan *phubbing* terjadi sehingga tindakan komunikasinya pun tidak efektif. Media memunculkan tindakan yang menghambat sistem sosial seperti *phubbing* ini.

Tanpa disadari kemajuan teknologi telah memperbudak manusia itu sendiri. Dahulu, keadaan manusia tanpa teknologi biasa saja, namun saat ini semua ketergantungan akan media baru, seperti *smartphone*, internet, dan komputer. Para pendukung determinisme

teknologi berpendapat bahwa masyarakat telah dipengaruhi dan dibentuk oleh perkembangan teknologi. Konsekuensi negatif dari teknologi itu bukan berasal dari teknologi itu sendiri, melainkan penggunaan yang buruk dari manusianya (Nugroho, 2020).

Kedua, media membentuk persepsi dan mengatur pengalaman manusia (*media shape perceptions and organize human experience*). Maksudnya segala informasi yang terdapat pada teknologi dapat membentuk sudut pandang, pola pikir, dan pengalaman yang didapatkan. Teknologi memiliki *power* untuk menciptakan persepsi masyarakat karena sifatnya yang masif. Persepsi tersebut diciptakan melalui informasi yang dibuat.

Meskipun perkembangan media membawa tujuan baik bagi kehidupan manusia, namun teknologi informasi dan komunikasi telah melahirkan *hypermedia* di mana segala informasi maupun berita dapat diakses setiap harinya. Globalisasi juga telah memunculkan sifat-sifat individualistik dan materialistik (Nugroho, 2020). Saat ini sudah banyak informasi yang dibuat melalui konten pada media baru. Pasti hal ini dapat mengontrol sistem masyarakat. Iklim media saat ini membuat penggunaannya terobsesi hingga memunculkan adiksi. Obsesi inilah yang seharusnya bisa dikendalikan oleh setiap individu. Sebab, adiksi dari media baru tersebut memunculkan kebiasaan dan karakter negatif seperti *phubbing* ini. Telah dianalisis bahwa *phubbing* dapat membawa pengaruh negatif berupa pola interaksi yang tidak harmonis.

Ketiga, media menghubungkan dunia (*media link the world*). Memang tidak

dapat dipungkiri bahwa media dapat memudahkan manusia dari aspek jarak dan waktu. Apalagi konsep dari teknologi seperti media baru yang mengedepankan interaktivitas akan memudahkan akses ke seluruh penjuru. Selain itu, difusi inovasi yang diciptakan dalam media baru bersifat masif dan asinkron tentunya sangat berpengaruh terhadap pola masyarakat. Tetapi, yang menjadi sebuah permasalahan adalah ketika media baru mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat (Hanika, 2015). Seperti halnya *phubbing* yang mengganggu interaksi interpersonal. Dari hasil penelitan, *phubbing* pastinya mengganggu pola komunikasi antar pribadi. Di mana ketika hal ini dilakukan, maka salah satu pihak akan merasa dikecewakan karena tidak ada respon. Tentunya konsep *link the world* ini bisa menimbulkan efek positif dan negatif. Kontrol diri dalam menghadapi determinisme teknologi sangat diperlukan agar kecanggihan tersebut bisa menimbulkan keefektifan dan kebermanfaatannya.

Sebagaimana disebutkan oleh informan 5 yang menyebutkan bahwa arus determinisme teknologi harus disikapi dengan baik.

“Teknologi akan berdampak baik jika pengguna dapat menggunakan teknologi tersebut sesuai dengan fungsi tujuan dan manfaatnya,” (wawancara informan 5 IR pada Senin, 2 Januari 2023).

Tidak semua pengaruh dari teknologi dapat menimbulkan efek negatif seperti *phubbing*. Tetapi, pengaruh akan teknologi akan sangat dirasakan dalam perubahan pola hidup manusia. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari penggunaan media

baru oleh mayoritas individu. Karena faktor penggunaan yang mayoritas inilah membuat *phubbing* dianggap sebagai perilaku lumrah dalam masyarakat. Oleh sebab itu, penanaman karakter positif dalam diri dapat dilakukan untuk mengatasinya.

Berdasarkan kerangka teori di atas, teknologi punya pengaruh besar terhadap budaya organisasi, manusia, struktur, dan proses sosial. Oleh karena itu, *phubbing* menjadi wujud nyata dari teori determinisme teknologi. Fenomena *phubbing* menunjukkan bahwa teknologi berupa media baru menciptakan karakter baru. Karakter tersebut harus disikapi dengan bijak agar tidak mengganggu pola komunikasi dan menjadi budaya negatif dalam sistem sosial.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan, dapat disimpulkan *phubbing* berasal dari kata "telephone" dan "snubbing" yang berarti fenomena menghina lawan bicara karena *smartphone*. Ciri-cirinya dapat diamati ketika seseorang memusatkan fokus saat mengoperasikan *smartphone* bersamaan dengan ajakan untuk berkomunikasi. Penyebab *phubbing* ini beragam seperti aktivitas urgen dalam *smartphone*, kebutuhan hiburan individu, ketidaknyamanan terhadap lawan bicara, hingga karena faktor karakter pribadi. *Phubbing* dapat memunculkan karakter negatif seperti hilangnya empati, antisosial, dan penurunan moral masyarakat. Ini dipicu karena hilangnya kontrol individu terhadap kehadiran media baru. Kontrol individu dalam pemanfaatan media

baru sangat diperlukan untuk mengatasi dampak fenomena ini dan menjadikan pemanfaatan media baru efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adeline, C. & Irwansyah. (2022). Determinisme Teknologi: Penggunaan ICT dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Nomosleca*, 8. <https://doi.org/10.26905/nomosleca.v8i1.7041>
- Aditia, R. (2021). Fenomena Phubbing: Suatu Degradasi Relasi Sosial Sebagai Dampak Media Sosial. *Keluwih: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 2, 8–14. <https://doi.org/10.24123/soshum.v2i1.4034>
- Agustina, H., Jaya, M., & Pungan, Y. (2019). Pengaruh Karakteristik Individu, Komunikasi Efektif dan Kepuasan Kerja terhadap Kinerja Karyawan (Studi pada PT Tambang Batubara Bukit Asam). *At-Tadbir : jurnal ilmiah manajemen*, 3(1). <https://doi.org/10.31602/atd.v3i1.1744>
- Al-Saggaf, Y., & O'Donnell, S. (2019). Phubbing: Perceptions, reasons behind, predictors, and impacts. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 1. <https://doi.org/10.1002/hbe2.137>
- Amelia, T., Despitari, M., Sari, K., Putri, D. S. K., Oktamianti, P., & Agustina, A. (2019). Phubbing, Penyebab dan Dampaknya pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Indonesia. *Jurnal Ekologi Kesehatan*, 18(2), 122–134. <https://doi.org/10.22435/jek.18.2.1060.122-134>

- Badawi, M. A., & Rahadi, D. R. (2021). Analisis Komunikasi Interpersonal Antar Mahasiswa President University. *Communicology*, 9(1). <https://doi.org/10.21009/COMMUNICOLOGY.021.09>
- Cahyanti, A. (2016). Komunikasi Pemasaran dan Media Baru (Studi Deskriptif Kualitatif pada Akun Instagram @pancakescompany). *Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta*. <http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/23973>
- Capilla Garrido, E., Issa, T., Gutiérrez Esteban, P., & Cubo Delgado, S. (2021). A descriptive literature review of phubbing behaviors. *Heliyon*, 7(5), e07037. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07037>
- Ekasari, E. D. (2022). Fenomena Phubbing Remaja pada Media Sosial di Pekanbaru. *Repository Universitas Islam Riau*. <http://repository.uir.ac.id/id/eprint/16832>
- Faidlatul Habibah, A., & Irwansyah, I. (2021). Era Masyarakat Informasi sebagai Dampak Media Baru. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(2), 350–363. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i2.255>
- Fukuyama, M. (2018). *Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society*.
- Hafni, N. D. (2018). Nomophobia, Penyakit Masyarakat Modern. *Jurnal Al-Hikmah*, 6(2).
- Hamli, H., Kibtiah, M., Hidayah, M., Sariyanti, S., Sawitri, S., Rahmah, S., & Widia, W. (2022). Covid-19 dan Bimbingan Belajar Masa Pandemi di Desa Keramat Kecamatan Amuntai Selatan. *Al-Khidma: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 97. <https://doi.org/10.35931/ak.v1i2.773>
- Hanika, I. M. (2015). Fenomena Phubbing di Era Milenial (Ketergantungan Seseorang pada Smartphone terhadap Lingkungannya). *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1). <https://doi.org/10.14710/interaksi.4.1.42-51>
- Hidayat, R. (2021). Determinisme Teknologi Informasi Komunikasi dalam Keluarga. *PANCANAKA Jurnal Kependudukan, Keluarga dan Sumber Daya Manusia*, 2(1). <https://doi.org/10.37269/pancanaka.v2i1.88>
- Irvangi, M. (2020). Aktivitas Penggunaan Smartphone sebagai Fenomena Phubbing di Kalangan Pengunjung Taman Unhas. *UIN Alauddin*.
- Jan, A., Shakirullah, S., Naz, S., Khan, O., & Khan, A. Q. (2020). Marshal McLuhan's Technological Determinism Theory in the Arena of Social Media. *Theoretical and Practical Research in the Economic Fields*, 11(2), Art. 2. [https://doi.org/10.14505/tpref.v11.2\(22\).07](https://doi.org/10.14505/tpref.v11.2(22).07)
- Juditha, C. (2020). Dampak Penggunaan Teknologi Informasi Komunikasi terhadap Pola Komunikasi Masyarakat Desa (Studi Di Desa Melabun, Bangka Tengah, Kepulauan Bangka Belitung). *Jurnal PIKOM (Penelitian Komunikasi dan Pembangunan)*, 21(2), 131. <https://doi.org/10.31346/jpikom.v21i2.2660>

- Marwah, N. (n.d.). Etika Komunikasi Islam. *Al-Din: Jurnal Dakwah dan Sosial Keagamaan*, 7(1). <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/alدين/article/view/1704>
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extension of Men*. Gingko Press.
- McQuail, D. (2010). *Mcquail's mass communication theory* (6th ed). Sage Publications.
- Nazir, T., & Pişkin, M. (2016). Phubbing: A Technological Invasion Which Connected the World But Disconnected Humans. *International Journal of Indian Psychology*, 3(4). <https://doi.org/10.25215/0304.195>
- Nugroho, C. (2020). *Cyber Society: Teknologi, Media Baru, dan Disrupsi Informasi* (1st ed.). KENCANA.
- Pratiwi, A., Meytri, D. I., & Patriana, O. (2019). Analisis Dampak Penggunaan Teknologi Terhadap Lingkungan Sosial Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer. *POSITIF : Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, 5(1), 8–15. <https://doi.org/10.31961/positif.v5i1.668>
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2013). Can you connect with me now? How the presence of mobile communication technology influences face-to-face conversation quality. *Journal of Social and Personal Relationships*, 30(3), 237–246. <https://doi.org/10.1177/0265407512453827>
- Retnawati, H. (2017). *Teknik Pengambilan Sampel*.
- Setyaningsih, R. (2017). Literasi Media Mahasiswa Guru Pondok Modern Darussalam Gontor. *ETTISAL Journal of Communication*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.21111/ettisal.v2i2.1455>
- Webster, M. (2015). *How Phone Snubbing Became Phubbing*. <https://www.merriam-webster.com/words-at-play/phubbing-words-we%27re-watching>
- Widyasari, V. M. (2015). Kecanduan Ponsel pada Mahasiswa Ditinjau dari Kualitas Persahabatan dan Minat Sosial. *Universitas Sebelas Maret*.