



Relasi Sosial Pada Pelaku *Phone Snubbing (Phubbing)* Mahasiswa Universitas Sriwijaya Di Kota Palembang

Miranda Dyah Salsabila, Diana Dewi Sartika*, Randi, Yoyok Hendarso

Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia

*dianadewisartika@fisip.unsri.ac.id

Abstract

The use of smartphones is very beneficial for students to learn new things and share information, but they are also unaware of the impact that the situation can have. The impact of phubbing is very important to understand because it can interfere with relationships with family, friends, and even romantic relationships. Phone snubbing or abbreviated as phubbing is a situation where a person ignores the people around him because his attention is more focused on the smartphone he is holding, which makes them not care about what is happening around them. If this behavior of phubbing is allowed, social relations between individuals will decrease because it can interfere with the individual's ability to be present and involved with people. This research aims to describe and gain an understanding of phubbing and social relations in the lives of Sriwijaya University students towards their parents and friends in the city of Palembang. Using the theory of symbolic interactionism by Mead. The research method used is the descriptive qualitative research method. Retrieval of informants using purposive techniques. Data collection techniques are carried out by observation, interviews, and documentation. The results showed that phubbing was very influential in the process of interaction between students and their parents because it resulted in disputes with their parents and friends, which was caused by phubbing because there was no mutual harmony when interacting. So that it can cause a decrease in the quality of communication and student relationships with their parents and friends.

Keywords: *Phubbing; Social Relations; Students*

Abstrak

Penggunaan *smartphone* sangat bermanfaat bagi mahasiswa untuk belajar hal-hal baru dan berbagi informasi, tetapi mereka juga tidak menyadari dampak yang dapat ditimbulkan dari keadaan tersebut. Dampak *phubbing* sangat penting untuk dipahami karena dapat mengganggu hubungan dengan keluarga, teman, bahkan dalam hubungan percintaan sekalipun. *Phone snubbing* atau disingkat menjadi *phubbing* merupakan keadaan dimana seseorang bersikap mengabaikan orang sekitar karena perhatiannya lebih tertuju pada *smartphone* yang dipegang sehingga membuat mereka tidak terlalu peduli terhadap keadaan yang terjadi di sekitar mereka. Jika perilaku *phubbing* ini dibiarkan maka relasi sosial antar individu akan menurun karena dapat mengganggu kemampuan individu untuk hadir dan terlibat dengan orang-orang. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang *phubbing* dan relasi sosial pada kehidupan mahasiswa Universitas Sriwijaya terhadap orang tua dan teman mereka di kota Palembang. Dengan menggunakan pendekatan interaksionisme simbolik dari Mead. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif deskriptif. Pengambilan informan menggunakan teknik *purposive*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan *phubbing* sangat berpengaruh pada proses interaksi antara mahasiswa dengan orang tua mereka karena mengakibatkan perselisihan terhadap orang tua dan teman mereka, yang disebabkan oleh

phubbing karena tidak adanya keselarasan timbal balik ketika sedang melakukan interaksi. Sehingga dapat menyebabkan penurunan kualitas komunikasi dan hubungan mahasiswa terhadap orang tua maupun teman mereka.

Kata Kunci: *Phubbing*; Relasi Sosial; Mahasiswa

Pendahuluan

Globalisasi telah memasuki kehidupan masyarakat, globalisasi terjadi akibat adanya kemajuan pola berpikir individu yang ingin adanya kemajuan dalam kehidupan sehari-hari mereka yang kemudian berkembang pesat dan menjadikan zaman sekarang adalah zaman yang modern yaitu di bidang teknologi dan komunikasi. Media baru dalam komunikasi berbasis komputer, internet, dan sistem digital seperti telepon seluler (*handphone*) atau *smartphone*, surat elektronik, mesin *faksimile*, televisi, radio streaming, dan berbagai perangkat serta program jaringan sosial lainnya merupakan akibat dari kemajuan teknologi sehingga sangat mempengaruhi aktivitas mereka (Efendi, et al. 2017). Inovasi media baru tersebut terdapat suatu perubahan dimana semua sistem informasi telah terdigitalisasi sehingga hampir semua komunikasi berlangsung menggunakan teknologi (Ridwan, et al. 2016). *Smartphone* merupakan salah satu bentuk media baru yang mengalami perkembangan sangat pesat. *Fiture* ditawarkan dari penggunaan *smartphone* tersebut sangat saat ini. *Smartphone* adalah salah satu bentuk akibat adanya kemajuan teknologi dan komunikasi, dengan benda sekecil itu kita dapat mengakses seluruh informasi yang ada di seluruh dunia tanpa terkecuali, dan membuat pola berpikir kita semakin matang dalam menghadapi menarik minat orang-orang. Jihan & Rusli (2017) mengemukakan bahwa *smartphone* merupakan teknologi yang cukup penting dalam kehidupan manusia kemajuan teknologi sekarang. Karena tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi namun *smartphone* memiliki berbagai fitur baik audio maupun visual yang menarik sehingga menjadikan penggunaannya tidak bisa melepaskan diri dari ponselnya.

Smartphone pada saat ini dapat dikategorikan sebagai kebutuhan pokok seseorang dalam kesehariannya. Bagaimana tidak seseorang dapat melakukan pekerjaan apa pun dengan *smartphone*, dan dapat disandingkan dengan kebutuhan makan, minum, dan tempat tinggal. Bahkan jika dihadapkan pilihan antara ketinggalan dompet atau *smartphone* maka mereka cenderung akan lebih memilih untuk ketinggalan dompet dari pada *smartphone* ketika bepergian. Pada saat ini dengan kecanggihan internet yang terhubung pada *smartphone* dapat mengakses berbagai macam fitur antara lain *WhatsApp*, *Instagram*, *Line*, *Facebook* dan lain sebagainya yang digunakan sebagai alat komunikasi dan berbagi kegiatan mereka yang di unggah pada media sosial. Tidak hanya itu saja kita dapat beraktivitas melalui *smartphone* seperti membaca buku digital, melakukan reservasi baik tiket maupun hotel, mendengarkan musik, bermain *game mobile*, berbelanja secara *online*, bahkan melakukan transaksi jual beli dengan melakukan transfer melalui *mobile banking* dalam satu waktu (Hanika, I. M., 2015).

Sisi positif penggunaan *smartphone* tentu sangat memudahkan kita dalam mengakses segala sesuatu dengan mudah dan cepat. Tentu segala kemudahan yang diperoleh tidak luput dari hal negatif jika digunakan secara berlebihan, sehingga dalam kehidupan sehari-hari kita dapat menemukan suatu gejala baru yang terjadi yaitu *phubbing*. *Phone snubbing* atau yang disingkat *phubbing* adalah keadaan dimana seseorang bersikap mengabaikan orang sekitar karena perhatiannya lebih tertuju pada *smartphone* yang dipegangnya sehingga membuat mereka tidak terlalu peduli terhadap keadaan yang terjadi di sekitar mereka. Penggunaan *smartphone* secara berlebihan dapat menimbulkan kecanduan dan ketergantungan bagi penggunaannya. Selain itu penggunaan

smartphone secara berlebih dapat menimbulkan efek kurang fokus terlebih dalam interaksi sosial terhadap sekitar (Roberto, 2014).

Interaksi sosial merupakan kunci utama dalam bersosialisasi dan berkomunikasi bagi manusia sebagai makhluk sosial. Komunikasi dapat dikatakan baik apabila komunikasi tersebut berjalan secara dua arah dimana adanya komunikator sebagai pemberi pesan dan komunikan yang berperan sebagai penerima pesan. Bila proses komunikasi terkendala adanya kesalahan maka interaksi menjadi gagal dan tidak berjalan dengan baik (Roberto, 2014). Interaksi tidak hanya terjadi antar individu melainkan individu dengan kelompok maupun kelompok dengan kelompok. Interaksi, tindakan, dan kegiatan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang memiliki tujuan masing-masing disebut relasi sosial atau hubungan sosial. Hubungan dalam relasi sosial merupakan hubungan yang sifatnya timbal balik antar individu satu dengan yang lain maupun antar kelompok dan saling mempengaruhi. Dapat disimpulkan bahwa relasi sosial sama dengan interaksi sosial (hubungan sosial) (Enifika, 2020).

Interaksi dapat dipahami sebagai kegiatan yang saling berhubungan dan mempengaruhi dan selalu berhubungan dengan istilah komunikasi. Dalam Ekslopedia bahasa Indonesia, interaksi merupakan suatu jenis tindakan ataupun aksi yang terjadi sewaktu dua atau lebih objek yang mempengaruhi atau memiliki efek satu sama lain. Secara terminologi interaksi yaitu saling melakukan aksi yang berhubungan dan mempengaruhi (Inah, 2015). Dalam pandangan sosiologi interaksi adalah hubungan-hubungan sosial yang dinamis berupa proses timbal balik dan saling berhubungan. Apabila dua orang bertemu maka interaksi sosial dimulai pada saat itu, dapat berupa tegur sapa, saling berbicara, berjabat tangan, bahkan berkelahi. Dinamakan interaksi sosial karena merupakan salah satu ciri manusia sebagai makhluk hidup dan sosial serta seiring pertumbuhan dan perkembangan hidup manusia proses ini berjalan secara dinamis dan saling bersangkutan (Soekanto & Sulistyowati, 2013).

Menurut Turkle dalam Setiawan (2020) telah terjadinya bentuk relasi sosial baru di mana individu saling bertemu secara fisik namun dalam waktu yang sama individu tersebut melakukan kegiatan lain yang tidak terlibat dengan lingkungan sekitarnya. Individu tersebut lebih sering menghabiskan waktu dengan melakukan interaksi dan relasi sosial pada dunia internet dibandingkan lingkungan sekitarnya. Keadaan ini kemudian akan menghasilkan tindakan sosial yang melekat pada jaringan sosial yang berlangsung dalam masyarakat. Diekspresikan dalam bentuk interaksi antara individu dengan teknologi, terutama pada *smartphone* mereka. Ketergantungan pada penggunaan *smartphone* dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Banyak faktor yang dapat mendorong seseorang untuk menggunakan *smartphone* sehingga berperilaku *phubbing* antara lain membuka media sosial *Instagram* dan *Youtube* untuk mengakses gambar dan video, bermain *Mobile game*, mengecek *Whatsapp*, *Line*, *Facebook* untuk mendapatkan informasi terbaru dan melakukan *chatting* dengan keluarga, teman maupun saudara, serta berbagai macam fitur aplikasi lainnya (Mulyar, 2016). Membuat mereka lebih fokus melihat layar *smartphone* dan mengabaikan orang sekitar. Sering kali seseorang melakukan perilaku *phubbing* karena menganggap topik yang dibahas kurang menarik atau bisa saja mereka sedang malas berkomunikasi. Dampak yang ditimbulkan dari perilaku *phubbing* sendiri ialah mereka dapat menimbulkan perilaku individualis akibat kurangnya interaksi dan komunikasi serta dapat menurunkan kepedulian mereka terhadap lingkungan terutama relasi terhadap orang-orang sekitar.

Phubbing banyak dilakukan dan terlihat pada kalangan anak remaja terutama di kalangan mahasiswa dan sangat berpengaruh terhadap interaksi sosial mereka (Mariati & Sema, 2019). Perilaku *phubbing* sendiri tidak mengenal tempat, orang sekitar, situasi, dan kondisi. Sering kali orang beranggapan mereka yang melakukan *phubbing* tidak tahu

sopan santun dan dapat menyakiti orang lain karena merasa tidak dipedulikan serta membuat sebagian orang menjadi risih. Itu sebabnya sangat diperlukan pengendalian diri yang baik bagi setiap individu agar dapat membatasi diri dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan (Hanika, 2015). *Smartphone* memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi dengan siapa saja, memudahkan interaksi sosial orang-orang terdekat atau dari berbagai belahan dunia. Namun dapat menyebabkan orang-orang merasa yang jauh menjadi dekat dan yang dekat terasa jauh (Umari, 2019).

Pada tahun 2014, Menteri Koinfo Tifatul Sembiring meresmikan acara “Seminar Sehari Internasional Penggunaan *Media Digital* di Kalangan Anak Remaja di Indonesia”. Kegiatan tersebut diadakan dengan tujuan untuk memahami dan menangani dampak penggunaan teknologi informasi dan komunikasi terhadap gaya hidup anak-anak dan kaum muda di negara-negara berkembang. Hasil dari kegiatan tersebut menyatakan bahwa di Indonesia dalam kehidupan sehari-hari anak muda penggunaan media sosial dan *digital* sudah bersatu. Pada dasarnya motivasi para remaja menggunakan *smartphone* menjelajahi internet bertujuan untuk mendapatkan informasi, saling berhubungan dengan teman (baik teman lama maupun teman baru), dan sebagai hiburan. Selain itu acara tersebut mengemukakan sebanyak 80 persen responden yang disurvei merupakan pengguna internet, dengan bukti ketidak seimbangan antara mereka yang tinggal di wilayah perkotaan daripada mereka yang tinggal di pedesaan. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan *smartphone* pada remaja yang tinggal di perkotaan sangat tinggi (Broto, 2014).

Perkotaan merupakan wilayah yang memiliki kecenderungan menggunakan media elektronik termasuk *smartphone* relatif tinggi berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Koinfo (Broto, 2014). Rachman (2018) mengemukakan bahwa banyak orang yang betah memainkan *smartphone* mereka daripada melakukan interaksi dengan lingkungan sosial di sekitarnya. Hasil observasi pada bulan Februari 2021 yang dilakukan oleh Rachman (2018) menunjukkan bahwa rata-rata masyarakat terutama usia remaja akhir lebih suka mencari teman baru melalui media sosial daripada berhubungan dengan teman satu bangku di dalam salah satu kendaraan umum. Sehingga komunikasi secara langsung atau interaksi tatap muka (baik dalam keluarga maupun lingkungan sosial yang lain) menjadi terabaikan. Mahasiswa masih tergolong dalam usia remaja akhir dan usia dewasa awal.

Mahasiswa termasuk dalam kalangan yang aktif menggunakan teknologi dalam aktivitas mereka sehingga tidak memungkinkan untuk melepaskan diri dari *smartphone* (Alamudi, 2019). Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sekarang, banyak mahasiswa yang memanfaatkan teknologi sekarang untuk mencari informasi dan memenuhi kebutuhan mereka. Selain teknologi mahasiswa juga bisa mendapatkan informasi melalui relasinya sehingga mahasiswa harus bisa membangun relasi dengan orang-orang sekitar terutama di bangku kuliah. Relasi dapat berpengaruh bagi kehidupan mahasiswa karena mahasiswa akan mendapatkan pengetahuan baru yang tidak didapatkan mereka di dalam kelas dengan mengasah kemampuan sosialisasi mereka. Melalui relasi tersebut mahasiswa dapat menambah pengalaman baru dan mengembangkan relasi yang lebih luas lagi karena hal ini dapat menjadi kunci untuk meraih kesuksesan. Namun berbeda dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Maret 2022 di salah satu Universitas yang terletak di Kota Palembang, menunjukkan adanya perilaku *phubbing* yang dilakukan oleh beberapa mahasiswa ketika sedang berkumpul bersama temannya di kantin “pantai” yang terletak di lapangan Universitas Sriwijaya di Kota Palembang. Mereka lebih banyak menghabiskan waktu dengan memainkan *smartphone* mereka daripada melakukan interaksi dan membangun relasi dengan orang yang berada disekitar mereka.

Penggunaan *smartphone* sangat bermanfaat bagi mahasiswa untuk belajar hal-hal baru dan berbagi informasi, tetapi mereka juga tidak menyadari dampak yang dapat ditimbulkan dari keadaan tersebut. Dampak *phubbing* sangat penting untuk dipahami karena dapat mengganggu hubungan dengan keluarga, teman, bahkan dalam hubungan percintaan sekalipun. Perilaku *phubbing* yang cenderung melihat *smartphone* dapat menyebabkan penurunan relasi sosial yang cukup parah karena tidak peduli dan mengabaikan orang dan lingkungan disekitar mereka. Relasi sosial merupakan hubungan hasil dari interaksi yang bersifat timbal balik. Namun dikarenakan mereka lebih memilih sibuk dengan kegiatannya pada *smartphone* pada dasarnya pelaku *phubbing* tidak menyadari bahwa relasinya dengan orang-orang sekitar menjadi menurun.

Pelaku *phubbing* menganggap bahwa mereka telah melakukan interaksi dengan orang lain sebagai makhluk sosial, melalui perantara *smartphone* bahkan mereka dapat melakukan interaksi dengan orang yang jauh dari mereka (Aziz, 2019). Jadi tidak dapat dipungkiri bahwa kebanyakan individu merasa sulit untuk berkomunikasi dengan orang lain tanpa menggunakan *smartphone* mereka. Bahkan, kebanyakan orang lebih suka duduk di kamar mereka dan menggunakan ponsel mereka daripada membentuk hubungan sosial di luar. Dengan menggunakan *smartphone* mereka dengan cepat mendapatkan informasi tanpa harus keluar rumah (Aditia, 2021). Jika perilaku *phubbing* ini dibiarkan dan mulai menjadi kebiasaan maka akan membentuk sifat individualis, akibatnya dapat muncul permasalahan bagi individu terutama relasinya dengan orang-orang. Hubungan relasi antar individu akan menurun karena dapat mengganggu kemampuan individu untuk hadir dan terlibat dengan orang-orang sekitar dan membuat lawan interaksi menjadi terabaikan serta kualitas komunikasi dapat menurun.

Metode

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Lokasi pelaksanaan penelitian ini adalah di Kota Palembang. Dengan strategi penelitian fenomenologi dimana penelitian ini mendeskripsikan pengalaman hidup manusia terkait suatu fenomena tertentu yang dijelaskan oleh para partisipan. Penentuan informan dipilih dengan teknik purposive berdasarkan pertimbangan tertentu seperti informan memiliki pengetahuan yang cukup dalam menjawab setiap pertanyaan dalam pelaksanaan wawancara. Pada penelitian ini unit analisis adalah individu. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Teknik pemeriksaan dan keabsahan data peneliti menggunakan triangulasi teknik. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan tiga tahap yaitu kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Segala kemudahan yang didapatkan dari penggunaan *smartphone* secara perlahan membuat manusia tidak dapat lepas dari *smartphone* tersebut, sehingga dapat membuat seseorang melakukan perilaku *phubbing*. *Phubbing* merupakan keadaan dimana seseorang bersikap mengabaikan orang sekitar karena perhatiannya lebih tertuju pada *smartphone* yang dipegangnya sehingga membuat mereka tidak terlalu peduli terhadap keadaan yang terjadi di sekitar mereka. Adapun *phubbing* yang dilakukan yang dilakukan oleh mahasiswa terhadap orang tua dan teman mereka, yaitu sebagai berikut :

1. *Phubbing* Dan Relasi Sosial Mahasiswa Terhadap Orang Tua

Relasi sosial dapat disebut juga hubungan sosial yang merupakan tindakan, kegiatan atau praktik dari dua orang atau lebih yang memiliki tujuan masing-masing. Hubungan dalam relasi sosial merupakan hubungan yang sifatnya timbal balik antar

individu satu dengan yang lain maupun antar kelompok dan saling mempengaruhi. Adapun hasil penelitian ini akan dielaborasi dengan teori interaksionisme simbolik menurut Mead yang menekankan pada hubungan antara simbol dan interaksi karena adanya tiga ide dasar dalam membentuk makna yang berasal dari pikiran manusia (*Mind*), mengenai diri (*Self*), dan hubungan antar individu di tengah interaksi sosial (*Society*). Jika seseorang melakukan phubbing tentu secara tidak sadar perilaku ini dapat mempengaruhi relasi sosial bagi pelaku phubbing. Terutama pada orang tua, hal ini dapat berdampak pada hubungan sosial antar orang tua dan anak. Hal ini mengingatkan pentingnya kualitas hubungan orang tua-anak (Pancani, 2021).

Keluarga merupakan unit sosial terkecil dalam masyarakat, apabila keluarga dapat berperan menurut fungsinya masing-masing tidak dapat dipungkiri jika dapat menumbuhkan generasi yang baik. Begitu pun sebaliknya, jika keluarga tidak dapat berperan sebagaimana mestinya hal ini dapat berpengaruh terhadap anak-anak mereka. Pengaruh dalam relasi tersebut merupakan suatu perubahan perilaku pada seseorang yang kemudian akan menghasilkan perubahan perilaku pada orang lainnya.



Bagan 1. *Phubbing* dan Relasi Sosial Mahasiswa Terhadap Orang Tua di Kota Palembang

Sumber: Diolah peneliti, 2022

a. **Pikiran (*Mind*)**

Mead memfokuskan pada pembentukan makna bagi perilaku manusia karena manusia bertindak berdasarkan makna yang diberikan orang lain. Makna dilahirkan dari hasil proses interaksi kemudian makna tersebut akan menciptakan simbol yang berasal dari pikiran manusia dalam interaksi antar manusia. Anak akan mengingat bagaimana proses interaksi mereka dengan orang tua dalam keluarga berlangsung dan kemudian membawa pada suatu tindakan ataupun simbol. Simbol disini adalah *phubbing* sebagai simbol *non* verbal dimana gestur badan yaitu pandangan mata fokus melihat *smartphone*.

Adapun pernyataan yang disampaikan informan AADS (20) pada tanggal 17 September 2022:

Ayah dan ibu saya bekerja sehingga kami berkecukupan, sekarang saya tinggal bersama orang tua di rumah sendiri. Saya rasa orang tua saya sudah berperan sebagaimana mestinya karena sudah mendidik dan memenuhi kebutuhan saya. Mungkin karena dulu orang tua saya sempat bekerja di luar kota ketika kecil saya pernah dititipkan dan tinggal bersama nenek saya. Mungkin hal ini penyebab saya sekarang menjadi *phubbing*. Karena dulu ketika saya bersama nenek, saya merasa tidak ada teman lalu orang tua saya membelikan *handphone* agar tidak merasa bosan. Karena dari kecil sudah terbiasa menggunakan *handphone* hal ini menjadi kebiasaan saya sampai sekarang.

Hal ini dipertegas dengan pernyataan yang disampaikan oleh informan JM (21) pada tanggal 9 September 2022:

Alhamdulillah berkecukupan kalau kurang mungkin tidak tetapi untuk lebih juga tidak bisa banyak-banyak tetapi yang jelas segala kebutuhan terpenuhi. Dulu waktu saya masih sekolah bapak sering dinas ke luar kota karena pekerjaannya sebagai karyawan swasta tetapi sekarang bapak sudah mantap disini. Berbeda dengan ibu yang bekerja sebagai ibu rumah tangga. Tetapi ibu memiliki banyak teman sehingga sekarang bergantian ibu yang sering pergi bersama temannya jadi tinggalah saya sendiri. Kurang tahu juga apa penyebab awal melakukan *phubbing* tetapi saya memainkan *smartphone* untuk menghilangkan rasa bosan karena sering ditinggal sendiri.

Dalam tahapan ini pelaku memaknai perilaku orang tua mereka dari hasil proses interaksi yang dimana orang tua mereka memiliki kesibukan sendiri sehingga dari kecil sudah dibiasakan menggunakan teknologi dengan memainkan *smartphone*, ada juga perilaku orang tua yang kemudian diikuti oleh anak mereka tetapi tanpa adanya pengarahan sehingga perilaku ini menjadi kebiasaan bagi mereka, selain itu merasa bosan dan sendirian karena merasa ditinggal membuat pelaku mencari peralihan untuk mengembalikan suasana hati mereka dengan selalu memainkan *smartphone*. Setelah menjadi kebiasaan kemudian pelaku akan menciptakan simbol yaitu *phubbing* dimana pandangan mata akan fokus melihat *smartphone* ketika berinteraksi. Namun sedikit berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Denecker (2019) menyatakan bahwa *phubbing* dapat mengakibatkan ketidakpuasan komunikasi karena anak-anak akan meniru orang tua mereka yang melakukan *phubbing* sehingga dapat disimpulkan bahwa perilaku orang tua merupakan panutan bagi anak-anak mereka.

b. Diri (Self)

Setelah simbol tercipta yaitu *phubbing* adapun tahapan diri (*self*) yang terbentuk dari berbagai pengalaman interaksi individu dengan individu lain dan keterlibatannya dalam hubungan sosial yang sedang berlangsung. Hal ini dapat terlihat ketika pelaku melakukan *phubbing* dengan pandangan mata fokus melihat *smartphone* dimana pelaku *phubbing* mengharapkan agar orang tua mereka mengerti simbol yang mereka tunjukkan ketika sedang berinteraksi. Melalui respon yang ditunjukkan oleh pelaku *phubbing* terhadap orang tua mereka, adapun interaksi yang dilakukan oleh pelaku *phubbing* ketika bersama orang tua. Pada tahapan ini ketika pelaku melakukan *phubbing* sebagian besar dari mereka sengaja melakukan *phubbing* agar terlihat sibuk. Karena sudah menjadi kebiasaan dan merasa sendirian akibat orang tua yang sibuk dengan kerjanya. Sehingga ketika interaksi berlangsung antar pelaku dan orang tua mereka, dengan melakukan *phubbing* pelaku mengharapkan agar orang tua mereka dapat mengerti simbol yang mereka tunjukkan ketika sedang berinteraksi. Berikut penjelasan dari informan MH (23) pada tanggal 5 September 2022:

Kalau saya lagi bersama orang tua biasanya sedikit kurang peduli karena biasanya fokus saya dapat terbagi, sehingga membuat saya acuh. Karena tidak ingin diganggu ketika lagi memainkan *smartphone* apalagi waktu saya lagi main *game* sambil mengobrol hal ini sangat mengganggu dan membuat fokus saya menjadi terpecah. Saya sengaja melakukan hal tersebut agar dikira sibuk dan tidak diganggu.

Simbol ini sengaja ditunjukkan dengan maksud bahwa pelaku tidak ingin diganggu karena takut fokus mereka akan terbagi dan pecah ketika melakukan komunikasi. Ada pula mereka menganggap topik pembahasan yang disampaikan orang tua mereka kurang menarik dan pembahasan tersebut tidak bisa mereka terima. Sedikit berbeda dengan salah satu informan yang menyampaikan bahwa sebisa mungkin untuk

menjawab dan meletakkan *smartphone* ketika sedang berinteraksi ketika situasi yang terjadi dalam keadaan serius. Namun tidak dapat dipungkiri jika banyaknya pekerjaan yang harus dikerjakan dapat membuat intensitas untuk berinteraksi dengan orang tua dapat berkurang. Adapun tanggapan yang diberikan oleh beberapa informan mengenai *phubbing* yang dilakukan oleh pelaku *phubbing*. Adapun tanggapan yang disampaikan oleh orang tua pelaku seperti pernyataan yang disampaikan oleh informan EK (50) pada tanggal 17 September 2022:

Saya sering melihat anak saya fokus terhadap *smartphone* nya, apalagi di masa sekarang memang tidak dapat dipungkiri jika penggunaan *smartphone* merupakan salah satu komponen pendukung dalam berbagai hal salah satunya dalam bidang pendidikan. Terlebih pada masa pandemi ini kurang lebih tiga tahun mengharuskan untuk membatasi diri dalam berinteraksi secara langsung sehingga pembelajaran dilakukan secara daring dan tentunya memerlukan *smartphone* dalam pembelajaran. Tetapi jika penggunaan *smartphone* sudah berlebihan tentu saja hal tersebut tidak baik, terlalu fokus pada *smartphone* ketika berinteraksi atau sedang berbicara dengan orang tentunya hal tersebut tidak sopan. Biasanya anak saya sulit untuk menerima apa yang saya bicarakan, tidak fokus, dan terkesan acuh sehingga hal ini sangat mengganggu.

Berdasarkan pernyataan informan dapat disimpulkan bahwa anak mereka sering fokus melihat *smartphone*. Karena tidak dapat dipungkiri jika *smartphone* pada masa sekarang terlebih dimasa pandemi ini penggunaannya sangatlah penting terutama dalam bidang pendidikan. Dimana sistem pendidikan di sekolah telah berubah menjadi pembelajaran daring sehingga *smartphone* sangatlah dibutuhkan. Makna *phubbing* bagi orang tua merupakan perilaku yang tidak sopan karena penggunaan *smartphone* dilakukan secara berlebihan terlebih jika dilakukan di depan orang tua. *Phubbing* dapat sangat mengganggu ketika sedang berinteraksi bersama orang tua karena kurangnya respon atau tanggapan yang diberikan mereka kepada orang tua, terlihat acuh, dan mengharuskan orang tua mereka untuk menyampaikan ulang informasi yang diberikan oleh orang tua terhadap mereka.

c. Hubungan Sosial (*Society*)

Pada dasarnya hubungan sosial yang baik dipengaruhi oleh interaksi ketika menjalin komunikasi. Dengan *smartphone* yang hadir ditengah masyarakat dapat berdampak dan menciptakan perubahan pada kehidupan manusia, baik secara perilaku, pola pikir, tindakan, dan sikap, terutama dalam berinteraksi. Perubahan yang terjadi tidak menutup kemungkinan dapat mempengaruhi hubungan sosial manusia. Perilaku yang ditunjukkan oleh pelaku *phubbing* dapat berpengaruh terhadap hubungan sosialnya (*society*) dengan orang tua mereka, dimana orang tua akan merasa senang ketika diperhatikan dan pelaku dapat memberikan respon yang baik pada saat berinteraksi begitupun sebaliknya orang tua mereka akan merasa diabaikan ketika pelaku memilih fokus melihat *smartphone*. Karena cenderung mengganggu jalannya proses interaksi dari respon yang diberikan pelaku *phubbing*, sehingga adapun dampak yang diterima oleh pelaku *phubbing* dari orang tua mereka. Adapun pernyataan yang disampaikan oleh informan AL (21) pada tanggal 4 September 2022:

Perselisihan dengan orang tua tentu pernah terjadi, saya sempat beberapa kali ditegur oleh orang tua karena cenderung abai dan tidak tanggap terhadap situasi di sekitar saya misalnya saya menjadi lebih susah disuruh ketika orang tua membutuhkan bantuan. Saya merasa *phubbing* ini dapat menjadi kebiasaan sehingga membuat ibu saya sering menegur karena lebih fokus kepada *smartphone* dari pada mendengarkan ibu saya bercerita. Akibat teguran tersebut membuat saya sadar jika perbuatan saya itu salah. Karena saya memiliki pribadi

yang di mana tingkat gengsinya tinggi sehingga terkadang jika saya mengalami konflik di mana sekalipun saya bersalah, saya merasa canggung untuk meminta maaf. Namun alternatif yang bisa saya lakukan adalah dengan bersikap lebih baik kepada orang tua saya untuk mendapatkan perhatian mereka sehingga dengan begitu orang tua saya akan kembali bersikap seperti biasa. Hubungan saya dengan orang tua setelah konflik tersebut menurut saya tidak begitu menimbulkan efek yang begitu serius, hanya saja orang tua menjadi sedikit lebih tegas terhadap anak-anaknya mengenai penggunaan *smartphone*. Sehingga kami pun berusaha untuk mengerti dan tidak mengulangi perbuatan tersebut.

Karena cenderung mengganggu jalannya proses interaksi dari respon yang diberikan pelaku *phubbing*, sehingga adapun dampak yang diterima oleh pelaku *phubbing* dari orang tua mereka. Yaitu dapat menyebabkan perselisihan, meskipun perselisihan yang muncul bukanlah perselisihan yang besar seperti teguran dan omelan. Adapun teguran tersebut disampaikan dengan tujuan agar pelaku lebih memperhatikan keadaan sekitar. Sebagian pelaku *phubbing* merasa bersalah karena perbuatan yang mereka lakukan tetapi ada juga yang tidak merasa bersalah dengan alasan pelaku melakukan *phubbing* karena adanya pekerjaan yang tidak bisa ditinggalkan. Sehingga adapun cara yang dilakukan pelaku *phubbing* untuk mengatasi perselisihan yang terjadi diantaranya menuruti kemauan orang tua pada saat itu, melakukan tindakan diam karena tidak ingin memperkeruh keadaan, atau bersikap baik untuk menarik perhatian kepada orang tua agar mereka dapat bersikap seperti semula. Serta mereka menganggap jika hubungan dengan orang tua mereka baik-baik saja bahkan adapun orang tua yang menjadi lebih tegas dengan membatasi penggunaan *smartphone* setelah terjadinya perselisihan tersebut.

Adapun tanggapan dari orang tua pelaku *phubbing* seperti yang terjadi pada informan N (49) pada tanggal 13 September 2022 menyatakan bahwa:

Tindakan yang saya lakukan ketika anak saya fokus sama *smartphone* mereka yaitu ditegur, terkadang saya harus meninggikan suara agar fokus mereka terhadap *smartphone* terganggu dan pecah. Saya rasa hubungan kami baik-baik saja karena sudah sewajarnya sebagai orang tua mengingatkan anaknya jika mereka salah.

Sebagai orang tua tentu mereka akan menegur anak mereka jika terlalu fokus dan berlebihan jika memainkan *smartphone*. Diharapkan setelah teguran yang dilakukan oleh orang tua dapat membuat anak mereka lebih peduli terhadap keadaan sekitar. Para orang tua juga menganggap setelah tindakan yang mereka lakukan hubungan dengan anak mereka baik-baik saja karena sebagai orang tua sudah sepantasnya mengingatkan anak mereka jika melakukan perilaku yang tidak baik. *Phubbing* dapat berpengaruh pada proses interaksi, tetapi hal ini tidak berpengaruh terhadap hubungan dengan orang tua.

Tabel 1. *Phubbing* dan Relasi Sosial Mahasiswa Terhadap Orang Tua di Kota Palembang

No.	Temuan	Deskripsi
1.	Pikiran (<i>Mind</i>)	Memaknai perilaku orang tua mereka yang kemudian membawa pada suatu tindakan ataupun simbol yaitu <i>phubbing</i> dimana pandangan mata akan fokus melihat <i>smartphone</i> ketika berinteraksi.
2.	Diri (<i>Self</i>)	Ketika interaksi berlangsung antar pelaku dan orang tua mereka, pelaku mengharapkan dengan melakukan <i>phubbing</i> orang tua mereka dapat mengerti simbol yang mereka tunjukkan ketika sedang berinteraksi. Simbol ini sengaja ditunjukkan dengan maksud bahwa pelaku memiliki pekerjaan lain, tidak ingin diganggu dan tidak tertarik

	dengan pembahasan yang disampaikan orang tua mereka. Adapun tanggapan yang disampai oleh orang tua pelaku bahwa <i>phubbing</i> ini sangat mengganggu karena anak mereka akan acuh dan kurang respon ketika berinteraksi.
3. Hubungan Sosial (<i>Society</i>)	<i>Phubbing</i> dapat berpengaruh terhadap proses interaksi dengan orang tua mereka. Karena cenderung mengganggu jalannya proses interaksi dari respon yang diberikan pelaku <i>phubbing</i> , sehingga adapun dampak yang diterima oleh pelaku <i>phubbing</i> dari orang tua mereka. Yaitu dapat membuat perselisihan diantaranya teguran dan omelan. Adapun teguran tersebut disampaikan dengan tujuan agar pelaku lebih memperhatikan keadaan sekitar dan tidak berpengaruh terhadap hubungan antar pelaku dan orang tua.

Sumber: Diolah Peneliti, 2022

2. *Phubbing* Dan Relasi Sosial Mahasiswa Terhadap Teman

Sama seperti penjelasan sebelumnya relasi sosial sama dengan interaksi sosial (hubungan sosial) (Enifika, 2020). Dalam Ekslopedia bahasa Indonesia, interaksi merupakan suatu jenis tindakan ataupun aksi yang terjadi sewaktu dua atau lebih objek yang mempengaruhi atau memiliki efek satu sama lain. Alamudi (2019) menyatakan bahwa *phubbing* dapat menghancurkan pertemanan karena dapat membuat seseorang menjadi individualistik dan anti sosial. Pengaruh dalam relasi tersebut merupakan suatu perubahan perilaku pada seseorang yang kemudian akan menghasilkan perubahan perilaku pada orang lainnya.

Interaksi sosial merupakan kunci utama dalam bersosialisasi dan berkomunikasi bagi manusia sebagai makhluk sosial. Komunikasi dapat dikatakan baik apabila komunikasi tersebut berjalan secara dua arah dimana adanya komunikator sebagai pemberi pesan dan komunikan yang berperan sebagai penerima pesan. Bila proses komunikasi terkendala adanya kesalahan maka interaksi menjadi gagal dan tidak berjalan dengan baik (Roberto, 2014). Hal ini dapat terlihat dari bagaimana perilaku pelaku *phubbing* ketika mereka melakukan *phubbing* terhadap teman yang sedang melakukan komunikasi dengan pelaku *phubbing* tersebut.



Bagan 2. *Phubbing* dan Relasi Sosial Mahasiswa Terhadap Teman di Kota Palembang
Sumber: Diolah Peneliti, 2022

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Alamudi (2019) membahas dampak negatif *phubbing* terhadap teman dan menunjukkan bahwa *phubbing* dapat menghancurkan hubungan pertemanan karena saling mengacuhkan akibat keasyikan

memainkan aplikasi yang berada dalam *smartphone* dan sanggup menghubungkan seseorang kepada seluruh dunia hanya melalui pesan yang dikirimkan melalui email dan jaringan sosial. Sedangkan penelitian ini membahas tentang *phubbing* dan relasi sosial mahasiswa terhadap temannya.

a. Diri (*Self*)

Begitupun *phubbing* dan relasi sosial mahasiswa terhadap teman dimana tahapan ini dapat terlihat pada diri (*self*) yaitu keadaan dimana seseorang menanggapi apa yang terjadi di sekitar lingkungannya dan orang lain. Hal ini dapat terlihat ketika pelaku melakukan *phubbing* dengan pandangan mata fokus melihat *smartphone* serta respon yang ditunjukkan oleh pelaku *phubbing* terhadap teman mereka. Adapun penjelasan yang diberikan oleh informan AL (21) pada tanggal 4 September 2022:

Ada beberapa waktu ketika saya terus fokus pada *smartphone* yang saya gunakan ketika berkumpul bersama teman-teman, maka dari itu perilaku saya cenderung acuh terhadap teman yang bercerita atau tidak terlalu menyimak secara saksama. Biasanya saya lebih fokus membuat *instastory* di sosial media saat bersama teman-teman saya. Saya membutuhkan pertimbangan besar sebelum saya mengunggah *story* yang saya buat di sosial media tersebut oleh karena itu saya cenderung lebih lama menggenggam *smartphone* dibandingkan mendengarkan. Selain itu saya juga terkadang hanya fokus pada *smartphone* untuk sekedar membalas berbagai *personal chat*, baik dari teman-teman atau kekasih saya. Ketika melakukan *phubbing* saya memang sedang sibuk dengan kegiatan saya.

Selain itu ada pula informan ASB (18) pada tanggal 9 September 2022 yang menyatakan bahwa:

Ketika sama teman saya memilih untuk diam, kalau teman saya meminta pendapat akan saya iyaikan agar pembahasan ini cepat selesai. Waktu yang mereka pilih untuk berkumpul tidak tepat, karena saya masih tergolong mahasiswa baru jadi banyaknya tugas yang harus dikerjai. Tenaga saya sudah habis untuk pulang pergi dari pagi sampai sore ke kampus untuk belajar jadi ketika diajak berkumpul main membuat saya malas untuk berbicara karena lelah. Maka dari itu saya lebih memilih asyik memainkan *smartphone* dengan tujuan untuk mengembalikan suasana hati saya agar menjadi lebih baik, tetapi sesekali saya juga akan menoleh kearah teman saya ketika dia sedang mencurahkan hatinya. Saya sengaja melakukan *phubbing* agar mereka tau kalau saya sedang lelah.

Pelaku secara sadar melakukan tindakan *phubbing* di depan teman mereka sehingga tidak terlalu peduli terhadap keadaan sekitar. Hal ini dilakukan secara sengaja oleh pelaku *phubbing* namun ada juga pelaku yang menyatakan bahwa dia melakukan *phubbing* karena memang adanya kesibukan. Berbagai alasan yang membuat mereka sengaja melakukan *phubbing* terhadap teman diantaranya tidak tertarik terhadap pembahasan yang disampaikan oleh teman mereka ataupun malas untuk melakukan komunikasi pada saat itu. Sehingga mereka memilih untuk fokus pada kegiatan mereka sendiri yaitu fokus memainkan *game*, memainkan sosial media, atau melakukan komunikasi lain dengan teman ataupun kekasih melalui perantara *smartphone* tersebut, bahkan *phubbing* tersebut diharapkan dapat mengembalikan suasana hati agar lebih membaik. Hal ini pun tidak terlepas dari perhatian orang di sekitar mereka, sehingga adapun tanggapan yang diberikan oleh beberapa informan terhadap *phubbing* tersebut. Adapun tanggapan yang diberikan teman pelaku menurut informan RD (20) pada tanggal 9 September 2022 menyampaikan bahwa:

Menurut saya pribadi, saya merasa bahwa teman saya lebih sering fokus pada *smartphone* mereka dibandingkan keadaan sekitar, *smartphone* berhasil menarik perhatian mereka lebih daripada berbicara dengan saya atau bersosialisasi dengan

lingkungan sekitar. Ketika sedang berbicara atau berdiskusi perilaku *phubbing* ini sangat menjengkelkan karena saya merasa tidak dihargai dan tidak didengarkan, terlebih lagi jika kita sedang berbicara hal yang serius. *Phubbing* ini tindakan fokus ke *smartphone* merupakan perilaku yang buruk dan tidak sopan untuk dilakukan. Disaat saya sedang berbicara ataupun bertanya pandangan matanya tetap tertuju pada *smartphone* yang berada di tangannya. Tentu saya terganggu karena saya merasa jika teman saya tidak ingin mendengarkan apa yang sedang saya bicarakan dan saya pun merasa jika teman saya tidak tertarik untuk mengobrol dan bercerita dengan saya. Sehingga tidak jarang saya akan tersinggung dan sakit hati karena tingkah lakunya yang seakan tidak menganggap ada seseorang yang sedang berbicara dengannya dan hal ini sangat menjengkelkan dan juga dapat membuat saya marah.

Membuktikan bahwa pelaku *phubbing* lebih sering fokus melihat *smartphone* mereka. Penggunaan *smartphone* sudah menjadi kebutuhan bagi setiap orang sehingga dapat menarik perhatian lebih untuk selalu menggunakan *smartphone* daripada melakukan interaksi dengan orang sekitar. Perilaku yang ditunjukkan oleh teman mereka ketika melakukan *phubbing* tidak jauh berbeda yaitu lebih banyak diam, bersikap tidak peduli, bahkan lebih memilih untuk sibuk dengan urusan mereka sendiri. *Phubbing* ini sangatlah mengganggu dan dianggap tidak sopan karena membuat lawan bicara merasa diabaikan dan tidak dihargai bahkan dapat menimbulkan rasa sakit hati bagi lawan bicara dari pelaku *phubbing* tersebut. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Andiana (2021) yang menyatakan bahwa fenomena *phubbing* dapat memberikan sakit hati terhadap seseorang karena dapat mengabaikan orang-orang yang ada di sekitarnya dan lebih mementingkan bermain pada ponselnya sendiri.

b. Hubungan Sosial (Society)

Pada dasarnya hubungan sosial yang baik dipengaruhi oleh interaksi ketika menjalin komunikasi. Dengan *smartphone* yang hadir ditengah masyarakat dapat berdampak dan menciptakan perubahan pada kehidupan manusia, baik secara perilaku, pola pikir, tindakan, dan sikap, terutama dalam berinteraksi. Perubahan yang terjadi tidak menutup kemungkinan dapat mempengaruhi hubungan sosial manusia. Perilaku yang ditunjukkan oleh pelaku *phubbing* dapat berpengaruh terhadap hubungan sosialnya dengan teman mereka. *Phubbing* dapat membuat dampak perubahan bagi kehidupan terutama saat melakukan interaksi. Karena cenderung mengganggu jalannya proses interaksi dari respon yang diberikan pelaku *phubbing*, hal ini dapat terlihat dari persepsi teman pelaku *phubbing*. *Phubbing* merupakan perilaku yang dianggap tidak sopan ketika sedang melakukan interaksi. Adapun menurut informan MHM (23) pada tanggal 5 September 2022 menyatakan bahwa:

Perselisihan antar teman itu biasa terjadi, jika saya terlalu fokus main *game* atau sibuk dengan kegiatan saya sendiri saat berkumpul biasanya teman saya akan menyinggung agar berhenti memainkan *smartphone*. Bahkan teman saya pernah jujur bicara secara terbuka kepada saya untuk tidak terlalu sering mengabaikan mereka. Karena sampai seperti itu mungkin perbuatan saya sudah kelewatan dan merasa bersalah. Setelah itu saya akan berdiam diri dan tidak menegur mereka kemudian setelah beberapa hari dan keadaan mereka sudah cukup membaik baru saya akan meminta maaf dan mencoba menegur mereka kembali. Hubungan saya setelah perselisihan tersebut biasanya sedikit canggung atau saya merasa tidak percaya diri untuk berbicara dan membuka diri ketika akan berbagi maupun menerima informasi.

Selain itu adapun pernyataan yang disampaikan oleh informan ASB (18) pada tanggal 9 September 2022:

Pernah terjadi perselisihan karena teman saya menyindir secara terus menerus. Awalnya teman saya akan menegur saya dengan kalimat gurauan tetapi akhirnya dia akan mengeluarkan kata-kata yang menurut saya cukup kasar dan pada saat itu suasana hati saya tidak stabil sehingga saya sangat tersinggung hingga terjadinya pertengkaran. Kalau dipikir mungkin saya yang salah. Setelah pertengkaran tersebut saya akan pulang dan berdiam diri kemudian teman saya akan menghubungi saya untuk meminta maaf begitupun sebaliknya saya juga minta maaf karena telah membuat suasana tidak tenang. Hubungan saya kembali seperti biasa, pasti sering terjadinya pertengkaran dalam pertemanan meskipun saya menjadi malas untuk bertemu dengan dia lagi secara langsung terkadang kami hanya bertukar kabar melalui *chat* saja, daripada bertemu kembali dan memulai perdebatan lagi.

Perilaku yang ditunjukkan oleh pelaku *phubbing* dapat berpengaruh terhadap hubungan sosial (*society*) pelaku dengan teman mereka. *Phubbing* sangat berpengaruh pada proses interaksi dan juga berpengaruh terhadap hubungan pertemanan antar pelaku *phubbing* dan temannya. *Phubbing* dapat membuat dampak perubahan bagi kehidupan pertemanan terutama saat melakukan interaksi. *Phubbing* dianggap sebagai perilaku yang tidak sopan sehingga dapat mengakibatkan perselisihan dengan teman mereka. Perselisihan yang terjadi antara pelaku *phubbing* dengan teman mereka disebabkan karena pelaku *phubbing* merasa sakit hati dan tidak bisa menerima sindiran yang disampaikan oleh teman mereka bahkan dapat terjadinya perang mulut. Kemudian membuat suasana menjadi kurang baik karena saling mendingkan diri, bahkan adapun orang yang memilih untuk pulang dan tidak ingin melanjutkan perkumpulan tersebut. Sehingga dampak dari perselisihan tersebut sebagian pelaku *phubbing* merasa bersalah karena hal mereka perbuat, tetapi ada juga pelaku *phubbing* yang berpendapat jika dia tidak merasa bersalah karena teman mereka melakukan hal yang serupa. Hal ini dilakukan oleh teman dari pelaku *phubbing* dengan tujuan agar pelaku *phubbing* dapat menghentikan perilaku tersebut dan lebih memperhatikan orang sekitar. Sebagian pelaku *phubbing* ada yang merasa bersalah karena hal tersebut namun ada juga yang tidak merasa karena teman pelaku melakukan hal yang serupa, sehingga mereka akan saling meminta maaf. *Phubbing* sangat berpengaruh pada proses interaksi dan juga berpengaruh terhadap hubungan pertemanan antar pelaku *phubbing* dan temannya. Adapun tanggapan teman dari pelaku *phubbing* pernyataan yang disampaikan oleh informan SH (24) pada tanggal 5 September 2022:

Saya akan menegurnya, dengan memberi tahu apa saja dampak dari kecanduan memainkan *smartphone* kalau dia masih tidak paham saya akan mengatakan dengan sejujurnya bahwa perilaku dia sangat tidak sopan karena sering mengabaikan saya. Hubungan saya dengan teman saya setelahnya akan sedikit tidak peduli untuk beberapa saat, dan sedikit kaku untuk berbicara kembali, kemudian saya akan memilih untuk mendingkannya.

Tindakan yang dilakukan oleh teman pelaku *phubbing* yaitu dengan sindiran hingga menegurnya untuk tidak terlalu fokus melihat *smartphone* mereka. sebagai teman tentu mereka akan memaafkan perbuatan para pelaku *phubbing* meskipun mereka harus mendingkan pelaku terlebih dahulu. Teguran tersebut disampaikan dengan tujuan agar pelaku *phubbing* dapat menghentikan dan memperhatikan orang disekitar mereka.

Tabel 2. *Phubbing* dan Relasi Sosial Mahasiswa Terhadap Teman di Kota Palembang

No.	Temuan	Deskripsi
1.	Diri (<i>Self</i>)	Pelaku secara sadar melakukan tindakan <i>phubbing</i> di depan teman mereka sehingga tidak terlalu peduli terhadap keadaan sekitar. Hal ini dilakukan secara sengaja oleh pelaku <i>phubbing</i>

namun ada juga pelaku yang menyatakan bahwa dia melakukan *phubbing* karena memang adanya kesibukan. Berbagai alasan yang membuat mereka melakukan *phubbing* terhadap teman diantaranya tidak tertarik terhadap pembahasan yang disampaikan oleh teman mereka ataupun malas untuk melakukan komunikasi pada saat itu. Adapun tanggapan yang diberikan teman pelaku yaitu *phubbing* ini sangatlah mengganggu dan tidak sopan karena membuat lawan bicara merasa diabaikan dan tidak dihargai bahkan dapat menimbulkan rasa sakit hati.

2. Hubungan Sosial (*Society*) *Phubbing* dapat berpengaruh terhadap hubungan sosialnya dengan teman mereka. *Phubbing* dapat membuat dampak perubahan bagi kehidupan terutama saat melakukan interaksi. Adapun dampak dari *phubbing* yaitu mengakibatkan perselisihan seperti sindiran dan perang mulut. Sebagian pelaku *phubbing* ada yang merasa bersalah namun ada juga yang tidak merasa karena teman pelaku melakukan hal yang serupa, sehingga mereka akan saling meminta maaf. Ada pun tanggapan teman dari pelaku *phubbing* yaitu memaafkan perbuatan mereka meskipun mereka harus mendingankan pelaku terlebih dahulu.
-

Sumber: Diolah Peneliti, 2022

Adapun perbedaan relasi sosial antara mahasiswa terhadap orang tua dan teman mereka setelah terjadinya perselisihan tersebut. Setelah perselisihan terjadi pelaku *phubbing* akan meminta maaf atas perilaku yang mereka perbuat baik itu terhadap orang tua maupun teman mereka. Meskipun mereka menganggap hubungan sosial mereka tetap baik-baik saja tetapi dapat terlihat dari tindakan yang ditunjukkan pelaku sangat berbeda terhadap orang tua dan teman mereka. Ketika bersama orang tua pelaku akan bersikap baik, bahkan menuruti kemauan orang tua mereka. Sedangkan ketika bersama teman walaupun sudah saling memaafkan pelaku akan merasa sakit hati karena sindiran dan teguran yang diberikan oleh teman mereka, sehingga mereka akan saling diam kemudian berinteraksi seperti biasa, namun ada juga pelaku yang merasa tidak percaya diri untuk kembali bercerita dan membuka diri terhadap temannya, tidak ingin bertemu kembali karena merasa malas, dan tidak ingin mengulang kembali perselisihan tersebut, bahkan dapat membuat terjadinya perbuatan balas dendam dengan ikut serta mengabaikan orang sekitar. Sehingga dapat dinyatakan bahwa *phubbing* dapat berpengaruh pada proses interaksi, tetapi hal ini tidak berpengaruh terhadap hubungan dengan orang tua. Sedangkan *Phubbing* sangat berpengaruh pada proses interaksi dan juga berpengaruh terhadap hubungan pertemanan antar pelaku *phubbing* dan temannya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai *phubbing* dan relasi sosial pada kehidupan mahasiswa Universitas Sriwijaya di Kota Palembang yaitu *phubbing* sangat berpengaruh pada proses interaksi antara mahasiswa dengan orang tua mereka, tetapi *phubbing* tidak berpengaruh terhadap hubungan mahasiswa dengan orang tua mereka. Namun *phubbing* sangat berpengaruh pada proses interaksi dan hubungan pertemanan antar mahasiswa dengan teman mereka. Maka dari itu relasi sosial mahasiswa terhadap orang tua dan teman mereka menunjukkan hubungan yang negatif karena adanya penurunan kualitas hubungan terhadap orang-orang disekitar karena tidak adanya keselarasan timbal balik ketika sedang melakukan interaksi akibat *phubbing*.

Daftar Pustaka

- Aditia, R. (2021). Fenomena Phubbing: Suatu Degradasi Relasi Sosial Sebagai Dampak Media Sosial. *Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 8–14, 2(1), 8–14.
- Alamudi, F. S. (2019). Sosial Phubbing Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar. *Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar*.
- Andiana, Y. T. (2021, August). Mengenal Fenomenal Perilaku Phubbing dikalangan Remaja. In *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan*, Vol. 1.
- Aziz, A. (2019). No Mobile Phone Phobia dikalangan Mahasiswa Pascasarjana. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 1–10.
- Broto, (2014). *Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet*. Retrieved from <https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/siaran+pers+no.+17pikominfo22014+tentang+riset+kominfo+dan+unicef+mengenai+perilaku+anak+dan>
- Denecker, F. K. (2020). *Phubbing Behaviour And Phubbing Aversion In The Context Of Parent-Child Interaction*. *Etmaal van de Communicatiewetenschap*.
- Efendi, A., Astuti, P. I., & Rahayu, N. T. (2017) Analisis pengaruh penggunaan media baru terhadap pola interaksi sosial anak di Kabupaten Sukoharjo. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 18(2), 12-24.
- Enifika, D. R. (2020). Relasi Sosial Asosiatif Dalam Kelompok Tani Dewi Ratih Kecamatan Mempawah Hilir Kelurahan Terusan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 9(7).
- Hanika, I. M. (2015). Fenomena Phubbing Di Era Milenia (Ketergantungan Seseorang Pada Smartphone Terhadap Lingkungannya). *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 42-51.
- Inah, E. N. (2015). Peran Komunikasi Dalam Interaksi Guru Dan Siswa. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(2), 150-167.
- Jihan, A. &. (2019). Pengaruh Faktor Kepribadian Terhadap Phubbing Pada Generasi Milenial Di Sumatera Barat. *Jurnal Riset Psikologi*, (4).
- Mariati, L. H. (2019). Hubungan Perilaku Phubbing Dengan Proses Interaksi Sosial Mahasiswa di Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Katolik Indonesia Santu Paulus Ruteng. *Wawasan Kesehatan*, 4(2), 51-55.
- Mulyar, B. K. (2016). Dinamika Adaptif Penggunaan Smartphone Mahasiswa FISIP Universitas Airlangga di kota Surabaya. *Antro UnairdotNet*, 5(3), 489-503.
- Pancani, L. G. (2021). Mom, Dad, Look at Me”: The Development of the Parental Phubbing Scale. *Journal of Social and Personal Relationships*, 38(2), 435-458.
- Rachman, T. (2018). Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Gawai Dengan Perilaku Phubbing Pada Mahasiswa. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 10–27.
- Rachman., A. (2021). The Effect Of Social Media Addiction On Student Phubbing Behavior. *International Journal of Arts and Social Science*, 4(3), 113–117.
- Ridwan, et al. (2016). Perubahan Budaya Komunikasi Pada Pengguna Smartphone. *Aliran Fluida*, 1(July), 18.
- Ritzer. (2014). *Teori Sosiologi Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Roberto. (2014). Hubungan perilaku Phubbing yang terjadi dengan interaksi sosial pada Mahasiswa/i . 7(2), 1–16 .

- Setiawan, R. (2020). Membangun efektifitas pembelajaran sosiologi di tengah pandemi Covid-19. *EDUSOCIUS; Jurnal Ilmiah Penelitian Pendidikan Dan Sosiologi*, 4(1), 1-13.
- Sulistiyowati., S. &. (2013). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Umari, T. R. (2019, November). Phubbing as a Result of the 4th Industrial Revolution: Is it Dangerous? *In Proceedings of the UR International Conference on Educational Sciences*, pp. 230-236.
- Utami, M. A. (2020). The Relationship Between Phubbing and Romantic Relationship Satisfaction: A Literature Review. *KnE Social Sciences*, 370-385.
- Wicaksono, R. A. (n.d.). (2018). Perilaku Phubbing Remaja Pemain Game Payer Umknow's Battle Ground (PUBG) Mobile Di Kota Denpasar.