

KONSEP DIRI *PHUBBING* DI KALANGAN MAHASISWA KOTA BANDUNG

(Studi Deskriptif Konsep Diri *Phubbing* Di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung
Dalam Bersosialisasi)

Afifa Nabila Rianda

Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Komputer Indonesia, Jl. Dipatiukur 112-115 Bandung 40132,
Bandung

E-mail:

Afifanabila97@gmail.com

Abstract

This research is intended to find out and clearly, describe the self concept of phubbing among Bandung City Students. This research aims to find out phubbing in looking at it self (self), significant others view from the self concept of phubbing, the view of reference group forming the phubbing self concept

The approach of this research is qualitatif methode with descriptive studies. Data obtained through in-depth interviews, non-participant observation, documentation, and library studies and internet searching. Data analysis techniques are carried out by stages of data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Test the validity of the data using increasing perseverance, triangulation, and discussion with friends.

The results showed that the concept of self-phubbing among students in the city of Bandung: The self that exists in students who are phubbing is that this is something ordinary and smartphones are digital objects that cannot be used in everyday life. Significant Others consider that phubbing is commonplace for today's teens. After that, they gave a warning against phubbing, but this still happened. The Reference Group for peers, they consider the big environment to give big people to phubbing people.

The conclusion of the study is the Self Concept of Phubbing among Students in Bandung City tends to have a negative self-concept, but this does not include the addition of being a positive person and a more active environment. Excessive focus on smartphones that can be accessed. Can be seen as a self-concept that is generated is a negative self-concept,

Suggestion for research to make it easier when using a smartphone, and prepare yourself for the existing environment so that it can be accessed by people who are in the environment.

Keywords: Self-Concept, Smartphone, Phubbing, Socializing, interaction

Abstrak

Penelitian ini dimaksud untuk mengetahui dan menguraikan secara jelas mengenai Konsep Diri *Phubbing* Di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *phubbing* dalam memandang dirinya sendiri (*self*), pandangan *significant others* membentuk konsep diri *phubbing*, pandangan *reference group* membentuk konsep diri *phubbing*

Pendekatan penelitian ini dengan metode penelitian kualitatif dengan studi deskriptif. Data diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi *nonpartisipan*, dokumentasi, serta studi pustaka dan *internet searching*. Teknik analisa data dilakukan dengan tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data menggunakan meningkatkan ketekunan, triangulasi, dan diskusi dengan teman sejawat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa **Konsep Diri *phubbing*** Di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung: *Self* yang ada pada mahasiswa yang *phubbing* yakni hal tersebut merupakan sesuatu yang biasa saja dan *smartphone* merupakan benda *digital* yang tidak dapat terlepas dalam kehidupan sehari-hari. *Significant Other* menganggap bahwa *phubbing* merupakan perilaku yang lumrah bagi remaja-remaja zaman sekarang. Sesekali mereka pernah memberikan teguran terhadap *phubbing*, namun hal tersebut masih tetap saja terjadi. *Reference Group* bagi teman sebaya, mereka menganggap bahwa lingkungan sangat memberikan pengaruh yang besar terhadap seseorang yang *phubbing*.

Kesimpulan penelitian adalah Konsep Diri *Phubbing* Di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung cenderung memiliki konsep diri yang negatif, namun hal tersebut tidak menutup kemungkinan menjadi positif apabila orang terdekat serta lingkungan berperan lebih aktif. Fokus yang berlebihan terhadap *smartphone* dapat mengganggu interaksi mereka dengan lingkungan yang ada disekitarnya. Dapat dilihat bahwa konsep diri yang ditimbulkan yaitu konsep diri negatif,

Saran penelitian agar lebih membatasi waktu saat menggunakan *smartphone*, dan membuka diri terhadap lingkungan yang ada disekitar sehingga dapat berinteraksi dengan orang yang ada dilingkungan.

Kata Kunci: Konsep Diri, *Smartphone*, *Phubbing*, Bersosialisasi, Interaksi

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Setiap individu pasti akan memiliki konsep diri yang ada pada dirinya. Konsep diri yang dimiliki oleh setiap individu tersebut pasti akan berbeda-beda. Konsep yang telah ditanam pada diri setiap individu tersebut akan mempengaruhi sesamanya dalam berbagai aspek pada kehidupan. Konsep diripun merupakan salah satu faktor yang utama saat berinteraksi dalam bersosialisasi. Hal tersebut disebabkan oleh setiap saat bertingkah laku sebisa mungkin harus disesuaikan dengan konsep diri.

Perkembangan teknologi pada saat ini terjadi sangat pesat, yang mengakibatkan telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang

serba maju serta modern yang membawa perubahan dalam segala spek di kehidupan. Salah satunya yaitu teknologi *gadget* jenis *smartphone*. *smartphone* merupakan telepon genggam pintar yang didalamnya dilengkapi dengan fitur mutakhir dan memiliki kemampuan tinggi layaknya komputer. *Smartphone* pun menjadi salah satu media aktualisasi diri yang dapat digunakan pada fitur *social media*, seperti *twitter*, *facebook*, *youtube*, dan *instagram*. Tidak dipungkiri *smartphone* juga dapat digunakan sebagai alat hiburan yang terdapat pada fitur *game*. Hal yang telah dijelaskan dapat menjadi pendukung bagi individu tidak dapat terlepas dari *smartphonenya* dan menjadi acuh tak acuh terhadap lingkungannya.

Dampak seseorang sudah ketergantungan terhadap *smartphone* yaitu penggunaan *smartphone* dalam satu hari dapat berlangsung sekitar 6-8 jam perharinya. Dampak selanjutnya yaitu mengubah perilaku menjadi individualisme, sehingga acuh terhadap lingkungan sekitar (*phubbing*). *Phone Snubbing* (*phubbing*) suatu tindakan perilaku yang sibuk dengan *smartphone* yang menyebabkan tidak mengindahkan orang lain dan lingkungan disekelilingnya. Seseorang yang hidupnya ketergantungan terhadap *smartphone* disebut dengan *nomophobia* yang artinya seseorang menjadi takut, resah saat jauh dari telepon genggamnya.

Dengan adanya *phubbing*, *smartphone* dipandang sebagai sesuatu yang dapat mengubah pola interaksi individu ketika

bersosialisasi. Hal tersebut di indikasikan dengan berubahnya proses sosialisasi yang terjadi pada kalangan remaja. Kemajuan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap kemampuan seseorang dalam bersosialisasi, yang dimana biasanya proses bersosialisasi dilakukan dengan cara tatap muka, namun kini dilakukan melalui media *online*, seperti *whatsapp*, *line*, *media social*, dll.

Seseorang yang mampu memiliki kemampuan dalam komunikasi interpersonal yang baik, akan dapat mengendalikan diri dalam penggunaan *smartphone* dengan cerdas dan secara tidak langsung dapat terhindar dari perilaku *phubbing*. Namun sebaliknya, seseorang yang memiliki kemampuan

komunikasi interpersonal yang kurang, maka tidak menutup kemungkinan terperangkap dalam perilaku *phubbing*.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, meneliti membuat suatu penelitian dengan judul: “**Konsep Diri *Phubbing* Di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung** (Studi Deskriptif Konsep Diri *Pubbing* Di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung dalam Bersosialisasi)”

1.2.1 Rumusan Masalah Makro

Berikut rumusan masalah makro yang telah dirumuskan oleh peneliti: “Bagaimana konsep diri *phubbing* dikalangan mahasiswa kota Bandung?”

1.2.2 Rumusan Masalah Mikro

Berikut rumusan masalah mikro yang telah dirumuskan oleh peneliti

secara lebih spesifik adalah sebagai berikut:

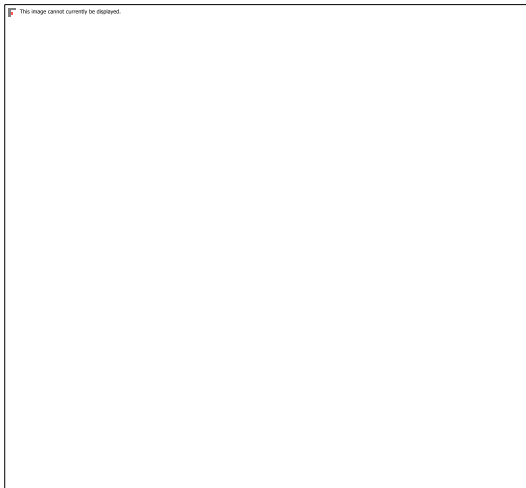
1. Bagaimana *phubbing* dalam memandang dirinya sendiri (*self*)?
2. Bagaimana pandangan orang lain (*significant others*) membentuk konsep diri *phubbing* dalam bersosialisasi?
3. Bagaimana pandangan kelompok rujukan (*reference group*) membentuk konsep diri *phubbing* dalam bersosialisasi?

2.2 Kerangka Pemikiran Penelitian

Kerangka pemikiran adalah suatu alur pikir peneliti yang dijadikan sebagai peta pemikiran yang melatarbelakangi penelitian ini. Peneliti akan menjelaskan pokok masalah peneliti yang disusun dengan menggabungkan antara teori dan

masalah yang dibahas pada penelitian ini. Pada sub bab akan diaplikasikan seluruh teori yang digunakan pada kerangka teoritis, yang teori tersebut dapat diaplikasikan pada subjek serta objek untuk menjawab penelitian ini.

Alur Kerangka Pemikiran



Sumber: Peneliti, 2019

3.3 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yang dimana metode ini menawarkan cara penelitian yang tidak ada pengkondisian situasi saat proses

penelitiannya, mengungkapkan data penelitian apa adanya dan disajikan dengan kata-kata melalui analisis data yang diperoleh dari situasi yang alamiah dan tidak mengalami rekayasa.

4.4 Pembahasan

1. *Phubbing* dalam memandang dirinya sendiri (*self*)

Konsep diri dari perilaku *phubbing* adalah penilaian atau pandangan yang tertanam dalam pikiran seseorang mengenai kegiatan yang mereka lakukan pada *smartphonenya*, serta bagaimana tanggapan serta penilaian dari *significant others* dan *reference group* terhadap diri mereka.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dilapangan, peneliti dapat melihat bahwa bagi mereka perilaku *phubbing* merupakan hal yang lumrah, menyenangkan dan

dapat mengetahui informasi secara *update* karena saat ini *smartphone* merupakan suatu alat yang menunjang kehidupan, yang dimana dapat mempermudah segala sesuatu.

Dapat kita lihat bahwa secara umum perilaku *phubbing* peduli dengan pendapat serta masukan dari orang lain, namun akan tetapi sifat fokus terhadap *smartphonenya* tersebut tidak dapat hilang dan pasti akan tetap memainkannya kembali tanpa mengenal waktu. Mereka mengakui saat bermain *smartphone* dapat mengetahui informasi apapun dan dapat berkomunikasi dengan siapapun. Hasil dari pengamatan dan wawancara kepada ketiga informan kunci, bahwa mereka yang *phubbing* mengatakan *smartphone* merupakan benda *digital* yang sangat penting, dan tidak dapat terlepas dari aktivitas sehari-hari, bahkan dalam

kesehariannya rata-rata 20 jam dalam mengakses *smartphone*.

Saat berkumpul dengan keluarga atau temannya, informan mengakui masih mengakses *smartphonenya*, hal tersebut mereka lakukan terkadang saat perkumpulan yang sedang berlangsung membosankan. Saat peneliti menanyakan, apakah pernah merasa bosan saat bermain *smartphone*, informan pun menyatakan pernah merasa bosan, namun informan masih tetap menggunakan *smartphonenya* kembali.

2. Pandangan *significant others* membentuk konsep diri *phubbing* dalam bersosialisasi

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan, peneliti melihat bahwa pandangan dari *significant others* terhadap *phubbing* ini awalnya mengatakan hal tersebut merupakan

sesuatu yang lumrah dilakukan anak zaman sekarang, namun apabila keterusan maka hal tersebut dapat mengganggu interaksi simbolik antar sesamanya. Hal tersebut juga membuat orang yang *phubbing* jadi lupa terhadap waktu dan lalai dalam melakukan aktivitasnya. *Significant others* mengakui merasa risih akan hal itu karena menyebabkan mereka yang *phubbing* menjadi *slow respon*. Solusi yang diberikan oleh *significant others* berupa teguran serta nasehat.

3. Pandangan *reference groups* membentuk konsep diri *phubbing* dalam bersosialisasi

Kelompok rujukan yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah teman satu lingkungan dari informan kunci. Teman satu lingkungan memiliki kesamaan sosial yang mempunyai kesamaan ciri-ciri, seperti kesamaan saat melakukan

berbagai aktivitas. Hubungan sosial dengan teman satu lingkungan memiliki arti yang sangat penting bagi perkembangan hidup seseorang. Sebuah kelompok sosial sering didefinisikan sebagai semua orang yang mempunyai peranan penting bagi perkembangan seseorang.

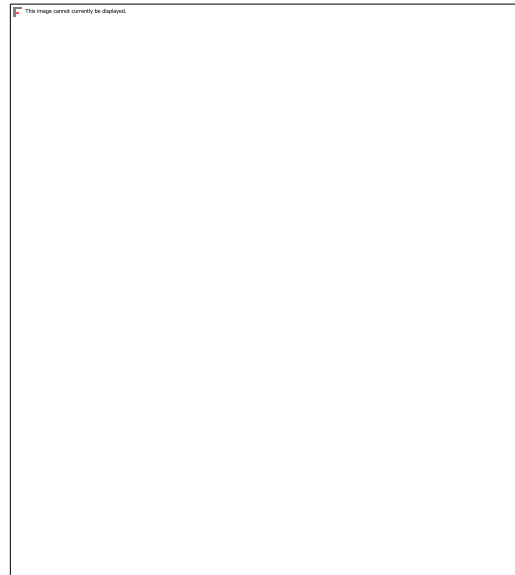
Berdasarkan hasil yang ditemukan peneliti di lapangan bahwa pandangan *reference group* terhadap mereka *phubbing* adalah merupakan hal yang biasa saja dan lumrah, namun apabila telah berlebihan maka akan menimbulkan perasaan risih. *Reference group* mengatakan bahwa lingkungan merupakan faktor utama yang dapat memberikan pengaruh besar terhadap seseorang menjadi *phubbing*, karena seiring berjalannya waktu individu pasti akan mengikuti lingkungannya. *Reference group* mengatakan bahwa tidak

pernah memberikan solusi karena takut akan perasaan risih yang ditimbulkan oleh *phubbing*.

4. Konsep Diri *Phubbing* Di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung

Dari pembahasan tiga makro tersebut mengenai konsep diri *phubbing* dapat diketahui bahwa ketiganya memiliki peranan penting dalam pembentukan konsep diri orang yang *phubbing*. Konsep diri sendiri memiliki arti bagaimana seseorang memandang dirinya sendiri, dalam pembentukan konsep diri *significant others* dan *reference group* memiliki peran penting dalam pembentukan konsep diri itu sendiri. Berikut adalah subfokus yang telah peneliti tentukan dengan hasil yang diperoleh saat observasi di lapangan:

Model Konsep Diri *Phubbing* Di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung Dalam Kemampuan Bersosialisasi



Sumber: Peneliti 2019

5.5 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti, maka pada bab ini peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. *Phubbing* dalam memandang dirinya sendiri (*self*)

Seseorang yang *phubbing* menilai bahwa hal yang dilakukan mereka merupakan sesuatu yang biasa saja dan juga banyak dilakukan

oleh remaja-remaja lainnya. Fokus terhadap *smartphonenya* merupakan sesuatu yang dapat menghilangkan kebosanan dan juga dapat mengetahui berbagai macam informasi secara *update*. *smartphone* merupakan benda *digital* yang tidak dapat terlepas dalam kehidupan sehari-hari.

2. Pandangan *significant others* membentuk konsep diri *phubbing* dalam bersosialisasi

Significant others menganggap bahwa *phubbing* merupakan perilaku yang wajar dikalangan rema-remaja zaman sekarang. Namun disatu sisi mereka telah mencoba untuk menegur serta menasehati orang yang *phubbing* tersebut, hal tersebut dapat diterima oleh si *phubbing*. Namun akan tetapi seiring berjalannya waktu perilaku *phubbing* tersebut masih tetap terulang kembali, yang dimana dapat terlihat bahwa *phubbing* tetap

fokus terhadap *smartphonenya* dibanding lingkungan sekitarnya.

3. Pandangan *reference group* membentuk konsep diri *phubbing* dalam bersosialisasi

Reference group menyatakan bahwa lingkungan sangat memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap konsep diri *phubbing* tersebut. Solusi serta masukan telah disampaikan oleh *reference group*, namun terkadang orang *phubbing* ini mendengarkan, terkadang pula acuh tak acuh terhadap masukan tersebut.

Daftar Pustaka:

Ali, Mohamad & Mohamad Asrori. 2012. *Psikologi Remaja; Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Agus M. Hardjana. 2003. *Komunikasi intrapersonal & Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: PT Kanisius

Aw, Suranto. 2011. *Komunikasi Interpersonall*. Yogyakarta: Graha Ilmu

- Creswel, John W. 2014. *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Efendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu, Teori & Filsafat Komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- _____, Onong Uchjana. 2009. *Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Ihrom, 2004. *Bunga Rampai Sosiologi Keluarga*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Kuswarno, Engkus. 2008. *Etnografi Komunikasi Suatu Pengantar dan Contoh Penelitiannya*. Bandung: PT. Widya Padjadjaran
- Mulyana, Dedy. 2003. *Ilmu Komunikasi Sebagai Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- _____, Dedy. 2008. *Ilmu Komunikasi Sebagai iSuatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Moleong, Lexy. J. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, Ruli. 2015. *Media Social*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pawito. 2007. *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: PT.LKiS Pelangi Aksara Yogyakarta
- Rakhmat, Jalaluddin. 2005. *Psikologi Komunikasi (Edisi Revisi)*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- _____, Jalaluddin. 2015. *Psikologi Komunikasi (EdisiRevisi)*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Rismawati. Desayu Eka Surya. Sangra Juliano. 2014. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung: Rekayasa Sains