

FENOMENA *PHUBBING* REMAJA DALAM PENGGUNAAN TIKTOK

Nabilah Vincy Ramadhani¹, Putri Sartika Dewi², Rachel Saydina Putri³, Suci Halimatussya Diah⁴, Verisca Cindy Aulia⁵, Julis Suriani⁶

Alamat: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru, Indonesia

Korespondensi penulis: nabilahvincyramadhani@gmail.com

Abstract

TikTok is a social media application that is currently in great demand from various levels of society, from small children, teenagers to adults. This application is used to upload content in video form that can be seen by the wider community. The use of the TikTok application can influence user behavior. There is the formation of the self-concept of TikTok users, where the TikTok application has the effect of forming self-concept in a good direction, such as in the realm of creativity and insight for its users, both in editing, creating content, gaining knowledge about dancing and cooking. With the existence of TikTok as a social media for communicating with the wider world, this has given rise to the phenomenon of media dependence by users, especially teenagers. Active TikTok users play a big role in this addiction phenomenon which gives rise to phubbing behavior. Therefore, whether the features on TikTok have an effect on phubbing, this is where researchers want to know the phenomenon of teenage phubbing in using TikTok. This research uses a quantitative approach method. Using observation and questionnaires. The research results show that the use of TikTok influences phubbing behavior in teenagers.

Keywords : Phenomenon, *Phubbing* Behavior, TikTok Application.

Abstrak

TikTok merupakan aplikasi media sosial yang sedang banyak diminati dari berbagai kalangan masyarakat, baik dari anak kecil, remaja hingga dewasa. Aplikasi ini digunakan untuk mengunggah konten dalam bentuk video yang bisa dilihat oleh masyarakat luas. Penggunaan aplikasi tiktok mampu mempengaruhi perilaku penggunanya. Adanya pembentukan konsep diri pengguna tiktok, dimana aplikasi tiktok memberikan efek berupa pembentukan konsep diri ke arah yang baik seperti pada ranah kreatifitas dan wawasan kepada penggunanya baik dalam mengedit, membuat konten, mendapat ilmu menari dan memasak. Dengan adanya tiktok sebagai media sosial untuk berkomunikasi dengan dunia luas, memunculkan fenomena ketergantungan media oleh pengguna terutama pada remaja. Pengguna TikTok yang aktif berperan besar dalam fenomena ketergantungan ini menimbulkan perilaku *phubbing*. Oleh karena itu, apakah fitur yang ada pada TikTok ini berpengaruh terhadap *phubbing*, dari sinilah peneliti ingin mengetahui fenomena *phubbing* remaja dalam penggunaan tiktok. Dalam penelitian ini

menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Menggunakan observasi dan kuisioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan tiktok mempengaruhi terhadap perilaku *phubbing* pada remaja.

Kata kunci : Fenomena, Perilaku *Phubbing*, Aplikasi Tiktok

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman serta kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang terus semakin modern dikala ini mengalami perubahan yang sangat pesat (Tranggono et al., 2023). Kemajuan teknologi dapat menjadikan kita untuk mengumpulkan dan mengirimkan informasi. Tujuan penemuan teknologi komunikasi ini agar dapat mengubah bentuk manusia, dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global, ialah suatu dunia yang sangat transparan terhadap perkembangan informasi dan teknologi yang sangat dapat mempengaruhi manusia (Juditha, 2020). Masyarakat nyata ialah sebuah kehidupan masyarakat yang dapat dirasakan sebagai kehidupan nyata dan hubungan sosialnya dibangun dari penginderaan, yang kehidupannya dapat disaksikan secara langsung dan apa adanya. Sedangkan kehidupan masyarakat maya ialah kehidupannya tidak dapat dilihat secara langsung, tetapi dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas.

Menurut Kemkominfo yang di kutip dalam Eriesa & Nurendah (2022) bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai 82 juta orang dan berada diperingkat ke-8 dunia. Dari jumlah tersebut 80% adalah remaja berusia 15-19 tahun. Sedangkan dilihat dari statistik menunjukkan bahwa internet yang di konsumsi oleh remaja di Indonesia sangat tinggi. Usia remaja ini sangat rentan dalam bentuk mencari jati diri, sehingga terpaan dari lingkungan akan sangat terpengaruhi dalam pembentukan karakter dan konsep dirinya (Purwadi, 2022). Penemuan teknologi *smartphone* menjadikan segala sesuatunya lebih praktis, sehingga seseorang dapat melakukan banyak hal seperti berinteraksi dengan individu lain menggunakan kemajuan media baru saat ini, seperti adanya media sosial, mendengarkan musik, browsing internet, dan yang lainnya (Basit et al., 2022). Namun, kehadiran *smartphone* atau juga disebut gadget ini masyarakat atau penggunanya masih kurang untuk menyadari perilaku negatif yang didapatnya seperti yang disebut sebagai fenomena *phubbing*.

Seseorang yang melakukan fenomena *phubbing* ini akan sulit untuk menangkap informasi dari lawan bicaranya, sehingga membuat ia tidak fokus dan lawan bicaranya pun harus mengulang pembicaraannya kembali (Silmi & Novita, 2022). Jadi fenomena

phubbing ini dapat menyebabkan aktivitas yang dilakukan antar individu tidak saling memberikan feedback yang baik dan tidak menunjukkan interaksi sosial yang sesungguhnya. Karena untuk di zaman modern saat ini smartphone sudah menjadi barang yang telah dimiliki oleh semua kalangan baik itu orang tua, remaja bahkan anak-anak sekalipun. Alasan remaja mengalami kecanduan internet dikarenakan ia tidak memperoleh kepuasan diri ketika melakukan hubungan sosial secara langsung atau *face to face*, maka dari itu ia harus bergantung pada komunikasi berbasis online tersebut untuk memenuhi kebutuhannya dalam berinteraksi secara sosial, saat berinteraksi secara online individu akan merasamenang, bebas, serta merasa dibutuhkan dan didukung (Arimbawa et al., 2020). Sebaliknya ketika berinteraksi secara offline maka individu akan merasa kesepian, cemas, tidak terpuaskan, bahkan bisa frustrasi.

Salah satu ciri-ciri seseorang melakukan fenomena *phubbing* yaitu akan berpura-pura memperhatikan lawan bicaranya, namun sebenarnya pandangannya hanya pada smartphone yang di genggamannya (Ahmad & Putri, 2023). Aplikasi-aplikasi yang disediakan di smartphone sangat memengaruhi kalangan masyarakat, mulai dari anak-anak sampai dewasa. Salah satu aplikasi yang banyak diminati para remaja yaitu tiktok. Aplikasi yang memberikan tontonan berbagai macam hal, mulai dari yang berita atau isu terbaru sampai yang sudah lama. Kecanduan remaja membuat mereka lupa akan situasi di sekitarnya. Berdasarkan latar belakang yang disampaikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait fenomena *phubbing* remaja dalam penggunaan tiktok.

KAJIAN TEORITIS

1. Fenomena

Fenomena berasal dari bahasa Yunani; *phainomenon*, apa yang terlihat, fenomena juga bisa berarti: suatu gejala, fakta, kenyataan, kejadian dan hal-hal yang dapat dirasakan dengan pancaindra bahkan hal-hal yang mistik (Balqis, 2023). Kata turunan adjektif, fenomenal, berarti sesuatu yang luar biasa. Fenomena dapat diamati di berbagai tempat oleh manusia, sebuah kejadian dianggap sebagai fenomena, begitu pula dengan suatu benda karena dapat terlihat. Keberadaan suatu benda tidak hanya sekadar suatu objek yang terlihat, melainkan juga menciptakan kondisi atau perasaan tertentu yang timbul karena adanya benda tersebut. Fenomena adalah rangkaian peristiwa serta bentuk keadaan

yang dapat diamati dan dinilai lewat kaca mata ilmiah atau lewat disiplin ilmu tertentu (Hurriah, n.d.).

Studi tentang fenomena dikenal sebagai fenomenologi, merupakan pendekatan ilmiah yang fokus pada penyelidikan sebab-sebab timbulnya gejala atau kejadian tanpa mencoba memberikan penjelasan mendalam terkait dengan fenomena tersebut. Salah seorang filosof Immanuel Kant yang mengatakan bahwa, “fenomena adalah sesuatu yang muncul atau tampak dengan sendirinya hasil dari sintesis antara pengindraan dan bentuk konsep dari sebuah objek, sebagaimana tampak dalam dirinya” (Kahija, 2018). Manusia hanya mengenal fenomena-fenomena yang tampak (terlihat) dalam kesadaran yang dapat bukan fenomena. Kata fenomena digunakan untuk menunjukkan sebuah penampakan didalam kesadaran, sedangkan nomena adalah realitas yang berada di luar kesadaran. Fenomena adalah kejadian nyata atau keadaan yang harus diakui dan dapat dijelaskan oleh ilmu pengetahuan.

Istilah fenomena dibentuk dari kata *phaino* yang berarti membawa pada cahaya, menempatkan pada terang benderang, menunjukkan eksistensinya sendiri dalam dirinya, totalitas dari apa yang tampak dibalik kata pada cahaya. Pada pendekatannya, Martin Heidegger menekankan lebih pada fenomena cahaya daripada fenomena lainnya, menganggapnya memiliki signifikansi yang mendalam. Secara sederhana, cahaya diartikan sebagai sesuatu yang menyilaukan, dapat dilihat oleh manusia, dan hadir secara inheren dalam kehidupan manusia. Pada konteks ini, cahaya dapat diinterpretasikan sebagai suatu peristiwa atau kejadian yang secara alami terjadi.

2. Perilaku *Phubbing*

Perilaku *phubbing* adalah perilaku seseorang yang melihat gadget ketika bicara dengan orang lain dan berurusan dengan telepon genggam sehingga mengabaikan komunikasi interpersonal (Farkhah et al., 2023). *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 virtual-nya dari pada orang-orang di kehidupan nyata. Istilah perilaku *phubbing* mungkin terdengar cukup asing bagi beberapa orang, namun sebenarnya perilikunya sangat umum dijumpai dalam kehidupan sehari-

hari. *Phubbing* merujuk pada perilaku seseorang yang terlalu asyik dengan gadget nya saat berinteraksi dengan orang lain atau dalam suatu pertemuan.

Dampaknya, pelaku tersebut mengabaikan kehadiran orang lain di depannya atau di sekitarnya, sehingga perilaku ini dapat dikategorikan sebagai tindakan anti-sosial (R. Setiawan et al., 2024). Istilah *phubbing* tercipta dari kata phone artinya telepon dan snubbing yang berarti menghina atau mengabaikan, banyak orang mengabaikan teman dan keluarga yang berada tepat di depannya karena malah lebih asyik dengan ponselnya, perilaku *phubbing* ini dianggap kasar, menyinggung, tidak sopan, dan merusak kepercayaan orang lain. Perilaku *phubbing* di sebabkan oleh beberapa faktor, seperti kecanduan gadget, media sosial, kurangnya kontrol diri, dan perasaan takut ketinggalan. Kebiasaan ini muncul seiring dengan kemajuan teknologi yang memungkinkan setiap orang dapat mengakses informasi dan hiburan hanya melalui ponsel. Praktik *phubbing* dapat merusak hubungan dan relasi dalam berbagai konteks, seperti hubungan romantis, pertemanan, keluarga, atau di lingkungan kerja. Hal ini terjadi karena perilaku *phubbing* dapat mengganggu percakapan, yang pada akhirnya dapat menyebabkan kesalahpahaman antara individu-individu yang terlibat.

Fenomena perilaku *Phubbing* ini telah menggambarkan bila generasi muda zaman sekarang atau belakangan ini disebut Anak Kids Jaman Now ini melek akan teknologi, sekarang yang menjadi suatu masalah adalah pada saat fenomena tersebut menimbulkan efek ke-tidakpedulian buruk pada sosial bagi para remaja dengan keadaan lingkungan sekitarnya (Silmi & Novita, 2022). Hal ini disebabkan oleh penurunan intensitas komunikasi verbal dengan orang-orang terdekat, yang mengakibatkan keakraban yang telah terjalin dengan baik di dunia nyata menjadi tidak terikat dengan kuat. Setiap kali berinteraksi dengan orang lain, siapa pun akan memiliki kebiasaan saling bertegur-sapa untuk membangun hubungan yang baik, bahkan dengan orang yang belum dikenal, terutama jika mereka tidak ingin merasa kesepian di suatu tempat.

Keadaan tersebut telah menjadi berbeda pada saat smartphone yang bisa memberikan kesibukannya tersendiri yang bisa membuat orang yang satu dan dengan yang lainnya bisa bersifat acuh tak acuh untuk tidak mengatakan orang sombong- meskipun berdekatan antara satu sama lain. Hal inilah yang kemudian menimbulkan berbagai gangguan kepribadian seperti sikap menyendiri, anti sosial cenderung tidak peka dengan kebutuhan orang sekitar, individualistis dan lain-lain. Fenomen perilaku *Phubbing* yaitu fenomena di

mana orang-orang ketergantungan dengan gadget secara terus menerus, kapanpun, dan dimanapun, hal seperti yang menimbulkan perubahan kebiasaan manusia tanpa disadari bergeser dengan sendirinya, memilih cuek hingga tidak peduli dengan sekitaran fokus pada gadget yang sudah dibawanya, sehingga menyebabkan sosialisasi kepada sesama semakin berkurang, kemudian tercipta zona nyaman disaat menggunakan gadget yang pada akhirnya segala urusan dan jadwal menjadi berantakan.

3. Aplikasi Tiktok

ByteDance, sebuah perusahaan China, mengembangkan aplikasi media sosial Tiktok, yang berpusat pada video pendek (A. M. Setiawan & Palupi, 2024). Video pendek dapat dibuat, disunting, dan dibagikan di Tiktok, dengan bantuan filter aplikasi, musik, dan beragam fitur pendukung lainnya. Sebelumnya, Tiktok hanya dapat membuat dan membagikan video berdurasi 15 detik, tetapi sekarang aplikasi tersebut menyediakan opsi untuk membuat video berdurasi 1 menit hingga 3 menit. Pada awal kemunculannya di tahun 2016, Tiktok diberi nama Douyin di China. Untuk mencapai target yang lebih luas di luar China, Douyin diluncurkan oleh ByteDance dengan nama Tiktok. Popularitas Tiktok meningkat sejak aplikasi dirilis (Malimbe et al., 2021).

Tiktok juga memiliki fitur belanja online yakni Tiktok Shop yang menyediakan fasilitas promosi dan penjualan produk sekaligus fasilitas berbelanja untuk para kreator dan pengguna. Selain itu, orang tua dapat membatasi akses anak remaja mereka ke konten yang tidak pantas di Tiktok dengan menggunakan fitur kontrol orang tua. Dengan menggunakan fitur baru ini, orang tua juga dapat mengontrol waktu yang dihabiskan oleh anak remaja mereka di aplikasi Tiktok sehingga anak remaja hanya dapat menggunakan aplikasi selama satu jam sehari. Untuk melanjutkannya, mereka perlu mengisi password atau kata sandi. Jika seorang remaja menonaktifkan batas waktu harian dan mengakses aplikasi dalam waktu 100 menit lebih dalam sehari, Tiktok akan memperingatkan mereka untuk menetapkan batasan waktu.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan kuantitatif menjelaskan hubungan atau pengaruh antara variabel penelitian yaitu penggunaan aplikasi TikTok sebagai variabel X dan perilaku Phubbing sebagai variabel Y. Dalam penelitian ini, peneliti tidak mengubah, menambah, mengurangi, atau memanipulasi objek atau bidang kajian. Jenis penelitian deskriptif yang peneliti gunakan adalah penelitian korelasi sebab akibat dimana untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi tiktok terhadap perilaku remaja, yang meliputi perilaku remaja dari X terhadap Y perilaku remaja. Data untuk analisis dikumpulkan dari penyebaran kuesioner kepada responden yaitu mahasiswa ilmu komunikasi UIN Suska Riau angkatan 2022, 2023, dan 2024.

Adapun populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah mahasiswa ilmu komunikasi UIN Suska Riau yang menggunakan aplikasi tiktok. Rumus Slovin digunakan untuk menentukan besar sampel dari populasi yang diketahui sebanyak 78 remaja. Karena tingkat akurasi yang ditentukan dalam identifikasi sampel adalah 10%. Alasan peneliti menggunakan tingkat akurasi 10% karena jumlah populasinya di bawah 1.000. Dalam melakukan penelitian ini adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut: Pengamatan (Observasi) dan Kuesioner (Angket). Observasi yaitu dengan menyaksikan langsung para remaja yang menggunakan smartphone dengan membuka aplikasi tiktok dan berfokus meneliti pada respon remaja saat menggunakan smartphone tersebut. Kemudian mencatat, memilih, dan menganalisis sesuai dengan model penelitian yang digunakan. Sedangkan kuisisioner membagikan link berisi pernyataan pada responden berkaitan dengan fenomena *Phubbing* remaja dalam penggunaan tiktok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Phubbing* Remaja dalam Penggunaan Tiktok

Phubbing adalah istilah yang berasal dari gabungan kata "phone" (ponsel) dan "snubbing" (mengabaikan). *Phubbing* merujuk pada kebiasaan mengabaikan orang di sekitar kita, terutama dalam interaksi sosial langsung, karena terlalu fokus pada ponsel atau media sosial. Pada remaja, fenomena ini seringkali berkaitan dengan penggunaan aplikasi seperti tiktok, yang memiliki dampak signifikan pada perilaku sosial mereka.

Tiktok adalah salah satu aplikasi media sosial yang kini banyak diakses dari kalangan remaja. Akan tetapi, penggunaan Tiktok ternyata terbukti memiliki pro dan kontra. Kecanduan Tiktok sangat berpengaruh pada kinerja otak seseorang yang masih muda dan berada di tahap perkembangan. Maka demikian, dampak adiktif dari media sosial paling dirasakan oleh pengguna yang masih muda, seperti anak remaja. Kecanduan menggunakan Tiktok dapat menyebabkan remaja semakin terobsesi dengan ketenaran di Tiktok. Jumlah suka, komentar, dan bagikan pada video yang diunggah menjadi fokus utama. Sebagai akibat, hal-hal yang seharusnya lebih penting seperti tugas sekolah, kampus, dan rumah menjadi terbengkalai.

Tiktok yang digunakan secara berlebihan bisa mengurangi fokus dan perhatian para penggunanya. Pernyataan ini dibuktikan oleh jurnal berjudul *Accelerating Dynamics of Collective Attention* yang dipublikasikan oleh *Nature Communications*. Temuan penelitian menunjukkan bahwa hal tersebut mengakibatkan pengguna memiliki keterbatasan dalam menerima atau mengonsumsi konten dengan durasi yang lebih panjang. Konten yang memiliki durasi yang lebih panjang memerlukan tingkat konsentrasi yang lebih lama. Video Tiktok umumnya memiliki durasi antara 15 hingga 60 detik. Kebiasaan terpapar video dengan durasi pendek membuat orang sulit berkonsentrasi ketika dihadapkan dengan video yang lebih panjang (Lorenz-Spreen dkk., 2019).

Bersamaan dengan hal tersebut, hasil penelitian dari *Technical University of Denmark* menunjukkan bahwa arus informasi yang terus-menerus dapat menyebabkan penyempitan rentang perhatian pengguna Tiktok dari waktu ke waktu (Martin, 2020). Individu yang terbiasa menonton video pendek akan merasa bosan apabila disuguhkan video dengan durasi 10-30 menit. Tidak hanya Tiktok saja, dampak negatif juga muncul pada penggunaan media sosial lainnya. Efek yang sama juga ditimbulkan oleh penggunaan media sosial lainnya apabila digunakan secara berlebihan. Akan tetapi, perbedaan Tiktok dibandingkan dengan yang lain adalah adanya konsep FYP (For Your Page). Dengan FYP, pengguna dapat mengakses berbagai konten yang menarik minatnya secara terus-menerus sehingga hal tersebut membuat pengguna terus menggunakan Tiktok. Penggunaan tiktok berpengaruh terhadap perilaku *Phubbing* remaja (Deatesaronika & Herwandito, 2023). Berikut disajikan Gambar 1 yang peneliti ambil pada saat melakukan penelitian mengenai fenomena *Phubbing* di cafe. Gambar 1

menunjukkan adanya perkumpulan antara sesama teman, namun mereka melakukan fenomena *Phubbing* yaitu lawan bicaranya merasa diacuhkan melalui *smartphone*.



Gambar 1. Beberapa remaja sedang berkumpul bersama temannya yang melakukan fenomena *Phubbing*

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau angkatan 2022, 2023, dan 2024 yang mengakses Tiktok melalui ponselnya. Dengan sampel sebanyak 78 mahasiswa. Berikut sebaran tabel sebaran responden berdasarkan jenis kelamin:

Tabel 1. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-laki	27	34,6%
Perempuan	51	65,4%
Jumlah	78	100%

Berdasarkan data tabel diatas menunjukkan bahwa responden perempuan berada pada persentase tertinggi yaitu sebesar 65,4% atau sebanyak 51 responden dari jumlah keseluruhan sampel, sedangkan responden laki-laki sebesar 34,6% atau sebanyak 27 responden saja.

**Tabel 2. Uji Normalitas Kolmogorov-Smiernov
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Predicted Value
N		78
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.92411120
Most Extreme Differences	Absolute	.056
	Positive	.038
	Negative	-.056

Test Statistic	.056
Asym. Sig. (2-tailed)	.200 ^{c,d}

Hasil uji normalitas yang telah dilakukan dengan *SPSS* menunjukkan nilai signifikansi $0,200 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa bernilai residual berdistribusi normal dan menandakan bahwa data penelitian dapat dianalisis lebih lanjut.

Tabel 3. Analisis Regresi Linear Sederhana

		Coefficients ^a				
Model		Unstandardized B	Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
1	(Constant)	-2.470	3.361		-.735	.465
	Intensitas Penggunaan Tiktok	.651	.051	.828	12.876	.000

Berdasarkan data yang telah diperoleh dengan *SPSS*, dapat diketahui bahwa nilai F hitung adalah 165.789 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat.

Tabel 4 Analisis Koefisien Determinasi (R Square)

Model Summary					
Model	R	R Square	Ajusted Square	R	Std. Error of the Estimate
1	.828 ^a	.686	.682		6.970

Berdasarkan data yang telah diperoleh dengan *SPSS*, didapatkan nilai korelasi atau hubungan (R) sebesar 0,828 (82,8%) yang artinya hubungan antara intensitas penggunaan media sosial tiktok terhadap perilaku *phubbing* sangat kuat. Kemudian padanilai pada R Square sebesar 0,686 yang artinya pengaruh intensitas penggunaan media Sosial Tiktok (X) terhadap kecenderungan perilaku *phubbing* pada mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau angkatan 2022, 2023, dan 2024 (Y) sebesar 68,6% sedangkan $(100-68,6\%) = 31,4\%$ dipengaruhi oleh faktor lain diluar variabel intensitas penggunaan media sosial Tiktok. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau angkatan 2022, 2023, dan 2024 diperoleh hasil sebesar 34,6% mahasiswa dengan frekuensi sebanyak 27 mahasiswa berada pada kategori rendah, kemudian 52,6% mahasiswa dengan frekuensi sebanyak 41 mahasiswa berada pada kategori sedang, dan 12,8% mahasiswa dengan frekuensi sebanyak 10 mahasiswa berada pada kategori tinggi.

Disimpulkan bahwa mayoritas tingkat intensitas penggunaan media sosial Tiktok pada mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau angkatan 2022, 2023, dan 2024 berada pada kategori sedang berdasarkan pengambilan data dari 78 mahasiswa. Dengan tingkat intensitas penggunaan media sosial Tiktok yang berada pada kategori tingkat sedang yang dapat berubah menjadi tingkat tinggi apabila tidak bisa mengontrol penggunaan media sosial Tiktok, maka tentunya pasti juga berpengaruh terhadap perilaku *phubbing* pada mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau angkatan 2022, 2023, dan 2024.

Kemudian untuk hasil uji koefisien determinasi diperoleh nilai korelasi atau hubungan (R) sebesar 0,828 (82,8%) yang artinya hubungan antara intensitas penggunaan media sosial tiktok terhadap perilaku *phubbing* sangat kuat. Hal tersebut menunjukkan bahwa korelasi atau pengaruh antara intensitas penggunaan media sosial Tiktok terhadap perilaku *phubbing* pada mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau angkatan 2022, 2023, dan 2024 memiliki hubungan yang sangat kuat. Dengan tingkat *phubbing* yang termasuk dalam kategori sedang tentunya berpengaruh terhadap komunikasi maupun interaksi yang terjadi pada mahasiswa.

Ketergantungan mahasiswa terhadap media sosial Tiktok akhirnya menyebabkan mahasiswa terperangkap dalam bingkai dunianya sendiri. Sehingga kecanduan dari media sosial Tiktok ini menyebabkan munculnya perilaku *phubbing* pada mahasiswa. *Phubbing* merupakan gejala perilaku yang tidak boleh diabaikan, sebab perilaku *phubbing* dapat menyebabkan mahasiswa dianggap sebagai orang yang apatis sehingga sangat mudah terkena konflik sosial dan akan mengalami kesulitan beradaptasi dengan lingkungan disekitarnya.

Berbagai alasan pun menjadi penyebab seorang mahasiswa harus melakukan *phubbing*, seperti merasa tidak nyaman dengan lawan bicara yang baru saja dikenal atau ditemui dan tidak menariknya topik pembicaraan yang disampaikan oleh lawan bicaranya, bahkan terkadang mahasiswa sampai terdiam satu sama lain dikarenakan telah kehabisan topik pembicaraan. Tanpa disadari perilaku *phubbing* tentunya akan merusak komunikasi interpersonal yang ada. Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang dilakukan secara *face to face* dan dapat memberikan umpan balik secara langsung pada saat itu juga. Semakin tinggi tingkat perilaku *phubbing* seorang mahasiswa maka akan komunikasi interpersonal mahasiswa tersebut pun juga akan semakin rendah. Kemudian semakin tinggi tingkat perilaku *phubbing* maka akan semakin rendah tingkat kepedulian sosial

yang dimiliki oleh seorang mahasiswa, begitu pula sebaliknya semakin rendah perilaku *phubbing* pada mahasiswa maka semakin tinggi tingkat kepedulian sosialnya.

Bentuk perilaku *phubbing* yang terjadi ketika proses interaksi sosial adalah adanya penarikan kontak mata atau menghindari tatapan dengan lawan bicara serta wajah yang kurang ekspresif ketika mengirimkan *feedback* kepada lawan bicara. Perilaku tersebut sama saja dengan melakukan pengucilan sosial terhadap orang disekitar. Pengucilan sosial yang ditimbulkan oleh *phubbing* menyebabkan orang lain kurang merasa dihargai atau diinginkan. Agar orang lain merasa dihargai ketika berinteraksi dengan kita, maka ketika proses interaksi berlangsung kita perlu mengutamakan rasa empati atau memikirkan perasaan lawan bicara kita. Rasa menghargai orang lain juga memiliki fungsi dalam meningkatkan proses interaksi sosial sehingga komunikasi dua arah pun dapat terjalin dengan baik.

Perilaku *phubbing* dapat menyebabkan lawan bicara merasa terganggu karena kita terlalu fokus pada media sosial yang dilihat saat percakapan sedang terjalin dan berlangsung. *Phubbing* yang berlebihan menyebabkan banyak orang merasa diacuhkan. *Phubbing* pun juga dapat membuat seseorang tidak lagi memiliki norma kesopanan. Dengan adanya media sosial Tiktok membuat seseorang berpikir orang yang berada jauh dari mereka lebih menarik, sehingga membuat mereka mengabaikan orang-orang yang berada disekitar mereka, oleh karena itu mereka cenderung bersikap acuh pada sesuatu yang seharusnya menjadi fokus utama mereka.

2. Penelitian Relevan Tentang Phubbing Remaja dalam Penggunaan Tiktok

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Samsuar et al., 2023) mendapati hasil mengenai Fenomena Tiktok di Negeri Syariah: Dampak terhadap Perilaku Remaja Kota Langsa dari uji F menunjukkan bahwa Pengaruh penggunaan aplikasi Tiktok bersama-sama mempunyai pengaruh yang signifikan/pobabilitas terhadap perilaku remaja remaja Kota Langsa dibuktikan dengan F hitung sebesar 21,019 dengan nilai Sig. sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai F hitung $21,019 > F$ tabel 2,002 dan nilai Sig. $0,000 < 0,05$. Secara parsial antara variabel bebas yang diteliti Variabel Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok (X) berpengaruh atau signifikan terhadap Perilaku Remaja Remaja Kota Langsa (Y) hal ini terlihat dari t hitung $4,585 > t$ tabel 2,002. data ini memberikan makna adanya pengaruh penggunaan Tiktok kepada perilaku remaja sebesar

0.519, walaupun pengaruh tersebut hanya sedang hasil dari analisis dengan korelasi *pearson product moment*.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Khaerunnisa & Syarif, 2024) terkait Analisis Pengaruh Penggunaan Media Sosial TikTok Terhadap Perilaku Remaja pada Lingkungan Masyarakat mendapati hasil bahwa pengaruh penggunaan media sosial Tiktok terhadap perilaku remaja pada lingkungan masyarakat, maka disimpulkan sebagai berikut: 1). Tingkat intensitas menggunakan aplikasi Tiktok pada remaja di Desa Sawakong berdasarkan analisis statistik termasuk dalam kategori tinggi, yaitu indikator organism (X) yang mencerminkan tingkat pengakuan, menginspirasi kreativitas, dan berdampak pada jangkauan serta peringkat konten, menciptakan motivasi dan tekanan yang signifikan. Hal ini pun berkaitan dengan indikator kognitif (Y), dimana perubahan emosional seseorang berubah karena dipengaruhi oleh media sosial saat ini, apalagi dengan aplikasi Tiktok. Implikasi dari faktor-faktor kognitif ini menunjukkan bahwa penggunaan Tiktok tidak hanya dipengaruhi oleh fitur teknis platform, tetapi juga oleh cara pengguna memproses informasi dan berinteraksi dengan konten yang ada. 2). Hasil penelitian menunjukkan pengaruh antara variabel X (Pengguna Media Sosial Tiktok) terhadap variabel Y (Perilaku Remaja). Dimana di peroleh nilai *pearson correlation* adalah 0.775 dengan nilai sig. (2-tailed) 0.000. perolehan skor tersebut mengandung arti bahwa variabel pengguna Tiktok memiliki korelasi terhadap variabel perilaku remaja dengan nilai 0.775. Hal tersebut mengartikan bahwa terdapat pengaruh terhadap variabel pengguna Tiktok terhadap variabel perilaku remaja yang ada di Desa Sawakong dengan tingkat korelasi sangat kuat (merujuk pada interpretasi korelasi *pearson product momen*).

3. Dampak Phubbing Tiktok Terhadap Remaja

Phubbing, atau perilaku mengabaikan orang di sekitar dengan fokus pada perangkat digital, terutama media sosial seperti tiktok, dapat berdampak negatif pada remaja dalam beberapa cara:

- a. Penurunan Kualitas Hubungan Sosial: *Phubbing* dapat merusak hubungan antara remaja dan teman atau keluarga. Ketika mereka lebih fokus pada konten Tiktok, mereka mungkin tidak memberi perhatian yang cukup kepada orang di sekitarnya, yang bisa menurunkan kualitas komunikasi dan ikatan sosial.

- b. Isolasi Sosial: Meskipun TikTok memberikan kesenangan sesaat, kecanduan platform ini dapat menyebabkan remaja merasa terisolasi. Mereka mungkin lebih menghabiskan waktu dengan layar daripada berinteraksi secara langsung dengan orang lain, yang penting untuk perkembangan sosial mereka.
- c. Gangguan Kesehatan Mental: Penggunaan TikTok yang berlebihan seringkali berkaitan dengan masalah kesehatan mental, seperti kecemasan, depresi, dan rendahnya harga diri. Remaja mungkin merasa tertekan untuk memenuhi standar atau ekspektasi yang tidak realistis di media sosial.
- d. Mengganggu Perhatian dan Produktivitas: *Phubbing* dapat mengganggu fokus remaja dalam kegiatan penting, seperti belajar atau berinteraksi di lingkungan sosial yang lebih produktif. Terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk menonton atau berinteraksi di TikTok bisa mempengaruhi pencapaian akademik atau keterampilan hidup lainnya.
- e. Perubahan Pola Komunikasi: Terlalu sering terlibat dalam platform seperti TikTok dapat mengubah cara remaja berkomunikasi. Mereka mungkin menjadi lebih suka berkomunikasi melalui teks atau media sosial, yang dapat mempengaruhi kemampuan mereka untuk berinteraksi secara langsung, yang sangat penting dalam hubungan pribadi dan profesional.
- f. Secara keseluruhan, meskipun TikTok dapat menawarkan hiburan dan peluang untuk kreativitas, penting bagi remaja untuk menjaga keseimbangan dan tetap menjaga hubungan sosial yang sehat serta perhatian terhadap kesejahteraan mental dan fisik mereka.

Dampak negatif lainnya yaitu menciptakan zona nyaman yang menghambat pencapaian tujuan hidup, sementara waktu terbuang dalam kegiatan yang kurang bermanfaat. Generasi yang seharusnya menjadi istimewa di masa depan dengan adanya fasilitas teknologi yang canggih, justru terjebak dalam perilaku menunduk. Seharusnya, teknologi yang canggih ini menjadi sumber energi positif bagi banyak orang di luar sana, memungkinkan terciptanya inovasi tanpa batas di era digital. Ciri-ciri perilaku *Phubbing* adalah sebagai berikut (Farkhah et al., 2023):

- a. Mengabaikan orang di sekitar. Seseorang yang sedang melakukan *Phubbing* akan cenderung mengabaikan orang-orang di sekitarnya, terutama saat berinteraksi

secara langsung. Mereka lebih fokus pada gadget mereka daripada berinteraksi dengan orang di sekitar.

- b. Sering memeriksa ponsel. Phubber sering kali mengalihkan perhatian dari obrolan atau kegiatan sosial secara terus-menerus memeriksa ponsel mereka. Mereka mungkin secara konstan memeriksa pesan teks, media sosial, atau aplikasi lainnya.
- c. Kesulitan berhenti dari ponsel. Orang yang terbiasa melakukan *Phubbing* mungkin kesulitan untuk meletakkan gadget mereka bahkan dalam situasi sosial yang seharusnya tidak cocok untuk menggunakannya.
- d. Kurangnya perhatian pada lingkungan sekitar. Phubber sering kali tidak peka terhadap lingkungan sekitar mereka karena terlalu terfokus pada gadget. Mereka mungkin tidak menyadari peristiwa atau percakapan di sekitar mereka.
- e. Kurangnya keterlibatan dalam percakapan. *Phubbing* dapat mengganggu hubungan interaksi sosial, karena mereka mungkin tidak memberikan perhatian penuh pada percakapan yang sedang berlangsung. Ini bisa membuat lawan bicara merasa diabaikan dan kurang dihargai.
- f. Menggunakan ponsel saat berkumpul dengan teman atau keluarga. Phubber sering kali menggunakan gadget pada saat berkumpul dengan teman-teman atau anggota keluarga, mengganggu interaksi sosial secara langsung dan mengurangi kualitas hubungan antar pribadi.
- g. Mengabaikan etika sosial. *Phubbing* bisa dianggap sebagai perilaku tidak sopan dalam lingkungan sosial tertentu. Menggunakan gadget di momen yang tidak tepat, seperti saat makan atau dalam pertemuan penting, dapat dianggap kurang sopan dan mengganggu.

KESIMPULAN DAN SARAN

Fenomena *Phubbing* remaja dalam penggunaan tiktok terkait motif di masa lalu yang menjadi alasan remaja melakukan *Phubbing* yaitu karena adanya rasa tidak dihargai, rasa bosan, dan merasa tidak nyaman. Sedangkan motif di masa akan datang yaitu remaja memiliki tujuan tertentu melakukan *Phubbing*, yaitu untuk menghibur diri, memperoleh informasi, dan untuk kebutuhan sosial. Penyebab remaja melakukan *Phubbing* yaitu disebabkan karena adanya tindakan refleksi dan penyebab lainnya ialah mengikuti orang disekitar, yaitu orang disekelilingnya juga melakukan tindakan

Phubbing. Sehingga hal inilah yang menyebabkan para remaja tersebut melakukan *Phubbing*, yaitu suatu tindakan yang dilakukan dengan caramengacuhkan orang lain atau orang yang ada disekitarnya dengannya berfokus pada *smartphone*.

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam penelitian ini dengan objek dan subjek yang sama agar menemukan temuan baru. Untuk para remaja yang melakukan *Phubbing* agar dapat mengurangi tindakan tersebut dan agar dapat lebih menghargai orang yang saat ini berada disekitarnya. Manfaatkan dan gunakanlah waktu dengan sebaik-baiknya dengan orang yang disekitar, jangan hanya memperbanyak mengakses *smartphone*. Jika ingin dihargai maka hargailah terlebih dahulu orang lain atau orang saat ini bersama kita.

DAFTAR REFERENSI

- Ahmad, H. F., & Putri, L. S. S. (2023). Pola Interaksi Sosial Guru Akidah Akhlak Dalam Merespon Maraknya Perilaku *Phubbing* di Kalangan Pelajar (Studi Kasus di MAN Kota Batu). *Setyaki Jurnal Studi Keagamaan Islam*, 1(1), 46–54.
- Arimbawa, B. G. A., Arifin, M., & Napisah, S. (2020). Analisa Kecanduan Media Sosial Pada Mahasiswa Program Studi Bimbingan Konseling Universitas PGRI Banyuwangi. *Jurnal Bina Ilmu Cendekia*, 2(1), 109–126.
- Balqis, R. P. (2023). Fenomena Budaya Korean Wave Terhadap Perubahan Gaya Hidup Remaja Gampong Hagu Teungoh Lhokseumawe. *AT-TABAYYUN: Journal Islamic Studies*, 5(2).
- Basit, A., Purwanto, E., Kristian, A., Pratiwi, D. I., Krismira, Mardiana, I., & Saputri, G. W. (2022). Teknologi Komunikasi Smartphone pada Interaksi Sosial. *Lontar: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.30656/lontar.v10i1.3254>
- Deatesaronika, & Herwandito, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Tiktok Terhadap Perilaku *Phubbing* Pada Generasi Z Kota Salatiga. *JISOS Jurnal Ilmu Sosial*, 2(6), 1771–1782.
- Eriesa, & Nurendah, Y. (2022). Tinjauan Atas Social Media Marketing Mitra KARTARA pada PT . Solusi Media Ravel Teknologi. *Jurnal Aplikasi Bisnis Kesatuan*, 2(2). <https://doi.org/10.37641/jabkes.v2i2.1500>
- Farkhah, L., Saptyani, P. M., Syamsiah, R. I., & T, H. G. (2023). Dampak Perilaku *Phubbing* : Literatur Review. *Jurnal Keperawatan Komplementer Holistic*, 1(2), 1–18.
- Hurriah, L. (n.d.). Analisis Fenomena Sosial Mudik Juga Menjadi Faktor Kepadatan Penduduk. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra Dan Budaya (SEBAYA) Ke-3*, 139–147.

- Juditha, C. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi Komunikasi Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Desa. *Jurnal Penelitian Komunikasi Dan Opini Publik*, 24(1).
- Kahija, Y. La. (2018). *Penelitian Fenomenologis Jalan Memahami Pengalaman Hidup*. PT Kanisius.
- Khaerunnisa, & Syarif, A. (2024). Analisis Pengaruh Penggunaan Media Sosial TikTok Terhadap Perilaku Remaja pada Lingkungan Masyarakat. *Jurnal Komunikasi Dan Organisasi (J-KO)*, 6(1).
- Malimbe, A., Waani, F., & Suwu, E. A. A. (2021). Dampak Penggunaan Aplikasi Online Tiktok (Douyin) Terhadap Minat Belajar di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado. *Jurnal Ilmiah Society*, 1(1).
- Purwadi. (2022). Proses Pembentukan Identitas Diri Remaja. *Humanitas*, 1(1).
- Rachmawati. (2023). Kajian Literatur: Kemampuan Numerasi Pada Perkembangan Peserta Didik Di Lingkungan Sekolah. *Cakrawala Jurnal Ilmiah Bidang Sains*, 7–14.
- Samsuar, Gandhi, A., & Syahri, A. (2023). Fenomena Tiktok di Negeri Syariah : Dampak terhadap Perilaku Remaja Kota Langsa. *Al-Hikmah Media Dakwah, Komunikasi, Sosial Dan Kebudayaan*, 14(1), 63–73. <https://doi.org/10.32505/hikmah.v14i1.5858>
- Setiawan, A. M., & Palupi, L. S. (2024). Literature Review: Pengaruh Adiksi Aplikasi Berbentuk Video Pendek(TikTok) pada Minat Baca Generasi Z. *Unair*.
- Setiawan, R., Kartono, D. T., & Sakuntalawati, L. R. D. (2024). Perilaku *Phubbing* Siswa dalam Kehidupan Sosial Di Lingkungan Sekolah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora (KAGANGA)*, 7(1), 530–541.
- Silmi, A., & Novita, E. (2022). Dampak Psikologis Perilaku *Phubbing* Dalam Berinteraksi Sosial Pada Mahasiswa. *JOUSKA: Jurnal Ilmiah Psjikologi*, 1(1), 25–32. <https://doi.org/10.31289/jsa.v1i1.1096>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Tranggono, Jasmin, K. J., Amali, M. R., Aginza, L. N., Sulaiman, S. Z. R., Ferdhina, F. A., & Effendie, D. A. M. (2023). Pengaruh Perkembangan Teknologi Di Era Globalisasi dan Peran Pendidikan Terhadap Degradasi Moral Pada Remaja. *Bureaucracy Journal*, 3(2), 1927–1946.
- Zed, M. (2020). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia.