

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Perilaku *Phubbing*

##### 1. Pengertian *Phubbing*

Perilaku *Phubbing* menurut Karadag adalah perilaku individu yang melihat telepon genggam ketika bicara dengan orang lain dan berurusan dengan telepon genggam sehingga mengabaikan komunikasi interpersonal.<sup>1</sup> *Phubbing* merupakan suatu konsep yang membuat seseorang tidak menghormati orang lain, tidak membina maupun mengembangkan suatu hubungan, tidak berkomunikasi dengan orang lain karena lebih mementingkan telepon genggam dan lingkungan virtualnya dari pada orang-orang dikehidupan nyata.<sup>2</sup> Menurut Chotpitayana Sunondh dan Douglas, perilaku *phubbing* merupakan perilaku mengabaikan atau mengacuhkan rekan bicara yang dapat menyakiti perasaan orang tersebut.<sup>3</sup>

Alex Haigh mengatakan bahwa *phubbing* merupakan tindakan yang mengabaikan orang lain dalam lingkungan sosial dengan memperhatikan *smartphone* serta tidak berbicara dengan orang lain secara langsung. Normawati et. al berpendapat bahwa perilaku *phubbing* merupakan sikap acuh terhadap orang lain yang sedang bersosialisasi atau berinteraksi secara

---

<sup>1</sup>Engine Karadag, et. al., “*Determinantas Of Phubbing, Which Is The Sum Of Many Virtual Addictions: A Structural Equatin Model*”, *Journal Of Behavioral Addictions*, 8 (Februari 2015), 1.

<sup>2</sup> Ibid., 1-2.

<sup>3</sup>Chotpitayana Sunondh dan Douglas, “*The Effects Of Phubbing On Social Interaction*”, *Journal Of Applied Social Psychology*, 33 (Januari 2016), 6.

langsung dengan cara membagi fokus, mendengarkan lawan bicara sambil fokus dengan *smartphone*. Hal tersebut dapat menyakiti lawan bicara dan memperburuk suatu hubungan.<sup>4</sup> Sedangkan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Koc dan Ugur, mengartikan perilaku *phubbing* merupakan perilaku yang lebih mementingkan *smartphone* daripada berinteraksi secara langsung dengan individu lain, apabila hal tersebut menjadi kebiasaan maka dapat mengganggu lingkungan sekitar. Individu yang sudah terbiasa melakukan perilaku *phubbing* tidak akan mudah melepaskan *smartphonena* meskipun terdapat aturan yang telah ditetapkan.<sup>5</sup>

Adapun menurut Nazir dan Piskin, perilaku *phubbing* adalah perilaku yang mengarahkan pandangan kepada *smartphone* selama percakapan berlangsung dan tidak mengarahkan pandangan kepada lawan bicara.<sup>6</sup> David E dan Roberts A, mengatakan bahwa perilaku *phubbing* dapat memberikan dampak negatif terhadap kesejahteraan individu yang terkena dampak dari perilaku *phubbing*. Sehingga perilaku *phubbing* secara langsung dapat menghambat interaksi antarpribadi yang terjalin menjadi kurang baik.<sup>7</sup>

---

<sup>4</sup>Normawati et. al., “Pengaruh Kampanye *Lets Talk Disconnect To Connect*” Terhadap Sikap Anti *Phubbing* (Survey Pada *Followers Official Account Line Starbucks Indonesia*)”, *Jurnal Komunikasi*, 3 (November 2018), 160.

<sup>5</sup>Naciye Guliz Ugur dan Tugba Koc, “*Time For Digital Detox: Misuse Of Mobile Technology And Phubbing*”, *Journal Social And Behavioral Sciences*, 195 (Juli 2015), 1024.

<sup>6</sup>Tehseen Nazir dan Metin Piskin, “*Phubbing: A Technological Invasion Which Connected The World But Disconnected Humans*”, *The International Journal Of Indian Psychology* 68 (September 2016), 44.

<sup>7</sup>Meredith E. David dan James A. Roberts, “*Phubbed And Alone: Phone Snubbing, Social Exclusion And Attachment To Social Media*”, *Journal Of Association For Consumer Research*, 2 (Maret 2017), 156.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku *phubbing* merupakan perilaku memperhatikan *smartphone* pada saat melakukan komunikasi maupun percakapan secara langsung dan memilih memusatkan perhatian terhadap *smartphone* serta menghindari komunikasi antar pribadi sehingga dapat memperburuk hubungan dengan lawan bicara.

## 2. Dimensi-dimensi Perilaku *Phubbing*

Adapun dimensi-dimensi *phubbing* menurut Karadag sebagai berikut :

### a. Gangguan komunikasi (*communication disturbance*)

Gangguan komunikasi disebabkan akibat adanya *smartphone* sebagai faktor yang mengganggu dalam komunikasi tatap muka secara langsung maupun pada saat berinteraksi.

Adapun gangguan komunikasi memiliki tiga komponen sebagai berikut: menerima maupun melakukan panggilan ketika sedang berkomunikasi, membalas pesan singkat baik SMS maupun chat ketika sedang berkomunikasi dan mengecek notifikasi media sosial ketika sedang berkomunikasi.

### b. Obsesi terhadap ponsel (*phone obsession*)

Obsesi terhadap ponsel disebabkan karena adanya suatu dorongan terhadap kebutuhan untuk menggunakan ponsel yang tinggi dan terus menerus meskipun sedang melakukan komunikasi tatap muka secara langsung.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup>Engine Karadag, et. al., “*Determinantas Of Phubbing, Which Is The Sum Of Many Virtual Addictions: A Structural Equatin Model*”, 7.

Adapun obsesi terhadap ponsel memiliki tiga komponen sebagai berikut: kelekatan terhadap ponsel, merasa cemas ketika jauh dari ponsel dan kesulitan dalam mengatur penggunaan ponsel.

### 3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku *Phubbing*

Menurut Nazir dan Bulut terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing* antara lain:

#### a. Kecanduan *Smartphone* atau Kecanduan Internet

Kecanduan *smartphone* sering dipicu akibat penggunaan internet yang berlebihan. Penggunaan internet yang berlebihan dapat menghabiskan waktu yang banyak hanya untuk mengetahui dan menghilangkan rasa penasaran seseorang dalam menjelajahi fitur maupun situs yang dapat diakses dengan internet. Hal tersebut menyebabkan seseorang selalu

mengakses internet dalam jangka waktu yang lama, sehingga menyebabkan seseorang melupakan kehidupan nyata dan orang-orang yang ada disekelilingnya.

#### b. Kecanduan Media Sosial

Media sosial awalnya dikembangkan sebagai sarana komunikasi, namun realitanya media sosial dapat membuat seseorang kecanduan untuk terus menerus menggunakannya. Adapun media sosial yang dapat digunakan seperti *facebook*, *twitter*, *whatsapp*, *instagram*. Semua aplikasi tersebut dapat diakses melalui *smartphone* dengan mudah sewaktu-waktu

sehingga dari aplikasi tersebut memungkinkan semua orang untuk lebih aktif di media sosial dan mengabaikan kehidupannya di dunia nyata.

c. Kecanduan Game

Banyak orang menggunakan game untuk merelaksasi pikiran dari masalah-masalah yang dialami. Tak jarang game online membuat para penggunanya sibuk memainkan game dalam jangka waktu yang lama dan membuat pengguna game tidak dapat mengatur waktu yang dimilikinya dengan baik. Secara tidak sadar hal tersebut menyebabkan seseorang melakukan tindakan *phubbing*. Ketika seseorang sudah merasa senang bermain game maka mereka akan lupa dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu kecanduan game dapat menjadi salah satu faktor yang menyebabkan perilaku *phubbing*.

d. Faktor Pribadi dan Situasional

Adapun faktor pribadi yang mempengaruhi terjadinya perilaku *phubbing* dapat mencakup seseorang yang memiliki kepribadian introvert. Mengabaikan orang lain dengan sengaja serta tidak memiliki rasa ketertarikan untuk berbicara dengan orang lain. Sedangkan faktor situasional yang mempengaruhi terjadinya perilaku *phubbing* sangat beragam seperti ketika seseorang sedang menunggu suatu kabar maupun berita penting dari orang lain tentu akan memicu seseorang untuk membuka atau memeriksa *smartphone* lebih intens.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup>Tehseen Nazir dan Sefa Bulut, “*Phubbing And What Could Be Its Determinants: A Dugout Of Literature*”, *Journal Psychology*, 10 (Januari 2019), 821- 824.

## B. Mahasiswa

### 1. Definisi Mahasiswa

Berdasarkan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Nomor 12 tahun 2012 menjelaskan bahwa mahasiswa adalah peserta didik pada jenjang pendidikan tinggi.<sup>10</sup> Menurut kamus besar bahasa Indonesia, mahasiswa merupakan orang yang terdaftar dan menjalankan pendidikan di perguruan tinggi.<sup>11</sup>

Siswoyo mendefinisikan mahasiswa sebagai orang yang menuntut ilmu di perguruan tinggi baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang ditingkat perguruan tinggi. Mahasiswa dianggap memiliki tingkat intelektualitas yang tinggi dan kecerdasan berfikir maupun bertindak.<sup>12</sup> Nurnaini mengatakan bahwa mahasiswa merupakan seorang peserta didik yang berusia 18-25 yang terdaftar dan menjalani pendidikannya di perguruan tinggi baik dari akademik, politeknik, sekolah tinggi, institut dan universitas.

Adapun menurut Burhanudin mahasiswa adalah sekelompok manusia yang memiliki tugas untuk menganalisis dan bertanggung jawab mengembangkan kemampuan penalaran individual.<sup>13</sup> Knopfemacher mengartikan mahasiswa merupakan seorang calon sarjana yang berurusandengan perguruan tinggi yang dididik dan diharapkan untuk menjadi

---

<sup>10</sup>Undang-Undang Republik Indonesia No. 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi, Jakarta: Cemerlang, 2004.

<sup>11</sup>Peter S dan Yeni S, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer* (Jakarta: Modern Press, 1966), 906.

<sup>12</sup>Dwi Siswoyo, *Ilmu Pendidikan* (Yogyakarta: UNY Press, 2007), 121.

<sup>13</sup> Burhanudin Salam, *Cara Belajar yang Sukses diperguruan Tinggi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), 69.

calon-calon yang intelektual.<sup>14</sup> Mahasiswa merupakan agen perubahan yang diharapkan dapat membawa perubahan kearah yang lebih baik lagi pada masa depan sehingga dapat bermanfaat bagi banyak orang dalam berbagai bidang sesuai dengan bidang yang telah ditekuni.

Berdasarkan pengertian yang telah dipaparkan diatas maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa adalah peserta didik yang berusia 18-25 tahun dan sedang menempuh pendidikan akademik pada tingkat perguruan tinggi baik dari politeknik, sekolah tinggi, institut dan universitas negeri maupun swasta yang di harapkan dapat menjadi calon intelektual.

## 2. Tugas dan Kemampuan Mahasiswa

Adapun tugas dan kemampuan yang harus dimiliki oleh mahasiswa menurut Oemar Hamalik antara lain:

- a. Kemampuan dalam menyusun rencana studi. Dalam menyusun rencana studi yang baik, maka mahasiswa perlu mengenal program pendidikan, paket kurikulum dalam program studi atau jurusannya.
- b. Kemampuan menggerakkan. Maksudnya mahasiswa harus memiliki untuk kemampuan menggerakkan motivasi belajar diri sendiri dan menerima upaya penggerakan yang dilakukan oleh dosen atau pimpinan yang berjenjang.
- c. Kemampuan mengorganisasikan diri baik secara individu maupun kelompok studi dan kelas.

---

<sup>14</sup> Syamsunie Carsel, *Budaya Akademik dan Kemahasiswaan* (Ponorogo: Reativ, 2020), 2.

- d. Kemampuan melakukan koordinasi kegiatan belajar, baik koordinasi bersama teman-teman mahasiswa maupun berkoordinasi dengan dosen mengenai pembelajaran.
  - e. Kemampuan melakukan pengawasan dan pembinaan terhadap diri sendiri dalam kegiatan belajar.
  - f. Kemampuan menggunakan penunjang, seperti fasilitas dan media belajar yang ada.
  - g. Kemampuan melaksanakan penilaian, baik penilaian yang dilakukan oleh dosen maupun diri sendiri atau penilaian yang dilakukan oleh institusi perguruan tinggi secara keseluruhan.<sup>15</sup>
3. Kompetensi Mahasiswa Lulusan Psikologi Islam IAIN Kediri
- a. *Relationship*, yaitu memiliki keterampilan interpersonal dan hubungan yang baik dalam profesi dan masyarakat yang bersifat non-therapeutic.
  - b. *Assesment*, yaitu memiliki kemampuan dalam menginterpretasi dan menilai fenomena psikologis dalam kehidupan bermasyarakat dengan pendekatan teori-teori yang integratif antara psikologi dan Islam, kecuali bersifat klinis.
  - c. *Intervention*, yaitu kemampuan melakukan intervensi psikologi dalam bentuk layanan, pengembangan yang bertujuan memudahkan, meningkatkan dan mengoptimalkan perasaan general *well-being* dan *general-welfare* dalam kehidupan bermasyarakat dengan pendekatan dan

---

<sup>15</sup>Oemar Hamalik, *Manajemen Belajar di Perguruan Tinggi* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2003), 9.

pemahaman terhadap proses, fase pembentuk kelompok, problem interaksi dan model-model penanganannya yang bernuansa keislaman, kecuali dalam setting klinis.

- d. *Research and Evaluations*, yaitu kemampuan untuk merumuskan masalah, mengumpulkan dan menginterpretasikan informasi yang berhubungan dengan fenomena perilaku individu dalam interaksinya dengan anggota masyarakat lain di bawah bimbingan psikolog.
- e. *Islamic Counseling*, yaitu kemampuan melakukan bimbingan dan konseling dengan pendekatan Islami dalam masalah-masalah psikologis.<sup>16</sup>

### **C. Phubbing pada Mahasiswa**

Setiap individu merupakan makhluk sosial yang tidak bisa hidup tanpa bantuan orang lain. Dalam kehidupan sehari-hari mahasiswa seharusnya saling berinteraksi untuk mendapatkan informasi maupun memenuhi kepentingan lainnya. Namun pada kenyataannya mahasiswa memilih untuk melakukan kegiatan yang menyibukkan diri dengan memainkan *smartphone* dari pada berinteraksi dengan orang lain dalam lingkungan sosialnya.

Adanya *smartphone* dapat mempengaruhi perilaku seseorang, salah satunya menimbulkan perilaku *phubbing*. *Phubbing* dianggap sebagai suatu perilaku yang mengacuhkan orang lain. Menurut Haigh, *phubbing* merupakan perilaku mengabaikan orang lain dalam lingkungan sosial dengan memperhatikan *smartphone* serta tidak berbicara dengan orang lain. Orang yang melakukan

---

<sup>16</sup>Tim Revisi Buku Pedoman Akademik STAIN Kediri, *Pedoman Akademik* (Kediri: STAIN Press, 2016), 21.

*phubbing* cenderung menghabiskan waktu yang dimilikinya hanya untuk bermain dengan *smartphone* dan tidak ada waktu untuk berkomunikasi dengan orang-orang yang ada di dunia nyata.

Fenomena *phubbing* yang terjadi dikalangan mahasiswa tentu tidak sesuai dengan etika dalam berkomunikasi dan norma-norma sosial yang berlaku. Sebagai orang yang berpendidikan dilingkungan perguruan tinggi hendaknya mampu menghargai orang lain dan tidak menyakiti maupun menyinggung perasaan orang lain.