

DAMPAK PHUBBING PADA INTERAKSI SOSIAL

RADEN GITA EKAPRAVITA S, IQBAL PRABAWA WIGUNA S. Sn., M. Sn

¹Mahasiswa Jurusan Seni Rupa Intermedia Fakultas Kreatif Industri Universitas Telkom

gitaekapravita@gmail.com , iqbalpw@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang kehadiran *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari. *Smartphone* menjadikan masyarakat dan generasi muda mengalami perubahan pola perilaku terhadap orang-orang disekitarnya. Sehingga muncul fenomena dengan istilah baru yaitu *phubbing*, Perilaku tersebut telah menjadi normatif dalam komunikasi sehari-hari. Elemen penting dari fenomena tersebut adalah adanya pengucilan sosial di mana seseorang diabaikan oleh orang lain- sementara mereka tetap berada di hadapan orang tersebut, mereka menjadi tertutup dalam interaksi sosial. Tujuan penelitian ini untuk menyampaikan kepada *audience* bagaimana fenomena *phubbing* berdampak kepada interaksi orang-orang terdekat sekaligus pengaplikasiannya melalui karya seni.

Kata kunci: *Phubbing* , Fotografi Kontemporer, Interaksi Sosial

Abstrac

This study discusses the presence of smartphones in everyday life. Smartphones make people and the younger generation experience changes in behavior patterns towards those around them. So that a phenomenon with a new term arises, namely *phubbing*, this behavior has become normative in everyday communication. An important element of this phenomenon is the existence of social exclusion where someone is ignored by others - while they remain in the presence of the person, they become closed in social interaction. The purpose of this study is to convey to the audience how the *phubbing* phenomenon affects the interaction of the closest people and their application through art.

Keyword: *Phubbing* , *Contemporary Photography*, *Social Exclusion*

1. Pendahuluan

Jika dilihat, saat ini orang-orang di sekitar kita tidak dapat lepas dari *smartphone*-nya. Masyarakat cenderung selalu membawa *smartphone*-nya kemanapun dan kapanpun. Dengan kehadiran *smartphone* mengakibatkan perubahan pada pola perilaku orang – orang di sekitar kita,yaitu bagaimana ketika orang – orang sering mengabaikan orang lain dengan siapa mereka berinteraksi secara fisik untuk menggunakan *smartphone* mereka sebagai gantinya. Dan muncul fenomena dengan istilah baru yaitu *phubbing*, tampaknya telah menjadi normatif dalam komunikasi sehari-hari (Chotpitayasunondh& Douglas, 2016).

Istilah ini awalnya diciptakan dalam kampanye oleh Kamus Macquarie untuk mewakili masalah penyalahgunaan *smartphone* yang semakin meningkat dalam situasi sosial (Pathak, 2013). Dalam interaksi sosial, "*phubber*" dapat didefinisikan sebagai orang yang mulai *phubbing* teman atau keluarganya, dan "*phubbee*" dapat didefinisikan sebagai orang yang merupakan penerima perilaku *phubbing*. *Phubbing* memiliki elemen penting dari pengucilan sosial di mana seseorang diabaikan oleh orang lain - sementara mereka tetap berada di hadapan orang tersebut, mereka tetap tertutup dari interaksi sosial. Seperti bentuk-bentuk pengucilan lainnya, orang mungkin meng-*phub* orang lain baik secara sengaja atau tanpa sadar mereka melakukannya. Selain itu, fitur dan karakteristik *phubbing*, seperti mengalihkan kontak mata, dapat ditafsirkan lebih lanjut (atau disalahartikan) sebagai pemberian "*silent treatment*", atau ditolak secara sosial.

Belakangan ini dampak *phubbing* menjadi hal yang sering terjadi di sekitar kita. Tak jarang dampak yang timbul pun cukup mengkhawatirkan, salah satunya adalah perubahan pada pola perilaku orang – orang di sekitar kita, yaitu bagaimana ketika sedang berbicara dengan teman dan *smartphone* kita bergetar, dan kita teralihkan saat sedang berbincang - bincang untuk membalas pesan tersebut. Atau kita kembali dari platform ke platform menunggu notifikasi bahwa foto kita diperhatikan oleh orang lain.

Menciptakan sebuah dampak *phubbing* melalui karya seni fotografi, dengan memadukan elemen visual, serta ruangan untuk memberikan dampak tersadar dirasa cukup mewakili gagasan yang akan disampaikan penulis. Dengan menjadikan foto berisi orang - orang yang sedang berkumpul dengan memegang *smartphone*-nya masing - masing menjadi poin penting dalam karya, audien diharapkan dapat mengetahui pesan yang ingin disampaikan penulis.

2. Kajian Teoritik

Phubbing

Phubbing adalah gabungan dari kata "*phone*" dan "*snubbing*", menurut Haigh (2015) diartikan sebagai tindakan menyakiti orang lain dalam interaksi sosial karena lebih berfokus pada *smartphon*nya. Karadag, et, al (2015) menyebutkan bahwa *Phubbing* dapat digambarkan sebagai individu yang melihat *smartphone* saat berbicara dengan orang lain, sibuk dengan *smartphone*-nya dan mengabaikan komunikasi interpersonalnya

Hubungan Phubbing dan Social Exclusion

Menjadi *phubbed* dapat menimbulkan pengucilan sosial, yang paling baik dipahami sebagai dihina atau diabaikan (bentuk-bentuk penolakan sosial yang ringan), dikecualikan, atau diasingkan oleh orang lain. Pengucilan sosial bisa sangat menyakitkan, dan kemungkinan kejadiannya sehari-hari (Wan, Xu, dan Ding 2014). Keinginan untuk hubungan sosial adalah kebutuhan kita yang paling mendasar dan universal sebagai manusia (Lee dan Shrum 2012).

Fotografi Seni Rupa

Fotografi seni rupa adalah fotografi yang dibuat sesuai dengan visi seniman sebagai seorang fotografer, menggunakan fotografi sebagai media untuk membawa sesuatu ke kehidupan yang hanya hidup dalam pikiran seniman. Tujuan fotografi seni rupa adalah untuk mengekspresikan ide, pesan, atau emosi.

Belakangan ini ada dua istilah dalam fotografi yaitu seni fotografi dan fotografi seni. Padahal kedua istilah ini sebenarnya memiliki perbedaan. Leonardi menyatakan bahwa seni foto adalah suatu keahlian dalam bidang fotografi, sama makna seperti pengertian seni bela diri, seni drama dan lain-lain yang menunjukkan suatu keahlian khusus dalam bidang tertentu. Berbeda dengan foto seni yang merupakan suatu karya foto yang memiliki nilai seni dan estetika, baik yang bersifat universal maupun terbatas (Han, 1998: 02).

Dapat disimpulkan bahwa seni fotografi adalah suatu pengetahuan teknik atau keahlian dalam pengambilan objek tertentu dengan menggunakan media kamera dan cahaya, sedangkan foto seni adalah hasil atau visual karya yang memiliki nilai seni dan keindahan dengan ide dan atau konsep yang mendasarinya.

Fotografi Kontemporer

Fotografi Kontemporer, merupakan karya visual dari dasar keilmuan fotografi itu sendiri, dan ketatnya teknis fotografi menjadi dominan. Ketatnya teknis fotografi terkait kepada fotografi murni atau fine-artnya fotografi. Sedangkan pada definisi singkat, Foto Kontemporer, adalah karya visual yang mempergunakan dominasi pada dasar perangkat fotografi, dan teknis menjadi bisa diabaikan. Nilai kajian besarnya terletak ada visual yang dihasilkan, tanpa harus lebih banyak mendefinisikan teknis.

Fotografi kontemporer adalah istilah yang sulit untuk didefinisikan. Itu tidak secara permanen melekat sebagai label pada satu gambar. Ini adalah konsep yang berubah seiring periode waktu berubah dan bergerak maju. Ini adalah ungkapan umum untuk apa yang bisa dilihat dan dihargai oleh penonton pada saat itu. Ini dapat diterapkan pada sekelompok gambar yang dibuat oleh sekelompok fotografer yang bekerja selama periode waktu yang sama dengan motivasi, gaya, atau pengaruh yang serupa, atau berbeda. Fotografi kontemporer saat ini mewarisi atribut dari apa yang "kontemporer" pada periode sebelumnya, atau dapat sepenuhnya hancur dari masa lalu yang menciptakan jalan baru bagi orang lain untuk mengikuti

Fotografi sebagai Media Ekspresi

Dalam buku *The Complete Photographer*, Feininger secara umum membagi fungsi fotografi menjadi empat yaitu fotografi sebagai hobi, fotografi sebagai pekerjaan, fotografi sebagai pendukung pekerjaan lain, dan fotografi sebagai media ekspresi diri (1969: 9). Hal ini perlu kiranya disebutkan mengingat fotografi memiliki beberapa varian dalam penggunaannya. Karya yang diciptakan dan dibahas dalam tulisan ini termasuk dalam kategori foto ekspresi,

perlu dikemukakan pengertiannya.

Karya fotografi bisa didasarkan untuk berbagai kepentingan dengan menyebutnya sebagai suatu medium “penyampai pesan” bagi tujuan tertentu. Karya fotografi juga dimanfaatkan bagi kepentingan si pemotret sebagai cerminan ekspresi dirinya, maka karya tersebut bisa menjadi sebuah karya fotografi ekspresi. Terkadang suatu karya fotografi bisa bernilai sebagai suatu *narrative text* karena keberadaanya yang disusun berurutan secara serial sehingga memberikan kesan sebuah cerita yang berkesinambungan antara satu gambar dengan gambar yang lain (Soedjono, 2007:27).

Dalam tulisannya tentang “Rana” pada jurnal *Seni*, Marah berpendapat bahwa fotografi sekarang cenderung menyuarkan ekspresi seni pribadi daripada pemotretnya dan nyaris meninggalkan fungsi dokumentasi dan imitasi yang selama ini diembannya (1993: 25).

3. Metodologi Penelitian

Adapun metode-metode yang di terapkan penulis dalam proses penciptaan adalah sebagai berikut:

- Metode yang digunakan dalam menjalankan penelitian dan pendasaran bagi karya penulis adalah kualitatif dengan bantuan pengumpulan data dari buku, jurnal, artikel, dan internet.
- Penulis juga mengeksplorasi material yang sesuai untuk membuat sebuah karya instalasi.
- Mengeksplorasi visual dan teknik yang disatukan untuk menjadikan kesatuan dalam sebuah karya

4. Gagasan dan Konsep Karya

Perkembangan teknologi saat ini sangat terasa sekali, terutama dalam perubahan pola perilaku, kebiasaan dan kehidupan masyarakat. Hal tersebut mendorong masyarakat menjadikannya suatu bagian dalam kehidupan sehari-hari, dan *smartphone* telah menjadi cara bagi masyarakat untuk terhubung secara *online*, sementara secara bersamaan memutuskan hubungan di kehidupan nyata. Di sini semua menatap ponsel masing - masing, mencoba berinteraksi dengan orang-orang.

Contohnya pada saat pergi ke taman bermain atau pantai bersama keluarga dan alih-alih menarik, kita mengambil foto dengan *smartphone* dan mempostingnya ke Facebook, Instagram, Snapchat, dan Twitter. Kemudian kita kembali dari platform ke platform menunggu notifikasi bahwa foto kita diperhatikan oleh orang lain. Tak memungkiri bahwa hampir setiap orang melakukan hal tersebut. Hal tersebut merupakan salah satu contoh dari fenomena *phubbing*. Dan fenomena tersebut membuat seseorang mungkin merasa ditolak, diasingkan, dan tidak penting oleh orang yang mem-*phubbing*nya.

Pada karya Tugas Akhir ini, fotografi diimplementasikan sebagai unsur rupa dalam karya. Pemilihan fotografi sebagai unsur rupa berkaitan dengan suatu hal yang berbentuk digital yang menggambarkan realitas yang sebenarnya. Selain itu fotografi dipilih karena

merupakan salah satu media ekspresi diri.

Foto yang dihadirkan berjumlah 3 dalam satu frame, foto yang pertama adalah orang – orang yang sedang berkumpul tetapi pada nyatanya mereka tidak menyatu atau membaur akibat dari penggunaan *smartphone*-nya masing - masing. Keseluruhan karya ini bagi penulis merupakan sebuah representasi dari dampak *phubbing* di Indonesia. Sesuai judulnya “Dampak Phubbing Pada Interaksi Sosial” karya ini merangkum bagaimana perubahan pola perilaku yang terjadi dalam interaksi sosial masyarakat.

5. Pemilihan Media, Materal dan Teknis

Suatu objek dan material tertentu dapat digunakan sebagai narasi dalam menyampaikan gagasan. Pemilihan objek yang dipilih penulis dipahami dapat digunakan sebagai bahasa untuk mewakili gagasan yang ingin di sampaikan penulis. Penulis menghadirkan objek yang bisa dikatakan bentuk-bentuk yang bisa menyadarkan audien. Dengan harap dapat membangun perasaan tersadarkan secara visual. Dalam penggunaan media, penulis memilih media foto yang diambil menggunakan teknik staging agar menghasilkan foto yang diinginkan penulis dan diolah menggunakan software agar mendapatkan efek glitch. Lalu dicetak pada digital diatas kertas *art paper* karena hasil cetakan yang dihasilkan tajam, dapat menonjolkan detail subjek pada hasil jadi foto. Kayu menjadi komponen pada karya karena penggunaannya dapat memberikan nuansa yang hangat dan dalam karya ini penulis ingin mempresentasikan bagaimana suatu hubungan yang seharusnya terlihat hangat.. Selain itu penulis memakai *optical illusion* pada karya karena ingin memperlihatkan tiga sudut pandang yang berbeda tetapi masih berada didalam satu karya. Karya berjumlah 3 buah. Ukuran masing – masing karya yaitu 60 x 90 cm berjumlah 2 buah dan 60 x 108 cm berjumlah 1 buah. Hal tersebut atas pertimbangan penulis agar karya dapat di display secara optimal

6. Proses Penciptaan Karya

Dalam proses penciptaan, penulis mengangkat fenomena yang pernah dialami karena situasi di keluarga penulis sering sekali terjadinya *phubbing* yang membuat suasana pada saat berkumpul menjadi tidak nyaman. Dari pengalaman tersebut penulis mulai mempelajari lebih dalam lagi agar mendapatkan informasi lebih banyak tentang fenomena *phubbing*. Kemudian penulis mulai mencari referensi seniman – seniman yang mengangkat fenomena tentang *phubbing* atau fenomena yang mendekati isu tersebut. Penulis mencari referensi seniman untuk visual karya. Kemudian penulis melakukan sketsa untuk visual yang nantinya akan menjadi karya tugas akhir. Penulis melakukan pengambilan foto dan dilakukan dengan mengatur pose pada model agar mendapatkan pose sesuai yang diinginkan penulis. Setelah itu penulis mulai mengolah foto pada *photoshop* agar terciptanya efek glitch setelah itu di cetak lalu di potong – potong dan di lekatkan pada batang kayu dan dirangkai sedemikian rupa agar terciptanya efek ilusi optik pada karya.



Gambar 5.1 Hasil pengambilan foto



Gambar 5.2 Pengolahan foto dengan *software photoshop*



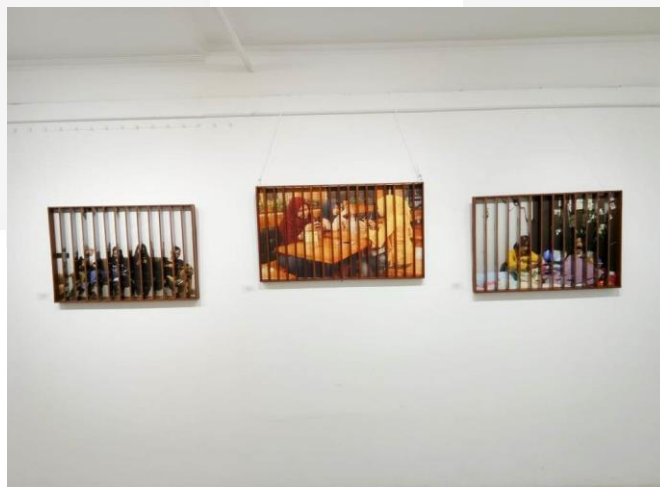
Gambar 5.3 Hasil pemotongan dan pelekatan foto pada kayu



Gambar 5.4 Detail Karya (Digital)



Gambar 5.5 Contoh Karya



Gambar 5.6 Contoh Karya

7. Pembahasan Karya

Karya 1 "Friends Time"



Pada karya ini penulis mengambil foto dengan ruang lingkup pertemanan karena perteman merupakan hubungan yang didalamnya melibatkan interaksi sosial yang dilakukan bersama – sama dan seringkali adanya altruism. Dan seringkali pada saat berkumpul dengan teman terjadinya situasi phubbing yang mendistrak interaksi social antar teman.

Karya pertama ini terdapat 3 foto. Pada foto pertama *audience* akan melihat tiga orang teman yang sedang berkumpul di sebuah tempat makan. Pada foto tersebut masing – masing dari mereka sedang asik bermain *smartphone*-nya sendiri. Pada foto kedua dan ketiga, *audience* akan melihat keberadaan ketiga orang tersebut meng-*glitch*. *Glitch* disini menandakan bahwa keberadaan mereka di dunia nyata lama kelamaan menjadi terganggu karena keberadaan mereka yang sebenarnya berada di dunianya masing – masing.

Karya 2 “Family Time”



Pada karya kedua, penulis mengambil foto dengan ruang lingkup keluarga karena keluarga merupakan suatu hubungan yang intim yang didalamnya terdapat interaksi yang sangat erat karena adanya hubungan darah. Keluarga juga merupakan sosok yang sangat penting dalam kehidupan penulis.

Pada karya ini, terdapat 3 foto. Pada foto pertama *audience* akan melihat satu keluarga inti yang sedang berkumpul di ruang keluarga. Pada foto, keluarga tersebut duduk bersebelahan dan masing – masing dari mereka sedang menggunakan smartphonena. Pada foto kedua, *audience* akan melihat ibu dan anak yang memakai hijab keberadaannya meng-*glitch* dan menyebabkan terjadinya *silent treatment* kepada suami dan anak tidak berhijab. Pada foto ketiga *audience* akan melihat sama seperti pada foto kedua tetapi pada foto ini suami dan anak tidak berhijab yang meng-*glitch* keberadaannya.

Pada karya ini menyampaikan bahwa situasi *phubbing* sudah mulai terjadi tidak hanya pada ruang lingkup pertemanan yang biasanya sering terjadi tetapi terjadi juga pada ruang lingkup keluarga yang mengakibatkan mengurangnya interaksi sosial didalam keluarga tersebut.

Karya 3 "Sister Time"



Pada karya ketiga, penulis mengambil foto dalam ruang lingkup persaudaraan karena saudara mempunyai hubungan yang erat sama seperti hubungannya dengan keluarga inti yang mencakup orang – orang selain dari keluarga inti seperti sepupu hubungan tersebut termasuk kedalam keluarga besar. Pada persaudaraan terdapat hubungan yang erat dan didalamnya terdapat interaksi sosial seperti layaknya teman tetapi lebih personal.

Pada karya ini, terdapat 3 foto. Pada foto pertama *audience* akan melihat dua bersaudara yang sedang berkumpul di salah satu kamar mereka. Pada foto tersebut, mereka sedang santai di atas kasur dan masing – masing fokus dengan *smartphone*-nya. Pada foto kedua dan ketiga, *audience* akan melihat masing – masing dari mereka meng-*glitch*. *Glitch* disini menandakan dua bersaudara tersebut saling mengabaikan satu sama lain dan keberadaan mereka di dunia nyata terganggu sedangkan terfokus di dunia maya.

Pada karya ini menyampaikan bahwa bagaimana fenomena *phubbing* sudah mengambil hubungan erat antar saudara yang biasanya pada situasi tersebut antar saudara melakukan sesuatu bersama atau saling berbincang satu sama lain membahas apapun itu.

8. Kesimpulan

Dalam bab ini penulis akan memaparkan kesimpulan dari karya serta tulisan pengantar ini. Penulis ingin menyampaikan bahwa sebuah karya dapat mempresentasikan dan mewakili apa yang sedang terjadi dalam interaksi sosial, salah satu contohnya yaitu mengenai fenomena *phubbing* yang sangat tinggi keberadaannya pada masyarakat khususnya pada usia penulis. Cukup banyak individu yang terlibat tidak menyadari akan dampak yang dihasilkan dari fenomena ini. Banyak persepsi bahwa fenomena ini adalah hal yang sudah terbiasa dalam kehidupan sehari – hari dan yang lainnya merasa hal ini menjadi fenomena yang mengganggu interaksinya antar individu satu dengan individu lainnya. Sehingga penulis menghasilkan karya yang mengandung pengalaman pribadi yang dituangkan pada karya. Dengan hadirnya karya ini diharapkan mampu menghadirkan refleksi diri kepada *audience* dan pribadi penulis yang selama ini tanpa sadar selalu terjadi pada kehidupan sehari – hari.

Daftar pustaka

Haigh, A. (2015). *Stop Phubbing*.

Han, Leonardi, CNPS. Hon, PAF. *Sejarah Fotografi*. Bandung: Cahaya, 1998.

Jamieson, J. P., Harkins, S. G., & Williams, K. D. (2010). Need threat can motivate performance after ostracism. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 36(5), 690-702.

Marah, Risman. “Rana” dalam *Seni: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*, Vol. III/03. Yogyakarta: Kanisius, 1993.

Soedjono, Soeprapto. *Pot-Pourri Fotografi*. Jakarta: Penerbit Univeritas Trisakti, 2007.

Turkle, Sherry. 2012. *Alone Together : Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books

Wan, Echo Wen, Jing Xu, and Ying Ding (2014), “To Be or Not to Be Unique? The Effect of Social Exclusion on Consumer Choice,” *Journal of Consumer Research*, 40 (6), 1109–22.

<http://stopphubbing.com> diakses pada tanggal 16 May 2019.

<http://www.visual-arts-cork.com/fine-art-photography.htm> diakses pada tanggal 23 Juli 2019.

<https://fotorelevance.com/what-is-contemporary-photography/#note-1769-1> diakses pada tanggal 24 Juli 2019.

