

**FENOMENA *PHONE SNUBBING (PHUBBING)* DALAM
INTERAKSI SOSIAL**

(Studi Mahasiswa *Gamers* MLBB FISIP UIN Walisongo Semarang)

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Sosial (S.Sos)**

Program Studi Sosiologi



Disusun oleh :

SALSABILLA PUTRI PERANGINANGIN

2006026018

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG**

2024

NOTA PEMBIMBING

Lamp. : 1 (Satu)

Hal : Persetujuan Naskah Skripsi

Kepada.
Yth. Dekan Fakultas
Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
UIN Walisongo Semarang
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, mengoreksi, dan memperbaiki sebagaimana mestinya, maka kami menyatakan bahwa naskah skripsi saudara/i:

Nama : Salsabilla Putri Peranginangin

NIM : 2006026018

Jurusan : Sosiologi

Judul Skripsi : FENOMENA PHONE SNUBBING (PHUBBING) PADA INTERAKSI
SOSIAL (Studi Gamers Mahasiswa FISIP UIN Walisongo Semarang)

Dengan ini telah saya setuju dan mohon agar segera diujikan. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 15 Oktober 2024
Pembimbing,



Akhriyadi Sofian M.A
NIP: 197910222023211004

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya sebagai penulis menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi di lembaga pendidikan lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum/tidak diterbitkan, sumbernya dijelaskan dalam tulisan dan daftar pustaka.

Semarang, 16 Desember 2024

Yang bersangkutan,



Salsabilla Putri Peranginangin

NIM. 2006026018

PENGESAHAN SKRIPSI

FENOMENA *PHONE SNUBBING (PHUBBING)* DALAM INTERAKSI SOSIAL

(Studi Mahasiswa *Gamers* MLBB FISIP UIN Walisongo Semarang)

Disusun oleh:

Salsabilla Putri Peranginangin

2006026018


Telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Walisongo Semarang pada tanggal 16 Desember 2024 dan dinyatakan LULUS

Susunan dewan penguji

Ketua Sidang

Akhmad Sofian, M.A.
NIP. 197910222023211004

Sekretaris Sidang


Prof. Dr. Hj. Misbah Zulfa Elizabeth, M.Hum.

NIP. 199305242020122004

Penguji Utama



Kaiser Atmaja, M.A.

NIP.198207132016011901

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, Puji syukur atas kehadiran Allah *subhanahu wa ta'ala*, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “FENOMENA PHONE SNUBBING (PHUBBING) PADA INTERAKSI SOSIAL (*Studi Gamers Mahasiswa FISIP UIN Walisongo Semarang*)”. Shalawat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan besar Nabi Muhammad SAW, yang merupakan suri tauladan bagi umat manusia khususnya umat muslim. Skripsi ini sebagai salah satu syarat guna menempuh gelar Sarjana Sosial pada Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di UIN Walisongo Semarang.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan studi di UIN Walisongo Semarang, banyak keterbatasan dan kekurangan yang ditemukan dalam skripsi ini. Penulis dengan tulus mengakui bahwa hasil penelitian ini belum mencapai tingkat kesempurnaan yang diharapkan. Kendati demikian, penulis berharap bahwa skripsi ini dapat memberikan kontribusi dan manfaat bagi semua pihak yang bersedia membacanya, meskipun dalam bentuk yang sederhana.

Keberhasilan penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan kerjasama dari berbagai pihak. Proses penulisan ini dapat berjalan sesuai rencana berkat bantuan dan dorongan yang diberikan dari beberapa pihak, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan. Untuk itu sudah selayaknya dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih, kepada:

1. Prof. Dr. Nizar, M. Ag., selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Prof. Dr. H. Imam Yahya, M. Ag., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Walisongo Semarang.
3. Naili Ni'matul Illiyun, M.A., selaku Ketua Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Walisongo Semarang.

4. Akhriyadi Sofian, M.A., selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan bimbingan, dukungan, dan arahan yang sangat berharga selama proses penulisan skripsi ini. Terima kasih atas kesabaran dan dedikasi Anda dalam membantu penulis menyelesaikan penelitian ini. Sungguh suatu kehormatan dan rasa sangat bangga, peneliti berkesempatan menjadi mahasiswa bimbingan Bapak.
5. Seluruh dosen dan staf Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang tak ternilai selama penulis menempuh pendidikan di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Walisongo Semarang.
6. Terkhusus penulis persembahkan kepada kedua orang tua tersayang Badia M Peranginangin dan Ety Dewati, S. E., yang telah memberikan dukungan moril dan materiil yang tak ternilai harganya sepanjang proses studi ini. Kasih sayang, motivasi, semangat dan dorongan beliau merupakan sumber kekuatan utama bagi penulis. Terima kasih atas segala pengorbanan, doa dan kepercayaan yang telah Ayahanda dan Ibunda berikan. Dukungan Ayahanda dan Ibunda adalah pilar yang kuat dalam perjalanan akademis penulis. Semoga Ayah dan Ibu sehat, panjang umur dan bahagia selalu.
7. Saudara kandung saya Rifat Arkhan Peranginangin, S. H., serta keluarga besar yang turut memberikan doa, motivasi dan dukungan sepanjang proses studi ini. Terima kasih atas semua dorongan, saran, dan bantuan yang diberikan, yang sangat membantu penulis dalam menghadapi berbagai tantangan dan kesulitan selama penulisan skripsi ini. Dukungan dan perhatian keluarga telah menjadi sumber motivasi yang berharga bagi penulis.
8. Kepada pemilik nama Fathun Karib yang telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis setelah Ayah, Ibu dan Kakak. Terima kasih telah menemani proses penulisan skripsi ini, ikut serta mendoakan, mendengarkan keluh kesah penulis, berkontribusi dalam penulisan skripsi ini, memberikan dukungan dan semangat pantang menyerah sehingga

skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis berharap kita bisa terus bersama menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

9. Kepada sahabat dan teman-teman penulis, Kite-kite, Peradaban, Ruang Sembuh, Sosiologi A 2020, KKL LN 2023 dan KKN MMK Fisika 2023 yang selalu memberikan semangat dan motivasi serta mewarnai masa perkuliahan penulis sampai masa penulisan skripsi ini selesai.
10. Terakhir kepada informan yang telah berkenan meluangkan waktu dan memberikan informasi serta data yang sangat berharga untuk penelitian ini. Tanpa bantuan dan keterlibatan Anda, penelitian ini tidak akan mungkin tercapai.

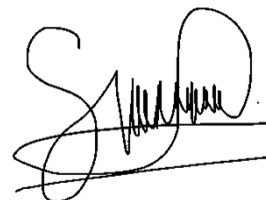
Setiap saran, masukan dan dukungan yang diberikan sangat berharga dan berperan penting dalam proses penyelesaian skripsi ini. Penulis berharap bahwa meskipun ada banyak kekurangan, skripsi ini tetap dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang berarti, baik untuk pengembangan ilmu pengetahuan maupun sebagai referensi bagi penelitian-penelitian di masa depan.

Dengan demikian, penulis berharap agar hasil dari penelitian ini dapat diterima dengan baik dan memberikan nilai tambah bagi pembaca serta penelitian selanjutnya.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Semarang, 15 Oktober 2024

Yang bersangkutan,



Salsabilla Putri Peranginangin

NIM. 2006026018

PERSEMBAHAN

Skripsi ini didedikasikan kepada:

1. Kedua orangtua penulis, yang merupakan harta paling berharga di dunia, mereka yang selalu memberikan doa dan dukungan yang tak pernah putus. Penulis sangat bersyukur atas kasih sayang, cinta, dan pengorbanan yang telah mereka berikan. Terima kasih atas kepercayaan yang memungkinkan penulis menyelesaikan studi S-1. Semoga Allah senantiasa memberikan kebahagiaan, kesehatan, keberkahan serta umur panjang kepada mereka
2. Almamater tercinta, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Walisongo Semarang.

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S Al-Baqarah:286)

“Terlambat bukan berarti gagal, cepat bukan berarti hebat. Terlambat bukan menjadi alasan untuk menyerah, setiap orang berproses di garis takdirnya masing-masing” Percaya proses itu yang paling penting, karena Allah telah mempersiapkan hal baik dibalik kata proses yang kamu anggap rumit

-Habib Umar bin Hafidz-

“Pekerjaan yang baik bukanlah pekerjaan yang sempurna tetapi pekerjaan yang selesai”

ABSTRAK

Kehadiran ponsel telah mengubah cara mahasiswa berinteraksi, yang menghasilkan fenomena *phubbing*, dimana individu cenderung mengabaikan orang disekitarnya demi fokus pada perangkat ponsel mereka. penelitian ini berfokus pada fenomena *phubbing* pada interaksi sosial di kalangan *gamers* mahasiswa FISIP UIN Walisongo Semarang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk *phubbing* yang dilakukan mahasiswa, faktor-faktor yang mendorong perilaku tersebut, serta dampak *phubbing* terhadap diri dan kualitas interaksi sosial di kalangan *gamers* mahasiswa.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif untuk menggambarkan fenomena *phubbing* di kalangan mahasiswa khususnya di kalangan *gamers* MLBB. Data penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara dengan subjek penelitian mahasiswa *gamers* FISIP UIN Walisongo Semarang informan serta dokumentasi. Analisis data mengikuti model Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan yang terverifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan fenomena *phubbing* ditemukan cukup umum di kalangan mahasiswa *gamers*. Dimana mahasiswa *gamers* MLBB membentuk identitas diri mereka melalui interaksi dalam dunia *game*, yang lebih dominan dibandingkan dengan di dunia nyata. Ini menyebabkan mereka lebih fokus pada simbol-simbol digital dan penggunaan ponsel yang terus menerus dianggap sebagai bagian dari identitas yang diterima dalam kelompok. Adapun bentuk-bentuk *phubbing* yang ditemukan adanya fokus pada layar ponsel, respons lambat, jawaban singkat, nada emosi dan menunda kegiatan lain. Faktor pendorong perilaku *phubbing* mahasiswa *gamers* meliputi *mindset*, orientasi diri dan waktu, relasi dan juga pemakluman masyarakat terhadap perilaku *phubbing*. Dampak *phubbing* yang ditemukan tidak hanya merugikan sosial saja tetapi juga pada psikologi dan ekonomi.

Kata Kunci: *Phone Snubbing (Phubbing)*, Interaksi Sosial, *Gamers*, Mahasiswa dan Komunikasi.

ABSTRACT

The Presence of cell phones has changed the way students interact, resulting in the phubbing phenomenon, where individuals tend to ignore the people around them in order to focus on their cell phone devices. This research focuses on the phenomenon of phubbing in social interactions among gamers, students of FISIP UIN Walisongo Semarang. The aim of This research is to identify forms of phubbing carried out by students, the factors that encourage this behavior , as well as the impact of phubbing on self and the quality of social interactions among students gamers.

This studi uses a qualitative method with a descriptive approach to describe the phenomenon of phubbing among students, especially among MLBB gamers. The data for this study were obtained trough observation, interviews with research subjects, FISIP UIN Walisongo Semarang informant gamer students, and documentation. Data analysis follows the Miles and Huberman model which consists of three stages of data reduction, data presentation, and drawing verified conclusions.

The Research results show that the phubbing phenomenon is found to be quite common among student gamers. Where mlbb student gamers form their identity through interactions in the game world, which is more dominant than in the real world. This causes them to focus more on digital symbols and the continued use of mobile phone which is considered part of the accepted identity within the group. As for forms of phubbing found include focusing on the cellphone screen, slow responses, short answers, emotional tone ande delaying other activities. Factors driving the phubbing behavior of gamer students include minset, self orientation and time, relationships and also society's understanding of phubbing behavior. The impact of phubbing that was found was not only socially dentrimental but also on the psychology and economy.

Keywords: Phone Snubbing (Phubbing), Social Interaction, Gamers, Students and Communication.

DAFTAR ISI

COVER.....	I
NOTA PEMBIMBING.....	II
HALAMAN PERNYATAAN	III
PENGESAHAN SKRIPSI	IV
KATA PENGANTAR.....	V
PERSEMBAHAN	VIII
MOTTO.....	IX
ABSTRAK.....	X
<i>ABSTRACT</i>	XI
DAFTAR ISI	XII
DAFTAR TABEL.....	XVI
DAFTAR GAMBAR	XVII
DAFTAR GRAFIK	XIX
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Tinjauan Pustaka	7
F. Kerangka Teori.....	10
G. Metode Penelitian.....	14
H. Sistematika Penulisan	18
BAB II PERILAKU <i>PHUBBING</i> PERSPEKTIF INTERAKSI SIMBOLIK GEORGE HERBERT MEAD.....	19
A. Fenomena <i>Phubbing</i> pada Interaksi Sosial.....	19
1. <i>Phone Snubbing (Phubbing)</i>	19
2. Interaksi Sosial	36
3. Komunikasi	39
4. <i>Phubbing</i> dalam Perspektif Islam	44

B. Teori Interaksi Simbolik George Herbert Mead	46
1. Konsep Teori Interaksi Simbolik George Herbert Mead.....	46
2. Asumsi Dasar Teori Interaksi Simbolik George Herbert Mead.....	48
3. Istilah Kunci Teori Interaksi Simbolik George Herbert Mead	49
BAB III GAMBARAN UMUM MAHASISWA <i>GAMERS</i> MLBB FISIP UIN WALISONGO SEMARANG	56
A. Gambaran UIN Walisongo Semarang.....	56
1. Geografis UIN Walisongo Semarang	56
2. Sejarah UIN Walisongo Semarang.....	57
3. Jumlah Mahasiswa UIN Walisongo Semarang	59
4. Profil FISIP UIN Walisongo Semarang.....	60
B. Profil Informan.....	62
1. Informan ALM	62
2. Informan MR.....	63
3. Informan RAP	64
4. Informan AF	66
5. Informan SF.....	67
6. Informan RAH.....	68
C. Profil Komunitas	71
1. Komunitas Exalted	73
2. Komunitas SaD BoYY	73
BAB IV BENTUK-BENTUK <i>PHUBBING</i> DAN FAKTOR PENDORONG MAHASISWA <i>GAMERS</i> MELAKUKAN <i>PHUBBING</i>	75
A. Bentuk Perilaku <i>Phubbing Gamers</i> Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FISIP UIN Walisongo Semarang.....	75
1. Fokus pada Layar Ponsel	80
2. Tanggapan dan Respons yang Lambat.....	81
3. Jawaban Singkat.....	82

4.	Nada Emosi	83
5.	Menunda-nunda Kegiatan Lain.....	84
B.	Faktor yang Mendorong Mahasiswa Melakukan Perilaku <i>Phubbing</i>	88
1.	<i>Mindset</i> yang Terbentuk dari Perilaku <i>Phubbing</i>	88
2.	Orientasi terhadap Diri dan Waktu	91
3.	Pengaruh Relasi sebagai Pendorong Perilaku <i>Phubbing</i>	115
4.	Pemakluman Masyarakat terhadap Perilaku <i>Phubbing</i>	123
BAB V DAMPAK PERILAKU <i>PHUBBING</i> GAMERS MAHASISWA TERHADAP DIRI DAN KUALITAS INTERAKSI SOSIAL		
		127
A.	Dampak Sosial	127
1.	Penurunan Kualitas Komunikasi	127
2.	Kerenggangan Hubungan Sosial	130
3.	Isolasi Sosial.....	133
4.	Norma Sosial Negatif	135
B.	Dampak Psikologis	137
1.	Kesehatan Mental	137
2.	Gangguan Konsentrasi	140
3.	Kurang Percaya Diri	142
4.	Gangguan Pola Tidur.....	145
C.	Dampak Ekonomi.....	147
1.	Penghasilan Tambahan	148
2.	Pengeluaran Finansial.....	152
BAB VI PENUTUP		
		157
A.	Kesimpulan	157
B.	Saran.....	158
DAFTAR PUSTAKA		
		160
LAMPIRAN.....		
		175
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		
		177

A. Data Pribadi.....	177
B. Riwayat Pendidikan	177

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1: Jumlah Penduduk dan Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Tahun 2019-2024	25
Tabel 2. 2: Persentase Jumlah Pengguna Internet Berdasarkan Usia di Indonesia Tahun 2024.....	26
Tabel 2. 3: Jumlah Pengguna Pemain <i>Game</i> di Indonesia Berdasarkan Perangkat Tahun 2022.....	33
Tabel 2. 4: Jumlah Persentase <i>Online Game</i> di Indonesia Tahun 2023	34
Tabel 3. 1: Jumlah Mahasiswa aktif UIN Walisongo Semarang tahun 2018-2024	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1: Intensitas pada Ponsel Pintar.....	2
Gambar 1. 2: Mahasiswa Melakukan <i>Phubbing</i>	3
Gambar 3. 1: Peta Wilayah UIN Walisongo Semarang	56
Gambar 3. 2: Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.....	58
Gambar 3. 3: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Walsiongo Semarang. 61	
Gambar 3. 4: Penampilan Visual Profil Akun MLBB Pengguna ALM.....	63
Gambar 3. 5: Penampilan Visual Profil Akun MLBB Pengguna MR.....	64
Gambar 3. 6: Penampilan Visual Profil Akun MLBB Pengguna RAP	66
Gambar 3. 7: Penampilan Visual Profil Akun MLBB Pengguna AF.....	67
Gambar 3. 8: Penampilan Visual Profil Akun MLBB Pengguna SF	68
Gambar 3. 9: Penampilan Visual Profil Akun MLBB Pengguna RAH	69
Gambar 3. 10: Kegiatan Turnamen MLBB FISIP <i>Sport Club</i> (FSC)	71
Gambar 3. 11: Diagram Hubungan Entitas antara Mahasiswa <i>Gamers, Squad</i> dan Informan.....	72
Gambar 3. 12: Penampilan Visual Profil <i>Squad</i> MLBB Komunitas Exalted	73
Gambar 3. 13: Penampilan Visual Profil <i>Squad</i> MLBB Komunitas SaD BoYY . 74	
Gambar 4. 1: Menunjukkan Mahasiswa yang Sedang Bermain <i>Game</i> MLBB di Lingkungan Kampus	75
Gambar 4. 2: Penampilan Visual <i>Event</i> dalam <i>Game</i> MLBB.....	93
Gambar 4. 3: Penampilan Visual <i>Leaderboard</i> dalam <i>Game</i> MLBB	93
Gambar 4. 4: Penampilan Visual yang di Tampilkan informan Koleksi <i>Skin</i> dalam <i>Game</i> MLBB.....	95
Gambar 4. 5: Penampilan Visual <i>Role-Playing</i> dalam <i>Game</i> MLBB.....	110
Gambar 4. 6: Penampilan Visual Identitas Informan dalam <i>Game</i> MLBB	110
Gambar 4. 7: Percakapan Komunitas dalam Platform <i>Chat Online</i> yang saling Membangun Citra Diri	114
Gambar 5. 1: Penampilan Visual yang di Tampilkan Informan Koleksi <i>Skin</i> dalam <i>Game</i> MLBB.....	149
Gambar 5. 2: Penampilan Visual yang di Tampilkan Informan Koleksi <i>Skin</i> dalam <i>Game</i> MLBB.....	150

Gambar 5. 3: Penampilan Visual yang di Tampilkan Informan Koleksi *Skin* dalam
Game MLBB Tahun 2024 154

DAFTAR GRAFIK

Grafik 2. 1: Jumlah Pengguna Internet Berdasarkan Gender di Indonesia Tahun 2024.....	27
Grafik 2. 2: Jumlah Pemain <i>Game</i> Berdasarkan Negara Tahun 2023.....	32

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam perkembangan zaman yang pesat disertai dengan kemajuan teknologi, ponsel menjadi salah satu alat yang dominan dalam kehidupan sehari-hari. Ponsel yang dulu hanya digunakan untuk berkomunikasi suara, kini telah berkembang menjadi perangkat multifungsi yang memberikan akses kepada penggunanya agar lebih mudah beraktivitas. Melalui ponsel membawa efisiensi dalam berbagai informasi serta mempercepat banyak aspek kehidupan.

Namun, meskipun ponsel menawarkan berbagai kemudahan, ada sisi gelap yang terkadang terlupakan, yakni dampak negatif dari penggunaan ponsel yang berlebihan. Salah satu fenomena sosial yang muncul akibat penggunaan ponsel berlebihan adalah *phubbing*. *Phubbing* adalah perilaku mengabaikan orang lain dalam interaksi sosial karena terlalu fokus pada ponsel, baik untuk bermain *game*, membalas pesan, atau sekedar mengecek media sosial. Fenomena ini bisa terjadi di berbagai situasi sosial, seperti saat berkumpul dengan teman atau bahkan dalam keluarga. Meskipun terkesan sepele, *phone snubbing (Phubbing)* sebenarnya dapat merusak hubungan sosial, memperburuk kualitas komunikasi, dan mengganggu norma-norma kesopanan dalam berinteraksi.

Phubbing sendiri merupakan singkatan dari dua kata, yaitu “*Phone*” yang berarti ponsel, dan “*Snubbing*” yang berarti mengabaikan. Istilah ini pertama kali di populerkan oleh Alex Haight, seorang mahasiswa asal Australia yang bekerja di perusahaan iklan McCann. Pada tahun 2012, McCann bersama kamus *Macquarie* meluncurkan kampanye “*Stop Phubbing*” untuk meningkatkan kesadaran tentang bahaya perilaku ini. Kampanye ini bertujuan untuk menggugah masyarakat agar lebih memperhatikan orang lain dalam berinteraksi sosial dan tidak terlalu terikat pada ponsel mereka (Maria, 2023). *Phubbing* telah menjadi fenomena yang semakin berkembang seiring dengan semakin intensnya penggunaan ponsel di kalangan masyarakat, terutama di kalangan generasi muda yaitu mahasiswa.

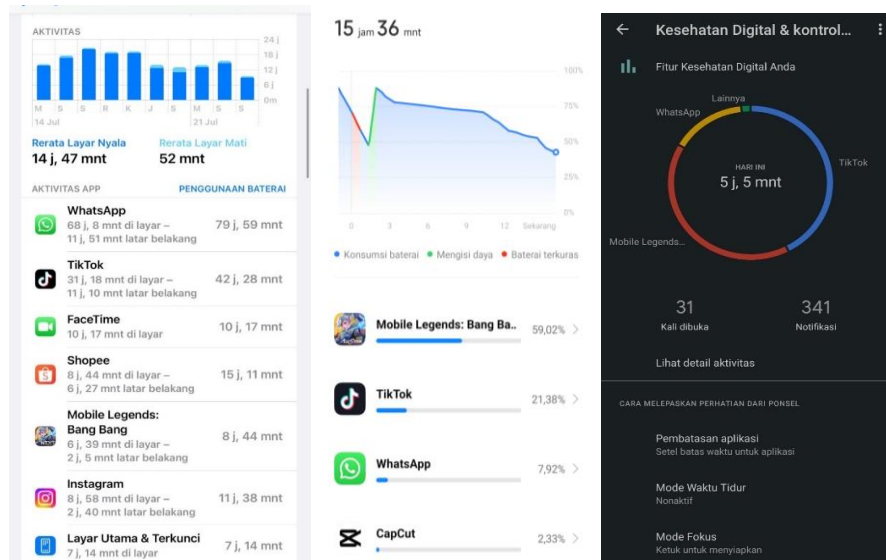
Menurut (Nazir, 2020) perilaku *phubbing* adalah perilaku yang mengarahkan pandangan kepada ponsel selama percakapan berlangsung dan tidak mengarahkan pandangan kepada lawan bicara. Konsep *phubbing* memiliki komponen-komponen yang rumit yaitu *phubber* atau pelaku *phubbing*, *phubbee* atau korban *phubbing*, dan konteks sosial dimana *phubbing* terjadi. Konteks sosial cukup penting agar suatu tindakan dapat didefinisikan sebagai *phubbing*. Perlu adanya penerima perilaku *phubbing* dalam konteks sosial agar disebut *phubbing*.

Sedangkan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Ariyanti, 2023) fenomena *phubbing* ini terjadi akibat *phubber* tidak dapat memanfaatkan teknologi dengan bijak dan kurangnya kontrol diri. *Phubbing* juga dianggap sebagai perilaku yang tidak mengindahkan orang lain saat menjalani hubungan sosial akibat terlalu fokus dengan ponsel dan cenderung mengabaikan lawan bicaranya. Sehingga komunikasi mereka, terkadang tetap merespon lawan bicara, namun dengan intensitas yang kurang maksimal dan efektif.

Salah satu alasan mengapa *phubbing* semakin meluas adalah ketergantungan yang meningkat pada ponsel pintar. Berdasarkan data yang dilansir oleh (Saskia, 2023), jumlah penggunaan ponsel di Indonesia telah melebihi 100 persen, atau sekitar 128 persen dari total populasi. Ini menunjukkan bahwa banyak orang di Indonesia yang memiliki lebih dari satu ponsel. Selain itu, data dari (Google, 2023) mengungkapkan bahwa rata-rata orang Indonesia menghabiskan lebih dari 5 hingga 7 jam per hari untuk menggunakan ponsel. Durasi ini lebih dari tiga kali lipat dari waktu yang seharusnya dianggap wajar, yakni tidak lebih dari 3 jam sehari menurut (Darmawan, 2023).

Penggunaan ponsel yang berlebihan ini berdampak pada ketergantungan pada akhirnya memunculkan perilaku *phubbing*, yang gilirannya dapat merusak kualitas interaksi sosial dan hubungan antar individu. Bahkan ponsel dapat membuat seseorang tidak tenang apabila tidak menggenggam ponsel di tangannya (Youarti, 2018).

Gambar 1. 1: Intensitas pada Ponsel Pintar



Sumber data: Data Pribadi Informan Penelitian Tahun 2024

Gambar di atas menggambarkan intensitas mahasiswa dalam penggunaan ponsel yang melebihi 5 jam per hari, menjadi fenomena yang banyak ditemukan, termasuk di kalangan mahasiswa di FISIP UIN Walisongo Semarang. Penggunaan ponsel yang berlebihan ini terutama aplikasi seperti WhatsApp, Tiktok, dan permainan seperti Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), sangat memengaruhi interaksi sosial di antara mereka. Mahasiswa cenderung menghabiskan lebih banyak waktu dengan ponsel mereka, daripada terlibat dalam percakapan atau kegiatan sosial dengan teman-teman mereka secara langsung. Hal ini mengarah pada fenomena *phubbing*, di mana seseorang lebih fokus pada perangkatnya daripada orang lain di sekitarnya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang di dapat peneliti. Peneliti melihat mahasiswa FISIP UIN Walisongo Semarang cenderung terlibat dalam perilaku sosial yang di sebut *phubbing*. Fenomena *phubbing* ini tampaknya mencuat saat mahasiswa berkumpul, dimana fokus utama mereka adalah pada ponsel. Peneliti juga melihat bahwa ketika mereka berada di meja yang sama, para mahasiswa ini tidak hanya mengesampingkan interaksi dengan lingkungan sekitar, tetapi juga mengabaikan komunikasi langsung dengan teman-teman mereka.

Gambar 1. 2: Mahasiswa Melakukan Phubbing



Sumber data: Data lapangan Tahun 2024

Gambar ini menunjukkan bagaimana mahasiswa yang sedang berkumpul, namun lebih fokus pada ponsel mereka daripada berinteraksi dengan sesama teman. Bahkan ketika ada seseorang yang mencoba untuk berinteraksi dengan temannya, namun lawan bicaranya tidak memberikan tanggapan ataupun respons, maka orang yang mengajak komunikasi tersebut merasa perlu untuk mengulang apa yang dibicarakan. Hal ini dapat menyebabkan rasa kesal atau frustrasi pada orang yang mencoba berkomunikasi karena mereka merasa diabaikan dan tidak dihargai oleh temannya.

Beberapa mahasiswa mengakui bahwa *phubbing* dapat mengganggu kualitas interaksi sosial dan memengaruhi hubungan interpersonal mereka, sementara yang lain merasa bahwa hal ini merupakan bagian yang tak terhindarkan dari penggunaan teknologi dalam konteks sosial. Hal ini diperkuat oleh penelitian (Wati, 2021), yang menunjukkan bahwa *phubbing* di dalam kelas merupakan pelanggaran etika komunikasi karena tidak memperhatikan, acuh tak acuh, menyinggung atau menyakiti perasaan, serta memanipulatif respons kepada komunikator.

Peneliti melihat keunikan dalam fenomena ini dan tertarik untuk menyelidiki lebih lanjut mengenai bentuk-bentuk *phubbing* yang dilakukan mahasiswa *gamers* MLBB, faktor-faktor yang mendorong mahasiswa melakukan

phubbing serta dampak dari perilaku *phubbing* mereka. Dari wawancara pertama informan mengakui bahwa mereka menyadari mereka terlalu terlibat pada dunia *virtual* dibandingkan di dunia nyata namun mereka tidak mengetahui istilah *phubbing* dan apa saja dampak yang ditimbulkan dari kecanduan ponsel yang menghadirkan perilaku mengabaikan lingkungan sekitar mereka, yang menambah kompleksitas dari fenomena tersebut. *Phubbing* yang dibiarkan berlarut-larut, khususnya di kalangan mahasiswa, dapat mengakibatkan dampak yang merugikan secara signifikan.

Hal ini juga didukung oleh penelitian (Mutaqqin, 2023) yang menunjukkan bahwa pelaku *phubbing* menganggap bahwa banyaknya waktu yang dihabiskan menggunakan ponsel pintar dalam keseharian merupakan gambaran terjadinya perilaku *phubbing*, informan dalam penelitian ini belum mengetahui istilah *phubbing*, dan pelaku *phubbing* menyadari bahwa tindakan mengabaikan orang lain adalah tindakan yang tidak baik dan informan melakukan perilaku *phubbing* karena tidak ada pilihan lain, sehingga menjadikan ponsel sebagai dorongan agar mencapai tujuan dari informan.

Dengan demikian, peneliti memilih mahasiswa *gamers* MLBB sebagai informan dalam penelitian ini didasarkan pemahaman bahwa kegiatan *gaming* tidak hanya sekedar hiburan, tetapi juga merupakan bagian integral dari identitas pengalaman yang mendalam berinteraksi melalui platform *online*, dimana fenomena *phubbing* memiliki dampak yang signifikan terhadap dinamika komunikasi tim, komunitas *game*, dan pertemanan *virtual*. Melibatkan mahasiswa *gamers* sebagai subjek penelitian dapat memberikan wawasan yang kaya tentang bagaimana perilaku *phubbing* mempengaruhi interaksi sosial mereka pada konteks yang lebih luas, termasuk dalam hubungan interpersonal di luar dunia *virtual*.

Selain itu, Penelitian ini diharapkan dapat membuka ruang untuk pemahaman yang lebih mendalam tentang peran teknologi yaitu ponsel pintar dalam membentuk pola komunikasi sosial di kalangan mahasiswa khususnya *gamers* dalam interaksi *virtual* yaitu *game* Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)

yang menghadirkan perilaku *phubbing* serta memberikan dasar untuk upaya yang lebih efektif dalam mengatasi fenomena *phubbing* di lingkungan perguruan tinggi. Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul **Fenomena *Phone Snubbing (Phubbing)* pada Interaksi Sosial (Studi *Gamers Mahasiswa FISIP UIN Walisongo Semarang*).**

B. Rumusan Masalah

Berkaitan dengan latar belakang di atas, maka masalah yang bisa dirumuskan untuk penelitian ini adalah:

1. Apa bentuk-bentuk *phubbing* yang dilakukan dan apa faktor-faktor pendorong mahasiswa melakukan *phubbing* dan mahasiswa FISIP UIN Walisongo Semarang melakukan perilaku *phubbing* khususnya kalangan *gamers* MLBB ?
2. Bagaimana dampak *phone snubbing (Phubbing)* yang ditimbulkan dari mahasiswa *gamers* MLBB FISIP UIN Walisongo Semarang?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui:

1. Bentuk-bentuk perilaku *phubbing* yang dilakukan dan faktor-faktor yang mendorong mahasiswa *gamers* melakukan perilaku *phubbing* dan mahasiswa *gamers* MLBB FISIP UIN Walisongo Semarang.
2. Dampak *phone snubbing (Phubbing)* yang ditimbulkan dari mahasiswa *gamers* MLBB FISIP UIN Walisongo Semarang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dapat dipergunakan untuk landasan pemikiran untuk peneliti-peneliti lain yang ingin menjalankan penelitian serupa. Penelitian ini bermanfaat dalam memberikan wawasan lebih dalam tentang perilaku manusia dalam konteks teknologi modern terhadap interaksi sosial dan dampak perilaku ini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bisa membantu individu lebih sadar akan perilaku mereka sendiri dan dampak negatifnya *phubbing* pada interaksi sosial.
- b. Penelitian ini dapat memberikan pemahaman individu mengelola waktu mereka dengan teknologi ponsel dan mengurangi gangguan hubungan sosial.

E. Tinjauan Pustaka

Untuk dapat mengetahui kajian sebelumnya terkait judul skripsi ini, maka kajian pustaka digolongkan ke dalam 3 (tiga) yaitu *Phubbing*, Interaksi Sosial, *Gamers* Mahasiswa.

1. *Phone Snubbing (Phubbing)*

Sudah banyak peneliti melakukan kajian mengenai *phubbing* diantaranya, Ivany Rachmi (2019), Yanti Rosdiana dan Wahidyanti Rahayu Hastutiningtyas (2020), Dina Alamianti dan Rannie Dyah K. Rachaju (2021), Fikry Zahria Emeraldien dan Mochammad Alwi Hidayat (2023), dan Jessica Ester Bawibang (2019). Penelitian oleh Rachmi (2019) menyebutkan bahwa adanya hubungan antara perilaku *phubbing* dengan kesantunan pergaulan pada mahasiswa. Dimana semakin tinggi kesantunan pergaulan maka semakin rendah perilaku *phubbing* begitu juga sebaliknya. Selanjutnya adalah penelitian oleh Rosdiana dan Hastutiningtyas (2020) menunjukkan bahwa adanya pengaruh dari *phubbing* pada interaksi sosial dan kinerja akademik di kalangan generasi Z mahasiswa.

Selanjutnya adalah penelitian oleh Alamianti dan Rachaju (2021) terjadinya pengambilan peran pada proses interaksi dalam realitas dengan *virtual*. Dalam penelitian ini *phubbing* yang dilakukan oleh remaja cenderung menyangkut interaksi dalam keluarga. Berikutnya, penelitian yang dilakukan oleh Emeraldien dan Hidayat (2023) menunjukkan adanya pergeseran pola komunikasi interpersonal pada mahasiswa akibat perilaku *phubbing* yang tidak luput dari peran media baru yaitu dunia maya. Selanjutnya, penelitian

oleh Bawibang (2019) yang menunjukkan bahwa adanya kontribusi intens antara media sosial dan *game online* terhadap perilaku *phubbing*.

Kelima penelitian diatas memiliki kesamaan dengan pelaksanaan penelitian dari penulis ini yaitu terkait *phubbing*. Selain itu, rujukan di atas juga membahas tentang dampak dari *phubbing* terhadap interaksi sosial. Akan tetapi, juga terdapat perbedaan fokus penelitian yang dikaji penulis. Kekhasan dari kajian ini membedakan dengan penelitian terdahulu adalah lebih fokus membahas faktor-faktor yang membuat para mahasiswa *gamers* MLBB melakukan *phubbing* dan dampak yang ditimbulkan dari perilaku *phubbing* mahasiswa *gamers* MLBB FISIP UIN Walisongo Semarang.

2. Interaksi Sosial

Kajian yang membahas mengenai interaksi sosial telah dibahas oleh beberapa peneliti, diantaranya Putri dan Sumardi (2023), Muhammad Ali Ridho (2019), Yohannes Marryono Jamun, Heronimus E. A. Wejang dan Rudolof Ngalu (2019), Reski P (2020), dan Heryan Fandi Ahmad dan Lintang Surya (2023). Penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Sumardi (2023). mendapatkan fakta bahwa dengan adanya teknologi merubah pola komunikasi manusia secara penuh dimana interaksi sosial *virtual* lebih dominan. Selanjutnya penelitian dari Ridho (2019) menunjukkan bahwa pelaku *phubbing* cenderung menyukai interaksi sosial yang jauh (*virtual*) dan mengabaikan komunikasi pada orang lain secara langsung.

Berikutnya penelitian yang dilakukan oleh Wejang dan Ngalu (2019) adanya pengaruh penggunaan ponsel pada interaksi sosial, selain itu menjadikan remaja abai terhadap tugasnya dalam menyelesaikan tugas dan belajar. Selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Reski (2020) menunjukkan adanya daya tarik interaksi sosial dunia maya yang menimbulkan perilaku *phubbing*. Diantaranya ketergantungan, tekanan sosial, dan kebutuhan validasi media sosial. Selanjutnya, adalah penelitian yang dilakukan oleh Ahmad dan Surya (2023) menunjukkan maraknya perilaku *phubbing* di kalangan pelajar pada saat proses interaksi sosial pendidikan.

Kelima penelitian diatas dengan pelaksanaan penelitian ini memiliki kesamaan yaitu terkait interaksi sosial. Namun juga ada perbedaan dengan penelitian penulis. Kekhasan yang membedakan kajian ini yaitu cenderung berfokus dalam membahas interaksi sosial di kalangan mahasiswa UIN Walisongo Semarang khususnya pemain *game* MLBB.

3. *Gamers* Mahasiswa

Kajian yang membahas mengenai *gamers* mahasiswa telah dibahas oleh beberapa peneliti, diantaranya Maryam Permatasari (2018), Ahmad Khairul Nuzuli dkk (2023), Azmi Muafa (2023), Wahyuputri dan Yudha (2023), dan Yurdhika Anna Ridwan (2023). Penelitian yang dilakukan oleh Permatasari (2018) mengungkapkan bahwa semakin lama mahasiswa menghabiskan waktu untuk internet *gaming*, semakin rendah IPK mereka. Artinya, ada hubungan negatif antara durasi internet *gaming* dengan prestasi akademik. Selanjutnya, penelitian oleh Nuzuli, dkk (2023) dalam penelitian ini menemukan bahwa mahasiswa yang kecanduan MLBB cenderung mengalami gangguan dalam kemampuan komunikasi mereka. Hal ini mungkin disebabkan oleh fokus yang berlebihan pada permainan tersebut, sehingga mengurangi waktu dan perhatian yang diberikan pada interaksi sosial di kehidupan nyata.

Berikutnya, penelitian yang dilakukan oleh Muafa (2023) dalam penelitian ini menemukan bahwa mahasiswa/i memiliki tingkat kesadaran yang beragam terhadap aktivitas verbal *abuse* dalam *online game* MLBB. Selanjutnya, penelitian oleh Wahyuputri dan Yudha (2023) menunjukkan peran ibu berpengaruh dalam pembentukan anak yang bermain *online game*. Selanjutnya penelitian oleh Ridwan (2023) dalam penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar pemain MLBB di komunitas MLBB menunjukkan tingkat fanatisme yang tinggi terhadap permainan tersebut.

Kelima penelitian diatas dengan pelaksanaan penelitian ini memiliki kesamaan yaitu terkait *gamers* MLBB. Namun juga ada perbedaan dengan penelitian penulis. Kekhasan dalam membedakan kajian ini yaitu cenderung

fokus dalam membahas mahasiswa *gamers* di kalangan mahasiswa FISIP UIN Walisongo Semarang.

F. Kerangka Teori

1. Definisi konseptual

a. *Phubbing* (*Phone Snubbing*)

Phubbing didefinisikan sebagai tindakan mengabaikan komunikasi dalam interaksi sosial dengan berfokus pada ponsel pintar (Karadag, 2015). Hal ini menyebabkan individu merasa diacuhkan dan terasing dalam situasi sosial. *Phubbing* melibatkan beberapa aspek seperti *nomophobia* ketakutan terpisah dari ponsel, *interpersonal conflict* dimana adanya ketegangan yang muncul antara individu dan orang lain akibat penggunaan ponsel, *self isolation* penggunaan ponsel sebagai pelarian dari interaksi sosial, dan *problem acknowledgement* pengakuan bahwa perilaku mengabaikan orang lain demi menggunakan ponsel merupakan masalah dalam interaksi sosial (Najah, 2022).

Dalam buku “*The Psychology of Phubbing*” oleh Yeslam Al-Saggaf (2022:10) menjelaskan bahwa *phubbing* tidak hanya dipicu oleh faktor individu tetapi juga oleh norma sosial yang lebih luas, yang memperkuat perilaku ini dalam konteks hubungan penting seperti antar orang tua, pasangan, serta teman (Al-Saggaf, 2022). *Phubbing* menjadi fenomena yang semakin umum di era digital saat ini, dimana penggunaan ponsel telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, sering kali mengorbankan interaksi tatap muka yang berkualitas (Nurfadillah, 2022).

b. Interaksi Sosial

Menurut KBBI, interaksi yaitu proses saling memberi, meminta, menarik, dan saling mempengaruhi (Daryanto, 1998). Menurut Gillin dan Gillin berpendapat bahwa interaksi sosial adalah hubungan yang dinamis yang menyangkut hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok lainnya (Soekanto,

2017) Interaksi sosial dapat terjadi jika minimal ada dua individu atau lebih yang melibatkan komunikasi antar individu melalui simbol-simbol tertentu, baik verbal maupun nonverbal (Burhan, 2009).

c. Komunikasi

Komunikasi adalah proses pertukaran dan pemahaman informasi antara dua pihak atau lebih, melibatkan pengirim pesan dan saluran komunikasi, terdapat dua bentuk komunikasi yaitu verbal (kata-kata), dan non-verbal (gerakan tubuh dan ekspresi wajah). Komunikasi juga menjadi dasar hubungan sosial, budaya, dan peradaban. Kemampuan berkomunikasi yang efektif mencakup penguasaan bahasa, keterampilan mendengarkan, memberikan umpan balik dan memahami konteks sosial (Fatmawati, 2021).

2. Teori Interaksi Simbolik George Herbert Mead

a. Konsep Interaksi Simbolik George Herbert Mead

George Herbert Mead adalah tokoh utama dalam pengembangan teori interaksi simbolik, yang menekankan pentingnya simbol dan makna dalam komunikasi sosial. Konsep ini berfokus pada bagaimana individu membentuk makna melalui interaksi dengan orang lain, dan bagaimana makna tersebut mempengaruhi perilaku mereka. Teori interaksi simbolik dikembangkan Mead pada 1920-1930, dengan karyanya "*Mind, Self and Society: From the Stand point of A Social Behaviorist*" tahun 1934. Menurut Mead, individu membentuk pemahaman bersama melalui proses simbolik, dimana setiap individu mengartikan dan merespons tindakan satu sama lain. Terdapatnya interaksi simbolik dikarenakan beberapa ide dasar yang membentuk makna yang bersumber dari diri (*Self*), pikiran manusia (*Mind*), serta hubungannya di tengah masyarakat (*Society*) tempat individu tinggal. Dimana ide-ide dasar ini saling mempengaruhi dan berkaitan karena sebagai cara individu berinteraksi lewat suatu simbol berbentuk peran, peraturan, gerak tubuh (*Gesture*), dan kata.

b. Asumsi Dasar Teori

Dalam bukunya “*Mind, Self and Society: From the Stand point of A Social Behaviorist*” tahun 2018, diterangkan bahwa diskusi terkait teori interaksi simbolik disusun dan membutuhkan fokus terhadap tiga konsep dan asumsi. Definisi singkat dari ketiga konsep dari interaksi sosial menurut Mead dan asumsi-asumsi teori interaksi simbolik diantaranya:

- 1) Pikiran (*Mind*), fokus dalam interaksi simbolik yaitu terhadap pentingnya suatu pembentukan makna untuk tindakan manusia, di mana erat kaitannya dengan proses komunikasi, sebab mulanya makna tersebut akan hadir melalui proses interaksi yang dikonstruksikan oleh individu secara interpretatif untuk membentuk makna yang disepakati bersama.
- 2) Diri (*Self*), fokus dari interaksi simbolik yaitu terhadap pentingnya konsep diri. Penekanan teori ini yaitu terhadap pengembangan konsep diri lewat aktifnya individu yang dilandasi interaksi sosial bersama orang lain.
- 3) Masyarakat (*Society*), ini menyangkut hubungan antara kebebasan masyarakat dan individu, di mana ini mengakui bahwasanya perilaku setiap individu dibatasi oleh norma-norma sosial. Tetapi, setiap individu itu sendiri pada akhirnya yang menetapkan pilihan dalam sosial kemasyarakatannya.

Penekanan pada teori interaksi simbolik yaitu terhadap hubungan antara interaksi dengan symbol, dan individu adalah inti pandangan pendekatan ini (Soeprapto, 2007). Tidak sedikit para ahli yang ada di belakang teori dan perspektif ini yang menerangkan bahwa dalam konsep sosiologi, individu adalah sesuatu yang sifatnya krusial. Yang pada dasarnya teori interaksi simbolik ditujukan dalam rangka memahami cara dunia membentuk perilaku manusia dan cara manusia dan orang lain dalam menciptakan dunia simbolik.

c. Konsep Kunci Teori Interaksi Simbolik George Herbert Mead

Terjadinya interaksi simbolik menurut (Mead, 2018) mencakup tiga konsep, yaitu sebagai berikut:

1) Pikiran (*Mind*)

Pikiran bagi Mead adalah hasil dari intesi sosial yang memungkinkan individu untuk memahami dan menafsirkan dunia di sekitar mereka. Pikiran berkembang melalui proses komunikasi, dimana individu belajar untuk memahami makna simbol-simbol yang digunakan dalam interaksi. Mead berargumen bahwa pikiran tidak hanya bersifat individual, tetapi juga sosial. Pikiran terbentuk melalui pengalaman dan interaksi dengan orang lain, dimana individu belajar untuk merespons simbol-simbol sosial.

2) Diri (*Self*)

Diri merupakan kemampuan menerima diri sebagai objek dari pandangan atau perspektif dari masyarakat atau orang lain. Menurut Mead, diri (*Self*) yaitu sesuatu yang memiliki sebuah perkembangan individu yang hadir saat proses pengalaman dan aktivitas sosial yang menciptakan hubungan-hubungan melalui interaksi dan bahasa dengan individu lain. Dalam konsep diri (*Self*) Mead membedakan antara dua aspek yaitu “*I*” dan “*Me*”.

“*I*” merupakan aspek spontan dan kreatif dari diri, yang bertindak berdasarkan dorongan internal dan respons terhadap situasi. Ini adalah bagian diri yang berinteraksi dengan dunia dan menciptakan tindakan baru sedangkan “*Me*” merupakan aspek sosial dari diri yang mencerminkan norma, nilai, dan harapan masyarakat. Ini adalah bagian bagaimana individu melihat dirinya sebagai objek, dipengaruhi oleh pandangan orang lain. Proses interaksi “*I*” dan “*Me*” menciptakan kesadaran diri. Individu harus mampu melihat dirinya sendiri dari sudut pandang orang lain untuk memahami peran sosialnya.

3) Masyarakat (*Society*)

Menurut Mead, Masyarakat (*Society*) adalah proses sosial tanpa henti yang mendahului pikiran dan diri. Konsep ini merujuk pada norma dan nilai yang diinternalisasi oleh individu dari masyarakat secara keseluruhan. Melalui interaksi dengan “*generalized other*”, individu belajar untuk menyesuaikan perilakunya dengan ekspektasi sosial.

G. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode kualitatif dengan metode penelitian yang bersifat deskriptif. Menurut Bogdan & Taylor, penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Meleong, 2013). Pendekatan ini dipilih bertujuan untuk memahami dan menjelaskan pengalaman individu atau kelompok dalam pemahaman interaksi sosial. Sedangkan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif dengan berfokus pada mendeskripsikan secara sistematis, faktual dan akurat tentang fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau objek tertentu untuk memahami bagaimana mereka membentuk identitas dan pengalaman mereka. Penelitian ini menggambarkan realitas yang sedang terjadi tanpa menjelaskan hubungan antar variabel (Kriyantono, 2006).

2. Sumber Data

a. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung melalui sumber atau pihak yang bersangkutan, caranya bisa dengan observasi, wawancara dan lain sebagainya (Sugiyono, 2021). Pihak yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah mahasiswa *gamers* FISIP UIN Walisongo Semarang yang terdiri dari enam mahasiswa pelaku *phubbing* dan tiga korban perilaku *phubbing* sebagai informan pendukung.

b. Data Sekunder

Data Sekunder merupakan data yang secara tidak langsung yang dapat diperoleh melalui studi literatur seperti artikel, jurnal ilmiah, skripsi dan lainnya yang berhubungan dengan penelitian yang dikaji (Sugiyono, 2021).

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung dengan datang langsung ke lokasi penelitian maupun tidak langsung untuk mengumpulkan data-data terkait permasalahan yang ingin diteliti (Riyanto, 2010). Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan observasi partisipasi, dimana peneliti secara aktif terlibat dalam situasi atau konteks yang diamati. Peneliti menjadi bagian dari kelompok atau lingkungan yang peneliti amati, berinteraksi dengan informan, dan mengamati perilaku dan interaksi secara langsung.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara bertanya dan mendengarkan jawaban langsung dari sumber utama atau pihak lain yang mendukung dalam tercapainya tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, wawancara yang digunakan pada penelitian yaitu wawancara semi terstruktur, dimana jenis wawancara dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur (Sugiyono, 2021). Peneliti memilih teknik *snowball* karena dalam konteks *phubbing* di kalangan mahasiswa *gamers* FISIP UIN Walisongo Semarang, menggunakan *snowball* memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pandangan yang beragam tentang dampak *phubbing* dalam kehidupan sosial dan akademik mereka, serta bagaimana fenomena ini mempengaruhi interaksi mereka di dunia nyata dan digital. Adapun kriteria informan dalam penelitian ini yaitu:

- Mahasiswa aktif FISIP UIN Walisongo Semarang dalam rentang waktu tertentu, seperti 2020-2023. Dengan kriteria tersebut dapat

mempermudah proses pengumpulan data, karena mereka masih berada dalam konteks pendidikan yang sama dan dapat dihubungi atau diakses dengan lebih mudah.

- Memiliki ponsel, kriteria informan yang memiliki ponsel dapat menjadi aspek penting dalam penelitian tentang fenomena *phubbing* karena fenomena tersebut secara intrinsik dengan penggunaan perangkat *mobile*.
- Informan yang bersedia untuk memberi informasi secara terbuka dan jujur tentang pengalaman mereka dengan *phubbing* dalam interaksi sosial, serta bersedia berpartisipasi dalam kajian.
- Pemain Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) yang telah memainkan *game* ini selama kurang lebih dua tahun. Alasan memilih pengguna Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) sebagai informan, peneliti dapat mendapatkan wawasan yang mendalam tentang perilaku *phubbing*, interaksi sosial dan dampak penggunaan *online game* dalam konteks yang relevan dengan dunia digital saat ini.
- Mahasiswa FISIP UIN Walisongo Semarang yang aktif dalam komunitas atau pengalaman kompetitif seperti mengikuti turnamen-turnamen. Alasan menambahkan kriteria informan yang memiliki pengalaman dalam komunitas atau mengikuti turnamen *games* kemungkinan memiliki wawasan yang lebih mendalam dan akan membantu membedakan antara pemain yang hanya bermain *game* secara biasa saja dengan mereka yang memiliki keterlibatan yang lebih serius dalam dunia *online game*.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, tulisan angka ataupun mengambil foto saat observasi maupun wawancara yang dilakukan.

4. Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan cara mengelola kembali dan merinci hasil dari observasi dan wawancara yang kemudian akan ditarik kesimpulan yang

jelas dan mudah dipahami oleh pembaca. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis data model Miles dan Huberman. Menurut Miles dan Huberman terdapat tiga tahapan yang harus dilalui dalam menganalisis data penelitian, antara lain:

a. Reduksi Data (*Reduction Data*)

Reduksi data dapat diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Dalam tahapan ini, data akan dianalisis, menggolongkan, menajamkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa hingga kesimpulan-kesimpulan dan akhirnya dapat di tarik. Tetapi tetap mempertahankan informasi yang relevan.

b. Penyajian data (*Display Data*)

Penyajian data dimaksudkan untuk menyajikan data yang sudah direduksi dalam bentuk yang lebih rapi dan sistematis. Sehingga dengan adanya penyajian data dalam penelitian kualitatif akan memudahkan untuk lebih memahami apa yang terjadi, dan merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

c. Kesimpulan dan verifikasi (*Conclusion and Verification*)

Penarikan kesimpulan dan verifikasi adalah langkah ketiga dalam analisis data dalam penelitian kualitatif. Walaupun dalam melakukan reduksi data dan penyajian data telah dilakukan penarikan kesimpulan tetapi apabila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat dikatakan sebagai sementara. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel atau terverifikasi (Miles & Huberman, 1984).

H. Sistematika Penulisan

Penulis membagi skripsi ini menjadi beberapa bab, berikut sistematika penulisannya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka dan metode penelitian.

BAB II PERILAKU *PHUBBING* PERSPEKTIF INTERAKSI SIMBOLIK GEORGE HERBERT MEAD

Pada bab ini peneliti menjelaskan secara mendalam tentang bagaimana teori dari George Herbert Mead, yang akan digunakan untuk mengkaji permasalahan yang akan diteliti.

BAB III GAMBARAN UMUM MAHASISWA GAMERS MLBB FISIP UIN WALISONGO SEMARANG

Pada bab ini mengulas tentang Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo Semarang mengenai letak geografis, sejarah, jumlah mahasiswa aktif UIN Walisongo. Kemudian profil FISIP UIN Walisongo Semarang, profil informan mahasiswa *gamers* MLBB dan juga profil komunitas informan.

BAB IV BENTUK-BENTUK *PHUBBING* DAN FAKTOR PENDORONG MAHASISWA *GAMERS* MELAKUKAN *PHUBBING*

Pada bab ini peneliti menjelaskan bentuk-bentuk mahasiswa melakukan *phubbing* dan faktor-faktor yang mendorong mahasiswa *gamers* MLBB FISIP UIN Walisongo Semarang melakukan perilaku *phubbing*.

BAB V DAMPAK-DAMPAK PERILAKU *PHUBBING* *GAMERS* MAHASISWA

Pada bab ini peneliti menjelaskan dampak-dampak *phone snubbing* (*Phubbing*) di kalangan mahasiswa *gamers* MLBB FISIP UIN Walisongo Semarang.

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan adalah hasil akhir disusun berdasarkan informasi dan data yang dikumpulkan dari penelitian, dengan merujuk pada perumusan masalah yang diangkat. Saran merupakan rekomendasi atau nasihat yang ditujukan kepada pembaca dengan tujuan meningkatkan kemampuan individu atau kelompok dalam berinteraksi sosial.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

BAB II
PERILAKU *PHUBBING* PERSPEKTIF INTERAKSI SIMBOLIK
GEORGE HERBERT MEAD.

A. Fenomena *Phubbing* pada Interaksi Sosial

1. *Phone Snubbing (Phubbing)*

Istilah *phubbing* pertama kali diciptakan oleh *Macquarie Dictionary* yang di populerkan oleh Alex Haigh melalui kampanye untuk penyalahgunaan masalah ponsel yang terus meningkat di kalangan sosial. *Phubbing* sendiri merupakan gabungan dari dua kata yaitu “*Phone*” yang berarti ponsel dan “*Snubbing*” yang berarti mengabaikan. Menurut Haigh dalam Chotpitayasunondh & Douglas (2018:1) *phubbing* diartikan sebagai tindakan menyakiti orang lain dalam interaksi sosial karena lebih berfokus pada ponselnya.

Dalam bukunya Yeslam Al-Saggaf (2022:10) menjelaskan bahwa *phubbing* tidak hanya dipicu oleh faktor individu tetapi juga oleh norma sosial yang lebih luas, yang memperkuat perilaku ini dalam konteks hubungan penting seperti antar orang tua, pasangan, serta teman.

Adapun menurut Karadag (2015:1) *phubbing* dapat dipahami sebagai fenomena yang mencerminkan kecanduan seseorang terhadap dunia maya melalui ponsel, sehingga ia kehilangan rasa sopan santun dan penghargaan terhadap orang lain di sekitarnya, karena lebih memilih berinteraksi dengan lingkungan virtual daripada dengan dunia nyata.

Sedangkan penelitian yang dilakukan (Nunez, 2020) menyebutkan bahwa *phubbing* menggambarkan pengguna ponsel yang mengganggu secara sosial selama interaksi tatap muka. Perilaku yang menunjukkan tanda-tanda meremehkan, dengan cepat dan sering mengalihkan perhatian dari percakapan yang sedang berlangsung, sering disertai dengan perubahan pandangan mata dan postur tubuh. Dengan kata lain *phubbing* yaitu tindakan yang mengabaikan orang atau mereka yang mengabaikan individu dalam interaksi sosial dengan berkonsentrasi pada ponsel. *Phubbing* sendiri

meliputi korban perilaku *phubbing* atau “*phubee*” dan “*phubber*” untuk menyebut pelaku.

Menurut Chotpitayasunondh & Douglas (2018:14) terdapat beberapa aspek perilaku *phubbing*, diantaranya:

a) *Nomophobia*

Nomophobia merupakan kepanjangan dari *no-mobile-phone phobia* adalah suatu sindrom kegelisahan jika seorang individu jauh dari ponselnya. Seseorang dapat dikatakan *nomophobia* jika seseorang tersebut merasa gelisah, cemas, dan tidak nyaman jika kehabisan baterai atau berada di luar jaringan.

b) Konflik Interpersonal (*Interpersonal Conflict*)

Konflik interpersonal adalah ketegangan yang timbul antara individu karena perbedaan kepentingan. Konflik interpersonal ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dari interaksi sosial manusia. Konflik ini muncul ketika terdapat perbedaan dalam sikap, tujuan, atau cara berkomunikasi, yang menghalangi terciptanya komunikasi yang efektif.

c) Isolasi Diri (*Self Isolation*)

Isolasi diri adalah kondisi dimana suatu individu tersebut memisahkan dirinya dari orang lain atau bahkan melarikan diri dari suatu kegiatan sosial dan lebih memilih ponselnya.

d) Pengakuan Masalah (*Problem Acknowledgement*)

Pengakuan masalah adalah proses atau tindakan untuk secara jujur mengenali atau mengakui adanya masalah atau kesulitan yang sedang dihadapi. Hal ini melibatkan kesadaran akan keberadaan masalah serta pentingnya menghadapinya secara langsung dan transparan sebagai langkah awal untuk mencari solusi atau penyesalan. Dalam konteks *phubbing*, pengakuan masalah mengacu pada kesadaran dan pengakuan bahwa perilaku mengabaikan orang lain demi menggunakan ponsel merupakan suatu masalah dalam interaksi sosial.

Menurut Azzati dan Nurmina (2020:147), *phubbing* memiliki beberapa situasi tergantung pada konteksnya, diantaranya:

a) *Phubbing* dalam Hubungan Romantis

Ketika seseorang mengesampingkan pasangannya demi fokus pada perangkat elektroniknya, seperti ponsel saat berduaan.

b) *Phubbing* dalam Hubungan Keluarga

Terjadinya ketika orang tua mengabaikan anak-anak mereka karena lebih tertarik pada ponselnya, akibatnya dapat mengurangi interaksi dan perhatian yang penting untuk perkembangan anak.

c) *Phubbing* dalam Hubungan Sosial

Phubbing dalam hubungan sosial yang dimaksud adalah seseorang yang mengabaikan teman atau rekan kerja mereka yang terlalu fokus pada ponselnya di lingkungan kerja maupun di tempat umum. *Phubbing* dalam hubungan sosial ini dapat mengurangi kualitas interaksi sosial dan dapat membuat orang yang diabaikan merasa tidak dihargai atau kurang penting.

Menurut Nazir & Bulut (2019:821) mengatakan terdapat beberapa faktor mempengaruhi perilaku *phubbing*, diantaranya:

a) Kecanduan Ponsel atau Kecanduan Internet

Kecanduan ponsel sering kali dipicu oleh penggunaan internet yang berlebihan. Penggunaan internet yang berlebihan dapat menyebabkan seseorang terus menerus terhubung, menghabiskan waktu dalam dunia maya, dan mengabaikan interaksi sosial kehidupan nyata.

b) Kecanduan *Game*

Banyak orang menggunakan *game* sebagai sarana hiburan, namun kecanduan pada permainan *online* seringkali membuat seseorang terlalu terlibat dalam permainan dan mengabaikan pengaturan waktu. Hal ini secara tidak sadar dapat menyebabkan perilaku *phubbing* karena seseorang lupa dengan lingkungan sekitarnya.

c) Kecanduan Media Sosial

Media sosial, awalnya sebagai alat komunikasi, seringkali membuat seseorang kecanduan untuk terus menggunakan platform-platform seperti Facebook, X, WhatsApp, Instagram dan Tiktok. Akses mudah melalui ponsel memungkinkan orang untuk aktif secara berlebihan di media sosial dan mengesampingkan kehidupan sehari-hari.

d) Faktor Pribadi dan Situasional

Faktor pribadi, mempengaruhi terjadinya *phubbing* seperti seseorang yang memiliki kepribadian introvert. Orang memiliki kepribadian introvert cenderung mengabaikan interaksi sosial karena mereka biasanya lebih suka untuk sendirian atau berinteraksi dalam lingkungan yang tenang dan terbatas. Sedangkan faktor situasional contohnya seperti ketika seseorang sedang menunggu kabar atau berita penting dari orang lain. Tentunya akan memicu seseorang untuk membuka atau memeriksa ponsel lebih sering.

Adapun faktor lain yang mempengaruhi perilaku *phubbing* menurut Chotpitayasunondh dan Douglas (2016:10) antara lain:

a) Kecanduan Ponsel

Penggunaan yang bermasalah pada ponsel berkaitan dengan penarikan, intoleransi, perilaku kompulsif dan gangguan fungsional. Penggunaan yang berlebihan dengan sering memeriksa ponsel juga berkaitan dengan masalah dalam hubungan interpersonal, perkembangan kepercayaan diri, gangguan aktivitas sosial dan ketidaknyamanan dalam berinteraksi.

b) *Fear of Missing out*

FoMo adalah ketakutan individu untuk tertinggal dan kehilangan pengalaman atau peristiwa menarik yang mungkin terjadi di tempat lain. Hal ini dipicu oleh informasi yang disajikan di media sosial dan merupakan sindrom modern bagi masyarakat yang terobsesi untuk

terhubung secara terus-menerus. Kecemasan ini terkait dengan ketertinggalan informasi yang juga berperan dalam kepuasan keutuhan, kepuasan hidup, dan suasana hati, yang semuanya telah berkaitan dengan tingkat kecanduan ponsel.

c) Kontrol Diri

Kontrol diri berkaitan dengan perilaku adiktif dan kecanduan, serta telah terkait dengan penggunaan ponsel yang bermasalah. Seseorang dengan gangguan atau kesulitan tinggi dalam mengendalikan impulsif mereka tidak mampu mengontrol penggunaan ponsel mereka. kurangnya ketekunan dapat mengganggu fokus tugas dan meningkatkan gangguan yang tidak relevan, yang juga dapat meningkatkan frekuensi penggunaan ponsel. Oleh karena itu, kontrol diri dapat menjadi prediktor perilaku *phubbing* yang dipengaruhi oleh penggunaan ponsel yang bermasalah.

Penelitian yang dilakukan oleh (Karadag, 2015) mengidentifikasi dua faktor utama yang mendasari perilaku *phubbing*, yaitu gangguan komunikasi (*Communication Disturbance*) dan obsesi terhadap ponsel (*Phone Obsession*).

a) Gangguan Komunikasi (*Communication Disturbance*)

Gangguan komunikasi mengacu pada tindakan menggunakan ponsel yang mengganggu komunikasi tatap muka dengan orang lain. hal ini dapat terjadi dalam berbagai bentuk, seperti:

- Menjawab atau melakukan panggilan telepon, saat sedang bercakapan dengan orang lain, mengangkat telepon atau melakukan panggilan baru dapat menunjukkan rasa tidak hormat dan mengganggu fokus percakapan.
- Membalas pesan singkat atau email, terus-menerus mengecek dan membalas pesan saat bersama orang lain dapat membuat mereka merasa diabaikan dan tidak di hargai.

- Memeriksa media sosial, seseorang terpaksa pada media sosial saat berinteraksi langsung dengan orang lain menunjukkan kurangnya minat dan keterlibatan dalam percakapan.

b) Obsesi terhadap Ponsel (*Phone Obsession*)

Obsesi terhadap ponsel ditandai dengan dorongan yang kuat dan tekad tertahankan untuk menggunakan ponsel secara terus-menerus, bahkan ketika sedang berinteraksi dengan orang lain. Gejala dari obsesi ini dapat meliputi:

- Kecemasan *Fear of Missing Out* (FoMO), ketakutan untuk ketinggalan informasi atau peristiwa di media sosial mendorong individu untuk terus-menerus mengecek ponsel mereka.
- Kebutuhan konstan untuk terhubung, orang dengan obsesi ponsel merasa perlu selalu terhubung dengan dunia *online*, bahkan saat tidak diperlukan.
- Ketidakmampuan untuk menunda kepuasan, dorongan untuk segera memeriksa notifikasi atau pesan baru mengalahkan rasa hormat dan pertimbangan terhadap orang lain di sekitar.

Pengukuran jumlah mereka yang melakukan *phubbing*, baik di skala global maupun di tingkat lokal seperti Indonesia, masih menjadi tantangan karena sifat subjektif dan kompleksitas fenomena ini. Namun, peneliti telah mencoba untuk memahami sejauh mana perilaku ini tersebar di masyarakat. Fenomena *phubbing* dapat menjadi normalisasi bagi masyarakat apabila penggunaan internet semakin meningkat dari tahun ke tahun. Semakin banyak individu yang menggunakan internet secara intensif melalui ponsel mereka, semakin besar kemungkinan mereka akan terlibat dalam perilaku *phubbing*.

Membahas penggunaan internet terlebih dahulu sebelum menjelaskan jumlah *phubbing* adalah langkah penting untuk memahami fenomena ini secara menyeluruh. Hal ini memungkinkan peneliti untuk menganalisis *phubbing* dalam konteks yang lebih luas dan mengembangkan solusi yang lebih efektif.

a) Penggunaan Internet di Dunia dan Indonesia

Ditinjau dari data *We Are Social*, bahwa pada tahun 2024 ini, jumlah pengguna internet. Secara individu di seluruh di dunia telah mencapai 5,35 miliar orang. Mewakili 66,2% dari total populasi global mencapai 8,08 miliar orang. Dibandingkan dengan tahun sebelumnya, terjadi peningkatan sebanyak 97 juta pengguna internet, yang merupakan kenaikan sebesar 1,8% pada periode yang sama pada tahun sebelumnya, jumlah pengguna internet adalah 5,25 miliar orang. Walaupun internet telah berkembang pesat, masih ada 2,73 miliar orang di dunia yang belum terhubung dengan internet. Negara India menduduki posisi dengan 683,7 juta penduduk yang belum *online* atau setara 47,6 dari populasi. Indonesia sendiri, memiliki 93,4 juta orang yang belum terkoneksi internet atau 33,5% dari total populasi (Annur, 2024).

Tabel 2. 1: Jumlah Penduduk dan Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Tahun 2019-2024

No.	Tahun	Jumlah Penduduk Indonesia	Jumlah Pengguna Internet
1.	2019-2020	266 Juta	196 Juta
2.	2021-2022	272 Juta	210 Juta
3.	2023-2024	278 Juta	221 Juta

Sumber: bps.go.id dan apjii.or.id Tahun 2019-2024

Menurut survei yang di lakukan oleh Badan Pusat Statistika (BPS) dan Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) dari tahun 2019-2024, jumlah pengguna internet di Indonesia terus mengalami peningkatan dan kini mendekati angka 80% dari total penduduk. APJII telah merilis data statistik mengenai gambaran sejauh mana penduduk Indonesia yang berusia 5 tahun ke atas mengakses internet dalam tiga bulan terakhir atau biasa disebut dengan penetrasi internet di Indonesia.

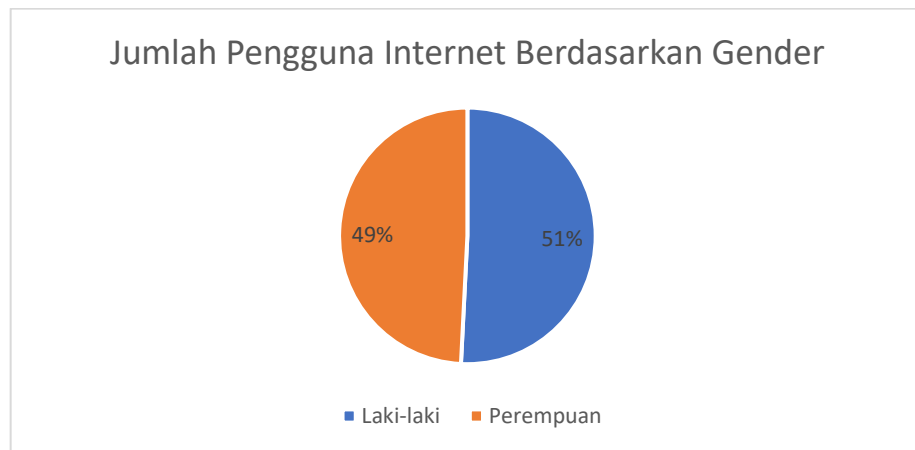
Tabel 2. 2: Persentase Jumlah Pengguna Internet Berdasarkan Usia di Indonesia Tahun 2024

No.	Rentang Usia	Jumlah Pengguna Internet (Persentase)
1.	5 > Tahun	9,17%
2.	12-23 Tahun	34,40%
3.	24-43 Tahun	30,62%
4.	44-59 Tahun	18,98%
5.	60-78 Tahun	6,58%
6.	79 > Tahun	0,24%

Sumber: apjii.or.id Tahun 2024

Untuk mengumpulkan data pengguna internet di Indonesia, APJII bekerja sama dengan konsultan Indekstat menggunakan metode survei wawancara langsung dengan 8.720 responden di 38 provinsi Indonesia. Survei tersebut berlangsung dari 18 Desember 2023-19 Januari 2024. Berdasarkan data yang diberikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan internet di Indonesia didominasi oleh generasi muda, dengan mayoritas pengguna berasal dari gen Z (kelahiran 1997-2012) dan gen milenial (kelahiran 1981-1996) dengan persentase total mencapai 65,02%. Hal ini menunjukkan bahwa internet telah menjadi bagian integral dari kehidupan generasi muda Indonesia. APJII juga mengulas mengenai pengguna internet berdasarkan gender sebagai berikut:

Grafik 2. 1: Jumlah Pengguna Internet Berdasarkan Gender di Indonesia Tahun 2024



Sumber: *apjii.or.id* Tahun 2024

Hasil survei APJII menunjukkan bahwa kontribusi penetrasi internet di Indonesia didominasi oleh laki-laki sebesar 51,7% sedangkan perempuan menyumbangkan sebesar 49,1%. Ini menunjukkan bahwa kesenjangan gender dalam akses dan penggunaan internet semakin mengecil, meskipun masih ada perbedaan yang signifikan antara laki-laki dan perempuan. Peningkatan penetrasi internet di kalangan perempuan bisa jadi indikasi positif dari upaya-upaya untuk inklusi digital di Indonesia.

b) Prevalensi *Phubbing* yang Mengkhawatirkan

Phubbing atau perilaku mengabaikan orang di sekitar kita karena terlalu fokus pada ponsel, telah menjadi masalah yang semakin umum dalam masyarakat modern. Prevalensinya telah meningkat seiring dengan peningkatan penggunaan ponsel pintar dan internet. Studi-studi telah dilakukan untuk mengukur prevalensi *phubbing* di berbagai negara dan kelompok usia. Meskipun angka pastinya bisa bervariasi tergantung pada metodologi penelitian dan populasi yang diteliti, namun kebanyakan studi menunjukkan bahwa *phubbing* adalah fenomena yang cukup umum.

Dilansir dari *Healthline*, studi baru yang dilakukan di Amerika menunjukkan bahwa lebih 17% orang yang melakukan *phubbing* kepada

orang lain, setidaknya empat kali sehari, Sementara itu, hampir 32% mengalami *phubbing* sebagai korban hingga dua sampai 3 kali sehari. Studi lain yang dilakukan oleh Dr. James Roberts dan Dr. Meredith David di Texas dari 143 responden yang diujicobakan terdapat 70% diantaranya tidak bisa lepas dari ponsel dan melakukan *phubbing* (Ferdy, 2017).

Indonesia sendiri menempati peringkat-11 sebagai negara dengan jumlah *phubbing* tertinggi di dunia, dengan total mencapai 3.706.811 kasus. Salah satu faktor penyebabnya adalah penggunaan internet yang meluas di kalangan masyarakat. Namun meskipun banyak pelaku *phubbing* di Indonesia, ternyata dari 80 remaja hanya 9 yang mengenal istilah *phubbing* (Cecilia, 2019). Artinya meskipun ada banyak orang yang melakukan *phubbing* di Indonesia, hanya sedikit dari mereka, yang tahu apa yang di maksud dengan istilah “*phubbing*”. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman tentang istilah ini mungkin masih kurang luas di kalangan remaja.

Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa *phubbing* adalah fenomena yang cukup umum terjadi, tidak hanya di Amerika dan Indonesia, tetapi juga di banyak negara lainnya. Meskipun kesadaran tentang istilah “*phubbing*” belum sepenuhnya menyebar, dampak dari perilaku tersebut terhadap hubungan interpersonal dan kesejahteraan individu menjadi hal yang penting untuk di perhatikan.

Seperti yang di sebutkan oleh menurut Nazir & Bulut (2019:821) salah satu faktor *phubbing* adalah kecanduan *game*. *Online Game* menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dipisahkan menjadi dua kata yakni *online* dan *game*. Dalam bahasa Indonesia *game* berarti permainan, sedangkan *online* berarti daring. Dalam KBBI permainan adalah sesuatu yang dipakai untuk bermain, sedangkan daring adalah sesuatu yang terhubung dengan jaringan internet. *Online game* didefinisikan sebagai ruang sosial yang kompleks dimana pemain dapat membangun identitas, berinteraksi dengan orang lain, dan membentuk komunitas *virtual*.

Dikutip dari (Chairunisa, 2022) *online game* dimulai pada tahun 1969 dengan pengembangan awal bertujuan untuk pendidikan. Namun, pada tahun 1970an, sebuah sistem *time sharing* bernama Plato diciptakan untuk memfasilitasi pembelajaran *online*, dimana beberapa pengguna bisa mengakses komputer secara bersamaan. Dua tahun berikutnya Plato IV muncul dengan kemampuan grafis baru yang digunakan untuk membuat permainan banyak pemain (*multi player*). Baru pada tahun 1995, *online game* mengalami perkembangan signifikan setelah pembatasan *National Science Foundation Network* (NSFNET) dihapuskan, memberikan akses penuh ke internet.

Multi-User Dungeon (MUD) merupakan *online game* pertama yang dikembangkan pada tahun 1980-an. Popularitasnya memicu perkembangan *online game* yang pesat mendorong berbagai perusahaan untuk membuat *online game*, termasuk di Indonesia. *Online game* pertama di Indonesia muncul pada tahun 2001 dengan Nexia *Online*. Sejak saat itu, industri *online game* di Indonesia berkembang pesat. Terlebih pula semenjak ada Google Play Store dan App Store dapat menjualnya, dimana banyak perusahaan bahkan individu banyak mengembangkan aplikasi yang dapat dimainkan secara gratis dan berbayar oleh masyarakat.

Online game bisa digunakan di berbagai perangkat, menyediakan akses untuk para *gamers* dari berbagai kalangan. Ada pula istilah *Cross-Platform Games* yaitu permainan yang dapat dimainkan pemain dari berbagai perangkat berbeda untuk bermain bersama secara *online*. Dengan *cross-platform*, para pemain tidak perlu memiliki perangkat yang sama untuk bisa main bareng (mabar) dengan teman-teman mereka. tentunya *game* seperti lebih menarik karena jangkauan pemainnya menjadi luas. Perangkat yang umum digunakan oleh para *gamers* yaitu Komputer Personal (PC), Konsol *Game* seperti PlayStation, Xbox, Nintendo Switch dan perangkat yang mudah kita jangkau untuk bermain yaitu perangkat seluler seperti ponsel dan tablet.

Jenis-jenis *online game* sangat bervariasi dan terus berkembang seiring waktu, namun berikut ini adalah beberapa jenis *online game* yang umum dimainkan:

- *Massively Multiplayer Online (MMO) Games*, *game* yang memungkinkan ribuan bahkan jutaan pemain untuk bermain secara bersamaan dalam dunia *game* yang bersifat terus menerus menggunakan perangkat PC. Contoh populernya yaitu World of Warcraft, Final Fantasy XIV, dan Eve Online.
- *Battle Royale Games*, *game* dimana sekelompok besar pemain bertarung untuk menjadi yang terakhir bertahan hidup. *Game* ini biasanya dimainkan menggunakan perangkat konsol *game*, PC, maupun perangkat seluler atau *Cross-Platform*. Contoh terkenalnya seperti Fornite, Player Unknown's Battle Grounds, dan Apex Legends.
- *First-Person Shooter (FPS) Games*, *game* yang dimana pemain melihat dunia permainan dari perspektif orang pertama dan fokus pada pertempuran senjata. Perangkat yang digunakan biasanya Cross-Platform Games. Contohnya Counter-Strike: Global Offensive, Call of Duty series, dan Overwatch.
- *Real-Time Strategy (RTS)*, dalam *game* ini pemain memerintahkan sekelompok unit dan membangun struktur untuk mengalahkan lawan. *Game* RTS biasanya memiliki tempo yang lebih lambat daripada *game* FPS, dan membutuhkan lebih banyak pemikiran strategis. Perangkat utama yang digunakan adalah PC. Namun Ada beberapa pengecualian beberapa *game* RTS tersedia di konsol. Contoh *game* terkenalnya seperti StarCraft, Age of Empires 2: Definitive Edition, dan Company of Heroes.
- *Role-Playing Games (RPG)*, *game* dimana pemainnya memainkan peran karakter dalam latar fiksi. Pada *game* RPG kebanyakan permainannya bisa menggunakan *Cross-Platform*. Contohnya The Elder Scrolls Online, Final Fantasy XIV, dan Guild Wars.
- *Simulation Games*, *game* simulasi yang membuat pemain merasakan bagaimana rasanya berada dalam peran atau simulasi tertentu. Pada

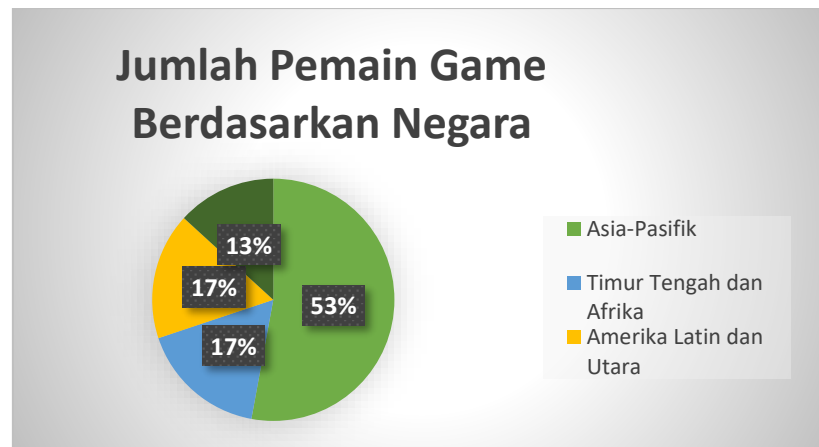
pemilihan perangkat *game* simulasi terdapat banyak pilihan tergantung kebutuhan dan gaya bermain. Contohnya The Sims, Cities: Skylines, dan Farming Simulator.

- *Sport Games*, *game* olahraga mensimulasikan pengalaman bermain olahraga tertentu. Sama dengan permainan simulasi, permainan olahraga juga memiliki banyak pilihan dalam bermain. *Game* olahraga yang populer yaitu FIFA series, Madden NFL, dan NBA.
- *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Games*, sebuah *game multiplayer online* yang bertema pertarungan di dalam arena. Pada umumnya *game* MOBA adalah *game* yang memiliki sistem pertarungan 5 vs 5 dan kerjasama dalam tim sangat penting dalam *game* ini. Perangkat yang digunakan dalam MOBA *Games* adalah PC dan juga perangkat seluler. Contoh *game* MOBA terkenal yaitu League of Legends, Dota 2, dan Mobile Legends: Bang Bang.

Ini hanya beberapa jenis umum, dan masih banyak lagi jenis *game online* lainnya dengan berbagai tema, mekanik dan gaya permainan (Chairunisa, 2022). *Online game* seringkali menjadi pemicu perilaku *phubbing* karena mereka dapat menguras perhatian pemain secara intensif. Ketika seseorang terlibat dalam permainan *online*, seperti Mobile Legends, atau *game* lainnya, mereka seringkali terfokus sepenuhnya pada layar perangkat mereka. Hal ini dapat mengakibatkan mereka mengabaikan interaksi sosial di kehidupan nyata, termasuk dengan keluarga, teman, atau orang lain di sekitar mereka.

Perilaku *phubbing* dalam konteks ini terjadi ketika seseorang lebih memilih untuk terlibat dalam dunia *virtual game* daripada berkomunikasi atau berinteraksi dengan orang-orang yang ada di sekitarnya. Mereka tidak memberikan perhatian yang cukup atau bahkan mengabaikan percakapan atau kegiatan sosial yang sedang berlangsung di sekitar mereka. Melansir dari *Newzoo Global Games Market Report*, total pemain global 2023 tercatat sebanyak 3.381 miliar pengguna dengan kenaikan 6,3% dari tahun 2022.

Grafik 2. 2: Jumlah Pemain Game Berdasarkan Negara Tahun 2023



Sumber: Statista.com Tahun 2024

Sebanyak 53% dari total pemain berasal dari kawasan Asia-Pasifik, kawasan ini memiliki jumlah pemain *online game* terbanyak, yakni 1,789 miliar pengguna dari total pemain global. Negara-negara seperti China, Korea Selatan, dan Jepang merupakan kontributor utama pemain *online game* di kawasan ini. Selanjutnya ada kawasan Timur Tengah dan Afrika dengan jumlah 574 miliar pengguna. Posisi ketiga yaitu Amerika Latin dan Amerika Utara sebanyak 572 pengguna, dan terakhir kawasan Eropa dengan jumlah 447 miliar pengguna (Clement, 2024).

Pada tahun 2024, jumlah pengguna *online game* di Indonesia terus mengalami peningkatan signifikan, menurut data terbaru, diperkirakan lebih dari 70 juta orang di Indonesia aktif bermain *game* secara *online*. Peningkatan ini sejalan dengan dominasi *mobile* yang terus tinggi, diikuti oleh penggunaan PC dan konsol. Perkembangan digital juga turut mendukung pertumbuhan ini di Indonesia, menjadikannya salah satu pasar *game* terbesar di Asia Tenggara.

Macam-macam perangkat *online game* di Indonesia memberikan banyak pilihan bagi masyarakat untuk menikmati pengalaman bermain *game* yang beragam dan sesuai dengan preferensi mereka. Tabel berikut merupakan jumlah pengguna pemain *game* di Indonesia berdasarkan perangkat.

Tabel 2. 3: Jumlah Pengguna Pemain Game di Indonesia Berdasarkan Perangkat Tahun 2022

No.	Perangkat	Jumlah Pengguna Pemain Game di Indonesia (Persentase)
1.	Android	31,3%
2.	iOS	14%
3.	PC	23,8%
4.	Konsol Game	24,1%

Sumber: *cncindonesia.com Tahun 2022*

Berikut adalah distribusi pengguna pemain *online game* di Indonesia tahun 2022. Sebanyak 31,35 dari pemain *game* memilih bermain menggunakan Android, menunjukkan popularitas yang signifikan di kalangan pengguna. Sementara itu, iOS mencatatkan 14%, penggunaan PC mencatat 23,8% diikuti dengan konsol *game* sebanyak 24,1% menunjukkan bahwa platform ini tetap menjadi pilihan penting bagi sebagian penggemar *game* di Indonesia.

Berdasarkan data yang dijelaskan oleh CEO Melon Indonesia, Dedi Suherman dalam acara “*Masterminding teh Future of Indonesian Gaming Industry*” di Expo 2022 Dubai pada 6 Januari 2021. Pada tahun 2022 sekitar 113,9 juta orang aktif bermain *game*, tahun 2023 menjadi 120,2 juta orang yang aktif bermain *game*, dan mencapai 124,7 juta pada tahun 2024. Di perkirakan jumlah pemain akan terus bertambah hingga mencapai 127 juta pada tahun 2025.

Dari banyak pengguna *online game* di Indonesia, ada beberapa *online game* yang paling banyak dimainkan oleh masyarakat. *Game-game* ini termasuk Mobile Legends: Bang Bang, Free Fire, PUBG Mobile dan masih banyak lagi mereka tidak hanya populer karena *gameplay* yang menarik, tetapi juga karena komunitas yang aktif dan turnamen yang sering diadakan, memperkuat posisi mereka sebagai favorit di kalangan pemain *game* di Indonesia. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Telkomsel

(tSurvey.id) dengan sebanyak 2000 responden di Indonesia, Mobile Legends : Bang Bang merupakan *online game* yang paling banyak disukai di Indonesia. Mayoritas atau 67% responden memainkan *game* ini. PUBG Mobile menempati peringkat kedua dengan persentase sebesar 28%. Lalu Clash of Clans menduduki peringkat ketiga dengan persentase 24%.

Tabel 2. 4: Jumlah Persentase Online Game di Indonesia Tahun 2023

No.	Nama <i>Online Game</i>	Jumlah Pemain di Indonesia (persentase)
1.	Mobile Legends: Bang Bang	67%
2.	PUBG Mobile	28%
3.	Clash of Clans	24%
4.	Free Fire	17%
5.	eFootball PES2021	10%
6.	Candy Crush Saga	10%
7.	Call of Duty Mobile	7%
8.	Clash Royale	7%
9.	EA Sport FIFA	6%
10.	Angry Birds	4%

Sumber: databoks.katadata.co.id Tahun 2023

Kemudian sebanyak 17% responden bermain Free Fire, 10% bermain eFootball PES 2021 dan Candy Crush Saga. Sisanya, responden yang bermain *game* lain seperti Roblox, Minecraft dan lain-lain. Dilihat dari tabel diatas, membuktikan bahwa *game* Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) memang menjadi salah satu *game* yang sangat populer dalam era saat ini. *Game* ini telah mendapatkan banyak penggemar di berbagai belahan dunia, termasuk

di Indonesia, karena *gameplay* yang seru dan kompetitif serta kemampuan untuk bermain dengan pemain lain secara *online*. Keberhasilan MLBB sebagai top *game* saat ini dapat dilihat dari jumlah pengguna aktifnya yang besar, turnamen *esports* yang diselenggarakan secara global, dan komunitas yang aktif.

Game ini menawarkan pengalaman bermain yang mendalam dengan memadukan elemen strategi tim, koordinasi, dan keterampilan individu dalam pertempuran 5 vs 5 yang intens. Selain itu, MLBB juga terus menghadirkan pembaruan konten, karakter, dan fitur secara berkala untuk menjaga keaslian dan daya teriknya di mata para pemain. Dengan demikian, tidak mengherankan bahwa *game* ini telah menjadi salah satu yang dominan dalam industri *online game* saat ini.

Game MLBB juga merupakan salah satu *game* yang digandrungi di kalangan mahasiswa di Indonesia termasuk mahasiswa UIN Walisongo Semarang. Ada beberapa alasan utama mengapa MLBB begitu diminati oleh mahasiswa. *Game* ini menarik perhatian mereka karena *gameplay* yang seru dan kompetitif. Mahasiswa yang bergabung dengan komunitas akan sering untuk berdiskusi tentang strategi permainan, berbagai tips, dan bahkan berpartisipasi dalam turnamen yang diadakan secara *online* maupun *offline*.

Game ini juga sangat mudah diakses karena dapat dimainkan di ponsel pintar, perangkat yang umum dimiliki oleh mahasiswa. Kemudahan ini memungkinkan mereka untuk memainkan MLBB kapan saja dan dimana saja sesuai dengan keinginan mereka, baik itu di antara jadwal perkuliahan atau saat istirahat. Hal ini tidak hanya meningkatkan pengalaman bermain mereka tetapi juga memberikan kesempatan untuk meraih prestasi dan penghargaan dalam dunia *game*. Namun dengan kemudahan akses *game* MLBB ini dapat memicu perilaku *phubbing* di kalangan mahasiswa. Ketika bermain MLBB, mahasiswa sering kali terlibat secara intens dalam permainan, yang dapat membuat mereka kehilangan kesadaran terhadap lingkungan sekitar dan mengabaikan interaksi sosial langsung dengan orang-orang di sekitar mereka.

pertandingan dalam MLBB dapat berlangsung cukup lama, terutama jika mereka terlibat dalam beberapa pertandingan berturut-turut. Hal ini dapat menyebabkan mereka terpaku pada layar ponsel mereka untuk waktu yang lama, mengurangi waktu yang mereka habiskan untuk berinteraksi dengan orang lain secara langsung.

Kemudian beberapa mahasiswa menjadi terlalu fokus dan terlalu terlibat dalam MLBB, sehingga mengabaikan percakapan atau kegiatan sosial yang sedang berlangsung di sekitar mereka. Mereka lebih memilih untuk terlibat dalam dunia virtual *game* daripada berpartisipasi dalam aktivitas sosial yang berlangsung di kehidupan nyata. Selain itu, komunitas yang besar dan seringnya diadakan turnamen dalam MLBB dapat menguatkan keterlibatan dan kecenderungan untuk menghabiskan lebih banyak waktu dalam permainan ini.

Dengan demikian, meskipun MLBB menawarkan pengalaman bermain yang menarik dan kompetitif, penggunaan yang berlebihan atau kurangnya pengaturan waktu yang tepat dapat menyebabkan perilaku *phubbing* dikalangan mahasiswa, dimana mereka lebih memilih untuk terlibat dalam dunia *game* daripada berinteraksi dengan lingkungan sosial di sekitar mereka.

2. Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan proses dimana individu atau kelompok bertukar informasi, ide, emosi, atau perilaku di dalam suatu komunitas. Interaksi sosial menjadi dasar kehidupan sosial manusia dan memiliki peran sentral dalam membentuk identitas individu, norma sosial, dan struktur sosial secara keseluruhan.

Menurut Gillin dan Gillin dalam Soerjono Soekanto (2017:55), interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang melibatkan berbagai relasi antara individu dengan individu lainnya, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok. Tanpa interaksi sosial, kehidupan bersama tidak akan mungkin terjadi. Proses sosial adalah suatu interaksi atau

hubungan timbal balik atau saling mempengaruhi antar manusia yang berlangsung sepanjang kehidupan mereka dalam masyarakat. Bentuk umum dari proses sosial adalah interaksi sosial, sementara bentuk khususnya adalah aktivitas-aktivitas sosial. Interaksi sosial merujuk pada hubungan sosial yang dinamis (Soekanto, 2017).

Menurut KBBI, interaksi yaitu proses saling memberi, meminta, menarik, dan saling mempengaruhi (Daryanto, 1998). Interaksi sosial mencakup segala bentuk hubungan dan komunikasi antar individu dalam masyarakat. Interaksi sosial tersebut dapat terjadi secara langsung seperti tatap muka, atau melalui teknologi platform digital dan media sosial. Interaksi sosial memegang peran penting dalam membentuk identitas sosial, dan membangun struktur sosial dalam suatu masyarakat.

Menurut Soerjono Soekanto (2017:56), terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi adanya interaksi sosial, antara lain:

- 1) Imitasi, merujuk pada perilaku meniru atau mencontoh yang dilakukan oleh individu sebagai respons terhadap perilaku yang diamati dari orang lain.
- 2) Sugesti, merujuk pada pengaruh atau pengendalian pikiran atau perilaku seseorang oleh orang lain, atau oleh pikiran atau ide yang ditanamkan dalam pikiran seseorang.
- 3) Identifikasi, merupakan kecenderungan dalam diri seseorang untuk menjadi sama dengan yang lain, biasanya dengan seseorang yang ia sukai atau idolakan.
- 4) Simpati, merupakan proses dimana seseorang tertarik dengan orang lain, sehingga ia mampu memahami pihak lain.
- 5) Empati, adalah perasaan yang mendalam terhadap apa yang orang lain rasakan.
- 6) Motivasi, merujuk pada kekuatan atau dorongan internal yang mengarahkan perilaku seseorang menuju tujuan atau kepuasan tertentu.

Interaksi sosial terjadi dengan syarat adanya kontak sosial dan komunikasi, seperti yang dijelaskan oleh (Burhan, 2009).

- 1) Adanya kontak fisik, Interaksi sosial memerlukan adanya kontak fisik atau hubungan langsung antar individu atau kelompok yang terlibat. Kontak sosial dapat berupa pertemuan tatap muka, komunikasi langsung, atau interaksi fisik.
- 2) Adanya komunikasi, komunikasi merupakan elemen kunci dalam interaksi sosial. Terdapat pertukaran informasi, gagasan, atau emosi antara individu atau kelompok yang terlibat dalam interaksi tersebut.

Menurut Gunawan (2000:12), interaksi sosial memiliki beberapa bentuk, diantaranya:

- 1) Interaksi antar orang perorang dikenal juga sebagai interaksi antar individu, adalah proses komunikasi, pertukaran informasi dan perilaku antara dua orang secara langsung. Bentuk interaksi ini adalah bentuk interaksi sosial yang paling dasar dan mendasar dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hubungan ini bisa terjadi interaksi positif ataupun negatif. Interaksi positif jika hubungan yang terjadi saling menguntungkan. Interaksi negatif, jika hubungan timbal balik merugikan satu pihak atau keduanya “bermusuhan” (Setiabudi, 2011).
- 2) Interaksi antara orang dengan kelompok, proses komunikasi, pertukaran informasi dan perilaku antara seorang individu dengan sebuah kelompok. Interaksi ini pun dapat berlangsung secara positif maupun negatif tergantung situasi dan kondisi.
- 3) Interaksi antar kelompok, interaksi ini terjadi antara dua kelompok atau lebih, bisa berupa kerjasama, konflik, atau kompetisi antar kelompok.

Berbagai bentuk interaksi sosial terjadi terbagi menjadi 3 bentuk disosiatif adalah interaksi sosial yang lebih mengarah kepada perpecahan, baik antar individu maupun kelompok. Adapun macam-macam interaksi sosial disosiatif meliputi, (*Competition*), konflik (*Conflict*), kontravensi, dan pertingkaian. Sedangkan interaksi sosial asosiatif adalah proses sosial yang mendekatkan atau mempersatukan contohnya seperti kerjasama (*Cooperation*), asimilasi (*Assimilation*), dan Akulturasi. Dan bentuk terakhir

yaitu akomodatif dimana interaksi sosial yang berawal dari perselisihan. Akomodasi adalah upaya yang dilakukan untuk menyelesaikan suatu pertingkaian atau konflik oleh pihak-pihak yang bertingkai, diantaranya koersi, kompromi, konsiliasi, arbitrase, mediasi dan adjudikasi (Islamy, 2022). Jika dilihat dari bentuknya (Gunawan, 2000) membagi interaksi sosial menjadi dua macam interaksi sosial yaitu:

- 1) Interaksi sosial interaksi langsung (*Direct Interaction*) interaksi yang terjadi secara langsung antar individu atau kelompok, melibatkan kontak fisik atau kehadiran langsung seperti berbicara secara tatap muka atau berinteraksi secara langsung.
- 2) Interaksi simbolik (*Symbolic Interaction*) interaksi yang terjadi melalui penggunaan simbol-simbol, termasuk bahasa lisan atau tertulis, isyarat, dan simbol-simbol sosial lainnya. interaksi simbolik menekankan pentingnya makna yang diberikan individu pada tindakan dan simbol-simbol dalam interaksi sosial.

3. Komunikasi

Komunikasi merupakan suatu proses pertukaran dan pemahaman informasi antara kedua belah pihak atau lebih. Proses ini melibatkan pengirim pesan, dan saluran komunikasi. Komunikasi terjadi dalam dua bentuk yaitu verbal atau dalam bentuk kata-kata dan non-verbal atau melalui gerakan tubuh, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh. Dalam konteks yang lebih luas, komunikasi juga menjadi fondasi bagi terbentuknya berbagai macam hubungan sosial, budaya, dan bahkan peradaban manusia.

Kemampuan berkomunikasi yang efektif tidak hanya melibatkan penguasaan bahasa tetapi juga mencakup keterampilan mendengarkan, memberikan umpan balik, dan memahami konteks sosial (Fatmawati, 2021). Menurut Barelson & Steiner yang dikutip oleh Fisher dalam bukunya "*Teori-teori Komunikasi*", komunikasi adalah penyampaian informasi, ide, emosi, keterampilan, dan sebagainya dapat dilakukan melalui berbagai cara seperti simbol, kata-kata, angka, grafik dan metode lainnya (Fisher, 1990).

Adapun unsur-unsur komunikasi menurut Claude E. Shannon Warren Weaver yang dikutip oleh Hafied Cangara (2014:22) mengatakan bahwa :

“Terjadinya proses komunikasi memerlukan lima unsur sebagai pendukung yaitu pengirim pesan, transmitter, sinyal, penerima, dan tujuan” (Cangara, 2014).

Pengirim pesan (*Sender*) adalah pihak yang memulai proses komunikasi dengan menyampaikan informasi atau ide. Mereka bertanggung jawab untuk merumuskan pesan yang ingin disampaikan kepada penerima. Pengirim pesan harus mempertimbangkan cara terbaik untuk menyampaikan pesan agar dapat diterima dengan jelas oleh penerima. Transmitter berfungsi sebagai alat atau media yang digunakan untuk mentransmisikan pesan dari pengirim kepada penerima.

Sinyal (*Signal*) sinyal adalah bentuk pesan yang telah diubah oleh transmitter untuk dikirimkan melalui saluran komunikasi. Sinyal ini bisa berupa gelombang suara, sinyal elektronik, atau bentuk lain yang memungkinkan pesan diterima dari pengirim ke penerima. Penerima (*Receiver*) penerima adalah pihak yang menerima pesan yang dikirim oleh pengirim. Tugas penerima adalah untuk menerima sinyal yang diterima dari transmitter, menafsirkannya, memahami informasi yang di sampaikan. Penerima juga bertanggung jawab terhadap pesan yang di terima jika diperlukan. Tujuan (*Purpose*), tujuan komunikasi hasil yang ingin dicapai melalui proses komunikasi.

Kemampuan berkomunikasi secara efektif adalah keterampilan yang sangat berharga dalam kehidupan manusia. Komunikasi yang baik memungkinkan kita untuk berbagi ide, perasaan, dan informasi dengan orang lain secara jelas dan tepat. Hal ini tidak hanya membantu kita membangun hubungan yang lebih kuat, tetapi juga meningkatkan kemampuan kita untuk bekerja sama, menyelesaikan masalah, dan mencapai tujuan bersama. Menurut (Effendy, 2003) terdapat empat fungsi utama dari kegiatan komunikasi yaitu:

- 1) Menginformasikan (*To Inform*)

Fungsi komunikasi ini mencakup penyampaian informasi kepada individu atau masyarakat tentang berbagai peristiwa, ide, pemikiran, dan perilaku orang lain. komunikasi berperan dalam memberitahu dan memberikan pemahaman mengenai hal-hal yang disampaikan oleh orang lain.

2) Mendidik (*To Educate*)

Dalam konteks ini, komunikasi berfungsi sebagai alat pendidikan. melalui komunikasi, seseorang dapat menyebarluaskan ide dan pemikiran, sehingga orang lain memperoleh informasi dan pengetahuan.

3) Menghibur (*To Entertain*)

Komunikasi juga berfungsi sebagai hiburan. Selain untuk memberikan informasi pendidikan, komunikasi bertujuan untuk menyenangkan dan menghibur orang lain.

4) Mempengaruhi (*To Influence*)

Fungsi ini berkaitan dengan kemampuan komunikasi untuk mempengaruhi orang lain. melalui komunikasi, seseorang berusaha memengaruhi pikiran dan sikap komunikan, bahkan berusaha mengubah perilaku mereka sesuai dengan apa yang diharapkan oleh komunikator.

Dari keempat fungsi ini memiliki keterkaitan dan saling melengkapi. Dalam setiap interaksi manusia, komunikasi selalu hadir dengan berbagai tujuan. Tujuan utama dalam proses komunikasi adalah untuk mempengaruhi, menimbulkan sempati, menyampaikan informasi, menarik perhatian dan sebagainya. Tetapi secara universal tujuan komunikasi adalah mengubah sikap (*Attitude Change*), mengubah opini (*Opinion Change*) dan mengubah perilaku (*Behavior Change*).

Pemahaman terhadap jenis-jenis komunikasi penting untuk membangun hubungan yang efektif dan harmonis. Menurut (Fitria, 2021) komunikasi dibedakan menjadi beberapa jenis yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti berikut:

1) Komunikasi Berdasarkan Penyampaian

Pada umumnya, setiap individu berkomunikasi dengan orang lain karena manusia adalah makhluk sosial yang memiliki kebutuhan untuk berinteraksi. Namun, tidak semua orang memiliki keterampilan komunikasi yang sama. Oleh karena itu terdapat berbagai cara untuk menyampaikan informasi, yang dapat dibagi menjadi dua kategori utama :

- Komunikasi Verbal, lisan baik secara langsung maupun tidak langsung.
- Komunikasi Nonverbal, tertulis bisa dalam bentuk naskah, gambar dan foto.

2) Komunikasi Berdasarkan Perilaku

Komunikasi juga dapat dibedakan berbagai perilaku, meliputi:

- Komunikasi Formal, terjadi dalam struktur organisasi atau perusahaan dengan tata cara yang telah di tentukan.
- Komunikasi Informal, Terjadi secara spontan dan tidak terstruktur dalam organisasi.
- Komunikasi Nonformal, Menggabungkan elemen formal dan informal, berkaitan dengan kegiatan anggota organisasi serta tugas pekerjaan.

3) Komunikasi Berdasarkan Kelangsungan

Kelangsungannya, komunikasi dapat di bedakan menjadi:

- Komunikasi Langsung, dilakukan secara langsung tanpa perantara, tanpa batasan jarak.
- Komunikasi Tidak Langsung, menggunakan media atau pihak ketiga untuk menyampaikan pesan.

4) Komunikasi Berdasarkan Maksud

Berdasarkan tujuan komunikasinya, komunikasi ini dapat dibagi menjadi berpidato, memberi ceramah, wawancara, memberi perintah tugas. Inisiatif dan keterampilan komunikator memainkan peranan penting dalam keberhasilan proses komunikasi.

5) Komunikasi Berdasarkan Ruang Lingkup

Komunikasi berdasarkan ruang lingkup terdiri dari:

- Komunikasi Internal, yaitu vertikal (dari pimpinan ke anggota atau sebaliknya, termasuk perintah, teguran, pujian), horizontal (diantara individu dengan kedudukan setara dalam organisasi), dan diagonal (antara individu dengan kedudukan berbeda yang tidak sejalur vertikal).
- Komunikasi Eksternal, terjadi antara organisasi dan pihak luar untuk membangun pemahaman, kepercayaan, dan kerjasama. Bentuknya termasuk eksposisi, pameran, konferensi pers, dan bakti sosial.

6) Komunikasi Berdasarkan Jumlah Pihak yang Terlibat

Komunikasi dapat dibedakan berdasarkan jumlah pihak yang terlibat diantaranya komunikasi perorangan dan komunikasi kelompok

7) Komunikasi Berdasarkan Peranan Individu

Berdasarkan peran individu, komunikasi dapat dibagi menjadi:

- Komunikasi Antar Individu, terjadi antara individu secara informal atau nonformal, dengan komunikator yang mempengaruhi pihak lain.
- Komunikasi Antar Individu dan Lingkungan Lebih Luas, individu yang berhubungan dengan lingkungan luar memiliki kemampuan tinggi untuk berkomunikasi.
- Komunikasi Antar Individu dengan Kelompok, individu berperan sebagai penghubung antar kelompok, memerlukan keterampilan menyelaraskan berbagai pihak.

8) Komunikasi Berdasarkan Jaringan Kerja

Di dalam organisasi, komunikasi dapat terjadi melalui jaringan kerja yaitu jaringan rantai, lingkaran, bintang.

9) Komunikasi Berdasarkan Ajaran Informasi

Komunikasi memiliki beberapa arah diantaranya:

- Komunikasi Satu Arah, berjalan satu pihak.

- Komunikasi Dua Arah, timbal balik.
- Komunikasi ke Atas, dari bawahan ke atasan.
- Komunikasi ke Bawah, dari atasan ke bawahan.
- Komunikasi ke Samping, diantara orang dengan kedudukan sejajar.

Komunikasi memainkan peran sentral dalam membentuk dan mewarnai interaksi sosial simbolik, serta secara signifikan mempengaruhi fenomena *phubbing*. Komunikasi adalah fondasi dari pembentukan makna dalam interaksi sosial simbolik. Melalui bahasa, simbol, dan isyarat, kita menciptakan pemahaman bersama tentang dunia dan diri kita. *Phubbing* dengan mengabaikan simbol-simbol verbal dan non verbal yang di sampaikan, mengganggu proses pembentukan makna ini. Identitas kita sebagian besar di bangun melalui interaksi sosial. Ketika kita berkomunikasi dengan orang lain, kita menyajikan citra diri tertentu. *Phubbing* dapat merusak konstruksi identitas ini karena memberikan pesan bahwa kita tidak cukup penting untuk di perhatikan. Dalam setiap interaksi, kita berusaha untuk mengelola kesan yang kita berikan kepada orang lain. *phubbing* dapat merusak upaya ini, karena memberikan kesan negatif seperti kurangnya minat, kurang ajar atau tidak sopan.

4. *Phubbing* dalam Perspektif Islam

Pandangan Islam terkait dengan *phubbing* sudah tertuang dalam Qur'an Surah An-Nisa Ayat 86

وَإِذَا حُيِّئْتُمْ بِهِ فَاَحْسِنُوا بِأَحْسَنَ مِنْهَا أَوْ رُدُّوهَا إِنَّ اللَّهَ كَانَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ حَسِيبًا ٨٦

wa idzâ huyyîtum bitahîyyatin fa hayyû bi'ahsana min-hâ au ruddûhâ, innallâha kâna 'alâ kulli syai'in hasîbâ

Artinya : “Apabila kamu dihormati dengan suatu penghormatan (salam), balaslah penghormatan itu dengan yang lebih baik dari padanya atau balaslah dengan yang sepadan. Sesungguhnya Allah Maha Memperhitungkan segala sesuatu.”

Berkaitan dengan ayat tersebut, Ibnu Katsir berpendapat bahwa ayat tersebut merupakan perintah Allah untuk memberi penghormatan yang sama ketika kita dihormati oleh seseorang, dalam hal ini di contohkan pada saat mengucap dan menjawab salam. Sehingga, dapat diketahui dalam agama Islam sikap menghormati dan menghargai orang lain sangat dijunjung tinggi. Termasuk dalam berinteraksi secara tatap muka, perilaku *phubbing* secara otomatis menyalahi syariat Islam yang menjunjung tinggi sikap menghargai dan menghormati orang lain (Putri F. H., 2023). Selain Qur'an Surah An-Nisa ayat 86 terdapat surah Al-Hujurat Ayat 10 yang bunyinya:

أِنَّمَا الْمُؤْمِنُونَ إِخْوَةٌ فَأَصْلِحُوا بَيْنَ أَخَوَيْكُمْ وَاتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ ۝ ١٠

innamal-mu'minûna ikhwatun fa ashlihû baina akhawaikum wattaqullâha la'allakum tur-ḥamûn

Artinya :“Sesungguhnya orang-orang mukmin itu bersaudara, karena itu damaikanlah kedua saudaramu (yang bertikai) dan bertakwalah kepada Allah agar kamu dirahmati.”

Ayat ini mengingatkan kita tentang pentingnya menjaga adab dan menghormati orang lain, bahkan dalam percakapan. *Phubbing* dapat mengganggu dan merusak hubungan dan merusak hubungan, karena dapat membuat orang lain merasa diabaikan dan tidak penting. Adapun surah yang mendorong kita untuk tetap menjaga fokus dan kesadaran penuh saat berinteraksi yaitu surah Al-Baqarah Ayat 186

وَإِذَا سَأَلَكَ عِبَادِي عَنِّي فَإِنِّي قَرِيبٌ أُجِيبُ دَعْوَةَ الدَّاعِ إِذَا دَعَانِ فَلْيَسْتَجِيبُوا لِي وَلْيُؤْمِنُوا بِي لَعَلَّهُمْ يَرْشُدُونَ ۝ ١٨٦

wa idzâ sa'alaka 'ibâdî 'annî fa innî qarîb, ujîbu da'wata-dâ'i idzâ da'âni falyastajîbû lî walyu'minû bî la'allahum yarsyudûn

Artinya :“Apabila hamba-hamba-Ku bertanya kepadamu (Nabi Muhammad) tentang Aku, sesungguhnya Aku dekat. Aku mengabulkan permohonan orang yang berdoa apabila dia berdoa kepada-Ku. Maka, hendaklah mereka

memenuhi (perintah)-Ku dan beriman kepada-Ku agar mereka selalu berada dalam kebenaran.”

Ayat ini mendorong kita untuk hadir sepenuhnya dan penuh perhatian ketika kita terlibat dalam sesuatu yang penting, seperti mendengarkan Al-Qur'an atau mengobrol dengan seseorang. Perilaku *phubbing*, sebaliknya mengalihkan perhatian kita dari saat ini dan menghalangi kita untuk memberikan perhatian penuh kepada orang atau situasi yang sedang dihadapi.

B. Teori Interaksi Simbolik George Herbert Mead

1. Konsep Teori Interaksi Simbolik George Herbert Mead

Teori interaksi simbolik yang dikembangkan oleh George Herbert Mead menjelaskan berfokus pada bagaimana individu membentuk makna dan pemahaman melalui interaksi sosial. Konsep utamanya adalah bahwa individu tidak hanya bertindak berdasarkan insting atau kebiasaan, tetapi mereka juga mengartikan dunia melalui simbol-simbol yang mereka gunakan dalam komunikasi, seperti bahasa, gerak tubuh, dan tindakan simbolik lainnya. Mead (2018:266) berpendapat bahwa makna tidak diberikan begitu saja oleh dunia fisik, tetapi dibentuk melalui interaksi sosial. Simbol-simbol (seperti kata-kata, gerakan tubuh, atau ekspresi wajah) hanya memiliki makna ketika dipahami bersama oleh individu dalam suatu masyarakat. Sebagai contoh, kata “kursi” hanya memiliki makna karena kita semua sepakat bahwa simbol tersebut merujuk pada benda yang kita gunakan untuk duduk. Melalui interaksi ini, simbol menjadi alat bagi individu untuk saling memahami satu sama lain dan membentuk realitas sosial bersama.

Interaksi simbolik terjadi setiap kali individu saling memberi dan menerima makna melalui simbol. Dalam proses ini, setiap orang tidak hanya memberikan makna tetapi juga menginterpretasikan makna yang diberikan oleh orang lain. Misalnya, saat seseorang menyapa dengan kata “halo”, kita memberikan makna terhadap kata tersebut sebagai bentuk sapaan yang ramah, dan orang lain meresponsnya sesuai dengan makna yang telah disepakati.

Melalui proses ini, individu membangun kesepahaman bersama, yang pada gilirannya membentuk perilaku mereka.

Salah satu konsep penting dalam teori ini adalah pembentukan “*self*” (diri), yang menurut Mead terbentuk melalui interaksi sosial. Diri tidak hadir sejak lahir, melainkan berkembang melalui pengalaman sosial. Pada awalnya, anak-anak tidak memiliki kesadaran akan diri mereka sendiri sebagai individu, tetapi melalui interaksi dengan orang lain. Mereka mulai memahami peran mereka dalam masyarakat dan bagaimana mereka dilihat oleh orang lain. Menurut Mead dalam Johnson (1986:22), ini dikenal dengan konsep “*generalized other*” (orang yang umum) merupakan tahap ketiga dalam perkembangan diri, yaitu kemampuan untuk melihat diri kita dari perspektif orang lain dalam masyarakat. Proses ini memungkinkan individu untuk mengatur perilaku mereka berdasarkan bagaimana mereka membayangkan orang lain akan melihatnya.

Pikiran, menurut Mead dalam Ritzer (2012:614), juga berkembang melalui interaksi sosial. Pikiran bukanlah sesuatu yang berada di dalam diri individu secara terpisah, melainkan hasil dari komunikasi sosial. Pikiran muncul ketika individu mampu menginternalisasi simbol-simbol yang digunakan dalam komunikasi dan memberi makna terhadapnya. Sebagai contoh, ketika seseorang mendengar kata “baik”, mereka memahami kata tersebut karena telah belajar dari interaksi sosial sebelumnya, apa arti “baik” dalam konteks budaya atau situasi tertentu. Pikiran memungkinkan individu untuk merencanakan tindakan, memahami konsekuensi dari tindakan mereka, dan mengatur perilaku mereka berdasarkan simbol yang mereka pahami.

Masyarakat berperan penting dalam teori interaksi simbolik karena masyarakat menyediakan wadah bagi simbol-simbol dan makna yang dibagikan. Individu mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi melalui simbol-simbol tersebut dalam konteks sosial yang lebih luas. Mead (2018:267) menekankan bahwa tidak ada individu yang bisa benar-benar memahami simbol atau makna tanpa adanya pengaruh dari masyarakat tempat mereka tinggal. Interaksi sosial dan struktur sosial berperan dalam membentuk

bagaimana individu memahami dunia, baik itu melalui norma, aturan, maupun simbol yang digunakan dalam komunikasi sehari-hari.

Dalam interaksi simbolik, gerak tubuh atau *gesture* memiliki peran penting dalam komunikasi nonverbal. *Gesture* adalah simbol yang digunakan untuk mengkomunikasikan makna tanpa kata-kata, seperti anggukan kepala, senyum, atau isyarat tangan. Mead (2018:23) berpendapat bahwa *gesture* ini, meskipun nonverbal, tetap bisa dipahami sebagai simbol karena ada kesepakatan sosial yang menghubungkan *gesture* dengan makna tertentu.

Mead (2018:328) juga mengembangkan ide tentang “peran sosial”, yang merujuk pada cara individu berinteraksi dalam berbagai peran yang mereka mainkan dalam masyarakat. Setiap individu belajar bagaimana bertindak dalam berbagai konteks sosial berdasarkan peran mereka, misalnya sebagai seorang anak, orang tua, teman, atau pekerja. Interaksi simbolik memfasilitasi pemahaman tentang peran ini, dimana individu tidak hanya memerankan peran mereka, tetapi juga memahami bagaimana orang lain mengharapkan mereka bertindak dalam peran tersebut.

Salah satu aspek yang penting dalam teori ini adalah bahwa makna bukanlah hal yang tetap atau tetap sama sepanjang waktu, makna itu berkembang dan berubah melalui interaksi sosial. Setiap kali individu berinteraksi dengan orang lain, mereka dapat memperbarui, mengubah, atau menafsirkan kembali makna dari simbol yang digunakan. Ini menunjukkan bahwa komunikasi sosial adalah proses dinamis yang sangat bergantung pada konteks dan interpretasi individu.

2. Asumsi Dasar Teori Interaksi Simbolik George Herbert Mead

Dalam bukunya “*Mind, Self and Society: From the Stand point of A Social Behaviorist*” tahun 1918, diterangkan bahwa diskusi terkait teori interaksi simbolik disusun dan membutuhkan fokus terhadap tiga konsep dan asumsi. Definisi singkat dari ketiga konsep dari interaksi sosial menurut Mead dan asumsi-asumsi teori interaksi simbolik diantaranya:

- a. Pikiran (*Mind*), fokus dalam interaksi simbolik yaitu terhadap pentingnya suatu pembentukan makna untuk tindakan manusia, di mana erat kaitannya dengan proses komunikasi, sebab mulanya makna tersebut akan hadir melalui proses interaksi yang dikonstruksikan oleh individu secara interpretatif untuk membentuk makna yang disepakati bersama.
- b. Diri (*Self*), fokus dari interaksi simbolik yaitu terhadap pentingnya konsep diri. Penekanan teori ini yaitu terhadap pengembangan konsep diri lewat aktifnya individu yang dilandasi interaksi sosial bersama orang lain.
- c. Masyarakat (*Society*), ini menyangkut hubungan antara kebebasan masyarakat dan individu, di mana ini mengakui bahwasanya perilaku setiap individu dibatasi oleh norma-norma sosial. Tetapi, setiap individu itu sendiri pada akhirnya yang menetapkan pilihan dalam sosial kemasyarakatannya.

Penekanan pada teori interaksi simbolik yaitu terhadap hubungan antara interaksi dengan simbol dan individu adalah inti pandangan pendekatan ini (Soeprpto, 2007). Tidak sedikit para ahli yang ada di belakang teori dan perspektif ini yang menerangkan bahwa dalam konsep sosiologi, individu adalah sesuatu yang sifatnya krusial. Yang pada dasarnya teori interaksi simbolik ditujukan dalam rangka memahami cara dunia membentuk perilaku manusia dan cara manusia dan orang lain dalam menciptakan dunia simbolik.

3. Istilah Kunci Teori Interaksi Simbolik George Herbert Mead

Teori interaksi simbolik George Herbert Mead adalah konsep utama dalam studi sosiologi dan psikologi sosial yang menggarisbawahi signifikansi simbol-simbol dalam hubungan antar manusia. Mead (2018:395) menyatakan bahwa manusia melibatkan asumsi bahwa individu manusia merupakan bagian dari sebuah masyarakat sosial dan mewariskan sifat manusia melalui interaksi-interaksi serta hubungan-hubungan sosialnya dengan masyarakat tersebut sebagai sebuah keseluruhan dan individu lain yang sama, maksudnya manusia memahami dunia mereka melalui interaksi dengan sesamanya, dengan menggunakan simbol-simbol untuk memberikan arti pada pengalaman mereka.

Dalam kerangka ini, bahasa, gerakan tubuh, dan simbol-simbol lainnya digunakan untuk berkomunikasi dan memahami lingkungan sekitar. Mead juga menekankan pentingnya “*Self*” atau identitas yang berkembang melalui proses sosialisasi dan refleksi terhadap reaksi orang lain terhadap tindakan kita. Kontribusi besar teori interaksi simbolik George Herbert Mead adalah dalam memperkaya pemahaman tentang pembentukan identitas individu dan interaksi dalam masyarakat.

Terjadinya interaksi simbolik menurut (Mead, 2018) mencakup tiga konsep penting, yaitu sebagai berikut:

a. Pikiran (*Mind*)

Pikiran merupakan kemampuan dalam mempergunakan beberapa simbol dalam tingkah laku yang bermakna sosial sama, yang mana masing-masing individunya harus mengembangkan pikirannya lewat interaksi bersama orang lain untuk mengendalikan respons itu sendiri. Dalam konteks perilaku *phubbing* yang dilakukan mahasiswa, teori interaksi simbolik George Herbert Mead dalam konsep “*Mind*” merujuk pada kemampuan individu mempengaruhi perilaku mereka dalam interaksi sosial. Dalam teori ini, pikiran (*Mind*) merujuk pada kemampuan individu untuk memahami pikiran dan perasaan orang lain, serta untuk memperhitungkan bagaimana tindakan mereka dapat mempengaruhi interaksi tersebut.

Ada beberapa pola pikir individu, terutama mahasiswa *gamers*, yang dapat mempengaruhi perilaku mereka dalam situasi sosial seperti *phubbing* diantaranya:

- 1) Prioritas terhadap koneksi *online*, Mahasiswa *gamers* telah menginternalisasi pentingnya koneksi *online* dalam kehidupan mereka. Pola pikir ini dapat mengarah pada perilaku yang condong untuk memprioritaskan interaksi *online* dibandingkan interaksi sosial langsung. Mereka merasa bahwa menjaga koneksi *online* lebih penting daripada berinteraksi secara langsung dengan orang-orang di sekitar mereka, yang dapat mendorong perilaku *phubbing*.

- 2) Ketergantungan dan kebiasaan teknologi, Pola pikir didorong oleh kebiasaan dan ketergantungan pada teknologi juga dapat mempengaruhi perilaku *phubbing*. Mahasiswa *gamers* yang terbiasa dengan penggunaan intensif teknologi memiliki pola pikir yang membuat mereka sulit untuk memisahkan diri dari perangkat mereka, bahkan dalam situasi sosial. Mereka merasa cemas atau tidak nyaman ketika tidak dapat memeriksa ponsel mereka secara teratur, yang dapat mendorong perilaku *phubbing*.
- 3) Persepsi terhadap interaksi sosial langsung, Pola pikir individu juga dapat mempengaruhi cara mereka memandang interaksi sosial langsung. Mahasiswa *gamers* yang kurang nyaman dalam situasi sosial menggunakan ponsel mereka sebagai kru terapinya atau sebagai pelarian dan ketidaknyamanan sosial. Pola pikir ini dapat memperkuat perilaku *phubbing* sebagai cara untuk mengurangi stres atau kecemasan dalam situasi sosial langsung. Kenyamanan dan keamanan dalam identitas *online*, pola pikir yang terkait dengan identitas *online* juga dapat mempengaruhi perilaku *phubbing*. Mahasiswa *gamers* merasa lebih nyaman dan aman dalam mempertahankan identitas mereka dalam dunia *virtual*, dimana mereka memiliki kontrol lebih besar atas bagaimana mereka dipandang oleh orang lain. Pola pikir ini dapat mendorong mereka untuk lebih tertarik pada interaksi *online* daripada interaksi sosial langsung, mengakibatkan perilaku *phubbing* saat mereka berada di situasi sosial.

Dengan memahami bagaimana pola pikir seperti prioritas terhadap koneksi *online*, ketergantungan pada teknologi, persepsi terhadap interaksi sosial langsung, dan kenyamanan dalam identitas *online* dapat mempengaruhi perilaku mahasiswa *gamers* dalam situasi sosial, kita dapat lebih baik memahami alasan di balik fenomena *phubbing* di kalangan mereka. Ini membuka pintu untuk pendekatan yang lebih holistik dalam mengatasi masalah ini, yang melibatkan pemahaman yang lebih dalam

terhadap pola pikir individu serta faktor-faktor lingkungan yang memengaruhi perilaku mereka.

Mahasiswa yang melakukan *phubbing* tidak sepenuhnya menyadari dampak dari tindakan mereka terhadap orang lain. Mereka lebih asyik dengan ponsel mereka seperti menonton video, bermain *game*, daripada memperhatikan reaksi atau perasaan teman-teman mereka yang hadir secara fisik. Ini mencerminkan kurangnya pemahaman atau kepedulian terhadap pikiran dan perasaan orang lain, yang merupakan aspek penting dari pikiran (*Mind*) dalam teori interaksi simbolik.

b. Diri (*Self*)

Ini merupakan kemampuan menerima diri sebagai objek dari pandangan atau perspektif dari masyarakat atau orang lain. Menurut Mead (2018:252), diri (*Self*) yaitu sesuatu yang memiliki sebuah perkembangan individu yang hadir saat proses pengalaman dan aktivitas sosial yang menciptakan hubungan-hubungan melalui interaksi dan bahasa dengan individu lain. Diri (*Self*) juga menurut Johnson (1986:12) memiliki peranan yang penting dalam proses percakapan bersama orang lain sebab terdapatnya *sharing of symbol*. Ini memiliki arti bahwa seorang individu yang mampu melakukan komunikasi akan sadar mengenai hal-hal yang akan dikatakannya serta dampaknya dan bisa mengantisipasi atau menentukan apa yang selanjutnya akan dikatakan.

Diri (*Self*) berdasarkan penjelasan dari Mead (2018:265) merupakan sebuah karakteristik khas yang membedakan manusia dengan makhluk yang lainnya. Menurut Johnson (1986:22) diri ini berhubungan dengan proses merefleksi diri, dimana umumnya kerap dinamakan *self monitoring* atau *self control*. Lewat upaya merefleksi diri ini, maka seseorang dapat beradaptasi dengan kondisi lingkungannya dan juga dapat beradaptasi dengan efek dan makna tindakan yang dilakukannya. Atau ini memiliki arti bahwa individu secara tidak langsung memposisikan dirinya berdasarkan perspektif orang lain. Berdasarkan perspektif inilah individu

melihat diri sendiri sebagai orang tertentu atau merupakan dari bagian kelompok sosial yang merupakan satu kesatuan.

Tanpa kita sadari manusia sering terlibat dalam suatu kegiatan atau aktivitas yang di dalamnya terkandung konflik dan kontradiksi internal yang mempengaruhi perilaku yang diharapkan. Konflik interpersonal terjadi akibat dorongan, nafsu dan lain sebagainya dengan keinginan yang terinternalisasi. Menurut Wirawan (2012:126) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan diri (*Self*) dan juga mempengaruhi konflik interpersonal, diantaranya adalah posisi sosial. Individu yang mempunyai posisi tinggi cenderung mempunyai harga diri dan citra diri yang tinggi selain mempunyai pengalaman yang berbeda dari orang dengan posisi berbeda

Dalam diri (*Self*) terdapat dua konsep menurut Mead dalam Haryanto (2012:73) yaitu hubungan timbal balik antara diri sebagai objek dan diri sebagai subjek. Diri sebagai objek ditunjukkan melalui konsep “*Me*”, sementara ketika sebagai subjek yang bertindak ditunjukkan dengan konsep “*I*”. Ciri utama pembeda manusia dengan makhluk lain adalah bahasa atau “simbol signifikan”. Mead (2018:178) mengatakan simbol signifikan haruslah merupakan suatu makna yang dimengerti bersama, ia terdiri dari dua fase, “*Me*” dan “*I*”. Dalam konteks ini “*Me*” adalah sosok diri saya sebagaimana dilihat oleh orang lain, sedangkan “*I*” yaitu bagian yang memperhatikan diri saya sendiri. Dua hal itu menurut Mead (2018:370) menjadi sumber orisinalitas, kreativitas, dan spontanitas.

Selain itu konsep diri (*Self*) dalam teori Mead juga relevan dalam memahami perilaku *phubbing* mahasiswa. Konsep diri terbagi menjadi dua bagian yaitu “*Me*” dan “*I*”. Bagian dari konsep “*Me*” ini mencakup bagaimana mahasiswa melihat peran mereka dalam interaksi sosial sehari-hari yang dipengaruhi oleh ponsel. Mereka memandang diri mereka sebagai individu yang nyaman dengan teknologi, yang lebih suka terhubung dengan dunia virtual daripada berinteraksi langsung dengan orang di sekitar mereka.

Sedangkan konsep “*I*” pada mahasiswa yang terlibat dalam perilaku *phubbing* merujuk pada aspek reflektif dan aktif dari diri mereka dalam situasi-situasi tertentu. Dalam konteks *phubbing*, “*I*” mencerminkan keputusan individu untuk fokus pada penggunaan ponsel mereka daripada berinteraksi dengan orang di sekitar mereka secara langsung. Pada saat yang sama, mereka juga menyadari bahwa perilaku *phubbing* mereka dapat mempengaruhi hubungan sosial mereka, tetapi mereka tetap memilih untuk memprioritaskan interaksi di dunia virtual.

Dengan demikian konteks *phubbing* pada mahasiswa, konsep “*Me*” dan “*I*” menyediakan kerangka kerja untuk memahami bagaimana mahasiswa memandang diri mereka sendiri dalam hubungan dengan orang lain dan bagaimana keputusan mereka dalam tindakan sehari-hari tercermin dalam konsep “*I*”. Orisinalitas, kreativitas, dan spontanitas, seperti yang dikemukakan oleh Mead, dapat dipengaruhi cara mahasiswa mengintegrasikan identitas digital dan preferensi komunikasi mereka dalam kehidupan sehari-hari.

c. Masyarakat (*Society*)

Menurut Mead dalam Ritzer (2012:623), masyarakat (*Society*) adalah proses sosial tanpa henti yang mendahului pikiran dan diri. Sebagaimana yang kita ketahui, masyarakat tidak akan ada tanpa pikiran dan diri, karena semua keunikan karakteristiknya mengandalkan kepemilikan pikiran dan diri oleh setiap anggota individunya. Konsep masyarakat juga mencakup norma-norma sosial yang mengatur perilaku individu dalam masyarakat.

Konsep masyarakat (*Society*) dalam interaksi simbolik menurut Mead dapat dihubungkan dengan fenomena *phubbing* di kalangan mahasiswa *gamers* melalui pemahaman tentang bagaimana interaksi sosial dan simbol-simbol memengaruhi pembentukan identitas dan perilaku individu. Dalam teori interaksi simbolik, Mead (2018:158) menekankan pentingnya simbol-simbol dalam interaksi sosial. Individu memahami diri mereka sendiri melalui proses “refleksi cermin” dimana mereka

mengambil pandangan orang lain terhadap diri mereka sendiri. Dalam konteks ini, masyarakat atau (*Society*) berperan penting sebagai sumber simbol-simbol yang digunakan individu untuk membentuk identitas mereka.

Saat kita melihat fenomena *phubbing* di kalangan mahasiswa *gamers*, kita bisa melihat bagaimana interaksi sosial dan simbol-simbol membentuk perilaku mereka. *Phubbing* adalah praktik mengabaikan orang lain dalam situasi sosial dengan fokus pada perangkat elektronik, seperti ponsel atau permainan video. Bagi mahasiswa *gamers*, *online game* bisa menjadi simbol penting dalam identitas mereka dan interaksi sosial mereka.

Dalam konteks ini, masyarakat atau (*Society*) memberikan dukungan dan norma-norma yang mempengaruhi cara mahasiswa *gamers* berinteraksi dengan teknologi dan sesama. Misalnya, jika masyarakat atau kelompok teman sebaya mereka menganggap norma yang mengizinkan *phubbing* sebagai hal yang wajar, maka perilaku *phubbing* akan lebih mungkin terjadi di kalangan mahasiswa *gamers*. Begitu pula sebaliknya, jika masyarakat atau kelompok teman sebaya mereka menolak *phubbing*, individu cenderung untuk menyesuaikan perilaku mereka.

Dengan demikian, hubungan antara konsep masyarakat (*Society*) dalam teori interaksi simbolik Mead dengan fenomena *phubbing* di kalangan mahasiswa *gamers* menyoroti bagaimana simbol-simbol dan norma sosial memengaruhi identitas dan perilaku individu dalam konteks teknologi dan interaksi sosial.

BAB III

GAMBARAN UMUM MAHASISWA *GAMERS* MLBB FISIP UIN WALISONGO SEMARANG

A. Gambaran UIN Walisongo Semarang

1. Geografis UIN Walisongo Semarang

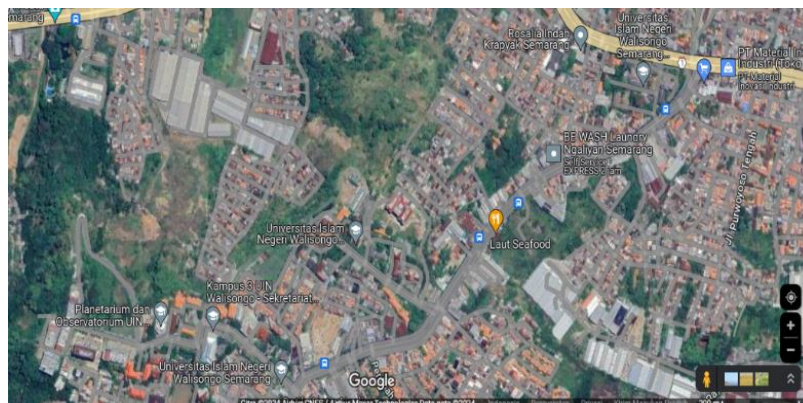
Universitas Islam Negeri Walisongo terletak di Semarang, ibu kota Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Secara geografis, Semarang terletak di pesisir utara Pulau Jawa, tepatnya di bagian tengah utara pulau tersebut.

Kampus UIN Walisongo Semarang sendiri terletak di daerah Ngaliyan, sebuah kecamatan dari 16 yang berada di Kota Semarang yang berada di daerah pinggiran sebelah barat Kota Semarang dengan batas-batas wilayah sebagai berikut:

- a. Sebelah Utara : Kecamatan Tugu Kota Semarang
- b. Sebelah Barat : Kabupaten Kendal
- c. Sebelah Selatan : Kecamatan Mijen Kota Semarang
- d. Sebelah Timur : Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang

Luas keseluruhan bangunan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang seluas 83.317m² (8,3317 ha) meliputi kampus I (11.176 m²), kampus II (19.550 m²), kampus III (52.107 m²), dan asrama mahasiswa (484 m²).

Gambar 3. 1: Peta Wilayah UIN Walisongo Semarang



Sumber data: Google Maps Tahun 2024

Sarana dan prasarana menjadi salah satu aspek penting dalam menunjang tercapainya visi dan misi Universitas, meliputi lahan, bangunan, fasilitas perkuliahan, jaringan dan infrastruktur lainnya. Adapun rincian luas bangunan yang dimiliki UIN Walisongo adalah sebagai berikut:

- Kampus I terdiri dari pascasarjana, gedung kuliah, gedung wisma walisongo, poliklinik, koperasi, auditorium masjid, rumah dinas rektor, dan lapangan tenis.
- Kampus II terdiri dari Fakultas Sains dan Teknologi (FST), Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FITK), Fakultas Ushuluddin dan Humaniora (FUHUM), ma'had, kantin, masjid, rusunawa.
- Kampus III terdiri dari rektorat, pusat pengembangan bahasa, Fakultas Syariah dan Hukum (FSH), Fakultas Dakwah dan Komunikasi (FDK), Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI), Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP), Fakultas Psikologi dan Kesehatan (FPK), program kreativitas mahasiswa, koperasi mahasiswa, gedung serbaguna, kantin, laboratorium terpadu, planetarium, perpustakaan, auditorium, masjid, dan ma'had Al Jamaah, lapangan sepak bola, dan *wall climbing*.

2. Sejarah UIN Walisongo Semarang

Pada awalnya, ide mengenai perlunya perguruan tinggi Islam di Jawa Tengah diusulkan oleh Drs. Soeharto Notowidagdo, Bupati Kudus. Gagasan ini muncul karena mayoritas penduduk Jawa Tengah, terutama di bagian utara, beragama Islam dan banyak diantaranya bekerja sebagai pedagang dan petani. Di sisi lain, Jawa Tengah juga merupakan basis kuat partai Komunis Indonesia (PKI) yang memenangkan suara terbanyak dalam pemilu 1955. Oleh karena itu, keberadaan perguruan tinggi Islam dianggap sangat penting, tidak hanya untuk memperdalam ajaran Islam, tetapi juga untuk menanggulangi pengaruh dan gerakan komunis.

Pada 22 Mei 1969, Menteri Agama RI mengeluarkan keputusan No.40 tahun 1969 yang menetapkan, pendirian IAN Walisongo Semarang, dengan Drs. Soenarto Notowidagdo sebagai ketua panitia pendiri. IAN Walisongo mulai menerima mahasiswa baru dan membuka kuliah perdana di lima fakultas yang tersebar di berbagai kota yaitu fakultas dakwah di Semarang, fakultas

syari'ah di Demak, fakultas tarbiyah di Salatiga, fakultas syari'ah di Bumiayu, dan fakultas ushuluddin di Kudus.

Pada 6 April 1970, IAIN Walisongo resmi dinyatakan sebagai perguruan tinggi negeri melalui keputusan Menteri Agama RI No.30 dan 31 tahun 1970. Upacara peresmian dilakukan di gedung balai kota Semarang, dan KH. Zubair menjadi rektor pertama yang menjabat dari 1970 hingga 1973. Nama "Walisongo" dipilih untuk menggambarkan semangat dan tradisi pendidikan Islam yang inklusif.

Gambar 3. 2: Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang



Sumber: Walisongo.ac.id Tahun 2024

Seiring waktu, IAIN Walisongo mengalami perubahan besar. Pada 19 Desember 2014, IAIN Walisongo berubah status menjadi Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo melalui Peraturan Kementerian Agama No.57 tahun 2015, statusnya sebagai UIN disertai dengan penambahan tiga fakultas baru yakni fakultas sains dan teknologi, fakultas psikologi dan kesehatan, serta fakultas ilmu sosial dan ilmu politik. UIN Walisongo memiliki dua fungsi utama yakni, akademis dan dakwah, dengan tujuan mencetak akademisi yang kompeten dan juga ahli dalam menyebarkan ajaran Islam.

Adapun visi dan misi UIN Walisongo Semarang sebagai berikut:

- Visi:
"Universitas Islam riset terdepan berbasis pada kesatuan ilmu pengetahuan untuk kemanusiaan dan peradaban pada tahun 2028".
- Misi:
 - a. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran IPTEKS berbasis kesatuan ilmu pengetahuan untuk menghasilkan lulusan profesional dan berakhlak Al-karimah.
 - b. Meningkatkan kualitas penelitian untuk kepentingan Islam, ilmu, dan masyarakat

- c. Menyelenggarakan pengabdian yang bermanfaat untuk pengembangan masyarakat.
- d. Menggali, mengembangkan dan menerapkan nilai-nilai kearifan lokal.
- e. Mengembangkan kerjasama dengan berbagai lembaga dalam skala regional, nasional, dan internasional.
- f. Mewujudkan tata pengelolaan kelembagaan profesional berstandar internasional

3. Jumlah Mahasiswa UIN Walisongo Semarang

Adapun data jumlah mahasiswa aktif UIN Walisongo Semarang sebagai berikut:

Tabel 3. 1: Jumlah Mahasiswa aktif UIN Walisongo Semarang tahun 2018-2024

No	Fakultas	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024
1.	Fakultas Dakwah dan Komunikasi	84	120	250	615	649	553	526
2.	Fakultas Syariah dan Hukum	79	144	290	680	670	633	582
3.	Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan	83	119	218	1019	962	904	849
4.	Fakultas Ushuluddin dan Humaniora	61	136	191	572	549	482	275
5.	Fakultas Ekonomi	46	69	197	567	572	675	739

	dan Bisnis Islam							
6.	Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	60	78	120	340	327	181	146
7.	Fakultas Psikologi dan Kesehatan	47	63	172	262	257	304	303
8.	Fakultas Sains dan Teknologi	67	101	211	826	773	670	651
	Total Mahasiswa Aktif	527	830	1649	4881	4759	4402	4407

*Sumber: Pusat Teknologi Informasi dan Pangkalan Data (PTIPD) UIN
Walisongo Semarang*

4. Profil FISIP UIN Walisongo Semarang

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) UIN Walisongo Semarang merupakan bagian integral dari Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo Semarang. Universitas ini didirikan pada tanggal 6 April 1970 melalui Keputusan Menteri Agama RI (KH. M. Dachlan) No.30 dan 31 tahun 1970. Dengan nama Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Walisongo kemudian berganti nama menjadi UIN Walisongo Semarang pada tanggal 16 Oktober 2014 bersamaan dengan pembentukan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang tertuang pada Pengaturan Presiden RI Nomor 130 tahun 2014. Setahun setelahnya keluar SK pendirian fakultas nomor 57 tahun 2015 tentang status UIN Walisongo tanggal 9 September 2015. Ada dua program studi yakni

prodi Sosiologi dan prodi Ilmu Politik bersamaan dengan pendirian fakultas di lingkungan UIN Walisongo Semarang.

Gambar 3. 3: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Walsiongo Semarang



Sumber: Amanat.id Tahun 2022

Gagasan membentuk FISIP didasarkan atas keinginan untuk memperkuat peralihan status IAIN menjadi UIN Walisongo Semarang. Selain itu juga dilandasi oleh keinginan untuk menunjukkan sumbangsih nyata UIN Walisongo Semarang dalam berbagai dinamika sosial dan politik di Semarang dan Indonesia secara lebih luas. Salah satu aspirasi utama dari para akademis UIN Walisongo Semarang adalah ingin berperan aktif dalam membentuk generasi mendatang yang mempunyai nilai-nilai Islam yang kuat dan kesadaran akan etika religius dalam segala aktivitas sosial dan politik.

FISIP UIN Walisongo Semarang merupakan salah satu fakultas penting dan berkembang pesat di UIN Walisongo Semarang. Adapun visi misi FISIP UIN Walisongo Semarang yaitu:

- Visi:
“Fakultas riset terdepan dalam ilmu sosial dan ilmu politik berbasis pada kesatuan ilmu pengetahuan untuk kemanusiaan dan peradaban tingkat internasional tahun 2038”.
- Misi:

1. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran ilmu sosial dan ilmu politik berbasis kesatuan ilmu pengetahuan untuk menghasilkan lulusan profesional dan berakhlak Al-karimah.
2. Meningkatkan kualitas penelitian dalam Ilmu Sosial dan Ilmu Politik untuk kepentingan Islam, dan masyarakat.
3. Menyelenggarakan pengabdian masyarakat berbasis Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang bermanfaat untuk pengembangan masyarakat.
4. Menggali, mengembangkan dan menerapkan nilai-nilai kearifan lokal dalam kerangka Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
5. Mengembangkan kerjasama dengan berbagai lembaga dalam skala nasional dan internasional dalam kerangka Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
6. Mengembangkan tata kelola kelembagaan berbasis *quality assurance* (penjaminan mutu).

FISIP menawarkan berbagai program studi dalam bidang Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Fakultas ini didukung oleh dosen dan staf pengajar yang berkualitas dan berpengalaman dalam bidangnya masing-masing. Mereka berdedikasi untuk memberikan pendidikan yang berkualitas dan relevan sesuai dengan perkembangan terbaru dalam bidang Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. FISIP UIN Walisongo Semarang juga memiliki fasilitas pembelajaran yang memadai, termasuk perpustakaan, laboratorium, ruang kuliah, *student forest garden*, ruang sidang, dan fasilitas lainnya.

B. Profil Informan

1. Informan ALM

Usia	: 22 Tahun
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Status	: Mahasiswa Aktif
Keterangan Umum	:

ALM adalah seorang mahasiswa yang memiliki pengalaman yang cukup dalam bermain *game* MLBB. Dia pernah aktif sebagai penjoki ketika masih bersekolah di tingkat menengah atas.

Alasan Bermain MLBB :

Awalnya, informan ALM bermain MLBB semata-mata untuk bersenang-senang dan menghilangkan penat, namun, seiring berjalannya waktu, ketertarikan pada *online game* ini semakin mendalam, terutama setelah menyadari bakat dan kemampuannya dalam menguasai karakter dan strategi permainan. Motivasi untuk sekedar bersenang-senang pun bergeser menjadi keinginan untuk menunjukkan kemampuannya pada orang lain dan mendapatkan pengakuan atas keterampilannya. Akhirnya dorongan untuk mendapatkan penghasilan tambahan dari keahliannya dalam bermain MLBB membuatnya memutuskan untuk menjadi seorang penjoki.

Gambar 3. 4: Penampilan Visual Profil Akun MLBB Pengguna ALM



Sumber: Data Dokumentasi Tangkapan Layar Tahun 2024

2. Informan MR

Usia : 22 Tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki
Status : Mahasiswa Aktif
Keterangan Umum :

MR adalah seorang mahasiswa yang sangat aktif dalam bermain MLBB. Dia menghabiskan waktu yang signifikan setiap hari untuk bermain *game* ini, terutama saat ada target atau *event*.

Alasan Bermain MLBB :

Informan MR, bermain *online game* MLBB sebagai bentuk hiburan dan untuk mengisi waktu luang. Selain sebagai hiburan dan pelarian dari rutinitas, adanya target seperti mencapai level tertentu, mengumpulkan item langka, atau memenangkan turnamen kecil memberikan motivasi ekstra bagi informan MR ataupun pemain lain untuk terus bermain. *Event-event* yang diselenggarakan oleh pengembangan *game* juga turut menyuntikkan semangat baru, karena biasanya ada hadiah yang menarik yang bisa didapatkan. Dengan kata lain, kombinasi antara kesenangan bermain *game*, adanya tujuan yang ingin dicapai, dan hadiah yang menarik membuat informasi MR semakin termotivasi untuk menghabiskan waktu luangnya di dalam dunia MLBB.

Gambar 3. 5: Penampilan Visual Profil Akun MLBB Pengguna MR



Sumber: Data Dokumentasi Tangkapan Layar Tahun 2024

3. Informan RAP

Usia : 23 Tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki
Status : Mahasiswa Aktif
Keterangan Umum :

RAP adalah seorang pemain aktif *game* MLBB yang menghabiskan waktu rata-rata 3 sampai 5 jam setiap hari untuk bermain *game* ini. RAP juga pernah menjadi penjoki, tidak beda jauh dengan informan pertama (ALM) walaupun penghasilan dari joki dipakai lagi untuk membeli item dalam permainan MLBB. RAP menunjukkan keterlibatan yang mendalam, dalam permainan terutama ketika bermain bersama teman-temannya dalam mode *multiplayer* atau main bareng. Meskipun demikian RAP mengalami tantangan dalam membagi perhatian antara permainan dan interaksi sosial di luar *game*.

Alasan Bermain MLBB :

RAP memainkan MLBB karena *game* ini menyediakan hiburan yang menyenangkan dan memberikan tantangan kompetitif yang memikat. Bagi RAP, MLBB adalah cara melepaskan diri dari tekanan sehari-hari dan menikmati waktu luang dengan cara yang menghibur. RAP menemukan kepuasan dalam meraih kemenangan dan meningkatkan peringkatnya dalam *game* MLBB, yang menunjukkan motivasinya untuk mencapai pencapaian dalam konteks permainan. Selain itu, MLBB juga menjadi platform untuk RAP berinteraksi sosial dengan temannya-temannya yang memiliki minat yang sama melalui mode *multiplayer* dan kegiatan dalam komunitas *gaming*, RAP dapat memperluas jaringannya dalam membangun hubungan yang kuat. Sebagai mantan penjoki, pengalamannya dalam mengendalikan peran strategis dalam tim memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang dinamika permainan dan ketrampilan yang diperlukan untuk sukses. Secara keseluruhan, MLBB bukan hanya sebuah *game* bagi RAP, tetapi juga merupakan sarana untuk pengembangan pribadi, interaksi sosial, dan pencapaian dalam lingkungan virtual yang menyenangkan.

Gambar 3. 6: Penampilan Visual Profil Akun MLBB Pengguna RAP



Sumber: Data Dokumentasi Tangkapan Layar Tahun 2024

4. Informan AF

Usia : 22 Tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki
Status : Mahasiswa Aktif
Keterangan Umum :

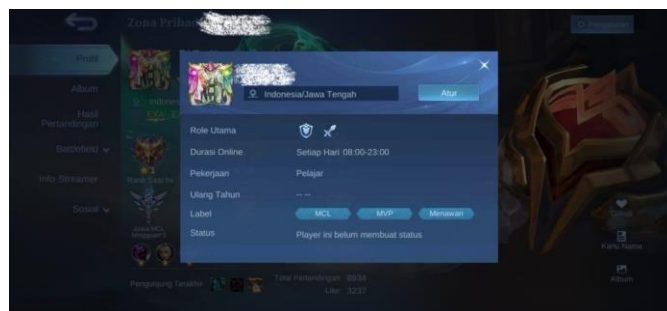
AF adalah seorang pemain *game* MLBB yang aktif dalam kompetisi dan turnamen. Ia menganggap bermain *game* sebagai cara untuk mengisi waktu luangnya, namun kegiatan ini sering berubah menjadi sesuatu yang memakan waktu dalam durasi yang lama, membuat AF ini bermain dapat mencapai 4 sampai 6 jam nonstop dalam sehari. Selain turnamen dalam *game*, AF juga terlibat dalam turnamen yang diadakan oleh FISIP *Sport Club* (FSC). Keterangan tersebut menunjukkan komitmen dan dedikasinya terhadap permainan.

Alasan Bermain MLBB :

AF memainkan *game* MLBB dengan motivasi yang kompleks, yang melibatkan aspek hiburan, tantangan kompetitif, dan interaksi sosial. Pertama-tama, AF menggunakan MLBB sebagai bentuk pelarian atau eskapisme dari tekanan sehari-hari, MLBB menyediakan platform untuk relaksasi dan penghilang stres. Selain itu, AF juga mendapatkan kepuasan dari aspek kompetitif *game*, dimana AF menemukan tantangan dalam mengembangkan strategi dan meningkatkan keterampilan permainnya untuk mencapai kemenangan dalam pertandingan. Partisipasinya dalam

turnamen MLBB dan dalam komunitas seperti FISIP *Sport Club* (FSC) menunjukkan dalam mengukur kemampuannya dengan pemain lain dan mencapai prestasi dalam kompetisi. Terakhir, MLBB juga menjadi medium untuk AF membangun dan memperluas jaringan sosialnya di dalam komunitas gaming, memungkinkan interaksi sosial yang mendalam dan pertukaran pengalaman dengan sesama pemain. Secara keseluruhan, MLBB berfungsi sebagai sumber motivasi yang kuat bagi AF, mengintegrasikan elemen hiburan, tantangan kompetitif, dan interaksi sosial dalam pengalaman gamingnya.

Gambar 3. 7: Penampilan Visual Profil Akun MLBB Pengguna AF



Sumber: Data Dokumentasi Tangkapan Layar Tahun 2024

5. Informan SF

Usia : 21 Tahun
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Status : Mahasiswa Aktif
 Keterangan Umum :

SF adalah seorang pemain *game* MLBB yang terpengaruh oleh *Fear of Missing Out* (FoMO) terhadap teman-temannya yang juga aktif dalam permainan ini.

Alasan Bermain MLBB :

SF mulai bermain MLBB karena tertarik setelah melihat banyak teman-temannya terlibat dalam *online game* ini. FoMO yang dialaminya mendorongnya untuk bergabung dalam komunitas gaming ini, dimana ia

merasa perlu untuk tidak ketinggalan momen atau kegiatan yang sedang tren di lingkungannya. Aktivitas bermain *game* ini tidak hanya menjadi hiburan atau pengalihan, tetapi juga sebagai cara untuk merasa terhubung dengan teman-temannya dan merasakan bagian dari lingkungan sosial mereka.

Gambar 3. 8: Penampilan Visual Profil Akun MLBB Pengguna SF



Sumber: Data Dokumentasi Tangkapan Layar Tahun 2024

6. Informan RAH

Usia : 22 Tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki
Status : Mahasiswa Aktif
Keterangan Umum :

RAH adalah seorang pemain *game* MLBB yang juga sama dengan informan SF, dimana ia terpengaruh oleh *Fear of Missing Out* (FoMO) terhadap teman-temannya yang juga aktif dalam permainan ini.

Alasan Bermain MLBB :

RAH mulai bermain MLBB karena tertarik setelah melihat banyak teman-temannya terlibat dalam *online game* ini. FoMO yang dialaminya mendorongnya untuk bergabung dalam *game* ini, dimana ia merasa perlu untuk tidak ketinggalan momen atau kegiatan yang sedang tren di lingkungannya. Aktivitas bermain *game* RAH ini tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga sebagai cara untuk merasa terhubung dengan teman-temannya dan merasakan bagian dari lingkungan sosial mereka, namun

RAH tidak terlalu kecanduan *game*, dimana ia bermain disaat teman-temannya juga bermain *game*.

Gambar 3. 9: Penampilan Visual Profil Akun MLBB Pengguna RAH



Sumber: Data Dokumentasi Tangkapan Layar Tahun 2024

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari lima informan yang bermain Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), hampir seluruh informan menggunakan MLBB sebagai sarana hiburan dan pelarian semata, mereka melihat *game* ini sebagai cara untuk mengatasi tekanan dan rutinitas sehari-hari. MLBB menawarkan kesenangan dan pelarian melalui *gameplay* yang menghibur dan menarik. Kemudian adanya tantangan kompetitif, kompetitif juga sangat memotivasi informan ALM, MR, RAP, RAH dan AF merasakan kepuasan dari pencapaian di dalam *game*, seperti meraih kemenangan dan meningkatkan peringkat. ALM, yang awalnya bermain hanya untuk bersenang-senang, kemudian beralih ke dorongan untuk menunjukkan keterampilan dan mendapatkan pengakuan. Sementara itu, RAP dan AF merasa terdorong untuk mengasah keterampilan mereka dan ikut serta dalam turnamen serta komunitas *gamers*.

Selain itu Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) juga berfungsi sebagai platform untuk memperluas dan membangun jaringan sosial. Informan MR, RAP, RAH dan SF menyoroti pentingnya interaksi sosial dengan teman-teman dan komunitas *gamers*. MR dan RAP berhubungan dengan teman dan komunitas melalui mode *multiplayer*, sementara SF dan RAH merasa terdorong untuk bergabung dalam komunitas *gamers* untuk tetap terhubung dengan teman-temannya. *Fear of Missing Out* (FoMO) juga berperan dalam motivasi bermain

MLBB, terutama pada SF. SF merasa terdorong bergabung dalam *game* dan komunitas *gamers* karena kekhawatiran untuk ketinggalan tren atau kegiatan yang dilakukan oleh teman-temannya. Dorongan untuk tidak merasa terasingkan dari lingkungan sosial mendorong keterlibatan SF dalam MLBB

Beberapa informan khususnya ALM dan RAP, menunjukkan bahwa motivasi untuk mendapatkan penghasilan tambahan juga merupakan faktor penting. ALM dan RAP beralih dari bermain hanya untuk kesenangan menjadi mempertimbangkan penghasilan dari keahliannya dalam bermain MLBBnya, termasuk dengan menjadi penjoki. Motivasi untuk mendapatkan penghasilan tambahan ini berperan dalam keterlibatannya mereka dengan *game*. Secara keseluruhan, alasan bermain MLBB di antara para informan melibatkan kombinasi hiburan, tantangan kompetitif, interaksi sosial, FoMO, dan penghasilan. Alasan-alasan ini saling melengkapi dan menunjukkan bahwa *game* MLBB berfungsi sebagai platform untuk mengembangkan diri, interaksi sosial dunia digital dan pencapaian kompetitif

Berdasarkan data dari enam informan pada penelitian ini dan penelitian (Mutaqqin, 2023) mengenai permainan *game* MLBB, terdapat beberapa keselarasan dan perbedaan terkait alasan bermain *game*. Dari penelitian sebelumnya dengan penelitian ini mengidentifikasi bahwa *game* sering digunakan untuk mengatasi kebosanan dan mencari hiburan. Dalam kasus penelitian ini, mereka menggunakan permainan MLBB sebagai sarana hiburan dan pelarian, menikmati *gameplay* yang menarik dan menyenangkan diri sendiri. Hal ini sejalan dengan temuan (Mutaqqin, 2023) bahwa mahasiswa bermain *game* untuk mengalihkan perhatian dari masalah dan mengatasi kejenuhan sehari-hari.

Alasan kompetitif juga muncul dalam data penelitian ini, dimana mereka merasakan kepuasan dari pencapaian dalam *game*, seperti kemenangan dan peningkatan peringkat. Hal ini menunjukkan bahwa dorongan untuk berkompetisi dan mengasah keterampilan berperan penting dalam keterlibatan mereka. Penelitian (Mutaqqin, 2023) juga mencatat bahwa ketergantungan pada *game* dapat menyebabkan mahasiswa lebih fokus pada interaksi dalam *game* daripada

di dunia nyata, mengidentifikasi adanya dorongan kompetitif yang mirip. Motivasi untuk mendapatkan penghasilan tambahan dari *game* tidak disebutkan dalam penelitian (Mutaqqin, 2023). Terakhir FoMO juga berperan dalam alasan bermain *game*. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Mutaqqin, 2023), yang menunjukkan bahwa *game* bisa menjadi cara untuk menghindari perasaan terasingkan dari lingkungan sosial.

C. Profil Komunitas

Di FISIP UIN Walisongo Semarang, terdapat beberapa kelompok mahasiswa yang memiliki minat besar terhadap dunia *game*, khususnya dalam kategori Mobile Legends: Bang Bang (MLBB). Dapat terlihat dari kegiatan yang rutin diselenggarakan oleh FISIP Sport Club (FSC) UIN Walisongo Semarang yang didirikan pada 2017 UKM ini sering menyelenggarakan turnamen-turnamen olahraga termasuk E-Sport seperti FISIP E-Sport *Competition* MLBB atau PUBG Mobile, Pekan Olahraga FISIP, atau diskusi mengenai *game* MLBB dan acara lainnya bertujuan untuk menambah pengalaman bermain, relasi dan juga mempererat pertemanan.

Gambar 3. 10: Kegiatan Turnamen MLBB FISIP Sport Club (FSC)





Sumber:

Tangkapan Layar

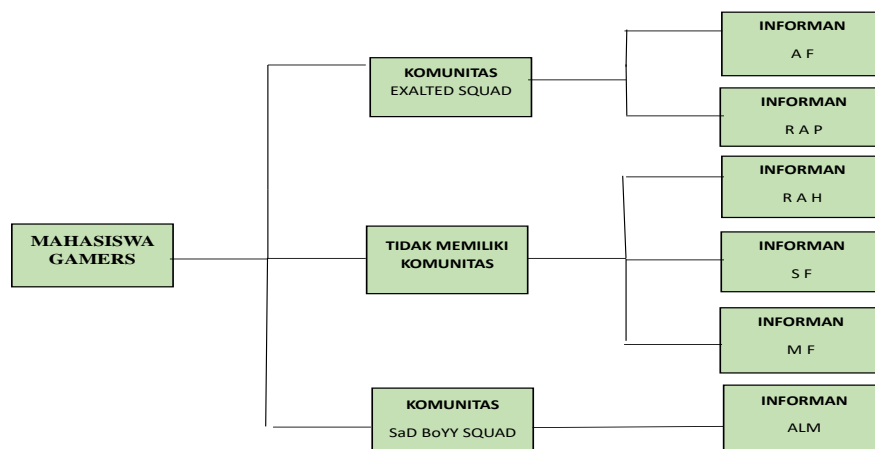
<https://www.instagram.com/p/Cx3b1mwBxYU/?igsh=ZWZwaHppeGRIZG1p>
Tahun 2023

Tangkapan Layar

<https://www.instagram.com/p/C7UhTiohEXu/?igsh=MW5nM2RkNHpkazNxdw==>
Tahun 2024

Beberapa mahasiswa ini tergabung dalam beberapa komunitas yang memiliki dinamika sosial dan permainan sendiri, diantaranya Exalted dan SaD BoYY *squad* yang merupakan komunitas yang diikuti oleh beberapa mahasiswa FISIP UIN Walisongo Semarang, sementara yang lainnya memilih untuk bermain tanpa terikat dalam komunitas tertentu.

Gambar 3. 11: Diagram Hubungan Entitas antara Mahasiswa Gamers, Squad dan Informan

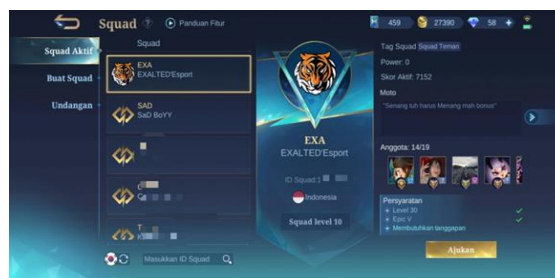


Sumber: Hasil Pendeskripsian Penulis

1. Komunitas Exalted

Komunitas Exalted terdiri 14 orang anggota yang memiliki ketertarikan terhadap *game* MLBB meskipun anggota tidak semua mahasiswa FISIP UIN Walisongo Semarang. Komunitas ini terorganisir dengan baik, mengutamakan kerjasama tim dan pengembangan skill permainan di dalam dunia digital. Dua orang anggota komunitas ini, yaitu AF dan RAP, berperan sebagai informan dalam penelitian ini, memberikan penjelasan bergabung dengan Exalted *Squad* memberikan anggota pengalaman yang sangat berharga, baik dalam hal pengembangan keterampilan bermain MLBB maupun dalam memperluas jaringan sosial mereka.

Gambar 3. 12: Penampilan Visual Profil Squad MLBB Komunitas Exalted



Sumber: Data Dokumentasi Tangkapan Layar Tahun 2024

Kerjasama tim yang erat, pengembangan keterampilan individu, serta hubungan sosial yang terbentuk di dalam dan di luar permainan menjadi nilai tambah yang menjadikan komunitas ini lebih dari sekedar tempat untuk bermain *game*. Bagi AF dan RAP keikutsertaan dalam komunitas bukan hanya soal kemenangan dalam permainan, tetapi juga tentang pembelajaran dan relasi yang lebih luas di dunia *virtual*.

2. Komunitas SaD BoYY

SaD BoYY adalah komunitas kecil yang terdiri dari 8 orang anggota, namun meskipun jumlahnya tidak banyak, mereka tetap aktif dalam bermain MLBB dan memiliki rasa kebersamaan yang erat, sama dengan komunitas Exalted komunitas SaD BoYY tidak sepenuhnya anggota dari mahasiswa

FISIP UIN Walisongo Semarang tapi dari berbagai daerah. Salah satu anggota komunitasnya yaitu ALM, membagikan pengalaman tentang kehidupan dalam komunitas serta tantangan yang dihadapi oleh beberapa *gamers*.

Selain anggota dari kedua komunitas di atas, terdapat pula sejumlah mahasiswa yang tidak tergabung dalam komunitas tertentu, namun tetap aktif bermain MLBB dalam waktu luang mereka. tiga orang diantaranya menjadi informan dalam penelitian ini, memberikan perspektif mengenai pengalaman bermain individu dan interaksi sosial melalui *game*.

Gambar 3. 13: Penampilan Visual Profil Squad MLBB Komunitas SaD BoYY



Sumber: Data Dokumentasi Tangkapan Layar Tahun 2024

Secara keseluruhan, profil mahasiswa *gamers* MLBB FISIP UIN Walisongo Semarang mencerminkan gabungan antar kehidupan akademis yang serius dengan hobi yang penuh semangat, yang tercermin dalam komunitas aktif. Keaktifan mereka dalam MLBB tidak hanya menciptakan kesempatan untuk bersenang-senang, tetapi juga sebagai sarana pengembangan keterampilan.

BAB IV
BENTUK-BENTUK *PHUBBING* DAN FAKTOR PENDORONG
MAHASISWA *GAMERS* MELAKUKAN *PHUBBING*

A. Bentuk Perilaku *Phubbing Gamers Mobile Legends: Bang Bang* Mahasiswa FISIP UIN Walisongo Semarang

Perilaku kecanduan ponsel dan *game* Mobile Legends: Bang Bang, menjadi fenomena yang marak terjadi di kalangan mahasiswa termasuk di FISIP UIN Walisongo Semarang. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya mahasiswa yang asyik bermain *game* Mobile Legends: Bang Bang di waktu luang mereka, bahkan saat sedang dalam perkuliahan, diskusi kelompok atau berkumpul dengan teman-teman.

Gambar 4. 1: Menunjukkan Mahasiswa yang Sedang Bermain Game MLBB di Lingkungan Kampus



Sumber: Data Lapangan Tahun 2024

Setelah melakukan observasi dan wawancara terhadap informan, ditemukan beberapa bentuk *phubbing games* Mobile Legends: Bang Bang yang berbeda dari masing-masing informan saat memainkan *game* Mobile Legends: Bang Bang (MLBB).

Informan pertama berinisial ALM, 22 Tahun. Hasil yang diperoleh dari observasi dan wawancara menunjukkan adanya perilaku *phubbing* berupa

cenderung lebih fokus pada layar ponsel, keterlambatan dalam tanggapan dan respons. Kemudian pernyataan informan ALM :

“Aku main MLBB sekitar 2-3 kali sehari. Durasi bermainnya tergantung sama waktu luangnya sih, aku dulu waktu SMA kebetulan jadi penjoki. Bisa 5 sampai 8 jam sehari. Biasanya aku kalo main MLBB waktu sekolah main dari malam ke subuh. Tapi sekarang sih lumayan dikurangi kalo main *game* curi-curi waktu aja kalo lagi gabut gaada kerjaan. Cuma ya itu kadang kalo lagi ngumpul sama teman-teman suka masih main MLBB dimana aku jadi kurang memperhatikan teman atau sama orang terdekat aku kalau lagi ngomong” (Wawancara dengan informan ALM, 25 Juni 2024).

Berdasarkan wawancara diatas, secara keseluruhan informan ALM ini memiliki pengalaman yang cukup dalam bermain MLBB dan pernah aktif sebagai penjoki ketika ia masih menginjak sekolah menengah atas. Untuk memperkuat hasil temuan, penulis juga melakukan wawancara terhadap orang terdekat informan berinisial RK, 22 tahun selaku pasangan dari informan.

“Kalo untuk sekarang sih sudah jarang si yaa si ALM sibuk main ponsel sendiri, tapi ya itu dia kalo sudah mainin ponselnya kalau lagi ketemu sama aku diajak ngobrol slow respon banget” (Wawancara dengan informan RK, 25 Juni 2024)

Disimpulkan bahwa meskipun informan ALM telah mengurangi intensitas bermain MLBB namun, terkadang dia masih melakukan *phubbing* dengan teman-temannya saat informan ALM bersama dengan pasangannya RK. Hasil wawancara ini menunjukkan bahwa kecenderungan untuk terfokus pada permainan tersebut masih mempengaruhi interaksi sosialnya, bahkan saat ia sedang bersama orang yang penting baginya seperti pasangannya ataupun teman-temannya.

Kemudian dari hasil wawancara informan kedua berinisial MR, 22 tahun. Diperoleh hasil yang menunjukkan adanya perilaku *phubbing* berupa memberikan tanggapan singkat dan pandangan tetap tertuju pada ponsel yang memainkan *game* MLBB. Durasi bermain *game* MLBB yang dilakukan oleh informan MR kadang bisa sampai 12 jam sehari

“Sehari-hari sih aku sering main *online game*, apalagi MLBB, kadang aku bisa main sampai 12 jam, apalagi kalo lagi kejar target atau lagi *event* keren di *game*, bisa sampai pagi. Kebanyakan sih malam-malam jam segini yang seru, apalagi kalo *party* sama teman-teman. Kalo lagi diajak ngobrol posisi lagi main MLBB aku sih biasanya jawab cepet aja, soalnya fokusnya kan di *game*.

Bisa emosi juga kalo tiba-tiba diganggu pas lagi seru-serunya” (Wawancara dengan informan MR, 26 Juni 2024).

Berdasarkan wawancara dengan informan MR, dapat disimpulkan bahwa informan MR memiliki kecenderungan untuk menghabiskan waktu yang signifikan dalam bermain *online game* MLBB. Aktivitas ini tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga menjadi fokus utama informan, terutama saat ada target atau *event* penting di dalam permainan. Malam hari menjadi waktu yang paling seru bagi informan, terutama ketika bermain bersama teman-teman dalam sebuah *party* tim.

Ketika sedang fokus bermain MLBB, informan cenderung memberikan respons yang singkat atau cepat ketika diajak untuk berbicara. Hal ini menunjukkan bahwa fokus sepenuhnya tertuju pada permainan, yang dapat menyebabkan reaksi emosional jika terganggu. Kesimpulannya dari hasil wawancara informan berinisial MR, permainan MLBB tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga menciptakan dunia sendiri bagi informan, yang mengarah pada respons kurang responsif terhadap interaksi sosial di sekitarnya.

Dari informan ketiga berinisial RAP, usia 23 Tahun. Di dapatkan hasil yang menunjukkan adanya perilaku *phubbing* berupa: menjawab dengan nada emosi dikarenakan informan merasa terganggu saat sedang fokus bermain *game* MLBB, dan pandangan tertuju pada ponsel yang dimainkan. Durasi bermain *game* MLBB yang dilakukan oleh informan RAP saat ditanyakan 3 sampai 5 jam sehari.

“Untuk masalah main *game* terutama mungkin MLBB itu biasanya pas waktu lagi kumpul ya.. mungkin aku bisa dibilang kadang melakukan *phubbing* kadang juga engga. Soalnya, aku main biasanya main sama-sama yang main MLBB juga tapi kadang temen yang engga main MLBB juga ikut dalam perkumpulan. Dan orang yang gaikut main MLBB juga mungkin liat teman-temannya pada main bareng (mabar) jadi ikut cari kesibukan lain kaya *live* di medsosnya. Kadang juga kalo lagi fokus main *game* di saat kumpul sama teman-teman, terus diajak ngobrol atau bercanda suka kelepasan emosi kaya ngegas jawabnya atau ga ke kontrol jawabnya pakai bahasa kasar” (Wawancara dengan informan RAP, 25 Juni 2024).

Berdasarkan wawancara dengan informan RAP pada 25 Juni 2024, dapat disimpulkan bahwa informan RAP mengakui kecenderungan untuk terlibat dalam *phubbing* saat bermain MLBB, terutama ketika sedang berkumpul dengan teman-temannya. *Phubbing* ini terjadi karena ia cenderung terlalu

fokus pada permainan, bahkan ketika ada teman yang tidak bermain MLBB yang turut hadir dalam perkumpulan. Hal ini dapat membuat teman yang tidak bermain MLBB merasa diabaikan atau mencari kegiatan lain seperti menggunakan media sosial. Selain itu, saat dia sedang fokus bermain *game* bersama teman-temannya, ia sering kali merespons percakapan atau candaan dengan cara yang kurang responsif atau kurang memperhatikan dengan baik apa yang sedang dibicarakan. Kondisi ini disebabkan oleh keterlibatannya yang mendalam dalam permainan *online*. Terkadang, ia juga mengakui bahwa saat diajak berbicara atau bercandaan saat fokus bermain, responsnya bisa terlalu tajam atau emosional.

Untuk memperkuat hasil temuan, penulis juga melakukan wawancara dengan MFF, 22 Tahun yang merupakan teman sekamar kos dari informan.

“Sebagai teman sekamar kos RAP, aku sering melihat RAP menghambur-hamburkan waktunya untuk bermain MLBB di kamar saja. Pas dia lagi fokus main MLBB terus diajak ngobrol sama aku sih respons RAP kelihatan kurang antusias yaa atau gara-gara mungkin lagi seru *in-game* ya (Wawancara dengan informan MFF, 01 Juli 2024).

Dari wawancara MFF sebagai teman sekamar kos RAP, MFF sering melihat RAP menghabiskan waktu untuk bermain MLBB di dalam kamar. Ketika RAP sedang fokus bermain MLBB, MFF mengamati bahwa respons RAP terhadap obrolan atau ajakan terlihat kurang antusias atau terlalu fokus pada permainannya. Selanjutnya, dari informan keempat berinisial AF, 22 Tahun. Ditemukan adanya perilaku *phubbing* berupa: suka menunda kegiatan lain dikarenakan informan merasa terganggu apabila di saat sedang fokus bermain *game* MLBB, dan pandang tetap tertuju pada ponsel. Durasi bermain *game* MLBB yang dilakukan informan tidak menentu kadang 4 sampai 6 jam nonstop sehari.

“Sebenarnya aku kalo main *game* itu hanya mengisi waktu kosong. Tapi sekalinya udah main itu durasi bermainnya lama ga berhenti-berhenti, kadang juga kalau ada tugas-tugas suka di nanti-nanti yang berakhir suka keteteran sendiri” (Wawancara dengan informan AF, 26 Juni 2024).

Berdasarkan wawancara dengan informan AF pada 26 Juni 2024, dapat disimpulkan bahwa dia menganggap bermain *game* sebagai cara untuk mengisi waktu luangnya. Namun, sekali ia mulai bermain dia cenderung bermain dalam

waktu yang lama tanpa henti-hentinya. Kadang-kadang, kebiasaannya untuk menunda-nunda tugas-tugas karena terlalu fokus bermain *game* dapat mengakibatkan dia terlambat atau mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugasnya dengan baik.

Informan kelima berinisial SF, 21 Tahun. Dapat ditemukan perilaku *phubbing* berupa: memberikan tanggapan dengan jeda waktu yang cukup lama, dan informan akan merasakan ada sesuatu yang berbeda apabila tidak bermain *game* MLBB lebih dari sehari. Durasi bermain *game* MLBB yang dilakukan informan minimal 1 jam dalam sehari.

“Ya, sebenarnya aku awalnya tertarik karena hampir semua teman-temanku main MLBB. Jadi, ada rasa FoMO begitu, takut ketinggalan momen seru bareng mereka, terus juga aku suka dengan *gameplay*-nya yang intens dan seru, apalagi kalau main bareng-bareng. Aku main bisa setiap hari minimal sejam. Kadang bisa lebih kalau lagi banyak waktu kosong. Tapi kadang juga aku ngerasa main MLBB agak mengganggu dalam interaksi sosial sehari-hariku karena fokus terlalu dalam ke *game*-nya. Misalnya diajak ngobrol sama teman-temanku atau katingku kadang aku agak lambat merespons” (Wawancara dengan informan SF, 23 Juni 2024).

Dari hasil wawancara dengan informan SF menunjukkan bahwa SF memulai kebiasaan bermain MLBB karena *Fear of Missing Out* (FoMO), yaitu keinginan untuk tidak ketinggalan momen seru bersama teman-temannya. Selain motivasi sosial, SF juga menikmati *gameplay* yang intens dan menantang, terutama saat bermain bersama teman. SF bermain MLBB minimal satu jam setiap hari, dengan durasi yang bisa bertambah jika dia memiliki waktu luang. Namun, fokus yang mendalam pada permainan menyebabkan *phubbing*, yaitu keterlambatan dalam merespons ajakan atau percakapan dari teman-teman atau pacar. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun MLBB memberikan kepuasan dan hiburan, ia juga mengganggu interaksi sosial sehari-hari SF.

Informasi lebih lanjut mengenai perilaku *phubbing* SF, di konfirmasi oleh LA sebagai pasangan SF, bahwa kebiasaan SF bermain *game* MLBB sangat memengaruhi interaksinya, LA menyebutkan bahwa SF sering kali tampak kurang responsif atau tidak fokus saat berinteraksi dengan orang lain jika dia sedang bermain *game*. LA juga menambahkan bahwa perilaku ini

sudah menjadi pola yang konsisten selama beberapa bulan terakhir, yang membuat *circle* atau anggota kelompok sosial mereka dan LA sendiri kurang dihargai dan sulit untuk mengajak SF berpartisipasi dalam kegiatan sosial.

“Jadi, aku perhatiin SF sering banget main MLBB, dan aku rasa itu mulai bikin SF kurang fokus sama aku atau yang lainnya. SF juga seringkali keliatan ngga merhatiin waktu diajak ngobrol atau ajakan kegiatan. Dan juga sebenarnya SF ngelakuin hal ini sudah lumayan lama. Aku ngerasa kurang dihargai karna kalo lagi ketemu diajak ngobrol kurang serius” (Wawancara dengan informan LA, 23 Juni 2024)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap lima informan mahasiswa FISIP UIN Walisongo Semarang dan tiga informan pendukung, ditemukan bahwa perilaku *phone snubbing* (*Phubbing*) merupakan fenomena yang cukup umum terjadi di kalangan *gamers* Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) khususnya mahasiswa FISIP UIN Walisongo Semarang. Bentuk-bentuk perilaku *phubbing* yang diamati pada informan meliputi:

1. Fokus pada Layar Ponsel

Informan cenderung lebih fokus pada layar ponsel mereka saat bermain *game* MLBB, sehingga kurang memperhatikan orang lain di sekitar mereka. Pandangan Mead dalam Johnson (1986:12), komunikasi simbol adalah dasar interaksi sosial dimana manusia berkomunikasi melalui simbol-simbol yang diberi makna. Saat bermain MLBB, pemain menggunakan simbol-simbol digital seperti karakter, item, dan tindakan dalam *game* untuk berinteraksi dengan lingkungan permainan. Fokus pada layar ponsel dapat dianggap sebagai bentuk makna dalam interaksi simbolik yang intensif, dimana pemain terus-menerus memproses dan memaknai simbol-simbol digital dalam *game*.

Selain itu Mead (2018:175) menjelaskan bahwa perilaku manusia dapat diadaptasi berdasarkan ekspektasi orang lain. saat bermain MLBB, pemain harus memperhatikan tindakan musuh, strategi dan situasi permainan. Fokus pada layar ponsel dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan konsentrasi, sehingga pemain kurang memperhatikan orang lain di sekitar mereka. Hal ini karena mereka terus-menerus terlibat dalam

proses interaksi simbolik yang dinamis dalam *game*. Konsep diri individu seperti berkaca pada orang lain, dihasilkan dari pembauran penilaian orang lain yang signifikan. Saat bermain MLBB, pemain kurang memperhatikan orang lain di sekitar mereka karena mereka lebih fokus pada konsep diri mereka sendiri dalam konteks permainan.

Dalam konteks sosial, fokus pada layar ponsel saat bermain MLBB dapat menghambat proses pengambilan peran *role taking* diantara mahasiswa, yang mana menurut Mead (2018:118) pikiran (*Mind*) dan diri (*Self*) berkembang melalui interaksi sosial termasuk pengambilan *role taking* yang memungkinkan individu memahami perspektif orang lain. Seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh (Mumek, 2024) menunjukkan bahwa interaksi sosial yang ada di sekitar pemain tidak terdeteksi karena fokus mereka pada layar ponsel. Hal ini menunjukkan bahwa fokus pada layar ponsel dapat mengurangi kesadaran sosial dan interaksi sosial di sekitar mereka.

2. Tanggapan dan Respons yang Lambat

Informan sering kali memberikan tanggapan dan respons yang lambat atau singkat saat diajak bicara atau ditanya sesuatu, karena fokus mereka yang tertuju pada *game*. Fokus yang kuat terhadap *online game* dapat mengurangi kemampuan individu untuk berinteraksi sosial secara efektif. Hal ini dapat menyebabkan individu menjadi kurang peduli dengan lingkungan sekitar dan kurang responsif terhadap pertanyaan atau permintaan dari orang lain. Sejalan dengan temuan penelitian (Kuss, 2011), hasil studi sebelumnya menunjukkan bahwa mahasiswa yang aktif bermain *online game* sering menghabiskan waktu hingga 5-15 jam perhari untuk bermain *game*. Ada kesamaan dari hasil studi yang dilakukan (Kuss, 2011) dengan hasil wawancara peneliti bahwa rata-rata mahasiswa *gamers* menghabiskan waktu bermain *game* diatas 4 jam sehari. Hal ini menunjukkan bahwa fokus mereka sangat kuat terhadap aktivitas bermain *game*, sehingga mereka tidak memiliki waktu atau energi untuk

memberikan tanggapan yang lebih lengkap atau cepat saat diajak bicara atau ditanya sesuatu (Tattkuna, 2016).

Interaksi sosial dan pembentukan identitas individu sangat dipengaruhi oleh proses komunikasi dan simbolik yang terjadi dalam interaksi sosial. Mead (2018:311) membedakan antara “*I*” adalah bagian dari diri yang spontan dan responsif terhadap situasi saat ini, sedangkan “*Me*” adalah bagian dari diri yang merefleksikan norma-norma sosial dan harapan orang lain. Sebagaimana yang di sampaikan oleh Al-Saggaf (2022:45) menjelaskan bahwa *phubbing* tidak hanya dipicu oleh faktor individu tetapi juga oleh norma sosial yang lebih luas, yang memperkuat perilaku ini dalam konteks hubungan penting seperti antar orang tua, pasangan, serta teman. Dalam konteks bermain *online game*, fokus yang mendalam pada aktivitas tersebut menyebabkan dominasi “*I*” yang terfokus pada pengalaman pribadi dalam permainan. Akibatnya “*Me*” yang seharusnya mengatur respons terhadap lingkungan sosial dan interaksi dengan orang lain bisa menjadi kurang aktif atau kurang responsif (Mead, 2018).

Mead beragumen dalam Johnson (1986:24) bahwa sosialisasi melibatkan pemahaman terhadap peran sosial dan ekspektasi sosial melalui interaksi dengan orang lain. Ketika individu menghabiskan banyak waktu dalam *online game*, mereka mengalami pengurangan dalam interaksi sosial dengan orang di dunia nyata. Hal ini bisa memengaruhi kemampuan mereka untuk memahami dan memenuhi peran sosial di luar konteks permainan yang berujung pada tanggapan dan respons yang lambat.

3. Jawaban Singkat

Informan memberikan jawaban singkat dan tidak detail saat diajak bicara, dan fokus mereka tetap tertuju pada *game*. Sesuai dengan temuan penelitian (Maharani, 2020) menemukan bahwa pecandu *online game* memiliki kesulitan dalam memahami pesan dari orang lain dan sering

memberikan jawaban singkat karena mereka lebih fokus pada permainan. Hal ini juga disebutkan dalam (Ariani, 2016) bahwa respons akan diberikan setelah remaja termasuk mahasiswa selesai bermain *game*.

Mahasiswa pecandu *online game* memberikan jawaban singkat dan tidak detail saat diajak bicara karena mereka lebih fokus pada permainan. Hal ini sesuai dengan interaksi simbolik Mead dalam Johnson (1986:13), yang menjelaskan bahwa manusia berkomunikasi melalui pertukaran simbol dan pemaknaan dari simbol-simbol yang digunakan. Kesulitan dalam memahami pesan orang lain dan fokus yang terlalu besar pada simbol-simbol permainan membuat mereka kurang efektif dalam interaksi sosial dunia nyata.

4. Nada Emosi

Informan menjawab dengan nada emosi saat merasa terganggu sedang fokus bermain *game*. Penelitian (Wicaksono, 2019) secara spesifik membahas tentang perilaku *phubbing* remaja pemain *game* PUBG Mobile di Denpasar. Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa informan memberikan respons dengan nada emosi saat bermain *game*, seperti diam saat ditanya, melakukan pengulangan pertanyaan, dan pandangan tetap tertuju pada ponsel. Hal ini menunjukkan bahwa setiap pemain *online game* PUBG maupun MLBB menunjukkan hal yang sama ketika informan sedang asyik bermain merasa terganggu apabila ditanya oleh orang disekitarnya, sehingga memberikan respons dengan nada emosi.

Interaksi simbolik menekankan bahwa makna dan simbol yang digunakan dalam interaksi sosial dapat mempengaruhi perilaku individu (Derung, 2017). Dalam kasus bermain *game*, makna dari simbol-simbol yang digunakan seperti kemenangan, kekalahan, atau tingkat permainan sangat signifikan bagi pemain. Ketika individu seperti informan MR dan RAP dalam penelitian ini sedang bermain dan merasa terganggu mereka memberikan respons dengan nada emosi karena simbol-simbol yang

digunakan dalam permainan telah membentuk makna yang sangat penting bagi mereka.

5. Menunda-nunda Kegiatan Lain

Informan menunda kegiatan lain karena merasa tergoda untuk bermain *game*. Seperti yang ditemukan oleh (Sandya, 2021) dimana mahasiswa sering menunda tugas akademik karena merasa tergoda untuk bermain *online game*. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penundaan tugas akademik disebabkan oleh kecanduan bermain *online game*, yang membuat individu lebih memilih bermain *online game*, daripada mengerjakan pekerjaan lain. Pernyataan (Sandya, 2021) diatas selaras dengan hasil temuan penulis dimana salah satu informan dalam penelitian ini yaitu AF mengatakan sering menunda-nunda pekerjaan karena terlalu terlena dalam permainan MLBB. Hal ini berdampak pada prestasi akademik yang menurun karena waktu dan energi yang seharusnya digunakan untuk tugas akademik atau kegiatan lain dialihkan ke aktivitas bermain *game*.

Menurut Mead dalam Johnson (1986:12) makna adalah hasil dari interaksi sosial dan komunikasi simbol, dimana individu membentuk dan menyesuaikan makna melalui proses sosial dan pengalaman bersama. Makna yang diberikan kepada aktivitas *game* terbentuk melalui interaksi sosial dengan pemain lain dan pengalaman dalam *game*. Interaksi ini membuat makna *game* lebih dominan, yang dapat mengarah mahasiswa untuk memilih bermain *game* daripada menyelesaikan tugas pekerjaan seperti tugas akademiknya.

Kemudian dari hasil wawancara di temukan hasil bahwa mayoritas informan mengaku bahwa mereka memainkan MLBB karena kesenangan atau hiburan dan tantangan yang ditawarkan oleh permainan ini. Mereka menikmati dinamika tim dan strategi yang diperlukan dalam setiap pertandingan sebagian besar *gamers* MLBB mahasiswa FISIP UIN Walisongo Semarang secara konsisten setiap hari. Beberapa jam dalam

satu sesi, tergantung kesempatan dan ketersediaan waktu. Meskipun *game* MLBB dimainkan secara *online*, banyak dari mereka menganggap bahwa MLBB memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan pemain lain dari berbagai belahan dunia. Mereka sering berkomunikasi melalui fitur *chat* dalam *game* untuk berkoordinasi dan membuat strategi selama pertandingan. Namun terkadang fokus komunikasi yang cenderung berada di dunia virtual *game* tersebut dapat mengurangi interaksi sosial di dunia nyata yang akhirnya menimbulkan perilaku *phubbing*.

Sebagian besar informan mengakui bahwa kegiatan bermain MLBB kadang-kadang mempengaruhi jadwal mereka di kehidupan sehari-hari, terutama jika mereka terlalu terlibat dalam pertandingan atau turnamen. Banyak dari mereka merasa bahwa bermain MLBB telah membantu mereka mengembangkan keterampilan seperti, strategi, kerjasama tim, serta kemampuan untuk mengambil keputusan dengan cepat dalam situasi yang serba cepat dan dinamis. Tidak sedikit pun juga *gamers* mahasiswa FISIP UIN Walisongo Semarang menghadapi tantangan. Seperti kesulitan membagi waktu antara bermain *game* dan komitmen lainnya dalam kehidupan mereka. Selain itu, mereka juga mengakui adanya tantangan dalam meningkatkan level atau *ranking* dalam permainan.

Namun ada beberapa juga dari mahasiswa *gamers* MLBB yang tidak melakukan *phubbing* karena ia bermain saat sedang berada di perkumpulan yang teman-temannya juga bermain, salah satu informannya yaitu RAH. Saat di wawancarai RAH mengaku bahwa ia gemar bermain game MLBB, namun ia bermain game MLBB karena FoMO dan ia bermain saat sedang berkumpul dengan teman-teman yang juga bermain MLBB atau ketika sedang bosan.

Dalam konteks pemain MLBB, interaksi simbolik (Mead, 2018) menekankan bahwa manusia bukan hanya menerima rangsangan dari dunia luar secara pasif tetapi mereka aktif memberikan makna pada pengalaman-pengalaman tersebut melalui proses komunikasi dan interaksi sosial. George Herbert Mead mengatakan bahwa individu membangun

identitas mereka melalui tiga tahap utama dalam proses interaksi simbolik. Pertama, individu menggunakan simbol-simbol untuk merespons rangsangan-rangsangan di sekitar mereka; Kedua, mereka memberikan makna pada simbol-simbol tersebut melalui interpretasi mereka sendiri; dan Ketiga, mereka bertindak berdasarkan pada makna yang mereka berikan.

Kaitan antara simbol dengan interaksi terdapat dalam salah satu dari prinsip-prinsip komunikasi yang dikemukakan oleh Mulyana (2001:18) dalam bukunya menjelaskan bahwa komunikasi adalah proses simbolik. Artinya, komunikasi tidak hanya sekedar pengirim pesan, tetapi juga melibatkan penggunaan simbol-simbol untuk menyampaikan makna. Simbol-simbol ini bisa berupa kata-kata, gambar, gerakan tubuh, atau tanda-tanda lainnya (Mulyana, 2001).

Dalam konteks ini, *game* Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), setiap elemen dalam permainan seperti karakter, strategi permainan, dan interaksi dengan pemain lain mengandung makna yang mendalam bagi pemain. Permainan ini bukan hanya tentang menggerakkan karakter di layar ponsel, tetapi juga tentang membangun strategi, kerja tim, dan menghadapi tantangan yang ditawarkan permainan. *Gamers* MLBB terlibat dalam proses interaksi simbolik dimana mereka berinteraksi dengan simbol-simbol dalam permainan untuk membangun pengalaman, relasi sosial, dan identitas mereka sebagai *gamers*.

Dari RAH kita bisa melihat pandangan yang berbeda, RAH memiliki kesamaan dengan informan lain. Namun ia bisa tidak melakukan *phubbing* karena RAH bisa melihat kondisi sekitarnya ketika ia berada di lingkungan yang teman-temannya tidak bermain *game*, ia pun tidak bermain *game*. Namun saat RAH berkumpul dengan teman-temannya yang memiliki hobi yang sama, itu menjadikan alat baginya untuk interaksi sosial melalui simbol-simbol yang ada pada *game* untuk berkomunikasi dan membentuk makna bersama. Dalam konteks ini, *game* MLBB menjadi

simbol atau medium yang digunakan oleh mahasiswa seperti RAH untuk berinteraksi dengan teman yang juga terlibat dalam aktivitas yang sama.

Namun fenomena *phubbing gamers* MLBB mahasiswa FISIP UIN Walisongo Semarang cenderung menggambarkan bagaimana fokus yang berlebihan pada permainan dapat mengganggu interaksi sosial di dunia nyata. *Phubbing* terjadi ketika pemain terlalu fokus pada layar ponsel mereka, sehingga mengabaikan interaksi langsung dengan orang-orang di sekitar mereka. Mereka menjadi kurang responsif terhadap percakapan atau ajakan dari orang terdekat mereka, karena perhatian mereka terbagi antara dunia *virtual* dan dunia nyata.

Dari perspektif interaksi simbolik, *phubbing* dalam permainan MLBB dapat dipahami sebagai hasil dari proses interpretasi simbolik yang memprioritaskan dunia *virtual* permainan di atas interaksi sosial di dunia nyata. Ketika pemain terlalu terlibat dalam permainan, dunia *virtual* dalam permainan MLBB tampak lebih nyata dan penting dari pada interaksi sosial sehari-hari. Hal ini mencerminkan bagaimana simbol-simbol dalam permainan seperti karakter dalam permainan atau pesan di dalam *chat game* membentuk persepsi dan respons individu terhadap lingkungan sosial mereka.

Aspek emosional juga menjadi penting dalam konteks ini. Seperti contoh dari hasil wawancara kepada informan MR dan RAP, ketika pemain merasa terganggu oleh lingkungan disekitarnya, mereka menunjukkan reaksi emosional seperti kekusaran atau kemarahan. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi simbolik tidak hanya mempengaruhi perilaku dan respons sosial, tetapi juga emosi individu yang terlibat.

Hal ini juga dikuatkan oleh penelitian (Fahrobi, 2024) dalam penelitiannya menemukan bahwa terdapat bentuk-bentuk *phubbing game* MLBB diantaranya reaksi emosional negatif yang signifikan. Misalnya kemarahan dan frustrasi muncul saat permainan mereka merasa terganggu, seperti kehilangan koneksi atau interupsi dari luar. Ekspresi kemarahan ini bisa terlihat dalam bentuk reaksi fisik atau komentar verbal yang agresif.

Pemain juga menunjukkan rasa kesal yang mendalam ketika mereka merasa permainan mereka terancam atau tidak berjalan sesuai rencana. Yang akhirnya membuat suasana hati pemain MLBB menjadi buruk dan membuat orang yang tidak bersalah terkena dampaknya dari pemain MLBB.

Secara keseluruhan pada penelitian ini, fenomena *phubbing* di kalangan mahasiswa *gamers* MLBB menunjukkan bagaimana keterlibatan dalam *online game* dapat mempengaruhi interaksi sosial dunia nyata, respons emosional dan aktivitas sehari-hari mereka.

B. Faktor yang Mendorong Mahasiswa Melakukan Perilaku *Phubbing*

Phubbing, tindakan mengabaikan orang lain demi ponsel pintar, telah menjadi fenomena yang umum, terutama di kalangan dewasa muda. *Gamers* mahasiswa, yang sangat terlibat dalam dunia digital, rentan terhadap perilaku *phubbing*. Dalam penelitian ini penulis membagi menjadi beberapa faktor pendorong mahasiswa di kalangan *gamers* melakukan *phubbing*, diantaranya:

1. *Mindset* yang Terbentuk dari Perilaku *Phubbing*

Pola pikir atau (*Mindset*) adalah cara individu memandang, memproses, dan merespons informasi serta situasi di sekitar mereka (Yunus, 2014). Pola pikir juga seringkali dikaitkan dengan konstruksi sosial. Dimana pola pikir kita tidak terbentuk secara alami, melainkan dipengaruhi oleh lingkungan sosial, budaya, dan interaksi kita dengan orang lain. Menurut Mead (2018:160) pikiran adalah hasil dari interaksi sosial dan komunikasi simbolis yang kita alami dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pandangannya, pikiran berkembang melalui proses dimana kita mempelajari dan memberi makna pada simbol-simbol yang digunakan dalam komunikasi dengan orang lain.

Pikiran ini melibatkan kemampuan untuk memahami dan mengatur respons kita sendiri berdasarkan bagaimana orang lain bereaksi terhadap kita. Misalnya, ketika seseorang memberikan isyarat atau gerak tubuh

tertentu, kita dapat mempertimbangkan bagaimana respons kita mungkin mempengaruhi orang lain. Dengan kata lain, pikiran tidak hanya merupakan proses internal tetapi juga mencerminkan bagaimana kita berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan sosial kita. Dalam bukunya Bonaraja (2020:3) menekankan bahwa komunikasi merupakan proses yang berlangsung terus menerus dalam menyampaikan dan memperoleh informasi, membangun interaksi sosial. Bonaraja juga mengandalkan pidato, tulisan, gerak tubuh dan ekspresi dan juga media seperti televisi, komputer, ponsel dan lain sebagainya untuk mengoptimalkan komunikasi.

Dalam permainan MLBB seorang pemain yang aktif dalam *game* mungkin menerima pesan atau isyarat dari teman di dunia nyata, seperti ajakan untuk berbicara atau melakukan aktivitas. Namun, jika pemain tersebut terlalu fokus pada permainan otomatis mereka memilih untuk mengabaikan isyarat ini dan terus fokus bermain *online game*. Ini adalah bentuk dari perilaku *phubbing*. Hal ini juga diungkapkan oleh informan wawancara dengan MFF yang merupakan teman dari informan RAP.

“Sebagai teman sekamar kos RAP, aku sering melihat RAP menghambur-hamburkan waktunya untuk bermain MLBB di kamar saja. Pas dia lagi fokus main MLBB terus diajak ngobrol sama aku sih respons RAP kelihatan kurang antusias yaa atau gara-gara mungkin lagi seru *in-game* ya (Wawancara dengan informan MFF, 01 Juli 2024).

Dari wawancara MFF sebagai teman sekamar kos RAP, MFF sering melihat RAP menghabiskan waktu untuk bermain MLBB di dalam kamar. Ketika RAP sedang fokus bermain MLBB, MFF mengamati bahwa respons RAP terhadap obrolan atau ajakan terlihat kurang antusias atau terlalu fokus pada permainannya. Selanjutnya informan lain juga memberikan pernyataan serupa sebagai berikut:

“Jadi, aku perhatikan SF sering banget main MLBB, dan aku rasa itu mulai bikin SF kurang fokus sama aku atau yang lainnya. SF juga seringkali keliatan ngga merhatiin waktu diajak ngobrol atau ajakan kegiatan. Dan juga sebenarnya SF ngelakuin hal ini sudah lumayan lama. Aku ngerasa kurang dihargai karna kalo lagi ketemu diajak ngobrol kurang serius” (Wawancara dengan informan LA, 23 Juni 2024)

Informasi lebih lanjut mengenai perilaku *phubbing* SF, di konfirmasi oleh LA sebagai pasangan SF, bahwa kebiasaan SF bermain *game* MLBB

sangat memengaruhi interaksi sosialnya, LA menyebutkan bahwa SF sering kali tampak kurang responsif atau tidak fokus saat berinteraksi dengan orang lain jika dia sedang bermain *game*. LA juga menambahkan bahwa perilaku ini sudah menjadi pola yang konsisten selama beberapa bulan terakhir, yang membuat *circle* atau anggota kelompok sosial mereka dan LA sendiri kurang dihargai dan sulit untuk mengajak SF berpartisipasi dalam kegiatan sosial.

Ungkapan informan lain yang serupa dengan pernyataan diatas:

“Kalo untuk sekarang sih sudah jarang si yaa si ALM sibuk main ponsel sendiri, tapi ya itu dia kalo sudah mainin ponselnya kalau lagi ketemu sama aku diajak ngobrol slow respons banget” (Wawancara dengan informan RK, 25 Juni 2024)

Dalam pernyataan ini mengungkapkan bahwa meskipun informan ALM telah mengurangi intensitas bermain MLBB namun, terkadang dia masih melakukan *phubbing* dengan teman-temannya saat informan ALM bersama dengan pasangannya RK. Hasil wawancara ini menunjukkan bahwa kecenderungan untuk terfokus pada permainan tersebut masih mempengaruhi interaksi sosialnya, bahkan saat ia sedang bersama orang yang penting baginya seperti pacarnya ataupun teman-temannya.

Temuan dari hasil wawancara ini mencerminkan bagaimana pikiran RAP, SF dan juga ALM, dalam konteks bermain MLBB, mengarahkan dia untuk mengabaikan respons sosial di dunia nyata. Ini sesuai dengan pandangan (Mead, 2018) dan (Bonaraja, 2020) bahwa pikiran kita dipengaruhi oleh interaksi sosial dan komunikasi simbolis, dimana fokus yang berlebihan pada elemen *virtual* dalam *game* dapat mempengaruhi cara kita berinteraksi dengan lingkungan sosial di sekitar kita.

Mead (2018:309) mengembangkan pembentukan diri (*Self*) melalui interaksi sosial, dimana individu mengembangkan pandangan tentang dirinya sendiri berdasarkan respons orang lain. Dalam konteks mahasiswa *gamers*, pola pikir mereka dapat mencakup beberapa faktor yang mempengaruhi kecenderungan mereka untuk mengabaikan atau mengurangi respons terhadap interaksi sosial di kehidupan nyata.

2. Orientasi terhadap Diri dan Waktu

Online game adalah *game* yang dapat dimainkan dalam mode *multiplayer* melalui internet. Selain menawarkan hiburan, *online game* memiliki beberapa tantangan yang menarik untuk diselesaikan, memungkinkan pemain untuk bermain kapan saja dan dimana saja untuk merasakan kepuasan. Kecemasan adalah perasaan umum yang dialami banyak remaja, dan ketergantungan pada *game* seringkali memperburuk kondisi kecemasan ini (Putra, 2022). Dalam konteks *game* MLBB, ketergantungan dan kecemasan yang dialami mahasiswa *gamers* terkait dengan perilaku *phubbing* bisa dijelaskan dengan beberapa aspek khusus untuk permainan *online* tersebut. Berikut adalah beberapa alasan mengapa mereka merasa cemas atau tidak nyaman ketika tidak dapat memeriksa ponsel mereka, terutama terkait dengan MLBB:

1) Kecemasan terhadap Kehilangan Kesempatan

Game MLBB sering kali memiliki *event*, turnamen atau misi terbatas yang memberikan hadiah atau keuntungan dalam permainan. Dalam penelitian (Kamari, 2014) mengenai elemen-elemen gamifikasi, kita dapat melihat bagaimana *event-event* terbatas dalam permainan MLBB dapat mempengaruhi motivasi dan perilaku pemain. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa elemen-elemen gamifikasi seperti poin, level, bintang, *leaderboard*, hadiah memiliki dampak signifikan terhadap motivasi pemain dengan menciptakan rasa urgensi dan kecemasan terkait partisipasi.

Mahasiswa *gamers* yang bermain MLBB seringkali kecemasan terkait *event-event* terbatas karena mereka khawatir kehilangan kesempatan untuk berpartisipasi jika mereka tidak dapat memeriksa atau bermain secara teratur. Rasa cemas ini mencerminkan bagaimana elemen-elemen gamifikasi seperti *event-event* terbatas mempengaruhi motivasi pemain. Ketika pemain tahu bahwa ada peluang terbatas untuk memperoleh hadiah

atau mencapai pencapaian tertentu, mereka merasa terdorong untuk tetap aktif dan terlibat secara konsisten dalam permainan. Hal ini menciptakan rasa urgensi dan kekhawatiran tentang kehilangan kesempatan, sebagaimana dijelaskan dalam penelitian (Kamari, 2014). Dengan kata lain, perasaan cemas yang dirasakan oleh mahasiswa *gamers* terkait *event-event* terbatas ini adalah contoh langsung dari bagaimana elemen gamifikasi dapat mempengaruhi perilaku dan motivasi pemain dalam permainan.

Sebagaimana informan MR mengatakan:

“Sehari-hari sih aku sering main *online game*, apalagi MLBB, kadang aku bisa main sampai 12 jam, apalagi kalo lagi kejar target atau lagi ada *event* keren di *game*, bisa sampai pagi.” (Wawancara dengan informan MR, 26 Juni 2024).

Ungkapan dari informan MR menunjukkan bagaimana keterlibatan dalam *game* MLBB bisa sangat intens dan mempengaruhi rutinitas harian mereka. Informan MR menyebutkan bahwa mereka bermain lebih lama ketika ada target tertentu atau *event* menarik dalam *game*. Hal ini menunjukkan bahwa *event-event* dalam *game* sangat memotivasi mereka untuk terus-menerus bermain, bahkan hingga larut malam atau pagi.

Meskipun tidak diungkapkan secara langsung dalam kutipan tersebut, dapat diimplikasikan bahwa ada kecemasan terkait dengan kehilangan kesempatan berharga seperti *event* atau misi terbatas. Ketidakmampuan untuk bermain secara teratur dapat menyebabkan kekhawatiran tentang tidak bisa ikut serta dalam *event-event* tersebut dalam mendapatkan hadiah atau keuntungan yang tidak dapat diperoleh di waktu lain.

Mead (2018:88) menjelaskan bahwa individu berinteraksi dengan orang lain melalui simbol-simbol yang memiliki makna tertentu, dan interaksi ini membentuk identitas serta perilaku mereka. Begitu juga dengan *game* MLBB, *event-event* dan turnamen berfungsi sebagai platform dimana simbol-simbol ini dimainkan dan diberi makna. Misalnya setiap *event* atau turnamen biasanya memiliki desain visual yang unik seperti logo atau tema khusus. Desain ini tidak hanya menarik secara

visual tetapi juga berfungsi sebagai simbol yang memberi makna tambahan pada acara tersebut.

Gambar 4. 2: Penampilan Visual Event dalam Game MLBB



Sumber: Data Dokumentasi Tangkapan Layar Tahun 2024

Pemain melihat simbol ini dan merasakannya sebagai bagian dari identitas mereka dalam *game*, memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif. Simbol-simbol seperti yang dikatakan oleh (Kamari, 2014) yaitu level, poin, dan peringkat juga berperan penting dalam membentuk identitas sosial pemain. *Leaderboard*, yang menampilkan peringkat pemain dalam turnamen, memberikan simbol status yang menunjukkan prestasi mereka di mata komunitas *game*. Menurut (Nistanto, 2022) peringkat tinggi pada *leaderboard* berfungsi sebagai pengakuan terhadap keterampilan dan dedikasi pemain, dan ini membentuk bagaimana mereka melihat diri mereka sendiri serta diterima oleh pemain lain.

Gambar 4. 3: Penampilan Visual Leaderboard dalam Game MLBB



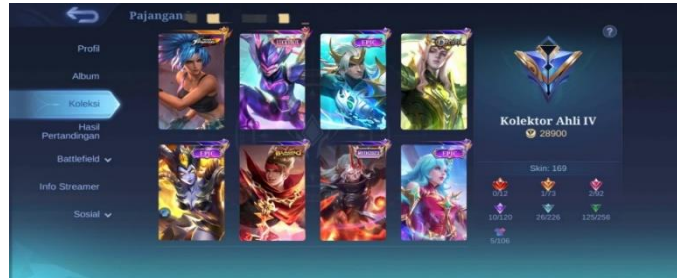
Sumber: Data Dokumentasi Tangkapan Layar Tahun 2024

Interaksi sosial dalam *game*, yang melibatkan pesan, emotikon atau forum diskusi juga merupakan bagian penting dari konsep interaksi simbolik. *Event* atau misi seringkali menyediakan platform bagi pemain untuk berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain, misalnya emotikon khusus yang dapat digunakan selama *event* memberikan cara tambahan bagi pemain untuk mengekspresikan diri mereka dan berinteraksi dengan pemain lain dalam cara yang lebih bermakna. Forum dan grup diskusi yang berkaitan dengan *event* memungkinkan pemain untuk berbagi pengalaman dan strategi, memperkuat rasa komunitas dan identitas bersama di dalam *game*.

Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara, ketika salah satu informan dalam penelitian ini yaitu MR menyebutkan bahwa ia bisa bermain hingga 12 jam atau sampai pagi saat ada *event* menarik, ini menunjukkan bagaimana simbol *event* tersebut memiliki makna yang sangat penting bagi mereka. *Event* tersebut bukan hanya sekedar aktivitas dalam *game* tetapi simbol pencapaian atau keuntungan yang mungkin sulit didapatkan di waktu lain. Dalam hal ini, simbol *event* ini membentuk makna khusus yang mendorong pemain untuk berusaha lebih keras dalam waktu terbatas.

Selain itu, partisipasi dalam *event* dan turnamen dapat mempengaruhi bagaimana pemain melihat diri mereka dan bagaimana mereka diterima dalam komunitas *game*. Kostum atau *skin* khusus yang hanya tersedia selama *event* tertentu memberi pemain simbol visual yang menandakan pencapaian mereka. hal ini tidak hanya meningkatkan rasa prestasi tetapi juga mengubah bagaimana pemain dipandang dalam komunitas. Integrasi elemen narasi atau cerita dalam *event* yang mencerminkan perkembangan karakter dalam *game* menambah makna dan keterlibatan pemain, memberikan mereka rasa perubahan dan pencapaian yang lebih dalam.

Gambar 4. 4: Penampilan Visual yang di Tampilkan informan Koleksi Skin dalam Game MLBB



Sumber: Tangkapan Layar dari Profil Akun Informan MR Tahun 2024

Kecemasan terhadap kehilangan kesempatan untuk berpartisipasi dalam *event-event* terbatas dapat dianggap sebagai hasil dari ancaman terhadap identitas sosial ini. Ketika pemain tidak dapat bermain secara teratur, mereka merasa bahwa mereka akan kehilangan status mereka dalam komunitas *game* atau kehilangan kesempatan untuk mencapai tujuan tertentu yang mendefinisikan peran mereka dalam interaksi sosial tersebut. Kecemasan ini menciptakan dorongan untuk menyesuaikan perilaku mereka seperti bermain lebih lama atau lebih sering untuk memenuhi ekspektasi yang berkaitan dengan simbol-simbol tersebut.

Simbol-simbol yang dimaksud dalam *event game* MLBB yaitu yang pertama hero, setiap hero dalam *game* MLBB memiliki karakteristik, kemampuan dan tampilan yang unik, hero-hero ini menjadi simbol identitas bagi pemain. Pemilihan hero sering kali mencerminkan kepribadian, gaya bermain, atau aspirasi pemain. Kedua *skin*, *skin* adalah salah satu fitur di permainan MLBB yang dapat memberikan efek dengan visual yang keren. *Skin* menjadi simbol status sosial atau pencapaian dalam *game*, selain menjadi simbol sosial dengan memiliki *skin* yang mahal dan banyak yang dipunyai maka akan menambah harga tersendiri jika akun tersebut akan dijual (Yakub, 2023). Ketiga item, item dalam *game* juga memiliki simbolisme. Item tertentu dapat dikaitkan dengan kekuatan atau keberuntungan dalam pertandingan. Dan yang terakhir keempat *rank* atau

peringkat adalah simbol pencapaian dan keterampilan dalam bermain, *rank* tertinggi dalam *game* MLBB adalah yang memiliki diatas 500 bintang.

Dengan demikian, dalam konteks *game* MLBB, kecemasan terhadap kehilangan kesempatan untuk berpartisipasi dalam *event-event* tertentu dapat dilihat sebagai hasil dari interaksi dengan simbol-simbol dalam *game* yang memiliki makna penting bagi identitas dan peran sosial pemain.

2) FoMO Mempengaruhi Pengalaman Bermain *Game*

Kecemasan terkait kehilangan kesempatan *event* dalam *game* Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) dapat sangat berkaitan dengan konsep FoMO (*Fear of Missing Out*) dalam konteks *game*. FoMO atau biasa dikenal sebagai kecemasan kehilangan kesempatan adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan perasaan cemas atau khawatir bahwa seseorang akan kehilangan pengalaman, kesempatan, atau manfaat yang diperoleh jika mereka tidak terlibat dalam suatu aktivitas (McGinnis, 2020).

FoMO sering kali mempengaruhi keputusan individu untuk terlibat dalam aktivitas sosial atau digital, dengan harapan tidak akan ketinggalan sesuatu yang dianggap penting atau menyenangkan. Dalam wawancara dengan informan SF pada 23 Juni 2024, terungkap bahwa FoMO memainkan peran penting dalam motivasi mereka untuk bermain MLBB. Informan SF menyatakan:

“Ya, sebenarnya aku awalnya tertarik karena hampir semua teman-temanku main MLBB. Jadi, ada rasa FoMO gitu, takut ketinggalan momen seru bareng mereka” (Wawancara dengan informan SF, 23 Juni 2024).

Dari pernyataan ini terlihat bahwa informan SF merasa terdorong untuk bermain MLBB karena hampir semua teman mereka terlibat dalam permainan tersebut. Perasaan FoMO muncul dari keinginan untuk tidak merasa terisolasi atau ketinggalan momen berharga yang bisa terjadi selama permainan.

Seperti yang disoroti (Nita, 2024) FoMO menjadi faktor yang berpengaruh pada seseorang melakukan *phubbing*. Dimana semakin tinggi tingkat FoMO seseorang, semakin tinggi pula kecenderungan adiksi *game*. Mahasiswa yang mengalami tingkat FoMO yang tinggi lebih cenderung terlibat dalam adiksi *online game* seperti MLBB karena mereka merasa perlu mengikuti tren atau aktivitas teman-teman mereka. Dengan demikian FoMO memainkan peran penting dalam motivasi pemain *game* MLBB untuk terlibat secara aktif dalam *event-event* terbatas dan menjaga hubungan sosial melalui permainan. Namun, perasaan ini juga dapat berkontribusi pada dampak *game* dan *phubbing* jika tidak dikelola dengan baik.

Fear of Missing Out (FoMO) dalam konteks *game* dapat dipahami melalui lensa teori interaksi simbolik Mead yang menekankan peran interaksi sosial dalam pembentukan identitas individu (Mead, 2018). Dalam kasus FoMO dan MLBB, *game* MLBB menjadi simbol dari sebuah komunitas atau kelompok sosial. Melalui permainan ini, individu dapat berinteraksi, berbagi pengalaman dan membangun hubungan sosial (Isnaini, 2023). *Event-event* terbatas dalam MLBB adalah simbol dari kesempatan untuk mendapatkan pengalaman unik dan eksklusif yang hanya bisa diperoleh jika seseorang aktif bermain. Ketakutan untuk ketinggalan momen seru bersama teman-teman FoMO adalah simbol dari keinginan untuk menjadi bagian dari kelompok dan mendapatkan pengakuan sosial.

Makna yang dihasilkan dari permainan MLBB tidak hanya terbatas pada permainan itu sendiri, tetapi juga mencakup aspek sosial dan emosional. Individu yang bermain MLBB tidak hanya bermain untuk menang atau kalah, tetapi juga untuk merasakan kebersamaan dan pengakuan dari teman-teman. Hal ini menunjukkan bahwa permainan MLBB telah menjadi bagian integral dari identitas sosial individu, dimana

keikutsertaan dalam acara-acara komunitas menjadi simbol status sosial dan kebersamaan.

Dalam penelitian (Rahmat, 2022) dalam proses terbentuknya status sosial *gamers* dalam komunitas dilakukan melalui berbagai tindakan yang rasional seperti memanfaatkan sosial *branding*, membeli *skin* untuk memperindah tampilan, bekerja keras untuk mendapatkan peringkat teratas, memfasilitasi komunitas untuk mengikuti kejuaraan, menyediakan *basecape* (kekeluargaan) dan rajin berkumpul untuk menjalin silaturahmi. Dengan demikian, MLBB telah menjadi simbol status sosial yang signifikan dan alat penting dalam membangun hubungan sosial, yang mencerminkan dinamika sosial dan emosional di kalangan para pemainnya.

Melalui interaksi dengan teman-teman yang bermain MLBB, individu membentuk sebuah “diri” yang terkait dengan permainan. Konsep diri pada interaksi simbolik ini dipengaruhi oleh persepsi individu tentang bagaimana orang lain melihatnya jika ia tidak ikut bermain. Individu cenderung membandingkan diri mereka dengan teman-temannya yang aktif bermain MLBB. Perbandingan sosial ini dapat memicu perasaan tidak lengkap atau kurang jika individu tidak ikut terlibat. Pemain MLBB membentuk sebuah masyarakat simbolik dimana makna dan norma-norma sosial di bangun bersama (Mead, 2018). Individu merasa tertekan untuk mengikuti norma-norma kelompok agar diterima dan tidak dianggap berbeda.

FOMO yang dialami oleh informan SF ingin menjadi bagian dari kelompok teman-temannya yang bermain MLBB. Melalui permainan, ia berharap dapat membangun hubungan yang lebih kuat dan mendapatkan rasa diterima. Ada rasa kekhawatiran bahwa jika tidak ikut bermain, informan SF akan ditolak atau dianggap berbeda oleh teman-temannya. Ini mencerminkan pentingnya pengakuan sosial dalam pembentukan diri serta melalui partisipasi dalam *event-event game*, SF mencari makna dan

pengalaman yang unik yang dapat memperkaya hidupnya. Namun SF tidak dapat mengontrol dirinya dalam bermain *game* MLBB sehingga melakukan *phubbing*.

Perilaku *phubbing* yang dilakukan SF memiliki dampak negatif terhadap hubungan sosialnya. Jika ia terus melakukan *phubbing game* ia dapat kehilangan kesempatan untuk membangun hubungan yang lebih dalam dengan orang-orang disekitarnya, akibat niat awal takut tertinggal momen seru dengan teman-temannya yang berujung terlalu asyik dengan *game* MLBB sehingga kecanduan *game*. Selain itu, *phubbing* juga dapat mengganggu produktivitas dan mengganggu kesehatan mentalnya.

3) Kebutuhan Ruang Pribadi dan Kesenangan Pribadi

Dalam era digital yang semakin maju, kita sering kali dihadapkan pada dilema antara memprioritaskan interaksi *online* dan menjaga hubungan sosial secara langsung. Perkembangan teknologi dan hadirnya berbagai platform digital telah mengubah cara kita berinteraksi, namun di sisi lain, pentingnya interaksi sosial tatap muka juga tetap tak bisa diabaikan. Idealnya, dalam komunikasi tatap muka, perhatian terhadap lawan bicara sangat penting untuk memastikan pesan yang di sampaikan dan diterima dengan benar. Saling menghargai dan peduli terhadap pesan yang disampaikan akan meminimalisir kesalahpahaman. Namun, dalam praktiknya, komunikasi langsung sering terganggu, terutama ketika individu sibuk menggunakan perangkat digital, yang dapat mengakibatkan miskomunikasi. Sebaliknya, dalam komunikasi dunia digital, interaksi dengan orang yang berjauhan sering kali lebih cepat direspons dan dianggap lebih menarik (Hamida, 2024).

Bagi banyaknya mahasiswa *gamers* FISIP UIN Walisongo Semarang, interaksi melalui teknologi sering kali dianggap lebih menarik atau lebih nyaman dibandingkan dengan interaksi sosial langsung. Perangkat digital, seperti ponsel dan komputer, menyediakan pengalaman yang terpersonalisasi, kontrol yang lebih besar atas komunikasi, dan

dorongan instan yang seringkali tidak tersedia dalam interaksi tatap muka. Hal ini menyebabkan mereka menganggap interaksi digital sebagai prioritas yang lebih tinggi.

Pola pikir individu memainkan peran penting dalam bagaimana mereka memandang dan merespons interaksi sosial tatap muka. Mahasiswa *gamers* pasti memiliki sebab atas perilaku yang lebih memprioritaskan bermain ponsel, merasa tidak nyaman atau cemas dalam situasi sosial sering kali memilih untuk menggunakan ponsel mereka sebagai cara untuk mengatasi ketidaknyamanan tersebut. Dalam konteks ini, ponsel berfungsi sebagai mekanisme pelarian yang membantu mereka merasa lebih aman dan terkontrol (Warid, 2024). Ketika mereka menghadapi situasi sosial yang menegangkan seperti acara sosial atau percakapan langsung, mereka cenderung lebih memilih untuk fokus pada perangkat mereka daripada berpartisipasi dalam tatap muka.

Dalam konteks mahasiswa *gamers*, pola pikir ini dapat dikaitkan dengan dua tipe kepribadian informan dalam penelitian ini yaitu mahasiswa introvert dan mahasiswa yang cepat merasa bosan. Keduanya dapat menunjukkan bagaimana ponsel dan teknologi berfungsi sebagai pelarian dari ketidaknyamanan sosial. Berikut adalah penjelasan yang lebih mendalam mengenai bagaimana masing-masing tipe ini merespons interaksi sosial tatap muka dan bagaimana hal ini terkait dengan perilaku *phubbing*.

Dalam masyarakat, kepribadian merupakan aspek yang sangat penting dalam membentuk interaksi sosial (Masitoh, 2023). Kebutuhan untuk ruang pribadi dan kesenangan pribadi pada mahasiswa *gamers*, terutama dalam konteks permainan seperti Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), merujuk pada keinginan untuk menikmati waktu sendiri atau melakukan aktivitas yang memberikan kepuasan secara individual. Faktor ini sering menjadi faktor yang mendorong perilaku *phubbing*, dimana mahasiswa lebih menghabiskan waktu dengan perangkat mereka daripada berinteraksi langsung dengan orang di sekitar.

a) Kepribadian Introvert

Faktor pribadi, mempengaruhi terjadinya *phubbing* seperti seseorang yang memiliki kepribadian introvert. Orang memiliki kepribadian introvert cenderung mengabaikan interaksi sosial karena mereka biasanya lebih suka untuk sendirian atau berinteraksi dalam lingkungan yang tenang dan terbatas (Nazir, 2020). Menurut Carl Jung Gustav, introvert adalah seseorang yang memiliki sifat dan karakter cenderung menyendiri, mereka adalah pribadi yang tertutup dan mengesampingkan kehidupan sosial mereka (Saleh, 2018). Dalam masyarakat yang heterogen, kepribadian introvert sering menjadi topik menarik. Individu introvert, yang cenderung lebih tertutup dan memperoleh energi dari waktu sendiri, dapat mempengaruhi interaksi sosial secara signifikan. Mereka biasanya lebih nyaman dalam berbicara dengan hati-hati dan terlibat dalam percakapan kecil, dibandingkan dengan berpartisipasi dalam situasi sosial yang besar dan ramai (Masitoh, 2023).

Kegiatan yang biasanya dilakukan oleh seorang introvert adalah menghabiskan waktu mereka dengan yang berhubungan dengan ketenangan, atau kegiatan yang tidak menguras energi seperti mendengarkan musik, bermain *game*, menonton film, membaca buku serta kegiatan lain yang tidak membutuhkan keberadaan orang lain di sekitar mereka (Zuhriah, 2023). Berdasarkan definisi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa introvert adalah tipe kepribadian yang cenderung mendapatkan energi dari waktu yang dihabiskan sendirian atau dalam kelompok kecil.

Mahasiswa dengan kepribadian introvert biasanya memiliki kecenderungan untuk bersikap pasif, mereka lebih memilih untuk diam dan memperhatikan lingkungan sekitar mereka (Zuhriah, 2023). Mereka umumnya berbicara hanya ketika ada informasi penting yang perlu disampaikan dan lebih suka membicarakan topik yang benar-benar mereka minati (Masni, 2021). Kepribadian introvert juga

seringkali membuat seseorang kurang aktif dalam bersosialisasi dan merasa sulit untuk menjalin hubungan dengan orang lain. Hal ini berkaitan erat dengan keterampilan mereka dalam berkomunikasi atau berbicara.

Bagi mahasiswa introvert, dunia *virtual* dalam *game* sering kali menjadi pelarian dari interaksi sosial yang melelahkan. Sifat mereka yang lebih suka menyendiri dan memiliki lingkaran sosial yang terbatas membuat *online game* menjadi tempat yang ideal untuk berinteraksi tanpa tekanan sosial yang tinggi. Disini, mereka bisa membangun karakter, menjelajahi dunia *virtual* dan berinteraksi dengan pemain lain dari seluruh dunia. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh informan RAP sebagai berikut:

“Aku mengakui kalau aku salah satu mahasiswa yang introvert, dari bermain *online game* aku merasa lebih enak dan nyaman ketika bermain atau memiliki ruang sendirian” (Wawancara dengan informan RAP, 30 Juli 2024).

Informan RAP secara eksplisit menyatakan bahwa ia merasa lebih nyaman ketika sendirian dan bermain *game*. Hal ini mengkonfirmasi bahwa mahasiswa introvert memang cenderung mencari kegiatan yang dapat dilakukan secara mandiri dan pernyataan informan tentang bermain *online game* dapat menjadi sumber relaksasi dan pengurangan stres bagi mahasiswa introvert.

Selain itu, bermain MLBB memberi mahasiswa *gamers* kontrol penuh atas lingkungan *virtual* mereka. Mereka dapat memilih kapan dan dimana untuk bermain, serta menyesuaikan pengalaman permainan mereka sesuai dengan preferensi dan gaya mereka sendiri. Hal ini memberikan rasa kebebasan yang tidak mereka dapatkan dalam kehidupan nyata, dimana mereka harus mematuhi norma sosial dan tuntutan dari lingkungan sekitar.

Menurut Mead, (2018:117) manusia memiliki kemampuan berpikir yang berkembang melalui proses interaksi sosial. Orang introvert yang mengisolasi diri dengan bermain *game* menggunakan kemampuan

“*Mind*” atau berpikir untuk memahami dan menginterpretasikan simbol-simbol dalam *game* tersebut. Selain itu orang yang berkepribadian introvert yang bermain *game* menciptakan makna atas identitas mereka sendiri melalui karakter atau peran dalam *game* (Ardina, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa mereka menggunakan simbol-simbol untuk membentuk dan mengatur perilaku mereka, termasuk identitas sosial yang lebih sesuai dengan preferensi mereka (Derung, 2017). Namun, karena mereka lebih suka berada dalam lingkungan *private*, interaksi sosial yang sebenarnya menjadi terganggu.

Perilaku introvert yang mengisolasi diri dengan bermain *game* dapat dianggap sebagai bentuk isolasi sosial. Namun, dalam konteks teori interaksi simbolik, ketergantungan pada simbol-simbol dalam *game* dapat dianggap sebagai cara untuk memahami dan menginterpretasikan dunia sosial. Hal ini menunjukkan bahwa simbol-simbol dalam *game* dapat menjadi pengganti interaksi sosial langsung, tetapi juga dapat memperburuk isolasi sosial jika tidak diimbangi dengan interaksi sosial yang sebenarnya.

Menjadi mahasiswa *gamers* MLBB juga bisa memberikan kesenangan dan kepuasan pribadi melalui pencapaian dalam permainan, seperti meningkatkan peringkat, memenangkan pertandingan, atau menguasai karakter tertentu. Bermain *game* MLBB juga bisa menjadi waktu untuk introspeksi dan refleksi diri. Mereka dapat mengevaluasi kemajuan mereka dalam permainan, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, atau merencanakan strategi untuk masa depan tanpa gangguan dari orang lain di sekitar mereka.

Pandangan dari ALM menyatakan :

“Bagi aku, bermain *game* bukan hanya hiburan semata, tetapi juga kesempatan untuk mendapatkan penghasilan tambahan. Aku sering berpartisipasi dalam turnamen dan kompetisi *online* di *game* MLBB buat coba dapetin hadiah uang atau lainnya. Aku juga mulai melihat ada potensi penghasilan dari bermain *game* setelah beberapa teman memperkenalkan komunitas *gaming online* ke aku”

Pernyataan lain dari informan RAP:

“Awal main *game* memang buat pelarian dan hiburan semata. Tapi pada lama kelamaan dalam proses masuk kecanduan dalam *game* itu aku melihat *game* sebagai buat cari duit juga meskipun nanti uangnya dibuat *top up* atau beli akun begitu”.

Online game memberikan rasa kendali, komunitas yang inklusif, dan pelarian dari realitas yang mungkin terasa berat. Namun demikian, kebutuhan untuk ruang pribadi dan kepuasan pribadi ini juga bisa berdampak negatif jika tidak diatur dengan baik. Terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* MLBB dapat menyebabkan isolasi sosial, kurangnya interaksi interpersonal dan meningkatkan perilaku *phubbing*. Oleh karena itu penting bagi mahasiswa *gamers* untuk menemukan keseimbangan yang sehat antara waktu yang mereka habiskan untuk kesenangan pribadi dan interaksi sosial yang bermakna dalam kehidupan nyata mereka.

b) Sifat Mudah Bosan

Kebosanan adalah salah satu penyebab utama seseorang sering melakukan *phubbing*, arti dari kebosanan sendiri adalah suatu kondisi psikologis yang muncul ketika seseorang merasa tidak tertantang, tidak tertarik, atau tidak memiliki cukup stimulus. Dimana seseorang merasa bosan, mereka cenderung mencari cara untuk mengisi waktu luang mereka, termasuk dengan menggunakan perangkat ponsel. Kaitan antara kebosanan dan *phubbing* cukup kuat. Dalam penelitian Al-Saggaf, dkk (2018:245) menyatakan kebosanan adalah prediktor signifikan dari frekuensi *phubbing* artinya orang yang mudah bosan cenderung lebih sering melakukan *phubbing*.

Hal ini diperkuat oleh studi (Huldi, 2020) menjelaskan bagaimana kebosanan berperan sebagai faktor penyebab dalam fenomena *phubbing*. Kebosanan sosial dan akademik dapat mendorong mahasiswa untuk menggunakan perangkat digital sebagai bentuk pelarian, yang pada gilirannya dapat mengakibatkan pengabaian terhadap interaksi sosial langsung.

Sedangkan menurut (Reski, 2020) ada beberapa faktor yang dapat memengaruhi perilaku *phubbing* salah satunya yaitu mengatasi kebosanan melalui *phubbing*. Kebosanan dalam interaksi sosial sering kali muncul ketika percakapan, suasana, atau lingkungan tidak memberikan rangsangan yang cukup atau tidak memenuhi kebutuhan emosional dan intelektual seseorang. Misalnya, jika topik pembicaraan terasa tidak menarik, individu bisa kehilangan minat. Selain itu, jika suasana sekitar dianggap monoton atau tidak merangsang, seperti dalam pertemuan sosial yang tidak melibatkan aktivitas yang menarik, rasa kebosanan dapat meningkat. Ketika individu merasa bosan, ponsel sering kali menjadi pelarian yang mudah diakses untuk mengatasi ketidaknyamanan tersebut. Perangkat ini menawarkan berbagai aktivitas-aktivitas ini dapat memberikan stimulasi mental yang diperlukan untuk melawan rasa bosan dan memberikan rasa kepuasan instan yang tidak ditemukan dalam interaksi langsung.

Secara psikologis, rasa kebosanan dapat memicu kebutuhan untuk mencari stimulasi yang lebih menyenangkan atau lebih memuaskan. Ponsel, menawarkan jalan keluar yang mudah dari kebosanan. Ketika individu lebih memilih untuk terlibat dalam aktivitas digital daripada berinteraksi secara langsung, mereka seringkali tidak menyadari dampak negatif dari tindakan tersebut terhadap hubungan sosial mereka (Syarief, 2019).

Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) yang telah menjadi salah satu pilihan *online game* favorit di kalangan mahasiswa. Dimana *game* ini menawarkan keseruan-keseruan dengan tantangan yang terus menerus, yang membuat setiap individu yang merasa bosan menjadi sangat tertarik memainkannya. Dalam konteks ini, MLBB tidak hanya menjadi bentuk hiburan tetapi juga sebuah pelarian dari kebosanan.

Perilaku individu sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan makna simbolik yang mereka berikan pada situasi tertentu (Mead, 2018). Dalam konteks kebosanan dan *phubbing*, kebosanan dipandang sebagai

kekurangan stimulasi atau makna dalam interaksi sosial yang ada. Ketika individu merasa tidak tertantang atau tidak puas dengan percakapan atau aktivitas disekitar mereka, mereka memberi makna negatif pada situasi tersebut dan mencari alternatif yang lebih menarik. Contohnya seperti bermain game sebagai pelampiasan kebosanan menunjukkan bagaimana orang mencari alternatif yang lebih menarik untuk mengatasi perasaan bosan.

Mead mengungkapkan konsep “*Self*” yang berkembang melalui interaksi sosial dan peran sosial yang dimainkan seseorang dalam masyarakat. Dalam konteks ini, individu yang merasa bosan merasa bahwa interaksi sosial di sekitar mereka tidak memenuhi kebutuhan mereka. mereka mencari alternatif seperti *online game* untuk memenuhi kebutuhan emosional dan intelektual mereka. proses ini memengaruhi bagaimana mereka melihat diri mereka sendiri dalam konteks sosial.

Dari kelima informan penelitian ini ketika ditanya mengapa mereka bermain *game* saat dalam perkumpulan?. Hasilnya memiliki kesamaan dimana ketika dalam perkumpulan atau pertemuan sosial topik pembahasan tidak menarik atau tidak ada yang bisa diikuti. Mereka cenderung mengeluarkan ponsel dan mulai bermain *game* untuk memenuhi kebutuhan emosional yang tidak terpenuhi dalam interaksi tersebut. Mereka merasa lebih baik dan lebih terhibur dengan aktivitas digital daripada hanya duduk diam dan merasa tidak nyaman.

Namun keterlibatan yang mendalam dalam permainan MLBB seringkali berujung pada *phubbing*. Ketika mahasiswa *gamers* terlalu terfokus pada permainan, mereka kurang memperhatikan teman-teman atau keluarga yang ada di sekeliling mereka. Hal ini menyebabkan mereka mengabaikan interaksi sosial yang sedang berlangsung, sehingga berujung pada perilaku *phubbing*.

Dengan demikian, hubungan antara kebosanan, perilaku *gamers* dan *phubbing* dapat dijelaskan melalui cara kebosanan memotivasi mahasiswa untuk terlibat dalam permainan MLBB yang menawarkan stimulasi dan

hiburan dan bagaimana keterlibatan tersebut dapat mengarah pada pengabaian interaksi sosial di dunia nyata.

4) Fokus dan Konsentrasi yang Intens

Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) adalah permainan yang membutuhkan konsentrasi tinggi dan perhatian terhadap berbagai elemen permainan seperti strategi tim, posisi musuh, dan koordinasi dengan anggota tim. Permainan ini di rancang dengan tempo cepat dan membutuhkan respons yang sangat cepat terhadap situasi yang berubah-ubah. Hal ini didukung oleh Hadiano (2021:12) menyebutkan bahwa bermain *game* aksi seperti MLBB dapat meningkatkan kemampuan fokus dan konsentrasi pemain. Mahasiswa yang sering bermain aksi menunjukkan kemampuan *multitasking* yang lebih baik dan perhatian yang lebih terfokus. Sebagaimana informan MR mengatakan :

“Waktu aku lagi main MLBB, aku bener-bener fokus karena kan permainan ini butuh mikir dan konsentrasi banget ya. Kadang, aku ngerasa aku terlalu fokus sama layar ponsel aku. Jadi, kalau ada teman ajak ngobrol pas aku lagi dalam pertandingan *gamenya*, aku seringkali cuman jawab seadanya atau kadang ngedc (*Don't Care*). Ya walaupun kita sebenarnya ngerasa mengabaikan tapi kalo lagi main *game* tuh begitu buat geser ke ngobrol biasa” (Wawancara dengan informan MR, 26 Juni 2024).

Dalam kutipan ini, MR menggambarkan bagaimana intensitas fokus yang diperlukan dalam MLBB mempengaruhi kemampuan mereka untuk beralih dari perhatian yang berpusat pada permainan ke interaksi sosial di kehidupan nyata. Ini menunjukkan bahwa konsentrasi tinggi dalam permainan tidak hanya meningkatkan keterampilan *multitasking*, tetapi juga dapat menimbulkan tantangan dalam menjaga keseimbangan antara aktivitas digital dan sosial.

Kemampuan fokus yang tinggi dalam permainan dapat mempengaruhi cara mahasiswa *gamers* berperilaku di luar permainan. Ketika mereka sangat terlibat dalam permainan MLBB, mereka menghadapi kesulitan untuk beralih dari mode fokus tinggi dalam *game* ke situasi sosial yang memerlukan perhatian lebih lambat yang berujung pada

phubbing (Sari, 2021). Hal ini dapat mempengaruhi bagaimana mereka menghadapi situasi yang kurang dinamis dibandingkan dengan permainan.

Dari fokus dan konsentrasi yang intens ini dapat mempengaruhi ketergantungan akan kebiasaan seseorang pada teknologi. Mahasiswa *gamers* yang terbiasa dengan penggunaan intensif teknologi memiliki pola pikir yang membuat mereka sulit untuk memisahkan diri dari perangkat ponsel mereka, bahkan dalam situasi sosial. Mereka merasa cemas atau tidak nyaman ketika tidak dapat memeriksa ponsel mereka secara teratur, yang dapat mendorong perilaku *phubbing*.

Seperti yang sudah dipaparkan di atas, permainan MLBB membutuhkan konsentrasi tinggi dan perhatian terhadap berbagai elemen permainan. Tempo cepat dan tanggapan yang sangat cepat terhadap situasi yang berubah-ubah membuat permainan ini sangat menantang dan membutuhkan fokus yang intens. Dari sisi sosiologi melalui teori interaksi simbolik Mead (2018:14) menjelaskan bahwa identitas seseorang terbentuk melalui interaksi sosial dan penggunaan simbol-simbol. Dalam konteks *game* MLBB, fokus yang tinggi dalam permainan ini dapat dianggap sebagai simbol identitas bagi pemain. Pemain yang memiliki fokus tinggi ingin menunjukkan kemampuan mereka dalam menghadapi tantangan dan berinteraksi dengan lingkungan permainan dengan cara yang efektif.

Namun hal ini dapat mempengaruhi identitas sosial seseorang. Karena pemain yang memiliki fokus tinggi cenderung lebih individualis dan kurang terlibat dalam interaksi sosial dunia nyata, yang dapat mempengaruhi identitas sosial mereka secara signifikan. Ketika seseorang sangat fokus pada permainan, mereka lebih cenderung untuk mengadopsi sikap individualis. Individu sering kali merasa bahwa permainan adalah kegiatan yang sangat pribadi dan penting, yang dapat mengarah pada pengurangan keterlibatan dalam aktivitas sosial lainnya.

Penelitian yang dilakukan oleh (Nunez, 2020) juga menyoroti bahwa ketergantungan pada aktivitas digital, seperti bermain *game*, dapat

mengurangi waktu yang dihabiskan untuk interaksi tatap muka. Hal ini berdampak langsung pada kualitas hubungan sosial dan identitas sosial seseorang. Seiring waktu, ini dapat memperkuat identitas mereka sebagai “gamers” dan mengurangi keterlibatan mereka dalam peran sosial lain, seperti teman atau keluarga. Dalam hal ini, identitas sosial mereka lebih terfokus pada aspek permainan daripada hubungan sosial tradisional.

Seperti yang disoroti oleh (Nunez, 2020) dalam konteks permainan MLBB, fokus dan konsentrasi yang intens pada permainan dapat dilihat sebagai simbol dari identitas seorang *gamers*. Dalam hal ini penguatan identitas sebagai *gamers* dapat mempengaruhi dinamika interaksi sosial di luar permainan. Pemain yang sangat fokus pada MLBB mengalami penurunan keterlibatan dalam aktivitas sosial karena waktu dan perhatian mereka didominasi oleh permainan. Hal ini mencerminkan konsep Mead tentang bagaimana identitas yang diperoleh melalui simbol-simbol dalam satu konteks dapat mempengaruhi cara individu berinteraksi dalam konteks sosial lainnya (Mead, 2018).

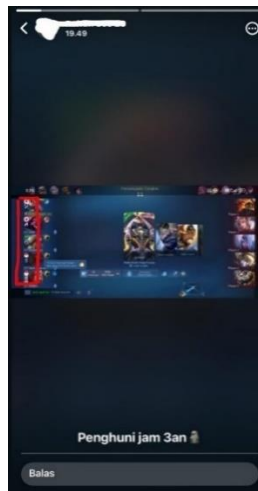
Secara keseluruhan, fokus yang intens dalam permainan MLBB tidak hanya meningkatkan ketrampilan *multitasking* tetapi juga membawa implikasi yang kompleks terhadap interaksi sosial dan identitas sosial pemain. Identitas sosial yang semakin terfokus pada peran *gamers* dapat mengakibatkan pengurangan keterlibatan dalam interaksi sosial dunia nyata.

5) Kenyamanan dan Keamanan dalam Identitas *Online*

Pola pikir yang terkait dengan identitas online juga dapat mempengaruhi perilaku *phubbing*. Mahasiswa *gamers* merasa lebih nyaman dan aman dalam mempertahankan identitas mereka dalam dunia virtual, dimana mereka memiliki kontrol lebih besar atas bagaimana mereka dipandang oleh orang lain. Identitas sosial dalam game MLBB terbagi menjadi dua diantaranya yaitu *role playing* dan komunitas. *Role* dalam game MLBB sendiri adalah peran para hero di MLBB yang dikelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi di dalam permainan. Hal ini

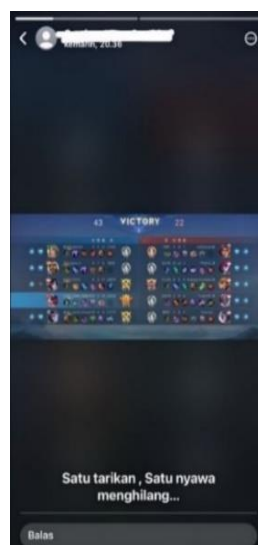
tentunya akan sangat berkaitan dengan karakter dan kemampuan yang dimiliki oleh hero dan tentunya disesuaikan dengan kemampuan individu masing-masing. Dalam game MLBB setiap role digambarkan dengan logo masing-masing. Logo role di MLBB dapat kita lihat ketika melakukan pick hero (Nuril, 2022). Seperti contoh dibawah ini:

Gambar 4. 5: Penampilan Visual Role-Playing dalam Game MLBB



Sumber: Tangkap Layar yang Diabadikan Informan dalam Media Sosial

Gambar 4. 6: Penampilan Visual Identitas Informan dalam Game MLBB



Sumber: Tangkap Layar yang Diabadikan Informan RAP dalam Media Sosial

Dari gambar diatas, salah satu informan penelitian ini menunjukkan bahwa identitas sosial seseorang tidak hanya ditentukan oleh karakteristik individu, tetapi juga oleh peran yang mereka mainkan dalam *game*. Ketika informan mengidentifikasikan dirinya sebagai “*roamer* terbaik”, informan sedang membangun identitas sosial yang kuat di dalam dunia *virtual*. *Caption* yang digunakan oleh informan ini bisa dilihat sebagai upaya untuk membandingkan diri dengan pemain lain. Dengan menyatakan bahwa “satu tarikan, satu nyawa menghilang”, informan secara tidak langsung membandingkan kemampuan dirinya dengan pemain lain yang mungkin tidak memiliki tingkat keahlian yang sama..

Tindakan informan menunjukkan juga adanya motivasi prestasi yang tinggi. Ia ingin diakui oleh pemain lainnya sebagai pemain yang hebat. Melalui unggahannya, informan mencari bentuk penghargaan sosial, baik berupa pujian, *likes*, atau komentar positif dari pemain lain. penghargaan ini berfungsi sebagai penguat bagi identitas sosial yang telah dibangunnya.

Menurut (Mead, 2018), *role playing* ini bisa dilihat sebagai cerminan dari “*Self*” yang dibentuk dalam konteks sosial. Dalam teori Mead, *self* berkembang melalui dua aspek: “*I*” (diri yang spontan dan individual) dan “*Me*” (diri yang terpengaruh oleh ekspektasi sosial dan pandangan orang lain). Dalam konteks *game* “*Me*” informan adalah citra diri yang ia proyeksikan sebagai seorang *gamers*. Citra ini terbentuk melalui interaksi dengan simbol-simbol yang terkait dengan peran seperti contoh di atas dimana tangkapan yang diabadikan informan RAP dalam media sosial, *role roamer*, *skill* dan tindakan dalam *game*..

“*I*” adalah bagian dari kita yang bertindak berdasarkan dorongan internal dan keinginan pribadi tanpa terlalu memperhatikan norma sosial. Ketika seorang pemain mendapatkan pujian atau pengakuan dari pemain lain, mereka merasakan dorongan dari “*I*” akan mendorong mereka untuk lebih berfokus pada peran tersebut dan terus menunjukkan keterampilan dan keahlian pada individu lain dengan cara seperti salah satu informan

RAP dalam penelitian ini yang membagikan kehebatannya menjadi *roamer* dalam permainan MLBB.

Sedangkan “*Me*” adalah bagian diri yang terpengaruh oleh norma sosial, ekspektasi orang lain, dan pandangan masyarakat. Ini merupakan bagaimana kita melihat diri kita melalui lensa sosial dan bagaimana kita berpikir oleh orang lain akan melihat kita. Dalam permainan, terutama dalam *game role playing*, citra diri seorang pemain atau informan seringkali mencerminkan bagaimana mereka ingin dilihat orang lain dalam komunitas *game*.

Selanjutnya yaitu komunitas, menurut (KBBI, 2024) komunitas adalah orang yang hidup dan saling berinteraksi di dalam daerah tertentu. Soerjono Soekanto (2017:132) mengatakan masyarakat setempat yang merujuk pada warga sebuah desa, kota, suku, atau bangsa, yang hidup sedemikian rupa, sehingga merasakan bahwa kelompok tersebut memenuhi kepentingan hidup yang utama disebut komunitas. Dalam buku “*Sosiologi Komunitas Menyimpang*” karya (Suardi, 2018), komunitas diartikan sebagai kelompok orang yang saling memberikan dukungan dan berbagi satu sama lain. biasanya, komunitas memiliki kesamaan dalam hal etnik dan budaya. Sedangkan menurut (Wahit, 2005), komunitas merupakan kelompok orang yang tinggal di area yang sama dan memiliki nilai-nilai, keyakinan, serta minat yang serupa. Selain itu, terdapat interaksi antara anggotanya untuk mencapai tujuan bersama.

Dalam konteks *game* Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), komunitas *online* memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku sosial pemain, termasuk fenomena yang dikenal sebagai *phubbing* (Irwansyah, 2018). *Phubbing*, yang merujuk pada pengabaian interaksi sosial langsung akibat penggunaan ponsel, sering kali terjadi ketika pemain terfokus pada aktivitas dalam *game* dan interaksi *online*, mengabaikan kehadiran sosial di sekitarnya.

Mead (2018;261) mengatakan identitas sosial seseorang terbentuk dan berkembang melalui interaksi simbolik orang lain. Dalam konteks *game* MLBB, identitas sosial pemain dibentuk tidak hanya melalui peran mereka dalam permainan, tetapi juga melalui cara mereka berinteraksi dengan anggota komunitas *online*. Pemain MLBB seringkali membentuk identitas mereka dengan cara menunjukkan keterampilan, pencapaian dan status dalam permainan, yang semuanya berkomunikasi melalui simbol-simbol seperti *avatar*, *skin*, dan statistik permainan. Interaksi dalam komunitas sering melibatkan simbol-simbol ini, yang memungkinkan pemain untuk menegaskan dan memelihara identitas mereka di dunia *virtual*.

Dalam komunitas MLBB, pemain memiliki kontrol lebih besar atas bagaimana mereka dipandang oleh orang lain berkat platform *online* yang memungkinkan mereka untuk menyajikan citra yang ideal atau diinginkan (Herawati, 2022). Kontrol ini memberikan rasa keamanan dan kepuasan karena pemain dapat memilih aspek-aspek tertentu dari identitas mereka untuk ditonjolkan. Namun, adanya pengaruh kuat dari interaksi simbolik ini dapat menyebabkan terjadinya perilaku *phubbing*. Ketika pemain sangat terfokus pada pembentukan dan pemeliharaan identitas mereka dalam *game*. Mereka menjadi lebih kurang peka terhadap interaksi sosial yang terjadi di dunia nyata.

Gambar 4. 7: Percakapan Komunitas dalam Platform Chat Online yang saling Membangun Citra Diri



Sumber: Tangkap Layar Komunitas Online Informan

Di dalam tangkapan layar *chat* grup pemain MLBB ini, kita dapat melihat bagaimana anggota grup saling membangun citra diri mereka. Dari obrolan dalam grup tersebut, terlihat jelas bahwa para pemain menggunakan pencapaian dalam *game*, khususnya *skin* yang didapatkan dari *event*, untuk memperkuat dan menunjukkan citra diri mereka di dalam grup. *Skin* yang diperoleh menjadi simbol status dan prestise, yang digunakan pemain untuk meningkatkan reputasi mereka di mata anggota grup lainnya. Fenomena ini menggarisbawahi bagaimana komunitas *game* memanfaatkan elemen simbolik untuk membangun identitas sosial mereka dan saling memotivasi melalui pengakuan simbolik seperti *skin*.

Contohnya, seorang mahasiswa *gamers* lebih memilih untuk memeriksa atau membalas pesan di *game*, berinteraksi dengan anggota tim, atau memantau kemajuan permainan mereka daripada berpartisipasi dalam percakapan atau aktivitas sosial dengan orang tersayang mereka. Keterlibatan mendalam dalam dunia *game* dapat menyebabkan penurunan kualitas interaksi langsung yang pada akhirnya memperburuk perilaku *phubbing*.

Phubbing dalam konteks ini, tidak hanya mencerminkan ketidakpedulian terhadap kehadiran orang lain, tetapi juga mencerminkan bagaimana identitas sosial dalam komunitas *game* dapat menggeser perhatian pemain dari hubungan sosial yang lebih konvensional. Keterlibatan intens dalam komunitas *online* memungkinkan pemain untuk memperoleh pengakuan dan status yang lebih memuaskan bagi mereka dibandingkan dengan interaksi sosial yang terjadi di dunia nyata.

3. Pengaruh Relasi sebagai Pendorong Perilaku *Phubbing*

Perilaku *phubbing* telah menjadi fenomena yang semakin meluas di masyarakat modern, terutama di kalangan generasi muda. Penggunaan ponsel yang semakin intensif, khususnya untuk bermain *online game* seperti Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), telah memperburuk situasi ini. Dalam penelitian ini, fenomena *phubbing* dalam *game* MLBB tidak hanya mencerminkan penggunaan teknologi dalam interaksi sosial, tetapi juga mengajukan pertanyaan tentang bagaimana teknologi digital mempengaruhi cara kita membangun makna sosial dan identitas kita.

Penelitian Lubis (2024:2) juga mengatakan bahwa penggunaan teknologi dalam *game* MLBB dapat mempengaruhi perilaku sosial, termasuk perilaku *phubbing*. Pemain MLBB merasa terhubung dengan komunitas *game* mereka secara global, tetapi fokus yang berlebihan yang diberikan pada *game* ini bisa mengurangi kualitas interaksi dan kondisi mereka dengan lingkungan sekitar di dunia nyata. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan (Herdiana, 2023) mengenai interaksi simbolik antar komunitas yang mengatakan bahwa interaksi yang terdapat dalam komunitas menunjukkan adanya simbol bahasa baik verbal maupun nonverbal, dimana makna dari simbol-simbol tersebut dipahami oleh anggota komunitas.

Hal ini menunjukkan bahwa pemain MLBB merasa terhubung dengan komunitas *game* mereka secara global melalui simbol-simbol yang digunakan dalam permainan lebih cenderung untuk memfokuskan perhatian mereka pada permainan, sehingga meningkatkan risiko *phubbing*.

Interaksi dengan teman sebaya merupakan permulaan membangun relasi atau hubungan persahabatan yang di dalamnya terdapat hubungan timbal balik (Roswati T, 2022). Teman sebaya dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2024) diartikan sebagai kawan, sahabat atau orang yang sama-sama bekerja dan berbuat. Sedangkan menurut (Sudrajat, 2018) teman sebaya adalah individu yang memiliki kedudukan, usia, status dan pola pikir yang sama. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa teman sebaya adalah individu yang berada dalam kelompok sosial yang sama, biasanya karena kedekatan usia, status, atau pola pikir yang serupa. Mereka sering terlibat dalam hubungan timbal balik yang membentuk persahabatan atau ikatan sosial yang kuat. Menurut (Santrock, 2007), peran teman sebaya yang paling penting adalah:

1. Sumber informasi, membantu anak-anak dan remaja memahami dunia di luar keluarga.
2. Sumber kognitif, membantu dalam pemecahan masalah dan perolehan pengetahuan.
3. Sumber emosional, membantu dalam mengungkapkan ekspresi dan identitas diri.

Melalui interaksi dengan teman sebaya, remaja belajar tentang cara-cara membangun relasi dari hubungan timbal balik dan setara. Mead (2018:410) juga melihat kelompok sosial sebagai entitas yang berfungsi dalam membentuk identitas sosial individu melalui interaksi simbolik. Kelompok sosial atau teman sebaya membantu individu mengembangkan diri "*Self*" mereka melalui interaksi sosial.

Namun, beberapa remaja mungkin merasa kesepian dan menunjukkan sikap bermusuhan akibat pengalaman ditolak atau diabaikan. dari penjelasan ini, dapat disimpulkan bahwa teman sebaya berfungsi sebagai lingkungan sosial bagi remaja, menyediakan sebuah dunia tempat mereka bersosialisasi dan menciptakan suasana sendiri.

Remaja termasuk mahasiswa, seringkali merasa perlu untuk menyesuaikan diri dengan kelompok teman sebaya agar diterima dan dianggap

sama. Tekanan teman sebaya adalah pengaruh yang diberikan oleh kelompok teman atau rekan sebaya yang dapat memengaruhi sikap dan perilaku individu. Tekanan teman sebaya memberikan tekanan pada seseorang untuk mengikuti kelompoknya baik dia sebenarnya menginginkan atau tidak. Tekanan teman sebaya biasanya membuat orang melakukan sesuatu yang tidak biasa dilakukan. Pengaruh kuat teman sebaya merupakan hal penting yang tidak dapat di anggap sepele dalam masa-masa remaja.

Penyesuaian diri remaja dalam kelompok teman sebaya sering terjadi di kelompok besar yang beragam, mencakup perbedaan dalam minat, sikap, sifat, usia, dan jenis kelamin. Penyesuaian diri dalam hal ini, remaja cenderung mengutamakan kepentingan kelompok dibandingkan kepentingan pribadi mereka sendiri. Langkah ini diambil untuk menghindari perasaan terasingkan dari kelompok (Mappiare, 2004).

Remaja termasuk mahasiswa banyak waktu di luar rumah bersama teman sebayanya, sehingga pengaruh teman sebaya terhadap sikap, pembicaraan, minat, penampilan dan perilaku mereka seringkali lebih besar dibandingkan pengaruh keluarga. Dalam kelompok teman sebaya, remaja berusaha menemukan konsep dirinya dan dinilai teman-temannya tanpa mempertimbangkan aturan dari dunia orang dewasa. Kelompok sebaya menciptakan lingkungan dimana remaja berinteraksi dan bersosialisasi dengan nilai-nilai yang di tetapkan oleh teman sebaya bukan oleh orang dewasa (Zuhdi, 2019).

Di kalangan mahasiswa *gamers*, khususnya dalam komunitas MLBB, interaksi dengan teman sebaya memainkan peran penting dalam membentuk perilaku dan identitas mereka. teman sebaya seperti yang dijelaskan oleh (Santrock, 2007) bahwa ada tiga peran penting teman sebaya yaitu sumber informasi, kognitif dan juga emosional. Peran teman sebaya dalam konteks komunitas MLBB yaitu, teman sebaya sering berfungsi sebagai sumber informasi tentang strategi permainan, *update* terbaru, dan teknik permainan. Mereka membantu mahasiswa *gamers* memahami keterampilan mereka.

Teman sebaya juga menjadi tempat bagi mahasiswa untuk berdiskusi tentang strategi, berbagi pengalaman dan mendapatkan pengetahuan baru tentang dalam permainan MLBB. Selain aspek teknis, teman sebaya di komunitas MLBB juga berperan dalam memberikan dukungan emosional. Interaksi dalam permainan sering kali menimbulkan rasa persahabatan dan solidaritas, serta kesempatan untuk mengekspresikan diri dan membangun identitas sebagai *gamers*. Dukungan dari teman sebaya dalam situasi kemenangan atau kekalahan dalam permainan dapat memperkuat ikatan sosial dan meningkatkan rasa penerimaan dalam kelompok.

Tekanan teman sebaya di komunitas MLBB sering kali mendorong mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam permainan dan mengikuti tren terbaru. Mahasiswa merasa terdorong untuk bermain lebih sering, mengikuti *event* tertentu, atau membeli *item virtual* tertentu untuk tetap diterima dalam kelompok dan dianggap sebagai bagian dari komunitas. Untuk diterima dan dianggap sebagai bagian dari kelompok, mahasiswa merasa perlu untuk menyesuaikan diri dengan preferensi dan perilaku kelompoknya. Hal ini termasuk mengabaikan aktivitas lain di luar permainan seperti interaksi sosial konvensional, demi memenuhi ekspektasi kelompok dan terlibat dalam aktivitas permainan.

Perilaku seseorang mengabaikan orang di sekelilingnya untuk fokus pada ponsel. Dalam konteks mahasiswa *gamers*, *phubbing* dapat terjadi ketika mahasiswa lebih memilih berinteraksi dengan perangkat *game* atau aplikasi sosial daripada berkomunikasi dengan orang-orang di sekitar mereka. Berdasarkan penjelasan sebelumnya, mahasiswa *gamers* sering kali merasakan tekanan untuk menyesuaikan diri dengan kelompok teman sebaya mereka dalam komunitas *game*, MLBB.

Tekanan ini dapat mengungkapkan diri dalam bentuk *phubbing*. Mereka mengabaikan interaksi sosial konvensional di luar permainan atau kegiatan akademis untuk terlibat lebih dalam, dalam permainan dan aktivitas komunitas *gamers*. Untuk memahami lebih dalam bagaimana tekanan teman sebaya mempengaruhi mahasiswa *gamers* MLBB yang akhirnya menimbulkan

perilaku *phubbing*. Wawancara dengan beberapa mahasiswa FISIP UIN Walisongo Semarang yang aktif dalam komunitas *game* MLBB mengungkapkan pandangan mereka mengenai hal ini. Informan SF mengungkapkan bahwa:

“Kalo aku sih ya itu kaya yang diomongin tadi aku *download* MLBB karena hampir semua teman-temanku main MLBB. Selain ada rasa FoMO gitu, takut ketinggalan momen seru bareng mereka juga ada *pressure* dari teman yang suka main MLBB buat *download* biar bisa mabar katanya” (Wawancara dengan informan SF, 23 Juni 2024).

Wawancara dengan informan lain, informan AF mengatakan:

“Jadi begini dulu awal aku *download* ml itu dari liat teman-teman pada main ml dan melihat teman-temen main kok seru gitu yaudah aku tertarik buat main ml tersebut. Sebenarnya sih gaada tekanan yang gimana-gimana dari teman. Aku *download* pure karna ngeliat temen-temanku main yang kaya asyik begitu” (Wawancara dengan informan AF, 26 Juni 2024).

Jawaban informan lain yang berbeda. Menurut informan ALM:

“Aku sih gaada tekanan teman ya buat main ml, aku *download* niatnya buat hanya sekedar hiburan tapi keasyikan terus juga ngeliat potensi diri jadinya open joki, malah kayanya aku yang ngajakin orang lain untuk *download game ml*” (Wawancara dengan informan ALM, 25 Juni 2024).

Dari wawancara dengan ketiga informan mengenai pengalaman mereka dengan permainan MLBB, kita bisa menggali bagaimana interaksi dan tekanan teman sebaya mempengaruhi perilaku mahasiswa, khususnya dalam konteks *phubbing*. Informan SF mengungkapkan bahwa keputusan untuk mengunduh MLBB sangat dipengaruhi oleh teman-temannya. Ia mengalami FoMO dan merasa tertekan oleh teman yang sudah aktif bermain MLBB. Ini menunjukkan bahwa interaksi dengan teman sebaya memiliki dampak yang signifikan, dan tekanan dari teman sebaya dapat mendorong seseorang untuk terlibat dalam aktivitas tertentu, meskipun mungkin ada aspek yang kurang disukai atau tidak diinginkan.

Informan AF menyebutkan bahwa meskipun tidak merasa tertekan secara langsung, ketertarikan untuk bermain MLBB timbul dari melihat teman-teman dia bermain dan merasa bahwa itu adalah aktivitas yang seru. Ini menunjukkan bahwa meskipun tidak ada tekanan eksplisit, ada pengaruh sosial yang kuat dari teman sebaya yang membuat seseorang tertarik untuk ikut bermain. Dan

informan ALM memiliki pandangan yang berbeda. Ia mengunduh MLBB untuk hiburan pribadi dan kemudian malah menjadi pengaruh bagi orang lain untuk bergabung. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun tidak merasa tertekan dari teman, individu ini pada akhirnya berperan aktif dalam mempengaruhi orang lain ikut bermain. Hubungan teman sebaya untuk bermain MLBB dengan *phubbing* berdasarkan keterangan informan yaitu:

a) Informan SF

Tekanan dari teman untuk berpartisipasi dalam MLBB, dikombinasikan dengan FoMO, menunjukkan bagaimana interaksi sosial dapat mendorong seseorang untuk mengabaikan interaksi langsung dengan orang-orang di sekeliling mereka. dalam hal ini, SF mengalami *phubbing* terhadap teman atau keluarga ketika berfokus pada *game* untuk memenuhi ekspektasi dan tekanan teman sebaya. Senada dengan ini, penelitian yang dilakukan oleh (Reski, 2020) ditemukan bahwa kontribusi dari teman memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku *phubbing*.

Menurut (Reski, 2020) ada beberapa faktor mempengaruhi individu melakukan *phubbing* diantaranya norma sosial yang terbentuk dalam kelompok pertemanan, tekanan sosial dimana individu merasa tertekan untuk terus-menerus terhubung atau aktif dalam interaksi dunia maya untuk memenuhi harapan atau tuntutan kelompok teman mereka dan pengaruh model perilaku dimana teman-teman sering melakukan *phubbing* dapat membuat perilaku ini terlihat lebih diterima atau normal. Dari hasil penelitian (Reski, 2020) adanya kesamaan pada penelitian ini dimana salah satu informan penelitian SF melakukan perilaku *phubbing* karena memiliki tekanan teman sebaya di dunia virtualnya yang membuat informan juga menjadi takut tertinggal (FoMO) untuk terus terhubung dalam interaksi dunia maya. Sehingga SF sering melakukan perilaku *phubbing*. Informan SF menunjukkan bahwa tekanan teman sebaya dapat langsung mempengaruhi keputusan untuk bermain *game*, yang dapat mengarah pada *phubbing* terhadap interaksi sosial di lingkungannya.

Tekanan ini mempengaruhi aspek “*Me*” dalam interaksi simbolik (Mead, 2018) dari identitas SF, yaitu bagaimana dia melihat dirinya dalam aspek sosial yang lebih luas. SF merasa perlu untuk mengikuti ekspektasi kelompok untuk memenuhi perannya dalam komunitas, yang mengarah pada perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial di luar *game*. Ini menunjukkan bahwa identitas SF lebih di pengaruhi oleh norma dan ekspektasi kelompok daripada keinginan pribadinya.

Role-taking pada interaksi simbolik Mead (2018:118) yaitu proses dimana individu mencoba memahami perspektif orang lain, yang membantu mereka mengembangkan empati dan kemampuan untuk berinteraksi secara sosial. Dengan mengikuti tekanan teman, SF kurang mempertimbangkan perspektif orang-orang di sekelilingnya yang merasa diabaikan. Proses *role-taking* SF terganggu oleh fokus yang kuat pada permainan dan interaksi dalam komunitas *game* MLBB. Mengabaikan dampaknya terhadap hubungan sosial.

b) Informan AF

Meskipun tidak merasa tertekan langsung, ketertarikan untuk bermain MLBB karena melihat teman-teman beraktivitas seru bisa berkontribusi pada pengabaian interaksi sosial lainnya. Ketika seseorang terlalu fokus pada *game* yang dianggap menyenangkan, mereka lebih cenderung untuk melakukan *phubbing* terhadap aktivitas sosial yang tidak melibatkan *game*,

Informan AF menunjukkan bagaimana pengaruh sosial dapat membuat seseorang tertarik untuk bermain *game*, yang bisa berpotensi mengarah pada *phubbing* jika mereka lebih memilih *game* dibandingkan interaksi sosial di dunia nyata. Hal ini diperkuat penelitian oleh (Al'Ikrar, 2020) menunjukkan bahwa *game* MLBB memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku remaja. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan dalam *online game* terlalu berlebihan sehingga membuat para pemain lebih cenderung

untuk melakukan *phubbing* terhadap aktivitas sosial yang tidak melibatkan *game*. Baik wawancara informan AF maupun penelitian (Al'Ikrar, 2020) menyoroti dampak dari ketertarikan terhadap *game* pada interaksi sosial. Keduanya menunjukkan bahwa keterlibatan yang tinggi dalam *game* dapat mengarah pada pengabaian hubungan sosial di dunia nyata.

Informan AF tidak merasa tertekan langsung, tetapi terpengaruh oleh bagaimana teman-temannya beraktivitas dengan seru. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun tidak ada tekanan, pengaruh sosial dari teman sebaya membentuk pandangan AF tentang apa yang dianggap menarik atau penting. AF mengalami perubahan dalam aspek “*Me*” (Mead, 2018) dari identitasnya dengan mengadopsi minat teman-temannya untuk berpartisipasi dalam MLBB. Ketertarikan ini mengarah pada *phubbing* bila AF ini keasyikan dengan permainannya sehingga mengabaikan orang disekitarnya yang tidak terlibat dengan *online game*.

c) Informan ALM

Meskipun awalnya tidak tertekan, informan ALM akhirnya menjadi pengaruh bagi orang lain untuk bermain MLBB. Ini menunjukkan bahwa dia terlibat dalam dinamika kelompok yang juga melibatkan *phubbing*, meskipun dalam konteks yang berbeda, ALM mengabaikan interaksi sosial *non-game* dan lebih fokus pada aspek permainan dan juga mengalami *phubbing* terhadap orang lain yang tidak ikut serta. Dalam penelitian (Farkhah, 2023) menunjukkan bahwa mahasiswa yang aktif dalam menggunakan media sosial dan *online game* cenderung mengalami *phubbing* karena mereka lebih fokus pada aktivitas *online* daripada interaksi di luar *game*.

Informan ALM menunjukkan bahwa meskipun awalnya tidak merasa tertekan teman sebaya, keterlibatan aktif dalam komunitas *game* dapat berkontribusi pada *phubbing*, baik sebagai pelaku maupun sebagai pengaruh. ALM mengalami perkembangan dalam aspek “*Me*” dari identitasnya, dimana ia merasa perlu untuk memenuhi peran sosial dan komunitas *game* dan berperan sebagai pengaruh. Keterlibatannya dalam

MLBB mengarah pada *phubbing* terhadap orang-orang yang tidak ikut serta, karena dia lebih fokus pada permainan dan pengaruh sosialnya.

Pernyataan mengenai ALM yang mengabaikan interaksi non-*game* dan mengalami *phubbing* sesuai dengan temuan dalam penelitian Farkhah (2023). Interaksi simbolik menjelaskan proses ini dengan menyoroti bagaimana identitas sosial terbentuk melalui interaksi sosial dan peran yang dimainkan dalam komunitas. Keterlibatan informan ALM dan penelitian (Farkhah, 2023). Keduanya menunjukkan bahwa keterlibatan yang tinggi dalam aktivitas *online* seperti *game* MLBB, dapat mengarah pada pengabaian interaksi sosial di luar aktivitas tersebut, serta mengalami *phubbing* terhadap orang-orang yang tidak terlibat dalam komunitas *game*. Hal ini sejalan dengan interaksi simbolik Mead (2018), dimana identitas sosial dibentuk oleh interaksi sosial dan dapat mempengaruhi cara seseorang mengelola hubungan sosial.

Ketiga wawancara ini mengilustrasikan bagaimana interaksi dan tekanan teman sebaya dapat mempengaruhi keputusan untuk bergabung dalam permainan seperti MLBB dan pada gilirannya, bagaimana hal ini berhubungan dengan fenomena *phubbing*.

Secara keseluruhan, interaksi dengan teman sebaya memainkan peran penting dalam keputusan untuk terlibat dalam MLBB, dan hal ini dapat mempengaruhi cara mahasiswa berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka, seringkali mengarah pada fenomena *phubbing*.

4. Pemakluman Masyarakat terhadap Perilaku *Phubbing*

Manusia secara hakiki merupakan makhluk sosial yang membutuhkan pergaulan dengan orang lain untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Sebagai makhluk sosial, individu di dalam menjalin hubungan dengan individu lain perlu mempelajari nilai-nilai, aturan-aturan dan norma-norma sosial dimana individu itu berada (Gerungan, 2004). Manusia menjalin hubungan dengan individu lain sebagai bentuk sosialisasi di dalam kehidupan agar dapat terjadi kehidupan yang sejahtera. Di dalam proses kehidupannya, terdapat perbedaan

baik antar individu maupun antar kelompok sosial. Perbedaan tersebut menuntut individu menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Norma adalah seperangkat aturan sosial atau patokan perilaku manusia atau panduan hidup yang tidak tertulis dan berlaku dalam kehidupan masyarakat (Purwaningsih, 2020). Fungsi norma sendiri adalah untuk memberikan batasan berupa perintah atau larangan bagi individu maupun masyarakat dalam berperilaku. Norma memaksakan individu maupun masyarakat menyesuaikan diri dengan nilai-nilai yang juga berlaku di masyarakat dan menjaga solidaritas antar anggota masyarakat.

Perkembangan pesat teknologi komunikasi, terutama ponsel. Telah mengubah cara kita berinteraksi secara fundamental. Fitur-fitur canggih seperti notifikasi instan, media sosial, dan *online game* telah menyita perhatian kita dan mengubah-norma-norma sosial yang telah ada selama berabad-abad. Hal ini dapat mengurangi perhatian pada interaksi sosial di lingkungan terdekat dan meningkatkan kecenderungan untuk mengabaikan orang lain dalam situasi sosial atau *phubbing* (Setiawan, 2024).

Menurut (Youarti, 2018), norma sosial merupakan aturan yang memandu perilaku atau membatasi perilaku sosial seseorang. Norma ini memberikan arahan perilaku yang bisa diterima dan perilaku yang tidak bisa diterima. Dalam masyarakat yang menormalkan penggunaan ponsel secara berlebihan, *phubbing* dianggap sebagai perilaku yang diterima atau bahkan dianggap wajar, sehingga individu tidak merasa terganggu atau menyadari dampak negatif terhadap hubungan interpersonal.

Ponsel dapat dianggap sebagai simbol sosial yang memungkinkan individu berinteraksi dengan orang lain dari jarak jauh. Penggunaan ponsel secara berlebihan dapat menjadi simbol status sosial. Kecanggihan, kemudahan komunikasi. Norma sosial yang menormalkan *phubbing* dapat membuat individu memahami bahwa mengabaikan lingkungan sekitar untuk fokus pada ponsel adalah perilaku yang diterima dalam konteks tertentu.

Penelitian (Thontowi, 2023) membahas mengenai peran norma sosial dan identifikasi sosial dengan kelompok acuan dalam hubungan antara

dirasakan *phubbing* dan risiko adiksi ponsel pintar pada remaja, norma sosial *phubbing* diartikan sebagai norma yang berkaitan dengan perilaku *phubbing* dalam suatu kelompok sosial atau masyarakat. Dalam konteks ini, norma sosial *phubbing* mengacu pada aturan atau ekspektasi yang berkembang dalam suatu kelompok mengenai bagaimana perilaku *phubbing* diterima atau tidak diterima. Dalam kelompok sosial tertentu individu dalam kelompok tersebut lebih cenderung melakukan *phubbing* tanpa merasa bersalah. Sebagaimana yang disampaikan informan ALM pada penelitian ini:

“Kalau di lingkup kelompok aku sih ya, sudah jadi hal yang biasa kalau lagi kumpul, sering banget kita lihat teman-teman sibuk sama ponselnya. Bahkan waktu lagi ngobrol atau lagi kegiatan. Rasanya sudah ga aneh lagi. Soalnya kalo sudah ada satu yang kelihatan main ponsel pasti yang lain ikut-ikutan main ponsel. Apalagi kalo cowo-cowo sudah main *game* MLBB pasti pada sibuk main ponsel juga yang lain walaupun ada yang bukan pemain *game* MLBB juga tetap dia cari kesibukan lain sama ponselnya” (Wawancara dengan informan ALM, 25 Juni 2024).

Selanjutnya informan lain juga menyampaikan pernyataan serupa sebagai berikut:

“Kalau lagi kumpul sih di aku campur-campur ya ada yang bener-bener fokus main ponselnya kaya *scrolling* media sosial atau main *game* dan ada yang asyik ngobrol tanpa ponsel. Tapi biasanya kalau ada yang lagi main ponselnya, yang lain cenderung ikut terpengaruh. Kadang, itu bikin yang lagi ngobrol tanpa ponsel merasa seperti terabaikan” (Wawancara dengan informan RAP, 25 Juni 2024).

Hasil wawancara dengan informan ALM dan RAP menunjukkan adanya pola yang signifikan terkait penggunaan ponsel dalam kelompok sosial mereka. menurut ALM, di kelompoknya, penggunaan ponsel terutama untuk bermain *game* MLBB telah menjadi norma yang sangat diterima. Ketika satu anggota kelompok mulai menggunakan ponsel, anggota lain biasanya mengikuti, sehingga penggunaan ponsel menjadi kegiatan utama saat berkumpul. Hal ini menciptakan situasi dimana ponsel secara konsisten menarik perhatian, bahkan saat aktivitas sosial lainnya berlangsung.

Disisi lain, RAP menambahkan bahwa dalam kelompoknya terdapat perbedaan dalam cara orang menggunakan ponsel ada yang sepenuhnya fokus pada ponsel dan ada yang lebih memilih berinteraksi langsung tanpa ponsel. Namun, fenomena yang sama terlihat di kelompok RAP, yaitu ketika seseorang mulai menggunakan ponsel, hal ini cenderung mempengaruhi

orang lain untuk ikut menggunakan ponsel, menyebabkan mereka yang tidak menggunakan ponsel merasa diabaikan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada variasi dalam penggunaan ponsel, norma sosial kelompok tetap mendorong penggunaan ponsel secara bersamaan.

Dari wawancara tersebut, kita dapat menyimpulkan bahwa norma sosial yang menormalkan penggunaan ponsel secara berlebihan dapat berkontribusi pada perilaku *phubbing*. *Phubbing* terjadi ketika individu lebih berfokus pada ponsel daripada interaksi sosial langsung dengan orang-orang di sekitar mereka (Mumek, 2024). Dalam kasus ini, ponsel menjadi pusat perhatian dan interaksi sosial langsung terabaikan, yang dapat membuat individu yang tidak menggunakan ponsel atau yang tidak terlibat dalam pemain aktif MLBB merasa terabaikan atau kurang dihargai.

BAB V

DAMPAK PERILAKU *PHUBBING GAMERS* MAHASISWA TERHADAP DIRI DAN KUALITAS INTERAKSI SOSIAL

Dalam konteks kehidupan mahasiswa yang semakin terhubung dengan teknologi, fenomena *phubbing* atau perilaku pengabaian orang di sekitar untuk fokus pada perangkat ponsel menjadi isu yang kian mendesak untuk dibahas. Bagi para *gamers* mahasiswa, perilaku ini tidak hanya memengaruhi interaksi sosial mereka, tetapi juga berdampak pada sosial, psikologi, dan ekonomi. Berikut adalah beberapa dampak tersebut:

A. Dampak Sosial

Phubbing atau perilaku mengabaikan orang di sekitar dengan fokus pada ponsel, telah menjadi fenomena yang wajar di masyarakat modern. Dampak sosial dari perilaku ini sangat signifikan, memengaruhi hubungan interpersonal dan dinamika sosial. Salah satu dampak utamanya adalah penurunan kualitas komunikasi, kerenggangan hubungan sosial, dimana interaksi yang seharusnya hangat menjadi kaku dan kurang berarti.

Isolasi sosial juga merupakan konsekuensi dari *phubbing*, meskipun secara fisik berada dekat orang lain, individu yang terfokus pada ponsel dapat merasa terasing dan kurang terhubung. Selain itu, *phubbing* dapat memicu konflik dalam hubungan. Ketidakpuasan akibat merasa diabaikan dapat menyebabkan perdebatan dan ketegangan. Komunikasi yang buruk akibat kurangnya perhatian dapat memperparah masalah dan menciptakan siklus negatif yang sulit untuk di putus.

1. Penurunan Kualitas Komunikasi

Perilaku *phubbing* mengakibatkan penurunan kualitas komunikasi antara mahasiswa *gamers* dalam beberapa cara. Pertama, ketika seseorang terfokus pada ponsel, perhatian mereka terhadap percakapan yang sedang berlangsung menjadi minim. Mahasiswa yang mengalami *phubbing* cenderung melewati kontak percakapan, mengabaikan

sinyal non-verbal yang penting, seperti ekspresi wajah dan bahasa tubuh (Mulyana, 2001). Hal ini berpotensi menyebabkan kesalahpahaman, dimana satu pihak merasa bahwa pernyataannya tidak dihargai atau dipahami. Tanpa interaksi yang penuh perhatian, kedalaman percakapan berkurang, membuat interaksi menjadi dangkal dan kurang bermakna. Dalam penelitian sebelumnya, (Nurfadillah, 2022) meneliti perilaku *phubbing* di kalangan dewasa awal yang bermain *online game*. Yang mendukung pernyataan penelitian ini mengenai dampak *phubbing* terhadap penurunan kualitas komunikasi menyoroti pentingnya perhatian dalam interaksi sosial untuk membangun hubungan yang lebih baik. Hasilnya menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* sangat tinggi, yang berdampak negatif pada interaksi sosial dan komunikasi antar individu.

Kedua, *phubbing* dapat mengurangi keterlibatan emosional dalam komunikasi. Dalam situasi dimana mahasiswa berbagi pengalaman atau perasaan, ketidakhadiran emosional akibat *phubbing* dapat membuat individu merasa terasing. Ketika dalam perkumpulan salah seorang lebih tertarik pada ponsel daripada teman-temannya, dinamika kelompok berubah. Rasa keterhubungan yang seharusnya terbangun melalui percakapan yang intim dan mendalam menjadi terganggu, menciptakan jarak yang dapat memengaruhi hubungan jangka panjang.

Hal ini di dukung oleh penelitian yang dilakukan (Retalia, 2022), dimana ia menemukan bahwa ada hubungan signifikan antara tingkat ketergantungan pada ponsel dengan interaksi sosial remaja. Hasilnya menunjukkan bahwa ketergantungan yang tinggi pada ponsel dapat mengurangi kualitas interaksi sosial dan menciptakan kesenjangan emosional di antara individu.

Ketiga, *phubbing* dapat memengaruhi perkembangan keterampilan komunikasi sosial. Mahasiswa yang terbiasa mengabaikan interaksi tatap muka akan kesulitan dalam situasi sosial di masa depan. Keterampilan mendengarkan yang baik, memahami konteks, dan merespons dengan empati adalah aspek penting dari komunikasi yang seringkali terabaikan

ketika perhatian terfokus pada perangkat ponsel. Hal ini berpotensi menurunkan kemampuan individu untuk membangun hubungan yang sehat dan produktif.

Mead berargumen dalam Johnson (1986:13) bahwa komunikasi adalah proses yang melibatkan penggunaan simbol-simbol, seperti bahasa, dan isyarat non-verbal, untuk membangun makna. Dalam konteks mahasiswa *gamers*, ketika seseorang terfokus pada ponsel, simbol-simbol ini tidak dapat dipahami atau direspons dengan baik. Ini mengurangi kemampuan individu untuk berinteraksi secara efektif dan membangun pemahaman yang mendalam.

Phubbing mengurangi kemampuan individu untuk merespons simbol-simbol seperti yang di katakan oleh Mead. Wawancara dengan MFF memberikan wawasan menarik tentang bagaimana perilaku *phubbing* memengaruhi interaksi sosialnya, dimana ia menyatakan bahwa:

“Ya seperti sebelumnya aku bilang, waktu kami berkumpul untuk ngobrol, seringkali RAP ini lebih fokus pada ponselnya yaitu bermain *game* MLBB daripada mengobrol dengan aku. Ini membuat aku merasa diabaikan dan menurunkan semangat untuk berbagi pengalaman” (Wawancara dengan informan MFF, 01 Juli 2024).

Dari hasil wawancara MFF terhadap RAP, dimana ketika MFF mengajak RAP berkomunikasi kemudian RAP mengabaikan MFF simbol-simbol dalam interaksi sosial ini tidak direspons secara efektif oleh RAP, dimana RAP ini lebih tertarik pada permainan MLBB di ponselnya. Tanpa memperhatikan ekspresi MFF, RAP yang terfokus pada ponsel kehilangan kesempatan untuk memahami makna yang lebih dalam dari interaksi tersebut. Ini dapat menciptakan kesalahpahaman dan bisa menyebabkan kerenggangan dalam hubungan sosial. MFF juga menambahkan:

“Kalau gaada pembicaraan aku sama RAP ngerasa kaya ada jarak gitu, apalagi kan kami sekamar ya walaupun belum lama kami tinggal bareng tapi kami sudah kenal dari jaman maba, terus juga pernah sehari-sibuk masing-masing kaya aku ke kampus, dia main *game* dengan teman di MLnya pas ketemu di kost gaada komunikasi terus sibuk sendiri-sendiri itu sih yang disayangkan, kaya kehilangan kesempatan buat ada interaksi

di moment-moment ngekost barenglah” (Wawancara dengan informan MFF, 01 Juli 2024).

Lebih lanjut, ketidakmampuan mahasiswa untuk merespons simbol-simbol non-verbal juga mengakibatkan hilangnya keterhubungan emosional. MFF mengisyaratkan bahwa ketika interaksi yang seharusnya hangat menjadi dingin, rasa kedekatan yang seharusnya terbangun dalam hubungan menjadi terganggu. Dari penjelasan di atas menunjukkan jelas *phubbing game* MLBB mengganggu proses komunikasi sehingga adanya penurunan kualitas komunikasi.

2. Kerenggangan Hubungan Sosial

Kerenggangan hubungan sosial akibat *phubbing* dapat dijelaskan dengan teori interaksi simbolik dimana dalam bukunya Ritzer (2012:611) Mead menyebutkan bahwa simbol-simbol adalah objek-objek sosial yang digunakan untuk menggambarkan dan menyampaikan makna tertentu dalam komunikasi. Dalam hal ini, ponsel menjadi simbol yang memisahkan individu dari interaksi sosial yang sebenarnya. Mead (2018:150) menjelaskan bahwa individu tidak hanya berperan sebagai pengamat dalam interaksi, tetapi sebagai peserta aktif yang membentuk makna melalui tindakan mereka. Ketika mahasiswa lebih fokus pada ponsel daripada interaksi dengan orang lain, mereka secara efektif mendistorsi makna dari kehadiran mereka. Dalam konteks ini, ponsel berfungsi sebagai pengalih perhatian, menciptakan simbol ketidakpedulian yang merusak makna kehadiran dalam interaksi.

Dalam pandangan Mead, kehadiran fisik diantara individu seharusnya menciptakan koneksi dan makna bersama (Ritzer, 2012). Namun, *phubbing* mengganggu alur komunikasi ini. Seperti perilaku mahasiswa *gamers* yaitu ALM, RAP, SF, MR dan AF lebih tertarik pada perangkat digitalnya dari pada berinteraksi dengan orang di sekitar mereka, hal ini menyebabkan respons yang diperlukan untuk membangun makna dalam interaksi tersebut hilang.

Mengadopsi orientasi pragmatismenya, Mead dalam Johnson (1986:11) juga mengamati fungsi secara umum fungsi gerak isyarat dan secara khusus peran signifikan simbol-simbolnya. Fungsi gerak isyarat dapat memfasilitasi penyesuaian di antara individu, dimana setiap tindakan sosial tertentu terkait dengan objek atau objek-objek yang relevan. Dalam konteks pertemanan, seorang mahasiswa yang sering *phubbing* dapat dianggap sebagai teman yang kurang peduli atau tidak menghargai keberadaan orang lain. Identitas sosial ini, yang dibangun melalui respons dan interaksi, menjadi negatif akibat perilaku *phubbing*. Teman-teman yang merasakan perilaku ini merasa terasing dan dengan berjalannya waktu, interaksi yang seharusnya menyenangkan dapat berubah menjadi pengalaman yang membosankan dan menyedihkan.

Dalam hubungan keluarga, *phubbing* dapat mengganggu pola komunikasi yang seharusnya mendukung rasa saling memahami. Anggota keluarga yang merasakan diabaikan mengembangkan persepsi negatif tentang dinamika keluarganya, yang bertentangan dengan prinsip Mead tentang bagaimana makna dibangun melalui koneksi sosial (Ritzer, 2012). Dalam perilaku *phubbing* ini, tidak mungkin individu atau mahasiswa melakukan *phubbing* hanya kepada teman-temannya saja pasti ia mengabaikan anggota keluarganya juga untuk fokus pada ponselnya, seperti informan AF yang mengakui tidak hanya menunda-nunda tugas kuliah tapi juga menunda-nunda pertolongan dari keluarganya. Dimana hal ini dapat membuat keluarganya merasa diabaikan dan dapat mengarah pada konflik serta ketidakpuasan dalam hubungan keluarga.

Dalam hubungan romantis, *phubbing* dapat menjadi bumerang yang serius. Mead (2018:430) menekankan bahwa hubungan dibangun atas saling pengertian dan komunikasi. Ketika satu pasangan yang merasa diabaikan dapat mengalami ketidakpuasan emosional, yang dapat memicu pertengkaran dan bahkan menyebabkan perpisahan. Menurut penuturan RK, merasakan adanya pergeseran dalam dinamika sosialnya

dengan ALM, dimana rasa kebersamaan mulai berkurang. Dengan menegaskan bahwa:

“Selain slow respon kalo diajak ngobrol kadang juga kalo ALM lagi fokus bener-bener main ML, aku ajak ngobrol itu di jawab ntar-ntar dulu begitu” (Wawancara dengan informan RK, 25 Juni 2024)

Sementara itu, LA menambahkan bahwa *phubbing* juga menciptakan rasa ketidakpuasan dalam hubungan romantis, membuat LA merasa kurang diperhatikan oleh SF. Perasaan diabaikan dapat mengikis rasa saling percaya dan kedekatan, yang penting dalam membangun hubungan yang sehat. Hal ini mencerminkan bahwa dalam hubungan romantis pasangan ALM dan SF tidak menunjukkan interaksi yang berkualitas, sebagaimana yang dijelaskan oleh Mead, adalah dasar dari hubungan yang kuat.

Penelitian (Herlina, 2024) mengungkapkan bahwa semakin tinggi memainkan *online game*, semakin tinggi juga perilaku *phubbing* yang terjadi. Hal ini berarti bahwa mahasiswa yang lebih sering bermain *online game* cenderung mengabaikan orang lain, yang dapat menyebabkan kerenggangan hubungan sosial. Pengalaman yang dilaporkan MFF, RK, dan LA menekan bagaimana *phubbing* mengganggu kualitas waktu yang seharusnya dihabiskan bersama, selaras dengan pandangan (Mead, 2018) tentang pentingnya interaksi sosial dalam membangun makna dan hubungan.

Pengalaman ini menunjukkan bahwa *phubbing* benar-benar berdampak negatif pada hubungan sosial di kalangan mahasiswa. Untuk mengatasi kerenggangan hubungan sosial akibat *phubbing*, langkah pertama yang bisa diambil adalah meningkatkan kesadaran diri. Mahasiswa perlu merefleksikan kebiasaan mereka dalam menggunakan ponsel, terutama saat berinteraksi dengan orang lain. Dengan menyadari momen-momen dimana mereka cenderung mengabaikan orang lain, mereka dapat lebih berhati-hati dan mengurangi perilaku tersebut. Memahami bahwa ponsel bisa menjadi simbol ketidakpedulian dapat membantu mereka mengubah perilaku ini.

Selain itu, penerapan aturan tanpa ponsel saat berkumpul juga sangat penting agar dapat membantu menciptakan momen kebersamaan yang lebih bermakna, sesuai dengan prinsip Mead bahwa makna dibangun melalui kehadiran dan komunikasi langsung (Ritzer, 2012). Mengganti aktivitas digital dengan interaksi tatap muka juga sangat dianjurkan agar ketergantungan pada perangkat ponsel berkurang dan kualitas interaksi meningkat. Komunikasi terbuka adalah aspek penting lainnya. Mead dalam Ritzer (2012:632) menekankan bahwa dialog dan respons merupakan inti dari interaksi sosial. Jika orang di sekitar kita sudah merasa diabaikan, penting untuk membuka dialog yang seru agar teman, keluarga dan pasangan merasakan kepuasan saat bertemu. Menetapkan batasan penggunaan ponsel juga merupakan langkah yang efektif, supaya individu dapat menikmati momen bersama orang di sekelilingnya.

3. Isolasi Sosial

Isolasi sosial yang dialami oleh mahasiswa introvert sering kali diperburuk oleh kebiasaan *phubbing*, dimana mereka lebih memilih berinteraksi dengan perangkat digital ketimbang dengan orang di sekitarnya. Seperti yang sudah di jelaskan sebelumnya dalam faktor internal pendorong perilaku *phubbing*, sifat introvert yang lebih suka menghabiskan waktu sendirian dan mencari ketenangan membuat mereka cenderung mengabaikan interaksi sosial. Bahkan dalam situasi yang seharusnya mendorong keterlibatan sosial (Zuhriah, 2023).

Mahasiswa introvert biasanya lebih merasa lebih nyaman dalam lingkungan yang tenang dan terbatas. Ketergantungan pada *game*, terutama dalam konteks dunia virtual, memberikan mereka pelarian dari tekanan sosial yang sering kali melelahkan. Seperti yang diungkap oleh informan RAP, ia mengakui bahwa ia seorang yang introvert, RAP lebih menyukai berinteraksi melalui virtual ketimbang interaksi langsung, dengan bermain *game* memberikan mereka rasa nyaman dan relaksasi yang tidak mereka dapatkan dalam interaksi sosial sehari-hari. Merujuk

pada teori interaksi simbolik yang dikemukakan oleh (Mead, 2018), interaksi manusia dibangun melalui simbol-simbol yang memiliki makna. Dalam konteks mahasiswa introvert, ketergantungan pada simbol dalam *game*, seperti karakter dan lingkungan virtual, dapat menggantikan interaksi langsung. Hal ini berpotensi mengganggu keterampilan komunikasi mereka di dunia nyata. Interaksi yang bersifat virtual mengurangi kesempatan mereka untuk berlatih dan mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan dalam hubungan sehari-hari. Akibatnya, mereka merasa semakin tidak nyaman ketika harus berhadapan dengan situasi sosial yang nyata.

Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wijayanti, 2021) menunjukkan bahwa kecanduan media sosial dan *game* berhubungan dengan meningkatnya isolasi sosial, terutama pada individu dengan berkepribadian introvert. Meskipun media sosial dan *game* memberikan kenyamanan, mereka juga dapat memperburuk kondisi sosial. Mahasiswa introvert yang menghabiskan waktu berlebihan di dunia maya mengalami kesulitan dan membangun dan memelihara hubungan sosial yang sehat. Keterampilan sosial yang tidak terlatih dapat menyebabkan kesulitan dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, menciptakan jarak yang lebih besar dalam hubungan interpersonal mereka.

Untuk mencegah terjebak dalam isolasi sosial yang berkepanjangan penting bagi mahasiswa khususnya introvert untuk menemukan keseimbangan antara aktifitas digital dan interaksi sosial yang sehat. Seperti membuat jadwal, bergabung dengan komunitas atau kelompok, mengurangi waktu untuk bermain ponsel dan mengembangkan keterampilan sosial seperti mengikuti seminar atau *workshop* yang membutuhkan interaksi sosial langsung.

Oleh karena itu, penting bagi mahasiswa introvert untuk menemukan keseimbangan antara aktivitas digital dan interaksi sosial yang sehat. Dengan langkah-langkah yang tepat, agar tidak terjebak

dalam isolasi sosial yang berkepanjangan yang akhirnya berdampak pada kerenggangan hubungan sosial.

4. Norma Sosial Negatif

Norma sosial yang menormalkan penggunaan ponsel secara berlebihan memiliki dampak negatif yang signifikan dalam konteks interaksi sosial. Fenomena *phubbing* menjadi semakin umum ketika satu anggota kelompok mulai menggunakan ponsel, anggota lainnya cenderung mengikuti, menjadikan perilaku ini tampak wajar. Dalam perbincangan kami, informan RAP menggambarkan bagaimana penggunaan ponsel saat berkumpul menjadi kebiasaan yang sulit dihindari, sehingga orang yang tidak terlibat mengikuti hal yang sama.

Dimana ia mengatakan bahwa :

“Kaya yang aku bilang tadi, kalo lagi kumpul sama teman-teman kan ga semuanya main game MLBB, nah contohnya dalam 1 perkumpulan itu ada dua kubu, kubu yang suka *game* main game ada juga, kubu yang pas ngeliat pada main game ya mereka cari kesibukan lain di ponselnya contohnya live di media sosialnya atau nonton yang akhirnya sibuk sama ponselnya masing-masing” (Wawancara dengan informan RAP, 25 Juni 2024).

Penggunaan ponsel dalam konteks interaksi sosial, seperti yang dijelaskan oleh informan RAP. Dalam situasi berkumpul dengan teman-teman, ponsel bukan sekedar alat komunikasi, tetapi juga menjadi simbol yang menggambarkan pilihan individu untuk terlibat dalam dunia digital daripada interaksi langsung. Ketika satu anggota kelompok mulai menggunakan ponsel, perilaku ini seringkali diikuti oleh anggota lainnya. Fenomena ini menunjukkan bagaimana norma sosial baru terbentuk dalam kelompok yang seolah memvalidasi perilaku tersebut.

Mead (2018:263) mengatakan bahwa kesatuan dan struktur diri yang lengkap merefleksikan kesatuan dan struktur proses sosial sebagai sebuah keseluruhan dan setiap diri dasar yang menyusunnya merefleksikan kesatuan dan struktur dari salah satu aspek-aspek proses yang disitu seseorang individu terlibat. Dalam pernyataan RAP, terdapat penggambaran tentang dua kubu, satu yang terlibat dalam bermain *game*

dan satu yang mencari kesibukan lain di ponsel. Kita bisa melihat bagaimana individu menginternalisasikan norma tersebut sebagai bagian dari diri “*Self*” mereka. Merujuk pada individu yang digeneralisasikan kelompok agar selaras dengan sikap-sikap orang yang digeneralisasi mengenai “*Generalized Other*”. Proses sosialisasi ini menjadi kunci untuk memahami bagaimana norma-norma baru terbentuk dalam kelompok. Ketika anggota kelompok melihat perilaku *phubbing* menjadi hal yang wajar, mereka mulai menyesuaikan diri dengan perilaku tersebut. Hal ini menunjukkan bagaimana interaksi simbolik berfungsi melalui pengamatan dan peniruan, individu belajar apa yang dianggap sebagai tindakan yang dapat diterima (Ritzer, 2012). Dalam konteks ini, individu yang awalnya tidak berniat menggunakan ponsel dapat merasa tertekan untuk ikut serta demi menjaga hubungan sosial dan memenuhi harapan kelompok.

Hal ini menimbulkan dampak psikologis juga, dimana individu yang tidak menggunakan ponsel atau tidak bermain *online game* MLBB merasa kurang dihargai. Norma yang membenarkan perilaku ini bisa membuat individu kurang peka terhadap orang lain, yang pada gilirannya mengurangi empati dan memperburuk solidaritas sosial.

Secara keseluruhan, ponsel menjadi alat yang menyatukan individu dengan dunia digital tetapi juga memisahkan individu dengan individu lain yang seharusnya terjalin dalam interaksi tatap muka. Dampak dari norma sosial ini bukan hanya mengubah cara individu berinteraksi, tetapi juga mengurangi kualitas hubungan sosial yang seharusnya mendukung kesejahteraan emosional dan psikologis mereka. (Mead, 2018) menekankan pentingnya interaksi tatap muka dalam membangun makna dan kedekatan emosional. Dalam dunia yang semakin terhubung secara digital, penting mengingatkan nilai interaksi tatap muka dan mengupayakan keseimbangan yang sehat antara teknologi dan hubungan sosial.

Oleh karena itu, penting untuk menyadari dampak perilaku ini dan berusaha untuk lebih hadir dalam interaksi sosial, sehingga hubungan dapat terjaga dan berkembang dengan baik.

B. Dampak Psikologis

Di tengah maraknya teknologi komunikasi, interaksi sosial yang seharusnya hangat sering kali tergantikan oleh perhatian yang terpecah. Dampak dari perilaku ini tidak hanya terbatas pada hubungan interpersonal, tetapi juga merambah ke aspek psikologis individu. Salah satunya dampak psikologis yaitu mengakibatkan gangguan pada kesehatan mental, gangguan konsentrasi, menurunkan kepercayaan diri, dan memengaruhi pola tidur. Selain itu, dalam buku (Bogost, 2015), stres dan kecemasan terkait kecanduan *game* dapat mempengaruhi kesejahteraan emosional individu, serta perasaan kehilangan atau ketinggalan dalam *game* dapat memperburuk kecemasan dan mengganggu kehidupan sosial individu.

1. Kesehatan Mental

Phubbing atau perilaku mengabaikan orang lain dimana individu tersebut lebih mementingkan ponselnya, berdampak signifikan pada kesehatan mental mahasiswa terutama bagi mereka yang terlibat dalam *game* seperti MLBB. Hal ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Asri, dkk (2022) mengenai pengaruh *online game* MLBB terhadap kesehatan mental, menunjukkan bahwa ada pengaruh antara faktor-faktor *online game* MLBB terhadap kesehatan mental peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan pengujian validitas.

Dalam konteks ini, Mead, melalui teorinya mengenai teori interaksi simbolik, menjelaskan bahwa identitas kita terbentuk melalui interaksi dengan orang lain atau penyusunan dan penyatuan dari setiap diri yang muncul di dalam proses sosial yang disitu sebuah kelompok terlibat, atau yang diwujudkan kelompok tersebut.. Ia membedakan antara dua komponen penting dalam diri kita yaitu “*I*” yaitu bagian diri kita yang

memberikan kita kebebasan untuk bereaksi secara spontan sementara “*Me*” memberi tahu kita bagaimana seharusnya kita bertindak dalam situasi tertentu dengan orang lain. Ketika mahasiswa terlalu fokus pada permainan dan mengabaikan teman-teman di sekitarnya, mereka berisiko melemahkan bagian “*Me*” dari identitas mereka. mereka kehilangan kesempatan untuk belajar dari pengalaman sosial, seperti membangun empati dan memahami norma sosial. Hal ini penting karena identitas yang sehat memerlukan keseimbangan antara pengalaman dalam permainan dan interaksi sosial di dunia nyata.

Isolasi sosial akibat *phubbing* dapat menimbulkan perasaan kesepian yang mendalam. Banyak mahasiswa merasa terputus dari lingkungan sosial, meskipun mereka memiliki banyak teman di dunia virtualnya. Rasa terasing ini bisa memicu gangguan kesehatan mental seperti kecemasan dan depresi (Yola, 2022), ini menciptakan paradoks dimana koneksi virtual tidak dapat menggantikan dukungan sosial yang di perlukan untuk kesehatan mental yang baik. Hal ini tidak hanya berdampak pada mahasiswa *phubbing* tetapi juga pada orang di sekitar mahasiswa yang mengalami perilaku *phubbing game*. Dampak pada kesehatan mental korban *phubbing* akan merasa bahwa tidak ada yang peduli dengan mereka.

Pernyataan diatas selaras dengan temuan dalam penelitian ini dimana, informan dalam penelitian ini kebanyakan dari mereka lebih banyak menghabiskan waktu bermain MLBB dan mengabaikan interaksi dengan orang di sekitarnya, yang berdampak juga pada korban *phubbing* atau *phubbe* berdasarkan hasil wawancara dengan informan pendukung yaitu MFF, RK, dan LA sama-sama merasa bahwa tidak ada orang yang peduli tentang keberadaannya. Kondisi ini dapat memperburuk kesehatan mental korban *phubbing* atau *phubbe* maupun pelaku atau *phubber* dimana membuat merasa tidak berdaya dan terjebak dalam siklus kesepian (Nurfadillah, 2022).

Bagi mahasiswa yang terjebak dalam permainan seringkali menghadapi tekanan untuk tampil baik di dalam *game*, yang dapat menciptakan tingkat stres yang tinggi. Kegagalan dalam permainan dapat menyebabkan rasa frustrasi yang mendalam dan merusak harga diri. Ketika mahasiswa merasa gagal dalam dunia *game* dan tidak mendapatkan dukungan dari lingkungan sosial mereka, karena mereka (mahasiswa *gamers*) lebih memilih untuk terlibat dalam dunia permainan dan orang di sekitarnya lebih memilih untuk memberikan jarak dengan mereka karena adanya rasa tidak dihargai. Hal ini dapat memperburuk kondisi mental mereka. Proses belajar dari interaksi sosial yang sehat menjadi terhambat, karena mereka lebih memilih untuk terlibat dalam dunia *game*.

Mead (2018:392) menjelaskan bahwa interaksi sosial membantu individu memahami diri dan posisi mereka dalam masyarakat. Apabila mahasiswa *gamers* lebih sibuk dengan dunia virtualnya dan mengabaikan interaksi langsung, mereka akan kehilangan kesempatan memperkaya pengalaman hidup mereka dengan pelajaran dari interaksi sosial yang berarti. Seperti yang dikatakan oleh (Fajri, 2022) frustrasi dan kecemasan yang terus-menerus dapat memicu perilaku agresif, baik dalam dunia *game* maupun dunia nyata.

Ketika mahasiswa *gamers* merasa gagal dalam permainan atau merasa diabaikan teman-teman, mereka mengekspresikan frustrasi ini melalui tindakan agresif. Dalam konteks ini, konsep “*I*” (respons langsung terhadap situasi sosial) menjadi relevan, di mana individu yang merasa terancam atau frustrasi lebih cenderung bereaksi dengan cara yang spontan. Spontan dalam konteks ini yaitu perilaku agresif di mana dapat merusak hubungan sosial yang ada, menciptakan lingkaran negatif yang memperburuk keadaan mental. Tanpa dukungan dari lingkungan sosial, mahasiswa *gamers* dapat merasa terjebak dalam siklus kesepian dan frustrasi, yang semakin mengaburkan pemahaman tentang diri (*Self*) dan posisi mereka dalam masyarakat (*Society*).

Oleh karena itu, penting bagi mahasiswa untuk menyadari dampak negatif *phubbing* dari mencari cara untuk berinteraksi secara langsung dengan teman-teman. Mengadakan aktivitas sosial yang melibatkan fisik atau kegiatan lain yang tidak bergantung pada teknologi.

2. Gangguan Konsentrasi

Interaksi simbolik merupakan kerangka pemikiran yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membentuk makna dan realitas. Mead berpendapat bahwa manusia memberikan makna pada simbol-simbol, termasuk tindakan dan objek melalui interaksi sosial. Makna inilah yang kemudian memandu perilaku kita. Ketika kita kurang berkonsentrasi dalam sebuah ruang interaksi yang di sebabkan oleh pengabaian individu demi fokus pada ponselnya, simbol-simbol komunikasi yang seharusnya mengikat individu bisa kehilangan makna yang dibangun dalam interaksi sosial karena tidak dapat di cerna atau kurang efektif oleh pelaku *phubbing*.

Gangguan konsentrasi merupakan salah satu dampak signifikan dari perilaku *phubbing* di kalangan mahasiswa, terutama mereka yang terlibat bermain MLBB. Ketika mahasiswa lebih memilih untuk bermain *game* dan berinteraksi secara virtual, mereka sering kali kehilangan fokus dalam konteks interaksi sosial. Banyak dari mahasiswa mengalami kesulitan dalam menjaga perhatian saat mengikuti perkumpulan atau saat perkuliahan. Perangkat ponsel yang selalu tersedia dan juga jaringan internet yang memadai memberikan akses yang mudah kepada mahasiswa untuk memainkannya, yang mengakibatkan perhatian mahasiswa terbagi (Yanto, 2020). Kelima informan penelitian ini mengaku bila sudah bermain MLBB sulit untuk mengalihkan perhatian ketika diajak berbicara. Saat ditanyakan apa yang dirasakan saat bermain MLBB, mereka mengungkapkan bahwa pengalaman bermain sangat menarik dan mengasyikkan, sehingga interaksi langsung dengan orang lain sering kali menjadi kurang menarik. Mereka merasa sulit untuk

beralih dari dunia virtual ke dunia nyata, terutama ketika permainan sedang berlangsung. Hal ini di perkuat oleh pernyataan informan bahwa:

“aku *download* niatnya buat hanya sekedar hiburan tapi rasanya malah kaya keasyikan buat main terus” (Wawancara dengan informan ALM, 25 Juni 2024).

Kondisi ini menunjukkan bagaimana *phubbing* dapat mengganggu bukan hanya konsentrasi, tetapi juga hubungan sosial. Mahasiswa cenderung lebih tertarik pada simbol-simbol dalam permainan, dibandingkan dengan simbol-simbol yang ada di lingkungan mereka. hal ini berpotensi mengurangi kualitas hubungan antar teman karena interaksi tatap muka menjadi tergantikan oleh interaksi digital.

Dari sudut pandang interaksi simbolik, makna yang seharusnya dibangun dalam interaksi sosial langsung menjadi rusak. Misalnya saat kita mengharapkan respons atau perhatian, tetapi lawan bicaranya lebih fokus pada layar ponsel, maka simbol komunikasi (seperti gerak tubuh, dan ekspresi wajah) yang biasanya membangun ikatan emosional menjadi tidak terinterpretasikan dengan baik.

Selain itu, ketergantungan pada permainan MLBB dapat mengalihkan perhatian mahasiswa dari tanggung jawab lainnya, seperti tugas kuliah atau yang lainnya. Sama halnya ketika wawancara dengan informan AF, AF mengakui bahwa bermain *game* seringkali menyebabkan ia terjebak dalam durasi bermain yang lama tanpa henti. Kebiasaan ini mengakibatkan penundaan dalam menyelesaikan tugas-tugas kuliah atau tugas kelompok, yang pada akhirnya berujung pada kesulitan dan kekacauan dalam menyelesaikan pekerjaan tersebut. Pengabaian tanggung jawab ini tidak hanya berdampak pada hubungan dengan orang-orang di sekitar pemain, tetapi juga dapat memengaruhi kualitas interaksi sosial secara keseluruhan.

Pernyataan informan AF yang menyebutkan bahwa dia sering menunda tugas-tugas kuliah karena fokus bermain *game* menggambarkan bagaimana simbolisme dalam *game* dapat memengaruhi prioritas individu. Ketergantungan pada *game*

menciptakan makna tertentu bagi *gamers* bahwa partisipasi aktif dalam *game* dan pencapaian dalam *game* memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan tanggung jawab lain, mereka melakukannya untuk menjaga atau meningkatkan identitas simbolik mereka sebagai *gamers*. Fokus yang terpecah akibat terlalu banyak bermain *game* juga dapat menyebabkan penurunan prestasi akademik atau pekerjaan mahasiswa (Ramadhan, 2023).

Hal ini membuat mereka merasa tidak mampu memenuhi tuntutan akademik, yang pada gilirannya dapat menurunkan kepercayaan diri mereka. Untuk mengatasi gangguan konsentrasi ini, penting bagi mahasiswa untuk mengembangkan kebiasaan mengatur waktu dengan baik, membatasi pemakaian ponsel dan memprioritaskan yang lebih penting.

3. Kurang Percaya Diri

Penelitian terdahulu mengenai kecanduan *online game* pada remaja yang dilakukan oleh (Dewi, 2020) mengatakan bahwa *online game* bisa membuat waktu terbuang begitu saja, waktu memang terasa cepat pada saat bermain *online game*, hal yang bisa terjadi jika sudah kecanduan *online game* adalah gangguan jiwa, takut, merasa tidak percaya diri, karena *online game* ingin tercapainya permainan yang disenangi dengan sepenuh hati jadi pemain bisa menjiwai dengan hati dan pikiran “*Mind*” para pemain *online game*.

Kurang kepercayaan diri dalam penelitian ini sering dialami oleh individu yang memiliki kecenderungan introvert, terutama di kalangan mahasiswa yang aktif bermain *game* seperti Mobile Legends: Bang Bang (MLBB). Fenomena ini muncul dari berbagai faktor psikologis dan sosial yang berkaitan. Individu introvert cenderung merasa lebih nyaman dalam situasi yang tenang dan sering kali menghindari interaksi sosial yang intens (Nazir, 2020). Dalam banyak kasus, mereka lebih suka berinteraksi melalui media digital. Kegiatan ini memberikan mereka

peluang untuk berkomunikasi tanpa tekanan yang dirasakan dalam situasi tatap muka.

Namun, ketergantungan yang berlebihan pada dunia *game* dapat mengakibatkan kurangnya kepercayaan diri dalam interaksi sosial di kehidupan nyata. Dalam konteks ini, mahasiswa yang banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game* merasa semakin terasing dari teman-teman sebayanya, sehingga memperburuk masalah kepercayaan diri mereka. Di samping itu, fenomena *phubbing* juga berperan dalam menambah ketidaknyamanan sosial. Ketika individu lebih memilih untuk melihat layar ponsel daripada berinteraksi dengan orang-orang sekitarnya, mereka kehilangan kesempatan untuk menjalin koneksi yang lebih dalam dan bermakna (Zuhriah, 2023). Hal ini bukan hanya menyebabkan perasaan terasing, tetapi juga dapat membuat individu merasa bahwa mereka tidak berharga dalam konteks sosial. Akibatnya, mahasiswa yang sering *phubbing* merasa lebih rendah diri, karena merasa tidak memiliki kemampuan untuk menarik perhatian orang lain atau membangun hubungan yang positif. Di samping itu, informasi dari informan RAP menunjukkan bahwa :

“Awal terjadinya introvert karena ada faktor bullying dan beda pemikiran teman-teman sekitarku suka main motor sedangkan aku lebih suka tentang teknologi terutama di bidang *online game*” (Wawancara dengan informan RAP, 30 Juli 2024).

Dari wawancara tersebut, diketahui bahwa faktor bullying dan perbedaan minat dengan teman-teman sekitar berkontribusi terhadap kecenderungan introvertnya. Informan menyebutkan bahwa teman-temannya lebih menyukai kegiatan yang bersifat fisik seperti bermain motor, sedangkan dia lebih tertarik pada teknologi dan *online game*. Hal ini menciptakan jarak sosial yang semakin lebar, yang berpotensi memperburuk rasa terasing dan kurang percaya diri. Ketidakcocokan dalam minat ini sering kali membuat individu merasa tidak diterima atau dipahami oleh teman sebayanya. Dalam situasi seperti ini, bermain *game*

bisa menjadi pelarian yang nyaman, karena memberi mereka ruang untuk berinteraksi tanpa tekanan.

Menurut Mead (2018:370) menggarisbawahi bahwa citra diri dan kepercayaan diri terbentuk dari interaksi sosial. Setiap individu memahami dirinya melalui perspektif orang lain, dan interaksi sosial memberikan umpan balik yang penting untuk membangun persepsi diri yang positif. Dalam hal ini, mahasiswa introvert termasuk RAP yang lebih sering berinteraksi dalam dunia *game* dan menghindari interaksi tatap muka kehilangan kesempatan untuk menerima umpan balik positif yang dapat memperkuat kepercayaan diri mereka (Zuhriah, 2023). Pernyataan ini selaras dengan penelitian (Anniza, 2023) menemukan bahwa mahasiswa seringkali lebih fokus pada ponsel saat berkumpul dengan teman-teman, yang menyebabkan pola interaksi yang buruk. Hal ini dapat memicu perasaan canggung dan kurang percaya diri ketika berhadapan dengan situasi sosial nyata.

Mead juga menekankan bahwa interaksi sosial terjadi melalui simbol-simbol seperti bahasa, ekspresi wajah, dan gerak tubuh (Ritzer, 2012). Ketika mahasiswa lebih memilih berkomunikasi secara virtual mereka tidak mendapatkan makna sosial yang sama dengan orang yang suka berinteraksi secara langsung. Ketidakmampuan untuk membaca isyarat sosial ini dapat menyebabkan kesalahpahaman dan ketidakpastian dalam konteks sosial, sehingga semakin mengurangi rasa kepercayaan diri mahasiswa.

Oleh karena itu, sangat penting bagi mahasiswa bisa seimbang dalam dua dunia yaitu virtual dan nyata. Mengembangkan kebiasaan untuk berinteraksi langsung dengan individu lain dapat membantu mahasiswa meningkatkan keterampilan sosial mereka. melalui interaksi tatap muka, mahasiswa tidak hanya dapat memperoleh *feedback* yang positif tetapi juga membangun hubungan yang lebih kuat, yang pada gilirannya dapat meningkatkan rasa percaya diri dan mengurangi dampak negatif dari *phubbing*. Mengintegrasikan interaksi sosial yang sehat ke

dalam rutinitas sehari-hari akan memberikan manfaat jangka panjang bagi kesehatan mental dan kesejahteraan semua.

4. Gangguan Pola Tidur

Gangguan pola tidur adalah masalah serius yang dihadapi banyak mahasiswa akibat perilaku kecanduan internet dan *game* berlebihan. Mahasiswa yang menghabiskan waktu larut malam untuk bermain MLBB sering kali mengabaikan kebutuhan dasar mereka akan tidur yang berkualitas. Dari hasil wawancara kepada informan dalam penelitian ini, mengungkapkan bahwa mereka bermain ponsel lebih dari 5 jam perhari dan kebanyakan dari mahasiswa *gamers* menghabiskan banyak waktu bermain *game* dari sore sampai malam hari. Kurangnya jam tidur yang berkualitas dapat berdampak besar pada kesehatan fisik dan mental (Lebho, 2020).

Mahasiswa yang kurang tidur akan merasa lelah dan tidak dapat berkonsentrasi selama perkuliahan, yang dapat merugikan performa akademis mereka. Selain itu, kurang tidur seringkali berkontribusi pada peningkatan kecemasan dan depresi. Wawancara dengan informan MR menunjukkan bagaimana keterlibatan dalam *game* MLBB yang sangat intens dapat mempengaruhi rutinitas harian mereka. Informan MR menyebutkan bahwa ia bermain lebih lama bahkan sampai setengah hari dihabiskan bermain MLBB ketika ada target tertentu atau *event* menarik dalam *game*. Hal ini menunjukkan bahwa *event-event* dalam *game* sangat memotivasi mereka untuk terus-menerus bermain, bahkan hingga larut malam sampai pagi, yang akhirnya pagi sampai sore orang normalnya dipakai untuk beraktivitas tidak dengan MR dan juga orang yang kecanduan *game* dimana mereka memakai waktu tersebut untuk istirahat.

Dari perspektif teori interaksi simbolik yang dikemukakan oleh (Mead, 2018). Dalam konsep "*Mind*" merujuk pada proses kognitif individu yang dipengaruhi oleh interaksi sosial. Ketika mahasiswa terlibat dalam permainan, mereka berinteraksi dengan elemen-elemen

game yang memberikan mereka pengalaman mendalam dan memicu perilaku kecanduan. Keterlibatan dalam *game* dapat menciptakan realitas alternatif yang menarik dimana, mahasiswa yang lebih memilih untuk bermain daripada memenuhi kebutuhan dasar mereka, seperti tidur. Akibatnya, keputusan mereka untuk terus bermain hingga larut malam dipengaruhi oleh pemahaman mereka tentang nilai dan *reward* yang mereka dapatkan dari permainan tersebut.

Dalam konteks “*Self*”, mahasiswa seringkali membentuk identitas mereka melalui interaksi dengan teman-teman di dunia *game*, keterlibatan dalam *event* dan turnamen memberi mereka rasa prestasi yang merupakan bagian dari diri yang spontan, yang berhubungan dengan keinginan untuk berkontribusi dan berprestasi, ketika mahasiswa merasa bangga atas pencapaian mereka, itu adalah ekspresi dari “*I*”. Pengakuan yang dapat memperkuat citra diri mereka sebagai *gamers* yang kompeten yang merupakan bagian penting dari “*Me*” dalam konsep Mead. “*Me*” adalah bagaimana individu melihat diri mereka dari sudut pandang orang lain, yang mencakup norma dan ekspektasi sosial (Ritzer, 2012). Namun pengidentifikasian diri ini juga dapat memicu ketergantungan pada permainan, sehingga mengabaikan konsekuensi negatif, termasuk gangguan pola tidur.

Dari sudut pandang “*Society*” lingkungan sosial dan budaya *gaming* juga berperan penting. Mead menekankan pentingnya hubungan antara diri “*Self*” dan orang lain “*Other*” dalam pembentukan identitas (Ritzer, 2012). Ketika norma-norma dalam komunitas *gaming* mengedepankan kompetisi dan keikutsertaan dalam *event-event* tertentu, mahasiswa terdorong untuk berkontribusi dan terlibat. Hal ini dapat menyebabkan mereka mengorbankan waktu tidur demi mendapatkan pengakuan atau status di dalam komunitas dimana ia akan terus bermain *online game* seperti MLBB agar menampilkan yang terbaik untuk dirinya dan komunitas *game*. Ketergantungan terhadap interaksi sosial dalam dunia

game mengakibatkan penurunan kualitas tidur, yang berdampak pada kesehatan fisik dan mental individu.

Pernyataan diatas sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Tiyasa, 2020) mengenai hubungan antara intensitas bermain *online game* dan pola tidur dengan interaksi sosial mahasiswa, menunjukkan hasil terdapat hubungan yang kuat antara pola tidur dan interaksi sosial berdasarkan uji validitas pada 40 mahasiswa yang memiliki kecanduan *game*. Hal ini pun konsisten dengan studi sebelumnya yang dilakukan oleh (Pratama, 2022) mengenai korelasi antara risiko kecanduan *online game* menggunakan ponsel terhadap kualitas tidur mahasiswa, penelitian yang dilakukan pada 60 mahasiswa menunjukkan terdapat hubungan timbal balik yang signifikan antara risiko bermain *online game* dan kualitas tidur. Semakin tinggi risiko kecanduan *online game*, semakin besar pula risiko kualitas tidur terganggu.

Untuk mengatasi gangguan pola tidur, mahasiswa perlu belajar cara mengatur waktu dengan bijak. Menetapkan rutinitas tidur yang konsisten dan menghindari penggunaan perangkat sebelum tidur dapat membantu meningkatkan kualitas tidur mereka.

Dengan demikian, memahami dampak psikologis dari *phubbing* dan kebiasaan bermain *game*, mahasiswa dapat mengambil langkah, proaktif untuk menjaga kesehatan mental dan fisik mereka. membangun hubungan sosial yang sehat dan menjaga keseimbangan antara teknologi dan interaksi langsung sangat penting untuk kesejahteraan mereka secara keseluruhan.

C. Dampak Ekonomi

Perilaku mengabaikan interaksi sosial demi fokus pada ponsel, tidak hanya berdampak pada hubungan interpersonal dan kesehatan mental, tetapi juga dapat membawa konsekuensi ekonomi yang signifikan. Dalam konteks kehidupan sehari-hari, perilaku ini dapat mengganggu aktivitas individu dan kelompok. Ketika perhatian teralihkan oleh ponsel, kinerja dan efisiensi

waktu seringkali menurun, mengakibatkan kurangnya produktivitas. Selain itu, *phubbing* dapat menyebabkan keterlambatan dalam menyelesaikan tugas dan kegiatan, yang berpotensi merugikan baik individu maupun kelompok. Tak hanya itu, ketergantungan pada perangkat digital dapat memicu pengeluaran finansial yang perlu, seperti biaya untuk aplikasi atau layanan yang digunakan berlebihan.

1. Penghasilan Tambahan

Di era digital saat ini, dimana kita mengetahui bahwa permainan *mobile* seperti MLBB telah menjadi salah satu hiburan yang paling diminati di kalangan anak muda termasuk mahasiswa (Annur, 2023). Fenomena ini tidak hanya menarik perhatian dari sisi permainan itu sendiri, tetapi juga memunculkan perilaku yang dikenal sebagai *phubbing*. Meskipun *phubbing* sering kali dianggap sebagai masalah sosial yang mengganggu interaksi, di sisi lain, fenomena ini dapat membuka peluang baru bagi mahasiswa untuk penghasilan tambahan.

Melalui jasa joki menaikkan *rank*, menjual item atau akun, hingga berpartisipasi dalam turnamen, waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* tidak hanya sebagai pengalihan perhatian tetapi juga sebagai kesempatan untuk menghasilkan uang. Hal ini mencerminkan perubahan paradigma dimana aktivitas yang dulunya dianggap sebagai hobi kini bisa menciptakan nilai ekonomi bahkan hingga sampai membuka profesi baru (Adliansyah, 2024).

Dari hasil wawancara kepada informan dalam penelitian ini mereka tidak hanya menjadikan *game* MLBB ini sebagai hiburan semata mereka menjadikan *game* MLBB juga sebagai penjoki *rank*, dimana mereka menjadikan *game* ini sebagai lahan bisnis. Ketika ditanya tentang berapa pendapatan informan dari *game* MLBB, RAP menjawab dalam wawancara bahwa :

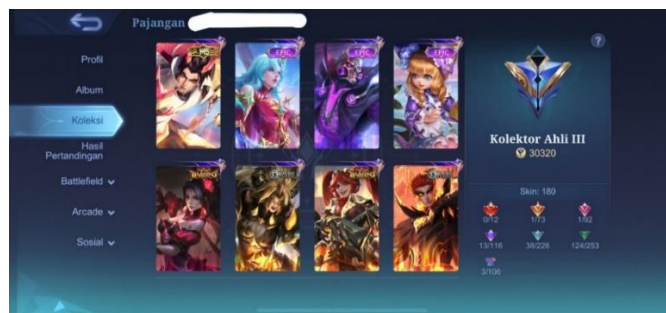
“Kalau joki tergantung akunnya dan seberapa banyak aku ambilnya kalau sehari ambil 5 akun jokinnya misalnya dari rank epic ke legend atau keatas bisa sampe 10 jutaan. Kalau jual akun ml belum pernah tapi beli akun

pernah. Kalau turnamen MLBB ga pernah dapet besar paling warkopan juga 1 juta lah paling gede” (Wawancara dengan informan RAP, 25 September 2024)

Selain informan RAP, ALM juga memberikan keterangan penghasilan tambahan dari joki *rank* bahwa :

“Waktu covid tahun 2020 sampe 2021 itu lumayan dapetnya. Kalau aku sistem jokinya tim ya, dibagi-bagi jadinya. Misalnya kan jokinya perbintang biasanya di hargain 6 ribu. Nah kadang dalam 1 malem bisa ada orderan joki sama bocah-bocahku itu dari epic 5 ke mytik sekitar ada kali 70 lebih bintangnya. Nah itu di kaliin saja 6000x70 bintang sekitar 400 ribuan itu di bagi 5 orang. Itu baru 1 orderan, inget ya 1 orderan joki. Biasanya permalam ada minimal 2 orderan, bisa sampai 3 hari itu 6 orderan. Aku kalo jual akun belum pernah sih, nah kalo turnamen aku pernah di cafe-cafe gitu cuman dapet 750 ribu” (Wawancara dengan informan ALM, 26 September 2024).

Gambar 5. 1: Penampilan Visual yang di Tampilkan Informan Koleksi Skin dalam Game MLBB

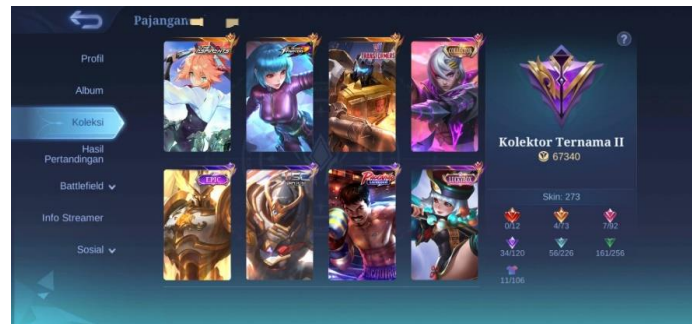


Sumber: Tangkapan Layar dari Profil Akun Informan ALM Tahun 2024

Gambar diatas menggambarkan Informan ALM menampilkan koleksi *skin* yang ia peroleh separuh dari uang hasil jokinya. Adapun informan AF yang sering terlibat dalam turnamen-turnamen mengatakan bahwa:

“Ya aku biasanya ikut turnamen yang biasa-biasa aja kaya turnamen warung kopi, turnamen FISIP dan lain-lain. Biasanya hadiah berbentuk sertifikat, uang, sama diamond MLBB sih” (Wawancara dengan informan, AF, 26 September 2024).

Gambar 5. 2: Penampilan Visual yang di Tampilkan Informan Koleksi Skin dalam Game MLBB



Sumber: Tangkapan Layar dari Profil Akun Informan AF Tahun 2024

Gambar diatas menunjukkan koleksi *skin-skin* yang diperoleh AF dari sebagian hasil ia mengikuti beberapa turnamen. Hasil wawancara dengan informan tentang fenomena *online* MLBB menunjukkan bahwa banyak mahasiswa kini tidak hanya melihat permainan ini sebagai hiburan, tetapi juga sebagai peluang untuk menghasilkan uang. Mereka terlibat dalam berbagai aktivitas seperti jasa joki untuk menaikkan peringkat, menjual akun, dan berpartisipasi dalam turnamen.

Informan RAP, mengungkapkan bahwa dengan menjoki lima akun dalam sehari, pendapatannya bisa mencapai sepuluh juta rupiah. Sementara itu, ALM menjelaskan bagaimana selama pandemi, ia dan timnya bisa mendapatkan ratusan ribu rupiah hanya dalam semalam melalui jasa joki, yang dibagi di antara anggota tim. Meskipun AF lebih fokus pada turnamen, ia tetap mendapatkan imbalan berupa uang dan item dalam *game*, meski tidak sebesar pendapatan dari jasa joki.

Perubahan ini mencerminkan pergeseran cara pandang mahasiswa terhadap *game*, yang dulunya dianggap sekedar hobi, kini menjadi sumber pendapatan yang serius. Mead (2018:182) dalam teori interaksi simboliknya menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembentukan identitas dan makna. Ia berargumen bahwa individu membentuk identitas mereka melalui proses interaksi dengan orang lain

dan melalui penggunaan simbol-simbol yang memiliki makna dalam konteks sosial (Mead, 2018). Dalam konteks mahasiswa yang terlibat dalam dunia *game*, kita bisa melihat bagaimana aktivitas ini membantu mahasiswa membentuk identitas baru. Ketika mereka berperan sebagai joki atau peserta turnamen, mereka tidak hanya mendapatkan penghasilan, tetapi juga pengakuan dari komunitas. Istilah-istilah seperti “joki” dan “turnamen” bukan sekadar label, mereka membawa makna dan status di dalam dunia *game*, yang membentuk cara mahasiswa memandang diri mereka sendiri.

Interaksi dalam komunitas *game* ini juga memengaruhi perilaku sosial mahasiswa. Mereka cenderung lebih sering berkomunikasi, berbagi strategi, dan membangun hubungan yang lebih kuat dengan sesama pemain. Semua ini menciptakan pengalaman kolektif yang memperkuat rasa kebersamaan dan tujuan bersama, baik dalam permainan maupun dalam usaha mencari penghasilan.

Proses menaikkan rank permainan MLBB ini bisa memakan waktu berjam-jam, tergantung pada tingkat kesulitan akun yang di joki (Ali, 2021). Hal ini menciptakan dinamika dimana fokus utama para joki adalah pada permainan dan target yang ingin dicapai, sehingga interaksi sosial di dunia nyata sering kali terabaikan. Akibatnya, meskipun mereka mendapatkan pengakuan dan penghasilan dari aktivitas ini, hubungan sosial dan interaksi dengan teman-teman di lingkungan fisik bisa terganggu.

Fenomena ini semakin memperkuat perilaku *phubbing*, dimana para penjoki lebih memilih berkomunikasi dengan pemain lain dalam permainan daripada berinteraksi dengan orang-orang di sekitar mereka. Hal ini bisa menimbulkan masalah dengan kehidupan sosial dan kesehatan mental, sehingga penting untuk menemukan keseimbangan antara kegiatan bermain *game* dan interaksi sosial yang sehat.

2. Pengeluaran Finansial

Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) sebagai salah satu *game* populer di kalangan mahasiswa dapat berdampak signifikan pada pengeluaran finansial mereka. Penggunaan *online game*, termasuk MLBB, berhubungan erat dengan berbagai aspek pengeluaran, baik langsung maupun tidak langsung. Pertama, penggunaan kuota internet menjadi salah satu pengeluaran utama. Aktivitas bermain *online game* memerlukan koneksi internet yang stabil dan cepat, sehingga mahasiswa seringkali membeli paket data dengan kuota besar. Terutama berlaku bagi mereka yang tidak memiliki akses *wifi* yang memadai. Penggunaan kuota internet yang berlebihan dapat menyebabkan peningkatan biaya bulanan, yang seharusnya dapat dialokasikan untuk kebutuhan lainnya, seperti studi atau kebutuhan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan yang di sampaikan oleh informan MR sebagai berikut:

“main game MLBB sendiri menurut aku makan banyak kuota, apalagi kalau lagi gaada wifi yang nyangkut, kalau pun ada wifi biar makin lancar main gamenya tanpa ngelag harus tetap ada kuota, jadi ya menurut aku kalau main game terutama MLBB perlu spend uang untuk kuota” (Wawancara dengan informan MR, 27 September 2024)

Pernyataan tersebut memperkuat bahwasannya penggunaan kuota internet menjadi faktor krusial dalam pengeluaran finansial mahasiswa yang bermain *online game*, terutama MLBB. Kebutuhan untuk bermain *game* secara *online*, yang seringkali dianggap sebagai hobi atau hiburan, dapat berimplikasi pada kondisi ekonomi mahasiswa.

Selain itu, dalam *game* seperti MLBB, terdapat berbagai opsi pembelian dalam aplikasi yang dapat memicu pengeluaran tidak terduga. Virtual item dipandang sebagai sebuah properti yang bersifat virtual dan dapat dibeli untuk menambahkan tampilan dan kekuatan pada *online game*. Harga virtual item cukup beragam tergantung keunggulan dalam manfaatnya sebuah *game* tersebut, harga bisa mencapai ratusan ribu bahkan hingga jutaan rupiah (Yulius, 2017). Mahasiswa seringkali tergoda untuk membeli item-item, atau istilahnya *microtransactions* dimana

pengeluaran kecil tetapi sering dapat menambah beban finansial secara keseluruhan. Hal ini juga berpotensi menciptakan pola perilaku konsumtif, dimana mahasiswa merasa perlu terus mengeluarkan uang untuk tetap kompetitif atau sekadar mengikuti tren di kalangan teman-teman mereka (Renaldo, 2022).

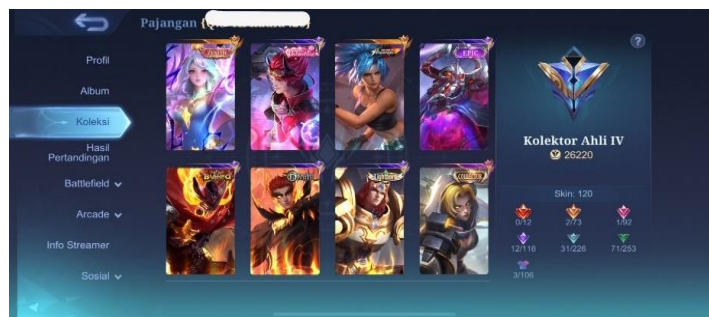
Berdasarkan laporan dari Newzoo dilaman hybrid.co.id, pengeluaran *gamers* untuk *online game* semakin meningkat, dan banyak mahasiswa *gamers* seringkali menghabiskan uang mereka untuk meningkatkan performa dalam permainan (Keonang, 2022). Pembelian impulsif ini bisa sangat membebani anggaran mahasiswa, terutama jika mereka mengabaikan kebutuhan finansial lainnya. Ketergantungan pada pengeluaran untuk *game* MLBB dapat menyebabkan masalah keuangan jangka panjang termasuk hutang.

Menurut (Istiyani, 2023), interaksi dan eksistensi diri dalam komunitas pemain *game* di dunia virtual mencerminkan pola yang sama dengan kehidupan sehari-hari di dunia nyata. Terdapat berbagai tingkatan atau kasta dalam komunitas pemain *online game*, atau di dalam dunia nyata dikenal sebagai kelas sosial masyarakat. Kasta tertinggi di kenal sebagai “sultan”, yang memiliki banyak item virtual atau *skin* dalam *game* seperti MLBB. *Gamers* sultan umumnya membeli item virtual dalam jumlah besar, bahkan hingga menghabiskan puluhan juta rupiah. Mereka seringkali mendapatkan perhatian khusus karena koleksi *skin* yang melimpah. Kepemilikan item virtual yang beragam dan lengkap tidak hanya memberikan penampilan menarik, tetapi juga meningkatkan kemampuan bermain mereka dibandingkan dengan pemain lain. Di antara pemain, transaksi item virtual dapat dilakukan dengan menggunakan mata uang nyata, menjadikan aspek ini sebagai peluang bisnis.

Dalam konteks ini, interaksi simbolik menjelaskan bahwa individu membentuk identitas mereka melalui simbol-simbol yang berinteraksi dalam masyarakat (Mead, 2018). Dalam dunia *gaming*, *skin* dan item virtual berfungsi sebagai simbol status yang sangat kuat. Mahasiswa yang

memiliki banyak *skin* atau item langka sering kali dianggap lebih terampil dan lebih dihargai di antara rekan-rekan mereka. fenomena ini menciptakan hierarki di dalam komunitas *gaming*. Dimana mereka yang dikenal sebagai “sultan” mendapatkan perhatian lebih. Status sosial ini tidak hanya berpengaruh pada cara orang lain memandang mereka (*Me*), tetapi juga pada cara mahasiswa itu sendiri memandang diri mereka (*I*).

Gambar 5. 3: Penampilan Visual yang di Tampilkan Informan Koleksi Skin dalam Game MLBB Tahun 2024



Sumber: Tangkapan Layar dari Profil Akun Informan RAP Tahun 2024

Gambar ini menggambarkan seorang informan RAP yang dengan bangga menunjukkan koleksi *skin* langka yang ia peroleh dari hasil penghasilan sebagai joki *rank*. Ia menjelaskan bahwa selain menggunakan uang tersebut untuk keperluan sehari-hari, ia juga menginvestasikan sebagian dari pendapatannya untuk membeli akun dan *skin-skin* langka dalam MLBB, yang memang memerlukan biaya tidak sedikit untuk didapatkan.

Adapun informan dalam penelitian ini yaitu RAP yang memberikan keterangan sebelumnya bahwa ia tidak pernah menjual akun MLBBnya tetapi ia pernah membeli akun MLBB dari orang lain, ia menyebutkan bahwa :

“aku kalau jual akun ml belum pernah tapi beli pernah yang sekarang sering dipakai itu harganya 1,5 juta akunnya. Alasan beli akun itu sih mau pamer saja” (Wawancara dengan informan RAP, 25 September 2024)

Pernyataan informan RAP mengenai pembelian akun MLBB dan motivasinya untuk “pamer” mencerminkan konsep dari teori interaksi simbolik khususnya terkait dengan konsep “*Self*” dan interaksi dalam “*Society*”. Menurut Mead dalam Ritzer (2012:623) diri terbentuk melalui interaksi sosial dan pengalaman individu dalam masyarakat. Dalam konteks ini, pengeluaran untuk membeli akun MLBB dapat dipahami sebagai upaya individu untuk membangun identitas sosial dan mendapatkan pengakuan dari teman-teman sebaya. Pembelian akun yang harganya 1,5 juta rupiah menunjukkan bahwa mahasiswa tersebut ingin menunjukkan status sosial atau prestasi dalam lingkungan bermain *game*, yang dianggap penting dalam pembentukan “*Self*” mereka.

Keputusan mahasiswa yang pernah mengalokasikan sebagian dari uang mereka untuk pembelian item *online game*. Hal ini menunjukkan bahwa mereka menganggap pembelian tersebut sebagai investasi untuk meningkatkan pengalaman bermain dan mendapatkan pengakuan dari teman sebaya. Pengeluaran ini sering kali di luar perencanaan keuangan mereka, yang dapat mengakibatkan masalah finansial.

Dalam lingkungan dimana kepemilikan *rank* tinggi dan *skin* tertentu dianggap sebagai simbol status, mahasiswa merasa terpaksa untuk terus berinvestasi dalam *game* agar tetap diterima dan dihargai. Hal ini dapat menyebabkan mereka mengabaikan tanggung jawab akademi dan berfokus pada hal-hal yang tidak memberikan manfaat jangka panjang.

Dari pernyataan diatas selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Renaldo dkk, 2022) mengenai hiperkonsumerisme dalam gaya hidup mahasiswa pemain MLBB dengan menggunakan teori Jean Baudriallard dengan stimulasi dan hyperealitas, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa konsumsi berlebihan di kalangan mahasiswa pemain MLBB di UNS muncul dari terjebaknya mereka dalam simulasi *game*, yang mengaburkan batas antara realitas dan ilusi. Pemain merasakan hyperealitas dan kebanggaan atas prestasi virtual, seperti *rank* tinggi dan *skin* mahal. Hal ini memicu perilaku *toxic*, dimana emosi

negatif menjadi wajar dalam kompetisi, menciptakan siklus konsumsi berlebihan untuk memenuhi hasrat kompetisi.

Dengan demikian, pembelian *skin* bukan hanya tentang estetika permainan, tetapi juga tentang pengakuan dan penerimaan dalam komunitas. Identitas diri mahasiswa *gamers* sangat terkait dengan bagaimana mereka dipersepsikan oleh orang lain. Pembelian item virtual menjadi cara bagi mereka untuk menegaskan diri sebagai *gamers* yang diakui dan terampil. Ketika mahasiswa melihat teman-teman mereka membeli *skin* baru, mereka merasa ada dorongan untuk melakukan hal yang sama. Tekanan sosial ini semakin diperkuat oleh keterikatan emosional ya mereka miliki terhadap *game*. Keterikatan ini menciptakan pola pengeluaran impulsif, dimana mereka lebih cenderung untuk mengeluarkan uang demi menjaga status dan relevansi sosial, meskipun hal ini sering kali mengabaikan tanggung jawab finansial lainnya.

Dengan memahami dampak ekonomi dari *phubbing*, kita dapat lebih sadar akan pentingnya menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi dan interaksi langsung.

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan enam informan utama yaitu mahasiswa *gamers* MLBB dan tiga informan pendukung yang terkait dengan informan utama, ditemukan bahwa:

Fenomena *phubbing* atau perilaku mengabaikan orang disekitar dengan fokus berlebihan pada layar ponsel, terutama dalam konteks bermain *game* Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), cukup umum di kalangan mahasiswa FISIP UIN Walisongo Semarang. Dari teori interaksi simbolik George Herbert Mead, fenomena *phubbing* ini dapat dipahami melalui konsep identitas diri (*Self*) yang terbentuk melalui interaksi dan simbol-simbol. Mahasiswa *gamers* dalam dunia *game*, yang seringkali lebih dominan daripada interaksi tatap muka. Dimana mahasiswa *gamers* membentuk identitas diri mereka melalui interaksi dalam dunia *game*, yang lebih kuat dibandingkan dengan identitas sosial mereka di dunia nyata. Ini menyebabkan mereka lebih fokus pada simbol-simbol digital, seperti karakter atau status dalam *game*. Tekanan teman sebaya dan norma sosial yang menormalisasi penggunaan ponsel berlebihan juga berperan dalam memperkuat perilaku *phubbing*. Dalam hal ini, simbol-simbol sosial seperti penggunaan ponsel yang terus-menerus dianggap sebagai bagian dari identitas yang diterima dalam kelompok.

Bentuk-bentuk *phubbing* yang ditemukan antara lain adanya fokus berlebihan pada layar ponsel, lambatnya respons terhadap percakapan, jawaban singkat, nada emosi saat terganggu, dan penundaan kegiatan lain karena ketertarikan besar pada *online game*. Adapun ditemukannya beberapa faktor pendorong perilaku *phubbing* mahasiswa *gamers* diantaranya *mindset* atau pola pikir mahasiswa *gamers* MLBB sendiri yang mempengaruhi perilaku *phubbing*, kemudian adanya orientasi diri dan waktu seperti kecemasan terhadap kehilangan kesempatan, FoMO, kebutuhan ruang pribadi dan

kesenangan pribadi, selain itu faktor lainnya adanya pengaruh dari relasi dan juga pemakluman masyarakat terhadap perilaku *phubbing* menjadi faktor pendorong perilaku *phubbing* di kalangan mahasiswa *gamers* MLBB FISIP UIN Walisongo Semarang.

Dampak dari perilaku *phubbing* terlihat sangat signifikan yang mana, tidak hanya merugikan interaksi sosial dan kualitas komunikasi, tetapi juga menimbulkan isolasi sosial dan konflik dalam hubungan. Secara psikologis, perilaku ini dapat mengganggu kesehatan mental, mengurangi konsentrasi, dan menurunkan kepercayaan diri, sementara dampak ekonominya dapat terlihat dari penghasilan tambahan dan peningkatan pengeluaran yang tidak perlu. Namun, terdapat juga mahasiswa *gamers* yang tidak melakukan *phubbing*. Mereka mampu menyeimbangkan interaksi dunia nyata dan dunia digital, dengan menyesuaikan waktu bermain *game* sesuai dengan situasi sosial sekitar. Hal ini merupakan kemampuan memahami peran sosial yang sesuai dalam berbagai konteks, baik di dunia nyata maupun digital atau Mead menyebutnya sebagai *role taking*.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berikut adalah saran dan harapan yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak terkait:

1. Bagi mahasiswa, penting untuk meningkatkan kesadaran akan dampak penggunaan ponsel saat berinteraksi. Cobalah untuk lebih sering merefleksikan kebiasaan. Atur waktu penggunaan ponsel dan permainan agar tidak mengganggu interaksi sosial dan akademik. Misalnya, menanamkan kebiasaan untuk mematikan atau mengumpulkan ponsel saat berkumpul.
2. Bagi pengguna ponsel, media sosial dan *gamers*, prioritaskan interaksi tatap muka dengan mematikan notifikasi aplikasi yang tidak penting. Selenggarakan diskusi atau aktivitas yang tidak melibatkan ponsel untuk meningkatkan interaksi langsung.

3. Bagi penelitian lain, pendekatan yang menggabungkan aspek lain atau menerapkan teori yang berbeda bisa sangat berguna untuk memahami lebih dalam mengenai fenomena *phubbing*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhitya, S. (2018). Pengaruh Interaksi Sosial Dalam Belajar Terhadap Prsetasi Belajar (Studi Pada Warga Belajar Program Kejar Paket C di PKBM "Cerdik" Kota Tasikmalaya). *Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi*.
- Adliansyah, M. M. (2024). Persepsi Player terhadap Potensi Ekonomi Game Mobile Legend Survei pada Mahasiswa UIN Fakultas Ekonomi dan Bisnis . *Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Manjemen* , Vol.2 No.1 Hlm.254-263.
- Ali, M. d. (2021). Analisis Transaksi Jasa Joki Rank Mobile Legend Melalui Sosial Media Perspektif Fatwa Dsn Nomor 62 Dsn-Mui/Xii/2007 Tentang Jualah. *Rechtenstudent*, Vol.2 No.2 Hlm.122-131.
- Al'Ikrar. (2020). Pengaruh Game Mobile Legends Bang-bang Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa. *repository.iainpare*.
- Al-Saggaf, Y. (2022). *The Psychology of Phubbing* . Singapore: SpringerBriefs in Psychology.
- Anniza, N. A. (2023). Fenomena Phubbing Pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu. *Predestination Journal Of Society And Culture*, Vol. 5 No.1 Hlm. 27-33.
- Annur, C. M. (2023, Juni 4). *Mobile Legends, Game Seluler Paling Disukai di Indonesia*. Diambil kembali dari [databoks.katadata.co.id: https://databoks.katadata.co.id/infografik/2023/04/06/mobile-legends-game-seluler-paling-disukai-di-indonesia](https://databoks.katadata.co.id/infografik/2023/04/06/mobile-legends-game-seluler-paling-disukai-di-indonesia)
- Annur, C. M. (2024, Februari Kamis). *Individu Pengguna Internet Global Tembus 5,35 Miliar pada Januari 2024*. Diambil kembali dari [databoks.katadata.co.id: https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/02/08/individu-pengguna-internet-global-tembus-535-miliar-pada-januari-2024](https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/02/08/individu-pengguna-internet-global-tembus-535-miliar-pada-januari-2024)

- Ardina, N. (2023, Februari 12). *Pikiran dan Makna Diri dalam Teori Interaksionisme Simbolik*. Diambil kembali dari uici,ac,id: <https://uici.ac.id/pikiran-dan-makna-diri-dalam-teori-interaksionisme-simbolik-2/>
- Ariani, P. V. (2016). Komunikasi Sosial Remaja yang Kecanduan Game Online di Kelurahan Tanjung Sabar Kecamatan Lubuk Begalung Kota Padang.
- Ariyanti, E. O. (2023). Makna Perilaku Phubbing di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret. *Jurnal Ilmiah Hospitality* , Vol. 11 No.2 .
- Bawimbang, J. E. (2019). Kontribusi Antara Penggunaan Media Sosial Dan Game Online Terhadap Phubbing Pada Mahasiswa Program Studi Bimbingan Dan Konseling FKIP Universitas Lambung Mangkurat. *Jurnal Pelayanan Bimbingan dan Konseling*, Vol.2 No.4 Hlm.155-160.
- Bodenheimer, B. (1999). *Computer Animation and Simulation*. Eurographics.
- Bogost, I. (2015). *How To Talk About Videogames*. United States: University Minnesota Press.
- Bonaraja, P. e. (2020). *Ilmu Komunikasi: Sebuah Pengantar*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Bulut, T. N. (2019). Phubbing and What Could Be Its Determinants: A Dugout of Literature. *Jurnal psikologi*, Vol.10 No.6 Hlm. 819-829.
- Burhan, B. (2009). *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma dan Diskursi Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Cangara, H. (2014). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cecilia, S. (2019, 17 Juni). *Fakta Phubbing di Indonesia*. Diambil kembali dari [logoutindonesia.wixsite.com: https://logoutindonesia.wixsite.com/logout/fakta-phubbing-di-indonesia](https://logoutindonesia.wixsite.com/logoutindonesia.wixsite.com/logout/fakta-phubbing-di-indonesia)
- Chairunisa. (2022, Desember 17). *Mengenal Game Online: Pengertian, Industri, Sejarah hingga Jenisnya*. Diambil kembali dari dailysocial.id:

<https://dailysocial.id/post/mengenal-game-online-pengertian-industri-sejarah-hingga-jenisnya>

Chartterjee, D. (2007). *Virtual Worlds: Social and Cultural Dimensions*. Oxford: Berg Publishers.

Chotpitayasunondh, V. a. (2016). How "Phubbing" Becomes The Norm: The Antecedents and Consequences of Snubbing Via Smartphone. *Computers in Human Behavior*, Vol.63 Hlm 9-18.

Chotpitayasunondh, V. a. (2018). Measuring phone snubbing behavior: Development and validation of the Generic Scale of Phubbing (GSP) and the Generic Scale of Being Phubbed (GSBP). *Computers in human behavior*, Vol.5 No.17 .

Clement, J. (2024, Februari 29). *Online Gaming - Statistics and Facts*. Diambil kembali dari Statista.com: <https://www.statista.com/topics/1551/online-gaming/#topicOverview>

Darmawan, A. P. (2023, Maret Sabtu). *Berapa Lama Sebaiknya Menggunakan Ponsel dalam Sehari?* Diambil kembali dari kompas.com: <https://www.kompas.com/tren/read/2023/03/29/190000165/berapa-lama-sebaiknya-menggunakan-ponsel-dalam-sehari->

Daryanto. (1998). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Apollo.

Derung, T. N. (2017). Interaksionisme Simbolik dalam Kehidupan Bermasyarakat. *SAPA: Jurnal Kateketik dan Pastoral* , Vol.2 No.1 Hlm.118-131.

Dewi, N. K. (2020). Perkembangan Gamification dan Dampak Games online terhadap Jiwa Manusia di Kota Pintar DKI Jakarta . *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, Vol.5 No.3 Hlm.315-320.

Dina Alamianti, R. D. (2021). Realitas Phone Snubbing Pada Pergaulan Remaja. *Jurnal Audience: Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol.4 No.2 Hlm. 209-220 .

- Effendy, O. U. (2003). *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Emeraldien, F. Z. (2023). Fenomena Phubbing Pada Pola Komunikasi Mahasiswa. *ETTISAL: Journal of Communication*, Vol.8 No.1 Hlm. 31-52.
- Fahrobi, A. (2024). Hubungan Intensitas Bermain Game Mobile Legends dengan Agresivitas Verbal pada Siswa di SMP Negeri "Y" Kota Jambi . <https://repository.unja.ac.id/>.
- Fajri, L. M. (2022). Perilaku Berbahasa Youtuber Gaming Mobile Legend. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, Vol.6 No.1 Hlm.86-94.
- Fatmawati, N. (2021, Juni 25). *Berkomunikasi Secara Efektif, Ciri Pribadi yang Berintegritas dan Penuh Semangat*. Diambil kembali dari [djkn.kemenkeu.go.id](https://www.djkn.kemenkeu.go.id): <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-semarang/baca-artikel/13988/Berkomunikasi-Secara-Efektif-Ciri-Pribadi-yang-Berintegritas-Dan-Penuh-Semangat.html>
- Ferdy, T. (2017, Juli Jumat). *"Phubbing" Fenomena yang Merusak Hubungan*. Diambil kembali dari [cnnindonesia.com](https://www.cnnindonesia.com): <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20170714134144-277-227920/phubbing-fenomena-sosial-yang-merusak->
- Fisher, B. A. (1990). *Teori-teori Komunikasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya .
- Fitria, D. D. (2021). Jenis-jenis Komunikasi. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, Vol.2 No.3 .
- Google. (2023, Oktober 19). *Penelusuran Smartphone Lipat di YouTube dan Google Tumbuh Lebih dari 56%, Mendorong Permintaan Smartphone Lipat di Inodnesia*. Diambil kembali dari indonesia.googleblog.com: <https://indonesia.googleblog.com/2023/10/Think-Tech-2023-Rise-of-Foldable-Smartphone.html>

- Gunawan, A. H. (2000). *Sosiologi Pendidikan: Suatu Analisis Sosiologi tentang Pelbagai Problem Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamida, N. H. (2024). Analisis Pengaruh Gadget Terhadap Kurangnya Komunikasi Tatap Muka dalam Kehidupan Sehari-hari . *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol.6 No.3 Hlm.497-503.
- Haryanto, S. (2012). *Spektrum Teori Sosial dari Klasik hingga Post Modern* . Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Hasbullah, A. R. (2022). Penerapan Teori Interaksi Simbolik dan Perubahan Sosial di Era Digital. *Jurnal Studi Islam dan Muamalah*, Vol.10 No.1 Hlm. 36-49.
- Healthline. (2019 , September 7). *How to Identify and Manage Phubbing*. Diambil kembali dari healthline.com: https://www.healthline.com/health/phubbing#TOC_TITLE_HDR_1
- Herawati, H. B. (2022). Peran Komunikasi Kelompok dalam Mengembangkan Prestasi Pemain Mobile Legend di Komunitas MLBB Barito Timur Kalimantan Tengah . *unmuhjember.ac.id*.
- Herdiana, R. P. (2023). Analisis Interaksi Simbolik Gamers Mobile Legends dalam Perspektif George Herber Mead. *Jurnal Komunikasi Peradaban*, Vol.1 No.2 Hlm.17-28.
- Herlina, P. (2024). Hubungan Game Online dengan Perilaku Phubbing pada Mahasiswa FIS Universitas Negeri Jakarta. *repository.unj.ac.id*.
- Huldi, Y. R. (2020). Fenomena Phubbing Pada Mahasiswa Universitas Islam Riau Fakultas Ilmu Komunikasi. *repository.uir.ac.id*.
- Indonesia, A. P. (2024, Februari Selasa). *APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*. Diambil kembali dari [apjii.or.id](https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang): <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>

- Irawati, A. N. (2020). Perbedaan Perilaku Phubbing Pada Dewasa Awal Dalam Situasi Hubungan Keluarga, Hubungan Pertemanan, dan Hubungan Percintaan di Kota Bukit tinggi. *Jurnal Psikologi Proyeksi*, Vol. 15 No. 2 Hlm.141-150.
- Irwansyah, M. A. (2018). Analisis Keterlibatan Komunitas dalam Industri Permainan Daring di Indonesia. *Interaksi: Jurna Ilmu Komunikasi*, Vol.7 No.2 Hlm.105-115.
- Islamy, A. (2022). Pola Interaksi Sosial Dalam Moderasi Beragama di Indonesia. *transformasi.kemenag.go.id*, Vol.4 No.2 Hlm.232-250.
- Isnaini, D. P. (2023). Fantasi dan Transformasi Makna Bermain Game Online Mobile Legends: Bang Bang. *Jurnal Simbolika Research And Learning in Communication Study*, Vol.9 No.2 Hlm.130-141.
- Istiyani, E. P. (2023). Pemberdayaan Komunitas dengan Optimalisasi Game Mobile Legends Bang Bang melalui Pembelian Skin atau Vitual Item . *Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, Vol. 4 No.2 Hlm.585-599.
- Jamun, Y. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa SMA di Kecamatan Langke Rembong. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, Vol.3 No.1 Hlm. 1-7.
- Johnson, D. P. (1986). *Teori Sosiologi Klasik dan Modern* . Jakarta: PT Gramedia .
- Kamari, K. d. (2014). Does Gamification Work? Aliterature Review of Empirical Studies on Gamification. *creativegames.org.uk*.
- Karadag, E. T. (2015). Determinants of Phubbing, Which is The Sum of Many Virtual Addictions: A Structural Equation Model. *Journal of Behavioral Addictions*, Vol.4 No.2 Hlm. 60-74.
- KBBI. (2024). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Versi Online/Daring (Dalam Jaringan)*. Diambil kembali dari KBBI: <https://kbbi.web.id/>

- Keonang, G. (2022, Januari 11). *Newzoo: RPG Adalah Genre Mobile Game dengan Pendapatan Terbesar di Tahun 2020*. Diambil kembali dari hybrid.co.id: <https://hybrid.co.id/post/pendapatan-mobile-rpg-2020/>
- Kriyantono, R. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi: Disertai Contoh Praktis Riset, Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Kuss, D. J. (2011). Online Gaming Addiction in Children and Adolescents: A Review of Empirical Research . *Journa Addictional* , Vol.1 No.1 Hlm 1-22.
- Lebho, M. A. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Kesepian Dan Kebutuhan Berafiliasi Pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science* , Vol.2 No.3 Hlm.202-212.
- Lubis, N. L. (2024). Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Phubbing pada Mahasiswa Universitas Tjut Nyak Dhien Medan. *Psychodynamic: Jurnal Kajian Psikologi*, Vol.1 No.1 .
- Maharani, G. N. (2020). Komunikasi Interpersonal dalam Interksi Sosial pada Remaja Pecandu Game. *Lektur: Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol.3 No.4 Hlm. 310-316.
- Mappiare, A. T. (2004). *Pengantar Koneseling dan Psikoterapi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Maria, A. (2023). Dampak Phubbing Bagi Para Remaja Khususnya Pelajar. *Jurnal Seni, Kemanusiaan, dan Ilmu Sosial*, Vol.4 No.2 Hlm. 115-125.
- Masitoh, I. &. (2023). Dampak Kepribadian Introvert dalam Interaksi Sosial. *Jurnal Pelita Nusantara: Kajian Ilmu Sosial Multidisiplin*, Vol. 1 No.2 Hlm.245-249.
- Masni, H. &. (2021). Kontribusi Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Kepribadian Introvert dan Ekstrovert . *Jurnal Jendela Pendidikan* , Vol.1 No.1 Hlm.239-249.

- McGinnis, P. J. (2020). *FOMO: Pratical Decision-Making in a World of Overwhelming Choice* . Jakarta : Gramedia.
- Mead, G. H. (2018). *Mind, Self, & Society: From The Stand Point of A Social Behaviorist*. Yogyakarta: Forum.
- Meleong, L. J. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1984). *Analisis Data Kualitatif. Terjemahan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi. 1992*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Muafa, A. (2023). Persepsi Mahasiswa/I Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Medan Area Terhadap Aktivitas Verbal Abuse (Ungkapan Kasar) Di Game Online Mobile Legend Bang Bang. *Doctoral dissertation, Universitas Medan Area*.
- Mulyana, D. (2001). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mumek, F. J. (2024). Analisis Perilaku Phubbing Dan Dampaknya Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Sosiologi Uksw Salatiga Di Era Digital. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, Vol.4 No.4 Hlm.3299-3312.
- Mutaqqin, R. (2023). Fenomena Phubbing Dikalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya (Tinjauan Teori Aksi Talcott Parsons . <http://digilib.uinsa.ac.id/>.
- Najah, A. F. (2022). Perilaku Phone Snubbing (Phubbing) pada Generasi X, Y, dan Z. *Jurnal Psikologi Ilmiah*, Vol. 14, No.2 Hlm. 25-38.
- Nawawi, M. I. (2021). Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya* , Vol. 3 No.1 Hlm. 46-54.

- Nazir, S. &. (2020). Phubbing Phenomenon: A Wild Fire, Which Invades Our Social Communication and Life. *Journal of Medical Psychology*, Vol. 9 No.1 Hlm.1-6 .
- Newzoo. (2024, Februari 8). *Global Games Market Report* . Diambil kembali dari newzoo.com: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version>
- Nistanto, B. C. (2022, Juli 7). *Cara Melihat Leaderboards Mobile Legends (ML) untuk Lihat Pemain Top Global*. Diambil kembali dari Kompas.com: <https://tekno.kompas.com/read/2022/07/07/12450037/cara-melihat-leaderboards-mobile-legends-ml-untuk-lihat-pemain-top-global>
- Nita, M. S. (2024). Pengaruh Self Control dan Fear of Missing Out terhadap Kecenderungan Adiksi Bermain Game Online Mobile Legends pada Mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung . *DISS UIN Sunan Gunung Djati Bandung*.
- Nunez, T. R. (2020). A third-person perspective on phubbing: Observing smartphone-induced social exclusion generates negative affect, stress, and derogatory attitudes. *Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*,, Vol.14 No.3.
- Nurfadillah, A. (2022). Gambaran Perilaku Phubbing pada Dewasa Awal yang Bermain Game Online di Kota Makassar. *Jurnal Psikologi Karakter*.
- Nuril, I. (2022, Juli 27). *Penjelasan Macam-macam Role di Mobile Legends (ML) Paling Lengkap*. Diambil kembali dari ggwp.id: <https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/penjelasan-role-mobile-legends>
- Nuzuli, A. K. (2023). Gangguan Komunikasi pada Mahasiswa Pecandu Game Online Mobile Legend. *Jurnal PIKMA: Publikasi Ilmu Komunikasi Media Dan Cinema*, Vol.5 No.2 Hlm.261-271. .

- Permatasari, M. (2018). Hubungan Antara Durasi Internet Gaming Terhadap Indeks Prestasi Kumulatif Mahasiswa Tahun Kedua Program Studi Sarjana Kedokteran Di Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya. *Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya.*
- Pratama, P. G. (2022). Korelasi Antara Risiko Kecanduan Game Online Menggunakan Gadget Terhadap Kualitas Tidur Mahasiswa Kedokteran Universitas Ciputra. *Prominentia Medical Journal*, Vol. 3 No.1 Hlm.1-1.
- Purwaningsih, S. (2020). *Pranata Sosial dalam Kehidupan Masyarakat*. Jakarta: Alprin.
- Putra, M. B. (2022). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kecemasan pada Remaja. *Literature Review." Borneo Studies and Research*, Vol.3 No.2 Hlm.1261-1275.
- Putri, F. H. (2023). Pola Interaksi Sosial Guru Akidah Akhlak dalam Merespon Maraknya Perilaku Phubbing Dikalangan Pelajar (Studi Kasus di MAN Kota Batu). *Jurnal Studi Keagamaan Islam*, Vol.1 No.1 Hlm. 46-54.
- Putri, M. a. (2023). Dampak Teknologi Informasi Terhadap Pola Interaksi Masyarakat: Studi Kasus Di Desa Jantuk Lombok Timur. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* , Vol. 5 No.1 Hlm.14-24.
- Rachmi, I. (2019). Hubungan Kesantunan Pergaulan Dengan Perilaku Phubbing Pada Mahasiswa Universitas Islam Riau (UIR). *repository.uir.ac.id*.
- Rahmat, M. (2022). Status sosial Gamers dalam komunitas Game Mobile legends Bang Bang : Studi kasus pada komunitas BUEUK E-Sport di Kecamatan Cibugel Kabupaten Sumedang. *digilib.uinsgd.ac.id*.
- Ramadhan, N. s. (2023). Analisis Dampak Negatif kecanduan Game Online Mobile Legends pada Siswa. *Murhum:Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.4 No.2 Hlm.430-441.

- Renaldo, d. (2022). Hiperkonsumerisme dalam Gaya Hidup Mahasiswa Pemain Game Mobile Legends: Bang Bang (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Sebelas Maret). *JODASC: Journal of Development and Social Change*, Vol. 5 No.2 Hlm.1-14.
- Reski, P. (2020). Daya Tarik Interaksi Dunia Maya (Studi Perilaku Phubbing Generasi Milenial). *Jurnal Pendidikan*, Vol.8 No.1 Hlm. 96-105.
- Retalia, T. D. (2022). Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, Vol.12 No.2 Hlm.139-149.
- Ridho, M. A. (2019). Interaksi Sosial Pelaku Phubbing. *Jurnal Psikologi dan Kesehatan* .
- Ridwan, Y. A. (2023). Perilaku Fanatisme dan Konsumerisme Player Game Mobile Legends di Komunitas MLBB Yogyakarta. *Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia*.
- Ritzer, G. (2012). *Teori Sosiologi Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Posmodern* . Yogyakarta: Pustaka Pelajar .
- Riyanto, Y. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: SIC.
- Rosdiana, Y. a. (2020). Hubungan perilaku phubbing dengan interaksi sosial pada generasi Z mahasiswa keperawatan Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang. *Jurnal Kesehatan Mesencephalon*.
- Roswati T, U. T. (2022). Membangun Nilai Kepercayaan terhadap Teman Sebaya di Lingkungan Pendidikan (Studi Kasus Siswa SMP Negeri 7 Baubau). *Jurnal Edukasi Cendekia*, Vol.6 No.1 Hlm.31-40.
- Saleh, A. A. (2018). *Pengantar Psikologi*. Makasar : Aksara Timur.
- Sandya, S. N. (2021). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, Vol.9 No.1 Hlm.202-213.

- Santrock, J. W. (2007). *Adolescence Jilid 2: Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J. W. (2012). *Life-Span Development Jilid1: Perkembangan Masa-Hidup*. Jakarta : Erlangga.
- Sari, D. R. (2021). Hubungan antara Kebutuhan Fokus dlaam Game Online dan Fenomena Phubbing di Kalngan Mahasiswa . *Jurnal Komunikasi dan Media*, Vol.14 No.01 Hlm.77-88.
- Saskia, C. (2023, Oktober Jumat). *Ada 354 Juta Ponsel Aktif di Indonesia, Terbanyak Nomor Empat Dunia*. Diambil kembali dari databoks.katadata.co.id:
<https://tekno.kompas.com/read/2023/10/19/16450037/ada-354-juta-ponsel-aktif-di-indonesia-terbanyak-nomor-empat-dunia>
- Setiabudi, E. M. (2011). *Pengantar Sosiologi: Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial: Teori, Aplikasi, Pemecahan Hlm.74*. Jakarta: Kencana .
- Setiawan, R. (2024). Perilaku Phubbing Siswa dalam Kehidupan Sosial di Lingkungan Sekolah. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, Vol.7 No.1 Hlm.530-541.
- Soekanto, S. (2017). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Raja Wali Pers: Jakarta.
- Soeprpto, R. (2007). *Teori Interaksi Simbolik* . Jakarta : Pustaka Pelajar.
- Statistik, B. P. (2023, Juni Selasa). *Jumlah Penduduk Pertengahan Tahun (Ribu Jiwa)*. Diambil kembali dari bps.go.id: <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTk3NSMy/jumlah-penduduk-pertengahan-tahun--ribu-jiwa-.html>
- Suardi. (2018). *Sosiologi Komunitas Menyimpang* . Yogyakarta: Writing Revolution.
- Sudrajat, Y. K. (2018). Peran Teman Sebaya dalam Pembentukan Karakter Siswa Madrasa Tsanawiyah. *Jurnal Ilmu-ilmu Sosial* , Vol.15 No.2 Hlm.149-163.

- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Syarief, I. S. (2019, Januari 6). *Rasa Bosan Ternyata Bisa Diubah Jadi Ide Cemerlang*. Diambil kembali dari suarasurabaya.net: <https://www.suarasurabaya.net/senggang/2019/Rasa-Bosan-Ternyata-Bisa-Diubah-Jadi-Ide-Cemerlang/>
- Tattkuna, P. H. (2016). *Game Online dan Mahasiswa (Studi Tentang Respons Mahasiswa Atas Keberadaan Game Online)*. *repository.ugm.ac.id*.
- Thontowi, A. F. (2023). *Peran Norma Sosial dan Identifikasi Sosial dengan Kelompok Acuan dalam Hubungan antara Perceived Phubbing dan Risiko Adiksi Smartphone pada Remaja*. *etd.repository.ugm.ac.id*.
- Tiyasa, K. S. (2020). *Hubungan anatara Intensitas Bermain Game Online dan Pola Tidur dengan Interaksi Sosial Mahasiswa*. *Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Turkle, S. (2005). *Life in the Simulacra: How Online Persons Are Changing What It Means to Be Human*. Cambridge USA: MIT Press.
- Tylor, E. B. (1871). *Primitive Culture*. New York: Brentano's.
- Uma, P. (2022, Maret 9). *Sejarah dan Perkembangan Smartphone*. Diambil kembali dari pji.uma.ac.id: <https://pji.uma.ac.id/index.php/2022/03/09/sejarah-dan-perkembangan-handphone/>
- Ummah Karimah, I. M. (2022). *Modul Phubbing? No Way!* Tangerang Selatan: Fakultas Ilmu Pendidikan UMJ.
- Utomo, A. A. (2019). *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan* . Solo : CV. AE Media Grafika .
- Wahit, I. M. (2005). *Pengantar Keperawatan Komunitas*. Jakarta: CV Segong Seto.

- Wahyuputri, R. A. (2023). Komunikasi Interpersonal Ibu Dan Anak Pemain Game Online Mobile Legend. *Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta.*
- Warid, G. K. (2024). Analisis Aktivitas Fisik Remaja Ditinjau dari Tingkat Kecanduan Game Online. *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains Dan Pembelajaran*, Vol.3 No.1 Hlm.678–684.
- Wati, R. (2021). Analisis Perilaku Phubbing di Kelas Sebagai Bentuk Pelanggaran Etika Komunikasi Oleh Mahasiswa Universitas Hasanuddin. *repository.unhas.ac.id/.*
- Wicaksono, R. A. (2019). Perilaku Phubbing Remaja Pemain Game Player Unknown's Battle Ground (PUBG) Mobile di Kota Denpasar. *ojs.unud.ac.id.*
- Wijayanti, M. P. (2021). Pengaruh Computer Anxiety Guru Sekolah Dasar Dalam Prses E-Learning di Masa Pandemi Covid-19 . *Konferensi Nasional Psikologi Kesehatan IV.*
- Wirawan, I. B. (2012). *Teori-teori Sosial dalam Tiga Paradigama (Fakta Sosial, Definisi Sosial, dan Perilaku Sosial)*. Jakarta: Kencana.
- Yakub, M. A. (2023, Februari 22). *Inilah Fungsi Menggunakan Skin Hero pada Game Mobile Legends*. Diambil kembali dari www.tribunnews.com: <https://www.tribunnews.com/e-sport/2023/02/22/inilah-fungsi-menggunakan-skin-hero-pada-game-mobile-legends?page=2>
- Yanto, S. P. (2020). "Fenomena Permainan Game Online di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Universitas Negeri Raden Fatah Palembang Ditinjau dari Perspektif One Dimensional Man Herbert Marcuse. *El-Fikr: Jurnal Aqidah Dan Filsafat Islam*, Vol. 1 No.1 Hlm.50-66.

- Yeslam Al-Saggaf, R. d. (2018). Trait Boredom Is a Predictor of Phubbing Frequency. *Jurnal Teknologi dalam Ilmu Perilaku*, Vol.4 No.2 Hlm.245-252.
- Yola, P. E. (2022). Perilaku Phubbing pada Mahasiswa. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, Vol.7 No.2 Hlm.343-347.
- Youarti, I. E. (2018). Perilaku Phubbing Sebagai Karakter Remaja Generasi Z. *Jurnal Fokus Konseling*, Vol. 4 No.1 Hlm. 143-152.
- Yulius, R. (2017). Analisis Perilaku Penggunaan dalam Pembelian Item Virtual pada Game Online. *Journal of Animation and Games Studies*, Vol.3 No.1 Hlm. 1-14.
- Yunus, S. B. (2014). *Mindset Revolution: Optimalisasi Potensi Otak Tanpa Batas*. Yogyakarta: Jogja Bangkit Publisher.
- Zuhdi, H. (2019, Desember 22). *Pola Hubungan yang Baik dengan Teman Sebaya*. Diambil kembali dari kanselpos.com: <https://kanselpos.com/2019/12/22/pola-hubungan-yang-baik-dengan-teman-sebaya/>
- Zuhriah, G. N. (2023). Kepribadian Introvert dalam Kemampuan Bersosialisasi pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi . *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO:: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Sosial Informasi*, Vol. 8 No.2 Hlm.223-231.

LAMPIRAN

Tangkapan layar wawancara dengan informan SF



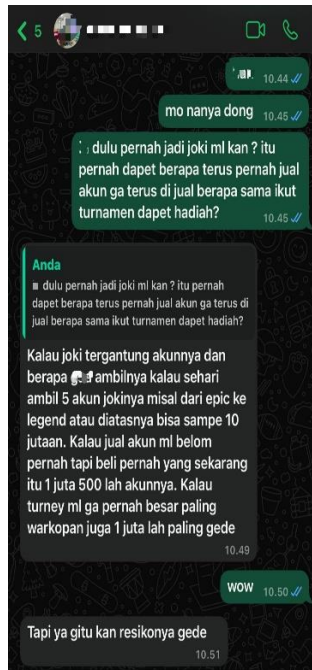
Tangkapan layar wawancara dengan informan MF



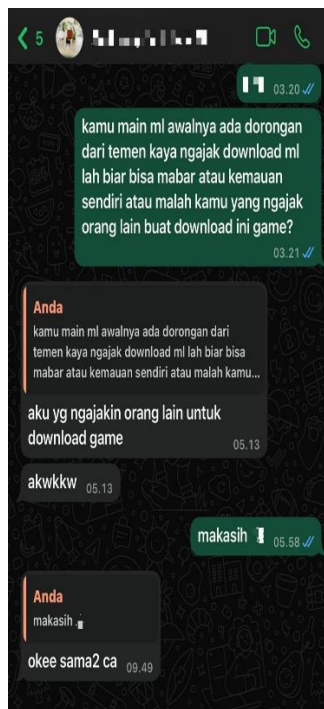
Tangkapan layar wawancara dengan informan AF



Tangkapan layar wawancara dengan informan RAP



Tangkapan layar wawancara dengan informan ALM



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Data Pribadi

Nama : Salsabilla Putri Peranginangin
Tempat/Tanggal Lahir : Cianjur, 03 Juli 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Jl. Dipawangi II No.11 RT/RW 003/013,
Kelurahan Sawah Gede, Kecamatan Cianjur,
Kabupaten Cianjur Jawa Barat
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Jurusan : Sosiologi
No. WhatsApp : 083817043999
Email : salsabillaputri03@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

2007-2008 : RA Darul Mu'Min
2008-2014 : SDN Ibu Dewi 6 Cianjur
2014-2017 : SMP Islam Kreatif Muhammadiyah
2017-2020 : MAN 1 Cianjur