

PERUBAHAN INTERAKSI SOSIAL MELALUI PERILAKU *PHUBBING* PADA GENERASI Z DALAM BUDAYA NONGKRONG GENERASI Z DI *COFFEESHOP* KAVELOKKA SURAKARTA

RA. Angelica Koes Handyoningrum, Theofilus Apolinaris Suryadinata

Program Studi S-1 Sosiologi Universitas Sebelas Maret Surakarta

Email: angelica.kesha27@gmail.com & ta_suryadinata@staff.uns.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemaknaan perilaku *phubbing* terhadap perubahan interaksi sosial generasi Z, mengidentifikasi dampak yang ditimbulkan dari perilaku *phubbing* generasi Z, dan menganalisis upaya pencegahan serta penanganan perilaku *phubbing* terhadap perubahan interaksi sosial generasi Z dalam konteks budaya nongkrong. Studi ini bermanfaat memperkaya kajian sosiologi komunikasi digital dengan memahami *phubbing* sebagai fenomena sosial keseharian. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Jumlah informan terdiri dari 32 yang dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu, informan kunci dan informan pendukung. Informan kunci penelitian ini adalah generasi Z tingkat SMA, SMK, Kuliah (D-3, D-4, dan S-1), dan *Fresh Graduate* yang melakukan perilaku *phubbing*. Sedangkan informan pendukung dalam penelitian ini adalah generasi Z tingkat SMA, SMK, Kuliah (D-3, D-4, dan S-1), dan *Fresh Graduate* yang tidak melakukan perilaku *phubbing* dan beberapa pelayan *coffeeshop* di Kavelokka Surakarta. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dokumentasi, serta keterlibatan langsung peneliti menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR). Dalam proses pengumpulan data, peneliti tidak hanya melakukan wawancara dan observasi, tetapi juga terlibat secara langsung di lokasi penelitian melalui observasi partisipatif. Keterlibatan ini dilakukan dengan mengamati aktivitas nongkrong Generasi Z di *Coffeeshop* Kavelokka Surakarta secara langsung untuk memahami konteks interaksi sosial yang terjadi, termasuk praktik *phubbing* dalam keseharian informan. Analisis data didasarkan pada teori konstruksi sosial atas realitas Peter L. Berger melalui proses eksternalisasi (ketika kebiasaan menggunakan ponsel diekspresikan dalam situasi sosial seperti nongkrong), objektifikasi (ketika kebiasaan tersebut diterima dan dianggap wajar oleh kelompok), dan internalisasi (ketika individu mengintegrasikan *phubbing* sebagai norma sosial yang tidak lagi dipertanyakan dan dibenarkan). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *phubbing* dimaknai sebagai perilaku yang wajar dan telah menjadi bagian dari budaya nongkrong Generasi Z, mencerminkan adaptasi terhadap gaya hidup digital yang memungkinkan keterhubungan simultan di ruang fisik dan digital. Namun, perilaku ini berdampak pada menurunnya kualitas komunikasi tatap muka, melemahnya kedekatan emosional, serta munculnya jarak sosial dalam relasi pertemanan. Meskipun demikian, Generasi Z menunjukkan kesadaran reflektif dan melakukan upaya pengendalian penggunaan *smartphone*, menciptakan aktivitas interaktif, serta membangun kesepakatan bersama. Disimpulkan bahwa *phubbing* merupakan realitas sosial yang dikonstruksi secara kolektif dan menandai terbentuknya pola interaksi sosial yang bersifat hybrid di era digital.

Kata Kunci: Interaksi Sosial, *Phubbing*, Budaya Nongkrong

ABSTRACT

This study aims to: 1) Analyze the meaning of phubbing behavior towards changes in social interactions of generation Z in the context of the hangout culture at Kavelokka Coffeeshop Surakarta. 2) Identify the impacts of phubbing behavior towards changes in social interactions of generation Z in the context of the hangout culture at Kavelokka Coffeeshop Surakarta. 3) Analyze efforts to prevent and handle phubbing behavior towards changes in social interactions of generation Z in the context of the hangout culture at Kavelokka Coffeeshop Surakarta. This study is useful for enriching the study of the sociology of digital communication by understanding phubbing as a daily social phenomenon. The study uses a qualitative method with a phenomenological approach. Data collection was carried out through in-depth interviews, observation, documentation, and direct involvement of researchers using the Participatory Action Research (PAR) approach. Data analysis is based on Peter L. Berger's theory of social construction of reality through the process of externalization (when the habit of using a cellphone is expressed in social situations such as hanging out), objectification (when the habit is accepted and considered normal by the group), and internalization (when individuals integrate phubbing as a social norm that is no longer questioned and justified). The results of the study indicate that phubbing is interpreted as normal behavior and has become part of Generation Z's hangout culture, reflecting an adaptation to a digital lifestyle that allows simultaneous connectivity in physical and digital spaces. However, this behavior has an impact on the decline in the quality of face-to-face communication, weakening emotional closeness, and the emergence of social distance in friendships. Nevertheless, Generation Z demonstrates reflective awareness and makes efforts to control

smartphone use, create interactive activities, and build mutual agreements. It is concluded that phubbing is a social reality that is collectively constructed and marks the formation of hybrid social interaction patterns in the digital era.

Keywords : Social Interaction, Phubbing, Hangout Culture

1. PENDAHULUAN

Era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan besar dalam pola interaksi sosial masyarakat pada tingkat global hingga lokal (Lazarus, 2024). *Smartphone* kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk di Indonesia yang menempati posisi empat besar negara dengan pengguna *smartphone* terbanyak di dunia, dengan 187,7 juta pengguna atau tingkat presentase sekitar 68,1% dari total populasi (Kompas.com). Penggunaan aktif *smartphone* dalam sepuluh tahun terakhir didominasi remaja di berbagai negara, dengan angka melebihi 90% (Mainah & Sumarno, 2024). Kondisi ini menunjukkan bahwa teknologi digital tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi telah membentuk ulang pola sosialisasi generasi muda khususnya generasi Z.

Smartphone awalnya berfungsi sebagai alat komunikasi dasar, namun kini berkembang menjadi perangkat multifungsi yang menyediakan akses internet, hiburan, media sosial, *game*, serta mengambil foto *selfie* dan *video* (Bayu & Ritonga, 2022; Amiruddin & Syahrudin, 2024). Transformasi ini mendorong *smartphone* menjadi kebutuhan primer, bahkan memunculkan kecemasan Ketika individu tidak terhubung dengan aktivitas digitalnya (Adiwijaya et al., 2024). Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (2023), proporsi individu yang memiliki *smartphone* berdasarkan kelompok umur didominasi oleh orang-orang berusia 15-24 tahun. Berikut adalah tabel proporsi individu yang menguasai atau memiliki *smartphone* berdasarkan kelompok umur.

Tabel 1. 1 BPS: Proporsi Individu yang Menguasai/Memiliki Telepon Genggam Menurut Kelompok Umur (Persen), 2023

Kelompok Umur	Proporsi Individu yang Menguasai/Memiliki Telepon Genggam Menurut Kelompok Umur (Persen)	
	2023	
<15		36,99
15-24		92,14
25-64		74,80
65+		26,87

Sumber: Susena Kor (BPS)

Hal ini menunjukkan bahwa individu yang lahir pada tahun 2000 termasuk dalam kelompok yang paling banyak memiliki dan menggunakan *smartphone*. Individu yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012 tergolong dalam generasi Z (gen Z), yang tumbuh di era digital, internet, dan penggunaan *smartphone*. Seiring dengan meningkatnya penggunaan *smartphone* di kalangan generasi Z, muncul berbagai perilaku yang mempengaruhi interaksi sosial mereka. Dominasi generasi Z dalam dunia digital Indonesia diperkuat oleh data pengguna internet sebanyak 213 juta jiwa atau 77% populasi, dengan rata-rata durasi akses 7 jam 42 menit per hari melalui *smartphone* (Annur, 2023). Generasi Z memiliki tingkat persentase internet 87,02% (Annur, 2024) dan secara demografis menjadi kelompok terbesar di Indonesia (BPS, 2025). Intensitas penggunaan teknologi ini berdampak pada pola interaksi sosial mereka, khususnya dalam konteks pertemanan dan aktivitas nongkrong.

Salah satu fenomena yang muncul akibat ketergantungan *smartphone* adalah *phubbing*, yakni perilaku mengabaikan orang di sekitar karena terlalu fokus pada *smartphone* (Siregar, 2024). *Phubbing* banyak terjadi dalam lingkungan keluarga, sekolah, hingga pertemanan. Dalam konteks budaya nongkrong, yang seharusnya menjadi ruang interaksi sosial yang intensif dan interaktif, *phubbing* justru menurunkan kualitas komunikasi tatap muka, menciptakan jarak emosional, dan mengurangi kehangatan relasi sosial. Bahkan, dinamika kelompok dapat terganggu karena percakapan terhenti dan suasana menjadi canggung.

Budaya nongkrong sendiri telah menjadi bagian dari gaya hidup generasi Z di Indonesia (Fathoni, 2022). Di Kota Surakarta, *Coffeeshop* berfungsi sebagai ruang sosial bagi anak muda untuk berbagi cerita, dan membangun relasi. *Coffeeshop* Kavelokka dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki karakteristik pengunjung yang didominasi oleh Generasi Z yang menjadikan tempat tersebut sebagai lokasi nongkrong, belajar, bekerja, maupun berkumpul bersama teman. Selain itu, Kavelokka tidak menyediakan aktivitas pendukung kebersamaan seperti *board game*, *photobox*, UNO, dan permainan pendukung lainnya, sehingga penggunaan *smartphone* sangat intens di kalangan pengunjung. Kondisi ini menjadikan *Coffeeshop* Kavelokka relevan untuk mengkaji fenomena *phubbing*, karena interaksi tatap muka yang seharusnya terjalin dalam aktivitas nongkrong sering kali terganggu oleh keterlibatan individu dengan perangkat digitalnya. Sejumlah penelitian terdahulu mengenai *phubbing* umumnya berfokus pada aspek interpersonal, akademik, dan psikologis dengan pendekatan kuantitatif (Salsabilla et al, 2024; Watulankos & Purbaning, 2024; Fadilah et al, 2022; Sulastri et al, 2023; Rahayu, 2021). Kajian yang mengeksplorasi makna sosial *phubbing* dalam budaya nongkrong secara kualitatif fenomenologi dalam konteks *coffeeshop* masih sangat terbatas.

Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi karena berfokus pada pemahaman pengalaman hidup (*lived experience*) individu yang terlibat dalam praktik *phubbing*. Pendekatan fenomenologi memungkinkan peneliti menggali bagaimana Generasi Z memaknai penggunaan *smartphone* saat berinteraksi, bagaimana mereka merasakan menjadi pelaku maupun penerima *phubbing*, serta bagaimana pengalaman tersebut memengaruhi kualitas hubungan sosial dalam budaya nongkrong di *Coffeeshop* Kavelokka Surakarta. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan perilaku *phubbing*, tetapi juga mengungkap makna subjektif dan realitas sosial yang terbentuk dari pengalaman para informan. Kekosongan ini menunjukkan adanya celah penelitian yang penting untuk diisi, mengingat *phubbing* bukan sekadar perilaku individual, melainkan fenomena sosial yang membentuk realitas interaksi generasi Z.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini menjadi penting untuk memahami bagaimana *phubbing* dikonstruksi secara sosial dalam perilaku keseharian generasi Z. Studi ini menggunakan pendekatan fenomenologi dan teori konstruksi sosial atas realitas dari Peter L. Berger untuk menjelaskan bagaimana perilaku tersebut dimaknai, dialami, dan mempengaruhi perubahan interaksi sosial dalam budaya nongkrong. Penelitian ini penting dilakukan karena fenomena *phubbing* semakin menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari Generasi Z, terutama dalam budaya nongkrong di *coffeeshop* yang sejatinya berfungsi sebagai ruang interaksi dan pembentukan hubungan sosial. Kehadiran *smartphone* yang berlebihan dalam situasi tatap muka berpotensi mengurangi kualitas komunikasi, menurunkan perhatian terhadap lawan bicara, serta memunculkan perasaan diabaikan dalam interaksi sosial. Jika kondisi ini terus berlangsung, maka fungsi *coffeeshop* sebagai ruang sosial untuk membangun kedekatan, solidaritas, dan relasi antarindividu dapat mengalami pergeseran menjadi ruang yang didominasi interaksi digital.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi karena berfokus pada pengalaman hidup Generasi Z yang terlibat dalam praktik *phubbing* saat nongkrong di *Coffeeshop* Kavelokka Surakarta. Pendekatan ini dipilih untuk menggali bagaimana informan memaknai penggunaan *smartphone* dalam interaksi tatap muka, bagaimana mereka mengalami menjadi pelaku maupun penerima *phubbing*, serta bagaimana pengalaman tersebut memengaruhi hubungan sosial yang terbangun di lingkungan pertemanan mereka. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengidentifikasi adanya perilaku *phubbing*, tetapi juga memahami makna dan realitas sosial yang terbentuk melalui pengalaman para informan dalam konteks budaya nongkrong.

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah Paradigma Definisi Sosial, yang berfokus pada pemahaman makna subjektif yang diberikan individu terhadap tindakan dan realitas sosial yang mereka alami. Paradigma ini dipilih karena penelitian tidak hanya bertujuan mengidentifikasi perilaku *phubbing* sebagai tindakan penggunaan *smartphone* saat berinteraksi, tetapi juga memahami bagaimana Generasi Z memaknai perilaku tersebut dalam budaya nongkrong di

Coffeeshop Kavelokka Surakarta. Melalui paradigma ini, *phubbing* dipahami sebagai fenomena sosial yang maknanya dikonstruksi melalui interaksi sehari-hari antarindividu.

Paradigma Definisi Sosial juga selaras dengan pendekatan fenomenologi dan teori Konstruksi Sosial Peter L. Berger yang digunakan dalam penelitian, karena keduanya menekankan proses pembentukan realitas sosial melalui pengalaman, interpretasi, dan interaksi sosial para aktor. Pengambilan data dilakukan di *Coffeeshop* Kavelokka Surakarta sebagai ruang sosial generasi Z dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti tidak hanya sekedar mengamati dan mewawancarai, tetapi peneliti juga terlibat langsung dalam fenomena atau masalah yang diteliti yaitu dengan menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR). Dalam proses pengumpulan data, peneliti tidak hanya melakukan wawancara dan observasi, tetapi juga terlibat secara langsung di lokasi penelitian melalui observasi partisipatif. Keterlibatan ini dilakukan dengan mengamati aktivitas nongkrong Generasi Z di *Coffeeshop* Kavelokka Surakarta secara langsung untuk memahami konteks interaksi sosial yang terjadi, termasuk praktik *phubbing* dalam keseharian informan. Melalui observasi partisipatif, peneliti dapat

memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai situasi, perilaku, serta pengalaman informan dalam lingkungan sosial yang alami tanpa melakukan intervensi terhadap fenomena yang diteliti. Sumber data penelitian meliputi informan, peristiwa, lokasi, serta dokumen pendukung (Ratnaningtyas dkk., 2022). Informan kunci adalah generasi Z yang melakukan *phubbing*, sementara informan pendukung terdiri dari generasi Z yang tidak melakukan *phubbing* serta pelayan *Coffeeshop* (Heryana dalam Nurfaidah et al, 2025; Ulfatin, 2015).

Pemilihan informan dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan subjek berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Nursalam, 2008; Sangadji & Sopiah, 2010). Kriterianya informan dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu, informan kunci dan informan pendukung. Informan kunci merupakan individu yang memiliki wawasan mendalam mengenai fenomena atau masalah yang sedang diteliti dan mampu memberikan informasi yang relevan serta mendetail (Heryana dalam Nurfaidah, et al, 2025). Informan kunci penelitian ini adalah generasi Z tingkat SMA, SMK, Kuliah (D-3, D-4, dan S-1), dan *Fresh Graduate* yang melakukan perilaku *phubbing*. Sedangkan informan pendukung merupakan individu yang memberikan informasi tambahan kepada peneliti karena dirinya dianggap mengetahui mengenai informasi yang diperlukan, sehingga ia ditunjuk baik oleh informan kunci untuk memberikan keterangan atau informasi (Ulfatin, 2015: 181). Informan pendukung dalam penelitian ini adalah generasi Z tingkat SMA, SMK, Kuliah (D-3, D-4, dan S-1), dan *Fresh Graduate* yang tidak melakukan perilaku *phubbing* dan beberapa pelayan *coffeeshop* di Kavelokka Surakarta. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipan terhadap interaksi sosial di *Coffeeshop*, wawancara mendalam secara tatap muka untuk menggali makna pengalaman subjek, serta dokumentasi berupa foto dan rekaman suara sebagai bukti empiris.

Validitas data dalam penelitian ini mengacu pada validitas internal, yaitu kesesuaian antara

data dengan realitas yang terjadi di lapangan (Sugiyono, 2019; Nifsiannoor, 2009). Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dengan membandingkan data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang berlangsung secara siklus, meliputi proses reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Melalui proses ini, data yang diperoleh diinterpretasikan untuk memahami bagaimana *phubbing* dikonstruksi sebagai realitas sosial dalam budaya nongkrong generasi Z.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan *smartphone* telah menjadi bagian yang sangat dominan dalam kehidupan sehari-hari Generasi Z, baik ketika berada di rumah maupun saat menjalani aktivitas nongkrong di *Coffeeshop* Kavelokka Surakarta. Aktivitas digital tidak lagi berperan sebagai kegiatan pelengkap, melainkan telah membentuk pola perilaku sosial baru yang menyatu dalam rutinitas keseharian mereka. Intensitas penggunaan *smartphone* yang berkisar antara 5–20 jam per hari menunjukkan bahwa perangkat ini berfungsi sebagai sumber hiburan utama, alat komunikasi, media informasi, serta sarana untuk mengisi waktu luang dan mengatasi kebosanan dalam berbagai situasi, seperti saat berada di kamar, setelah menyelesaikan aktivitas harian, ketika merasa gabut, hingga menjelang tidur (Informan). Aplikasi yang paling sering diakses, seperti *TikTok*, *Instagram*, *YouTube*, dan *WhatsApp*, memperlihatkan kecenderungan kuat pada konsumsi hiburan visual cepat serta konten berbasis algoritma yang mendorong penggunaan secara berkelanjutan (Informan). Pola ini menegaskan bahwa *smartphone* tidak lagi sekadar alat bantu komunikasi, melainkan telah menjadi ruang sosial baru yang menyita sebagian besar waktu dan perhatian informan (Informan).

Di sisi lain, pola relasi pertemanan Generasi Z juga menunjukkan karakteristik yang konsisten. Pemilihan teman nongkrong cenderung didasarkan pada kedekatan emosional, kenyamanan komunikasi, serta relasi yang telah terbangun sebelumnya, seperti teman sekolah, teman kuliah, maupun lingkaran pertemanan lama (Informan). Meskipun demikian, sebagian informan tetap menunjukkan fleksibilitas untuk berinteraksi dengan teman pergaulan biasa. Proses ini menunjukkan bahwa relasi sosial Generasi Z terbentuk melalui interaksi yang berlangsung secara bersamaan di ruang fisik dan ruang digital. Dengan demikian, *smartphone* tidak hanya memengaruhi aktivitas harian, tetapi juga turut membentuk pola interaksi sosial, preferensi nongkrong, serta cara Generasi Z membangun dan mempertahankan hubungan pertemanan.

Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa interaksi sosial Generasi Z kini berlangsung dalam ruang yang semakin berdampingan antara dunia digital dan dunia sosial. Situasi inilah yang menjadi landasan penting untuk memahami bagaimana perilaku *phubbing* muncul, dimaknai, dan dinormalisasi dalam aktivitas nongkrong di *Coffeeshop* Kavelokka Surakarta. Oleh karena itu, pada bagian berikut akan dibahas hasil penelitian mengenai makna perilaku *phubbing* bagi Generasi Z, dampak yang ditimbulkannya

terhadap perubahan interaksi sosial, serta upaya pencegahan dan penanganan perilaku tersebut dalam

konteks budaya nongkrong.

Bagian ini membahas hasil penelitian mengenai perilaku *phubbing* dalam budaya nongkrong generasi Z di *Coffeeshop* Kavelokka Surakarta. Pembahasan difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu: (1) makna perilaku *phubbing* bagi generasi Z; (2) dampak yang ditimbulkan oleh perilaku *phubbing* terhadap perubahan interaksi sosial; serta (3) upaya pencegahan dan penanganan perilaku *phubbing* terhadap perubahan interaksi sosial pada generasi Z dalam budaya nongkrong di *Coffeeshop* Kavelokka Surakarta. Ketiga aspek ini dianalisis menggunakan teori Konstruksi Sosial atas Realitas Peter L. Berger untuk menunjukkan bahwa *phubbing* merupakan realitas sosial yang dibentuk, dipertahankan, dan disepakati bersama melalui interaksi sosial sehari-hari.

3.1 Makna Perilaku *Phubbing* bagi Generasi Z dalam Budaya Nongkrong

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Generasi Z memaknai perilaku *phubbing* sebagai sesuatu yang wajar dalam aktivitas nongkrong. *Phubbing* tidak dipersepsikan sebagai bentuk pengabaian yang disengaja, melainkan sebagai bagian dari kebiasaan sosial yang telah menyatu dengan gaya hidup digital sehari-hari. Dalam konteks ini, penggunaan *smartphone* muncul ketika percakapan dianggap kurang menarik, tidak lagi berkembang, atau ketika individu mengalami kebosanan selama interaksi berlangsung. Kehadiran *smartphone* kemudian menjadi alternatif aktivitas yang dapat mengisi jeda dalam interaksi sosial.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa *phubbing* tidak hanya dimaknai sebagai tindakan individual, tetapi telah berkembang menjadi praktik sosial yang bersifat kolektif. Ketika satu anggota kelompok mulai menggunakan *smartphone*, anggota lainnya cenderung melakukan hal yang sama. Kondisi tersebut memperlihatkan adanya proses penyesuaian perilaku antarpengguna dalam kelompok pertemanan, sehingga penggunaan *smartphone* menjadi bagian yang diterima dalam situasi nongkrong. Dengan demikian, *phubbing* tidak lagi dipandang sebagai tindakan yang menyimpang dari norma interaksi, melainkan sebagai pola perilaku yang dianggap lumrah oleh kelompok sosial.

Lebih lanjut, penelitian ini menemukan adanya pergeseran makna nongkrong di kalangan Generasi Z. Nongkrong tidak lagi dimaknai semata sebagai aktivitas komunikasi tatap muka yang intens, tetapi sebagai bentuk kebersamaan yang tetap dapat berlangsung meskipun setiap individu terlibat dalam aktivitas digital masing-masing. Kehadiran fisik dalam ruang yang sama dianggap sudah cukup untuk mempertahankan relasi sosial, sementara interaksi verbal tidak lagi menjadi unsur utama dalam pengalaman berkumpul.

Temuan tersebut dapat dipahami melalui teori konstruksi sosial Peter L. Berger. Perilaku *phubbing* mengalami proses eksternalisasi ketika individu secara berulang mengekspresikan kebiasaan menggunakan *smartphone* dalam aktivitas nongkrong. Kebiasaan tersebut kemudian mengalami objektifikasi ketika diterima dan dianggap normal oleh kelompok pertemanan. Selanjutnya, melalui proses internalisasi, individu mengadopsi pemahaman bahwa penggunaan *smartphone* saat nongkrong

merupakan sesuatu yang wajar dan sesuai dengan kondisi sosial mereka. Melalui rangkaian proses tersebut, *phubbing* tidak lagi dipandang sebagai gangguan dalam interaksi sosial, tetapi telah menjadi realitas sosial yang dikonstruksi dan diterima oleh Generasi Z dalam budaya nongkrong di *Coffeeshop* Kavelokka Surakarta.

3.2 Dampak Perilaku *Phubbing* terhadap Perubahan Interaksi Sosial

Phubbing dipahami sebagai perilaku yang wajar dalam aktivitas nongkrong, hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik tersebut membawa dampak terhadap kualitas interaksi sosial Generasi Z. Dampak yang paling menonjol terlihat pada menurunnya intensitas komunikasi tatap muka, berkurangnya keterlibatan emosional dalam percakapan, serta melemahnya kedekatan antarindividu dalam kelompok pertemanan. Ketika perhatian lebih banyak diarahkan pada *smartphone*, interaksi yang terjadi cenderung menjadi lebih singkat, kurang mendalam, dan tidak mampu membangun keterhubungan emosional yang kuat sebagaimana interaksi tatap muka.

Penelitian ini juga menemukan bahwa *phubbing* memunculkan perasaan terabaikan dan kecanggungan dalam interaksi sosial. Kehadiran fisik dalam satu ruang tidak selalu diikuti oleh keterlibatan aktif dalam percakapan, sehingga sebagian individu merasa kurang diperhatikan oleh anggota kelompok lainnya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* secara berlebihan dapat menciptakan jarak sosial meskipun para individu berada dalam situasi pertemuan yang sama. Namun demikian, Generasi Z tidak sepenuhnya memandang dampak tersebut sebagai permasalahan yang mengganggu hubungan sosial mereka.

Sebagian besar informan tetap menganggap bahwa kebersamaan dapat terjalin selama mereka berada dalam ruang yang sama, meskipun interaksi verbal berlangsung secara terbatas. Temuan ini menunjukkan adanya pergeseran cara memaknai hubungan sosial, di mana kehadiran fisik dan keterhubungan melalui perangkat digital dianggap cukup untuk mempertahankan relasi sosial.

Dalam perspektif teori konstruksi sosial Peter L. Berger, penerimaan terhadap *phubbing* menunjukkan bahwa perilaku tersebut telah mengalami proses objektifikasi dan menjadi bagian dari realitas sosial yang diterima bersama. Penggunaan *smartphone* dalam aktivitas nongkrong tidak lagi dipandang sebagai gangguan terhadap interaksi sosial, melainkan sebagai praktik yang normal dan sesuai dengan kehidupan sosial Generasi Z. Akibatnya, kualitas interaksi sosial tidak lagi diukur berdasarkan intensitas komunikasi tatap muka, tetapi lebih pada keberadaan bersama dalam satu ruang dan kemampuan untuk tetap terhubung melalui media digital.

3.3 Upaya Pencegahan dan Penanganan Perilaku *Phubbing*

Hasil penelitian juga menunjukkan adanya kesadaran reflektif di kalangan generasi Z terhadap dampak *phubbing*. Sebagian informan menyadari bahwa penggunaan ponsel secara berlebihan dapat merusak kualitas interaksi sosial, sehingga mulai melakukan upaya pencegahan dan penanganan secara

informal. Upaya tersebut antara lain membatasi penggunaan ponsel saat nongkrong, mengalihkan perhatian kembali ke percakapan, serta membangun kesepakatan tidak tertulis dalam kelompok untuk saling mengingatkan. Kesadaran ini menunjukkan bahwa generasi Z tidak sepenuhnya pasif menerima realitas sosial *phubbing*, melainkan berusaha menyepakati ulang makna kebersamaan. Dalam perspektif konstruksi sosial atas realitas, upaya ini merupakan bentuk rekonstruksi sosial, di mana individu mencoba menyeimbangkan antara tuntutan kehidupan digital dan kebutuhan akan interaksi sosial yang bermakna. *Phubbing* tidak sepenuhnya ditolak, tetapi diatur agar tidak menghilangkan esensi kebersamaan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* pada generasi Z dalam budaya nongkrong di *Coffeeshop* Kavelokka Surakarta merupakan realitas sosial yang dikonstruksi secara kolektif. *Phubbing* dimaknai sebagai kebiasaan wajar, namun bagi kelompok generasi Z yang tidak sepenuhnya menerima *phubbing*, perilaku tersebut dianggap tidak normal dan sulit diterima, sehingga dapat menyebabkan penurunan kualitas hubungan. Meskipun terdapat kontradiksi dalam cara pandang tersebut, secara dominan kelompok generasi Z yang melakukan perilaku *phubbing* memiliki pengaruh yang kuat dalam membentuk norma interaksi sosial baru. Mereka cenderung menciptakan realitas baru di mana kehadiran fisik tidak harus selalu selalu menjadi pusat interaksi. *Phubbing* membawa dampak pada perubahan pola interaksi sosial. Kesadaran terhadap dampak tersebut mendorong munculnya upaya adaptif sebagai bentuk negosiasi sosial di era digital. Dengan demikian, *phubbing* tidak dapat dipahami hanya sebagai perilaku individual, melainkan sebagai fenomena sosial yang mencerminkan dinamika perubahan interaksi sosial generasi Z.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* pada Generasi Z dalam budaya nongkrong di *Coffeeshop* Kavelokka Surakarta merupakan realitas sosial yang dikonstruksi secara kolektif melalui proses eksternalisasi, objektifikasi, dan internalisasi sebagaimana dijelaskan dalam teori konstruksi sosial atas realitas Peter L. Berger. *Phubbing* dimaknai secara dominan sebagai perilaku yang wajar dan telah menyatu dalam kebiasaan sosial Generasi Z. *Smartphone* tidak lagi diposisikan sekadar sebagai alat komunikasi, tetapi sebagai bagian dari identitas sosial, penghubung relasi, serta media untuk mempertahankan keterhubungan digital di tengah interaksi tatap muka. Pergeseran makna nongkrong pun terjadi, dari aktivitas yang menekankan percakapan intens menjadi ruang sosial yang fleksibel, di mana kehadiran fisik dan keterlibatan digital dapat berlangsung secara bersamaan. Hal ini menunjukkan bahwa makna kehadiran dalam interaksi sosial Generasi Z telah meluas menjadi bentuk kehadiran hybrid.

Meskipun dinormalisasi, *phubbing* tetap menimbulkan dampak terhadap kualitas interaksi sosial, seperti menurunnya perhatian dalam komunikasi tatap muka, terputusnya alur percakapan, berkurangnya rasa kebersamaan, serta melemahnya kedekatan emosional. Dampak tersebut tidak lagi sepenuhnya dipersepsikan sebagai gangguan karena telah terobjektifikasi sebagai pola interaksi yang

wajar, kemudian diinternalisasi sebagai norma sosial baru. Kondisi ini menandai adanya perubahan nilai dalam interaksi sosial Generasi Z, di mana perhatian penuh tidak lagi menjadi satu-satunya indikator kualitas kebersamaan. Perubahan ini berkaitan erat dengan kebutuhan Generasi Z untuk tetap terhubung secara digital serta pengalaman *Fear of Missing Out* (FoMO), sehingga penggunaan *smartphone* dalam situasi sosial dipahami sebagai bagian dari kebutuhan sosial yang lebih luas.

Di sisi lain, Generasi Z menunjukkan kesadaran reflektif terhadap menurunnya kualitas interaksi tatap muka dan melakukan berbagai upaya pencegahan serta penanganan *phubbing*, baik secara individual maupun kelompok. Upaya tersebut meliputi pembatasan penggunaan *smartphone*, peningkatan kesadaran personal, penciptaan suasana interaksi yang lebih partisipatif, hingga kesepakatan bersama dalam tongkrongan. Namun, upaya ini belum sepenuhnya terorganisasi sebagai norma sosial yang kuat karena masih dominannya budaya digital dalam kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan, perubahan interaksi sosial yang terjadi bukanlah kemunduran, melainkan proses penyesuaian budaya yang berlangsung bertahap.

Temuan penelitian di *Coffeeshop* Kavelokka Surakarta menunjukkan bahwa rekonstruksi makna kebersamaan dan interaksi sosial tersebut berlangsung secara nyata di ruang publik perkotaan yang selama ini identik sebagai tempat membangun relasi sosial. Kehadiran *phubbing* dalam aktivitas nongkrong memperlihatkan bahwa budaya digital telah merambah dan mengubah pola sosialisasi lokal yang sebelumnya lebih menekankan interaksi komunal secara langsung. Dengan demikian, *Coffeeshop* Kavelokka tidak hanya menjadi tempat berkumpul bagi Generasi Z, tetapi juga menjadi ruang sosial yang merefleksikan transformasi hubungan sosial masyarakat perkotaan Surakarta di era digital, di mana konektivitas digital dan kehadiran sosial langsung terus dinegosiasikan dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Lazarus, L. (2024). Pengaruh Teknologi dan Globalisasi Terhadap Sistem Hukum dan Identitas Sosial Masyarakat. *Media Hukum Indonesia (MHI)*, 2(2).
- Kompas.com: <https://tekno.kompas.com/read/2025/06/30/18040037/indonesia-masuk-5-besar-pengguna-smartphone-terbanyak-di-dunia>
- BPS (2025) <https://gorontalo.kab.bps.go.id/id/news/2025/02/05/30/memahami-generasi-z--tantangan--perilaku--dan-peluang.html>
- Mainah, A. S. A., & Sumarno, F. A. P. (2024). STUDI LITERATUR DAMPAK *SMARTPHONE* DAN MEDIA SOSIAL TERHADAP PSIKOLOGI REMAJA.
- Bayu, Y. L., & Ritonga, S. (2022). Interaksi Sosial Penganut Baha' I. Yolandari Lingga Bayu, 3(2), 127–145.
- Amiruddin, A. M., & Syahrudin, A. S. M. (2024). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Perilaku Phone Snubbing (*Phubbing*) Dalam Komunikasi Interpersonal Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 2(2), 160-164.
- Siregar, S. W. (2024). Fenomena *Phubbing* pada Mahasiswa. *Al-Murabbi Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 235-247.
- Salsabilla, F., Budiaman, B., & Hidayat, A. N. (2024). Pengaruh Perilaku *Phubbing* Terhadap Intensitas Komunikasi Pada Pengunjung di Area Publik M Bloc Space. *WISSEN: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 2(2), 188-199.
- Fadilah, A., Pratitis, N., & Rini, A. P. (2022). Perilaku *phubbing* pada remaja: Menguji peranan kontrol diri dan interaksi sosial. *INNER: Journal of Psychological Research*, 2(2), 150-159.
- Sulastri, T., Khairunnisa, K., Setiawati, S., Tambunan, E. S., Supartini, Y., & Ningsih, R. (2023). Perilaku *phubbing* dengan kecerdasan emosional remaja pada remaja SMA. *Jurnal Keperawatan*, 8(1), 15-27.
- Rahayu, S.A. (2021). ISBD Ilmu Sosial dan Budaya Dasar: Perspektif Baru Membangun Kesadaran Global Melalui Revolusi Mental. PT Bumi Aksara.
- Ratnaningtyas, M. E., Ramli, Syafrudin, dkk. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini: Anggota IKAPI.
- Nurfaidah, S. K. M., Kasita, D. S., Adra, S., dkk. (2025). Instrumen Penelitian Kualitatif. KBM Indonesia; Sleman-Jogja.