

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kata *phubbing* muncul sebagai sebutan tindakan menyakiti, menghina serta mengacuhkan seseorang di dalam sebuah lingkungan sosial akibat terlalu terlalu asyik fokus memainkan *smartphone* di genggamannya. Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik secara sadar atau tidak sadar dan sengaja atau tidak sengaja pernah melakukan (*phubber*) atau menjadi korban (*phubbee*) dari tindakan tersebut. Rata-rata mahasiswa FISIP hanya mengetahui dan merasakan bahwasanya kebanyakan dari mereka pernah dan sering melakukan tindakan tersebut. Mereka paham dengan maksud dari tindakan tersebut tapi kurang fasih dengan sebutannya. Menurut mahasiswa FISIP mahasiswa yang *phubbing* ialah mereka yang lebih sering asyik bermain dan mengutak-atik *smartphonenya* dari pada mengacuhkan temannya berbicara kepadanya. Bagi mahasiswa FISIP yang paham betul dengan *phubbing* ia mengartikan tindakan tersebut sebagai suatu bentuk penghinaan terhadap mereka dan dianggap mengganggu. Sedangkan mahasiswa lain yang tidak terlalu ambil pusing dengan tindakan tersebut mereka menganggapnya biasa saja bahkan menerima dan memakluminya karena perkembangan zaman yang telah modern seperti sekarang ini.

Orang yang cenderung melakukan perilaku *phubbing* dilatarbelakangi oleh beberapa hal, seperti pertama kecanduan mengakses sosial media. Mereka yang terlalu sering menghabiskan waktu untuk berselancar di sosial media sampai

melebihi batas normal pengguna umumnya sehingga membuatnya terbiasa untuk terus menerus membuka dan mengakses sosial media tersebut. Agar tidak ketinggalan berita atau updatean yang tengah viral di media sosial menjadi alasan lainnya mahasiswa sering membuka sosial media tersebut.

Kedua dilatarbelakangi oleh keterikatan dengan pasangan. Adanya tuntutan dari pelaku kepada pasangannya untuk selalu dikabari baik melalui *chat*, *telpon* maupun *vidiocal* sehingga mau tak mau pelaku harus selalu *stay* dengan *smartphonenya* di manapun dan kapanpun karena tuntutan tersebut berasal dari kemauannya sendiri, akibatnya pelaku sering terlihat melakukan apa saja melibatkan *smartphone*. Mereka yang *phubbing* akibat hal ini biasanya bersifat posesif, ingin selalu diperhatikan dan dikabari, dan lebih dekat dan nyaman dengan pasangan dari pada teman atau lingkungannya. Memang tidak banyak mereka yang *phubbing* yang dilatarbelakangi akan hal ini namun cukup unik dan menarik untuk diungkapkan.

Ketiga dilatarbelakangi karena menjalankan dan melaksanakan pekerjaan *online*. Pekerjaan juga bisa menjadi alasan seseorang terpaku menatap layar *smartphone*, apa lagi pekerjaan *online* yang mana pekerjaan yang mengandalkan jasa sosial media untuk mempromosikan barang *onlineshop*. Mereka yang seperti ini biasanya mahasiswa yang memiliki jumlah pengikut yang banyak pada sosial medianya, karena pekerjaan *endorse* seperti ini tujuannya untuk menarik pembeli agar mau membeli barang yang dipromosikannya sehingga jumlah pengikut menjadi faktor penentu seseorang bisa melakukan pekerjaan tersebut.

Keempat dilatarbelakangi akibat kecanduan bermain *game*. *Game PUBG dan ML* sangat menyita banyak waktu dan perhatian orang-orang belakangan ini apalagi mahasiswa, mahasiswa kadang rela tidak tidur agar bisa bermain *game*, bahkan akibat kurang tidur membuat mahasiswa menjadi kesiangan pergi ke kampus bahkan enggan untuk datang ke kampus, saat di dalam kelas pun tak jarang mahasiswa yang juga disibukan dan keasyikan bermain *game* di *smartphonenya* dan kadang juga membuat dosen merasa tidak dihargai karena perhatian dan fokus mahasiswa tidak ke materi perkuliahan. Kapanpun dan di manapun seorang gamers rela menyempatkan waktu untuk bermain *game online* tersebut sehingga waktu untuknya berinteraksi dengan teman dan lingkungannya menjadi berkurang atau bahkan interaksi yang terjadi hanya antar sesama teman yang sefrekuensi dengannya yakni melalui *game online*.

Kelima dilatarbelakangi karena berada di lingkungan tidak nyaman. Ketika mahasiswa berada pada zona yang tidak menyenangkan atau bahkan berada di lingkungan yang baru baginya, banyak dari mereka yang memilih untuk menyibukkan diri dengan mengotak-atik *smartphonenya*, tujuannya agar tidak monoton dan membosankan.

Keenam dilatarbelakangi akibat mengikuti hobi. Banyak mahasiswa yang menjadikan ini alasan ia terpaku menatap layar *smartphonenya*, seperti mereka yang hobi membaca *wattpad*, memonton drama korea, membaca komik *online*, novel *online* atau sebagainya. Karena berbagai *genre* yang menarik dan menghibur serta ketidakinginan mereka ketinggalan alur cerita membuatnya *stay* dengan *smartphone* menanti episode selanjutnya.

Ketujuh dilatarbelakangi karena *diphubbingkan*. Mereka yang berperilaku *phubbing* seringkali disebabkan karena *diphubbingkan* terlebih dahulu, niat agar yang *memphubbingkan* jera ketika *diphubbingkan* balik, malah hasilnya sama-sama saling *phubbing* antar keduanya, sehingga interaksi nyata antar yang *phubbing* dengan yang *diphubbingkan* tidak terjadi namun interaksi maya dengan orang lain yang terjadi.

Pandangan mahasiswa FISIP terhadap perilaku *phubbing*, rata-rata mahasiswa FISIP yang dikategorikan *phubber* memaklumi adanya perilaku *phubbing*, mengingat perkembangan zaman dan sekarang serba mengandalkan teknologi, yang mana semua hal bisa dilakukan hanya dengan satu klik, sehingga tak heran jika saat sekarang orang lebih akrab dengan *smartphonenya*. Sedangkan mahasiswa yang menjadi dikategorikan *phubbee* memandang perilaku *phubbing* sebagai suatu bentuk tindakan yang meresahkan, menghina, sekaligus melecehkan baginya, karena tidak ada orang yang senang diacuhkan apalagi hanya karena sebuah *smartphone*. Dan *phubbee* memandang *phubber* sebagai penghancur suasana, penghancur *mood* dan kerap dihindari ketika bertemu atau berpapasan dengan *phubber*.

Alasan mahasiswa FISIP cenderung melakukan perilaku *phubbing* karena awalnya dalam aktivitas kesehariannya seringan membuka dan mengotak-atik *smartphone* sehingga menjadikan aktivitas tersebut menjadi sebuah kebiasaan yang sering ia lakukan, seperti setiap pagi biasa *menscroll instagram, youtube, whatsapp* dan sosial media lainnya. berbagai kesenangan dan hiburan yang di dapatkannya dari kebiasaan tersebut sehingga membuatnya menjadi kecanduan mengakses dan

memainkan *smartphonenya*. Akibat dari itu munculah ketergantungan terhadap *smartphone*. Ia tidak bisa dan tidak terbiasa jauh dari *smartphonenya*, ia selalu harus berada dan bersama dengan *smartphonenya*. Kebiasaan, kecanduan dan ketergantungan seseorang terhadap *smartphone* membuat orang-orang menjadi selalu mengandalkan *smartphonenya* dalam keadaan bagaimanapun. Dan fenomena ini tengah membudaya di kalangan mahasiswa, sehingga tak heran jika kita selalu memperhatikan dan menemukan banyak mahasiswa duduk menunduk menatap layar *smartphonenya*. Dengan *smartphone* banyak orang menjadi terhibur sehingga banyak yang menggemari dan menyukai *smartphone* yang sudah menjadi artefak dari budaya populer saat sekarang ini. Tak perlu lagi harus mengatur jadwal untuk bertemu dan berbincang dengan teman, melalui *smartphone* juga lebih mengefisien bahkan raut dan ekspresi yang ingin ditunjukkan kepada lawan bicara juga bisa terbaca dengan emotikon dan gambar stiker yang dikirimkan. Sehingga tak ada alasan bagi seseorang untuk bisa menjauh dengan *smartphonenya*.

B. Saran

Berdasarkan penjelasan-penjelasan yang telah penulis uraikan di atas, maka dapatlah penulis memberikan saran yang mungkin menjadi acuan bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Andalas yang cenderung melakukan perilaku *phubbing*:

1. Sebaiknya mahasiswa dalam menggunakan *smartphone* haruslah pandai dalam mengontrol pemakaian dan mengelola waktunya, tau mana yang harusnya lebih diprioritaskan, tak melulu harus mencek notifikasi, jangan sampai menggunakan *smartphone* secara tak terkontrol karena bisa membuat seseorang

menjadi terbiasa sehingga kecanduan dan ketergantungan dalam penggunaan *smartphone*.

2. Hargai lawan bicara, jangan mudah terganggu dengan *smartphone*. Karena *eye contact* saat mengobrol itu penting, dan kalau kita sudah mengeluarkan *smartphone* otak kita sudah kemana-mana dan sudah tidak bisa fokus

3. Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik harusnya lebih tahu bahwa sosial itu penting sehingga jangan sampai berperilaku anti sosial seperti perilaku *phubbing*.

Penelitian mengenai perilaku *phubbing* di kalangan mahasiswa masih sedikit dilakukan. Oleh karena itu peneliti berharap adanya penelitian-penelitian selanjutnya yang kurang lebih membahas tema yang sama yakni perilaku *phubbing* atau dengan fokus yang berbeda.

