

**FENOMENA PHUBBING DIKALANGAN MAHASISWA FAKULTAS
ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
(TINJAUAN TEORI AKSI TALCOTT PARSONS)**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Ilmu Sosial (S.Sos) dalam Bidang Sosiologi**



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Oleh :

**RIYAN MUTTAQIN
I93219099**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JURUSAN ILMU SOSIAL
PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
MARET 2023**

PERNYATAAN PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Riyan muttaqin
NIM : I93219099
Program Studi : Sosiologi
Judul Skripsi : **FENOMENA PHUBBING DIKALANGAN MAHASISWA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UIN SUNAN AMPEL SURABAYA (TINJAUAN TEORI AKSI TALCOTT PARSONS).**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

- 1) Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan kepada lembaga pendidikan manapun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
- 2) Skripsi ini benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan plagiasi atas karya orang lain.
- 3) Apabila skripsi ini dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan sebagai hasil plagiasi, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.

Surabaya, 20 february 2023



NIM. I93219099

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah memeriksa dan memberikan arahan terhadap skripsi yang ditulis oleh :

Nama : Riyan Muttaqin

NIM : I93219099

Program Studi : Sosiologi

Yang Berjudul : **FENOMENA PHUBBING DIKALANGAN MAHASISWA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA (TINJAUAN TEORI AKSI TALCOTT PARSONS).**

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut telah diperbaiki dan dapat diujikan dalam rangka memperoleh gelar sarjana ilmu sosial dalam bidang sosiologi.

Surabaya, 20 Maret 2023



Masitah Effendi, M.Sosio.

NIP. 199105172020222027



Prof. Dr. Isa Anshori, Drs.,M.Si

NIP. 19670506199031002

PENGESAHAN

Skripsi oleh Riyan Muttaqin dengan judul “**FENOMENA PHUBBING DIKALANGAN MAHASISWA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UIN SUNAN AMPEL SURABAYA (TINJAUAN TEORI AKSI TALCOTT PARSONS)**” telah dipertahankan dan dinyatakan lulus di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 3 April 2023.

TIM PENGUJI SKRIPSI

Penguji I

Prof. Dr. Isa Anshori, Drs., M.Si
NIP. 196705061993031002

Penguji II

Dr. H. Muhammad Shodiq, S.Ag. M.Si
NIP. 197504232005011002

Penguji III

Dr. Warsito, M.Si
NIP. 195902091991031001

Penguji IV

Muchammad Ismail, S.Sos., MA
NIP. 198005032009121003

Surabaya, 20 Maret 2023
Mengesahkan,
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Surabaya Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu
Politik

Dekan



Dr. Ali Chalik, M.Ag.
NIP. 197306272000031002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Riyan Muttaqin
NIM : I93219099
Fakultas/Jurusan : Ilmu Sosial dan Politik/Sosiologi
E-mail address : Riyankensa22@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Fenomena Phubbing Dikalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya (Tinjauan Teori Aksi Talcott
Parsons)

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 01 Mei 2023

Penulis

(Riyan Muttaqin)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Riyan Muttaqin, 2023, *Fenomena Phubbing Dikalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya (Tinjauan Teori Aksi Talcott Parsons)*. Skripsi Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Sunan Ampel Surabaya.

Kata kunci : *Fenomena, Phubbing, Mahasiswa.*

Permasalahan yang di kaji dalam penelitian ini adalah fenomena phubbing dikalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dengan menggunakan teori aksi talcott parsonss, skripsi ini bertujuan untuk mengetahui gambaran dan latar belakang fenomena phubbing dikalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Subjek penelitian ini dipilih dengan menggunakan purposive sampling.yakni Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Data yang dihimpun berupa data kuantitatif dan kualitatif, diperoleh melalui teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang dihimpun dianalisis melalui reduksi data, penyajian data dan mengambil kesimpulan. Untuk mengecek keabsahan data digunakan triangulasi dengan sumber.

Hasil penelitian menemukan, bahwa terdapat lima alasan terjadinya perilaku phubbing, (1) belum tau mengenai istilah phubbing, (2) melakukan tindakan phubbing karena tidak ada pilihan lain, (3) Perilaku phubbing yang dilakukan tercermin pada aktivitas penggunaan smartphone dalam keseharian, (4) mahasiswa menganggap tindakan phubbing dilakukan sebagai suatu kebenaran, (5) Aktivitas phubbing yang dilakukan rata-rata cenderung ingin mendapatkan kebutuhan akan kenyamanan. Dampak terbesar dari perilaku phubbing pada mereka terletak pada proses interaksi dan kerenggangan hubungan. Kegagalan yang dirasakan oleh korban phubbing cenderung akan membuat mereka ragu dan malas untuk membangun interaksi dengan temannya.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
MOTTO.....	iii
PERSEMBAHAN	iv
PERNYATAAN PERTANGGUNGJAWABAN PENULISAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Konseptual	7
F. Sistematika Pembahasan.....	8
BAB II KAJIAN TEORITIK FENOMENA PHUBBING	10
A. Penelitian Terdahulu.....	10
B. Kajian Pustaka	13
1. Phubbing Pada Kehidupan Mahasiswa	13
2. Faktor Pendorong Fenomena phubbing	15
3. Bentuk Fenomena Phubbing	16
C. Kerangka Teori Aksi Talcot Parson	17
BAB III.....	21
METODE PENELITIAN	21
A. Jenis Penelitian	21
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	21
C. Pemilihan Subjek Penelitian	21
D. Tahap-Tahap Penelitian	23

E.	Jenis dan Sumber Data.....	24
F.	Teknik Pengumpulan Data	25
G.	Teknik Analisa Data	26
H.	Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	27
BAB IV FENOMENA PHUBBING DIKALANGAN MAHASISWA FAKULTAS		
ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UIN SUNAN AMPEL SURABAYA		
(TINJAUAN TEORI AKSI TALCOTT PARSONS)		
		28
A.	Deskripsi Umum Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya	28
B.	Gambaran Phubbing dikalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Ssial Dan Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya	34
C.	Alasan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya melakukan phubbing.....	56
D.	Fenomena Phubing Dalam Tinjauan Teori Aksi Talcot Parson.....	70
BAB V PENUTUP.....		
		78
A.	Kesimpulan.....	78
B.	Saran	79
C.	Daftar Pustaka.....	80
D.	Lampiran.....	83

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Data Informan.....	22
Tabel 4.1 Data Susunan Kepegawaian	33



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.....	29
Gambar 4.2 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.....	30
Gambar 4.3 Kegiatan wawancara bersama informan.....	37
Gambar 4.4 Kegiatan wawancara bersama informan	38
Gambar 4.5 Kegiatan wawancara bersama informan	39
Gambar 4.6 Kegiatan wawancara bersama informan.....	41
Gambar 4.7 Kegiatan wawancara bersama informan	42
Gambar 4.8 Kegiatan wawancara bersama informan	44
Gambar 4.9 Kegiatan wawancara bersama informan	46
Gambar 4.10 Kegiatan wawancara bersama informan	49
Gambar 4.11 Kegiatan wawancara bersama informan	51
Gambar 4.12 Kegiatan wawancara bersama informan	53



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Handphone saat ini menjadi kebutuhan utama setiap manusia, karena melalui alat ini manusia tidak hanya bisa berkomunikasi secara mudah, tetapi juga akses informasi, transaksi, bahkan membangun citra diri. Kehadiran Handphone dengan teknologi yang semakin canggih membuat individu semakin ketergantungan alat tersebut. Perkembangan Smartphone era globalisasi yang saat ini terjadi menuntut setiap orang untuk mengikuti perkembangan dunia yang serba teknologi, smartphone sebagai sesuatu yang saat ini tidak bisa dipisahkan dari aktivitas seseorang. Kemajuan teknologi yang semakin pesat sangat membantu kehidupan manusia. Semua data dapat diperoleh dengan cepat melalui smartphone, tanpa harus datang langsung kesana kita dapat melihat informasi dari penjuru dunia dengan smartphone. Hanya dengan membuka smartphone kita bisa melihat berita maupun informasi yang lokasinya jauh baik di dalam negeri maupun luar negeri. Bukan hanya itu saja adanya smartphone memudahkan seseorang dalam berinteraksi dan komunikasi jarak jauh meskipun mereka jarang bertemu. Seorang tak perlu, menunggu waktu yang lama untuk dapat bertukar berita serta menceritakan peristiwa apa saja yang mereka alami sehingga mereka dapat membangun hubungan yang lebih baik antar individu.

Keberadaan smartphone memiliki dampak positif dan juga membawa dampak negatif.² Biasanya seseorang menggunakan teknologi ini dalam rutinitas sehari-hari mereka tidak dapat dipisahkan dari smartphone, sehingga menimbulkan dampak buruk bagi mereka. Begitu berharganya nilai smartphone bagi mereka membuatnya lebih memilih dompet tertinggal daripada smartphonenya. Jadi sangat mungkin bagi seseorang mengabaikan orang lain yang berada di

² Daryanto Setiawan, "Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Budaya," *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study* 4, no. 1 (2018).

sekitarnya karena pandangannya lebih fokus kepada smartphone sendiri ketimbang memperhatikan orang sekitarnya. Sering dijumpai di beberapa lingkungan masyarakat, ditempat umum bahkan di lingkungan universitas. Pada saat sedang berkumpul pandangan mereka lebih tertuju pada smartphone masing-masing daripada berbicara dengan orang-orang di sekitar mereka.

Phubbing muncul dan menjadi dampak akibat ketergantungan terhadap smartphone dan tidak mampu lagi untuk memanfaatkan teknologi yang ada dengan bijak dan semestinya. Dalam aktivitas Manusia tidak bisa dipisahkan dari keberadaan smartphone, saat ini smartphone semakin digandrungi oleh generasi milenial. Sebenarnya tidak terdapat hal buruk yang bisa dikatakan dari hadirnya smartphone tersebut karena setiap pembuatan produk memiliki alasan yang baik dalam penggunaannya. Inilah tahap awal sebagai penggunaan smartphone yang tidak tepat akan menimbulkan efek samping atau cara berperilaku akibat dari kehadiran smartphone. Salah satu perilaku seperti itu adalah Phubbing. Phubbing adalah musuh dari perilaku sosial yang gemar berkolaborasi lewat dunia maya ketimbang realita. Keunikan phubbing saat ini sudah menyebar ke hampir semua lapisan masyarakat, baik pada tingkat usia, pekerjaan, pendidikan maupun jenis kelamin, termasuk usia milenial, yang saat ini tidak lepas dari cengkeraman cara berperilaku tersebut. Seringkali terlihat orang sedang berkumpul mereka sibuk dengan aktivitas dunia virtualnya sendiri dengan smartphonenya dan menghiraukan orang yang berada di sekitarnya.

Fenomena ini bisa terjadi pada siapapun, salah satunya fenomena ini sering terjadi dikalangan mahasiswa, hal ini terjadi ketika setidaknya dua individu berada di tempat yang sama, namun mereka saling memilih berinteraksi menggunakan smartphone masing-masing sehingga orang yang berada di lingkungan sekitarnya merasa teracuhkan serta terabaikan. Berdampak pada interaksi dua arah menjadi kurang nyambung dan membuat seseorang yang merasa terabaikan dengan tindakan perilaku phubbing tidak nyaman. Ketika seseorang mengalami kecanduan smartphone yang berlebihan menyebabkan

seseorang lupa waktu sehingga mengakibatkan kurangnya rasa hormat dan perhatian terhadap orang lain.

Phubbing merusak perilaku seseorang untuk bisa hadir dan terlibat dengan orang lain di sekitarnya.³ Meski secara fisik hadir di hadapan orang lain sebenarnya perilaku phubbing tidak menaruh perhatian pada orang lain. Dengan berpura-pura memperhatikan saat terjadi interaksi, seseorang yang melakukan perilaku phubbing menunjukkan bahwa dia telah menghiraukan orang lain dengan fokus pada smartphone di tangannya. Mereka lebih tertarik pada dunia maya dan fiktif, padahal tindakan yang mereka lakukan sia-sia. Sementara di hadapannya ada yang lebih krusial untuk dilakukan. Sebenarnya etika phubbing dilakukan sekali dua kali masih bisa dimaklumi, tetapi jika dilakukan terus akan merusak hubungan seseorang. Di era sekarang ini orang lebih tertarik mencari kesibukan melalui media sosial dibanding kesibukan di dunia nyata dari berkenalan dengan orang baru di media sosial, bermain game, dan banyak hal yang sebenarnya membuang waktu dan kurang bermanfaat, terkadang kita melihat seseorang di tempat yang sama mereka lebih asik dengan dunia virtualnya sendiri bahkan terkadang senyum sendiri melihat handphone dan menghiraukan orang yang di sekelilingnya yang sedang berinteraksi.

Pada saat ini kita jumpai fenomena seseorang mereka lebih tertarik memainkan smartphone tanpa mempedulikan lingkungan sekitar. Salah satu fenomena tersebut bisa ditemui di kampus contohnya dapat dilihat saat di kampus, saat sedang ada forum diskusi di kelas, bukannya mendengarkan diskusi tetapi malahan banyak yang lebih asik dengan smartphonenya, alhasil saat disuruh mengeluarkan argumen mengenai materi yang dibahas tidak dapat menjawab karena tidak mendengarkan forum diskusi dengan baik dan semua orang yang berada di dalam forum pun merasa kecewa karena teracuhkan dan terabaikan dengan tindakan mereka yang asik dengan smartphone daripada diskusi yang terjadi dalam forum.

³ Rafinita Aditia, "Fenomena Phubbing: Suatu Degradasi Relasi Sosial Sebagai Dampak Media Sosial," *KELUWIH: Jurnal Sosial dan Humaniora* 2, no. 1 (2021).

Dalam lingkungan mahasiswa cukup sering terjadi perilaku phubbing, namun istilah phubbing sendiri belum begitu umum di kalangan mahasiswa, sebagian mahasiswa belum tau dan paham mengenai istilah phubbing. Sebagian mereka justru menganggap melakukan tindakan tersebut karena ketidaktahuan mereka dan mereka menganggap tindakan tersebut bukan menjadi suatu permasalahan yang dianggap serius karena ketidak sengajaan. Hadirnya teknologi smartphone secara tidak langsung menimbulkan perilaku phubbing menyebabkan seseorang mengalami gangguan dalam berinteraksi yang berdampak terhadap lawan bicaranya merasa terasingkan. Perilaku ini tidak dibenarkan, karena tindakan yang dilakukan berdampak terhadap proses berinteraksi tanpa disadari oleh pelaku phubbing.

Phubbing adalah suatu hal yang buruk karena tindakan seseorang tidak mempedulikan orang lain dengan tidak ada respon timbal balik ketika diajak berbicara. Seseorang melakukan tindakan tersebut secara sadar atau tidak sadar saat berinteraksi dengan orang lain sembari menggunakan smartphonenya, mereka seringkali menghiraukan orang yang ada di sekitarnya dan memilih fokus dengan smartphonenya, sehingga menyebabkan orang lain yang berada disekitarnya tidak nyaman, membuat mereka merasa bahwa kehadirannya tidak berarti dan tidak diinginkan saat berada di situ.

Dari segi fenomenologi, memfokuskan pembahasan tentang bagaimana interaksi sosial membentuk kehidupan seseorang. Menurut fenomenologi, “ketika manusia memberikan makna tertentu terhadap tindakannya sendiri atau kepada pihak lain yang akan menafsirkan dan memahami, dan siapa yang akan bereaksi. atau berperilaku sesuai dengan apa yang dimaksud oleh aktor, tindakan manusia menjadi hubungan sosial. Perhatian utama teori fenomenologis adalah semacam subjektivitas dan intersubjektivitas yang memungkinkan orang untuk berinteraksi satu sama lain dalam pengaturan sosial, tergantung pada bagaimana banyak yang diketahui setiap orang tentang mendapatkan pengalaman pribadi. Gagasan intersubjektivitas ini mengacu pada cara kelompok menguraikan cara berperilaku dan aktivitas satu sama lain dan pertemuan mereka juga didapat dari pendekatan

khusus mereka untuk mengetahui tentang kerja sama sosial orang-orang dalam keadaan mereka saat ini.⁴ Secara tidak langsung peran fenomenologi memiliki cara pandang melihat fenomena phubbing yang terjadi di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya ini dapat digunakan sebagai data atau informasi yang peneliti dapatkan dari pengalaman nyata orang lain tentang fenomena phubbing. Dimana peneliti akan memulai dan menemukan dalam proses maknanya.

Pada penelitian sebelumnya mengenai topik Fenomena Phubbing, memfokuskan dampak gambaran perilaku phubbing, sebagaimana yang dilakukan Rafinita Aditia tahun 2021 dari Universitas Bengkulu. Dampak dari keacuhan pelaku phubbing terhadap lingkungannya menyebabkan suatu degradasi sosial. Perilaku phubbing terhadap lingkungan menyebabkan degradasi sosial, Penelitian ini memperbarui penelitian sebelumnya yang memfokuskan pada dampak perilaku phubbing menjadi gambaran dan latar belakang phubbing perspektif teori aksi Talcott Parson. Penelitian Pubbing yang saya lakukan tidak hanya melihat dampak, namun juga pada sisi gambaran dan latar belakang phubbing dikalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Penelitian ini memilih lokasi di Kota Surabaya bagian selatan, yakni di Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, dimana di lokasi ini sangat strategis untuk diteliti. Terdapat cukup banyak mahasiswa Fakultas Ilmu sosial dan Politik dari luar surabaya maupun dalam kota surabaya. Dengan melakukan penelitian Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya ini dapat menjawab fenomena phubbing yang terjadi dan apa yang menjadi alasan mereka.

⁴ Isa Anshori, "Melacak State Of The Art Fenomenologi Dalam Kajian Ilmu-Ilmu Sosial Isa Anshori Universitas Islam Negeri Sunan Ampel , Jl . Ahmad Yani No . 117 , Jemur Wonosari Surabaya , Paradigma Fenomenologi (Phenomenology) Merupakan Salah Satu Teori Dari Paradigma," *Halaqa: Islamic Education Journal* 2, no. 2 (2018): 165–181, <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/halaqa>.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana gambaran perilaku phubbing pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya?
2. Apa yang melatar belakangi mahasiswa Ilmu Sosial dan Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya melakukan perilaku phubbing?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menggali dan memahami:

1. Untuk mengetahui gambaran perilaku phubbing pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
2. Alasan melakukan phubbing dikalangan mahasiswa Fakultas Ilmu sosial dan Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, temuan penelitian ini dapat digunakan untuk mencabar teori tindakan Talcott Parson, yang berpendapat bahwa sistem sosial, budaya, dan kepribadian setiap orang mempengaruhi setiap tindakan yang mereka lakukan.

2. Secara Praktis

Secara praktis diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumbangsih pemikiran dan informasi terkait deskripsi fenomena phubbing pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

E. Definisi Konseptual

1. Fenomena Phubbing

Karadag mengatakan bahwa phubbing adalah perilaku orang yang fokus pada ponselnya saat berbicara dengan orang lain dan terlalu asyik dengan dunianya sendiri sehingga tidak memperhatikan orang di sekitarnya.⁵ Phubbing adalah perilaku yang menunjukkan rasa tidak hormat kepada orang lain dan menyebabkan keretakan hubungan seseorang. Orang yang melakukan phubbing ini biasanya lebih mementingkan smartphone dan lingkungan virtualnya daripada orang yang sebenarnya berada di hadapannya. Padahal, hal ini bisa merugikan orang lain dan merusak hubungan.

Fenomena phubbing adalah perilaku seseorang yang lebih tertarik untuk berinteraksi melalui dunia maya daripada dunia nyata. Fenomena phubbing sudah merambah ke hampir semua lapisan masyarakat, baik pada tingkat usia, pekerjaan, pendidikan maupun jenis kelamin, termasuk generasi milenial yang saat ini tidak lepas dari cengkeraman perilaku tersebut. Sering terlihat orang berkumpul namun sibuk dengan aktivitas smartphone masing-masing. Dalam penelitian ini, pokok bahasan tentang fenomena phubbing lebih dipertajam dengan mengamati fenomena phubbing yang sedang terjadi di Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

2. Mahasiswa

Seorang mahasiswa adalah seseorang yang sedang terdaftar di perguruan tinggi negeri atau swasta atau lembaga lain yang berada di jenjang perguruan tinggi. mahasiswa dianggap memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi, pengetahuan berpikir, dan kemampuan mengelola dalam kehidupan nyata. Prinsip pelengkap adalah bahwa setiap mahasiswa

⁵ Shirley Kurnia, Novendawati Wahyu Sitasari, and Safitri M, "Kontrol Diri Dan Perilaku Phubbing Pada Remaja Di Jakarta," *Jurnal Psikologi: Media Ilmiah Psioologi* 18, no. 1 (2020): 58–67.

biasanya akan memiliki kemampuan untuk penalaran yang kuat dan tindakan cepat.⁶

Mahasiswa juga disebut sebagai makhluk sosial karena mereka memiliki kebutuhan yang berbeda-beda dari orang ke orang. Karena mahasiswa tidak dapat hidup sendiri dan selalu membutuhkan orang lain untuk memenuhi kebutuhannya, maka mereka dianggap sebagai makhluk sosial. Dalam interaksi sosial, perbedaan pendapat menjadi hal yang biasa dalam di lingkungan perkuliahan. Selain itu, seiring pertumbuhan individu, kebutuhan mereka juga akan meningkat. Dalam penelitian ini mahasiswa dijadikan sebagai informan yaitu mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Salah satu Universitas Islam Negeri di kota Surabaya bagian selatan.

F. Sistematika Pembahasan

Dalam poin ini peneliti akan menjelaskan gambaran umum tentang topik yang akan peneliti bahas dan beberapa poin yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini Peneliti menjelaskan konteks penelitian yang akan diangkat menjadi kajian, dilanjutkan dengan rumusan masalah. Dalam rumusan masalah, dijelaskan beberapa poin yang nantinya terkait dengan fenomena phubbing di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, dilanjutkan dengan tujuan dan manfaat peneliti yang bertujuan untuk memberikan gambaran hasil yang diperoleh

⁶ Dyah Ayu Noor Wulan and Sri Muliati Abdullah, "Prokrastinasi Akademik Dalam Penyelesaian Skripsi," *Jurnal Sosio - Humaniora* 5, no. 1 (2014): 1–25, file:///C:/Users/anggirahmas/Downloads/136-379-1-PB.pdf.

dalam penelitian ini, dan terakhir adalah definisi kontekstual yang berisi pokok bahasan dalam penelitian ini.

BAB II TINJAUAN TEORI

Pada Bab ini Peneliti memaparkan data dan temuan penelitian yang diperoleh dari lokasi penelitian guna menganalisis kejadian-kejadian dalam bab ini, serta gambaran umum dan tanggapan terhadap rumusan masalah penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada Bab ini peneliti memaparkan metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini, serta memaparkan mengenai teknik pengumpulan data yang terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, sumber data, metode pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan data, tahap-tahap penelitian serta sistematika pembahasan.

BAB IV GAMBARAN UMUM

Pada Bab ini Peneliti memaparkan data dan temuan penelitian yang diperoleh dari lokasi penelitian guna menganalisis kejadian-kejadian dalam bab ini, serta gambaran umum dan tanggapan terhadap rumusan masalah penelitian.

Bab V Penutup

Peneliti menyimpulkan dan memberikan saran untuk mendukung penelitian ini dalam menyelesaikan rumusan masalah.

BAB II KAJIAN TEORITIK FENOMENA PHUBBING

Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Azza Nur Laila Fitri pada tahun 2019 dari UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, dengan judul *Gambaran Perilaku Phubbing pada Remaja Pengguna Ponsel di SMAN 4 Tuban*.⁷ Hasilnya, mayoritas pengguna phubbing pada remaja ponsel di SMAN 4 memiliki tingkat keparahan phubbing sedang, nomophobia phubbing tingkat sedang, konflik interpersonal tingkat sedang, dan isolasi diri tingkat sedang, sesuai dengan gambaran dari perilaku mereka. Jumlah waktu yang dihabiskan di telepon dalam sehari berdampak signifikan pada tingkat keparahan phubbing. Hal ini dapat mengindikasikan bahwa perilaku phubbing dipengaruhi oleh lamanya waktu penggunaan ponsel.

Persamaan skripsi tersebut dengan penelitian ini adalah ada pada topik yang dibahas mengenai fenomena phubbing serta faktor yang melatar belakangi fenomena tersebut, metode penelitian yang digunakan juga sama menggunakan metode penelitian deskriptif untuk memaparkan hasil dan pembahasan mengenai topik ini.

Sedangkan perbedaan skripsi tersebut dengan penelitian ini pada objek kajiannya, pada skripsi tersebut objek kajiannya ada pada siswa Sman 4 tuban sedangkan pada penelitian ini objek kajiannya berada pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rafinita Aditia pada tahun 2021 dari Universitas Bengkulu, dengan judul *Fenomena Phubbing: Suatu*

⁷ HQ Tsaqila, *Gambaran Perilaku Phubbing Pada Remaja Pengguna Ponsel Di MAN 13 Jakarta*, *Repository.Uinjkt.Ac.Id*, 2019, <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/53716>.

Degradasi Relasi Sosial Sebagai Dampak Media Sosial.⁸ Hasilnya, konsekuensi bahwa degradasi sosial yang terjadi merupakan dampak dari ketidakpedulian masyarakat. pelaku phubbing terhadap lingkungannya akibat penggunaan smartphone yang berlebihan, terutama dalam penggunaan media sosial. mencegah dan mengontrol penggunaan media sosial yang tepat agar masalah phubbing dapat segera teratasi dan hubungan sosial tidak terganggu.

Persamaan jurnal tersebut tersebut dengan penelitian ini adalah ada pada topik yang dibahas mengenai fenomena phubbing serta faktor yang melatarbelakangi fenomena tersebut, metode penelitian yang digunakan juga sama menggunakan metode penelitian kualitatif untuk memaparkan hasil dan pembahasan mengenai topik ini.

Sedangkan perbedaan skripsi tersebut dengan penelitian ini pada objek kajiannya, pada skripsi tersebut objek kajiannya ada pada masyarakat sedangkan pada penelitian ini objek kajiannya berada pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ita Musfirowati Hanika pada tahun 2021 dari Universitas Diponegoro, dengan judul Fenomena Phubbing Di Era Milenial (Ketergantungan Seseorang pada Smartphone terhadap Lingkungannya).⁹ Dengan hasil perilaku phubbing terjadi akibat kemudahan smartphone dapat digunakan dalam setiap aspek kehidupan sehari-hari untuk memfasilitasi berbagai aktivitas manusia yang dapat disalahgunakan.

⁸ Aditia, "Fenomena Phubbing: Suatu Degradasi Relasi Sosial Sebagai Dampak Media Sosial."

⁹ Hanika, "Fenomena Phubbing Di Era Milenia (Ketergantungan Seseorang Pada Smartphone Terhadap Lingkungannya)."

Persamaan jurnal tersebut tersebut dengan penelitian ini adalah ada pada topik yang dibahas mengenai fenomena phubbing, metode penelitian yang digunakan juga sama menggunakan metode penelitian kualitatif untuk memaparkan hasil dan pembahasan mengenai topik ini.

Sedangkan perbedaan skripsi tersebut dengan penelitian ini pada objek kajiannya, pada jurnal tersebut penelitian dilakukan di MIKOM UNDIP sedangkan pada penelitian ini objek kajiannya berada pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

4. Penelitian yang dilakukan oleh Reski P pada tahun 2020 dari Universitas Lambung Mangkurat, dengan judul penelitian Daya Tarik Interaksi Dunia Maya (Studi perilaku Phubbing pada Generasi Millennial di Kota Banjarmasin).¹⁰ Dengan hasil bahwa para generasi millennial tidak serta merta melakukan phubbing begitu saja sebab mereka juga menyadari bahwa perilaku phubbing tergolong perilaku yang tidak baik tetapi mereka tetap melakukannya.

Persamaan jurnal tersebut tersebut dengan penelitian ini adalah ada pada topik yang dibahas mengenai fenomena phubbing, metode penelitian yang digunakan juga sama menggunakan metode penelitian kualitatif untuk memaparkan hasil dan pembahasan mengenai topik ini, dan teknik penentuan informan juga sama menggunakan teknik purposive.

Sedangkan perbedaan skripsi tersebut dengan penelitian ini pada objek kajiannya, pada jurnal tersebut penelitian dilakukan pada generasi

¹⁰ Reski P, "Daya Tarik Interaksi Dunia Maya (Studi Perilaku Phubbing Generasi Milenial)," *Equilibrium: Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (2020): 96–105.

milennial di Banjarmasin sedangkan pada penelitian ini objek kajiannya berada pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik UIN Sunan Ampel Surabaya

5. Penelitian yang dilakukan oleh Desnya Pambudi Raharjo pada tahun 2021 dari University Mulawarman Samarinda, dengan judul Intensitas Mengakses Internet dengan Perilaku Phubbing.¹¹ Dengan hasil, siswa akan menggunakan internet dengan intensitas yang lebih tinggi akan menunjukkan lebih banyak perilaku phubbing. Sebaliknya, tingkat perilaku phubbing akan semakin rendah jika intensitas akses internet dikurangi.

Persamaan jurnal tersebut tersebut dengan penelitian ini adalah ada pada topik yang dibahas mengenai fenomena phubbing serta faktor yang melatarbelakangi fenomena tersebut, metode penelitian yang digunakan juga sama menggunakan metode penelitian kualitatif untuk memaparkan hasil dan pembahasan mengenai topik ini.

Sedangkan perbedaan skripsi tersebut dengan penelitian ini pada objek kajiannya, pada skripsi tersebut objek kajiannya ada pada Siswa Sma Negeri X kota Tenggarong, sedangkan pada penelitian ini objek kajiannya berada pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik UIN Sunan Ampel Surabaya

B. Kajian Pustaka

a) Phubbing pada kehidupan mahasiswa

Perilaku individu ketika berbicara dengan orang lain, tetapi lebih terfokus pada smartphone mereka dan begitu sibuk dengan dunianya sendiri sehingga

¹¹ Desnya Pambudi Raharjo, "Intensitas Mengakses Internet Dengan Perilaku Phubbing," *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 9, no. 1 (April 26, 2021): 1.

mengabaikan orang-orang di sekitarnya.¹² Phubbing adalah perilaku yang menyebabkan seseorang memperlakukan orang lain dengan tidak hormat dan merenggangkan hubungan.

Menurut Robert dan David, mereka yang diabaikan oleh seseorang yang fokus pada ponselnya adalah korban dari perilaku yang dikenal dengan istilah phubbing. Phubbing juga merupakan sikap tidak memperhatikan seseorang yang sedang berinteraksi dengan kita namun perhatiannya lebih tertuju pada ponsel yang digunakannya.¹³

Hadirnya smartphone di tengah era globalisasi yang menuntut setiap mahasiswa untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi yang semakin maju, membuat smartphone sangat diperlukan untuk membantu aktivitas mahasiswa. Smartphone memiliki banyak manfaat nyata untuk membantu aktivitas mahasiswa, tetapi juga dapat menyebabkan dampak negatif ketika mahasiswa menjadi ketergantungan.

Penggunaan smartphone memiliki dampak positif dan negatif.¹⁴ Dampaknya positif karena fitur smartphone memudahkan komunikasi, meningkatkan hubungan sosial, dan mengurangi stres dengan memungkinkan pengguna mengakses internet dan mengakses informasi dengan mudah. Sedangkan dampak negatif penggunaan smartphone antara lain telah mengubah cara manusia berinteraksi satu sama lain dan menghambat komunikasi verbal, baik secara langsung maupun tidak langsung menimbulkan perilaku phubbing. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, phubbing muncul akibat ketergantungan manusia pada smartphone akibatnya, manusia menjadi apatis

¹² Ita Musfirowati Hanika, "Fenomena Phubbing Di Era Milenia (Ketergantungan Seseorang Pada Smartphone Terhadap Lingkungannya)," *JURNAL INTERAKSI* 4, no. 1 (2015).

¹³ David M, & Robert J, *Phubbed and alone: phone snubbing, social exclusion, and attachment to social media*, (University of Chicago Press), 2(2), hlm 155

¹⁴ Ari Prasetyo, "Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Sosial Remaja Di Perumahan Pt Great Giant Foods Lakop Kecamatan Terbanggi Besar Kabupaten Lampung Tengah" (2019), <http://repository.radenintan.ac.id/9662/1/PUSAT.pdf>.

terhadap lingkungan karena terlalu fokus pada apa yang ada dalam genggamannya. Ketergantungan ini pada akhirnya menjadikan manusia tidak bisa lepas dari smartphone.

b) Faktor pendorong fenomena phubbing

a. Kecanduan Smartphone atau Kecanduan Internet

Penggunaan internet yang berlebihan sering memicu kecanduan smartphone. Orang yang terlalu banyak menggunakan internet dapat menghabiskan banyak waktu hanya untuk mengetahui berbagai hal dan melihat situs web yang dapat diakses melalui internet. Karena itu, orang sering menggunakan internet dalam waktu lama, kehilangan jejak realitas dan orang-orang di sekitar mereka.

b. Kecanduan Media Sosial

Meskipun tujuan awal media sosial adalah untuk memudahkan komunikasi, namun penggunaannya justru dapat menimbulkan ketergantungan.¹⁵ Hubungan dengan platform media sosial yang dapat digunakan seperti Facebook, Twitter, WhatsApp, dan Instagram. Aplikasi ini memungkinkan setiap orang untuk lebih dinamis melalui hiburan online dan mengabaikan kehidupan di dunia nyata karena dapat diakses dengan mudah dari ponsel kapan saja

c. Kecanduan Game

Game sering digunakan oleh orang-orang untuk mengalihkan perhatian mereka dari masalah. Pengguna sering menemukan bahwa mereka tidak dapat mengatur waktu mereka secara efektif karena mereka terjebak bermain game online untuk waktu yang lama. Tanpa disadari, hal ini menyebabkan seseorang melakukan phubbing. Orang

¹⁵ B Krisnadi and A Adhandayani, "Kecanduan Media Sosial Pada Dewasa Awal: Apakah Dampak Dari Kesepian?," *JCA of Psychology* 3, no. 1 (2022): 47–55, <https://jca.esaunggul.ac.id/index.php/jpsy/article/view/187>.

yang senang bermain akan bergaul dengan orang lain di lingkungannya. Dengan demikian, ketergantungan permainan dapat menjadi salah satu faktor dalam keputusan phubbing.¹⁶

d. Faktor Pribadi

Kepribadian introvert seseorang dapat menjadi salah satu faktor pribadi yang berkontribusi terhadap terjadinya perilaku phubbing. mengabaikan orang lain secara sadar dan memiliki sedikit minat untuk melakukan percakapan dengan orang lain. Sementara itu, ada banyak faktor situasional serius yang berkontribusi pada perilaku phubbing. Misalnya, jika seseorang sedang menunggu berita atau informasi penting dari orang lain, niscaya mereka akan lebih cenderung membuka atau melihat ponselnya dalam jangka waktu yang lebih lama.

c) Bentuk Fenomena Phubbing

1. Phubbing pada mahasiswa di kampus ketika dalam forum diskusi organisasi mahasiswa. Ada sebagian mahasiswa yang menyibukkan diri dan asyik dengan smartphone mereka. Ada beberapa yang terlihat sedang bermain game, mendengarkan musik, hingga menanggapi obrolan teman-teman dunia maya. Saat forum teman- mereka memberikan kontribusi pendapat pun diantara mereka ada yang tidak peduli memunculkan sikap asyik sendiri dalam dunia virtualnya. Di lingkungan kampus sering terjadi perilaku phubbing seakan mereka asyik dengan dunianya sendiri tanpa memperdulikan orang yang ada di sekitarnya.
2. Phubbing di kalangan mahasiswa merupakan masalah yang sangat serius yang perlu diperbaiki ketika dosen menjelaskan materi di depan kelas untuk

¹⁶ Ita Musfirowati Hanika, "Fenomena Phubbing Di Era Milenia," *Interkasi* 4, no. 1 (2015).

memastikan mahasiswa memahaminya, namun beberapa mahasiswa lebih disibukkan dengan ponselnya. Ketika siswa diminta untuk menjelaskan kembali materi, mereka bingung dan tidak tahu apa yang sedang dijelaskan. Jika perilaku phubbing ini dibiarkan, dapat merusak hubungan sosial seseorang dan menunjukkan kurangnya kepedulian terhadap orang-orang di sekitarnya. Dahulu, penggunaan handphone digunakan untuk mempererat silaturahmi melalui komunikasi jarak jauh. Sekarang, ketika orang berkumpul, semua orang sibuk dengan ponselnya, membuat seolah-olah hubungan dekat itu jauh dan hubungan jauh itu dekat. Jika tidak ditanggapi dengan serius, sifat buruk perilaku phubbing akan mendarah daging pada generasi mendatang dan menyebar lebih luas.

C. Kerangka Teori Aksi Talcott Parsons

Dalam penelitian ini, teori aksi Talcott Parsons digunakan. Talcott Parsons mengembangkan konsep tindakan sosial Max Weber. Analisis Talcott Parsons berpusat pada teori tindakan, atau struktural tindakan sosial, yang membawa kita pada gagasan inti perilaku, atau tindakan berdasarkan kehendak atau dorongan individu. Ide ini menjelaskan bahwa orang yang memilih diantara berbagai pilihan untuk mencapai suatu tujuan dengan berbagai cara. Aktor dalam teori aksi talcott parsons diberikan kebebasan untuk memilih metode alternatif untuk mencapai suatu tujuan. Pelaku phubbing bebas menentukan tindakan phubbing terhadap siapa saja yang akan digunakan untuk mencapai tujuan. Jika sebanding dengan tujuan yang sedang dilakukan.¹⁷

Parson berpendapat Individu pada dasarnya memiliki kebebasan bertindak, menurut Parsons. Parsons mencari penjelasan untuk ini berdasarkan konsep kesukarelaan. Dalam bukunya *The Structure of Social Action*, Parsons melihat bahwa orang memiliki pilihan di dalamnya

¹⁷ Jauke. J. Lasut, "Pembahasan Teori Sosiologi Sistem Umum Talcot Parsons," *Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas SAM Ratulangi* 53, no. 9 (2010): 1689–1699.

bertindak dalam keadaan sadar.¹⁸ Gagasan voluntarisme berimplikasi pada pemikiran, kesadaran, dan pengambilan keputusan yang dipengaruhi dan dibatasi oleh produk, situasi sosial, dan nilai masyarakat lain. Ada tiga aspek dari "unit tindakan" dalam teori tindakan voluntaristik Parsons. Ketika keadaan dan sumber daya memungkinkan agen (pelaku) berusaha untuk merealisasikan dengan cara apapun untuk mencapai tujuannya.

Parsons berpendapat Pemilihan agen (aktor/individu) berada di antara dua jenis tekanan, dan suatu tindakan harus selalu dilihat sebagai keterlibatan tekanan antara dua elemen tatanan yang berbeda: kondisional dan normatif. Parsons sadar bahwa orang menyesuaikan diri dengan norma sebagai akibat dari tekanan internal dan eksternal. Orang-orang juga ditekan untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma dan aturan. Menurut analisis Parsons, jumlah tindakan yang mengubah norma akan bervariasi tergantung pada tingkat upaya individu dan seberapa kuat keinginan individu untuk melaksanakan tujuan tersebut, meskipun faktanya harus bertentangan dengan norma.

Beberapa asumsi terlihat dari teori Talcott Parsons, antara lain: Dalam posisinya sebagai subjek tindakan manusia dipengaruhi oleh kesadarannya sendiri dan sebagai objek dilihat dari keadaan eksternal. dengan cara yang sama seperti objek manusia bertindak atau berperilaku untuk mencapai tujuan tertentu. Metode, teknik, prosedur, dan perangkat yang dianggap cocok untuk mencapai tujuan tersebut dimanfaatkan oleh manusia dalam bertindak. Kondisi yang tidak dapat diubah oleh manusia adalah satu-satunya hal yang dapat menghentikan manusia untuk bertahan hidup. Manusia memilih, menilai, mengevaluasi terhadap yang akan, sedang dan telah dilakukannya.

¹⁸ Ibid.

Parsons mendefinisikan tindakan sosial sebagai proses di mana seseorang berpartisipasi dalam proses pengambilan keputusan subjektif mengenai bagaimana mencapai tujuan tertentu. Menurut Talcott Parsons, komponen tindakan sosial meliputi aktor, sarana atau alat, dan tujuan. Individu memiliki sesuatu di dalam dirinya, yaitu keinginan untuk bebas, yang memungkinkannya menghadapi keadaan yang mencegahnya mencapai tujuannya.¹⁹ Individu memiliki sesuatu di dalam dirinya, yaitu keinginan untuk bebas, yang memungkinkannya menghadapi keadaan yang mencegahnya mencapai tujuannya. Tindakan sosial yang rasional adalah tindakan yang dilakukan oleh seorang individu. Hal ini disebabkan karena setiap tindakan individu merupakan upaya untuk mencapai tujuan atau sasaran yang diinginkan melalui sarana yang tepat. Jika tidak ada tindakan atau tampilan selanjutnya oleh individu, maka proses interaksi sosial tidak akan berlangsung. Individu melakukan tindakan berdasarkan persepsi, pengalaman, pemahaman, dan interpretasi mereka terhadap stimulus atau lokasi tertentu, menurut teori tindakan Parsons. Budaya, struktur sosial, dan kepribadian setiap orang semuanya berdampak pada apa yang mereka lakukan.

Hubungan seseorang dengan orang lain disebut interaksi sosial. Soekanto mendefinisikan interaksi sosial sebagai hubungan yang tidak dapat diselesaikan antara individu dengan kelompok manusia lainnya.²⁰ Kontak sosial dan komunikasi antar individu atau kelompok dapat menimbulkan interaksi sosial. Kontak adalah tahap pertama dari hubungan sosial. Pengiriman informasi disebut komunikasi. Hubungan sosial yang dinamis adalah definisi dari interaksi sosial. Hubungan sosial yang dimaksud dapat berupa hubungan antar individu, antara individu dengan kelompok, atau antara kelompok dengan kelompok. Ada juga simbol

¹⁹ M Chairul Basrun Umanilo, "Talcot Parson and Robert K Merton," no. October (2019): 1–5.

²⁰ Ibid.

dalam interaksi, yang merupakan representasi dari signifikansi atau nilai yang diberikan oleh penggunanya.

Interaksi sosial sangat penting untuk semua kehidupan sosial; tidak ada kehidupan bersama tanpanya. Kehidupan sosial dalam kelompok sosial tidak akan dihasilkan dari sekadar bertemu orang secara langsung. Pergaulan hidup semacam ini hanya dapat terjadi apabila individu atau kelompok manusia bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, saling berinteraksi, bersaing, berkelahi, dan sebagainya. Dengan menggunakan teori ini, terkait dengan penelitian ini, akan dapat mengkaji dan menunjukkan bagaimana interaksi antar mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya terkait fenomena phubbing yang sedang terjadi di lingkup Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Interaksi yang dilakukan oleh Mahasiswa Fakultas Ilmu sosial dan Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya tidak terlepas dari adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin mereka capai. Untuk mencapai tujuan tersebut, Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya mempunyai cara-cara tersendiri, salah satunya dengan melakukan interaksi.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian akan menerapkan metode kualitatif pendekatan fenomenologi. Bogdan dan Taylor mengartikan metode penelitian kualitatif sebagai dasar penelitian yang dapat diamati dari orang-orang dan perilaku melalui deskripsi kata-kata tertulis atau lisan.²¹ Metode penelitian Kualitatif dengan pendekatan Fenomenologi dipilih karena sesuai dengan subjek penelitian dengan cara menjelaskan subjek penelitian secara seksama dari teks yang bersangkutan tanpa memberikan gambaran pribadi, membiarkan setiap penyimpangan dapat dijelaskan dengan menjelaskan alasan secara objektif. untuk fenomena phubbing di antara mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di lokasi yang sama di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dengan berbagai cara dan waktu yang berbeda. Untuk mengumpulkan informasi yang dapat dipercaya, penelitian ini berlangsung kurang lebih tiga bulan.

C. Pemilihan Subjek Penelitian

Purposive sampling, atau pemilihan subjek secara sengaja oleh peneliti dengan pertimbangan tertentu atau berdasarkan seperangkat kriteria, digunakan untuk memilih subjek penelitian ini. Hal ini didukung oleh fakta bahwa purposive sampling dalam penelitian kualitatif. Dalam hal ini yang menjadi fokus adalah pihak atau orang yang memiliki pengalaman, pengetahuan, dan informasi terkait pembahasan.

²¹ Peter L. Berger & Thomas Luckmann, *Tafsir Sosial Atas Kenyataan*, (Jakarta: LP3ES, 1990), 33-36

Subjek penelitian ini dipilih dengan menggunakan purposive sampling. Ini berarti bahwa peneliti memilih subjek dengan pertimbangan atau kriteria tertentu untuk memastikan data yang akurat. Pihak atau individu yang posisinya memiliki pengetahuan, pengalaman, dan informasi terkait fenomena phubbing di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pihak atau individu tersebut menjadi fokus dalam kasus ini. Diharapkan bahwa data yang valid akan diperoleh dari beberapa informan. Setelah itu, temuan tersebut digunakan oleh peneliti untuk menjelaskan fenomena yang terjadi.

Tabel 3.1
Data Informan

No	Nama	Program Studi	Umur
1	Hisyam	Hubungan internasional	21
2	Yusron	Hubungan Internasional	21
3	Nisya	Hubungan Internasional	21
4	Amir	Ilmu Politik	22
5	Shelia	Ilmu Politik	21
6	Salsabila	Hubungan Internasional	22
7	Imelda	Sosiologi	20
8	Aldi	Hubungan Internasional	21
9	Ahmad Tanzil	Sosiologi	22
10	Ahmad Alif	Ilmu Politik	21

(Sumber: Observasi Peneliti, 2023)

D. Tahap-Tahap Penelitian

a. Penelitian Pra Lapangan

Penyusunan penelitian dengan meminta izin penelitian di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya merupakan bagian dari tahap pra lapangan. Peneliti kemudian membuat sejumlah daftar pertanyaan untuk keperluan analisis data. Dengan menerapkan standar kesopanan ini kepada pihak Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dan informan, Dalam penelitian kualitatif mengedepankan etika penelitian.

b. Tahap Lapangan

Setelah mempersiapkan segala sesuatunya pada tahap pra lapangan, langkah selanjutnya adalah turun ke lapangan untuk mulai melakukan observasi, dilanjutkan dengan wawancara dan dokumentasi.²² Agar peneliti dan informan merasa nyaman, dilakukan observasi dengan mengamati perilaku phubbing pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

c. Tahap Penulisan Laporan

Peneliti mulai menganalisis semua hasil data yang diperoleh dari para informan selama tahap lapangan dengan menggunakan pendekatan teori yang relevan dengan topik penelitian pada tahap ini.²³ Peneliti harus diingatkan pada tahap penulisan laporan bahwa laporan penelitian harus konsisten dengan informasi yang diperoleh dari informan tanpa menghilangkan atau menambah data yang tidak

²² Tri Noviani, "Tahap - Tahap Penelitian Kualitatif," *Jurnal Pendidikan* 53, no. 9 (2018): 1689–1699.

²³ Heriyanto Heriyanto, "Thematic Analysis Sebagai Metode Menganalisa Data Untuk Penelitian Kualitatif," *Anuva* 2, no. 3 (2018).

diperlukan. Sistematika penulisan penelitian juga harus diikuti saat menulis laporan penelitian.

E. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif.

- a. Sebuah data kualitatif adalah kata-kata atau kalimat yang diucapkan yang disajikan sebagai data atau kalimat bukan angka.²⁴ Gambaran umum topik penelitian tercakup dalam data kualitatif penelitian ini, seperti: Interaksi sosial antar mahasiswa dan kondisi sosial budaya.
- b. Informasi atau penjelasan yang dinyatakan dalam angka atau dalam bentuk angka yang dapat diukur atau dihitung secara langsung dianggap sebagai data kuantitatif.²⁵ Penelitian ini membutuhkan data kuantitatif berupa data mahasiswa.

2. Sumber Data

Sumber Data Dalam penelitian, subjek dari mana data dapat diperoleh disebut sebagai sumber data. Penulis penelitian ini menggunakan dua sumber data yang berbeda:

- a) Sumber data primer, disebut juga dengan sumber pertama yang dibutuhkan saat mengumpulkan data.²⁶ Sumber data utama penelitian disediakan oleh Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

²⁴ Noeng Muhadjir, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Rakesarasin, 2009), 2

²⁵ Ibid.

²⁶ Suryabrata, *Metode Penelitian*, 1998.

- b) Sumber data sekunder meliputi pendukung utama, yang berfungsi sebagai sumber utama, dan data yang disusun, yang dapat berupa dokumen atau informasi tentang suatu objek.²⁷ Penelitian ini menggunakan data dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

F. Teknik Pengumpulan Data

Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan pengamatan dan pencatatan keadaan atau perilaku objek sasaran. Peneliti harus terjun ke lapangan secara langsung untuk mengetahui kondisi dan gambaran fenomena ini berlangsung di kalangan mahasiswa. Dengan melakukan hal tersebut, peneliti dapat melihat sekilas bagaimana gambaran mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya terlibat dalam perilaku phubbing.

Wawancara

Wawancara dengan informan, pewawancara mengajukan pertanyaan dan informan memberikan tanggapan atas pertanyaan tersebut, masing-masing, selama percakapan. Untuk lebih mengenal fenomena phubbing pada subyek penelitian, dilakukan wawancara dengan dosen dan mahasiswa terkait fenomena yang terjadi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi fenomena phubbing di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

²⁷ Ibid.

Dokumentasi

Formulir pencatatan dokumen berfungsi sebagai sumber data untuk metode pencatatan, yaitu alat pengumpulan data. Catatan atau dokumen yang tersedia berfungsi sebagai sumber data. dapat berupa teks, gambar, dan catatan. Data pendukung dari informan dapat diperoleh dari dokumentasi. Peneliti telah melakukan proses turun lapangan tanpa rekayasa apapun, dan dokumentasi tersebut berfungsi sebagai validitas atau bukti dari data yang diperoleh terkait fenomena phubbing yang saat ini terjadi di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

G. Teknik Analisis Data

Langkah peneliti selanjutnya adalah mengurutkan data berdasarkan Fenomena Phubbing di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pendapat dan tanggapan informan mengenai fenomena ini mendapat perhatian lebih dari peneliti.²⁸ Ketika peneliti telah menyelesaikan seluruh prosedur penelitian, ada tiga langkah dalam analisis data:

a. Reduksi Data

Reduksi Data Jenis analisis ini menggunakan data dari wawancara, observasi, dan sumber lain untuk memilih, memfokuskan, dan mengaturnya. sehingga kesimpulan akhir penelitian dapat ditarik dan ditetapkan.

²⁸ Ghoustanjiwani Adi Putra, Tutut Nani Prihatmi, and Hani Zulfia Zahro, "METODE DATA DISPLAY DALAM PRELIMINARY SURVEY LAPANGAN DI TK TUNAS BANGSA (SUMBERMANJING WETAN, MALANG)," *Pawon: Jurnal Arsitektur* 5, no. 1 (2021).

b. Penyajian Data

Penyajian data merupakan langkah selanjutnya. Kumpulan data yang disusun untuk tujuan menarik kesimpulan dikenal sebagai penyajian data.²⁹ Studi kasus mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya yang menggambarkan fenomena phubbing di kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya menunjukkan bahwa penyajian data membantu dalam memahami apa yang sedang terjadi.

c). Penarikan Kesimpulan

Penarikan Kesimpulan Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dari analisis data. Tujuan analisis kualitatif adalah untuk menentukan signifikansi dari fenomena yang diamati. Peneliti kemudian menarik kesimpulan dari data yang dikumpulkan di lokasi penelitian berdasarkan fenomena yang diamati. Untuk memudahkan tahap pengumpulan data, kesimpulan awal ini harus didukung oleh bukti-bukti yang kuat dan dapat dipercaya.

H. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Jika validitas ketelitian telah dilakukan antara kenyataan yang terjadi di lapangan pada objek penelitian dengan data yang peneliti peroleh dan laporkan, maka peneliti akan menemukan bahwa data tersebut valid selama proses penelitian.³⁰

²⁹ Muhammad Rijal Fadli, "Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif," *HUMANIKA* 21, no. 1 (2021).

³⁰ Wahyudin Darmalaksana, "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka Dan Studi Lapangan," *Pre-print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung* (2020).

BAB IV

FENOMENA PHUBBING DIKALANGAN MAHASISWA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UIN SUNAN AMPEL SURABAYA (TINJAUAN TEORI AKSI TALCOTT PARSONS)

A. Deskripsi Umum Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas

Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya (UINSA) adalah universitas negeri yang secara struktural berada di bawah Kementerian Agama Republik Indonesia. Sebelum menjadi UINSA, UINSA memiliki 9 fakultas program sarjana, sama halnya dengan kampus negeri lain, UINSA memiliki program pascasarjana S2 (Magister) dan S3 (Doktor). Untuk program S2 yakni jurusan Pemikiran Islam, Tafsir Hadits, Ekonomi Islam, Dakwah, Pendidikan Bahasa Arab, Pendidikan Islam dan Syariah. Sedangkan program S3 yakni bidang Keislaman (Al Dirasat dan Al Islamiyah) mengenai keislaman dengan pengkajian empiris dan non melalui analisis dan menggali fakta yang ada di masyarakat Islam.

Kini, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel tidak hanya berlokasi di Jl. Ahmad Yani No. 117 Surabaya. Melainkan terdapat juga di wilayah Kecamatan Gunung Anyar, Surabaya. Dengan letak strategis ini, mahasiswa ataupun mahasiswi berpeluang menikmati pembelajaran di salah satu kota terbesar di Indonesia. Total luas UINSA mencapai 259.662 m². Dalam menunjang kegiatan pembelajaran akademik ataupun non akademik terdapat gedung dengan total luas 87.509,67 m² yang terbagi dalam fakultas serta fasilitas-fasilitas lainnya.

1. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Gambar 4.1

Gambar Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



*Gambar 1 Fakultas Ilmu Sosial Dam Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Surabaya*

Gn. Anyar, Kecamatan Gn. Anyar Surabaya

Sumber : Kamera, diakses pada 18 Januari 2023

Gambar 4.2

Gambar Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Gambar 2 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel

Surabaya

Gn. Anyar, Kecamatan Gn. Anyar Surabaya

Sumber : Kamera, diakses pada 18 Januari 2023

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik atau biasa disingkat dengan FISIP merupakan salah satu Program Studi (Prodi) yang ada di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dikukuhkan 27 September 2013 tertuang dalam (Peraturan Presiden No. 65/2013), serta mulai menerima mahasiswa baru di tahun 2014. Sehingga fakultas ini tergolong baru yang hadir ketika perubahan dari IAIN Sunan Ampel ke UINSA. FISIP UINSA mengintegrasikan ilmu keislaman multidisipliner dan sains teknologi. FISIP memiliki 3 Prodi yakni Sosiologi, Ilmu Politik, dan Hubungan Internasional. Dulunya sosiologi merupakan prodi yang lebih dulu ada dan berada di fakultas dakwah kemudian beralih di FISIP pada tahun 2014.³¹

- a. Sosiologi (Keputusan Dirjen Pendidikan Islam RI No. 1516 Tahun 2012, Tanggal 6 September 2012)
- b. Ilmu Politik (Keputusan Menteri Pendidikan RI No. 458 aE/O/2013, Tanggal 27 September 2013)
- c. Hubungan Internasional (Keputusan Menteri Pendidikan RI No. 458 aE/O/2013, Tanggal 27 September 2013)

Dulunya, FISIP UINSA berlokasi di Jl. Ahmad Yani No. 117, akan tetapi pada tahun 2022 berlokasi di Gn. Anya, Surabaya. Dalam sambutan soft launching Kampus UIN Sunan Ampel Surabaya di Gununganyar, Rektor UINSA Surabaya, (Prof. Akh. Muzakki, M.Ag., Grad.Dip.SEA., M.Phil., Ph.D.) menyampaikan

³¹ "History Of FISIP" (n.d.). <https://uinsby.ac.id/pages/126/history-of-fisip>

bahwasanya kampus UINSA Surabaya (A. Yani dan Gununganyar) mempunyai lokasi strategis. Jika dilihat dari konsep “*The Halo Effect* atau penilaian positif kesan pertama”, UINSA unggul daripada kampus negeri lainnya di Jatim.³²

Untuk terus mengembangkan setiap layanannya dengan menggunakan teknologi dan selalu menginspirasi setiap mahasiswa untuk bersemangat mengubah peradaban. Tentang visi dan misi fakultas, Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.³³

Visi

Membangun Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang unggul dan menetapkan standar global untuk pengembangan sumber daya manusia

Misi

- a. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran di bidang Ilmu- Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang unggul, kompetitif dan berdaya saing.
- b. Mengembangkan riset di bidang sosial dan politik yang relevan dengan kebutuhan masyarakat.
- c. Mewujudkan pola pemberdayaan masyarakat yang religius berbasis riset

³² Ibid.

³³ “SOFT LAUNCHING KAMPUS GUNUNGANYAR, UINSA BERTEKAD JADI YANG PERTAMA DARI 10 KAMPUS TERBAIK ASIA,” *UIN Sunan Ampel Surabaya*, 2022.

Tabel 4.2**Daftar Susunan Pegawai Menurut Jabatan (Struktur Baru)****Tahun 2022 per Juli**

No	Jabatan	Nama
1	Dekan	Dr. Abd. Chalik, M.Ag
2	Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan	Dr. Iva Yulianti Umdatul Izzah, S. Sos, M.Si.
3	Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan, dan Keuangan	Dr. Hj. Aniek Nurhayati, M.Si.
4	Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama	Dr. H. Moh. Syaeful Bahar, S.Ag, M.Si.
5	Koordinator Bagian Tata Usaha	Ratna Indriyati, S.E., M.M.
6	Sub. Koordinator Bagian Administrasi Umum dan Keuangan	Dra. Shofiyah M, M.M.
7	Sub. Koordinator Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni	Nasrukin, SH., MH
8	Ketua Jurusan Ilmu Sosial dan Ilmu Politik pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	Moh. Fathoni Hakim, M.Si.
9	Sekretaris Jurusan Ilmu Sosial dan Ilmu Politik pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	Zaky Ismail, M.Si.
10	Ketua Program Studi Sosiologi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	Dr. Dwi Setianingsih, M.Pd.I.
11	Sekretaris Program Studi Sosiologi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	Masitah Effendi, M.Sosio
12	Ketua Program Studi Hubungan Internasional pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	Rizki Rahmadini Nurika, S.Hub.Int., M.A.
13	Sekprodi Hubungan Internasional	Nur Luthfi Hidayatullah, M. Hub. Int
14	Ketua Program Studi Ilmu Politik pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	Noor Rohman, M.A.
15	Sekretaris Program Studi Ilmu Politik pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	Ajeng Widya Prakasita, M.A.
16	Kepala Laboratorium Fakultas Ilmu Sosial dan Politik	Muhammad Qobidl 'Ainul Arif, S.I.P., M.A., CIQnR.

(Sumber: Data Pedoman Akademik 2022)

B. Gambaran Perilaku Phubbing Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

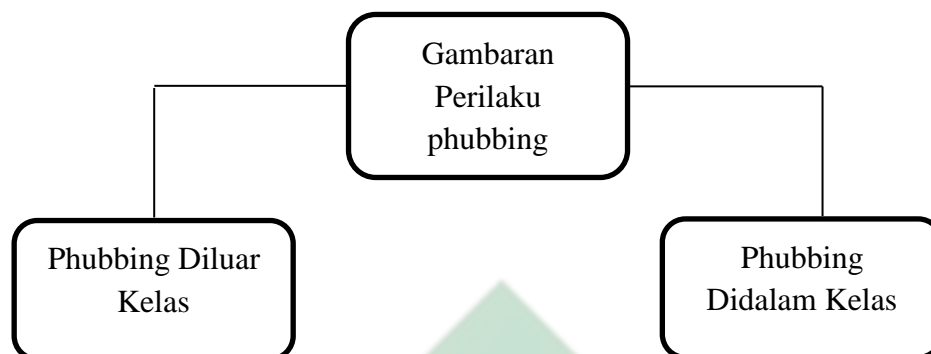
Phubbing muncul akibat ketergantungan terhadap smartphone dan tidak mampu lagi untuk memanfaatkan teknologi yang ada dengan bijak dan semestinya. Dalam aktivitas Manusia tidak bisa dipisahkan dari keberadaan smartphone, saat ini smartphone semakin digandrungi oleh generasi milenial. Sebenarnya tidak terdapat hal buruk yang bisa dikatakan dari hadirnya smartphone tersebut karena setiap pembuatan produk memiliki alasan yang baik dalam penggunaannya.

Handphone saat ini menjadi kebutuhan utama setiap manusia, karena melalui alat ini manusia tidak hanya bisa berkomunikasi secara mudah, tetapi juga akses informasi, transaksi, bahkan membangun citra diri. Kehadiran Handphone dengan teknologi yang semakin canggih membuat individu semakin ketergantungan alat tersebut. Perkembangan Smartphone era globalisasi yang saat ini terjadi menuntut setiap orang untuk mengikuti perkembangan dunia yang serba teknologi, smartphone sebagai sesuatu yang saat ini tidak bisa dipisahkan dari aktivitas seseorang. Kemajuan teknologi yang semakin pesat sangat membantu kehidupan manusia. Semua data dapat diperoleh dengan cepat melalui smartphone, tanpa harus datang langsung kesana kita dapat melihat informasi dari penjuru dunia dengan smartphone. Hanya dengan membuka smartphone kita bisa melihat berita maupun informasi yang lokasinya jauh baik di dalam negeri maupun luar negeri. Bukan hanya itu saja adanya smartphone memudahkan seseorang dalam berinteraksi dan komunikasi jarak jauh meskipun mereka jarang bertemu. Seorang tak perlu, menunggu waktu yang lama untuk dapat bertukar berita serta menceritakan peristiwa apa saja yang mereka alami sehingga mereka dapat membangun hubungan yang lebih baik antar individu.

Keberadaan smartphone memiliki dampak positif dan juga membawa dampak negatif. Biasanya seseorang menggunakan teknologi ini dalam rutinitas sehari-hari mereka tidak dapat dipisahkan dari smartphone, sehingga mungkin seseorang untuk mengabaikan orang lain yang berada di sekitarnya karena mereka merasa nyaman dengan smartphone mereka gunakan ketimbang memperhatikan orang sekitarnya. Sering dijumpai di beberapa lingkungan Fakultas Ilmu sosial dan Ilmu politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Orang-orang biasanya menghabiskan waktu dengan menyibukkan diri dengan smartphone mereka karena terbiasa dengan aktivitas seperti bermain game dan media sosial. Saat menggunakan smartphone seseorang cenderung lebih memilih fokus pada smartphone mereka dari pada orang ada di sekitarnya. Misalnya saat bersosialisasi dengan teman, sesekali menyempatkan diri untuk melihat sesuatu dan menggunakan smartphone. Selain itu, sejumlah besar pengguna smartphone terlibat dalam phubbing adalah kecanduan.

Gambaran perilaku phubbing pada mahasiswa sangatlah berbeda-beda. Beberapa mahasiswa melakukan perilaku phubbing dengan bentuk yang berbeda beda tergantung tujuan yang ingin mereka capai. Beberapa mahasiswa tidak merasakan dampak dari fenomena phubbing dan beberapa dari mereka benar-benar merasakan dampaknya. Mahasiswa yang tidak merasakan dampaknya umumnya adalah para pelaku phubbing, sedangkan yang benar-benar merasakan dampaknya adalah korban phubbing yang berada disekitarnya. Dampak terbesar dari perilaku phubbing pada mereka terletak pada proses interaksi dan kerenggangan hubungan. akan sering merasa kecewa dengan sikap pelaku phubbing yang lebih memilih memprioritaskan smartphonenya. Kegagalan yang dirasakan oleh korban phubbing cenderung akan membuat mereka ragu dan malas untuk membangun interaksi dengan temannya. Beberapa mahasiswa melihat fenomena phubbing sebuah fenomena yang biasa dilakukan, sehingga tidak menjadi sebuah permasalahan jika mereka melakukannya.



a) Perilaku phubbing di luar kelas

Aktivitas phubbing pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik sangatlah berbeda-beda. Beberapa mahasiswa melakukan perilaku phubbing dengan bentuk yang berbeda dan dilakukan di tempat yang berbeda tergantung tujuan yang ingin mereka capai. Salah satunya perilaku phubbing yang terjadi di luar kelas, Hasil observasi banyak aktivitas yang dilakukan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu politik ketika di luar kelas, seperti berinteraksi di depan fakultas dan ada beberapa di depan kelas, mereka melakukan aktivitas berkumpul bersama teman-teman mereka sambil memainkan smartphone, banyak interaksi mereka lakukan dengan pembahasan yang berbeda-beda, namun ketika terjadi interaksi ada beberapa mahasiswa yang lebih memilih memainkan smartphone daripada ikut dalam interaksi yang dilakukan teman-temanya, meskipun mereka duduk ditempat yang sama tindakan yang dilakukan mereka berbeda-beda, ada yang ikut dalam interaksi dan ada juga yang lebih memilih bermain smartphone.³⁴

³⁴ Observasi pada tanggal 20 Januari 2023

Gambaran phubbing yang peneliti peroleh melalui wawancara dengan beberapa informan berdasarkan data yang terkumpul, salah satunya menurut Hisyam yang mengatakan

Gambar 4.3



“Aku biasanya menggunakan handphone dalam sehari cukup lama sih bisa hampir 11 jam dalam sehari karena banyak aktivitas yang ada di sini, soalnya aku orangnya gampang bosan, paling juga buka media sosial kayak instagram, youtube kalo gak ya main game, kadang juga kalo gak ada kegiatan kuliah ya main handphone ini biasa berjam-jam”³⁵

“Sebenarnya aku gak tau apa itu phubbing mas, setelah masnya jelaskan tadi baru aku tau apa itu phubbing. Pastinya pernah mas, kalo aku lebih ke yang ngelakuin phubbing tapi lebih sering di kampus sih mas soalnya kebanyakan kegiatanku di kampus soalnya, itu aku ngelakuin sadar sih tapi aku baru tau ini dengan istilah phubbing, temanku juga banyak sih yang ngelakuin jadi gak masalah sih menurutku.”

Informan menggambarkan waktu penggunaan smartphone dalam keseharian, dimana mereka banyak melakukan aktivitas mereka bersama smartphone, subjek melakukan aktivitas di smartphone karena gampang bosan, biasanya mereka membuka aplikasi media sosial seperti instagram, youtube, dan bermain game menurut mereka disitu letak menghilangkan kebosanan mereka.

³⁵ Wawancara Hisyam pada tanggal 20 Januari 2023

Informan menjelaskan mengenai phubbing dimana sebelumnya informan tidak mengetahui dengan istilah phubbing. Informan lebih mengarah ke pelaku yang melakukan phubbing dan tindakan yang dilakukan informan dengan sadar kebanyakan terjadi di lingkungan kampus karena kegiatan informan banyak yang dilakukan di lingkungan kampus, menurut informan perilaku phubbing banyak dilakukan oleh teman-temannya sehingga informan menganggap perilaku phubbing bukan menjadi suatu masalah.

Informan yang berbeda oleh Yusron yang mengatakan

Gambar 4.4



“Aku biasanya menggunakan smartphone cukup lama sih, karena disini aku juga jualan online jadi gak bisa gak lihat smartphone, disini juga aku harus bales customerku yang mau beli jadi cukup lama aku biasanya pake smartphone dalam sehari kadang juga sampai larut malam”.

“Pernah denger mas mengenai phubbing kegiatanku banyak juga di internet, pastinya pernah mas aku ngelakuin phubbing, kalo aku sendiri lebih ngarah yang melakukan phubbing kayaknya kadang pas kumpul sama temen gitu, itu aku ngelakuin itu sebenarnya gak sadar sih mas karena aku juga dituntut untuk fast respon ke customer kadang juga pas kumpul sama temen-temen gitu sambil tak tinggal ngeliatin hp, yang aku lihat perilaku kayak gitu banyak sih mas menurutku bukan menjadi masalah sih selama yang ngelakuin itu masih banyak”³⁶

³⁶ Wawancara Yusron pada tanggal 20 Januari 2023

Informan menggambarkan waktu penggunaan smartphone dalam keseharian, dimana mereka banyak melakukan aktivitas mereka bersama smartphone, informan banyak melakukan aktivitas di smartphone karena mereka jualan online, informan melakukan aktivitas ini kadang sampai larut malam karena harus bales customer yang mau beli.

Informan menjelaskan mengenai phubbing dimana sebelumnya informan sudah mengetahui dengan istilah phubbing. Informan lebih mengarah ke pelaku yang melakukan phubbing dan tindakan yang dilakukan dengan tidak sadar karena informan dituntut untuk fast respon terhadap customer karena subjek salah satu mahasiswa yang berjualan online tindakan itu terjadi ketika subjek sedang berkumpul dengan teman-temannya sambil mengalihkan pandangan ke smartphone yang dimilikinya, Menurut informan menganggap perilaku phubbing bukan menjadi suatu masalah ketika masih banyak orang yang melakukannya.

Informan yang berbeda oleh Amir yang mengatakan

Gambar 4.5



“Saya bisa menghabiskan waktu 12 jam kalau untuk main game karena suka banget sama game, belum lagi buka aplikasi instagram dan yang lainnya, tapi yang paling sering main game, ada rasa yang aneh gitu kalo gak main game, kalo udah capek banget main game gitu kadang sampe

ketiduran juga. Capek pun gak kerasa karena saya juga seneng main game di smartphone.”³⁷

“Kurang tau mas apa itu phubbing, baru tau ini aku mas istilah phubbing sebenarnya perilaku ini bukan menjadi hal yang awam mas cuma istilahnya aja aku baru tau ini. Aku sendiri pernah ngelakuin, aku lebih ke yang ngelakuin phubbing kadang dirumah kadang di kampus tergantung kondisi aja, pastinya aku ngelakuin itu sadar mas tau sendiri kan aku orange suka banget game jadi ya lebih tertarik ke gameku mas, menurut pribadiku ya sebenere gak bagus, ketika kita kumpul gitu terus ada salah satu orang gak ikut interaksi tapi kalo aku tergantung kondisi mas kalo obralan asik ya ngikut.

Informan bisa menghabiskan waktu melakukan aktivitas bersama smartphone setiap harinya hampir diatas 12 jam, fokus utamanya adalah di game tetapi sesekali mereka juga melihat aplikasi media sosial seperti instagram, mereka menganggap bahwa tidak bermain game ada yang aneh dalam diri mereka dan informan merasa bahagia pada saat bermain game.

Informan menjelaskan mengenai phubbing dimana sebelumnya informan belum mengetahui dengan istilah phubbing. Informan menganggap tindakan phubbing bukan hal yang baru cuma istilah phubbing subjek baru mengetahui ini. Untuk tindakan informan lebih mengarah ke pelaku yang melakukan phubbing dan tindakan yang dilakukan dengan sadar karena subjek lebih tertarik ke game sehingga memilih game daripada interaksi dengan temannya. informan melakukan perilaku ini terkadang dirumah terkadang di kampus tergantung kondisi dan situasi, Menurut informan tindakan mengabaikan orang lain ketika berinteraksi terjadi sebenarnya tidak baik dan subjek juga akan mengikuti obrolan yang ketika obrolan itu asik.

³⁷ Wawancara Amir pada tanggal 22 Januari 2023

Informan yang berbeda oleh Nisya yang mengatakan

Gambar 4.6



“Aku biasanya menggunakan handphone gak nentu, sering juga tak pakek lihat media sosial kayak wa, instagram, tiktok dengan adanya media sosial aku bisa tau informasi yang terjadi di luar jadi sering scrolling ig ,tiktok gitu sih, apalagi aku kan anak rantau dengan media sosial aku juga bisa lihat kegiatan yang dilakukan sama teman-teman yang jauh dengan melihat storynya, kadang juga saling komen story gitu buat seru-ruan aja sih”³⁸

“Belum tau mas mengenai phubbing, baru denger ini malahan mengenai phubbing. Pastinya aku pernah ngelakuin sering sih kalo di kampus biasanya pas lagi kumpul sama temen-temen kadang di kelas juga kadang di kantin gak nentu sih, kadang sadar kadang gak sadar mas tergantung suasana hati aja,kalo menurutku sih gak ada persoalan sih soalnya dari teman-ku pun biasanya juga cuek kalo aku biasanya mainan hp meskipun posisiku disitu tapi gak ikut nimbrung obrolan nya gitu,selagi temen-temenku gak terganggu gak jadi masalah sih menurutku.”

Informan menggunakan smartphone dalam keseharian tidak menentu, biasanya informan sering menggunakan smartphonenya dengan membuka media sosial seperti Wa, Instagram, Tiktok, dengan adanya media sosial informan bisa tau informasi yang ada di luar, informan salah satu perantau dimana informan bisa

³⁸ Wawancara Nisya pada tanggal 22 Januari 2023

melihat kegiatan yang dilakukan teman-temannya yang jauh dengan melihat story, Terkadang juga saling komen stor membuat subjek merasa seru.

Informan menjelaskan mengenai phubbing dimana sebelumnya informan belum mengetahui dengan istilah phubbing. Informan baru mengetahui istilah phubbing. Untuk tindakan informan lebih mengarah ke pelaku yang melakukan phubbing dan tindakan yang dilakukan dengan sadar dan tidak sadar tergantung suasana hati. karena informan lebih tertarik ke media sosial sehingga memilih berinteraksi dengan teman-temanya di media sosial. Informan melakukan perilaku ini saat kumpul bersama teman-temanya terkadang di kelas terkadang di kantin, Menurut informan tindakan phubbing bukan menjadi persoalan karena teman-teman mereka masa bodoh dengan tindakan seperti itu dan bukan menjadi suatu permasalahan selama teman-temanya tidak terganggu.

Informan yang berbeda oleh Shelia yang mengatakan

Gambar 4.7



“Aku biasanya main smartphone cukup lama sih mas hampir 11 jam, kalo udah main game kadang lupa waktu, kadang saya selingi juga buka tiktok dan media sosial lainnya biar gak bosan, apalagi di kampus pas jam kosong paling juga mainin smartphone, apalagi di game aku juga banyak temen jadi asik seru karena satu frekuensi kadang juga temen-teman online gitu tiba-tiba wa di grup ngajakin mabar game sambil ngobrol asik banget sih.”³⁹

³⁹ Wawancara Shelia pada tanggal 24 Januari 2023

“Pernah denger mas phubbing tapi gak begitu spesifik terkait tindakanya, terkait mengabaikan orang lain menurutku hal yang biasa soalnya banyak juga teman-teman yang kayak gini apalagi di fisip. Kalo dibilang pastinya aku juga pernah ngelakuin aku kan tipe orang yang lebih tertarik di game apalagi main game sama temen-temen yang satu frekuensi kadang sama temen online dan temen kampus siapa aja yang ngajakin kalo masalah game kenapa tidak, kalo ngelakuin tindakan kayak gini sih kalo aku priadi sadar tempat biasanya juga di depan fakultas, dikelas tempat menurutku nyaman untuk aku main game. Menurut pribadiku ya gak bagus masak pas kumpul di ajak ngobrol malah mainan hp tapi aku ngelakuin ini ketika obrolan sudah gak asik baru aku main game,teman-teman juga welcome menurutku jadi gak menjadi masalah.”

Informan bisa menghabiskan waktu melakukan aktivitas di smartphone hampir 11 jam, dimana mereka melakukan aktivitas itu biasanya main game dan diselingi dengan membuka sosial media biar gak bosan, di kampus juga waktu jam kosong mereka memilih bermain smartphone dari pada melakukan aktivitas yang lainnya. Informan menganggap bahwa di game mereka memiliki banyak teman yang satu frekuensi momen itulah yang di tunggu mereka bisa main game bareng sambil ngobrol disitulah letak keenakan dan keseruannya, terkadang juga temen-teman online ngajakin main game bareng sampai informan mempunyai grup wa untuk biasanya saling memberikan kabar ketika main game bareng

Informan menjelaskan mengenai phubbing dimana sebelumnya informan pernah dengar istilah phubbing tetapi tidak spesifik terkait tindakan uya. Informan menganggap tindakan phubbing hal yang biasa karena dari teman-temanya banyak melakukan tindakan phubbing. Untuk tindakan informan lebih mengarah ke pelaku yang melakukan phubbing dan tindakan yang dilakukan dengan sadar karena informan lebih tertarik ke game sehingga memilih game. Informan melakukan perilaku ini terkadang di depan fakultas terkadang di kelas tergantung tempat yang membuat informan nyaman untuk bermain game, Menurut informan tindakan mengabaikan orang lain ketika berinteraksi terjadi sebenarnya tidak baik dan informan juga melakukan tindakan phubbing karena

obrolan yang terjadi tidak menarik sehingga informan melakukan tindakan phubbing dan ketika informan melakukan phubbing teman-temannya welcome dengan tindakan seperti itu bukan menjadi masalah.

Informan yang berbeda oleh imelda yang mengatakan

Gambar 4.8



“Aku biasanya main handphone kadang bisa sampe 7 jam soalnya aku juga cari referensi tugas dari dosen juga banyak di hp, apalagi dosen minta kelas online ya harus standby di hp, kebiasaan pegang hp jadi gak enak gitu kalo gak pegang hp apalagi hp ketinggalan kayak ada yang aneh gitu menurutku soalnya kegiatan keseharianku juga pake hp.”⁴⁰

“Tau mas terkait phubbing soalnya pernah baca buku juga terkait phubbing, Terkait perilaku ini banyak saya lihat di kalangan teman-teman di fakultas fisip. Kalo dibilang pastinya aku juga pernah tapi kebanyakan dari teman-temanku yang ngelakuin ini kadang pas lagi ngobrol gitu tapi asik sendiri sama hp kayak kita ngomong serius gitu tapi gak ada respon timbal balik lebih mentingan hpnya gitu ,kayak ngerasa terabaikan gitu kita ngomong panjang lebar masalah tugas kelompok gitu mereka malah asik dengan dunianya sendiri berasa ngomong sama patung jadinya, kadang kesel juga apalagi pas masalah kerja kelompok gitu malah asik sendiri, padahal ini lebih penting tetapi dia malah lebih memilih hpnya. Kalo temen-temenku yang kayak gak nentu kadang dimana asiknya mereka aja. Menurut pribadi ya buruk sih mas perilaku kayak gini ,gimana gak buruk masak kita bahas panjang lebar mengenai masalah penting ya dimana semua kelompokku ikut diskusi ada salah satu orang

⁴⁰ Wawancara Imelda pada tanggal 6 Maret 2023

yang asik hpan, mau negur juga gak enak. Tapi kalo udah kelewatan sih tak tegur sih biasanya.”

Informan mengatakan menggunakan smartphone bisa sampe 7 jam dengan melakukan aktivitas mencari refrensi dan menunngu kelas onlien ketika dosen berhalangan hadir. Menurut informan ketika informan tidak memegang smartphone ada rasa yang kurang jika tidak memegang smatphone, informan mengatakan apalagi smartphone ketinggalan di rumah membuat informan tidak nyaman dan merasa aneh karena dalam keseharian informan menggunkan smartphone.

Informan menjelaskan mengenai phubbing dimana sebelumnya informan sudah tau mengenai istilah phubbing dari membaca buku terkait prilaku phubbing. Informan pernah melakukan tindakan ini tetapi kebanyakan yang melakukan tindakan ini adalah teman-temanya, ketika informan menjelaskan dan mengajak diskusi mereka lebih memilih asik dengan smartphonenya, disitu terkadang informan merasa kesal karena tidak ada respon timbal balik ketika diajak diskusi mengenai tugas kelompok padahal tugas kelompok lebih penting daru pada smartphone tetapi lebih memilih asik dengan smartphonenya sendiri terkadang membuat informan merasa kesal dari pada ikut diskusi dengan teman-temanya. Prilaku ini biasa nya terjadi tidak menentu tergantung nyamanya teman-temannya informan, Menurut informan prilaku phubbing adalah prilaku buruk, informan menganggap bahwa ketika seseorang mengajak bicara mengenai permasalahan yang penting dimana semua orang ikut dakam diskusi tetapi ada orang yang asik dengan smartphonenya merupakan tindakan yang tidak menghargai orang lain. Terkadang subjek juga menegur ketika tindakan phubbing sudah terlewat batas.

Informan yang berbeda oleh Ahmad Tanzil yang mengatakan

Gambar 4.9



“Aku biasanya main handphone gak nentu juga, lebih sering ngelakuin aktifitas di handphone biasanya buka media sosial sih mas, scrolling story, liat reel video yang menurutku asik aja, kalo aku gak nentu kadang ngelakuin aktifitas di handphone kadang gak tergantung suasana aja kalo pingin buka hp ya buka hp, kalo gak pingin ya gak buka handphone biasanya. Biasanya aku sering buka hp ketika aku gak paham materi yang dijelaskan dosen jadi aku cari-cari referensi untuk materi yang aku belum paham.⁴¹

“kalo untuk phubbing udah pernah baca internet juga, kalo untuk perilakunya sendiri banyak juga aku temui dikalangan mahasiswa juga bukan hanya satu atau dua orang tetapi sering aku jumpai di kalangan teman-teman fakultas juga. Kalo ngelakuin phubbing sendiri pernah juga tetapi aku lebih sering yang jadi korban phubbing sih mas, karena aku orang kalo memang ada obrolan yang penting pasti tak taruh dulu handphone ku, kecuali aku pas ada tugas dari dosen tetapi ada diskusi sama teman-teman aku orangnya lebih yang bilang gitu sama temen-temenku kayak “ sorry aku gak bisa ikut obrolan soalnya aku ada tugas yang harus tak kerjain dari dosen” disitu juga kadang temen-temenku

⁴¹ Wawancara Ahmad Tanzil pada tanggal 10 Maret 2023

paham tetapi aku juga dengerin tapi gak ikut obrolan nya. Kalo aku ngeliat temen-temenku yang biasanya kayak gini ya kadang mereka gak tau posisi mereka dan lebih nyepelein orang di sekitarnya kalo memang bener-bener darurat ya bisa bilang “sorry aku aku gak bisa ikut obrolan ada yang perlu tak selesaikan” setidaknya orang yang di sekelilingnya tau dan gak ngerasa diabaikan gitu. Kadang aku ngerasa juga kita ngomong serius panjang lebar tapi gak ada respon timbal balik kalo di tanya diem aja lebih fokus ke hpnya gitu, kayak ngerasa terabaikan gitu kita ngomong panjang lebar gitu mereka malah asik dengan dunianya sendiri ngerasa kecewa aja sih biasanya, kadang kesel juga apalagi pas serius diajak ngobrol diem aja dan asik sama sendiri, terkadang pas pembahasan bener-bener penting mereka lebih asik sama handphonenya, kalo di bilang heran ya heran tapi gimana lagi itu temanku juga. Kalo dari teman-teman yang kayak gak nentu kadang dimana asiknya mereka aja. Menurut ku ya gak baik sih mas perilaku kayak gini, aku bilang gak baik karena aku pernah gitu jadi korban phubbing gak enak banget mau ngobrol di diemin dan kadang ditanya mengenai tanggapannya bilangnya terserah jengkel juga kadang. biasanya tak tegur kalau memang bener-bener kelewatan soalnya kita diskusi juga perlu tanggapan nya juga.”

Informan mengatakan menggunakan smartphone dalam kesehariannya tidak menentu, informan melakukan aktivitas di smartphone biasanya sering melihat story, scrolling video yang menurut informan lebih asik. Informan mengatakan tidak menentu dalam melakukan aktivitas bersama handphone jika memang diperlukan biasanya informan menggunakan smartphone dan jika tidak diperlukan biasanya informan lebih memilih tidak menggunakan smartphone. Informan melakukan aktivitas di smartphone ketika informan tidak paham materi yang dijelaskan oleh dosen, sehingga informan mencari tahu referensi di internet yang terkait dengan materi.

Informan menjelaskan mengenai phubbing dimana sebelumnya informan sudah tau mengenai istilah phubbing dari internet terkait perilaku phubbing. Informan sering menjumpai perilaku phubbing dikalangan mahasiswa dan dikalangan teman-temannya. pernah melakukan tindakan ini tetapi kebanyakan yang melakukan tindakan ini adalah teman-temannya, informan mengatakan pernah

melakukan phubbing tetapi lebih sering menjadi korban phubbing. Informan lebih memilih menaruh smartphonenya ketika ada obrolan yang dianggap penting. Terkecuali ketika informan ada tugas dari dosen untuk menyelesaikan tugas tepat waktu informan lebih memilih untuk mengatakan kepada teman-temannya maaf tidak bisa ikut obrolan dikarenakan ada tugas dari dosen yang harus dikerjakan tepat waktu, teman-teman informan juga memahami mana yang harus didahulukan, informan mendengarkan tetapi tidak ikut dalam obrolan didalam diskusi karena ada sesuatu.

Informan menganggap bahwa perilaku phubbing yang terjadi di lingkungan teman-temannya terkadang tidak tahu tempat dan lebih memilih melakukan aktivitas bersama smartphone dari pada ikut dalam diskusi. Ketika memang lebih penting untuk dilakukan sebaiknya bilang bahwa “saya tidak bisa ikut obrolan dikarenakan ada sesuatu yang lebih penting” sehingga orang di sekitarnya tidak merasa terabaikan. Ketika informan menjelaskan dan mengajak diskusi mereka lebih memilih asik dengan smartphonenya dan jika ditanya memilih diam, disitu terkadang subjek merasa kesal karena tidak ada respon timbal balik ketika diajak diskusi dan ketika ditanya lebih memilih diam dan menghiraukan orang di sekitarnya yang sedang berbicara, padahal yang didiskusikan sebenarnya lebih penting daripada smartphone tetapi lebih memilih asik dengan smartphonenya sendiri. Perilaku ini biasanya terjadi tidak menentu tergantung nyamanya teman-temannya informan, Menurut informan perilaku phubbing adalah perilaku yang kurang baik, informan menganggap bahwa ketika seseorang mengajak berbicara mengenai permasalahan yang penting dimana semua orang ikut dalam diskusi tetapi ada orang yang asik dengan smartphonenya merupakan tindakan yang tidak menghargai orang lain. Terkadang subjek juga menegur ketika tindakan phubbing sudah melewati batas.

Informan yang berbeda oleh Ahmad Alif yang mengatakan

Gambar 4.10



“Kalo pake handphone dalam sehari biasanya rata-rata 8 jam mas, untuk kegiatanku di handphone biasanya balesin chat temen, beli barang online dan selebihnya lebih ke hiburan aja. Kalo aktivitasku di handphone gak nentu kebanyakan aktivitas di habisin banyak waktu di kampus kadang pulang sampai sore, menurut ku handphone salah satu solusi untuk menghibur diri, dibilang ketergantungan sama handphone ya bisa jadi karena nggak dipungkiri menurutku handphone salah satu teknologi membantu kegiatan ku, menurutku semua bisa dilakukan di handphone dari pembayaran, hiburan, dan banyak aktivitas mahasiswa yang di bantu sama handphone kayak dari referensi dan sebagainya.⁴²

“Belum pernah denger mengenai fenomena phubbing, mengenai istilah phubbing ini aja aku baru tau. Setelah sampean jelaskan tadi tindakan phubbing menurut ku udah lama juga, dan gak ada masalah karena menurutku selama tindakan ini banyak dilakukan sama orang-orang bukan menjadi masalah. Kalo untuk tindakan phubbing aku juga pernah ngelakuin ini, menurutku adanya tindakan ini karena tidak ada pilihan, kayak aku sendiri lebih gak enakan kalo seumpama diajak interaksi terus gak nyambung sama aku, biasanya aku ya ngelakuin tindakan ini karena menurutku solusinya ya ini, kayak aku mau ngomong sama temenku obrolan nya gak nyambung dan menurutku gak asik lebih ke lebih ke nggak enakan, menurutku dari pada aku pergi dengan masalah sepele obrolan gak nyambung lebih baik kan aku ngelakuin ini, jadi seakan akan aku dengerin padahal fokusku kan gak ke mereka tapi lebih ke handphone.

⁴² Wawancara Ahmad Alif pada tanggal 10 Maret 2023

kalo pas obrolan gak nyambung di kelas kan biasanya habis matkul ada jam kosong atau jeda jam biasanya, kelasku lebih memanfaatkan waktu dengan ngobrol, terkadang aku ya ikut obrolan tapi kalo gak nyambung ya palingan mainan handphone. Kalo aku ngeliat phubbing sendiri kalau dikatakan buruk ya buruk, tapi gimana lagi gak ada solusi yang lain, dari pada aku ikut obrolan gak nyambung kadang bahas apa ujungnya bahas apa, lebih baik aku main handphone.”

Menurut Informan melakukan aktivitas bersama handphone dalam keseharian rata-rata 8 jam, aktivitas yang dilakukan informan di handphone chatting, belanja online, dan lebih ke hiburan. Aktivitas informan menggunakan smartphone kebanyakan dilakukan di lingkungan kampus dikarenakan informan melakukan aktivitas di kampus hingga menjelang sore. Menurut informan smartphone adalah salah satu solusi untuk menghibur diri, informan menyatakan bahwa informan salah satu orang yang bergantung pada smartphone dikarenakan semua kegiatan informan dari pembayaran, belanja online, mencari hiburan dan banyak aktivitas mahasiswa di bantu oleh smartphone dari mencari referensi dan sebagainya.

Informan menjelaskan mengenai phubbing dimana sebelumnya informan belum pernah mendengar fenomena phubbing dan informan baru tau ini mengenai istilah phubbing. Menurut informan tindakan phubbing sudah lama terjadi dan bukan menjadi suatu masalah di masih banyak orang yang melakukan tindakan phubbing. Informan pernah melakukan tindakan phubbing dikarenakan tidak ada pilihan lain untuk dilakukan. Informan merasa tidak enak ketika ingin bilang ke orang lain Ketika terjadi obrolan tidak nyambung, dan Informan lebih memilih melakukan phubbing karena jika informan meninggalkan teman-temannya sama saja informan tidak menghargai teman-temanya, oleh karena itu informan lebih memilih melakukan tindakan phubbing. Informan menganggap tindakan phubbing adalah sebuah solusi. Informan menjelaskan ketika terjadi jeda waktu mata kuliah temen-teman informan berkumpul untuk berbincang-bincang dan ketika terjadi perbincangan diluar topik pembahasan informan lebih memilih

melakukan aktivitas di smartphone. Informan merasa tidak enak jika ingin bilang ke temannya, karena itu informan lebih memilih tindakan phubbing. Informan sebenarnya telah mengerti bahwa perilaku phubbing adalah perilaku yang tidak baik tetapi ketika perbincangan diluar topik maka informan lebih memilih melakukan aktivitas di handphone.

b) Perilaku phubbing didalam kelas

Aktivitas phubbing pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik sangatlah berbeda-beda. Beberapa mahasiswa melakukan perilaku phubbing dengan bentuk yang berbeda, mereka melakukan perilaku phubbing dikelas dengan berbagai macam tujuan. Penggunaan smartphone di kelas sangat membantu mahasiswa dalam mencari sebuah refrensi yang mereka butuhkan dalam pembelajaran. Banyak refrensi yang mereka dapatkan dari smartphone, tetapi berbeda dengan hasil observasi muncul adanya perilaku phubing yang terjadi di lingkungan kelas. Aktivitas phubbing yang di lakukan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik mereka menggunakan smartphone dalam kelas mempunyai tujuan yang berbeda, salah satunya untuk menghibur diri. Pengakuan informan melakukan tindakan phubbing dengan memakai headset dikarenakan faktor dari diri mereka yang tidak bisa terlalu fokus sehingga menimbulkan rasa jenuh.⁴³

Informan yang berbeda oleh Salsabila yang mengatakan



⁴³ Observasi pada tanggal 8 Maret 2023

“Aku biasanya pake hp di waktu-waktu tertentu aja sih mas, kalo pas jenuh kadang di kelas aku buka hp karena kegiatan kuliah juga sangat padat larinya juga ke hp, aku orangnya seneng banget dengerin musik kadang gitu pas dikelas aku pake headset sambil dengerin musik, cewek kan gak kelihatan pakai hijab jadi aman-aman aja sih, aku orangnya gak bisa terlalu fokus sih orangnya jadi kalo terlalu fokus gitu malah apa yang dibahas gak masuk.”⁴⁴

“Belum pernah denger mas mengenai fenomena phubbing , ini aja baru tau aku mengenai istilah phubbing. Kalo untuk tindakan phubbing bukan menjadi hal yang baru sih mas, Aku dan orang lain pastinya juga pernah ngelakuin, kalo aku lebih ke yang ngelakuin phubbing kadang dikelas sih kalo aku, aku ngelakuin ini pastinya sadar mas aku orangnya gak bisa terlalu fokus mangkanya sering juga sering juga ngelakuin tindakan ini, kadang di kelas juga sambil dengerin musik pake headset, menurutku perilaku phubbing ya gak baik sih mas masa orang lagi ngomong kita asik dengan hp kita sendiri, tapi gimana lagi kalo aku sendiri yang pertama seneng dengerin musik dan yang kedua aku orangnya gak bisa terlalu fokus mangkanya aku ngelakuin ini, sebenarnya gak baik sih tapi gimana lagi.”

Menurut informan melakukan aktivitas bersama handphone hanya di waktu-waktu tertentu, terkadang mereka jenuh dengan kegiatan kuliah yang sangat padat dengan mengalihkan aktivitas mereka ke smartphone, informan lebih senang mendengarkan musik saat di kelas terkadang subjek melakukan aktivitas itu dengan menggunakan headset, informan menggunakan hijab sehingga orang lain tidak tau sebenarnya subjek fokus ke smartphonenya karena menurut informan ketika terlalu fokus apa yang dibahas tidak masuk ke dalam pikirannya.

Informan menjelaskan mengenai phubbing dimana sebelumnya informan belum pernah mendengar istilah phubbing tetapi tindakan phubbing bukan menjadi hal yang baru. informan menganggap dirinya dan orang lain pastinya juga pernah melakukan perilaku phubbing, informan lebih ke yang

⁴⁴ Wawancara Salsabila pada tanggal 8 Maret 2023

mengarah ke pelaku phubbing terkadang di kelas informan melakukan tindakan phubbing, informan melakukannya dengan sadar karena subjek tidak bisa terlalu fokus dan suka dengerin musik membuat informan melakukan perilaku phubbing. Menurut informan perilaku phubbing adalah perilaku yang tidak baik ketika seseorang mengajak berbicara tetapi orang lain lebih memilih asik dengan smartphonenya, informan sebenarnya telah mengerti bahwa perilaku phubbing adalah perilaku yang tidak baik tetapi informan melakukan tindakan phubbing karena tidak bisa terlalu fokus dan suka mendengarkan musik membuat informan melakukan perilaku phubbing.

Informan yang berbeda oleh Aldi yang mengatakan

Gambar 4.12



“Kalo aku sendiri gak nentu mas main hp, kalo untuk main hp ya sekedar menghibur diri aja tapi gak begitu lama, paling juga lihat instagram, youtube, tiktok kalo gak gitu ya bales chat temen, kalo aku lebih intens ke interaksi langsung sih mas daripada fokus terlalu lama di handphone, tapi sekali-kali ya liat handphone takutnya ada info penting dari dosen, terkadang dosen minta ganti jam ya paling standby di hp ketika jam matkul di ubah.⁴⁵

⁴⁵ Wawancara Aldi pada tanggal 8 Maret 2023

“Sekedar denger aja sih mas tapi gak tau perilakunya seperti apa, terkait mengabaikan orang lain menurutku ya gak wajar apalagi pas lagi ngobrol bareng, tiba-tiba ada teman atau siapa pasti yang ngelakuin prilaku ini ya pastinya kecewa orang di sekitarnya, kalo aku di posisi itu pasti kecewa juga. Tetapi banyak tak jumpai juga di lingkungan kampus, temen sekelas banyak juga yang ngelakuin prilaku ini, kalo aku lebih ke korban sih mas, sering juga soalnya aku di baikan gitu pas ama temen-temen kumpul ngobrolin sesuatu yang menurutku penting dan harus di bahas bersama, tetapi ada beberapa juga yang gak fokus sama obrolan tapi lebih sering liat hpnya, kadang aku gak sengaja lihat mereka juga main game, kadang juga kesel ngeliatnya soalnya ada obrolan penting tetapi lebih memilih handphone, sebenere bukan aku aja temen-temenku yang lain yang ikut diskusi pastinya ya ngerasain tapi gimana mau negur juga gak enak kadang juga tak biarin. Kalo temen-temenku yang kayak gak nentu kadang dimana nyamanya. Menurut pribadiku ya pastinya buruk sih mas prilaku kayak gini, gimana gak buruk yang lain ikut diskusi ada beberapa orang yang lebih asik sama handphone nya kayak gak hargai orang yang di sekitarnya.”

Informan bisa menghabiskan waktu melakukan aktivitas dengan smartphone tidak menentu, informan melakukan aktivitas di smartphone sekedar menghibur diri biasanya dengan melihat instagram, youtube, tiktok, sama chatting, Informan lebih intens ke interaksi langsung dari pada terlalu lama melakukan aktivitas di smartphone, informan melihat handphone ketika ada informasi penting dari dosen biasanya informan selalu melihat smartphone ketika terjadi pergantian jam mata kuliah.

Informan menjelaskan mengenai phubbing dimana sebelumnya informan pernah mendengar istilah phubbing tetapi tidak tahu mengenai perilaku phubbing. Menurut informan mengabaikan orang lain disaat sedang melakukan komunikasi hal yang tidak baik dan menurut informan ketika ada orang yang melakukan tindakan itu pastinya lawan bicaranya merasa kecewa. informan sering menjumpai tindakan phubbing di lingkungan kampus biasanya terjadi di kalangan teman-temannya. Informan menyatakan sering terabaikan ketika sedang diskusi bersama teman-temannya, karena beberapa dari teman-teman informan melakukan

perilaku phubbing terkadang membuat informan kecewa, karena informan menganggap bahwa pembahasan di dalam diskusi menurut informan penting tetapi melihat beberapa teman-teman informan asik dengan smartphone yang dimilikinya. Terkadang informan tidak sengaja melihat beberapa dari teman-temanku melakukan aktivitas di smartphone bermain game, terkadang informan dan teman-teman yang ikut dalam diskusi merasa kesal dengan tindakan beberapa teman-temanya yang lebih memilih bermain game daripada ikut dalam pembahasan diskusi. Informan merasa tidak enak ketika ingin menegur mereka sehingga informan lebih memilih membiarkan tindakan phubbing itu terjadi. Menurut informan perilaku phubbing adalah perilaku buruk, informan menganggap bahwa ketika terjadi diskusi seseorang mengajak berbicara mengenai permasalahan yang penting dimana semua orang ikut dalam diskusi tetapi ada orang yang asik dengan smartphonenya merupakan tindakan yang tidak menghargai orang lain.

Berdasarkan wawancara diatas Peneliti menemukan beberapa wawancara yang memberikan gambaran tentang fenomena phubbing yang dialami informan berdasarkan wawancara tersebut. Pertama, para pelaku phubbing mengklaim bahwa banyaknya waktu yang dihabiskan menggunakan smartphone berdampak signifikan terhadap terjadinya perilaku phubbing. Kedua, belum tau mengenai istilah phubbing. Ketiga, pelaku phubbing menyadari tindakan mengabaikan orang lain ketika berinteraksi terjadi sebenarnya tidak baik dan informan melakukan tindakan phubbing karena tidak ada pilihan lain sehingga informan melakukan tindakan phubbing dan ketika informan melakukan phubbing teman-temanya welcome dengan tindakan seperti itu bukan menjadi masalah.

C. Alasan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Melakukan Phubbing

Hadirnya smartphone di tengah era globalisasi yang menuntut setiap mahasiswa untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi yang semakin maju, membuat smartphone sangat diperlukan untuk membantu aktivitas mahasiswa. Smartphone memiliki banyak manfaat nyata untuk membantu aktivitas mahasiswa, tetapi juga dapat menyebabkan dampak negatif ketika mahasiswa menjadi ketergantungan.

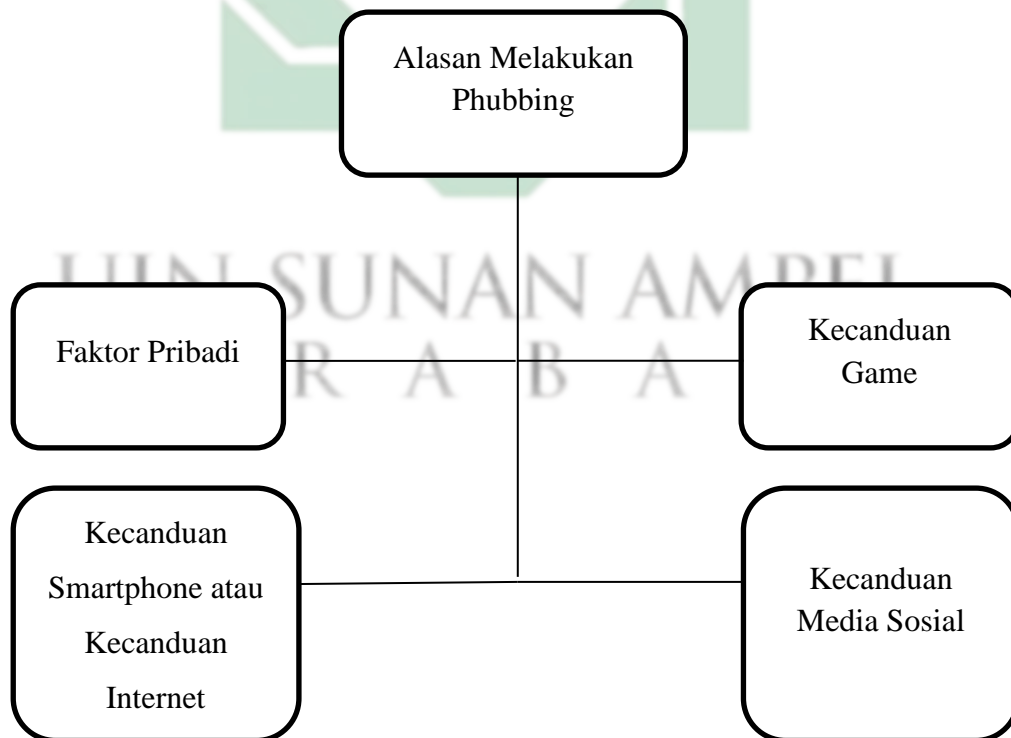
Penggunaan smartphone memiliki dampak positif dan negatif. Dampaknya positif karena fitur smartphone memudahkan komunikasi, meningkatkan hubungan sosial, dan mengurangi stres dengan memungkinkan pengguna mengakses internet dan mengakses informasi dengan mudah. Sedangkan dampak negatif penggunaan smartphone antara lain telah mengubah cara manusia berinteraksi satu sama lain dan menghambat komunikasi verbal, baik secara langsung maupun tidak langsung menimbulkan perilaku phubbing. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, phubbing muncul akibat ketergantungan manusia pada smartphone akibatnya, manusia menjadi apatis terhadap lingkungan karena terlalu fokus pada apa yang ada dalam genggamannya. Ketergantungan ini pada akhirnya menjadikan manusia tidak bisa lepas dari smartphone.

Hasil Observasi Dalam lingkungan mahasiswa cukup sering terjadi perilaku phubbing, namun istilah phubbing sendiri belum begitu umum di kalangan mahasiswa, sebagian mahasiswa belum tau dan paham mengenai istilah phubbing. Sebagian mereka justru menganggap melakukan tindakan tersebut karena ketidaktahuan mereka dan mereka menganggap tindakan tersebut bukan menjadi suatu permasalahan yang dianggap serius karena ketidak sengajaan.⁴⁶ Hadirnya teknologi smartphone secara tidak langsung

⁴⁶ Observasi pada tanggal 20 Januari 2023

menimbulkan perilaku phubbing menyebabkan seseorang mengalami gangguan dalam berinteraksi yang berdampak terhadap lawan bicaranya merasa terasingkan. Perilaku ini tidak dibenarkan, karena tindakan yang dilakukan berdampak terhadap proses berinteraksi tanpa disadari oleh pelaku phubbing.

Berdasarkan hasil observasi, bagi mereka, kenyamanan yang diberikan jauh lebih penting daripada menyadari potensi efek negatifnya, seperti phubbing. Beberapa dari mahasiswa fakultas ilmu sosial dan ilmu politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya seringkali mengabaikan orang lain di sekitarnya dan lebih mengutamakan smartphone daripada interaksi dengan orang di sekitarnya karena berbagai alasan. Phubbing terjadi dikalangan mahasiswa disebabkan oleh ketergantungan mahasiswa pada smartphone, yang menyebabkan mereka menjadi lebih peduli dan lebih fokus pada smartphone daripada menjalin hubungan dengan orang lain.⁴⁷



⁴⁷ Observasi pada tanggal 22 Januari 2023

a. Faktor pribadi

Kepribadian introvert seseorang dapat menjadi salah satu faktor pribadi yang berkontribusi terhadap terjadinya perilaku phubbing. mengabaikan orang lain secara sadar dan memiliki sedikit minat untuk melakukan percakapan dengan orang lain. Sementara itu, ada banyak faktor situasional serius yang berkontribusi pada perilaku phubbing. Seperti yang dilakukan oleh beberapa mahasiswa Fakultas Ilmu sosial dan Ilmu politik mereka sedang menunggu berita atau informasi penting dari dosen maupun dari teman-teman mereka, mereka akan lebih cenderung membuka atau melihat ponselnya dalam jangka waktu yang lebih lama. Hasil observasi mahasiswa introvert memilih diam dan tidak tertarik dengan pembahasan mengenai obrolan dan lebih memilih memainkan smartphone karena berbagai alasan membuat mereka melakukannya, dari takut menyinggung orang lain dan tidak berani dalam membuka obrolan ketika terjadinya interaksi.⁴⁸

Menurut Hisyam yang mengatakan

“Aku tau perilaku ini gak baik, aku orangnya introvert sih mas, Aku banyak berinteraksi di game, teman-teman lebih banyak di dunia virtual daripada dunia nyata. Menurutku lebih asik aja gitu di dunia virtual meskipun saya belum ketemu langsung dengan satu frekuensi itu yang membuat saya nyaman di interaksi di game, setidaknya di game saya bisa berteman, saling sapa dan bercanda. Di game biasanya aku juga sambil ngobrol karena di game juga terdapat fitur seperti telepon, saya merasa canggung jika berinteraksi secara langsung dan takut membuat orang lain tersinggung dengan obrolannya. Meskipun saya sudah kenal kayak ada rasa canggung ketika aku mau buka obrolan, beda kalo aku di ajak ngobrol duluan pasti aku ikut dalam obrolan nya. Apalagi ketika ketemu orang baru kaya merasa gugup dan canggung gitu, biasanya kalo sedang kumpul ama teman-teman kampus gitu kadang ngikut obrolan awalnya aja sih terus tak tinggal main hp, kadang juga lihat lihat story-story instagram, lihat-lihat notif dan lebih sering ke game, aku lebih nyaman interaksi di virtual daripada interaksi langsung karena menurutku ketika aku gak

⁴⁸ Observasi pada tanggal 22 Januari 2023

diajak ngobrol ya berani aku buka obrolan kecuali aku di ajak ngobrol gitu.”⁴⁹

Informan menyadari bahwa perilaku phubbing yang dilakukan sangat mengganggu orang lain dan tidak baik dilakukan pada saat sedang berada di kelas. Namun, informan melakukan aktivitas phubbing karena adanya beberapa faktor yang pertama informan termasuk orang introvert, kedua informan senang bermain game dan interaksi di game. Informan belum menemukan kenyamanan sehingga lebih memilih berinteraksi di game. Di dalam game menurut informan terdapat banyak fitur-fitur telepon memudahkan informan dalam komunikasi, informan merasa canggung ketika berinteraksi secara langsung dan takut membuat orang lain tersinggung dengan obrolan nya, meskipun sudah kenal tetapi dalam diri informan merasa tidak enak ketika ingin membuka obrolan ada rasa gugup dan canggung. Informan menceritakan ketika sedang terjadi obrolan bersama teman-teman kuliah informan hanya mengikuti obrolan awalnya setelah itu informan lebih memilih aktivitas yang dilakukan di smartphone, banyak aktivitas yang dilakukan informan seperti melihat-lihat story instagram, melihat notifikasi yang masuk, menurut informan lebih nyaman dalam berinteraksi di dunia virtual daripada berinteraksi langsung dan informan lebih memilih menahan diri ketika terjadi obrolan kecuali diajak dalam obrolan bersama teman-temannya.

Informan yang berbeda oleh Yusron yang mengatakan

“Aku tau mas perilaku ini gak baik tapi, aku orangnya kurang berinteraksi karena aku orangnya takut berinteraksi langsung apalagi pas pembahasannya serius, takut dibilang sksd, Kalo aku lebih banyak berinteraksi di di dunia virtual, menurutku beda sih ketika kita interaksi langsung dengan virtual kalo interaksi langsung aku lebih hati-hati mengenai obrolan yang dibahas aku orangnya kurang berani, kalau untuk teman-teman lumayan banyak di dunia virtual karena aku intens sih menggunakan media sosial jadi lumayan banyak teman di dunia virtual.

⁴⁹ Wawancara Hisyam pada tanggal 20 Januari 2023

Menurutku ketika aku ngobrol sama temen-temen virtual bisa tak lakukan kapan saja semauku, jadi gak harus mengatur waktu dan gak harus ketemu langsung, obrolannya juga asik karena aku gak malu gitu ikut dalam obrolannya meskipun belum kenal, jadi bebas apa yang kita obrolin dan becanda-becanda. Aplikasi sekarang banyak juga yang menyediakan fitur-fitur obrolan apalagi pas kumpul di grup banyak sih obrolan yang dibahas mengenai aplikasi game, satu sisi aku juga pingin sih ikut dalam obrolan teman-teman kuliahku tetapi aku orangnya kurang berani karena aku ngerasa kurang nyaman ketika obrolan berlangsung membuatku lebih memilih obrolan di hp dari pada obrolan sama temen-temen kuliah”⁵⁰

Informan lebih menyadari bahwa aktivitas phubbing dilakukannya tidak baik karena cenderung dapat mengabaikan mitra komunikasinya. Namun, menurut informan interaksi yang dilakukan di dunia nyata atau berinteraksi bersama teman-temannya di kampus dengan interaksi yang dilakukan di media sosial memiliki perbedaan, informan menganggap bahwa interaksi yang dilakukan di dunia virtual lebih memudahkan informan dalam berinteraksi karena dapat dilakukan kapan saja dan tidak harus mengatur waktu dan tidak harus ketemu langsung ketika ingin berinteraksi. Tidak ada batasan dalam obrolan sehingga tidak timbul rasa malu dalam diri informan. Menurut informan adanya aplikasi saat ini banyak memberikan fitur-fitur yang memudahkan informan dalam obrolan. Sebenarnya dalam diri informan ingin ikut dalam obrolan yang dilakukan teman-teman kampusnya, tetapi informan kurang berani ikut dalam obrolan dikarenakan informan kurang nyaman ketika obrolan berlangsung dan informan lebih memilih obrolan obrolan bersama teman-temannya di dunia virtual dari pada obrolan yang dilakukan bersama teman-teman kuliahnya.

Informan yang berbeda oleh Salsabila yang mengatakan

“Aku tau sih mas tindakan phubbing pastinya mengganggu orang lain, Aku orangnya lebih tertarik dengerin musik sih mas, kebanyakan kalo menghibur diri lebih memilih dengerin musik biar gak bosan dan jenuh,

⁵⁰ Wawancara Yusron pada tanggal 20 Januari 2023

menurutku faktor lingkungan sangat mempengaruhi sih mas, kayak bosan, suntuk, dan tidak ada yang tau apa yang mau dilakuin kalo aku sendiri dengan adanya teknologi yang semakin canggih sangat membantu sih apalagi aku orangnya gampang jenuh dan gak bisa terlalu fokus, untuk hiburan paling juga dengerin musik puter musik kadang dikelas juga kalo dosen udah nerangin terlalu lama gitu membuat jenuh biasanya disitu biasanya aku pakek hadset sambil dengerin musik, bukan hanya di kelas sih biasanya di forum juga kalo udah jenuh dan bosan ilmu apapun kalo udah di paparkan kadang gak masuk mas karena saya orangnya itu tadi gampang jenuh dan nggak bisa terlalu fokus, apalagi padatnya jam kuliah, tugas banyak waktu istirahat sedikit ya dengan cara ini biasanya aku cara ngilangin jenuh, apa lagi kan aku cewek hadset di dalam jilbab kan pastinya ga kelihatan mas temen-temenku gak tau kalo aku pakek hadset, kalo gak gitu aku juga bingung cari hiburannya gimana gak ada pilihan lagi soalnya aku tipe orang yang suka musik juga cara ngilangin jenuh ya dengan cara ini sih kalo aku. karna faktor lingkungan juga sih, kayak bosan, suntuk, dan tidak ada yang tau apa yang mau dilakuin, dan kadang saya juga merasa kurang kesadaran diri kali ya maksudnya terlalu emosional gitu, sampai saya dan diri saya sendiri pun gak tau kenapa perasaan bosan saya ini, makanya saya lebih milih asik sendiri dengan gadget saya.”⁵¹

Informan menyadari bahwa perilaku phubbing yang dilakukan sangat mengganggu orang lain dan tidak baik dilakukan pada saat sedang berada di kelas. Namun, informan melakukan aktivitas phubbing karena adanya beberapa faktor yang pertama informan sangat senang dengan musik sebagai hiburan informan, yang kedua informan mudah jenuh dan bosan, yang ke tiga tidak bisa terlalu fokus dan terakhir faktor lingkungan. Adanya teknologi menurut informan sangat membantu untuk mengurangi kejenuhan dengan memutar musik, ketika jam terlalu lama biasanya informan lebih memilih mendengarkan musik untuk mengurangi kejenuhan, informan menganggap dengan jam kuliah yang padat, tugas yang banyak dan waktu istirahat yang sedikit informan lebih memilih mencari hiburan dengan mendengarkan musik, informan menganggap bahwa ketika melakukan perilaku phubbing dengan mendengarkan musik teman-temannya juga gak ada yang tau. Faktor lingkungan ini juga sangat mempengaruhi dimana dengan waktu kuliah yang padat, istirahat sedikit hiburan yang biasa

⁵¹ Wawancara Salsabila pada tanggal 8 Maret 2023

dilakukan mendengarkan musik maka tidak ada pilihan lain, sehingga menimbulkan rasa emosional membuat suatu kebosanan dalam diri informan dan informan sendiri tidak mengetahui apa yang menyebabkan ia merasa bosan. Phubbing yang dilakukan informan memiliki tujuan menghibur diri agar dan jenuh dalam aktivitas yang padat, timbulnya rasa bosan dan jenuh sehingga informan lebih memilih mengalihkan pembicaraan kepada smartphone yang dimilikinya.

b. Kecanduan Smartphone atau Kecanduan Internet

Penggunaan internet yang berlebihan sering memicu kecanduan smartphone. Mahasiswa terlalu banyak menggunakan internet dapat menghabiskan banyak waktu hanya untuk mengetahui berbagai hal dan melihat situs web yang dapat diakses melalui internet. Karena itu, mahasiswa sering menggunakan internet dalam waktu lama membuat mereka kehilangan jejak realitas dengan orang-orang di sekitar mereka. Hasil observasi yang terjadi beberapa mahasiswa fakultas ilmu sosial dan ilmu politik melakukan aktivitas dengan smartphone karena berbagai alasan. Mereka merasa aneh ketika tidak memainkan smartphone dalam rutinitas keseharian mereka, hal ini menyebabkan beberapa mahasiswa fakultas ilmu sosial dan ilmu politik tidak bisa lepas dari smartphone dalam keseharian mereka.⁵²

Informan yang berbeda oleh Amir yang mengatakan

“Aku orangnya gampang bosan terkadang juga main hp, kalo untuk interaksi sendiri lebih interaksi di dunia virtual, untuk teman-temanku yang satu frekuensi main game di kampus juga ada dan didunia virtual juga ada tergantung siapa yang ngajakin. Ketika aku sibuk dengan hp atau biasa disebut phubbing karena saya orangnya bosanan mengenai pembahasan obrolan dan melakukan obrolan itu berulang-ulang kadang membuat aku jenuh, udah tau aku orangnya bosanan ditambah mentok obrolan, gak ada pembahasan obrolan lain dan mengulang ulang obrolan

⁵² Observasi pada tanggal 22 Januari 2023

menurutku gak asik sama sekali membuatku lebih memilih dunia virtual meskipun banyak teman baru juga di dunia virtual dengan pembahasan yang berbeda menurutku lebih asik dari pada obrolan yang selalu di ulang-ulang dan membuat bosan, meskipun belum ketemu langsung dengan dunia virtual tetapi dengan pembahasan yang berbeda dengan temen-temen kampus lebih menarik ini membuatku lebih nyaman dengan dunia virtual karena kita bisa ngobrolin apa aja mengenai topik bervariasi membuatku nyaman dan gak gampang bosan ikut dalam obrolan nya, biasanya kalo temen-temen kumpul kadang ikut obrolan tetapi kalo udah gak ada topik lagi ya lebih memilih tak main hp, kalo di hp gak nentu mas kadang main game, media sosial dan chatting, scrolling video yang membuatku gak gampang bosan.”⁵³

Menurut informan ketika obrolan di ulang-ulang dan tidak ada pembahasan yang berbeda akan menimbulkan suatu kejenuhan dalam diri informan oleh karena itu informan lebih memilih dunia virtual dengan obrolan yang berbeda, meskipun di dunia virtual informan baru mengenal teman-teman baru tidak membuat informan merasa jenuh dalam interaksi. Di Dalam dunia virtual menurut informan lebih bebas dalam pembahasan obrolan dan bervariasi dan lebih asyik dalam interaksi. Ketika informan tidak tertarik dengan topik yang dibahas informan lebih memilih melakukan aktivitas di smartphone untuk mengurangi kejenuhan, banyak yang aktivitas yang dilakukan informan seperti bermain game, media sosial dan chatting dengan kegiatan seperti ini menurut informan mengurangi kejenuhan dan kebosanan.

c. Kecanduan Media Sosial

Media sosial adalah tempat untuk memudahkan komunikasi, namun penggunaannya justru dapat menimbulkan ketergantungan. Platform media sosial yang digunakan seperti WhatsApp, dan Instagram. Aplikasi ini memungkinkan setiap mahasiswa untuk lebih dinamis melalui hiburan online dan mengabaikan kehidupan di dunia nyata karena dapat diakses dengan mudah dari ponsel kapan

⁵³ Wawancara Amir pada tanggal 22 Januari 2023

saja, media sosial dijadikan tempat untuk berinteraksi dengan berbagai alasan karena jauh tetapi bukan hanya itu saja hasil observasi menemukan beberapa mahasiswa fakultas ilmu sosial dan ilmu politik menggunakan media sosial sebagai tempat mereka untuk berinteraksi namun yang terjadi dilapangan mereka lebih memilih berinteraksi di media sosial karena beberapa alasan sehingga memunculkan perilaku phubbing mengabaikan orang yang berada di sekitarnya dan lebih memilih beinteraksi di media sosial karena berbagai macam alasan, pengakuan informan. lebih tertarik berinteraksi di media sosial daripada berinteraksi di dunia nyata mereka merasakan kenyamanan dalam berinteraksi, kenyamanan dan fitur-fitur yang di berikan oleh media sosial membuat beberapa mahasiswa fakultas ilmu sosial dan ilmu politik memilih untuk berinteraksi di media sosial dan tidak tertarik untuk berinteraksi secara langsung. Mereka menemukan kenyamanan berinteraksi dalam media sosial membuat mereka lebih tertarik berinteraksi di media sosial daripada berinteraksi di dunia nyata, kenyamanan dan fitur-fitur yang di berikan oleh media sosial membuat beberapa mahasiswa fakultas ilmu sosial dan ilmu politik lebih memilih untuk berinteraksi di media sosial dan tidak tertarik untuk berinteraksi secara langsung.

Informan yang berbeda oleh Nisya yang mengatakan

“Menurutku perilaku ini kurang baik sih mas, aku orangnya lebih tertarik berinteraksi di media sosial, kebanyakan interaksi ku juga di media sosial, teman-temanku lebih banyak di media sosial kebanyakan temen lama apalagi aku anak rantau yang pingin tau kegiatan temen-ku di kota asal, kadang juga cari hiburan scrolling video lucu gitu di ig. Menurutku lebih asikan berinteraksi di media sosial sih kita bisa kabar kabar ama temen lama dan bebas juga untuk interaksi dan gak harus untuk membatasi diri agar orang lain gak kesinggung dengan omongan ku, aku merasa aku kan anak rantau juga takutnya teman-teman itu gak se frekuensi aku lebih membatasi diri aja sih kalo untuk berinteraksi secara langsung, soalnya beda daerah beda karakter mangkanya aku lebih ke membatasi diri, kadang juga aku di media sosial juga saling balas-balas story sama temenku yang lama sambil becanda-becanda lebih leluasa aja sih kalo untuk bercanda karena aku juga lebih paham dan tahu karakter teman-teman lama ku dari pada teman-temanku di kampus. Di media sosial juga terdapat fitur video

call sama aja menurutku kayak ketemu langsung bedanya cuma suasananya aja yang belum bener-bener tahu karakter teman-teman dan takutnya kesinggung gitu sama obrolanku lebih ke situ sih mas takutku. Meskipun aku udah kenal sama temen-temenku kampus kan beda karakternya sama temen-temenku yang dari kota asalku, jadi belum begitu paham karakter teman-teman disini, kalo pas kumpul gitu temen-temanku biasanya juga bahas macem-macem bisanya aku juga dengerin tapi gak lama juga lihat hp untuk cari hiburan di hp, lebih ke nyenengin diri sendiri aja. menurutku perilaku phubbing perilaku yang umum sih mas, hadirnya phubbing juga akibat dampak dari kemajuan teknologi.”⁵⁴

Informan lebih menyadari bahwa aktivitas phubbing dilakukannya tidak baik karena cenderung dapat mrenagabaikan mitra komunikasinya. Namun, informan tetap melakukan phubbing karena beberapa faktor seperti lebih tertarik berinteraksi di media sosial karena kebanyakan interaksi di media sosial dan kebanyakan teman dari informan kebanyakan dari media sosial karena informan adalah salah satu mahasiswa pendatang. Informan menganggap bahwa lebih asik berinteraksi di media sosial, bisa kabar kabar ama temen lama dan bebas juga untuk interaksi dan gak harus untuk membatasi diri agar orang lain gak kesinggung, informan menganggap bahwa beda daerah beda karakter sehingga informan lebih memilih membatasi diri. Biasanya informan melakukan aktivitas di media sosial dengan saling balas story dan menggunakan fitur video call yang membuat informan seperti bertemu langsung. Tujuan informan melakukan aktivitas phubbing kare lebih tertarik berinteraksi di media sosial karena kebanyakan interaksi di media sosial dan kebanyakan teman dari informan kebanyakan dari media sosial dan lebih membatasi diri. Informan menganggap bahwa phubbing terjadi karena telah memasuki era teknologi dan dianggap sebagai sesuatu yang dilakukan semua orang. Artinya, esensi perilaku phubbing dianggap sebagai perilaku yang normal dan dapat diterima secara sosial. Tidak dapat dipungkiri bahwa peradaban yang maju secara teknologi memberikan dampak yang lebih besar terhadap kehidupan, termasuk perilaku manusia.

⁵⁴ Wawancara Nisya pada tanggal 22 Januari 2023

Phubbing yang dilakukan oleh informan bukan hanya salah satu ciri mereka tetapi juga gaya komunikasi nonverbal yang biasa mereka gunakan secara sadar. Menurutnya, phubbing merupakan perilaku yang akan selalu ada akibat kemajuan teknologi, sehingga informan terbiasa dengan hal tersebut saat berkomunikasi dengan lawan bicaranya.

Informan yang berbeda oleh Ahmad alif yang mengatakan

“Aku orangnya lebih tertarik berinteraksi di dunia virtual, kalo untuk interaksi ku sendiri tergantung jika memang nyaman di dunia virtual yang lebih memilih dunia virtual. Beberapa temanku juga banyak di dunia virtual dan sampai saat ini masih nyambung aja mengenai pembahasan ketika berinteraksi dengan mereka, beberapa teman ku di dunia virtual kebanyakan dari teman game, kalau menurutku berinteraksi secara langsung dan media sosial pastinya sangat berbeda, menurutku obrolan di dunia virtual lebih bebas dan tidak ada batasan, kedua tindakan ini karena tidak ada pilihan, ketiga aku sendiri lebih gak enakan kalo seumpama diajak interaksi terus gak sesuai dengan topiknya, biasanya aku ya ngelakuin tindakan ini karena menurutku solusinya ya ini, kayak aku mau ngomong sama temenku obrolan nya gak nyambung dan menurutku gak asik lebih ke lebih ke nggak enakan, menurutku dari pada aku pergi dengan masalah sepele obrolan gak nyambung lebih baik kan aku ngelakuin ini, jadi seakan akan aku dengerin padahal fokusku kan gak ke mereka tapi lebih ke handphone. kalo pas obrolan gak nyambung di kelas kan biasanya habis matkul ada jam kosong atau jeda jam biasanya, kelasku lebih memanfaatkan waktu dengan ngobrol, terkadang aku ya ikut obrolan tapi kalo gak nyambung ya palingan mainan handphone. kalo pas kumpul gitu temen-temen ku biasanya juga bahasa macem-macem bisanya aku juga dengerin tapi gak lama karena obrolan dari mereka gak nyambung aku juga memilih lihat handphone untuk cari hiburan, lebih ke nyenengin diri sendiri aja. menurutku perilaku phubbing perilaku yang sudah lama terjadi dan menurutku bukan menjadi suatu masalah sih mas.”⁵⁵

Informan lebih menyadari bahwa aktivitas phubbing dilakukannya tidak baik karena cenderung dapat mengabaikan mitra komunikasinya. Namun, informan tetap melakukan phubbing karena beberapa faktor seperti lebih tertarik berinteraksi di dunia virtual karena beberapa teman-teman informan dari dunia virtual, menurut informan obrolan yang dilakukan bersama teman-teman dunia

⁵⁵ Wawancara Ahmad Alif pada tanggal 10 Maret 2023

virtualnya sampai saat ini tidak ada masalah. kebanyakan teman-teman informan di dunia virtual adalah teman game, informan menganggap bahwa interaksi yang dilakukan langsung dengan interaksi yang dilakukan di dunia virtual berbeda, pertama, menurut informan interaksi yang dilakukan di dunia virtual lebih bebas dan tidak ada batasan, kedua, tindakan yang dilakukan informan tidak ada pilihan lain, ketiga, informan mempunyai rasa tidak enak untuk mengatakan sesuatu yang dialaminya. Informan merasa tidak enak ketika ingin bilang ke orang lain Ketika terjadi obrolan tidak nyambung, dan Informan lebih memilih melakukan phubbing karena jika informan meninggalkan teman-temannya sama saja informan tidak menghargai teman-temannya, oleh karena itu informan lebih memilih melakukan tindakan phubbing. Informan menganggap tindakan phubbing adalah sebuah solusi. Informan menjelaskan ketika terjadi jeda waktu mata kuliah teman-teman informan berkumpul untuk berbincang-bincang dan ketika terjadi perbincangan diluar topik pembahasan informan lebih memilih melakukan aktivitas di smartphone. Informan merasa tidak enak jika ingin mengatakan secara langsung. Phubbing yang dilakukan informan termasuk kedalam salah satu karakteristik komunikasi interpersonal yang melibatkan kebiasaan dan kesadaran dalam memberikan respon. Informan sudah terbiasa melakukan phubbing pada saat berkomunikasi dengan teman bicaranya karena menurutnya phubbing bukan menjadi suatu masalah jika masih banyak dilakukan oleh orang lain.

d. Kecanduan Game

Game sering digunakan oleh beberapa mahasiswa fakultas ilmu sosial dan ilmu politik untuk mengalihkan perhatian mereka dari masalah. Pengguna sering menemukan bahwa mereka tidak dapat mengatur waktu mereka secara efektif karena mereka terjebak bermain game online untuk waktu yang lama. Tanpa disadari, hal ini menyebabkan seseorang melakukan phubbing. Orang yang senang bermain akan bergaul dengan orang lain di lingkungannya. Dengan demikian, ketergantungan permainan dapat menjadi salah satu faktor dalam

munculnya phubbing. hasil observasi beberapa mahasiswa fakultas ilmu sosial dan ilmu politik lebih tertarik memainkan game untuk menghilangkan kebosanan dan kejenuhan mereka tetapi yang terjadi pilihan mereka memainkan game yang memunculkan tindakan mengabaikan orang lain yang sedang interaksi yang ada di sekitarnya dan tidak ada respon timbal balik terhadap interaksi yang terjadi di sekitarnya, mereka lebih memilih berinteraksi di dalam game karena berbagai alasan kebebasan berkomunikasi dan sebagainya.⁵⁶

Informan yang berbeda oleh Shelia yang mengatakan

“Perilaku ini menurutku mengganggu orang lain mas, Aku tipe orang yang suka game mas jadi susah sih kalo pas main game di ajakin ngobrol gitu, aja gitu, kalo untuk temen-temen di kampus yang suka game juga ada tapi kebanyakan dari luar mas. Kalo menurutku lebih asik aja gitu di dunia virtual apalagi di game kita bisa ngobrol bebas dan obrolan itu gak banyak yang dibahas gak bikin aku bingung gitu mengenai topik yang dibahas gitu jadi cuma satu pembahasan beda sama kita ngobrol sama temen-temen kampus pasti banyak yang dibahas kadang buat pusing dan dosen sih apalagi pembahasan yang di ulang-ulang beda sih aku ngomongin interaksi di nyata sama dunia virtual itu, kalo aku pas main game mau di ajak ngobrol lebih ke gak bisa mas, soalnya kalo aku udah fokus sama game susah untuk ikut fokus obrolan teman-temanku. Kalo udah main mau di hentikan ya sayang gitu apalagi udah pas seru-serunya main fokus utama tetep di game. Menurutku kalo interaksi dunia virtual lebih nyaman karna obrolan nya gak itu-itu aja kadang buat bosan obrolan yang itu-itu aja, kalo pas kumpul gitu lagi ngobrol sama temen-temen kapus ya ngikutin kalo gak asik sama obrolannya ya lebih memilih main game sih kalo aku daripada ngikut obrolannya.”⁵⁷

Informan menyadari bahwa phubbing sangat mengganggu orang lain dan bukan cara yang baik untuk berkomunikasi karena dapat membuat pasangan bicara merasa diabaikan. Namun informan tetap melakukan aktivitas phubbing karena ketika diminta oleh rekannya untuk berkomunikasi, ia melakukan permainan untuk mengalihkan perhatiannya dari proses komunikasi yang sedang berlangsung karena menurut informan komunikasi yang dilakukan oleh teman-

⁵⁶ Observasi pada tanggal 24 Januari 2023

⁵⁷ Wawancara Shelia pada tanggal 24 Januari 2023

temannya terkadang membuat bingung terkadang terlalu banyak obrolan yang dibahas, berbeda dengan obrolan di dunia virtual menurut informan interaksi yang dilakukan di dunia virtual dengan satu pembahasan tetapi menyeluruh dan lebih asik karena di dengan aktivitas bermain game. Obrolan yang terjadi di teman-teman kampusnya terkadang habis pembahasan sehingga informan lebih memilih bermain game daripada ikut obrolan bersama teman-teman kampusnya. informan tidak memiliki tujuan tertentu; melainkan dilatarbelakangi oleh keinginan untuk menyenangkan diri sendiri, dan sangat disayangkan bila permainan harus dihentikan. Selain permainan, informan melakukan phubbing melalui komunikasi media sosial. Gaya komunikasi interpersonal berbeda-beda karena setiap orang memiliki karakteristik yang unik, yang tercermin dalam proses komunikasinya. Gaya komunikasi nonverbal komunikator atau komunikan terkait dengan tindakan verbal. Kebiasaan komunikator, seperti bagaimana mereka menanggapi atau mengirimkan pesan bantuan, menentukan gaya komunikasi.

Smartphone telah banyak mempengaruhi pola pikir, sikap, tindakan, dan perilaku mahasiswa terutama dalam hal komunikasi. Perubahan-Perubahan terjadi disebabkan oleh smartphone tidak menutup kemungkinan mempengaruhi hubungan Mahasiswa. Kesibukan dengan smartphonenya merupakan salah satu alasan mahasiswa melakukan perilaku ini. perilaku seperti itu dikenal sebagai aktivitas phubbing, dan individu tersebut disebut sebagai phubber.

Berdasarkan informasi yang didapat diatas, peneliti telah mengidentifikasi sejumlah alasan yang berkontribusi terhadap aktivitas phubbing di fakultas ilmu sosial dan ilmu politik UIN Sunan Ampel Surabaya. Di antara alasan tersebut adalah kurangnya minat informan terhadap topik yang dibicarakan selama proses komunikasi dengan mitra, tidak ada kenyamanan mereka untuk berkomunikasi, keraguan informan dalam membuka obrolan takut menyinggung orang lain, kurangnya minat atau kebosanan dengan topik pembicaraan diskusi, dan faktor kecanduan game untuk menghibur diri.

Aktivitas phubbing yang dilakukan mahasiswa rata-rata cenderung ingin mendapatkan kebutuhan akan kenyamanan. Dalam keadaan tertentu, mereka sering melakukan phubbing, menurut beberapa mahasiswa. Aktivitas phubbing yang dilakukan oleh mahasiswa fakultas ilmu sosial dan politik UIN Sunan Ampel Surabaya salah satunya belum mengetahui istilah phubbing sehingga mereka menganggap perilaku phubbing menjadi fenomena yang biasa-biasa saja. Tindakan yang dilakukan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya memiliki kesadaran dalam menentukan pilihan, tindakan yang mereka ambil dianggap sebagai kebenaran informan dalam mencapai sebuah tujuan dengan memilih aktivitas yang dilakukan melalui smartphone mereka. Informan mengklaim bahwa banyak alasan yang melatar belakangi tindakan yang mereka lakukan. Sehingga informan bertindak sesuai dengan tujuannya.

D. Fenomena Phubbing Dikalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Di Tinjau Dari Teori Talcott Parson

Tindakan manusia sering kali menjadi tolak ukur untuk mencapai sebuah tujuan, dimana tindakan, atau struktural tindakan sosial, yang membawa kita pada gagasan inti perilaku, atau tindakan berdasarkan kehendak atau dorongan individu. Ide ini menjelaskan bahwa orang yang memilih diantara berbagai pilihan untuk mencapai suatu tujuan dengan berbagai cara. Aktor dalam teori aksi talcott parsons diberikan kebebasan untuk memilih metode alternatif untuk mencapai suatu tujuan. Pelaku phubbing bebas menentukan tindakan phubbing terhadap siapa saja yang akan digunakan untuk mencapai tujuan. Jika sebanding dengan tujuan yang sedang dilakukan.

Parson berpendapat Individu pada dasarnya memiliki kebebasan bertindak, menurut Parsons. Parsons mencari penjelasan untuk ini berdasarkan konsep kesukarelaan. Dalam bukunya *The Structure of Social Action*, Parsons melihat bahwa orang memiliki pilihan di dalamnya bertindak dalam keadaan sadar. Gagasan voluntarisme berimplikasi pada pemikiran, kesadaran, dan pengambilan keputusan yang dipengaruhi dan dibatasi oleh produk, situasi sosial, dan nilai masyarakat lain. Ada tiga aspek dari "unit tindakan" dalam teori tindakan voluntaristik Parsons. Ketika keadaan dan sumber daya memungkinkan agen (pelaku) berusaha untuk merealisasikan dengan cara apapun untuk mencapai tujuannya.⁵⁸ Pemilihan agen (aktor/individu) berada di antara dua jenis tekanan, dan suatu tindakan harus selalu dilihat sebagai keterlibatan tekanan antara dua elemen tatanan yang berbeda: kondisional dan normatif. Parsons sadar bahwa orang menyesuaikan diri dengan norma sebagai akibat dari tekanan internal dan eksternal. Orang-orang juga ditekan untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma dan aturan. Menurut analisis Parsons, jumlah tindakan yang mengubah norma akan bervariasi tergantung pada tingkat upaya individu dan seberapa kuat keinginan individu untuk melaksanakan tujuan tersebut, meskipun faktanya harus bertentangan dengan norma.

Talcott Parsons memperkenalkan konsep perilaku voluntaristik (tindakan atas dasar kemauan atau dorongan individu). Ide ini menjelaskan bahwa orang dapat memilih di antara berbagai pilihan untuk mencapai suatu tujuan dengan berbagai cara. Aktor diberikan kebebasan dalam menentukan pilihan, untuk mencapai suatu tujuan.⁵⁹ Untuk mencapai suatu tujuan, aktor diberi kebebasan untuk menentukan pilihan. Sebelum melakukan suatu tindakan, aktor memilih keadaan atau kondisi.

⁵⁸ Lasut, "Pembahasan Teori Sosiologi Sistem Umum Talcot Parsons."

⁵⁹ Ibid.

Beberapa informan melakukan perilaku phubbing karena memiliki alasan, Pertama informan Hisyam melakukan aktivitas phubbing karena adanya beberapa faktor yang pertama informan termasuk orang introvert, kedua informan Yusron senang bermain game dan interaksi di game. Berbeda dengan keterangan informan Amir informan tetap melakukan phubbing karena beberapa faktor seperti takut untuk berinteraksi langsung apalagi pembahasan yang serius, informan takut dibilang sksd (*Sok kenal sok dekat*). Berbeda dengan keterangan informan Nisya melakukan aktivitas phubbing karena adanya beberapa faktor yang pertama informan mudah bosan, yang kedua lebih tertarik berinteraksi di dunia virtual, yang ke tiga informan tidak tertarik dengan obrolan yang di ulang-ulang menimbulkan suatu kejenuhan.

Berbeda dengan keterangan informan Shelia melakukan phubbing karena beberapa faktor seperti lebih tertarik berinteraksi di media sosial karena kebanyakan interaksi di media sosial dan kebanyakan teman dari informan kebanyakan dari media sosial. Berbeda dengan informan Imelda melakukan phubbing karena beberapa faktor kegiatanku informan kebanyakan di dunia virtual dengan berbagai macam aktivitas kadang melihat media sosial tetapi lebih sering di game dan lebih terhibur di dunia virtual dengan sedikit pembahasan. Berbeda dengan keterangan informan Salsabila melakukan aktivitas phubbing karena adanya beberapa faktor yang pertama informan sangat senang dengan musik sebagai hiburan informan, yang kedua informan mudah jenuh dan bosan, yang ke tiga tidak bisa terlalu fokus dan faktor lingkungan. Sehingga dapat disimpulkan dengan jawaban informan yang berbeda beda melakukan tindakan phubbing dengan tujuan yang berbeda.

Beberapa asumsi terlihat dari teori Talcott Parsons, antara lain: Dalam posisinya sebagai subjek tindakan manusia dipengaruhi oleh kesadarannya sendiri dan sebagai objek dilihat dari keadaan eksternal, dengan cara yang sama seperti objek manusia bertindak atau berperilaku untuk mencapai tujuan tertentu. Metode, teknik, prosedur, dan perangkat yang dianggap cocok untuk mencapai tujuan

tersebut dimanfaatkan oleh manusia dalam bertindak. Kondisi yang tidak dapat diubah oleh manusia adalah satu-satunya hal yang dapat menghentikan manusia untuk bertahan hidup. Manusia memilih, menilai, mengevaluasi terhadap yang akan, sedang dan telah dilakukannya. Menurut temuan penelitian, phubbing terjadi ketika seseorang menggunakan perangkat atau smartphone pada waktu atau tempat yang salah, dan tindakan mereka adalah suatu kebenaran yang mereka anggap wajar-wajar saja. Informan memprioritaskan prioritas mereka sendiri di atas prioritas orang lain, bisa disebut mengabaikan orang lain.⁶⁰

“Pastinya pernah mas aku ngelakuin phubbing, kalo aku sendiri lebih ngarah yang melakukan phubbing kadang pas kumpul sama temen gitu, itu aku ngelakuin itu sebenarnya gak sadar sih mas karena aku juga dituntut untuk fast respon ke customer kadang juga pas kumpul sama temen-temen gitu sambil tak tinggal ngeliatin hp, yang aku lihat perilaku kayak gitu banyak sih mas menurutku bukan menjadi masalah sih selama yang ngelakuin itu masih banyak.”⁶¹

Informan lebih mengarah ke pelaku phubbing dan tindakan yang dilakukan dengan tidak sadar karena subjek dituntut untuk fast respon terhadap customer karena subjek salah satu mahasiswa yang berjualan online tindakan itu terjadi ketika Informan sedang kumpul dengan teman-temannya sambil mengalihkan pandangan ke smartphone yang dimilikinya, Menurut informan perilaku phubbing bukan menjadi suatu masalah ketika masih banyak orang yang melakukannya.

Phubbing membuat mahasiswa lebih individualistis karena mengandalkan teknologi yang ditawarkan smartphone. Karena smartphone begitu canggih dan cepat, orang banyak mengandalkannya. Beberapa tugas dasar harus dilakukan dengan orang lain, bukan dengan melakukannya sendiri dengan smartphone atau perangkat lain. Berdasarkan temuan penelitian, informan menyatakan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi mereka untuk melakukan tindakan phubbing

⁶⁰ Observasi pada tanggal 20 Januari 2023

⁶¹ Wawancara Yusron pada tanggal 20 Januari 2023

yang mengutamakan kepentingan pribadi di atas kepentingan bersama. Alhasil, mereka lebih tertarik untuk berinteraksi di ruang virtual. Karena seseorang hanya berfokus pada smartphone dan tidak berinteraksi dengan orang lain di dunia nyata, menjadi anti sosial akibat kecanduan smartphone atau gadget saat ini mempengaruhi lingkungan sosial seseorang. Dia anti sosial sebagai akibat dari kondisi yang tidak menguntungkan di lingkungan terdekatnya sehingga timbul perilaku phubbing.

Menurut informan Shelia

“Terkait mengabaikan orang lain menurutku hal yang biasa soalnya banyak juga teman-teman yang kayak gini apalagi di fisip. Kalo dibilang pastinya aku juga pernah ngelakuin aku kan tipe orang yang lebih tertarik di game apalagi main game sama temen-temen yang satu frekuensi kadang sama temen online dan temen kampus siapa aja yang ngajakin kalo masalah game kenapa tidak, kalo ngelakuin tindakan kayak gini sih kalo aku priadi sadar tempat biasanya juga di depan fakultas, dikelas tempat menurutku nyaman untuk aku main game. Menurut pribadiku ya gak bagus masak pas kumpul di ajak ngobrol malah mainan hp tapi aku ngelakuin ini ketika obrolan sudah gak asik baru aku main game, teman-teman juga welcome menurutku jadi gak menjadi masalah.”⁶²

Informan menganggap tindakan phubbing hal yang biasa karena dari teman-temannya banyak melakukan tindakan phubbing. Untuk tindakan informan lebih mengarah ke pelaku yang melakukan phubbing dan tindakan yang dilakukan dengan sadar karena subjek lebih tertarik ke game sehingga memilih game. Informan melakukan perilaku ini terkadang di depan fakultas terkadang di kelas tergantung tempat yang membuat subjek nyaman untuk bermain game, Menurut informan tindakan mengabaikan orang lain ketika berinteraksi terjadi sebenarnya tidak baik dan informan juga melakukan tindakan phubbing karena obrolan yang terjadi tidak menarik sehingga subjek melakukan tindakan phubbing dan ketika teman-temannya welcome dengan tindakan seperti itu bukan menjadi masalah.

⁶² Wawancara Shelia pada tanggal 24 Januari 2023

Kemudian terkait dengan teori aksi, Munculnya istilah “phubbing” sebagai indikator kecanduan generasi terhadap smartphone merupakan salah satu hal negatif yang cukup memprihatinkan. Seorang rela menyakiti orang-orang di sekitarnya dengan menghiraukan orang lain dan lebih sibuk dengan smartphonanya. orang yang terlalu sering menggunakan smartphone (kecanduan smartphone) juga dianggap sebagai orang yang phubb, atau bertingkah seperti tidak peduli dengan orang lain karena lebih fokus terhadap ponsel mereka. Hal ini terjadi karena mahasiswa terbiasa menggunakan smartphone dalam kesehariannya dengan intensitas yang tinggi dan tidak mampu menyesuaikan waktu dan kondisi saat melakukannya. Hal ini akan berpengaruh pada orang-orang di sekitar kita yang akan merasa terabaikan karena terganggu dengan kehadiran smartphone tersebut. Selain itu berdasarkan hasil observasi, bagi mahasiswa, kenyamanan yang diberikan smartphone jauh lebih penting daripada menyadari potensi efek negatifnya, adanya tindakan phubbing dikalangan mahasiswa secara tidak langsung disebabkan oleh ketergantungan pada smartphone, yang menyebabkan mereka menjadi tidak peduli karena lebih fokus pada smartphone mereka daripada menjalin hubungan interaksi dengan orang yang berada disekitarnya. Phubbing masih bisa dipahami jika terjadi satu atau dua kali, namun jika terjadi terus-menerus akan merusak kualitas hubungan antar individu dan kelompok. Mereka lebih tertarik berinteraksi secara online daripada secara langsung.

Berdasarkan hasil observasi, bagi mereka, kenyamanan yang diberikan jauh lebih penting daripada menyadari potensi efek negatifnya, seperti phubbing. Mahasiswa seringkali mengabaikan orang lain di suatu lingkungan karena lebih mengutamakan smartphone daripada interaksi tatap muka. Phubbing disebabkan oleh ketergantungan mahasiswa pada smartphone, yang menyebabkan mereka menjadi lebih peduli karena lebih fokus pada smartphone daripada menjalin hubungan dengan orang lain.⁶³ Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya dalam kerangka teori, teori aksi ini menjelaskan kemungkinan tindakan yang

⁶³ Observasi pada tanggal 20 Januari 2023

terjadi karena pengaruh positif situasi tertentu atau merupakan tindakan berulang yang disengaja akibat pengaruh situasi tersebut. Orang lebih suka berteman melalui media sosial daripada dengan teman di samping mereka. Tindakan mahasiswa bermain smartphone ketika yang lain sedang berbicara, dianggap tidak menghargai orang lain asik sendiri dengan smartphonenya, menjadi fokus teori ini. Tindakan yang dilakukan oleh mahasiswa fakultas ilmu sosial dan politik UIN Sunan Ampel Surabaya melakukan tindakan phubbing dengan tujuan berbeda-beda. Karena dari penjelasan informan di atas banyak dari mahasiswa yang melakukan perilaku phubbing karena berbagai faktor dari jenuh dan bosan, topik pembicaraan tidak menarik, pembahasan yang selalu diulang-ulang, ada juga mendengarkan musik untuk menghibur diri dan ada mahasiswa yang jualan online dituntut untuk membalas customer setiap saat.

Fenomena phubbing banyak terjadi di kampus yang berbagai bentuk tindakan yang dilakukan dari asik dengan bermain game, membuka media sosial dan mendengarkan musik untuk menghilangkan kebosanan dan kejenuhan oleh aktivitas kuliah yang padat, tentu setiap mahasiswa memiliki tujuan masing-masing yang berdasarkan atas alasan serta cara mereka melakukannya. Ada beberapa mahasiswa yang melakukan phubbing karena jenuh dengan padatnya aktivitas kuliah, ada juga mahasiswa yang melakukan phubbing karena berjualan online fokus utama mereka dituntut untuk, selalu membalas customer, ada juga yang melakukan phubbing karena terbiasa bermain game online, ada juga yang melakukan phubbing karena introvert, dan ada juga melakukan phubbing karena nyaman dengan pembicaraan di dalam media sosial.

Mahasiswa memiliki kesadaran dalam menentukan pilihan tindakannya sebelum tindakan tersebut dilakukan sesuai dengan penjelasan dari informan di atas. Menurut ukuran dan penilaian informan, tindakan yang paling signifikan termasuk dalam kriteria baik dan benar, dan tujuan yang hendak dipakai tidak terlalu signifikan bagi informan. Informan mengklaim bahwa banyak faktor yang berperan dalam pelaksanaan tindakan yang dilakukan informan. Dia akan

bertindak sesuai dengan tujuannya. Phubbing adalah metode pilihan informan karena mereka lebih nyaman dengan situasi dan keadaan di dunia maya daripada di dunia nyata.

Smartphone dimanfaatkan sebagai sarana pemuas kebutuhan akan kesendirian dan pengelolaan diri. Informan lebih memilih melakukan phubbing daripada berinteraksi dengan orang lain ketika merasa tidak nyaman. Ini biasanya terjadi ketika informan berada di tengah keramaian. Seiring waktu, penggunaan smartphone yang berlebihan telah membuat orang bergantung padanya. Hal ini dikarenakan smartphone memudahkan dalam melakukan segala hal mulai dari berbagai aktivitas hingga pencarian informasi hingga kebutuhan aktualisasi diri. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh informan menunjukkan bahwa pengendalian diri berpengaruh signifikan terhadap perilaku phubbing. Orang yang kurang pengendalian diri memiliki kecenderungan untuk mengabaikan percakapan dan percaya bahwa mereka menganggap informasi temannya tidak penting dan tidak ada gunanya. Mayoritas dari mereka hanya menggunakan smartphone untuk menghabiskan waktu lebih dari sepuluh jam per hari untuk bermain game online atau sekadar membuka jejaring sosial untuk mengisi waktu luang.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB V PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian diatas disimpulkan bahwa :

1. Gambaran fenomena phubbing dikalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya berdasarkan wawancara diatas. Pertama, pelaku phubbing menganggap bahwa banyaknya waktu yang dihabiskan menggunakan smartphone dalam keseharian merupakan gambaran terjadinya perilaku phubbing. Kedua, belum tau mengenai istilah phubbing. Ketiga, pelaku phubbing menyadari tindakan mengabaikan orang lain merupakan tindakan yang tidak baik dan informan melakukan tindakan phubbing karena tidak ada pilihan lain, sehingga menjadikan smartphone sebagai stimulus agar mencapai tujuan dari informan.

2. Alasan melakukan perilaku phubbing pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya disebabkan beberapa hal, pertama faktor introvert, kedua informan senang bermain game dan interaksi di game. ketiga takut untuk berinteraksi langsung apalagi pembahasan yang serius, informan takut dibilang sksd (*Sok kenal sok dekat*). Keempat informan mudah bosan, kelima lebih tertarik berinteraksi di dunia virtual, keenam tidak tertarik dengan obrolan yang di ulang-ulang menimbulkan suatu kejenuhan. Ketujuh lebih tertarik berinteraksi di media sosial karena kebanyakan interaksi di media sosial dan kebanyakan teman dari informan kebanyakan dari media sosial. Kedelapan informan sangat senang dengan musik sebagai hiburan. Berbeda dengan keterangan salah satu korban phubbing merasa terabaikan dengan tindakan yang dilakukan temanya karena informan sudah menjelaskan panjang lebar terkait tugas tetapi tidak ada respon timbal balik ke informan. Kesembilan informan sangat senang dengan musik sebagai hiburan.

Saran

Diharapkan seluruh pihak yang berada fakultas ilmu sosial dan ilmu politik UIN Sunan Ampel Surabaya mempunyai kepekaan dalam melihat perilaku phubbing yang terjadi di lingkungan fakultas ilmu sosial dan ilmu politik agar mengurangi angka phubbing, bagi subjek agar bisa mengendalikan diri sendiri meskipun dalam keadaan yang tidak menyenangkan. Kemudian mengurangi intensitas penggunaan smartphone, dan berani tampil percaya diri dalam setiap interaksi langsung.

Bagi peneliti selanjutnya melakukan studi kasus dari daerah lain dan menambahkan analisis tentang bagaimana gambaran perilaku phubbing dan alasan melakukan phubbing dalam penelitian tentang topik serupa. Memilih studi kasus dari daerah lain dan menambahkan analisis sehingga dapat melihat gambaran perilaku phubbing dan alasan melakukan phubbing dalam penelitian di tempat yang berbeda. Hal ini dilakukan agar dapat dilakukan perbandingan yang menyeluruh di setiap daerah.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Daftar Pustaka

- Aditia, Rafinita. "Fenomena Phubbing: Suatu Degradasi Relasi Sosial Sebagai Dampak Media Sosial." *KELUWIH: Jurnal Sosial dan Humaniora* 2, no. 1 (2021).
- Akademik, Pedoman. "Pedoman Akademik Tahun," no. 95 (2022).
- Anshori, Isa. "Melacak State Of The Art Fenomenologi Dalam Kajian Ilmu-Ilmu Sosial Isa Anshori Universitas Islam Negeri Sunan Ampel , Jl . Ahmad Yani No . 117 , Jemur Wonosari Surabaya , Paradigma Fenomenologi (Phenomenology) Merupakan Salah Satu Teori Dari Paradigma." *Halaqa: Islamic Education Journal* 2, no. 2 (2018): 165–181. <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/halaqa>.
- Darmalaksana, Wahyudin. "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka Dan Studi Lapangan." *Pre-print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung* (2020).
- Fadli, Muhammad Rijal. "Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif." *HUMANIKA* 21, no. 1 (2021).
- Ghoustonjiwani Adi Putra, Tutut Nani Prihatmi, and Hani Zulfia Zahro. "METODE DATA DISPLAY DALAM PRELIMINARY SURVEY LAPANGAN DI TK TUNAS BANGSA (SUMBERMANJING WETAN, MALANG)." *Pawon: Jurnal Arsitektur* 5, no. 1 (2021).
- Hanika, Ita Musfirowati. "Fenomena Phubbing Di Era Milenia." *Interkasi* 4, no. 1 (2015).
- . "Fenomena Phubbing Di Era Milenia (Ketergantungan Seseorang Pada Smartphone Terhadap Lingkungannya)." *JURNAL INTERAKSI* 4, no. 1 (2015).
- Heriyanto, Heriyanto. "Thematic Analysis Sebagai Metode Menganalisa Data Untuk Penelitian Kualitatif." *Anuva* 2, no. 3 (2018).
- Krisnadi, B, and A Adhandayani. "Kecanduan Media Sosial Pada Dewasa Awal: Apakah Dampak Dari Kesepian?" *JCA of Psychology* 3, no. 1 (2022): 47–55.

<https://jca.esaunggul.ac.id/index.php/jpsy/article/view/187>.

Kurnia, Shirley, Novendawati Wahyu Sitasari, and Safitri M. "Kontrol Diri Dan Perilaku Phubbing Pada Remaja Di Jakarta." *Jurnal Psikologi: Media Ilmiah Psioologi* 18, no. 1 (2020): 58–67.

Lasut, Jauke. J. "Pembahasan Teori Sosiologi Sistim Umum Talcot Parsons." *Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas SAM Ratulangi* 53, no. 9 (2010): 1689–1699.

Noviani, Tri. "Tahap - Tahap Penelitian Kualitatif." *Jurnal Pendidikan* 53, no. 9 (2018): 1689–1699.

P, Reski. "Daya Tarik Interaksi Dunia Maya (Studi Perilaku Phubbing Generasi Milenial)." *Equilibrium: Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (2020): 96–105.

Prasetyo, Ari. "Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Sosial Remaja Di Perumahan Pt Great Giant Foods Lakop Kecamatan Terbanggi Besar Kabupaten Lampung Tengah" (2019). <http://repository.radenintan.ac.id/9662/1/PUSAT.pdf>.

Raharjo, Desnya Pambudi. "Intensitas Mengakses Internet Dengan Perilaku Phubbing." *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 9, no. 1 (April 26, 2021): 1.

Setiawan, Daryanto. "Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Budaya." *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study* 4, no. 1 (2018).

Suryabrata. *Metode Penelitian*, 1998.

Tsaqila, HQ. *Gambaran Perilaku Phubbing Pada Remaja Pengguna Ponsel Di MAN 13 Jakarta*. *Repository.Uinjkt.Ac.Id*, 2019. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/53716>.

Umanailo, M Chairul Basrun. "Talcot Parson and Robert K Merton," no. October (2019): 1–5.

Wulan, Dyah Ayu Noor, and Sri Muliati Abdullah. "Prokrastinasi Akademik Dalam Penyelesaian Skripsi." *Jurnal Sosio - Humaniora* 5, no. 1 (2014): 1–25. <file:///C:/Users/anggirahmas/Downloads/136-379-1-PB.pdf>.

"History Of FISIP" (n.d.).

“SOFT LAUNCHING KAMPUS GUNUNGANYAR, UINSA BERTEKAD
JADI YANG PERTAMA DARI 10 KAMPUS TERBAIK ASIA.” *UIN
Sunan Ampel Surabaya*, 2022.

L Berger, Peter, dkk, 1990, *Tafsir Sosial Atas Kenyataan*, (Jakarta: LP3ES)

Muhadjir, Noeng, 2008, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta:
Rakesarasin)



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A