

YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

FENOMENA *PHUBBING* PADA MAHASISWA
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)
pada Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Islam Riau



YOGA RABBANI HULDI

NPM : 159110242

Program Studi : ILMU KOMUNIKASI

Konsentrasi : Hubungan Masyarakat

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU

2019

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama :Yoga Rabbani Huldi
NPM :159110242
Program Studi :Ilmu Komunikasi
Konsentrasi :Hubungan Masyarakat
Jenjang Pendidikan :Strata Satu (S-1)
Hari/Tanggal Ujian Skripsi :Rabu / 28 Desember 2019
Judul Penelitian :Fenomena *Phubbing* Pada Mahasiswa
Universitas Islam Riau Fakultas Ilmu Komunikasi

Format sistematika dan pembahasan materi masing-masing bab dan sub-sub dalam skripsi ini, telah dipelajari dan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan normatif dan kriteria metode penelitian ilmiah. Oleh karena itu dinilai layak serta dapat disetujui untuk diuji dalam ujian komprehensif.

Pekanbaru, 27 Januari 2020

Menyetujui,

Pembimbing


(Al Sukri, M.I.Kom)



Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

(Dr. Muhd AR Imam Riau, M.I.Kom)

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Nama : YOGA RABBANI HULDI
NPM : 159110242
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : Hubungan Masyarakat
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
Hari/Tanggal Skripsi : Sabtu / 28 Desember 2019
Judul Penelitian : Fenomena *Phubbing* pada Mahasiswa

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau

Naskah ini secara keseluruhan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan metode penelitian ilmiah, oleh karena itu tim penguji ujian Komprehensif Fakultas Ilmu Komunikasi dapat menyetujui dan menerimanya untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana.

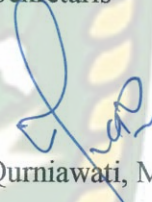
Pekanbaru, 27 Januari 2020

Tim Skripsi
Sekretaris

Ketua



(Al Sukri, M. I. Kom)



(Eka Fitri Qurniawati, M.I.Kom)

Mengetahui,
Wakil Dekan 1



(Cutra Aslinda, M. I. Kom)

Anggota






(Dr. Muhd AR Imam Riau, M.I.Kom)

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Berdasarkan surat keputusan Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Nomor:1326/UIR-Fikom/Kpts/2019 tanggal 26 Desember 2019, maka dihadapan tim penguji pada hari ini, **Sabtu Tanggal 28 Desember 2019 jam : 09.00 - 10.30 WIB** bertempat di ruang **Konferensi Pers** Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Pekanbaru telah dilaksanakan ujian skripsi mahasiswi atas:

Nama : **Yoga Rabbani Huldi**
NPM : 159110242
Bidang Konsentrasi : Hubungan Masyarakat
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
Judul Skripsi : "Fenomena *Phubbing* pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Univeersitas Islam Riau"
Nilai Ujian : Angka : "75,41"; Huruf : "B+"
Keputusan Hasil Ujian : Lulus
Tim Penguji :

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Al Sukri, M.I. Kom	Ketua	1. 
2.	Eka Fitri Qurniawati, M.I. Kom	Sekretaris	2. 
3.	Dr. Muhd. AR. Imam Riauan, M.I.Kom	Penguji	3. 

Pekanbaru, 28 Desember 2019



Dr. Abdul Aziz, S. Sos., M. Si
NIP : 196506181994

HALAMAN PENGESAHAN

FENOMENA *PHUBBING* PADA MAHASISWA FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Yang diajukan oleh:

YOGA RABBANI HULDI
159110242

Pada Tanggal:
28 Desember 2019

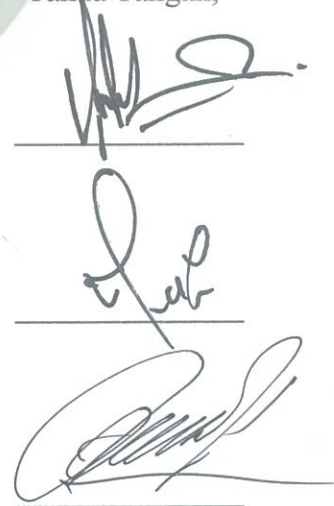
Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

(Dr. Abdul Aziz, S. Sos., M. Si)

Dewan Penguji,

1. Al Sukri, M. I. Kom
2. Eka Fitri Qurniawati, M.I.Kom
3. Dr. Muhd AR Imam Riau, M.I.Kom

Tanda Tangan,



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yoga Rabbani Huldi
Tempat/ Tanggal Lahir : Selensen, 20 Juli 1997
NPM : 159110242
Bidang Konsentrasi : Hubungan Masyarakat
Program Studi : Ilmu komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Alamat/No Hp : Jalan Pahlawan Kerja Gg.
Bismillah/082372799306
Judul Penelitian : Fenomena *Phubbing* Pada Mahasiswa Fakultas
Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya (skripsi) adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Islam Riau maupun perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali pengarahan Tim Komisi Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang jelas ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jalan dicantumkan sebagai acuan dalam daftar pustaka.
4. Bersedia untuk mempublikasikan karya tulis (skripsi) di jurnal Fakultas Ilmu komunikasi Universitas Islam Riau.
5. Pernyataan ini sesungguhnya dan apabila kemudian hari terdapat penyimpangan dari apa yang saya nyatakan di atas (poin 1-3), maka saya bersedia menerima saksi pembatalan nilai skripsi dan atau pencabutan gelar akademik kesarjaan saya dan sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Islam Riau.

Pekanbaru, 27 Januari 2020

Yang menyatakan



Yoga Rabbani Huldi

PERSEMBAHAN

“Dipersembahkan untuk Orang tuaku,

Ibuku tercinta, Ibu Nurrahmi

Beserta Ayahku tersayang, Bapak Herman Syahwiran

Inshaallah, ini awal kesuksesan dari anakmu”



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

MOTTO

“Jangan katakan pada dunia tentang rencanamu,
tapi tunjukkan pada mereka bagaimana mengubah mimpimu menjadi kenyataan”

“Jangan mengatakan masalahmu kepada semua orang.

80% dari mereka tidak akan peduli

Dan 20% lainnya senang kamu mendapatkannya”



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.wb

Alhamdulillah puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan tahmat, taufik dan hidayah-Nya kepada saya sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul "FENOMENA PHUBBING PADA MAHASISWA FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS ISLAM RIAU". Tugas akhir ini merupakan salah satu prasyarat yang harus dipenuhi oleh mahasiswa dalam memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) dari Fakultas Ilmu Komunikasi Strata 1 (S-1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai bentuk pertanggung jawaban untuk memenuhi mata kuliah di akhir semester sebagai akhir penyusunan skripsi. Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak dengan segala keterbukaan dan kerelaan hati telah memberikan bimbingan, pengarahan, keterangan dan dorongan semangat yang begitu berarti. Oleh karena itu, pada kesempatan ini saya sampaikan banyak terimakasih:

1. Kepada Orang Tua ayah Herman Syahwiran dan Ibu Nurrahmi yang selalu memberikan dukungan dan doa yang tidak ada batasnya kepada penulis dalam proses pengerjaan skripsi
2. Dr. Abdul Aziz, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau
3. Dr. Muhd. AR. Imam Riauan, M.I.Kom selaku ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau
4. Al Sukri M.I.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam menyusun skripsi
5. Seluruh dosen dan staff khusus Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau yang membantu penulis berkaitan dengan segala hal administrasi terkait kebutuhan skripsi

6. Kepada teman-teman KUJIFO dan seluruh teman dikampus yang sudah ingin berteman dengan saya
7. Kepada adik-adikku yang tersayang, Henni Pramita dan Habbib Abdur Rahman yang telah memberikan dukungan tiada hentinya kepada penulis
8. Kepada yang tersayang Faudiah Utami, anak dari Bapak Siam dan Ibu Rukiah yang bersedia mendampingi, memberikan semangat dan do'a untuk penulis dalam mengerjakan skripsi

Akhir kata, saya berharap Allah SWT membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis selama ini. Demikian penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penulisan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna yang pasti tidak luput dari kesalahan dan kekurangan. Maka dari itu penulis mengharapkan masukan dan saran dari semua pihak yang mendukung untuk kebaikan penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat berguna bagi para pembaca, terimakasih.

Wassalam

Pekanbaru, 18 Desember 2019

Yoga Rabbani Huldi

DAFTAR ISI

Judul (<i>Cover</i>)	
Persetujuan Pembimbing Skripsi	
Persetujuan Penguji Skripsi	
Berita Acara Komprehensif	
Lembar Pengesahan	
Lembar Pernyataan	
Halaman Persembahan	ii
Halaman Motto	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
Daftar Tabel	viii
Abstrak	x
<i>Abstract</i>	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Fokus Penelitian	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
1. Tujuan Penelitian	7
2. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Literatur	8
1. <i>Smartphone</i>	8
2. <i>Phubbing</i>	10
3. Internet	12
4. Sosial Media	16
5. Teori Ketergantungan	19
B. Definisi Operasional	23
1. Fenomena	23
2. <i>Phubbing</i>	23
3. Mahasiswa	25
C. Penelitian Terahulu yang Relevan	26
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	30
B. Subjek dan Objek Penelitian	32
1. Subjek	32
2. Objek	33
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	33

1. Lokasi Penelitian	33
2. Waktu Penelitian	35
D. Sumber Data	36
1. Sumber Data Primer	36
2. Sumber Data Sekunder	36
E. Teknik Pengumpulan Data	37
1. Wawancara	37
2. Observasi	40
3. Dokumentasi	41
F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	41
1. Triangulasi	42
a) Triangulasi Sumber	42
b) Triangulasi Teknik	42
c) Triangulasi Waktu	43
G. Teknik Analisis Data	44
1. Pengumpulan Data	44
2. Reduksi Data	44
3. Penyajian Data	45
4. Menarik Kesimpulan	45

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	47
B. Hasil Penelitian	54
C. Pembahasan Penelitian	60

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	64
B. Saran	65

Daftar Pustaka

Lampiran

Daftar Tabel

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Tabel 2.2 Waktu Penelitian



Dokumen ini adalah Arsip Miilik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

Daftar Lampiran

Lampiran 1: SK Pembimbing

Lampiran 2: Dokumentasi perilaku *Phubbing*

Lampiran 3: Daftar Pertanyaan Penelitian



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

Abstrack

***PHUBBING PHEMONENON IN STUDENTS OF ISLAMIC UNIVERSITY
OF RIAU AT FACULTY OFF COMMUNICATION SCIENCE***

Yoga Rabbani Huldi
159110242

Phubbing is someone indifference behavior to other people. They just focused to Smartphone compared make a dialogue with other people in their influence. In progress of the technology, smartphone also will be one of many factors someone become a Phubber. The aim of this research is to find out how does the Phubbing phenomenon in Islamic University of Riau in Faculty of Communication Science and the what are the factors affects which caused by Phubber in their influence. This phenomenon is an occasion that can we see from scientific glasses and certain disciplines. According to students from Faculty of Communication Science, they can be a Phubber because they felt bored with their influence. In this research, the researcher used qualitative methods with insidental technique, which is the subject of this research are the students from Faculty of Communication Science of Islamic University of Riau. There are 4 students that selected and suitable criteria for this research. The data gained by the researcher from intevew, observation and documentation. The students become a Phubber because they feel interest to always using smartphone and look for anything in smartphone.

Keywords: Phubbing, Smartphone, Phenomenon, Students

Abstrak

Fenomena *Phubbing* pada Mahasiswa Universitas Islam Riau Fakultas Ilmu Komunikasi

Yoga Rabbani Huldi
159110242

Phubbing merupakan perilaku seseorang yang acuh atau tidak peduli terhadap orang sekitar yang lebih fokus kepada *Smartphon* dibandingkan membangun sebuah percakapan. Dengan berkembangnya teknologi maka *Smartphone* juga menjadi salah satu faktor seseorang menjadi pelaku *Phubbing*. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan bagaimana fenomena *Pghubbing* yang terjadi di lingkungan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau serta faktor yang mempengaruhi yang ditimbulkan oleh perilaku *Phubbing* di lingkungannya. Fenomena merupakan suatu rangkaian peristiwa yang dapat diamati melalui ilmu pengetahuan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan informan yang berjumlah empat orang. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk meneliti mengenai Fenomena *Phubbing* pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau. Validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Fenomena *Phubbing* yang terjadi di lingkungan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau disebabkan mahasiswa merasa bosan atau jenuh dengan lingkungan sekitar sehingga memilih menggunakan *Smartphone* dari pada membangun komunikasi terhadap lingkungannya. *Phubbing* cenderung rawan terjadi ketika mereka sedang mengimitasi, mengidentifikasi perilaku dari pelaku *Phubbing* dan sekitarnya serta mengurangi simpati pada lingkungan sekitar.

Kata Kunci: *Phubbing*, *Smartphone*, Fenomena, Mahasiswa

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat berkembang pesat dan semakin canggih. Banyak teknologi yang telah diciptakan membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang, seperti *Smartphone* dapat memberikan dampak yang begitu besar pada nilai-nilai kebudayaan. Sekarang ini setiap orang diseluruh dunia pasti sudah memiliki *Smartphone*.

Sekarang ini pengguna *Smartphone* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja. Tetapi hampir semua kalangan sudah memanfaatkan *Smartphone* dalam aktivitas yang mereka lakukan setiap hari. Hampir setiap orang yang memanfaatkan *Smartphone* menghabiskan banyak waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan *Smartphone*.

Smartphone juga merupakan teknologi yang memungkinkan kita berkomunikasi dan terhubung dengan siapa saja kapan saja dan dimana saja. Dengan komunikasi versi *Smartphone* ini, kita dapat menampilkan diri seperti yang kita inginkan karena tidak berhadapan langsung dengan lawan bicara. Orang lain tidak dapat melihat dan menilai bagaimana penampilan kita sebenarnya saat ini, kita dapat mengatur kesan apa yang ingin kita tampilkan. Jadi intinya komunikasi secara virtual kontrolnya ada pada kita.

Seiring dengan kemajuan teknologi dan perkembangan zaman yang semakin moderen, cara berkomunikasi antar individu mengalami perubahan dan ini berdampak pada perubahan budaya, perkembangan teknologi komunikasi mengubah gaya hidup dan perilaku, dahulu sebelum berkembangnya teknologi komunikasi jika kita ingin bersilaturahmi dengan teman ataupun keluarga kita harus mendatangi rumah mereka agar bisa berkomunikasi akan tetapi setelah kemajuan teknologi ini kita tanpa harus kerumah teman atau keluarga karena sekarang kita bisa melakukan *Video Call* untuk bertatap langsung dengan teman atau keluarga kita yang jauh, teknologi seperti *Smartphone* merubah perilaku yang tadinya di ruangan rapat kita melihat ke proyektor akan tetapi lebih fokus ke *Smartphone* dan membuat kesibukan sendiri dengan *Smartphone* yang dimiliki, Maka pada era digital seperti sekarang ini orang tidak lagi harus bertemu dengan lawan bicara untuk menyampaikan pesan, karena alat komunikasi seperti *Smartphone* menjadi perangkat yang mampu mengantarkan pesan tersebut dalam hitungan detik.

Dalam hal ini media massa yang mengalami perubahan, karena *Smartphone* masuk ke dalam media massa dalam kajian ilmu komunikasi. Media massa merupakan sumber kekuatan alat kontrol, manajemen, dan inovasi dalam masyarakat.

Di daerah Australia beberapa ahli bahasa, komunikasi, dan teknologi bersama dengan salah satu organisasi yang sering disebut dengan *Macquaire Dictionar*, organisasi tersebut menciptakan sebuah kata baru untuk

memaparkan suatu sikap yang telah menjadi kebiasaan manusia setiap hari (Haigh, 2012). Kemudian munculah istilah *Phubbing* yang dikeluarkan oleh Varoth (2017) (dalam M. Ali Ridho, 2019:2) yang mengemukakan *Phubbing* adalah tindakan acuh tak acuh seseorang didalam sebuah lingkungan karena lebih fokus pada *Smartphone* dari pada membangun sebuah percakapan. Penjelasan *Phubbing* mempunyai dari “*Phone*” dan “*Snubbing*” yang digunakan untuk menunjukkan perilaku menyakiti teman bicara menggunakan *Gadget* secara berlebihan. Dengan kata lain secara terus menerus menggunakannya didepan lawan bicara. Dalam bersosialisasi, “*Phubber*” dapat didefinisikan sebagai orang yang melakukan *Phubbing* dan “*Phubbee*” didefinisikan sebagai korban dari dampak pelaku *Phubbing*.

Bagi mereka banyak kemudahan yang didapat dari kehadiran *Smartphone* ini tanpa menyadari mereka telah membawa dampak buruk seperti fenomena *Phubbing* ini. Istilah ini mulai booming bersama dengan boomingnya *Smartphone* di pasaran.

Sebagai makhluk sosial, setiap manusia wajib untuk berinteraksi dengan lingkungan lain baik itu keluarga, teman sekalipun orang lain. Interaksi yang dimaksud disini adalah interaksi atau pembicaraan tatap muka yang dengan aktivitas tersebut orang dapat mengenali orang lain, meminta bantuan, membeli, bahkan mendapatkan informasi yang dalam. Tetapi dengan berlalunya waktu, banyak orang lebih suka bermain *Smartphone* daripada berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar.

Phubbing sekarang ini telah menjadi fenomena yang kerap ditemui diseluruh dunia. Namun masih banyak orang yang tidak suka terhadap fenomena ini dan lebih peduli terhadap keberlangsungan interaksi, mereka bersama-sama mengkampanyekan gerakan stop *Phubbing* hingga membuat website khusus yang membahas buruknya dan dampak *Phubbing* di laman www.stopphubbing.com agar semua orang saling menghargai komunikasi timbal balik, kita bisa mengakses website gerakan *Stop Phubbing* secara langsung, menghargai orang lain dengan tidak terus menerus fokus pada *Smartphone* yang dimiliki.

Kebiasaan atau kondisi ini sudah terbilang positif atau biasa bagi para pengguna *Gadget* tetapi tidak sedikit dari merek yang memikirkan bahwa implikasi negatif yang ditimbulkan dari pengguna *Gadget* secara berlebihan.

Kebiasaan tersebut membuat para pengguna *Smartphone* tidak bisa lepas dari perangkat yang digunakann dan mempengaruhi kehidupan sosial mereka. *Smartphone* merubah komunikasi seseorang yang terjadi setiap hari. Pengguna tidak lagi merasa ada larangan atau pantangan jika harus disibukan dengan *Smartphone*-nya ketika pemakaman, atau pada saat sedang makan malam. Pada akhirnya kemunculan istilah mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat menjadi tidak terelakan lagi. Orang lebih disibukkan dengan *Smartphone*-nya dibandingkan harus berinteraksi dengan lawan bicara atau membangun hubungan komunikasi dengan lingkungan. Ketidaksanggupan mereka dalam menerima informasi secara utuh disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adala sekat yang mengganggu

optimalnya pesan yang dirposes secara sempurna. Dalam artian sekat tersebut adalah jarak yang dibuat saat seseorang menggunakan *gadget* secara berlebihan didepan lawan bicaranya.

Ketergantungan akan penggunaan *Smartphone* ini menjadikan manusia terasingkan dan berada dalam bingkai kehidupan dengan sendirinya. Seperti yang telah dijelaskan oleh peneliti sebelumnya, tentang bagaimana fenomena baru seperti *Phubbing* muncul atas adanya sikap ketergantungan manusia terhadap *Smartphone*, sehingga orang jadi lebih tidak peduli terhadap lingkungan karena terlalu fokus pada apa yang digenggamannya. Berbagai alasanpun menjadi latar belakang mengapa seseorang bisa melakukan tindakan *Phubbing*. Pada akhirnya istilah-istilah seperti komunikasi yang seharusnya berasal dari hari menjadi dari jari. Yang seharusnya mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat menjadi semakin populer dimasyarakat perkotaan.

Phubbing juga merupakan alasan seseorang untuk menjauhkan orang lain dengan sengaja. Ini biasanya terjadi jika ada orang baru yang tidak disukai atau tidak nyaman berpartisipasi dalam suatu obrolan. *Phubbing* yang dilakukan sekali atau mungkin dua kali masih bisa di toleril bagi teman. Namun jika terlalu sering untuk dilakukan beresiko merusak kualitas suatu hubungan. Efek jangka panjangnya adalah hal itu normal dan dapat dimengerti, dan komunikasi pun tidak diperlukan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. *Smartphone* mengubah cara seseorang dalam bertindak dan berperilaku saat menggunakannya.
2. Kehadiran *Smartphone* menimbulkan sikap acuh tak acuh seseorang dalam berinteraksi.
3. Efek keterasingan sosial yang ditimbulkan bagi perilaku *Phubbing*.

C. Fokus Penelitian

1. Perilaku *Phubbing* terhadap seseorang di sekitar Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
2. Bagaimana cara mengatasi perilaku *Phubbing* dalam lingkungan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
3. Dampak yang diberikan oleh perilaku *Phubbing* terhadap orang disekitarnya.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses interaksi yang ditimbulkan perilaku *Phubbing*?
2. Bagaimana perilaku *Phubbing* yang dilakukan pada lingkungan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah untuk mengetahui bagaimana cara mahasiswa memaknai fenomena *Phubbing* yang terjadi dalam lingkungan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan informasi dan ilmu pengetahuan bagi peneliti dan juga menambah literatur atau salah satu sumber pedoman di dalam perkembangan penelitian kajian ilmu komunikasi khususnya yang berkaitan dengan fenomena *Phubbing*.



Dokumen ini adalah Arsip Miilik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Literatur

1. *Smartphone*

Smartphone pertama kali ditemukan oleh IBM di Amerika Serikat, yakni sebuah perusahaan yang memproduksi perangkat elektronik. Namun *Smartphone* pada saat pertama kali ditemukan tidak secanggih yang ada pada era millennial ini. Ia hanya dilengkapi oleh fasilitas kalender, buku, telepon, jam dunia, bagian pencatat, email dan permainan. Namun satu hal yang perlu diketahui *Smartphone* buatan IBM ini tidak dilengkapi tombol. Namun telah dilengkapi dengan teknologi layar sentuh atau *touchscreen*. Meskipun cara pencetnya masih menggunakan tongkat *stylus*¹.

Smartphone merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Seiring perkembangan, pengertian *Smartphone* menjadi berkembang juga. *Smartphone* adalah sebuah istilah yang berasal dari Bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus. Salah

¹ <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/8562/5/BAB%20II.pdf>

satu hal yang membedakan *Smartphone* dengan perangkat lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya dari hari ke hari *Smartphone* selalu muncul



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Puji Asmaul Husna (2017) membagi fungsi dan manfaat dari penggunaan *Smartphone*, sebagai berikut:

a) Komunikasi

Pengetahuan manusia semakin meluas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, dan berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. pada era sekarang ini manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan *Smartphone*.

b) Sosial

Smartphone memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relative lama untuk berbagi.

c) Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku. Namun *Smartphone* kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan.

Sparks (2013: 275-276), mengatakan bahwa “individu yang menggunakan *Smartphone* secara berlebihan akan mengalami *Short Attention*



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

Span atau gangguan pemusatan perhatian”. Maksudnya, pada level ini mereka tidak bisa memahami informasi yang disampaikan secara utuh karena teknologi seperti *Smartphone* menyebabkan gangguan. Efek jangka panjang dari penggunaan *Gadget* secara berlebihan adalah mereka akan mengalami gangguan kesehatan. Kaunt menjelaskan bahwa, “semakin sering anggota keluarga menggunakan internet, maka semakin besar pula sejumlah efek negatif yang ditimbulkan seperti menyajikan privasi secara berlebihan di media sosial”. Berarti, adanya gangguan tersebut dikenal dengan *Nomophobia (no mobile phone phobia)*.²

2. *Phubbing*

Haigh dalam Inta Elok Y. dan Nur Hidayah (2018:147) *Phubbing* diartikan sebagai tindakan menyakiti orang lain dalam interaksi sosial karena lebih fokus kepada *Smartphonenya*. Ini berarti, fenomena ini selain mengimitasi orang juga menyinggung perasaan lawan bicara kita sendiri. Karadag dalam Inta Elok Y. dan Nur Hidayah (2018:148) mengatakan bahwa *Phubbing* dapat digambarkan sebagai individu yang melihat telepon genggamnya saat berbicara dengan orang lain, sibuk dengan *Smartphonenya* dan mengabaikan komunikasi interpersonalnya². *Phubbing* adalah sikap seseorang yang terlalu fokus dengan *Smartphone* sehingga tidak menghiraukan lingkungan sekitarnya.

² Elok Y., Inta dan Nur Hidayah, “Perilaku *Phubbin* sebagai karakter Remaja Generasi Z”, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2018) hlm. 147-148. Vo. 4 No. 1

Phubber (Pelaku *Phubbing*) menggunakan *Smartphone* sebagai pelarian untuk menghindari ketidaknyamanan dikeramaian atau biasa disebut *awkward silent*, seperti di *lift*, bepergian sendiri dengan naik bus, atau bisan di pesta. Namun sekarang perilaku *Phubbing* sudah semakin parah. Generasi Milenial tidak lagi melakukan *Phubbing* Karena hal-hal tersebut saja, tetapi melakukannya setiap saat dan kepada siapapun. Berdasarkan penjelasan mengenai sikap *Phubbing*, peneliti dapat menyimpulkan bahwa *Phubbing* merupakan sikap yang acuh terhadap orang yang sedang bersosialisasi atau berinteraksi secara langsung dengan cara membagi fokus, mendengarkan lawan bicara dan sambil fokus dengan *Smartphone*.

Menurut M. Ali Ridho (2019), Indikator *Phubbing* yang dapat dirumuskan olehnya dari semua teori yang ia temukan sebagai berikut:

1. Perilaku *Phubbing* adalah perilaku kurang aktif dalam berkomunikasi ketika individu berada ditengah-tengah kontak sosial primer atau yang sifatnya langsung tanpa perantara. Turnbull (2010), mengatakan bahwa seseorang yang banyak menghabiskan waktu untk mengakses internet, maka dia hanya punya sedikit waktu untuk berkomunikasi dengan orang lain secara nyata.
2. Memperhatikan *Smartphone* sehingga terlepas dari mitra percakapan. Menurut Haigh (2012), Tindakan menghina

seseorang dalam lingkungan sosial dengan memperhatikan *smartphone*, tidak berbicara dengan orang tersebut secara



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

3. langsung. Ini berarti kita harus lebih waspada ketika menggunakan *Smartphone* ditempat keramaian, manusia bisa saja tersinggung ketika mereka merasa diacuhkan.
4. Menurut Puji Asmaul Chusna (2017) *Smartphone* adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan kepada sesuatu yang baru.³

3. Internet

Yakub (2012:104) Internet (*International Network*) dapat diartikan sebagai jaringan komputer internasional, ribuan sistem komputer saling erhubungan satu dengan yang lainnya. Kehadiran internet telah membiaskan batas-batas negara sehingga berbagai informasi penting dapat dengan cepat dan sangat mudah didistribusikan ke seluruh penjuru dunia, maka abad ini kemudian disebut sebagai abad informasi.

Abdul Kadir & Terra Ch. T (2013:300) Internet sebenarnya merupakan contoh sebuah jaringan komputer. Jaringan ini menggabungkan jutaan komputer yang tersebar keseluruh dunia. Hal yang menarik, siapapun bisa terhubung ke dalam jaringan ini.

³ Asmaul Chusna, Puji, "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Anak", (STIT Al Muslihun,2017), hlm. 318-319. Vol.17.No.2

Internet banyak memberikan keuntungan pada pemakai. Namun, di balik manfaat yang bisa diperoleh melalui internet adalah kemudahan dalam memperoleh informasi. Sehingga internet sebagai media informasi dapat menjadi sarana yang efektif dan efisien untuk melakukan pertukaran dan penyebaran informasi tanpa terhalang oleh jarak, perbedaan waktu dan juga faktor geografis bagi seseorang yang ingin mengakses informasi. Dengan kata lain, internet adalah sebuah jaringan komputer global yang terdiri atas jutaan komputer yang saling berhubungan dengan menggunakan protokol yang sama untuk berbagi informasi secara bersama (didalam Afifah Fauziah, 2017:3)⁴. Young dalam Afifah Fauziah (2017:5) kecanduan internet adalah diartikan sebagai sebuah sindrom yang ditandai dengan menghabiskan sejumlah waktu yang sangat banyak dalam menggunakan internet dan tidak mampu mengontrol penggunaannya saat online. Meluasnya jaringan internet menyebabkan internet menjadi salah satu media untuk meningkatkan produktifitas dalam bekerja, meningkatkan kemampuan, memberikan pengetahuan sebagai sumber pustaka tanpa batas dan menjadikan internet sebagai lahan bisnis yang menggiurkan (Nurmandia, Wigati, dan Masluchah, 2013:108).⁵

⁴ Fauziah, Afifah, *Hubungan Antara Kecanduan Internet dengan Kemampuan Sosialisasi Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Muhammadiyah Surakarta*, (Surakarta: Universitas Muhammadiyah, 2017) hlm.3

⁵ Nurmandia, dkk., *Hubungan Antara Kemampuan Sosialisasi dengan Kecandua Jejaring Sosial*, (Jawa Timur: Universitas Negeri Ulum Jombang, 2013), hlm. 108. Vol. 4 No. 2

Sebagai salah satu sumber informasi yang sangat besar, Internet dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan, seperti untuk keperluan



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

pribadi, Internet dapat digunakan dalam berbagai hal seperti keperluan studi, pekerjaan, komunikasi, hiburan, berbelanja dan sebagainya. Sebagian besar pengguna internet sebagai media untuk berkomunikasi, misalnya untuk mengirim dan menerima surat yang sifatnya elektronik (*E-mail*) dan *chatting*. Sekalipun persentasenya kecil, namun intrnet telah digunakan sebagai media penghibur. Bagi sebagian pencari informasi, ada yang telah menjadikan internet sebagai sumber daya informasi yang utama, pelengkap dan sebagainya. Keadaan ini tergantung kepada status dan profesi si pencari informasi. Ini berarti bahwa situs yang disediakan oleh internet telah dapat diandalkan sebagai sumber daya informasi utama guna memenuhi kebutuhan utama mahasiswa untuk jenis dan jenjang program studi tertentu.

Menurut Agung Setiawan (2007:246) Internet yang kita gunakan mempunyai beberapa tujuan antara lain:

- a) Untuk promosi atau iklan
- b) Untuk mencari teman atau pasangan
- c) Untuk mengirim surat
- d) Untuk konferensi
- e) Untuk berbicara secara langsung

Internet, terutama dengan memanfaatkan fasilitas *www*-nya akan memungkinkan banyak perpustakaan menjadi *online*. Perpustakaan yang *online* berarti seluruh database nya telah tersambung ke internet, dengan demikian dapat diakses dari luar perpustakaan atau dari berbagai tempat.

Jonner Hasugian, (2005;9) ada beberapa konsekuensi menarik dengan banyaknya perpustakaan yang tersambung ke Internet⁶, yaitu:

- a) Sumber ilmu pengetahuan yang biasanya terbatas hanya tersedia pada jenis perpustakaan tertentu, kini menjadi tidak terbatas hanya dengan adanya Internet
- b) Buku, jurnal ilmiah, laporan penelitian dan dokumen lainnya yang umumnya tersedia hanya di perpustakaan tertentu, menjadi tidak terbatas karena dapat dicari di berbagai perpustakaan yang disediakan Internet
- c) Perpustakaan tidak lagi terbatas pada koleksi berbasis cetak, akan tetapi menjadi pusat diseminasi informasi maupun pangkalan data penelitian serta aktivitas lainnya (Purbo, 1996)

Tujuan seseorang menggunakan internet dapat berbeda. Perbedaan tujuan itu sangat dipengaruhi banyak faktor, diantaranya kebutuhan informasi dan komunikasi. Jonner Hasugian, (2005;15) dalam penelitiannya yang berjudul “Pemanfaatan Internet: Studi Kasus tentang Pola, Manfaat dan Tujuan Penggunaan Internet oleh Mahasiswa pada Perpustakaan USU” mengindikasikan bahwa umumnya mahasiswa telah memanfaatkan internet sebagai salah satu sumber daya informasi ilmiah guna memenuhi kebutuhan studinya. Keadaan ini sangat positif

⁶ Hasugian, Jonner, *Pemanfaatan Internet Studi Kasus Tentang Pola, Manfaat, dan Tujuan Penggunaan Internet oleh Mahasiswa Pada Perpustakaan USU*, (Medan: Universitas Sumatera Utara, 2005) hlm. 9 Vol 1. No. 1

mengingat tugas pokok mahasiswa adalah untuk belajar. Penelitiannya juga mengatakan bahwa sebagian mahasiswa telah memanfaatkan berbagai fasilitas dan kemudahan-kemudahan untuk mendapatkan informasi yang tersedia di internet untuk menambah pengetahuan dan kemampuannya.

4. Sosial Media

Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindersi dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Teknologi yang sebenarnya merupakan alat bantu kemampuan diri manusia, yang telah menjadi sebuah kekuatan otonom yang justru membatasi perilaku dan gaya hidup manusia. Perkembangan teknologi memang sangat diperlukan, setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia serta memberikan cara baru dalam melakukan aktivitas (Menurut M.S.A Daulay Nasution, 2017; 190)⁷. Di era digital ini, media sosial menjadi kebutuhan primer bagi setiap orang. Kehadiran media sosial memudahkan orang-orang untuk mengakses apapun dan dimanapun serta memenuhi kebutuhan hidup manusia.

Obar, J.A dan Wildman, S (2015) (dalam Endah, dkk, 2017:16) Media sosial adalah media yang berupa situs dan internet aplikasi yang melibatkan teknologi berbasis internet. Media berbasis teknologi internet ini mendorong dan memungkinkan penggunaannya saling terhubung

⁷ Nasution, M.S.A. Daulay, dkk., *Ilmu Sosial Budaya Dasar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017) hlm. 190

dengan siapa saja, baik orang – orang terdekat sehingga orang asing yang tidak pernah dikenal sebelumnya. Media sosial memberikan fasilitas layanan jaringan online yang dapat menghubungkan orang – orang secara individu atau kelompok.

Van Dijk (2013) (dalam Nasrullah, 2015:3) mengemukakan bahwa sosial media adalah pusat media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. maksudnya, media sosial adalah media online yang digunakan untuk memperkenalkan diri, berinteraksi, berbagi informasi satu sama lain dan membangun hubungan antar pengguna dalam dunia maya.

Menurut Nasrullah (2014:36) Kehadiran situs jejaring sosial (*social network site*) atau sering disebut media sosial (*social media*) seperti *facebook*, *twitter*, dan *skype* merupakan media yang digunakan untuk mempublikasikan *content* seperti *profile*, aktivitas atau bahkan pendapat pengguna juga sebagai media yang diberikan ruang bagi komunikasi dan interaksi dalam jejaring sosial diruang siber.

Menurut Nasrullah (2015) (didalam Wahyuni, Maria, dan Titiek, 2018:9), Fungsi dari sosial media selain sebagai alat komunikasi, juga merupakan media yang memudahkan mendapatkan informasi serta menyebarkan informasi, juga berfungsi sebagai hiburan. Adapun karakteristik sosial media yaitu sebagai berikut:

- a) Jaringan (*network*)

Karakter media sosial adalah membentuk jaringan antara pengguna dalam dunia maya tidak peduli dengan dunia nyata saling mengenal atau tidak.

b) Informasi

Informasi menjadi hal yang sangat penting dari sosial media. Sebab tidak seperti media-media lainnya di internet, pengguna sosial media mengkreasikan identitasnya, memproduksi konten, dan melakukan interaksi berdasarkan informasi.

c) Arsip

Untuk pengguna sosial media, arsip menjadi sebuah karakter yang menjelaskan bahwa informasi telah tersimpan dan bisa diakses kapan pun dan melalui perangkat apapun.

d) Interaksi

Karakter dasar dari media sosial adalah terbentuknya jaringan antar pengguna. Jaringan ini tidak sekedar memperluas hubungan pertemanan ataupun pengikut (*follower*) di internet semata, tetapi juga harus dibangun interaksi antar pengguna tersebut

Tidak dapat dipungkiri bahwa kehadiran sosial media memudahkan orang untuk berkomunikasi serta mudah mendapatkan informasi ataupun kebutuhan lainnya. Dalam menggunakan sosial media harus memerhatikan norma-norma yaitu media sosial digunakan sesuai fungsi

dan tujuannya serta apat menghasilkan hal yang bermanfaat bagi mahasiswa dalam perkuliahannya.

5. Teori Ketergantungan

Menurut para ahli teori ketergantungan (dalam Denis McQuail, 2011:286) kondisi yang diperlukan untuk menghentikan hubungan yang bersifat ketergantungan adalah dengan memiliki kecukupan diri (*self-sufficiency*) dalam hal informasi, ide, dan budaya. Mowlana (1985) (dalam Denis McQuail, 2011) mengajukan model dimana dua dimensinya adalah penentu utama dari derajat komunikasi yang sifatnya bergantung.

Dasar pengaruh media terletak pada hubungan antara sistem sosial yang lebih besar. Peranan media didalam sistem tersebut, dan hubungan terhadap media, efek yang terjadi bukan karena media berkuasa atau sumber yang kuat mendorong kejadian tersebut, tetapi karena media bekerja dengan cara tertentu dalam sebuah sistem sosial tertentu untuk memenuhi keinginan dan kebutuhan. (dalam Stanley dan Denis, 2010:340)

Menurut Stanley dan Denis (2010: 340-346) istilah sederhana teori ketergantungan dan penggunaan berasumsi bahwa semakin seorang menggantungkan kebutuhannya untuk dipenuhi oleh pengguna media, semakin penting peran media dalam hidup orang tersebut. Jika semakin banyak orang berrgantungan pada media, maka institusi media akan

mengalami perubahan, pengaruh media keseluruhan akan muncul, maka peran media semakin besar. Oleh karena itu, seharusnya ada hubungan langsung antara jumlah ketergantungan secara umum dengan tingkat pengaruh atau kekuatan media setiap waktu.

Derajat ketergantungan khalayak terhadap informasi media adalah variabel kunci dalam memahami kapan dan bagaimana pesan media mengubah keyakinan, perasaan, atau perilaku khalayak. Kejadian dan bentuk efek media akhirnya bergantung pada khalayak serta berhubungan dengan seberapa penting sebuah medium atau pesan tertentu terhadap mereka. Jika kita bergantung selain media untuk mendapatkan informasi mengenai peristiwa, maka peranan media lebih sedikit dari pada jika kita bergantung sepenuhnya pada media.

Dalam masyarakat industri, kita semakin bergantung pada media untuk memahami dunia sosial untuk bertindak dengan benar dan efektif didalam masyarakat, serta untuk pelarian dan fantasi. Ketika dunia semakin rumit dan berubah semakin cepat, maka kita tidak hanya semakin besar membutuhkan media untuk membantu kita memahami dan mengerti respons terbaik yang bisa kita berikan serta membantu kita santai dan bertahan, tetapi kita juga pada akhirnya tahu sebagian besar dunia melalui media tersebut.

Semakin besar kebutuhan semakin besar ketergantungan, tidak semua orang akan dipengaruhi secara sama oleh media. Mereka yang

memiliki kebutuhan yang lebih, yang lebih bergantung pada media, akan lebih terpengaruhi oleh media.

Teori penggunaan sering dinilai sebagai gagasan yang memandang media memberikan efek terbatas kepada audiensi. Dengan kata lain, teori ini menjamin kemampuan individu untuk melakukan kontrol terhadap media yang mereka konsumsi karena media memiliki kemampuan terbatas untuk memengaruhi audiensi. Namun pada tahun 1976, Melvin DeFleur dan Sandra Ball-Rokeach (dalam Mohd. Rafiq 2013:5-6) mengemukakan gagasan mereka mengenai teori ketergantungan yang membahas mengenai kekuatan media massa dalam memengaruhi khalayak audiensi karena adanya sifat ketergantungan audiensi terhadap isi media massa. Menurut DeFleur dan Rokeach ketergantungan audiensi terhadap media bersifat integral yang mencakup tiga pihak, yaitu: media, audiensi dan sistem sosial yang melingkupinya. Dalam hal ini, Rokeach dan DeFleur dalam mengemukakan gagasannya mengenai “teori ketergantungan” menekankan pada pendekatan sistem secara luas.

Menurut DeFleur dan Rokeach, derajat ketergantungan terhadap media merupakan kunci dalam memahami kapan dan mengapa pesan media massa dapat mengubah kepercayaan, perasaan dan perilaku audiensi. Dalam masyarakat industri modern, orang semakin ketergantungan pada media untuk: (a) memahami dunia sosial mereka, (b) bertindak secara bermakna dan efektif dalam masyarakat; (c) untuk menemukan fantasi dan untuk pelarian. Derajat ketergantungan khalayak

terhadap media ditentukan oleh: (a) tingkat kepentingan informasi yang disampaikan media; dan (b) derajat perubahan dan konflik yang terjadi dalam masyarakat. Rokeach dan DeFleur mengemukakan dua faktor yang menentukan ketergantungan seseorang terhadap media:

- a) Pertama, seseorang akan lebih bergantung pada media yang memenuhi sejumlah kebutuhannya sekaligus dibandingkan dengan media yang hanya mampu memenuhi beberapa kebutuhan saja
- b) Perubahan sosial dan konflik yang terjadi dimasyarakat dapat menyebabkan perubahan pada institusi, kepercayaan, dan kegiatan yang sudah mapan. Situasi sosial yang bergejolak dapat menimbulkan perubahan pada saat menggunakan media. Misalnya orang menjadi lebih apatis terhadap lingkungan pada saat menggunakan *Smartphone* pada saat membuka sosial media untuk mendapatkan informasi atau berita. Pada situasi saat ini, kebutuhan media masih stabil dan akan berubah dimana orang lebih menyukai program hiburan.⁸

Dengan demikian, kecenderungan seseorang pada saat menggunakan sosial media merupakan hasil dari dua hal yang sangat penting, yaitu motif audiensi untuk mendapatkan kepuasan dan ketersediaan tontonan. Masing-masing faktor ini dipengaruhi oleh sejumlah karakter. Misalnya, individu

⁸ Rofiq, Mohd, *Dependency Theory*, (Medan: Mahasiswa Pascasarjana IAIN Sumatera Utara, 2013), hlm. 5-6

yang memiliki gangguan kesehatan dan karenanya tidak bisa pergi kemana-mana akan selalu bergantung pada media seperti televisi untuk mendapatkan hiburan.

B. Definisi Operasional

1. Fenomena

Fenomena berasal dari bahasa Yunani kuno yaitu *phainomenon* yang dimaksudkan adalah “apa yang terlihat”, Fenomena juga bisa diartikan suatu gejala, fakta, kenyataan, kejadian, dan hal-hal yang dapat dirasakan oleh panca indera. Kata turunan adjektif, Fenomena adalah sesuatu hal yang luar biasa. Fenomena merupakan rangkaian peristiwa serta keadaan yang dapat dialami dan dinilai melalui ilmu pengetahuan.

Didalam kamus sosiologi dan kependudukan fenomena diartikan sebagai unsur dasar variabel yang secara sosiologi dianggap stabil. Diartikan cara pendekatan ilmiah yang mempersoalkan sebab-sebab timbulnya gejala atau kejadian semata-mata tanpa mencoba menerangkannya. Dengan demikian bahwa fenomena adalah suatu peristiwa tidak lazim yang terjadi di masyarakat yang dapat dilihat, dapat dirasakan dan dapat diamati oleh manusia sehingga menarik untuk dikaji atau diteliti keadaannya secara ilmiah.

2. Phubbing

Di jaman sekarang ini setiap orang didunia ini bisa dengan mudah berkomunikasi dengan keberadaan internet semua orang bisa saling berkomunikasi hanya dengan menggunakan *Smartphone*. Namun sekarang ini keberadaan *Smartphone* membuat para penggunanya menjadi lebih aktif berkomunikasi melalui jejaring sosial dari pada bercakap langsung. Bahkan saat ini sudah sering kita melihat orang mengabaikan lingkungannya sendiri dengan hanya berfokus pada *Smartphone* dari pada membangun komunikasi dengan orang yang ada dilingkungannya.

Fenomena ini sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Namun istilah *Phubbing* sendiri masih sangat asing untuk masyarakat Indonesia. Untuk itu diperlukannya sebuah media yang menginformasikan mengenai *Phubbing*. *Phubber* memiliki pengaruh pada seseorang karena menjadikan seseorang menjadi kurang berinteraksi tatap muka dengan orang lain dan terkesan kurang menghargai orang di lingkungan sekitar, sehingga bisa berdampak negatif pada kehidupan sosial orang tersebut.

Perilaku *phubbing* berkali-kali mengecek *Smartphone* sehingga mengasingkan lawan bicara untuk menjauhi interaksi yang dilakukan. Jadi *Phubbing* dapat diartikan sebagai suatu fenomena acuh tak acuh seseorang ketika menggunakan *Smartphone*, dimana seseorang lebih peduli dengan *smartphone*-nya dari pada membangun komunikasi didalam lingkungannya.

Sering kita lihat ketika lagi bersama teman atau keluarga ada salah satu anggota teman atau keluarga lebih sibuk menggunakan *smartphone*

dari pada orang sekitar dia untuk membangun komunikasi. *Phubbing* merupakan tindakan pembodohan publik dimana seseorang terlalu fokus menggunakan *smartphone* dan tidak peduli sama sekali terhadap orang disekitarnya. Perkembangan teknologi komunikasi merubah gaya hidup seseorang, orang yang terlalu sibuk dengan *smartphone*-nya memberikan efek acuh kepada orang disekitarnya yang membuat dirinya sendiri sibuk bahkan menjadi terasingkan.

3. Mahasiswa

Menurut Juliana Kurniawati dan Siti Baroroh (2016) Pengertian atau definisi mahasiswa dalam peraturan pemerintah RI No. 30 tahun 1990 adalah peserta didik yang terdaftar dan belajar di perguruan tinggi tertentu. Selanjutnya menurut Sarwono (1978) (dalam Juliana Kurniawati dan Siti Baroroh (2016:54-55) Mahasiswa adalah setiap orang yang secara resmi terdaftar untuk mengikuti pelajaran di perguruan tinggi dengan batas usia sekitar 18-30 tahun. Pengertian Mahasiswa menurut Knopfemacher (dalam Juliana Kurniawati dan Siti Baroroh (2016,54-55) adalah merupakan insan-insan calon sarjana yang dalam keterlibatannya dalam perguruan tinggi yang makin menyatu dalam masyarakat, dididik dan diharapkan menjadi calon-calon intelektual. Berdasarkan pengertian mengenai kata mahasiswa tersebut dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud mahasiswa dalam penelitian ini adalah seseorang yang terdaftar secara resmi pada

salah satu program perguruan tinggi negeri maupun swasta untuk mengikuti pendidikan.⁹

C. Penelitian Terdahulu yang relevan

Tabel 1.1

Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Nama Penulis	Judul	Pembahasan
1	Muhammad Ali Ridho (2019) Universitas Islam Negeri Sunan Ampel	Interaksi Sosial Perilaku <i>Phubbing</i>	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Tujuan penelitian ini untuk memberi tau interaksi sosial Pelaku <i>Phubbing</i> pada tiga Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, yang mana mereka berasal dari angkata 2016 dan angkatan 2015. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi sosial orang yang melakukan <i>Phubbing</i> sangat sering terjadi saat mereka sedang mengimitasi, mengidentifikasi perilaku dari orang-orang disekitar serta mengikis sifat simpati pada orang lain yang mengajak kita

⁹ Kurniawati, Juliana, dkk., *Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu*, (Bengkulu: Universitas Muhammadiyah, 2016), hlm. 54-55 Vol. 8. No.2

			<p>untuk bicara. selain itu juga timbul kontak negative antara pelaku <i>Phubbing</i> dengan korban, yaitu kontak sosial, dimana komunikasi mereka cenderung kearah pertentangan, hilangnya sementara interaksi yang berlangsung bahkan kemarahan dari lawan bicara yang merasa diabaikan.</p>
2	<p>Ita Musfirowati Hanika (2015) Magister Universitas Ilmu Komunikasi FISIP UNDIP Angkatan</p>	<p>Fenomena <i>Phubbing</i> di Era Millenia (Ketergantungan Seseorang pada <i>Smartphone</i> terhadap Lingkungannya)</p>	<p>Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Penelitian ini menyebabkan seseorang bisa menjadi bertujuan untuk mengetahui apa yang <i>Phubber</i> dan bagaimana implikasinya terhadap komunikasi antar personal. Hasil penelitian ini memperoleh data yang disebarkan melalui kuisisioner yang disebar kepda 60 partisipan. Berdasarkan 60 partisipan tersebut, terdapat 10 partisipan yang tidak menjawab secara baik pertanyaan yang diberikan sehingga hanya</p>

			<p>didapatkan 50 partisipan saja.</p> <p>Responden yang ditentukan oleh peneliti adalah mahasiswa atau mahasiswi MIKOM UNDIP dan merupakan pengguna aktif <i>Smartphone</i> pada usia 21 hingga 30 tahun.</p>
3	<p>Normawati, Siti Maryan, Anjang Prillianti (2018) Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta</p>	<p>Pengaruh Kampanye “Let’s Disconnect to Connect” Terhadap Sikap Anti <i>Phubbing</i> (Survei Pada <i>Followers</i> <i>Official Account</i> Line Starbucks Indonesia)</p>	<p>Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang bertujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh kampanye “<i>Let’s Disconnect to Connect</i>” terhadap sikap anti-<i>Phubbing</i> pada followers <i>Official account</i> LINE Starbucks Indonesia. Hasil penelitian menyimpulkan adanya kesadaran, pengetahuan, ketertarikan, dan motivasi untuk melakukan sikap anti <i>Phubbing</i> sesuai dengan tujuan kampanye ini. Hal ini diketahui dari sikap konsumen yang meletakkan <i>Smartphone</i>-nya pada sticker yang bertuliskan “<i>Park Your Phone Here</i>” yang ada disetiap meja diseluruh gerai Starbucks Indonesia.</p>

1. Muhammad Ali Ridho, 2019. Jurusan Psikologi dan Kesehatan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Persamaan penelitian Ali dengan peneliti adalah sama sama meneliti tentang pelaku *Phubbing* serta menggunakan metode yang sama dengan peneliti yaitu deskriptif kualitatif. Sementara perbedaan penelitian Ali dengan peneliti adalah penelitian Ali pada tiga Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya sedangkan peneliti meneliti pada Mahasiswa UIR Fakultas Ilmu Komunikasi.

2. Ita Musfirowati Hanika, 2015. Magister Ilmu Komunikasi Fakulstas Sosial dan Politik Universitas Negeri Diponegoro Semarang.

Persamaan penelitian Ita dengan peneliti sama sama meneliti ketergantungan seseorang dengan *smartphone*. Sementara perbedaan penelitian Ita dengan peneliti adalah metode penelitian, ita menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dan peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pada subjek penelitian Ita meneliti pada Mahasiswa/i Magister Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Diponegoro Semarang responden yang ditentukan adalah mereka yang berumur 21 hingga 30 tahun.

3. Normawati, Siti Maryam, Anjang Priliantini, 2018. Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik UPN "Veteran" Jakarta.

Persamaan penelitian Normawati dan teman-teman dengan peneliti adalah sama sama membahas penggunaan *smartphone*. Sementara perbedaan penelitian Normawati dan teman-teman dengan peneliti adalah penelitian

Normawati dan teman-teman menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi untuk mengungkapkan realitas sosial, seperti fenomena *Phubbing* pada mahasiswa Universitas Islam Riau, maka peneliti perlu mencari pemahaman mendalam serta berusaha memahami arti fenomena dan kaitan-kaitannya terhadap orang-orang yang berada dalam fenomena tersebut.

Anselm Strauss & Juliet Corbin (2003:7) pada dasarnya ada tiga unsur utaman; (1) data bisa berasal dari bermacam sumber; biasanya dari wawancara dan pengamatan. (2) penelitian kualitatif terdiri dari berbagai prosedur analisis dan interpretasi yang digunakan untuk mendapatkan temuan atau teori. (3) Penelitian kualitatif ialah laporan tertulis dan lisan. Laporan ini dapat dikemukakan dalam jurnal ilmiah atau konferensi. Bentuknya bisa beragam, tergantung pada khalayak dan aspek-aspek temuan atau teori yang disajikan. Sebagai contoh, kita bisa mengungkapkannya dalam bentuk tinjauan tentang temuan itu secara lengkap bisa pula dalam bentuk pembahasan yang mendalam tentang salah satu dari penelitian.

Afrizal (2014:13) metode penelitian data kualitatif didefinisikan sebagai metode penelitian ilmu-ilmu sosial yang mengumpulkan dan menganalisis data berupa kata-kata (lisan maupun tulisan) dan perbuatan-

perbuatan manusia serta peneliti tidak berusaha menghitung atau mengkuantifikasikan data kualitatif yang telah diperoleh dan dengan demikian tidak menganalisis angka-angka.

Menurut Sugiyono (2005) (dalam Imam Gunawan, 2014; 81), metode penelitian kualitatif bersifat sementara, tentatif, dan berkembang atau berubah setelah peneliti berada di lapangan. Dalam penelitian kualitatif akan ada tiga kemungkinan untuk masalah yang akan diteliti oleh peneliti. Yaitu: (1) masalah yang akan dibawa peneliti permanen, dari awal hingga akhir penelitian sama, sehingga judul proposal dengan yang lainnya sama; (2) masalah yang dibawa oleh peneliti setelah masuk ke dalam penelitian yang sedang berkembang, yaitu memperluas atau memperdalam masalah yang telah disiapkan dan tidak terlalu banyak perubahan sehingga judul penelitian cukup disempurnakan; (3) masalah yang dibawa oleh peneliti setelah memasuki bidang berubah sepenuhnya sehingga ia harus mengganti masalah, karena judul proposal dengan judul penelitian tidak sama dan judulpun harus diganti secepatnya.

Menurut Alase (dalam Helaluddin, 2018;7) Fenomenologi adalah sebuah metodologi kualitatif yang mengizinkan peneliti menerapkan dan mengaplikasikan kemampuan subjektivitas dan interpersonalnya dalam proses penelitian eksploratori¹⁰. Fenomenologi adalah pendekatan yang dimulai oleh Edmund Husserl dan dikembangkan oleh Martin Heidegger

¹⁰ Helaluddin, *Mengenal Lebih Dekat dengan Pendekatan Fenomenologi: Sebuah Penelitian Kualitatif*, (Banten: Universitas Islam Negeri Maulana Hasanuddin, 2018) hlm.7

untuk memahami dan mempelajari pengalaman hidup manusia. Pendekatan ini berevolusi sebagai sebuah metode kualitatif yang matang dan dewasa selama beberapa dekade pada abad ke dua puluh. Fokus umum peneliti ini adalah untuk memeriksa atau meneliti esensi atau struktur pengalaman kedalam kesadaran manusia (Tuffour, 2017 dalam Helaluddin, 2018;7). Untuk itu, didalam penelitian ini menggunakan teori “Ketergantungan”, karena teori ini secara khusus membahas tentang pentingnya media pada era ini sehingga menyebabkan banyak orang ketergantungan pada media tersebut.

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek

Subjek pada penelitian ini adalah Mahasiswa Universitas Islam Riau. Subjek dipilih secara *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2009;300), *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, misalnya orang tersebut dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan. Dalam hal ini subjek penelitian sudah ditentukan berapa banyak mahasiswa dan mahasiswi kampus Universitas Islam Riau yang akan diteliti. Adapun informan yang dipilih peneliti dalam penelitian ini adalah Mahasiswa dan Mahasiswi Universitas Islam Riau Fakultas Ilmu Komunikasi. Semenantara itu menurut Burhan Bungin (2012;53), dalam prosedur sampling yang paling penting adalah bagaimana menentukan informan

kunci (*key informan*) atau situasi sosial tertentu yang sarat informasi.

Memilih sampel, dalam hal informan kunci



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

atau situasi sosial lebih tepat dilakukan dengan sengaja atau bertujuan, yakni dengan *purposive sampling*.

2. Objek

Menurut Sugiyono (2012:38) (dalam Fitri Wahyuni, 2013) objek penelitian yaitu sesuatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Pendapat lain, menurut Made (2006) (dalam Fitri Wahyuni, 2013) “Objek penelitian (variabel penelitian) adalah karakteristik tertentu yang mempunyai nilai, skor atau ukuran yang berbeda untuk unit atau individu yang berbeda atau merupakan konsep yang diberi lebih dari satu nilai”. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada sikap acuh tak acuh mahasiswa dalam menggunakan *Smartphone*.¹¹

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

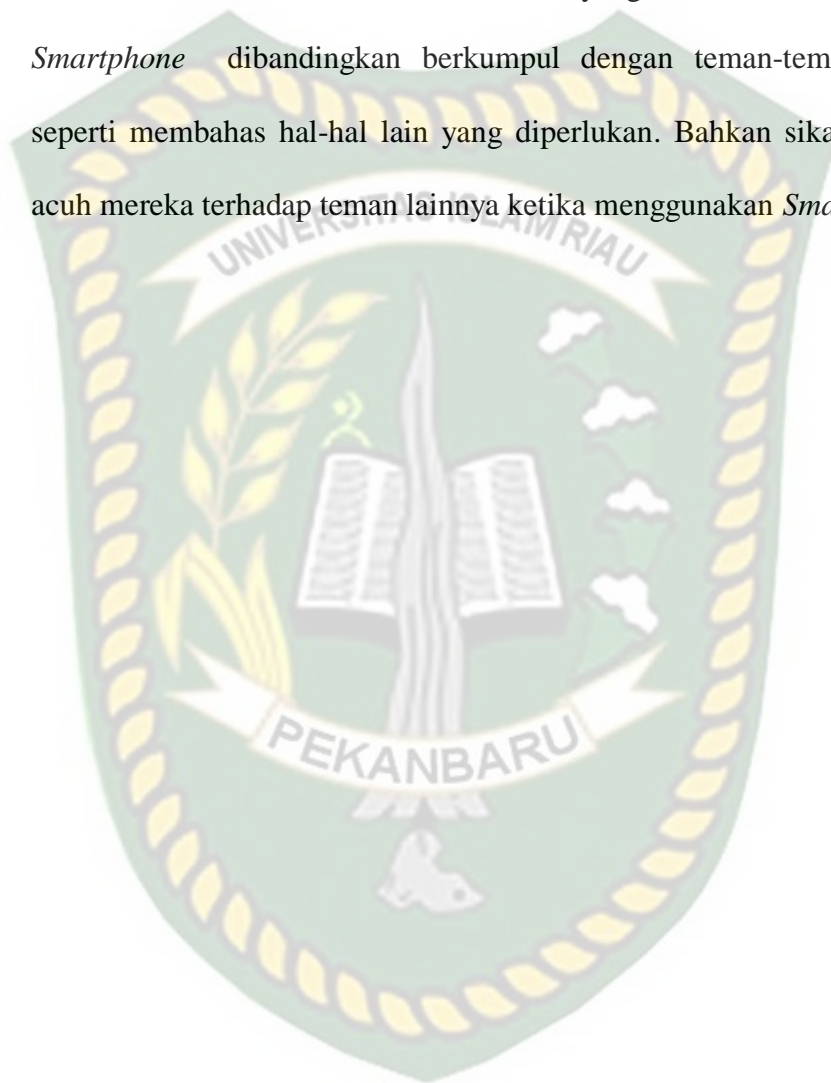
1. Lokasi Penelitian

Dalam studi fenomenologi, lokasi penelitian bisa satu tempat atau tersebar. Dengan memperhatikan individu yang akan dijadikan informan baik seseorang ataupun mereka yang dapat memberikan penjelasan dengan baik dengan jumlah belum ditentukan.

Penelitian ini dilakukan di Kota Pekanbaru tepatnya dilingkungan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau. Pengambilan lokasi

¹¹ Wahyuni, Fitri, *Pengaruh Profitabilitas Terhadap Harga Saham*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2013)

ini peneliti tentunya telah mempertimbangkan beberapa hal: pertama berdasarkan fenomena yang peneliti alami, Mahasiswa/I Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau yang lebih fokus terhadap *Smartphone* dibandingkan berkumpul dengan teman-teman lainnya seperti membahas hal-hal lain yang diperlukan. Bahkan sikap acuh tak acuh mereka terhadap teman lainnya ketika menggunakan *Smartphone*.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

2. Waktu Penelitian

Tabel 2.2

RENCANA WAKTU PENELITIAN

No	JENIS KEGIATAN	BULAN MINGGU KE																											
		AGUSTUS 2019				SEPTEMBER 2019				OKTOBER 2019				NOVEMBER 2019				DESEMBER 2019				JANUARI 2020							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Persiapan dan Penyusunan UP	X	X	X	X	X	X	X	X																				
2	Seminar UP												X																
3	Riset													X															
4	Penelitian Lapangan (Wawancara)														X	X	X												
5	Pengolahan Analisis Data																	X	X										
6	Konsultasi Bimbingan Skripsi																			X	X								
7	Ujian Skripsi																					X							
8	Revisi dan Pengesahan Skripsi Penggandaan Serta Penyerahan																									X			
9	Skripsi																											X	

D. Sumber Data

Sumber data yaitu keseluruhan dari data yang ingin kita peroleh untuk diteliti (Arikunto, 2010:72). Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada didalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan sumber data. Umumnya ada dua jenis yang dapat dikumpulkan, yaitu:

1. Data primer

Data primer yaitu data yang dibuat oleh peneliti untuk maksud khusus menyelesaikan masalah yang sedang ditanganinya. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan. Dalam hal ini mengumpulkan data primer melalui mengamati dan kemudian mewawancarai. Sebelum melakukan wawancara peneliti melakukan observasi terlebih dahulu untuk mendapatkan informasi dan kondisi lokasi penelitian. Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data primer melalui wawancara, pengamatan (observasi), dan pendekatan terhadap perilaku *Phubbing*.

2. Data sekunder

Data sekunder yaitu data yang telah dikumpulkan untuk maksud selain menyelesaikan masalah yang tengah dihadapinya. Data ini dapat ditemukan dengan cepat. Data sekunder juga didefinisikan sebagai data yang diperoleh berbagai macam sumber seperti buku bacaan, dokumen-

dokumen, artikel dan lain-lain sebagainya. Dalam hal ini peneliti mengumpulkan data sekunder melalui buku, Artikel, thesis atau jurnal



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

terkait Fenomena *Phubbing* pada Fakultas Ilmu Komunikasi Mahasiswa Universitas Islam Riau.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa metode agar mendapatkan data secara lengkap. Metode yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi.

1. Wawancara

Dermawan W. (2013:117), Wawancara dapat diklasifikasikan berdasarkan media yang digunakan dalam berkomunikasi dan berdasarkan alat yang digunakan untuk merekam datanya. Misalnya, pewawancara mendatangi rumah ke rumah (*Door to Door*), pusat perbelanjaan, atau menelepon.

Menurut Imam Gunawan (2014:160) Wawancara kualitatif merupakan pembicaraan yang mempunyai tujuan dan didahului beberapa pertanyaan informal. Wawancara penelitian lebih dari sekedar percakapan dan berkisar dari informal ke formal. Walaupun semua percakapan mempunyai aturan peralihan tertentu atau kendali oleh suatu informan lainnya, aturan pada wawancara penelitian lebih ketat. Peneliti cenderung mengarahkan wawancara pada penemuan perasaan, persepsi, dan pemikiran informan. Menurut Rachmawati (2007) (dalam Thalha Alhamid dan Budur Anufia, 2019:7) penelitian kualitatif umumnya menggunakan wawancara tidak berstruktur atau semi berstruktur.

- a) Wawancara tidak berstruktur, tidak berstandard, informal, atau berfokus dimulai dari pertanyaan umum dalam area yang luas pada penelitian. Wawancara ini biasanya diikuti oleh suatu kata kunci, agenda atau daftar topik yang akan mencakup dalam wawancara. Namun tidak ada pertanyaan yang ditetapkan sebelumnya kecuali dalam wawancara yang awal sekali
- b) Wawancara semi berstruktur, wawancara ini dimulai dari isu yang mencakup dalam pedoman wawancara. Pedoman wawancara bukanlah seperti jadwal dalam penelitian kuantitatif. Sekuensi pertanyaannya tidak sama ada pada tiap partisipan bergantung pada proses wawancara dan jawaban tiap individu. Namun pedoman wawancara menjamin peneliti dapat mengumpulkan jenis data yang sama dari partisipan.
- c) Wawancara berstruktur atau berstandard. Beberapa keterbatasan pada wawancara jenis ini membuat data yang diperoleh tidak banyak. Jadwal wawancara berisi sejumlah pertanyaan yang telah direncanakan sebelumnya. Tiap partisipan yang ditanyakan pertanyaan yang sama dengan urutan yang sama pula. Jenis wawancara ini menyerupai kuesioner survey tertulis.
- d) Wawancara mendalam. Wawancara mendalam adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara

- e) Tanya jawab sambil bertatap muka atau tanpa menggunakan pedoman wawancara, dimana pewawancara terlibat dalam kehidupan sosial informan (Rahmat, 2009)¹²

Menurut Dun (1986:219) (dalam Elvinaro Ardianto 2010:61) Wawancara mendalam (*In-Depth Interview*) adalah suatu teknik (metode pen). Dalam penelitian kualitatif, dimana seorang responden atau kelompok responden mengomunikasikan bahan-bahan dan mendorong untuk didiskusikan secara bebas. Wawancara mendalam dapat dilakukan melalui telepon.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis wawancara semistruktural dan struktural. Dimana pertanyaan telah disusun secara tertulis namun juga memungkinkan memberi pertanyaan secara bebas namun tetap ada batasan tema pembicaraan serta fleksibel dan terkontrol. Sehingga informan bebas memberikan jawaban tanpa harus ada yang disembunyikan. Penggunaan jenis ini dikarenakan agar garis besar hal-hal yang akan ditanyakan mengenai fenomena *Phubbing* pada Mahasiswa Universitas Islam Riau Fakultas Ilmu Komunikasi agar dapat menjawab dan dapat diletakkan pada konteks yang tepat untuk dianalisis.

¹² Alhamid, Thalha, *dkk.*, *Resume: Instrumen Pengumpulan Data*, (Papua: STAIN Sorong, 2019) hlm. 7

2. Observasi

Herdiansyah (2010:131) mengatakan bahwa Observasi ialah suatu kegiatan mencari data dengan mengamati secara langsung tanpa mediator tanpa suatu objek. Observasi haruslah memiliki tujuan tertentu. Pada dasarnya tujuan observasi adalah untuk mendiskripsikan lingkungan yang diamati, aktivitas yang berlangsung, individu yang terlibat dalam aktivitas dan perilaku yang dimunculkan, serta makna perilaku berdasarkan perspektif individu yang terlibat.

Menurut Matthew and Ross (2010)(dalam Herdiansyah, 2013:128) Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui indera manusia. Indera manusia jadi alat utama dalam melakukan observasi. Definisi observasi dalam konteks situasi natural yaitu proses mengamati subjek penelitian beserta lingkungannya dan melakukan perekaman.

Joko Subagyo (2004:62) Observasi dilakukan sesuai dengan kebutuhan penelitian mengingat tidak setiap penelitian menggunakan alat pengumpul data demikian. Pengamatan atau observasi memakan waktu yang lebih lama apabila ingin terlihat suatu proses perubahan, dan pengamatan dilakukan dapat tanpa suatu pemberitahuan khusus atau dapat pula sebaliknya.

Dalam hal ini penelitian menggunakan metode observasi nonpartisipan, yaitu peneliti hanya bertindak mengobservasi tanpa melibatkan diri dalam penelitian. Penelitian melakukan observasi terhadap mahasiswa/i yang melihat motif dan perilaku *phubbing*

berdasarkan kriteria-kriteria yang telah ditentukan. Observasi dilakukang secara langsung di Fakultas Ilmu Komunikasi Univeristas Islam Riau.

3. Dokumentasi

Dokumentasi ini digunakan untuk melengkapi penelitian berupa surat-surat penelitian, buku relevan, buku pendukung, foto-foto, dan data relevan peneliti. Gottschalk (dalam Imam Gunawan, 2014:175) menyatakan bahwa dokumentasi dalam pengertiannya lebih luas berupa setiap proses pembuktian yang didasarkan atas jenis sumber apapun, baik itu yang bersifat tulisan, lisan, maupun gambaran.

F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Menurut Sulistiyono (2015;48-49) Penelitian kualitatif adalah data yang telah berhasil digali, dikumpulkan dan dicatat dalam kegiatan penelitian yang harus diusahakan kebenaran dan kemantapannya. Oleh karena itu peneliti harus memilih dan menentukan cara-cara yang tepat untuk mengembangkan validitas data yang diperolehnya.¹³ Cara pengumpulan data yang beragam teknik haru sesuai dan tepat untuk menggali data yang benar-benar diperlukan bagi penelitian. Pelaksanaan teknik pemeriksaan didasarkan atas sejumlah kriteri tertentu. Dalam penelitian ini, validitan dan reabilitas data yang akan digunakan oleh peneliti sebagai berikut:

¹³ Sulistiyono, *Studi Kualitatif Deskriptif Perilaku Konsumen Rilisn Fisik VYNIL di Yogyakarta*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015) hlm. 48-49

1) Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Menurut William Wiersma (1986) (dalam Sugiyono, 2017:273) *Triangulation is qualitative cross-validation. It assesses the sufficiency of the data according on the convergence of multiple data source or multiple data collection procedures.* Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu, yaitu:

a. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas dan dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh dari berbagai sumber. Menurut Moleong (2007:330-331) triangulasi sumber adalah membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Hal ini dapat dicapai salah satunya dengan cara membandingkan hasil wawancara narasumber satu dengan narasumber penelitian yang lain.

b. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang

sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi, dan dokumentasi atau kuesioner. Bila dengan tiga teknik pengujian kredibilitas data tersebut, menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang dianggap benar.

c. Triangulasi Waktu

Waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data. Data yang dilakukan dengan teknik wawancara di pagi hari pada saat nara sumber masih segar belum banyak masalah akan memberikan data yang lebih valid sehingga lebih kredibel. Untuk itu dalam rangka pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan wawancara, obeservasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. Bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga dite mukan kepastian datanya.

Dari berbagai macam triangulasi diatas peneliti menganggap teknik tersebut mendekati dengan penelitan yang akan dilakukan untuk memanfaatkan informasi mengenai Fenomena *Phubbing* Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.

G. Teknik Analisis Data

Bogdan & Biklen (1982)(dalam Moleong, 2011:248) Analisa data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesirkannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dapat diceritakan pada orang lain.

Menurut Devi Setiawati (2010) analisa data yang digunakan empat (4) komponen, yaitu:

1) Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dari berbagai sumber, antara lain buku yang relevan, informasi dalam bentuk opini, serta pendapat yang diperoleh dari informansaat pengumpulan daa melalui teknik wawancara. Data yang dikumpulkan oleh peneliti adalah data yang mendukung penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Dalam ini adalah data mengenai Fenomena *Phubbing* pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.

2) Reduksi Data

Reduksi data terjadi karena peneliti membuat keputusan tentang kerangk akerja konspetual, pemilihan kasus, mengkompilasi pertanyaan penelitian untuk proses verifikasi data. Pada saat reduksi data, peneliti menentukan beberapa informan yang paling sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh peneliti

sehingga data yang diperoleh akan lebih akurat dalam menggambarkan Fenomena *Phubbing* pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.

3) Penyajian data

Sajian data dilakukan merangkai data atau informasi yang telah direduksi dalam bentuk narasi kalimat, gambar, maupun tabel yang memungkinkan kesimpulan penelitian dapat dilakukan. Sajian data ini merupakan rangkaian kalimat yang disusun secara logis dan sistematis sehingga bila dibaca akan mudah dipahami mengenai berbagai hal terjadi didalam penelitian yang memungkinkan peneliti untuk melakukan sesuatu pada analisis lain berdasarkan pemahaman tersebut.

Pada awal pengumpulan data hingga penyajian data, peneliti melakukan pencatatan dan membuat pertanyaan untuk membuat kesimpulan. Penyajian data dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara. Adapun penyajian data ini untuk mendeskripsikan Fenomena *Phubbing* Pada Mahasiswa Universitas Islam Riau Fakultas Ilmu Komunikasi.

4) Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan rangkaian pengolahan data yang berupa gejala kasus yang terdapat dilapangan. Kesimpulan akhir tidak akan terjadi sampai waktu proses pengumpulan data

berakhir. Kesimpulan harus diverifikasi agar cukup mantap dan benar-benar bisa dipertanggung jawabkan.¹⁴



Dokumen ini adalah Arsip Miik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

¹⁴ Setiawati, Devi, *Persepsi Remaja Mengenai Pendidikan Seks*, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2010)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Universitas Islam Riau

Universitas Islam Riau merupakan perguruan tinggi paling tua di Provinsi Riau, didirikan pada tanggal 04 September 1962 bertepatan dengan 23 Zulkaidah 1382 H, dibawah Yayasan Lembaga Pendidikan Islam (YLPI) Riau. Berikut ini ialah tokoh pendiri Universitas Islam Riau:

1. Dt. Wan Abdurahman
2. Soeman Hasibuan
3. H. Zaini Kunin
4. H. A. Malik
5. H. Bakri Sulaiman
6. H.A. Kadir Abbas,S.H
7. H.A. hamid Sulaiman

Awalnya Universitas Islam Riau hanya ada satu fakultas, yaitu fakutas Agama dan dua jurusan yaitu jurusan Hukum dan Pendidikan Agama Islam (Tarbiyah), dengan dekan pertama H.A. Kadir Abbas,S.H. Letaknya yang di pusat kota Pekanbaru jalan Prof. Mohd. Yamin, S.H, bangunan gedung tingkat dua. Namun pembangunan kampus tidak sampai disisni saja, maka Universitas Islam Riau terus mengembangkan

pembangunan dibidang fisik di lokasi kedua Jalan Kaharuddin Nasution KM 11 Perhentian Marpoyan.

Pembangunan Gedung Universitas Islam Riau pertamanya hanya memiliki satu areal kampus yang terletak di pusat kota jalan Prof. Mohd. Yamin, SH Pekanbaru dengan bangunan gedung tingkat II, namun pengembangan kampus tidak sampai disini saja, maka Universitas Islam Riau terus mengembangkan pembangunan dibidang fisik. Berkat kejelian dan kegigihan Pimpinan Yayasan Lembaga Pendidikan Islam Riau maka diusahakan pembelian lahan di Km. 11 Perhentian Marpoyan seluas 65 Ha, dan tepatnya pada tahun 1983 dilaksanakan pembangunan pertama untuk gedung Fakultas Pertanian, sehingga pada tahun itu juga Fakultas Pertanian resmi menempati gedung baru di Perhentian Marpoyan tersebut. Dengan adanya lahan di Perhentian Marpoyan tersebut Universitas Islam Riau tetap berusaha mengembangkan pembangunan gedung, sehingga pada tahun akademis 1990 sampai 1991 semua fakultas dilingkungan UIR resmi menempati kampus baru yang terletak di Perhentian Marpoyan, Km. 11 seluas 65 Ha, yang telah memperoleh hak guna bangunan atas nama Yayasan Pendidikan Islam (YLPI). Lahan yang terletak di perhentian Marpoyan Km. 11 telah dibangun berbagai bangunan seperti :

1. Gedung Fakultas Hukum tiga lantai
2. Gedung Fakultas Agama Islam dua lantai
3. Gedung Fakultas Pertanian dengan dua lantai

4. Gedung Fakultas Ekonomi dengan dua lantai
5. Gedung Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan dengan tiga lantai
6. Gedung Fakultas Ilmu Sosial & Politik dengan tiga lantai
7. Gedung Fakultas Psikologi empat lantai
8. Gedung Fakultas Ilmu Komunikasi tiga lantai
9. Bangunan Masjid Kampus
10. Bangunan Gedung Perpustakaan 4 lantai
11. Bangunan Gedung cafeteria
12. Bangunan Mushalla
13. Bangunan Garasi kendaraan Universitas Islam Riau
14. Bangunan Komplek perumahan Karyawan dan Dosen UIR
15. Bangunan Gedung Pusat Kegiatan Mahasiswa
16. Bangunan Gedung laboratorium
17. Bangunan Gedung olah raga tennis
18. Lapangan Sepak Bola
19. Gedung Rusunawa

2. Sejarah Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi (FIKOM)

FIKOM adalah fakultas kesembilan dilingkungan Universitas Islam Riau. Kelahiran Fakultas Ilmu Komunikasi karena tingginya minat masyarakat untuk belajar dibidang ilmu komunikasi. Pengembangan program studi ilmu komunikasi itu sendiri masih tergolong baru di

provinsi Riau ini. Sedangkan Fakultas Komunikasi Universitas Islam Riau ini menaungi satu program studi, yaitu program studi Ilmu Komunikasi yang didirikan pada tanggal 29 Juni 2009 berdasarkan Direktur Jenderal Sertifikat Pendidikan Nasional Tahun 2009.

Salah satu alasan berdirinya program studi Ilmu Komunikasi FIKOM UIR ini adalah: pertama, lokasi Riau sangat strategis. Selain mudah dijangkau dengan transportasi darat, laut dan udara, Riau juga memiliki potensi alam yang melimpah. Provinsi Riau juga berada diposisi tengah pulau Sumatra dan berbatasan langsung dengan Malaysia dan Singapura. Ini menjadikan provinsi Riau konsentrasi pertumbuhan didunia bisnis, termasuk dibidang layanan ilmu komunikasi.

Kedua, dinamika pertumbuhan teknologi komunikasi dan industri media massa dan pengembangan bidang ilmu komunikasi telah meningkatkan kebutuhan dunia untuk bisnis Sumber Daya Manusia yang menguasai bidang teknologi dan studi komunikasi. Selain itu, studi melalui ilmu komunikasi memungkinkan terciptanya orang-orang yang mampu menciptakan peluang kerja (kewirausahaan), seperti dibidang periklanan, *production house*, dan *public relations*.

Alasan ketiga adalah menarik minat mahasiswa atau masyarakat untuk melanjutkan studi ilmu komunikasi yang sangat tinggi sedangkan jumlah universitas yang membuka fakultas atau program studi komunikasi di Provinsi Riau. Saat ini Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau mengadakan 1 (Satu) program studi Ilmu Komunikasi. Dalam

perkembangannya, FIKOM UIR memiliki 4 (empat) bidang konsentrasi yaitu: Hubungan Masyarakat, Media Massa, Periklanan, dan Manajemen Komunikasi.

FIKOM UIR dituntut untuk selalu meningkatkan kualitas proses pendidikan, penelitian, pengabdian masyarakat dan propaganda Islam disertai dengan upaya untuk meningkatkan relevansinya dalam konteks persaingan global. Dimasa depan, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau diharapkan mampu mensejajarkan dirinya dengan Fakultas Ilmu Komunikasi dari universitas terkemuka di Asia Tenggara dalam hal mutu proses pembelajaran dan lulusan, penelitian, pengabdian kepada masyarakat dan dakwah keislaman sehingga dapat mengangkat harkat dan martabat bangsa Indonesia. saat ini Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau total memiliki mahasiswa sebanyak 2012 orang yang dimulai dari Angkatan tahun 2009-2018.

a) Visi

Visi FIKOM UIR adalah sebagai berikut "Menjadi Fakultas Ilmu Komunikasi yang Unggul dalam Bingkai Keilmuan dan Praktis, Berlandaskan Nilai-nilai Keislaman di Asia Tenggara Tahun 2020".

b) Visi FIKOM UIR

Merupakan langkah-langkah yang dilakukan guna mewujudkan visi yang telah dirumuskan diatas:

1. Unggul mempunyai makna yang substantif yang bernilai dan memiliki daya saing tinggi. Keunggulan akan dibangun dari karya-

karya akademik yang bersifat substantif tersebut, dan mampu bersaing baik dalam ranah nasional maupun internasional.

2. Keilmuan dan Praktis. Maksudnya FIKOM UIR mampu menghasilkan lulusan terbaik yang mampu mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai pribadi yang didasarkan pada pengalaman dan pembelajaran yang didapatkan selama menempuh pendidikan di FIKOM UIR, sehingga memiliki daya saing yang tinggi dalam menghadapi kompetisi global.
 3. Nilai-nilai Keislaman, yaitu dalam melaksanakan proses belajar mengajar FIKOM UIR yang senantiasa mengedepankan kaidah-kaidah keislaman sehingga diperoleh lulusan yang agamatis.
 4. Asia Tenggara, bermakna FIKOM UIR yang Islami yang mampu berkiprah ditingkat nasional dan internasional khususnya Asia Tenggara. Asia Tenggara disini adalah negara-negara yang berjiran dan dalam wilayah serumpun dikawasan Asia Tenggara.
- c) Misi

Misi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau:

1. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran yang berkualitas.
2. Menyelenggarakan penelitian yang kreatif dan inovatif untuk memperkaya khazanah ilmu pengetahuan dan menciptakan inovasi baru.

3. Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat sebagai tanggung jawab sosial kemasyarakatan.
4. Menyelenggarakan dakwah Islamiyah dan mengintegrasikan nilai-nilai Keislaman dan Ilmu Pengetahuan
5. Menyelenggarakan manajemen fakultas yang bersih, transparan dan akuntabel.
6. Membangun kemitraan dan kerjasama dalam bidang ilmu komunikasi yang saling menguntungkan antara pemerintah dan swasta baik tingkat nasional maupun internasional.

d) Tujuan

Tujuan dari Fakultas Ilmu Komunikasi:

1. Meningkatkan kualitas penyelenggara pendidikan dan memperkuat daya saing FIKOM UIR di kawasan Asia Tenggara.
2. Menghasilkan dan mengembangkan karya-karya ilmiah dan produk penelitian yang berkualitas dibidang ilmu komunikasi.
3. Menghasilkan kegiatan pengabdian pada masyarakat yang mampu mendorong potensi SDM dan SDA dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat.
4. Menghasilkan lulusan dibidang Ilmu Komunikasi yang unggul, mampu bersaing ditingkat nasional dan dikawasan Asia Tenggara, serta bertakwa kepada Allah SWT.

5. Terwujudnya pengelolaan fakultas yang transparan, terencana, produktif, efektif, efisien dan akuntabel sesuai dengan syariah keislaman.
6. Menyelenggarakan kerja sama dalam bidang ilmu komunikasi dengan lembaga pemerintah dan swasta ditingkat nasional maupun internasional.

B. Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang peneliti dapatkan, maka dalam bab ini peneliti akan memaparkan hasil penelitian yang berjudul Fenomena Phubbing Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau. Terlebih dahulu peneliti akan menjelaskan secara umum identitas subjek peneliti dan memaparkan hasil peneliti, sebagai berikut:

1) Daftar Nama Informan/Subjek

- a. Nama : Algifari
Semester : 7
Konsentrasi : Hubungan Masyarakat
Lokasi wawancara : Ruang tunggu TU FIKOM
- b. Nama : Bambang Novriyanto
Semester : 7
Konsentrasi : Hubungan Masyarakat
Lokasi wawancara : Lorong Ruang BEM
- c. Nama : Rios Verwibo

Semester : 5

Konsentrasi : Media Massa

Lokasi wawancara : Pendopo FIKOM

d. Nama : Nurul Oktalisa

Semester : 3

Konsentrasi : Ilmu Komunikasi

Lokasi Wawancara : Pendopo FIKOM

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada para informan mengenai Fenomena *Phubbing* pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau. Peneliti menemukan bahwa Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi berbeda-beda dalam melakukan perilaku *Phubbing*. Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi melakukan perilaku *Phubbing* dikarenakan merasa bosan atau jenuh dengan lingkungan sekitar sehingga menjadi asik dengan *Smartphone* yang ia pegang. Ketika menggunakan *Smartphone* Mahasiswa merasa sangat menarik dengan apa yang ia lihat didalam *Smartphone* miliknya.

Pada penelitian ini peneliti menguraikan hasil wawancara menjadi beberapa bagian, untuk mendapatkan hasil wawancara sebagai berikut:

- 2) Bagaimana proses interaksi dengan teman sekitar anda ? apakah anda pernah ditegur secara langsung ketika terlalu asik dengan *Smartphone*.
 - a. Dalam hal ini informan yang bernama Algifari berpendapat bahwa ketika melakukan *Phubbing* terhadap teman sekitar sebagai berikut:

“ Pernah ditegur apalagi pada saat bulan Ramadhan, berkumpul main sekarang ini buat main game atau bagaimana “. (wawancara pada tanggal 01 november 2019)

Sementara Bambang Novriyanto pernah mengalami ketika ia ditegur secara langsung sebagai berikut:

“ Ditegur karena gapeduli apa yang di obrolkan sama kawan dan tidak peduli sama Mamak ketika dipanggil, bahkan pada saat rapat organisasi melakukan *Phubbing* pembahasan membosankan dan mengantuk makanya lari ke hp “. (wawancara pada tanggal 01 november 2019)

Sedangkan Rios Verwibo juga merasakan bahwa ia pernah di tegur secara langsung oleh teman sekitar sebagai berikut:

“ eh rios kenapasih main hp mulu ngga liat ni kalo kita lagi kumpul “. (wawancara pada tanggal 01 november 2019)

Kemudian Mahasiswi yang Bernama Nurul Oktalisa mengatakan sebagai berikut:

“ Pernah ditegur, sering malah bang, terus dikatain ini lagi ngumpul kurangin lah main hp-nya hargain teman yang ngomong waktunya sekarang tu sama kita jangan hp aja “ tutur Nurul

(Wawancara pada tanggal 13 November 2019)

Dari hasil wawancara terhadap empat informan peneliti menyimpulkan hasil bahwa ke empat informan mengakui pernah ditegur secara langsung karena terlalu fokus menggunakan *Smartphone*, dan mengabaikan lawan bicaranya, dengan demikian empat informan melakukan tindakan *Phubbing*.

3) Informan sebagai orang yang melakukan *Phubbing* (*Phubber*) kenapa sangat tertarik menggunakan *Smartphone* apa yang informan lihat di *Smartphone* sehingga tidak peduli terhadap orang sekitar dari jawaban informan bernama Algifari sebagai berikut:

”Karena terobesesi mau menang jadi lupa dengan orang sekitar ketika bermain game, dan lebih berfokus ke game, yang tidak menghiraukan orang sekitar karena berfikir untuk menaikkan level dan ingin cepat selesai, dan kadang fokus chat asik dengan teman spesial”.(wawancara pada tanggal 01 November 2019)

Menurut Bambang hal yang menjadikan diri-Nya tertarik menggunakan *Smartphone* dan yang di lihat pada *Smartphone* adalah sebagai berikut:

“karena saat mengumpul pembahasan kurang menarik jadi mengurangi rasa bosan bermain *Smartphone*, yang paling sering dilihat dari gadget adalah media sosial kebanyakan melihat *Instagram* dan *Youtube*. Mungkin di saat tertentu bisa dikatakan penting *Smartphone* karena pada saat kita ngumpul tu kadang pembahasan sangat membosankan makanya lari ke gadget untuk menghilangkan rasa bosan lari ke gadget”.(wawancara 01 November 2019)

Sedangkan menurut mahasiswa semester 5 yang bernama Rios Verwibo sebagai berikut:

“di gadget lebih banyak lagi informasi yang lebih menarik mengenai apa itu? Tentang kehidupan sehari-hari, hal yang dilihat jujur lebih ke game karena digame juga bisa membangun komunikasi dan lebih menarik lagi”.(wawancara 01 November 2019)

Nurul Oktalisa berpendapat bahwa hal yang membuat dirinya tertarik pada saat menggunakan *Smartphone* adalah “ Yak karena di *Smartphone* ini banyak pengetahuan, dan kayak di *Youtube* ada tutorial dan eksperimen yang ngga kita ketahui tu menjadi tahu ya meskipun ngga mempraktekkan secara langsung “ begitu kata Nurul. (Wawancara pada tanggal 13 November 2019)

Dari hasil wawancara peneliti menyimpulkan bahwa masing-masing informan merasa tertarik menggunakan *Smartphone* dikarenakan manfaat *Smartphone* sebagai sumber informasi dan sebagai menghilangkan rasa jenuh ketika pembahasan mulai membosankan, hal ini berkaitan dengan teori ketergantungan menurut Stanley dan Denis istilah sederhana teori ketergantungan dan penggunaan berasumsi bahwa semakin seorang menggantungkan kebutuhannya untuk dipenuhi pengguna media, maka semakin penting peran media dalam hidup orang tersebut.

4) Bagaimana cara informan mengurangi pemakaian *Smartphone* ?

“mengurangi *Phubbing* pertama mencari pembahasan yang bagus terus bilang ke kawan sebenarnya kita ngumpul apa main game, kalo main game nanti dirumah” tutur mahasiswa semester 7 bernama Algifari.(wawancara 01 November 2019)

Sedangkan menurut Bambang Novriyanto menjawab dengan singkat cara mengurangi penggunaan *Smartphone* adalah sebagai berikut:

“pada saat mengobrol berusaha membahas hal-ha yang berfaedahlah ya bang”.(wawancara 01 November 2019)

Menurut Rios Verwibo bagaimana cara dia mengurangi penggunaan *Smartphone* adalah sebagai berikut:

“mengurangnya semenjak ikut organisasi kampus, lagi berkumpul pernah merenungkan lebih asik *sharing-sharing* secara langsung dari pada membuang waktu”

Nurul Oktalisa mengatakan bahwa cara dia mengurangi perilaku *Phubbing* adalah sebagai berikut :

“Pernah karena pertama dari *Mindset* kita pasti mikir kalo kita terus-terusan melakukan *Phubbing* kita memberikan dampak negative, jadi kita harus merubah *Mindset* kita merubah cara pola pikir kita biar ngga main hp terus. Oiya saya juga membandingkan diri sendiri dengan orang lain kenapa dia lebih jago bersosialisai sedangkan saya tidak, kita bandingkan jadi pasti ada kemajuan untuk berproses menjadi lebih baik, dia aja bisa

membangun interaksi kok aku ngga bisa” tutur Nurul Oktalisa (Wawancara tanggal 13 November 2019)

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti menyimpulkan bahwa ke empat informan mempunyai alasan masing-masing bagaimana cara menggunakan *Smartphone* agar tidak terlalu sering, yang pertama dengan cara saling mengajak berinteraksi dalam lingkungan sekitar, kemudian ikut organisasi agar terlatih dalam berbicara atau berinteraksi pada lingkungan, dan yang terakhir dari *Mindset* atau pola pikir seseorang ketika ia sadar melakukan tindakan *Phubbing* dan secara langsung tidak menggunakan *Smartphone* lagi.

C. Pembahasan Penelitian

1. Informan Pertama

Informan pertama melakukan *Phubbing* karena asik menggunakan *Smartphone* untuk bermain game, dengan tujuan untuk mencapai level dan berambisi untuk menang dalam bermain game.

Informan pertama melakukan tindakan *Phubbing* disebabkan oleh pengaruh teman-teman sekitarnya juga. Informan mengaku senang menggunakan *Smartphone* karena dia memang suka bermain game. Ketika mereka berkumpul di suatu tempat dan tidak mempunyai pembahasan beralih bermain game pada *Smartphone-nya*. Dia juga dapat menjadi

pelaku *Phubbing* ketika asik *chat* menggunakan *whatsapp* hingga tidak peduli dengan orang sekitar.

Berdasarkan hasil pengolahan data wawancara kepada informan pertama, kontak sosial yang dialami informan saat melakukan *Phubbing* dominan negatif, hal itu disebabkan karena pada saat informan mengakses *Smartphone* pada saat dilakukannya wawancara ia jadi lupa akan apa yang sedang ia perbuat. Namun interaksi informan dengan keluarga cukup baik karena mementingkan kebersamaan keluarga. Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa peneliti sudah mencari tau pelaku *Phubbing* ketika informan sedang berinteraksi dengan peneliti. Selain itu informan juga masih banyak berbicara atau interaksinya dengan peneliti dibandingkan bermain *Smartphone*.

5. Informan Kedua

Berdasarkan hasil wawancara kedua, didapati hasil bahwa informan kedua juga masih terbilang sering kedatangan melakukan *Phubbing* bahkan dilingkungan keluarga. Hanya saja, ketika orangtua sedang ingin berbicara serius, informan langsung meninggalkan *Smartphonenya*. Ia menjadi pelaku *Phubbing* karena tidak adanya pembahasan yang menarik ketika berkumpul bersama teman maupun keluarga. Terlebih lagi dengan adanya media sosial membuat informan lebih candu lagi untuk bermain *Smartphone*.

Dari hasil wawancara tersebut, disimpulkan bahwa kontak sosial informan cenderung negatif ketika bermain *Smartphone* dilingkungan teman maupun keluarga. Faktor interaksi sosial yang menyebabkan informan menjadi pelaku *Phubbing* adalah proses sumber informasi yang mengikuti perilaku (meniru) perilaku dari lingkungan sosialnya saat sedang berkumpul. Ia berkata bahwa ketika sedang berkumpul dan tidak ada pembahasan yang menarik, teman-teman pun asik dengan *Smartphone* masing-masing. Interaksinya terhadap keluarga masih bisa dikatakan positif karena berdasarkan kesimpulan peneliti informan tidak pernah mengabaikan pembicaraan orangtua.

Namun hasil observasi dari peneliti, saat ini peneliti belum mendapatkan sikap *Phubbing* dilingkungan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau. Karena kebetulan narasumber tidak melakukan kontak sosial negatif. Maksudnya selama narasumber tidak memegang *Smartphone* selama berwawancara, itu berarti mereka tidak dikatakan melakukan *Phubbing*.

6. Informan Ketiga

Hasil wawancara dengan narasumber ketiga, ia langsung mengakui bahwa dirinya merupakan pelaku *Phubbing*. Bahkan informan mengaku beberapa kali ditegur oleh temannya karena terlalu asik dengan *Smartphone*-nya. Interaksi sosial informan dengan temannya juga cenderung negative karena ia mengaku pada saat berkumpul dengan teman

ia lebih tertarik bermain *Smartphone* yang lebih menarik isinya dibandingkan membangun komunikasi dengan teman. Begitu juga dalam lingkungan keluarga, ia juga masih seringkali dapat teguran karena sibuk sendiri dengan *Smartphone*-nya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, peneliti belum juga menemukan perilaku *Phubbing* yang muncul ketika peneliti berinteraksi sambil mengamati narasumber. Dia saat ini memegang *Smartphone* tetapi tidak sibuk sendiri dengan *Smartphonena* dan lebih fokus pada percakapan peneliti.

7. Informan ke empat

Berdasarkan hasil wawancara informan ke empat, informan mengakui juga bahwasanya dia pernah melakukan *Phubbing* secara sengaja dikarenakan dia juga melihat ada orang yang melakukan tindakan *Phubbing* terhadap dirinya. Dengan kata lain informan merasa tertular oleh pelaku *Phubbing*, hal yang menarik dari *Smartphone* menurut informan ke empat adalah banyak informasi penting yang kita tidak ketahui menjadi tahu.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, peneliti telah mendapatkan pelaku *Phubbing* namun ketika tidak diwawancara, namun pada saat wawancara dia lebih memilih lebih fokus pada peneliti agar bisa menjawab semua pertanyaan dari peneliti

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Hasil penelitian dilakukan dengan teknik observasi dan wawancara yang mendalam antara peneliti dan ke empat informan yang berperilaku *Phubbing*, proses komunikasi membutuhkan perantara karena mereka lebih suka berinteraksi jauh dan cenderung mengabaikan komunikasi dengan orang-orang sekitar mereka atau mengarahkan komunikasi keorang lain. Ini menunjukkan bahwa keempat informan cenderung tetap dekat. Interaksi antara perilaku *Phubbing* juga sering menemui hambatan ketika mereka berinteraksi antar kelompok, misalnya ketika seorang teman mulai bermain *Smartphone*, informan juga meniru perilaku yang ditunjukkan oleh teman-temannya sehingga mereka sama terlihat seperti bermain *Smartphone* dan bahkan tidak bersimpati dengan lawan-lawan mereka yang telah diabaikan atau terabaikan. Disinilah terjadi sikap *Phubbing* dimana tidak ada komunikasi yang terjadi.

Hal seperti *Phubbing* tentunya akan mengakibatkan lawan bicara merasa tidak dihargai sehingga kedekaan hubungan antara korban dan pelaku akan renggang. Selain itu korban juga akan semakin terasingkan oleh lingkungannya dan mengakibatkan kepekaan terhadap lingkungan menjadi menurun.

Sekalipun kita tidak bisa menolak adanya perkembangan teknologii dan komunikasi yang ada, bukan berarti kita tidak meminimalisir segala kemungkinan terburuk atas efek yang ditimbulkan. Jika memang kita diharuskan untuk menggunakan *Smartphone* maka ada baiknya untuk pengguna meminta izin terlebih dahulu terhadap teman bicara agar merasa tetap dihargai.

B. Saran

Dalam penelitian ini, peneliti menyarankan agar tidak terlalu fokus terhadap *Smartphone* jika berada pada lingkungan yang ramai karena dapat memberikan dampak *Phubbing* terhadap orang sekitar. Alangkah baiknya saling menjaga komunikasi dan saling menghargai agar tidak ada permasalahan seperti merasa tidak dihargai ataupun sikap tidak acuh terhadap lingkungan sekitar.



DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Afrizal. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif : sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif Dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta
- Ardianto, Elvinaro. 2010. *Metode Penelitian untuk Public Relations Kuantitatif dan Kualitatif*. Simbioasa Rekatama Media: Bandung
- Bungin, Burhan. 2012. *Analisis Data penelitian Kualitatif*. Rajawali Pers: Jakarta
- Endah, T. Dimas, A. dan Akmal Nurul. 2017. *Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak dan Remaja*. Pusat Kajian Komunnikasi : Depok
- Gunawan, Imam. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. PT Bumi Aksara: Jakarta.
- Haris, Herdiansyah. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Salemba Humanika: Jakarta.
- Haris, Herdiansya. 2013. *Wawancara, Observasi, Focus Groups Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta
- J. Baran, Stanley., dan Denis K. Davis. 2010. *Teori Dasar Komunikasi Pergolakan dan Massa Depan Massa Edisi 5*. Salemba Humanika: Jakarta.
- Kadir, Abdul., Terra Ch.,T. 2013. *Pengantar Teknologi Informasi edisi Revisi*. CV. Andi Offset: Yogyakarta
- McQuail, Denis. 2011. *Teori Komunikasi Massa Edisi 6*. Salemba Humanika: Jakarta.
- Moleong, Lexy. J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya : Bandung
- Nasution, M.S.A Daulay, M.N.H., dan Susanti, N. 2017. *Ilmu Sosial dan Budaya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Nasrullah, R. 2015. *Media Sosial : Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Simbiosis Rekatama Media : Jakarta
- Nasrullah, R. 2014. *Cyber Media*. PT Prenada Media Group : Jakarta
- Setiawan, Agung. 2007. *Pengantar Sistem Komputer*. Informatika Bandung: Bandung
- Strauss, A. Julie. C. 2003. *Basic of Qualitive Research Grounded Theory Procedure and Techniques*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta

Subagyo, Joko. 2004. *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*. PT Rineka Citra: Jakarta

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif R&D*. Alfabeta: Bandung.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta: Bandung

Wibisono, Dermawan. 2013. *Panduan menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi. CV. Andi Offset: Yogyakarta*

Yakub. 2012. *Pengantar Sistem Informasi*. Graha Ilmu: Yogyakarta

Jurnal/Skripsi:

Ali Ridho, Muhammad. 2019. *Interaksi Sosial Pelaku Phubbing*. Fakultas Psikologi dan Kesehatan: UIN Sunan Ampel.

Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta

Asmaul Chusna, Puji. 2017. *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. STIT Al-Muslihun. Vol. 17 No.2 2017

Elok Yanuarti, Inta dan Nur Hidayah. 2018. *Perilaku Phubbing Sebagai Karakter Remaja Generasi Z*. Fakultas Bimbingan dan Konseling: Universitas Negeri Malang. Vol. 4.No.1.

Fauziah, Afifah. 2017. *Hubungan Antara Kecanduan Internet dengan Kemampuan Sosialisasi pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta*. Fakultas Psikologi: Universitas Muhammadiyah Surakarta

Hanika, I. M. 2017. *Fenomena Phubbing di Era Millenial (Ketergantungan Seseorang pada Smartphone Terhadap Lingkungan Sekitarnya)*. Fakultas Ilmu Sosial dan Politik: Universitas Diponegoro.

Hasugian, Jonner. 2005. *Pemanfaatan Internet Studi Kasus tentang Pola, Manfaat, dan Tujuan Penggunaan Internet oleh Mahasiswa pada Perpustakaan USU*. Departemen Studi Perpustakaan dan Informasi: Universitas Sumatera Utara. Vol. 1 no.1

Kartika Sari, Desi. 2018. *Fenomena Pelajar Kampung Inggris Pekanbaru (Study Fenomenologi Pada Pelajar Kampung Inggris Pekanbaru)*. Fakultas Ilmu Komunikasi: Universitas Islam Riau.

Kurniawati, Juliana dan Siti Baroroh. 2016. *Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu*. Vol. 8 No.2 2016.

- Normawati, Siti, M., & Anjang, P. 2018. *Pengaruh Kampanye “ Lets Disconnect To Connect” Terhadap Sikap Anti Phubbing* FISIP, UPN “VETERAN” Jakarta. Vol. 7 No. 3 2018.
- Nurmandia, H. dkk. 2013. *Hubungan Antara Kemampuan Sosialisasi dengan Jejaring Sosial*. Fakultas Psikologi: Universitas Darul ‘Ulum Jombang. Vol. 4 No.2 2013.
- Rafiq, Mohd. 2013. *Dependency Theory (Melvin L. DeFleur dan Sandra Ball Rokeach)*. Jurusan Dakwah: Pasca Sarjana IAIN Sumatera Utara.
- Setiawati, Devi. 2010. *Persepsi Remaja Mengenai Pendidikan Seks*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan: Universitas Sebelas Maret
- Sparks, Glenn, G. 2013. *Media Effect Research a Basic Overview 4 th edt. USA: Wadsworth*.
- Sulistiyono. 2015. *Studi Kualitatif Deskriptif Perilaku Konsumen Rilis Fisik VYNIL di Yogyakarta*. Fakultas Ekonomi: Universitas Negeri Yogyakarta
- Wahyuni, Fitri. 2013. *Pengaruh Profitabilitas Terhadap Harga Saham*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Won-Jun, Lee. 2013. *An Exploratory Study on Addictive use of Smartphone, CyberPsychology and Behavior. Vol.8 No. 5*. Korea: Cheoungjun University Press.

Internet

- Haigh, N. 2012. Diakses dari [www](http://www.stopphubbing.com). Won-Jun, Lee. 2013. *An Exploratory Study on Addictive Use of Smartphone. CyberPsychology and Behavior, Vol. 8 No. 5*. Korea: Cheoungju University Press.

[stopphubbing.com](http://www.stopphubbing.com). Diakses pada tanggl 2 Juli 2019.

Iswidharmanjaya, D. dan Beranda Agency, Bila Si Kecil Bermain Gadget <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/8562/5/BAB%20II.pdf> diakses pada tanggal 28 Juli 2018

www.cnnindonesia.com. (2019, 4 mei). *Phubbing, Fenomena Sosial yang Merusak Hubungan*. Diakses dari CNN Indonesia: <http://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20170714134144-277-227920/phubbing-fenomena-sosial-yang-merusak-hubungan>.

Artikel

Helaluddin. 2018. *Mengenal Lebih Dekat Dengan Pendekatan Fenomenologi: Sebuah Penelitian Kualitatif*. Universitas Islam Negeri Maulana Hasanuddin: Banten

Alhamid, Thalha dan Budur Anufia. 2019. *Resume: Instrumen Pengumpulan Data*. Fakultas Ekonomi Islam: STAIN Sorong.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FIKOM UNIVERSITAS ISLAM RIAU
NOMOR : 173 / UIR / KPTS / FIKOM / 2018
TENTANG PENETAPAN SPONSOR PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA**

Bismillahirrahmanirrahim

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau

- Menimbang** : 1. Bahwa untuk membantu Mahasiswa dalam penulisan Skripsi perlu ditetapkan Sponsor yang akan memberi bimbingan sepenuhnya terhadap Mahasiswa.
2. Bahwa penetapan dosen sebagai Sponsor perlu ditetapkan dengan surat keputusan Dekan.
- Mengingat** : 1. Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1999 Tentang Pendidikan Tinggi.
3. Surat Keputusan Depdiknas No. 1078/D/T/2009, Tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi Ilmu Komunikasi di UIR.
4. Statuta UIR Tahun 2013.
5. Surat Keputusan Rektor UIR Nomor : 282/UIR/KPTS/2009, Tentang Kurikulum Baru Program Studi Di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
6. Surat Keputusan Rektor UIR No. 112 /UIR/KPTS/2016, Tentang Pengangkatan Dekan FIKOM UIR Masa Bakti 2016-2020.
7. Peraturan UIR No. 001 Tahun 2018, Tentang Ketentuan Akademik Bidang Pendidikan.
8. Surat Rekomendasi Dari Ketua Program Studi Dan Pembantu Dekan Bidang Akademis.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** : 1. Menunjuk dosen yang namanya tertera berikut ini :

Nama : Al Sukri, M. I. Kom
NIP/NPK : 1607020591
Pangkat/Jabatan : Penata Muda Tk I / Asisten Ahli

Sebagai Sponsor Atas Proses Penulisan Skripsi Mahasiswa :

Nama : Yoga Rabbani Haldi
NPM : 159110242
Jurusan / Prog. Study : Humas
Judul : Fenomenologi Makna Simbol #2019 Ganti Presiden.

2. Pelaksanaan tugas Sponsor adalah berpedoman kepada SK Rektor Nomor 052/UIR/KPTS 1989, Tentang Pedoman Penyusunan Skripsi Mahasiswa Fakultas dalam lingkungan Universitas Islam Riau, dan Buku Pedoman Penerbitan UP & Skripsi FIKOM UIR.
3. Dalam pelaksanaan bimbingan supaya di perhatikan usul dan saran dari team Seminar Proposal.
4. Kepada yang bersangkutan di berikan honorarium sesuai dengan Peraturan yang berlaku dalam lingkungan Universitas Islam Riau.
5. Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal di tetapkan dengan ketentuan apabila terdapat kekeliruan segera di tinjau kembali.

: Pekanbaru
29 November 2018


Ditetapkan
pada tanggal
Dekan,
Dr. Abdul Aziz, S. Sos., M. Si
NIP. 196506181994031004

Tembusan disampaikan kepada :

1. Yth : Bapak Rektor UIR
2. Yth : Ka. Biro Keuangan UIR
3. Yth : Ka. Prodi
4. Arsip