

## Gambaran Perilaku *Phubbing* pada Dewasa Awal yang Bermain *Game Online* di Kota Makassar

### *The Description of Phubbing Behavior in Emerging Adulthood Playing Games Online in Makassar*

Adinda Nurfadilah Zein Palureng\*, Minarni, Andi Nur Aulia Saudi  
Fakultas Psikologi, Universitas Bosowa  
Email: [adindanurfadilah13@gmail.com](mailto:adindanurfadilah13@gmail.com)

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat gambaran Perilaku *Phubbing* Pada Dewasa Awal Yang Bermain *Game Online* Di Kota Makassar. Responden yang berpartisipasi sebanyak 322 responden yang berada pada rentang usia 18-25 tahun. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan skala Perilaku *Phubbing* yang dimodifikasi oleh peneliti sendiri. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS 24*. Hasil analisis menunjukkan bahwa Dewasa Awal Yang Bermain *Game Online* di Kota Makassar memiliki *Perilaku Phubbing* pada kategori Sangat Tinggi yang artinya rata-rata Dewasa Awal Yang Bermain *Game Online* Di Kota Makassar memiliki tingkat Perilaku *Phubbing* yang Sangat Tinggi.

**Kata Kunci:** *Phubbing*, *Game Online* dan Dewasa Awal.

#### Abstract

This study aims to look at the description of phubbing behavior in Emerging Adulthood Playing Games Online in Makassar City. Respondents who participated were 322 respondents who were in the age range of 18-25 years. Data collection was carried out using the Phubbing Behavior scale which was modified by the researchers themselves. Data analysis used descriptive analysis with the help of the IBM SPSS 24 application. The results of the analysis showed that emerging adulthood playing games Online in Makassar City have phubbing behavior in the very high category, which means that the average early adult who plays online games in Makassar city has a level Very High Phubbing Behavior.

**Keywords:** Phubbing, Games Online and Emerging Adulthood

#### PENDAHULUAN

Banyak orang dewasa saat ini memainkan *game* berbasis web karena berbagai faktor, salah satunya adalah untuk hiburan. Masa dewasa awal merupakan masa peralihan dari masa remaja menuju masa dewasa. Dalam siklus kemajuan, orang dewasa awal sering dihadapkan dengan masalah baru yang belum pernah dialami. Dengan cara ini, masa dewasa awal juga disebut sebagai "kerangka waktu yang kacau". Dengan banyaknya masalah yang dilihat oleh orang dewasa awal, membuat orang mencari hiburan. Salah satunya dengan bermain *game* berbasis web.

*Game* berbasis web dimaksudkan untuk membuat pemain bermain tanpa henti. Hal ini tentu berdampak buruk karena ketika seseorang cenderung terlalu berlebihan dalam bermain *game* berbasis web. Aktivitas yang berlebihan dalam bermain *game* seperti akan mengakibatkan gangguan pada sistem inhibitory control pada seseorang. Begitu pula akan mempengaruhi kualitas tidur dan beraktivitasnya (Thalib, 2019). Orang tersebut akan mengambil langkah-langkah yang diperlukan untuk terus bermain *game* berbasis web sampai dia lupa waktu dan dapat membuat orang kehilangan hubungan sosial dengan semua orang di sekitarnya. Yang mengakibatkan sikap mengabaikan orang sekitar dan juga kurangnya interaksi langsung, karena hanya berfokus dengan *game online* yang dimainkan di *smartphone* (HP). Inilah yang disebut dengan istilah *phubbing*.

## **Phubbing**

Chotpitayana dan Douglas (2016) mengemukakan bahwa perilaku *phubbing* merupakan perilaku mengabaikan atau mengacuhkan rekan bicara yang dapat menyakiti perasaan orang tersebut. Perilaku *Phubbing* menurut Karadag (2015) adalah perilaku individu yang melihat telepon genggam ketika bicara dengan orang lain dan berurusan dengan telepon genggam sehingga mengabaikan komunikasi interpersonal. *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.

Haigh (2015) mengatakan bahwa *phubbing* merupakan tindakan yang mengabaikan orang lain dalam lingkungan sosial dengan memperhatikan *smartphone* serta tidak berbicara dengan orang lain secara langsung. Normawati dkk. (2018) berpendapat bahwa perilaku *phubbing* merupakan sikap acuh terhadap orang lain yang sedang bersosialisasi atau berinteraksi secara langsung dengan cara membagi fokus, mendengarkan lawan bicara sambil fokus dengan *smartphone*. Hal tersebut dapat menyakiti lawan bicara dan memperburuk suatu hubungan. Dengan kata lain, *phubbing* melibatkan dua orang atau lebih dalam interaksi sosial. Hal ini terdiri dari “*phubber*” yang didefinisikan sebagai pelaku *phubbing*, dan “*phubbee*” didefinisikan sebagai korban dari perilaku *phubbing* (Chotpitayasonondh, 2016).

## **METODE PENELITIAN**

### **Responden**

Sampel dalam penelitian ini adalah pemain game online di kota makassar. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tabel isaac dan michael dengan taraf signifikansi yang digunakan yaitu 5%. Berdasarkan tabel tersebut maka jumlah sampel yang akan diambil yaitu sebanyak minimal 349 sampel. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan cara *random sampling* yang merupakan salah satu metode dari *non probability sampling* berupa *purposive sampling*. kriteria yang ditentukan peneliti untuk dijadikan sampel, yaitu, Usia 18-25 tahun, Memiliki *Smartphone*, Bermain *game online* dan Berdomisili di kota makassar.

### **Instrumen penelitian**

Instrumen yang digunakan adalah GSP. Adaptasi instrumen GSP berbahasa Indonesia dari instrumen asli GSP pertama oleh Chotpitayasonondh dan Douglas (2018) yang dikonstruksi oleh peneliti yaitu Binti Isrofin (2020), yang kemudian di modifikasi oleh peneliti.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif yang dilakukan untuk menyajikan secara sistematis dan akurat mengenai fakta dan karakteristik dari populasi penelitian. Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan bantuan aplikasi *microsoft excel* dan bisa juga menggunakan aplikasi SPSS 2.5 untuk mengetahui perilaku *phubbing*, peneliti menggunakan lima kategorisasi yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah (Azwar, 2012).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Analisis Data**

Berikut dipaparkan hasil deskriptisi terkait karakteristik sampel. Berdasarkan dari tabel di bawah diketahui bahwa jumlah responden laki-laki berjumlah 210 responden (65,2%) dan responden yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 112 responden (34,8%). Berdasarkan usia responden di bagi menjadi 2 kelompok yaitu rentang usia 18 sampai 21 tahun sebanyak 187 responden (58,1%). Dan pada rentang usia 22-25 tahun sebanyak 135 responden (41,9%). Berdasarkan tabel kategorisasi pekerjaan bahwa jumlah responden berstatus mahasiswa sebanyak 230 responden (71,4%). Dan yang berstatus telah bekerja sebanyak 63 responden (19,6%). Responden yang pengangguran sebanyak 29 responden (9%). Berdasarkan durasi bermain game online diketahui bahwa sebanyak 185 responden bermain game online dengan durasi lebih dari 3 jam/hari. Selain itu, sebanyak 137 responden bermain game online dengan durasi kurang dari 3 jam/hari.

Tabel 1. Karakteristik Responden

Karakteristik	Demografi	N	%
Jenis Kelamin	Laki-laki	210	65,2
	Perempuan	112	34,8
Usia	18-21	187	58,1
	22-25	135	41,9
Pekerjaan	Mahasiswa	230	71,4
	Bekerja	63	19,6
	Pengangguran	29	9
Durasi Bermain Game Online	>3 jam/hari	185	57,5
	<3 jam/hari	137	42,5
Total Subjek		322	100

Berdasarkan tabel diagram kategorisasi variabel diatas diketahui bahwa responden yang masuk ke dalam perilaku *phubbing* tingkat sedang dengan jumlah responden 23 dengan presentase sebesar 7,1%. Kemudian sebanyak 47 responden dengan tingkat tinggi dengan presentase sebesar 14,6%. 252 responden pada tingkat sangat tinggi dengan presentase sebesar 78,3%.

Tabel 2. Gambaran Perilaku *phubbing* Pada Dewasa Awal Yang Bermain *Game Online* Di Kota Makassar

Kategori	Frekuensi	%
Sedang	23	7,1
Tinggi	47	14,6
Sangat tinggi	252	78,3
Total	322	100

## Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang diperoleh dengan menggunakan skala *phubbing* yang terdiri dari 15 item, yang dimana skala tersebut memiliki rentang skor 1 sampai 5 untuk setiap jawaban pada tiap item. Skala tersebut diberikan kepada 322 dewasa awal yang bermain *game online* di kota makassar. Pada variabel perilaku *phubbing* diperoleh nilai *mean* sebesar 18% dan nilai *standar deviasi* sebesar 10%. Berdasarkan tabel diagram kategorisasi variabel diatas diketahui bahwa responden yang masuk ke dalam perilaku *phubbing* tingkat sedang dengan jumlah responden 23 dengan presentase sebesar 7,1%. Kemudian sebanyak 47 responden dengan tingkat tinggi dengan presentase sebesar 14,6%. 252 responden pada tingkat sangat tinggi dengan presentase sebesar 78,3%. Sehingga didapatkan hasil bahwa responden terbanyak yang masuk ke dalam kategori tingkat sangat tinggi. Yang artinya bahwa tingkat perilaku *Phubbing* pada dewasa awal yang bermain game online di Kota Makassar sangat tinggi.

Kemudian berdasarkan hasil responden dari diagram batang diatas didapatkan hasil dari total 322 responden terdapat 210 responden berjenis kelamin laki-laki dan sebanyak 112 responden yang berjenis kelamin perempuan. Dengan demikian responden tertinggi pada penelitian ini adalah yang berjenis kelamin laki-laki. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Allen Reiss (2013), yang menemukan bahwa terdapat perbedaan pada otak laki-laki saat bermain game. Bagian otak merespon kesenangan dan ketergantungan menjadi lebih aktif ketika laki-laki bermain game daripada wanita, sehingga hal tersebut menjadi penyebab laki-laki sering menghabiskan waktu untuk bermain game online daripada wanita. Penelitian lain menunjukkan hal yg sama anak laki-laki menunjukkan gejala kecanduan game relatif tinggi dan stabil di banding anak perempuan (Coyne Dyer, Densley, Money, Day, & Harper, 2015).

Berdasarkan usia dewasa awal, responden terbanyak pada rentang usia 18-21 tahun yaitu berjumlah 187 responden. Sedangkan jumlah responden paling sedikit adalah responden dengan rentang usia 22-25 tahun yaitu berjumlah 135 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada usia dewasa awal lebih menunjukkan respon emosi dengan perilaku pergi menjauh atau menghindari dari masalah yang sedang dihadapi, salah satu cara menghindari tersebut yaitu bermain game online (Kurniawan & Hasanat, 2007).

Berdasarkan diagram pekerjaan, jumlah responden terbanyak yaitu mahasiswa dengan jumlah responden sebanyak 230 responden. Kemudian disusul oleh responden yang telah bekerja dengan jumlah responden sebanyak 63 responden. Kemudian yang paling sedikit yaitu pengangguran dimana jumlah responden tersebut yaitu hanya sebanyak 28 responden. Yang artinya mahasiswa lebih sering memainkan game online itu dikarenakan mahasiswa memiliki tingkat stress yang cukup tinggi yang menyebabkan timbulnya rasa cemas sehingga untuk mengatasinya yaitu biasanya dengan cara memainkan game online hal ini sesuai dengan hasil penelitian Mehroof & Griffiths (2010) dengan responden sebanyak 123 orang, dengan hasil bahwa mahasiswa yang dihadapkan dengan tingkat emosional dan beban kerja yang tinggi, akan mengalami kecemasan dan salah satu hal untuk mengatasinya adalah dengan bermain game online.

Kemudian berdasarkan durasi bermain game online didapatkan hasil bahwa kebanyakan responden bermain game online dengan durasi lebih dari 3 jam/hari. Dimana terdapat sebanyak 185 responden yang memilih bermain lebih dari 3 jam perhari artinya rata-rata responden yang mengisi skala memiliki kecenderungan memainkan game online dengan durasi yang cukup lama yaitu diatas 3 jam perhari. Artinya semakin tinggi intensitas durasi bermain game pada individu maka semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game online dan semakin besar pula kecenderungan individu tersebut akan kecanduan dalam bermain game online. Pemain yang mengalami kecanduan akan merasa tidak ada lagi hal yang harus dilakukan selain bermain game, selain itu banyak kerugian yang akan dirasakan oleh pemainnya seperti lalai dalam kehidupannya (Griffiths,2013).

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa tingkat skor perilaku phubbing yang bervariasi. Tingkat kategori tersebut terdiri hanya dari kategori sangat tinggi, tinggi dan sedang. Dimana ada sebanyak 23 responden dengan presentase sebesar 7,1% pada kategori sedang. Dan sebanyak 47 responden berada pada kategori tinggi. 252 responden dengan presentase sebesar 78,3% berada pada kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa dewasa awal yang bermain *game online* di Kota Makassar memiliki Perilaku Phubbing pada kategori sangat tinggi yang artinya rata-rata dewasa awal yang bermain *game online* di Kota Makassar memiliki tingkat perilaku *phubbing* yang sangat tinggi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Azwar. S. (2012). *Metode Penelitian*: Yogyakarta. Pustaka pelajar.
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2016). How “*phubbing*” becomes the norm: The antecedents and consequences of snubbing via *smartphone*. *Computers in Human Behavior*, 63, 9-18.
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018). The effects of “*phubbing*” on social interaction. *Journal of Applied Social Psychology*, 48(6), 304-316.
- Coyne, S. M., Dyer, W. J., Densley, R., Money, N. M., Day, R. D., & Harper, J. M. (2015). Physiological Indicators of Pathologic Video Game Use in Adolescence. *Journal of Adolescent Health*, 56(3), 307–313. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2014.10.271>
- Griffiths, M.D. (2008) Videogame addiction: further thoughts and observations. *International Journal of Mental Health and Addiction* 6: 182–185.
- Haigh, A. (2015). *Stop Phubbing* . tersedia di <http://stopPhubbing>
- Isrofin, B., & Munawaroh, E. (2021). The Effect of *Smartphone* Addiction and Self-Control on *Phubbing* Behavior. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 6(1), 15-23.
- Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online Gaming Addiction: The Role Of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, And Trait Anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 13(3), 313-316.
- Normawati, M. S., & Priliantini, A. (2018). Pengaruh kampanye “let’s disconnect to connect” terhadap sikap anti *phubbing* (survei pada followers official account line starbucks indonesia). *Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 7(3), 155–164.
- Thalib, T. (2019). *Hubungan Media Multitasking Dan Inhibitory Control Dimoderatori Oleh Chronotype Pada Mahasiswa* (Doctoral dissertation, Universitas Gadjah Mada).