

Phubbing dan Permasalahan Sosial dalam Perkembangan Teknologi Informasi di Kalangan Siswa Generasi Z

Kanaya Yose Putri¹, Firman², Netrawati³

^{1,2,3}Universitas Negeri Padang - Jln. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, Sumatera Barat

e-mail Correspondent: firmam@fip.unp.ac.id

Info Artikel

Abstract

Keywords: *Technological Developments, Phubbing, Social Problems, Generation Z*

Phubbing is a term to describe the behavior of someone who focuses on their smartphone when interacting with other people, thereby avoiding direct communication. This study aims to describe the development of technology and phubbing along with the social problems that arise among generation Z students. This research uses a qualitative approach to describe the actual situation of the phenomenon under study so that objective data is obtained. Data collection methods are observation and interviews. The research results show that phubbing behavior among students is characterized by dependence on smartphones, ignoring social interactions, and preferring digital activities to direct communication with friends. Apart from that, social problems that arise include reduced opportunities for interaction, increased tendencies to be alone, social death, an attitude of not caring about the environment, and a change in role from phubee to phubber. So it can be concluded that technological developments have also triggered the emergence of phubbing behavior and various social problems.

Abstrak.

Kata kunci: *Perkembangan Teknologi, Phubbing, Permasalahan Sosial, Generasi Z*

Phubbing merupakan suatu istilah untuk menggambarkan perilaku seseorang yang fokus pada smartphone saat berinteraksi dengan orang lain sehingga menghindari terjalannya komunikasi langsung. Kajian ini bertujuan untuk menguraikan perkembangan teknologi dan phubbing beserta permasalahan sosial yang ditimbulkan di kalangan siswa generasi Z. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggambarkan keadaan yang sebenarnya dari fenomena yang diteliti sehingga diperoleh data yang objektif. Metode pengumpulan data adalah dengan observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku phubbing di kalangan siswa ditandai dengan ketergantungan pada smartphone, mengabaikan interaksi sosial, dan lebih memilih aktivitas digital dibandingkan komunikasi langsung dengan teman. Disamping itu, permasalahan sosial yang muncul diantaranya berkurangnya kesempatan berinteraksi, meningkatnya kecenderungan menyendiri, mati sosial, sikap tidak peduli terhadap lingkungan, dan perubahan peran dari phubee menjadi phubber. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi turut memicu munculnya perilaku phubbing dan berbagai permasalahan sosial.

PENDAHULUAN

Saat ini, seiring dengan kemajuan zaman, banyak aktivitas manusia yang memerlukan dukungan teknologi, baik dalam pekerjaan, pendidikan, maupun kehidupan sehari-hari. Salah satu perangkat yang dapat dimanfaatkan untuk mengakses teknologi adalah *smartphone*. *Smartphone*, yang kini sudah sangat akrab di kalangan masyarakat, merupakan perangkat telepon pintar dengan sistem operasi yang dapat digunakan oleh banyak orang. Dengan perkembangan teknologi, fungsi *smartphone* tidak lagi terbatas pada mengirim pesan SMS atau melakukan panggilan telepon saja, melainkan juga mendukung penggunaan berbagai aplikasi seperti WhatsApp, Instagram, TikTok, dan lainnya sesuai kebutuhan pengguna. *Smartphone* sering dianggap sebagai komputer mini yang memiliki kemampuan seperti telepon (Baridwan, 2010).

Keberadaan *smartphone* dirasakan sangat memberi manfaat kepada manusia. Dengan adanya *smartphone* kita dapat berinteraksi dengan keluarga yang jauh berbeda kota bahkan negara. Selain itu, kita dapat memperoleh berbagai informasi dari seluruh penjuru dunia. Dalam hitungan detik, informasi apapun bisa diperoleh, yang tentunya berkontribusi pada peningkatan pengetahuan dan wawasan manusia. Apalagi dengan kehadiran pandemi Covid-19, yang semakin memperkuat peran penting *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka, beralih menjadi pembelajaran daring (Suriadi, Firman, dan Riska Ahmad, 2021), yang membuat manusia semakin dekat dengan *smartphone*.

Disamping itu, perkembangan era digital yang membawa perubahan besar dalam kemajuan teknologi dan informasi telah memunculkan media sosial yang membantu dan memudahkan individu untuk terhubung, berinteraksi dan bersosialisasi dengan banyak orang dari jarak yang jauh (Netrawati dkk, 2020). Jika dulu media sosial hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi sederhana, kini teknologi telah mengubahnya menjadi platform multifungsi yang berperan dalam hampir setiap aspek kehidupan manusia. Kemajuan teknologi memungkinkan integrasi berbagai fitur canggih seperti video streaming dan fitur-fitur inovatif lainnya pada aplikasi seperti TikTok, Instagram, dan WhatsApp.

Media sosial adalah salah satu aktivitas online yang paling digemari dan digunakan oleh masyarakat hampir setiap hari. Menurut Davidson (2015), rata-rata pengguna internet menghabiskan sekitar satu jam 40 menit per hari di media sosial, jauh lebih banyak dibandingkan dengan waktu yang dihabiskan untuk membaca email. Tak bisa dipungkiri bahwa media sosial kini telah menjadi sarana baru bagi masyarakat untuk berkomunikasi (Rafiq, 2020). Misalnya dengan memanfaatkan media sosial whatsapp untuk berkomunikasi jarak jauh dengan keluarga di berbagai daerah. Pengguna *smartphone* dapat menggunakan Instagram untuk membagikan aktivitas sehari-hari ataupun TikTok untuk menikmati hiburan, informasi menarik, dan tren terkini. Media sosial kini telah menjadi bagian dari hidup masyarakat karena masyarakat modern tidak bisa hidup tanpa media massa (Harahap, Firman dan Riska Ahmad, 2021).

Dengan terciptanya berbagai kemudahan melalui perkembangan teknologi seperti *smartphone* canggih, jejaring media sosial, akses informasi global, serta komunikasi jarak jauh, tidak menutup kemungkinan akan muncul rasa candu dan bahagia bagi penggunanya. Pengguna *smartphone* sering kali dapat menghabiskan berjam-jam hanya dengan fokus pada *smartphonenya*. Bahkan, beberapa orang merasa nyaman mengisolasi diri di dalam kamar selama mereka ditemani

oleh smartphone canggih mereka. Tidak jarang, terlalu asyik menggunakan smartphone membuat seseorang mengabaikan lingkungan sekitar dan bersikap tidak peduli terhadap orang-orang di sekelilingnya. Perilaku semacam ini dikenal dengan istilah phubbing.

Karadag et al (2015) menyatakan bahwa phubbing merupakan istilah yang diberikan pada perilaku di mana seseorang sibuk melihat ponselnya saat berinteraksi dengan orang lain, sehingga mengabaikan komunikasi secara langsung. Akibatnya, individu yang melakukan phubbing cenderung menciptakan rasa tidak nyaman dalam proses komunikasi, yang pada akhirnya dapat menyebabkan ketidakpuasan dalam membangun hubungan interpersonal.

Seseorang yang fokus kepada smartphone sekurang-kurangnya selama 3 menit dan abai terhadap orang di sekitarnya sudah termasuk phubbing (Chotpitayasonondh dan Douglas, 2018). Phubbing merupakan salah satu fenomena baru yang muncul untuk menggambarkan seseorang yang lebih memilih fokus pada smartphone daripada berbicara langsung dengan orang-orang di sekitarnya (Garrido, 2021). Istilah phubbing diiringi dengan dua istilah lainnya yaitu phubber dan phubee. Phubber adalah istilah untuk seseorang yang melakukan phubbing sedangkan phubee adalah istilah untuk seseorang yang diabaikan oleh phubber (Bariyah, 2021).

Menurut data tahun 2019, Indonesia menduduki peringkat ke-11 sebagai negara dengan kasus phubbing terbanyak di dunia, dengan sebanyak 3.706.811 orang yang tercatat melakukan perilaku tersebut (Cecilia, 2019). Generasi Z dianggap sebagai kelompok yang paling berpotensi terlibat dalam phubbing, karena generasi ini tumbuh di era teknologi yang berkembang pesat, sejalan dengan periode kelahiran mereka. Bahkan, istilah phubbing ini sendiri muncul sebagai tanda kecanduan generasi Z terhadap smartphone mereka.

Phubbing memiliki dampak negatif terhadap interaksi antar individu, karena perhatian yang seharusnya tercurah pada interaksi langsung malah teralihkan ke smartphone. Selain itu dampak negatif lainnya yang ditimbulkan oleh phubbing diantaranya dapat merenggangkan keharmonisan keluarga, merusak hubungan pertemanan, mendorong sifat individualistik, dan memicu perilaku antisosial.

Generasi Z saat ini menghadapi ancaman dampak negatif dari perkembangan teknologi, salah satunya adalah perilaku phubbing. Sudah sepatutnya fenomena phubbing mendapatkan perhatian serius, termasuk mengidentifikasi faktor-faktor penyebabnya. Hal ini penting dilakukan karena phubbing sudah menjadi pemandangan umum, terutama di lingkungan sekolah. Contohnya, selama berada di lingkungan sekolah, tidak sedikit siswa yang sukar melepaskan diri dari smartphone, bahkan saat jam pelajaran berlangsung sekalipun ditemukan juga siswa yang sesekali menggunakan smartphonenya untuk memeriksa pesan atau notif sosial mediana. Selain itu ada juga siswa yang berkumpul bersama teman-teman di sekolah namun mereka hanya terfokus pada smartphone masing-masing. Jika masalah ini tidak ditangani dengan serius, phubbing dapat mengganggu proses komunikasi dan interaksi sosial di kalangan siswa.

Perilaku phubbing siswa perlu mendapat perhatian dari orang tua, guru maupun siswa itu sendiri, mengingat phubbing bukanlah suatu perilaku yang baik untuk dilakukan. Ada banyak dampak negatif yang ditimbulkan oleh phubbing. Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti

tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Phubbing dan Permasalahan Sosial dalam Perkembangan Teknologi di Kalangan Siswa Generasi Z”.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif untuk menggambarkan keadaan yang sebenarnya dari fenomena yang diteliti sehingga diperoleh data yang objektif. Menurut Sugiyono (2015) metode penelitian kualitatif digunakan peneliti pada kondisi objek yang alamiah. Dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2007).

Dalam penelitian ini digunakan pengumpulan data berupa observasi dan wawancara.

a. Observasi

Merupakan teknik untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati fenomena yang sedang berlangsung (Sugiyono, 2016). Observasi dilakukan di SMA Pertiwi 1 Padang dengan objek seluruh siswa SMA Pertiwi 1 Padang.

b. Wawancara

Merupakan salah satu cara mengumpulkan data dengan pertemuan tatap muka secara individual dan secara lisan (Sukmadinata, 2016). Dalam penelitian ini yang akan diwawancara adalah beberapa siswa SMA Pertiwi 1 Padang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan dalam penelitian ini, peneliti memperoleh hasil yang dapat menguraikan perilaku phubbing siswa serta permasalahan sosial yang terjadi di SMA Pertiwi 1 Padang akibat perkembangan teknologi.

Dari observasi awal yang peneliti lakukan pada tanggal 13 September 2024 peneliti mendapati bahwa perilaku phubbing terjadi di lingkungan SMA Pertiwi 1 Padang. Didapati beberapa siswa berkegiatan di sekolah sambil tetap memegang smartphone di tangannya. Ada juga siswa yang asyik duduk sendirian di depan ruangan BK sambil fokus pada smartphonanya tanpa menyadari peneliti duduk di sebelahnya dan menghindari diri dari komunikasi. Selain itu, tidak sedikit siswa yang memainkan smartphone disela-sela pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Terkadang sebahagian siswa membuka smartphone dengan alasan mencari referensi namun kenyataannya yang dibuka adalah media sosial. Saat jam istirahat, siswa yang awalnya berkumpul untuk mengobrol sambil makan beralih ketika mendengar notif smartphone yang berbunyi, sehingga berakhir phubbing. Sebahagian siswa didapati sibuk dengan smartphone meski sedang duduk berdekatan satu sama lain. Yang lainnya duduk menyendiri di sudut-sudut kelas sambil asyik bermain smartphone. Keberadaan smartphone di tengah-tengah siswa membuat mereka menjadi kurang berinteraksi dan terkadang lebih memilih menyendiri. Tidak jarang pula

siswa melakukan phubbing dengan sengaja tidak melibatkan diri di kelas. Siswa menjadi mati sosial dan tidak peduli dengan lingkungan di sekitar serta lebih banyak berorientasi pada smartphone.

Peneliti juga telah mewawancarai beberapa siswa untuk mengetahui alasan perilaku phubbing terjadi. TP, seorang siswa kelas XI menyampaikan bahwa dia lebih memilih bermain smartphone daripada berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya karena merasa bahwa topik pembahasan dengan teman-teman kurang menarik. TP lebih memilih membuka media sosial seperti tiktok maupun instagram karena banyak sekali hal yang menarik dan lucu yang disuguhkan.

“Saya lebih tertarik ke hp sih kak daripada ngobrol sama teman-teman. Karena di hp kan bisa buka sosmed, wa, ig, kadang juga bisa buka x. Disana juga banyak hal-hal lucu yang bisa buat ketawa. Bukan berarti teman-teman gak asik juga, cuma kadang kami gak tau apa yang mau di obrolin”

Dari wawancara di atas, peneliti melihat bahwa TP memiliki ketertarikan lebih terhadap media sosial yang ada di dalam smartphone dibandingkan pada teman-temannya karena bingung akan membahas apa ketika bersama. TP lebih tertarik pada smartphone dengan berbagai fitur canggih yang dapat menghibur dirinya karena banyak sekali hal-hal menarik yang tersedia.

Selain TP, informan lain yang berasal dari sekolah tersebut ternyata memiliki pendapat yang sama. Salah satu siswa kelas XII dengan inisial IL berpendapat hampir sama dengan TP, IL menyatakan bahwa dia merasa ada keinginan yang kuat untuk mengecek smartphonenya setiap saat, tanpa tahu penyebabnya. Ketika sedang merasa jenuh, smartphone bisa membuat IL menjadi lebih nyaman dan menghilangkan rasa jenuhnya. Jika sehari saja tanpa smartphone, IL merasa mungkin hari-harinya akan sangat membosankan.

“kalo gaada hp mungkin gatau deh kak, membosankan banget kayaknya. Terus juga kadang kalo ada notif tu spontan aja pikiran langsung ke hp, ujung-ujungnya buka hp lagi. Lagi ngumpul sama teman-temanpun mereka juga gitu, kalo ada notif langsung buka hp. Lagian liat hp juga ngilangin jenuh kayaknya kak, aku lebih senangnya itu baca webtoon sama searching info-info di google”.

Pernyataan di atas mempertegas jawaban dari informan pertama, dimana keberadaan smartphone sangat dibutuhkan bahkan ketika sudah ada orang lain yang bisa diajak bicara. Peneliti melihat bahwa adanya kecenderungan siswa memeriksa smartphonenya meskipun sedang berada di lingkungan sosialnya. Disamping itu menurut IL, keberadaan smartphone yang canggih mampu menghilangkan rasa jenuhnya.

Sedikit berbeda dengan dua pernyataan di atas, salah satu siswa dengan inisial JB mengemukakan pendapat lain. JB mengatakan bahwa menurutnya smartphone tidak terlalu penting. Baginya lebih menyenangkan berinteraksi dengan teman-teman dibandingkan hanya melihat smartphone. Namun, teman-teman di sekitarnya yang sibuk dengan smartphone sehingga dia tidak punya teman yang bisa diajak bercerita, dan pada akhirnya JB ikut mengabaikan teman-temannya dengan mengalihkan perhatiannya pada smartphone.

“Bagi saya hp gak begitu penting buk,. Saya bisa saja gak pake hp seharian, asalkan dapat teman ngobrol. Karena kadang kalo saya lagi sama teman-teman mereka pada pegang hp, jadi daripada bengong saya ikut main HP. Padahal kalo menurut saya gak asik-asik juga apa yang ada di HP buk gitu gitu aja. Saya gak mau fomo sebenarnya buk tapi mau gimana lagi dari pada bengong. Abisnya teman-teman pegang hp semua”.

Pernyataan yang disampaikan JB menunjukkan bahwa ia sebenarnya lebih ingin berkomunikasi dan berinteraksi langsung dengan teman-teman di sekitarnya daripada sekadar menggunakan smartphome, namun teman-temannya yang lebih memilih smartphome membuat JB kehilangan kesempatan untuk berkomunikasi langsung. Perasaan diabaikan oleh teman-temannya yang memilih fokus pada smartphome membuat JB juga lebih memilih melihat smartphome saja daripada tidak tahu mau melakukan apa.

Dari beberapa pernyataan tersebut, terlihat bahwa smartphome sering kali dianggap sebagai sesuatu yang menyenangkan, tetapi di sisi lain membuat penggunanya mengabaikan lingkungan sekitar dengan hanya terfokus pada layar smartphome. Perkembangan teknologi yang pesat, khususnya dengan hadirnya smartphome dan media sosial, telah membawa pengaruh besar terhadap pola interaksi sosial di kalangan siswa. Fenomena ini melahirkan perilaku phubbing, yang memicu berbagai permasalahan sosial, seperti menghambat interaksi tatap muka antar individu dan memunculkan rasa diabaikan pada orang lain.

Hasil observasi terhadap fenomena ini menunjukkan bahwa phubbing membuat seseorang tenggelam dalam dunianya sendiri dan mengabaikan kehadiran orang-orang di sekitarnya. Hal ini tidak hanya mengurangi kualitas hubungan sosial, tetapi juga menghilangkan kesempatan berharga untuk berinteraksi secara langsung di antara siswa. Selain itu, siswa yang awalnya menjadi korban phubbing (phubee) lambat laun bisa berubah menjadi pelaku phubbing (phubber) sebagai bentuk respons terhadap situasi sosial yang mereka hadapi. Pada akhirnya, perilaku ini berpotensi merusak koneksi sosial dan menciptakan jarak emosional di antara individu dalam lingkungan sehari-hari.

Phubbing bukan sekadar perilaku individu, tetapi telah berkembang menjadi permasalahan sosial yang memengaruhi kualitas interaksi antar siswa. Perkembangan teknologi telah menyebabkan munculnya perilaku phubbing dan menggeser pola interaksi sosial tradisional menjadi lebih individualistis, yang berakibat pada rusaknya kualitas hubungan sosial dan memicu isolasi sosial, dimana siswa cenderung asyik dengan dunianya sendiri tanpa memperhatikan lingkungan sekitar.

Jika dibiarkan, perilaku ini dapat semakin memperburuk dinamika sosial di kalangan siswa, sehingga diperlukan kesadaran dan upaya bersama untuk mengembalikan keseimbangan dalam berteknologi dan berinteraksi sosial.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi, terutama smartphome beserta fiturnya yang menarik telah memunculkan perilaku phubbing dalam bentuk sebagai berikut:

1. Siswa melakukan berbagai kegiatan di sekolah sambil tetap memegang smartphone di tangannya, dan tidak sedikit siswa yang memainkan smartphone disela-sela pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas.
2. Siswa yang awalnya berkumpul untuk mengobrol sambil makan bersama saat jam istirahat teralihkan ketika mendengar notif smartphone yang berbunyi, sehingga berakhir phubbing.
3. Sebahagian siswa didapati sibuk dengan smartphone meski sedang duduk berdekatan satu sama lain. Yang lainnya duduk menyendiri di sudut-sudut kelas sambil asyik bermain smartphone.
4. Lebih memilih bermain smartphone daripada mengobrol dengan teman-teman di sekitar karena merasa pembahasan dengan teman kurang menarik.
5. Ada keinginan yang kuat untuk memeriksa smartphone setiap saat meski sedang bersama teman-teman karena merasa smartphone dapat menghilangkan rasa jenuh.

Selain itu dari hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan, permasalahan sosial yang muncul diantaranya sebagai berikut:

1. Keberadaan smartphone di kalangan siswa mengurangi kesempatan untuk berinteraksi dan seringkali membuat siswa lebih memilih menyendiri untuk melakukan phubbing.
2. Siswa menjadi mati sosial dan tidak peduli dengan lingkungan di sekitar serta lebih banyak berorientasi pada smartphone.
3. Pelaku phubbing (phubber) dapat menimbulkan rasa diabaikan, yang kemudian mendorong korbannya (phubbee) untuk melakukan perilaku serupa.
4. Perkembangan teknologi yang menghadirkan smartphone dan media sosial, telah mengubah pola interaksi sosial siswa, menghambat interaksi tatap muka, dan menimbulkan rasa diabaikan pada orang lain.
5. Rusaknya kualitas hubungan sosial dan memicu isolasi sosial, dimana siswa cenderung asyik dengan dunianya sendiri tanpa memperhatikan lingkungan sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

Accounting. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.

Cecilia, S. 2019. Fakta phubbing di Indonesia. Logout Indonesia. <https://logoutindonesia.wixsite.com/logout/fakta-phubbing-di-indonesia>.

Chotpitayasunondh, V. dan Douglas, K. M. (2016). How Phubbing Becomes the Norm: The Antecedents and Consequences of Snubbing via Smartphone. *Computers in Human Behavior*, Vol. 6 No. 3.

Chotpitayasunondh, V. dan Douglas, K. M. (2018). The effects of “phubbing” on social interaction. *Journal of Applied Social Psychology*, Vol. 48 No. 6.

- Chotpitayasunondh, Varoth and Karen M. Douglas. (2018). Measuring Phone Snubbing Behavior: Development and Validation of the Generic Scale of Phubbing (GSP) and the Generic Scale of Being Phubbed (GSBP). *Computers in Human Behavior*, 88.
- Davidson, L. (2015) Is your daily social media usage higher than average? - Telegraph. [Online]. 2015. The Telegraph. Available from: <http://www.telegraph.co.uk/finance/newsbysector/mediatechnologyandtelecoms/11610959/Is-your-daily-social-media-usagehigher-than-average.html>.
- Garrido, Capilla. (2021). A descriptive literature review of phubbing behaviors. *Journal Heliyon*, Vol. 7 No. 5
- Harahap, Marianna, Firman dan Riska Ahmad. (2021). Penggunaan Social Media dan Perubahan Sosial Budaya Masyarakat. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 3 No. 1.
- Karadag, E., Tosuntas, S.B., Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., S , ahin, B. M., Babadag, B. (2015). Determinants of Phubbing, which is the sum of many virtual addictions: a structural equation model. *Journal of Behavioral Addictions* 4(2): 60-74.
- Netrawati, Rizki Wulandari, Yeni Karneli, dan Yarmis Syukur. (2020). The Analysis of Social Media Addiction Level on Adolescents. *International Journal of Research in Counseling and Education*, Vol. 4 No. 1.
- Rafiq, A. 2020. Dampak Media Sosial terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat. *Jurnal Global Komunika*, Vol. 1 No. 1.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r & d)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suriadi, Harri Jumarto, Firman dan Riska Ahmad. (2021). Analisis Problema Pembelajaran Daring Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 3 No. 1.