

YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

**FENOMENA *PHUBBING* REMAJA PADA MEDIA
SOSIAL DI PEKANBARU**

SKRIPSI

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

ELSHA DWI EKASARI

NPM : 179110045
PROGRAM STUDI : ILMU KOMUNIKASI

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2022**

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Nama : Elsha Dwi Ekasari
NPM : 179110045
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
Hari/Tanggal Seminar : Rabu, 18 Mei 2022
Judul Penelitian : Fenomena *Phubbing* Remaja Pada Media Sosial Di Pekanbaru

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, 21 Juni 2022

Tim Penguji,

Ketua



Dr. Dafrizal, S.Pd, M. Soc, Sc

Penguji



Dr. Muhd. AR. Imari Riauan, M.I.Kom

Mengetahui,
Wakil Dekan I



Citra Aslinda, M.I.Kom

Penguji



Idawati, M. I. Kom

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Elsha Dwi Ekasari
NPM : 179110045
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Bidang Konsentrasi : Hubungan Masyarakat (HUMAS)
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
Judul Penelitian : Fenomena *Phubbing* Remaja Pada Media Sosial Di Pekanbaru

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 disidangkan dalam ujian komprehensif.

Pekanbaru, 21 Juni 2022

Menyetujui,
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Dr. Fatmawati, S.IP., MM

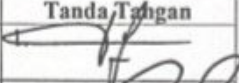


Pembimbing

Dr. Dafrizal, S.Pd., M.Soc.Sc

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Berdasarkan Surat Undangan Wakil Dekan I (Satu) Bidang Akademik Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Nomor : 0689/A-UIR/3-Fikom/2022 Tanggal 13 Mei 2022 maka dihadapan Tim penguji pada hari Rabu Tanggal 18 Mei 2022 Jam : 14.00 – 15.00 WIB bertempat di ruang Rapat Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau pekanbaru telah dilaksanakan Ujian Skripsi Mahasiswi atas :

Nama : Elsha Dwi Ekasari
NPM : 179110045
Bidang konsentrasi : Humas
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S.1)
Judul Skripsi : Fenomena *Phubbing* Remaja Pada Media Sosial Di Pekanbaru
Nilai Ujian : Angka "85"; Huruf "A"
Keputusan hasil ujian : Lulus/Ditunda/Tidak lulus
Tim Penguji

NO	Nama	Jabatan	Tanda/Tangan
1.	Dr. Dafrizal, S.Pd, M. Soc, Sc	Ketua	
2.	Dr. Muhd. AR. Imam Riau, M.I.Kom	Penguji	2. 
3.	Idawati, M. I. Kom	Penguji	3. 

Pekanbaru, 21 Juni 2022

Dr. Muhd. AR. Imam Riau, M. I. Kom
NPK : 150802514

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau



HALAMAN PENGESAHAN

FENOMENA PHUBBING REMAJA PADA MEDIA SOSIAL DI PEKANBARU

Yang diajukan oleh :

ELSHA DWI EKASARI
179110045

Pada Tanggal :
21 JUNI 2022

Mengesahkan

Dean Fakultas Ilmu Komunikasi

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

Tim Penguji,

Dr. Dafrizal, S.Pd, M. Soc, Sc

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

Idawati, M. I. Kom

Tanda Tangan,

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Elsha Dwi Ekasari
NPM : 179110045
Tempat/Tanggal Lahir : Pekanbaru, 10 Juni 1997
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Bidang Konsentrasi : HUMAS
Alamat/No.Hp : Jl.T.bey Simpang Tiga / 082284914871 (Wa)
Judul Usulan Penelitian : Fenomena *Phubbing* Remaja Pada Media Sosial Di Pekanbaru

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 di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali pengaruh Tim Komisi Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam daftar pustaka.
4. Bersedia untuk mempublikasikan karya tulis saya (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 sanksi pembatalan nilai skripsi atau pencabutan gelar akademik keserjanaan saya dan sanksi lainnya sesuai atau pencabutan gelar akademik keserjanaan saya dan sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Islam Riau.

Pekanbaru, 21 Juni 2022
Yang menyatakan,



Elsha Dwi Ekasari

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirohim,

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, tiada alasan penulis untuk berhenti bersyukur mengucapkan “Alhamdulillah” atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis berhasil menyelesaikan Karya Ilmiah ini dengan judul “**Fenomena *Phubbing* Remaja Pada Media Sosial Di Pekanbaru**”.

Hasil karya ilmiah (skripsi) ini Ku persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua, ayah dan ibu tercinta yang telah membesarkan, membimbing, mendidiku dengan ikhlas dan telah memberikan semangat, do'a dan ridhonya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Semoga kedua orang tuaku selalu dalam lindungan Allah SWT.
2. Adikku yang selalu memberi support dalam menyelesaikan kuliah dan skripsi.
3. Teman-teman dan orang-orang terdekatku yang selalu memberi support dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Terimakasih atas segala bentuk cinta, kasih sayang, nasehat dan motivasi yang telah kalian berikan. Hanya ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya yang dapat saya sampaikan.

MOTTO

Berusahalah selalu untuk unggul dalam kebajikan dan kebenaran.

(Nabi Muhammad SAW)

Barang siapa yang tidak mensyukuri yang sedikit, maka ia tidak akan mampu mensyukuri sesuatu yang banyak.

(Nabi Muhammad SAW)



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian ini dengan judul “**FENOMENA PHUBBING REMAJA PADA MEDIA SOSIAL DI PEKANBARU**” tepat pada waktunya.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai tugas akhir penulis dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S1) pada program studi Ilmu Komunikasi di Universitas Islam Riau dan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di jurusan Ilmu Komunikasi.

Pada kesempatan yang baik ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang setulusnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini hingga dapat terselesaikan. Ucapan terima kasih ini penulis tujukan kepada :

1. Dr. Muhd, AR. Imam Riauan, M.I.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
2. Dr. Fatmawati, S.Ip., MM selaku ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
3. Dr. Dafrizal, S.Pd., M.Soc.Sc. selaku dosen pembimbing yang telah mendidik dan memberikan arahan, masukan, serta nasehat kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.

4. Seluruh Ibu/Bapak Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, saya ucapkan terima kasih atas segala ilmu yang telah ibu/bapak berikan kepada penulis.
5. Untuk Ibu/Bapak Karyawan Tata Usaha Fakultas Ilmu Komunikasi yang telah membantu berbagai aspek hingga sampai di tahap ini.
6. Teruntuk kedua orang tua dan adik kandung saya yang tiada henti memberikan doa dan supportnya agar skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Untuk teman-teman yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung untuk memberikan motivasinya.

Penulis menyadari bahwa banyak kekurangan dalam skripsi ini. Maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik bagi pembaca agar dapat menyempurnakan kekurangan dalam skripsi ini. Akhir kata, harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Pekanbaru, 20 Juni 2022

Penulis

Elsha Dwi Ekasari

DAFTAR ISI

COVER	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN	
PERSEMBAHAN	i
MOTTO	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	12
C. Fokus Penelitian.....	12
D. Rumusan Masalah.....	12
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	12
1. Tujuan Penelitian	12
2. Manfaat Penelitian	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	14
A. Kajian Literatur.....	14
1. Teknologi Komunikasi.....	14
2. Media	17
a. Media Baru.....	17
b. Media Sosial.....	19
c. Dampak Media Sosial	20
3. <i>Phubbing</i>	21
a. Pengertian <i>Phubbing</i>	21
b. Ciri-ciri <i>Phubbing</i>	23
c. Faktor Penyebab <i>Phubbing</i>	24
d. Dampak <i>Phubbing</i>	25
4. Remaja.....	25
a. Pengertian Remaja.....	25

b. Ciri-ciri Remaja	26
B. Fenomenologi	28
C. Definisi Operasional	32
D. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
A. Pendekatan Penelitian.....	36
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	36
1. Subjek Penelitian.....	36
2. Objek Penelitian.....	37
C. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	37
1. Lokasi Penelitian.....	37
2. Waktu Penelitian.....	38
D. Sumber Data	39
1. Data Primer	39
2. Data Sekunder	39
E. Teknik Pengumpulan Data	39
1. Observasi.....	39
2. Wawancara.....	40
3. Dokumentasi	41
F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	42
G. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	46
B. Hasil Penelitian.....	56
C. Pembahasan Penelitian	88
BAB V PENUTUP.....	94
A. Kesimpulan	94
B. Saran	95

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BIODATA PENULIS

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	: Penelitian Terdahulu	34
Tabel 3.1	: Jadwal Waktu Penelitian.....	38
Tabel 3.2	: Umur Informan Remaja Yang Melakukan Fenomena <i>Phubbing</i> di Pekanbaru.....	44
Table 4.1	: Jumlah Pendidikan Di Kecamatan Bukit Raya	53
Table 4.2	: Persentase Agama Di Kota Pekanbaru.....	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	:Screenshot Fenomena <i>Phubbing</i> Dalam Berita <i>Online</i>	9
Gambar 1.2	: Remaja Yang Melakukan Fenomena <i>Phubbing</i>	10
Gambar 4.1	: Peta Kota Pekanbaru	50
Gambar 4.2	: Peta Wilayah Kecamatan Bukit Raya	51
Gambar 4.3	: Skema Aspek Rasa Tidak Dihargai	61
Gambar 4.4	: Remaja Melakukan <i>Phubbing</i>	62
Gambar 4.5	: Skema Aspek Rasa Bosan.....	66
Gambar 4.6	: Skema Aspek Tidak Nyaman.....	69
Gambar 4.7	: Skema Aspek Menghibur Diri	74
Gambar 4.8	: Tindakan <i>Phubbing</i> Menghibur Diri.....	75
Gambar 4.9	: Skema Memperoleh Informasi.....	78
Gambar 4.10	: Skema Kebutuhan Sosial	82
Gambar 4.11	: Remaja Melakukan <i>Phubbing</i>	82
Gambar 4.12	: Fenomena <i>Phubbing</i> Remaja Pada Media Sosial Perspektif Alfred Schutz	93

ABSTRAK

Fenomena Phubbing Remaja Pada Media Sosial Di Pekanbaru

Elsha Dwi Ekasari

179110045

Penelitian ini berjudul “Fenomena *Phubbing* Remaja Pada Media Sosial Di Pekanbaru” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fenomena *phubbing* remaja pada media sosial di Pekanbaru, penyebab remaja melakukan *phubbing*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah remaja yang melakukan *phubbing* yang berada di Pekanbaru. Dalam penelitian ini ada 5 remaja yang melakukan *phubbing* yang menjadi informan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 2 motif tindakan *phubbing*, yang pertama *because of motive* yaitu adanya rasa tidak dihargai, rasa bosan, tidak nyaman. Yang kedua *in order motive* adanya menghibur diri, memperoleh informasi, kebutuhan sosial . Dalam aktivitas ini terdapat penyebab tindakan *phubbing* yaitu adanya tindakan refleks dan mengikuti orang disekitar.

Kata Kunci :

Komunikasi, Fenomena *Phubbing*.

ABSTRACT

The Phenomenon of Teen Phubbing on Social Media in Pekanbaru

Elsha Dwi Ekasari

179110045

This study is entitled "The Phenomenon of Teenage Phubbing on Social Media in Pekanbaru". The method used in this research is a qualitative method with a descriptive approach. The subjects in this study were teenagers who did phubbing in Pekanbaru. In this study there were 5 teenagers who did phubbing who became informants. The results of this study indicate that there are 2 motives for phubbing, the first because of the motive, namely the feeling of being unappreciated, bored, and uncomfortable. The second in order motive is entertaining oneself, obtaining information, social needs. In this activity there is a cause of phubbing action, namely reflex action and following people around.

Keywords :

Communication, Phubbing Phenomenon

BAB I PENDAHULUAN

A. LatarBelakang

Perkembangan zaman serta kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang terus semakin modern dikala ini mengalami perubahan yang sangat pesat. Kemajuan teknologi dapat menjadikan kita untuk mengumpulkan dan mengirimkan informasi. Tujuan penemuan teknologi komunikasi ini agar dapat mengubah bentuk manusia, dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global, ialah suatu dunia yang sangat transparan terhadap perkembangan informasi dan teknologi yang sangat dapat mempengaruhi manusia. Dalam buku Sosiologi Komunikasi oleh Burhan Bungin (2009) perkembangan teknologi informasi tidak hanya menciptakan masyarakat dunia global tetapi juga dapat mengembangkan suatu kehidupan baru bagi masyarakat, sehingga tanpa sadar manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan, yaitu kehidupan masyarakat dunia nyata dan kehidupan masyarakat maya (*cybercommunity*). Masyarakat nyata ialah sebuah kehidupan masyarakat yang dapat dirasakan sebagai kehidupan nyata dan hubungan sosialnya dibangun dari penginderaan, yang kehidupannya dapat disaksikan secara langsung dan apa adanya. Sedangkan kehidupan masyarakat maya ialah kehidupannya tidak dapat dilihat secara langsung, tetapi dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas (Bungin, 2009: 163-164).

Berkat adanya teknologi komunikasi ini sangat membantu manusia untuk memperoleh dan memberi informasi. Karena dengan adanya teknologi komunikasi dan informasi ini dapat digunakan oleh orang banyak dengan adanya media, dalam hal ini juga dapat membuat dan memberi alternatif untuk berkomunikasi tanpa harus bertatap muka langsung sebagai sarana mengirim dan menerima pesan untuk dikirimkan kepada orang-orang yang bersangkutan.

Menurut Thomas M. Scheidel mengemukakan bahwa berkomunikasi terutama untuk menyatakan dan mendukung identitas diri, untuk membangun kontak sosial dengan orang di sekitar kita dan untuk mempengaruhi orang lain untuk merasa berpikir atau berperilaku seperti yang kita inginkan (Mulyana, 2016: 4).

Dengan berkembangnya teknologi komunikasi dan informasi termasuk juga perkembangan penggunaan internet ini, terciptalah sebuah realitas, yaitu *new media* (media baru). Salah satu bentuk perkembangan dari media baru saat ini adalah sebuah alat komunikasi yaitu *Smartphone*, yang menjadikannya sebuah kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang berbasis internet, yang dapat membantu manusia agar tetap bisa berkomunikasi tanpa harus bertatap muka secara langsung. Dengan adanya *smartphone* berbasis internet ini yang biasa juga disebut dengan *gadget* telah menjadi kebutuhan pokok yang baru bagi masyarakat, terkhususnya bagi masyarakat modern terutama bagi generasi di era tahun 2000-an (Hanika, 2015: 43).

Menurut Kemkominfo yang di kutip dalam Surokim (2017:84), bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia telah mencapai 82 juta orang dan berada diperingkat ke-8 dunia. Dari jumlah tersebut 80% adalah remaja berusia 15-19 tahun. Sedangkan dilihat dari statistik menunjukkan bahwa internet yang di konsumsi oleh remaja di Indonesia sangat tinggi. Usia remaja ini sangat rentan dalam bentuk mencari jati diri, sehingga terpaan dari lingkungan akan sangat terpengaruhi dalam pembentukan karakter dan konsep dirinya.

David Wood dalam Hanika (2015: 42-43) berpendapat bahwa penemuan teknologi *smartphone* menjadikan segala sesuatunya lebih praktis, sehingga seseorang dapat melakukan banyak hal seperti berinteraksi dengan individu lain menggunakan kemajuan media baru saat ini, seperti adanya media sosial, mendengarkan musik, *browsing* internet, dan yang lainnya. Namun, kehadiran *smartphone* atau juga disebut *gadget* ini masyarakat atau penggunanya masih kurang untuk menyadari perilaku negatif yang didapatnya seperti yang disebut sebagai fenomena *Phubbing*.

Phubbing sendiri singkatan dari kata "*phone*" dan "*snooping*" yang berarti "telepon" dan "acuh". Menurut Haigh (2012) dalam buku Nur (2020:17) *phubbing* diartikan sebagai suatu tindakan mengacuhkan atau mengabaikan orang lain dalam interaksi sosial yang berada dalam lingkungannya karena hanya berfokus pada *smarthphone* daripada berinteraksi dan berkomunikasi langsung secara tatap muka. Seseorang yang melakukan perilaku *phubbing* ini akan lebih sering melihat *gadget*

dan akan sibuk dengan *gadget*-nya saat berbicara dengan orang lain sehingga akan sering mengabaikan komunikasi interpersonalnya.

Seseorang yang melakukan fenomena *phubbing* ini akan sulit untuk menangkap informasi dari lawan bicaranya, sehingga membuat ia tidak fokus dan lawan bicaranya pun harus mengulang pembicaraannya kembali. Jadi fenomena *phubbing* ini dapat menyebabkan aktivitas yang dilakukan antar individu tidak saling memberikan *feedback* yang baik dan tidak menunjukkan interaksi sosial yang sesungguhnya. Karena untuk di zaman modern saat ini *smartphone* sudah menjadi barang yang telah dimiliki oleh semua kalangan baik itu orang tua, remaja bahkan anak-anak sekalipun.

Dalam buku Sosiologi Suatu Pengantar oleh Soerjono Soekanto (2014: 55), hal ini terjadi karena masing-masing individu tersebut sadar akan adanya pihak lain yang menyebabkan perubahan-perubahan itu bagi orang yang bersangkutan, sehingga semua itu menimbulkan kesan di dalam pikiran seseorang yang kemudian menentukan tindakan apa yang akan dilakukannya, jadi apabila dua orang bertemu, maka saat itulah interaksi sosial dimulai. Dalam kehidupan sosial berinteraksi tidak pernah lepas dari komunikasi, sehingga komunikasi sangat membantu untuk proses kelangsungan hidup seseorang. Dengan begitu dapat diartikan bahwa tidak semua komunikasi secara langsung itu akan menjamin komunikasi yang efektif pula, karena pasti selalu ada hambatan atau gangguan yang terjadi dalam proses komunikasi tersebut (Soekanto, 2014: 61).

Sedangkan DeVito (2015) dalam Hanika (2015: 44) menyatakan bahwa komunikasi yang efektif bukan hanya sekedar hubungan atau kedekatan untuk kepuasan relasional saja tetapi komunikasi yang efektif terjadi jika kedua penerima memahami pesan yang diterima mempunyai makna yang sama dengan maksud pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan.

Neto & Barros (2000) dalam Hakim & Raj (2017: 281). Mengungkapkan bahwa alasan remaja mengalami kecanduan internet dikarenakan ia tidak memperoleh kepuasan diri ketika melakukan hubungan sosial secara langsung atau *face to face*, maka dari itu ia harus bergantung pada komunikasi berbasis *online* tersebut untuk memenuhi kebutuhannya dalam berinteraksi secara sosial, saat berinteraksi secara *online* individu akan merasasenang, bebas, serta merasa dibutuhkan dan didukung. Sebaliknya ketika berinteraksi secara *offline* maka individu akan merasa kesepian, cemas, tidak terpuaskan, bahkan bisa frustrasi.

Salah satu ciri-ciri seseorang melakukan fenomena *phubbing* yaitu akan berpura-pura memperhatikan lawan bicaranya, namun sebenarnya pandangannya hanya pada *smartphone* yang di genggamannya. Sejalan dengan itu, Jintarin Jaidee dalam Nur (2020: 19) seorang psikiatri dari Bangkok, menyebutkan bahwa perilaku *phubbing* akan berkali-kali mengecek *smartphone* yang mengakibatkan kecanduan seperti kecanduan *game online*, *mobile application*, dan media sosial yang akan berdampak buruk bagi dirinya dan lingkaran sosialnya, salah satunya yaitu akan

berkurangnya perasaan memiliki sehingga akan mempengaruhi persepsi dari kualitas komunikasi dan kepuasan dalam bersosial tersebut.

Namun, Karadeg (2016) juga mengungkapkan dalam Arifin Nur B. (2020:17) bahwa *phubbing* sebagai konsep adiksi seseorang yang tidak memiliki kesopanan untuk menghargai orang lain yang hanya menyukai lingkungan *virtual* dalam *smartphone* daripada dunia nyata, sehingga menyebabkan kecanduan *gadget*, internet, game dan media sosial.

Maka dari itu, Chotpitayasunondh & Douglas (2018:4) menjelaskan bahwa fenomena yang disebut *phubbing* ini telah menjadi normatif dalam komunikasi sehari-hari, sehingga mengakibatkan adanya perubahan perilaku atau tindakan seseorang dalam berinteraksi secara langsung dan menggantikannya dengan *smartphone*.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Zolla Surya Pratiwi (2020) dan penelitian oleh Farida Syafira (2019) menyebutkan bahwa informan merasa pernah dengan sengaja atau tanpa sengaja dan sadar atau tanpa sadar melakukan *phubbing*, namun hanya beberapa dari mereka yang tahu bahwa tindakan yang dilakukan diistilahkan dengan sebutan *phubbing*. Sedangkan menurut penelitian Farida Syafira bahwa faktor penyebab terjadinya *phubbing* yaitu karena keragaman fitur aplikasi *smartphone*, terlalu asik *chatting* dan terlalu asik bermain *game*. Selain itu, terdapat dampak negatif dari sosial *phubbing* ini yaitu; (1) hubungan yang harmonis dalam keluarga menjadi adanya

keretakan, (2) dapat merusak persahabatan, (3) ternyata individualistis, (4) menjadi anti sosial.

Kemudahan yang diberikan *smartphone* sering membuat penggunaanya melebihi waktu yang tidak wajar, karena hal tersebut dapat menimbulkan perilaku menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Sejalan dengan yang dijelaskan oleh Hurlock (1990) dalam Kurnia,dkk (2020:59) bahwa efek negatif pada remaja hilangnya tugas dan tanggungjawab remaja yaitu fokus pada perkembangan tanggung jawab sosial dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar, mencapai pola hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya berbeda jenis kelamin dan etika moral yang berlaku di masyarakat, menerima dan mencapai tingkah laku sosial tertentu yang bertanggung jawab ditengah-tengah masyarakat. Namun hal ini tidak hanya terjadi pada remaja saja tetapi juga dapat terlihat pada anak-anak, yaitu pada anak dalam penggunaan *smartphone* terjadi ketika anak sibuk dengan *smartphone*-nya dan melupakan tanggung jawabnya seperti mengerjakan tugas sekolah dan belajar pada saat ujian.

Maka dari itu dalam penelitian ini, fenomena *phubbing* dapat dilihat dan dipelajari dari sudut pandang fenomenologi. Sesuai dalam Raco dan Tanod (2012:22) fenomenologi memfokuskan perhatiannya pada perkembangan kesadaran manusia sebagai salah satu cara untuk mengenal dan memahami sesuatu agar hal itu nampak dalam kesadaran yang dikenal melalui indera manusia.

Sudut pandang fenomenologi dalam penelitian ini, yaitu melalui sudut pandang Alfred Schutz. Dalam Tika Ristia Djaya (2020:22-23) bahwa pemikiran Alfred Schutz menjadi sebuah jembatan konseptual untuk menelaah pemikiran fenomenologi melalui interaksi yang terjadi di masyarakat yang dinyatakan sebagai gejala sosial dan *focus of interest* (fokus dengan kepentingannya). Elemen pemikiran Alfred Schutz adalah sebuah konsep berpikir tentang fenomenologi sosiologi yang relevan dengan perkembangan paradigma yang mempunyai peranan cukup penting dalam sosiologi, dan terbentuknya sebuah makna berdasarkan pengalaman kehidupan sosial dari para partisipan, sehingga pengalaman individu akan lebih relevan dalam pembentukan makna.

Alfred Schutz (1932) juga berpendapat dalam Tika Ristia Djaya (2020:23) bahwa manusia membangun sebuah makna melalui proses tipikasi (pemahaman) dan terjadi dalam sebuah pengalaman. Maka dari itu Alfred Schutz mengkaitkan antara pengetahuan ilmiah dengan pengalaman yang dialami sehari-hari dan mencari asal usul dari pengalaman dan pengetahuan tersebut.

Dalam penelitian kualitatif yang menggunakan studi fenomenologi, pemikiran Schutz sering dijadikan alasan karena pemikiran Schutz lebih mudah untuk di pahami daripada ide Husserl yang di rasa abstrak. Dan Schutz sebenarnya ialah orang pertama yang menerapkan fenomenologi dalam penelitian ilmu sosial.

Berikut ada beberapa fenomena *phubbing* yang terjadi dikalangan masyarakat yang dilansir melalui berita *online*, sebagai berikut :

Gambar1.1 : *Screenshot* Fenomena *Phubbing* Dalam Berita Online



(Sumber : indozone.id, bandungkita.id, liputan6.com, kompasiana.com, cnnindonesia.com, yang diakses pada 15 Juli 2021)

Berdasarkan *screenshot* gambar diatas, maka dapat disimpulkan bahwa fenomena *phubbing* ini sudah tersebar luas di masyarakat bahkan hampir di seluruh kalangan terutama pada remaja saa dini.

Jadi dari hasil observasi awal dari beberapa tempat, peneliti menemukan ada beberapa para remaja yang sedang berkumpul bersama

temannya namun dari mereka terdapat sedang melakukan fenomena *phubbing* yaitu lawan bicaranya merasa diacuhkan melalui *smartphone*.

Gambar1.2 : Beberapa remaja sedang berkumpul bersama temannya yang melakukan fenomena *phubbing*.



(Sumber: Olahan Pribadi, 2021)

Maka dari itu *phubbing* sudah menjadi permasalahan baru di kalangan remaja, dari observasi awal tersebut peneliti mengambil sampel penelitian yaitu beberapa remaja yang sedang berkumpul disuatu tempat yang terfokus pada kawasan kampus Universitas Islam Riau di kecamatan Bukit Raya, Kota Pekanbaru. Sehingga fenomena *phubbing* ini sudah menjadi suatu permasalahan yang terjadi hampir di semua kalangan terkhususnya pada remaja, yang mana lawan bicaranya merasa diacuhkan melalui *smartphone*-nya. Dari beberapa narasumber, penulis mendapatkan informasi dari dua nasumber, yaitu :

Saputra (2021) yang berasal dari Pekanbaru mengatakan bahwa "alasanya karna tergantung kondisi juga sih, kalau mereka pada sibuk dengan hp-nya ya saya jadinya juga ikutan main hp.

Terkadang topik yang dibicarakan juga membosankan” (Berdasarkan wawancara awal pada Minggu, 21 Febuari2021).

Putri (2021) yang berasal dari Pekanbaru mengatakan bahwa “kadang merasa kurang nyaman dan kurang nyambung aja dengan topik yang mereka bicarakan, kadang juga udah kehabisan topik dan enggak tau mau ngomongin apalagi, ya yaudah makanya main hp aja sambil buka sosmed rasanya lebih seru” (Berdasarkan wawancara pada Minggu, 21 Febuari2021).

Begitulah yang terjadi berdasarkan hasil wawancara awal di atas, sehingga peneliti mendapati beberapa tempat yang berada di jalan KH. Nasution kecamatan Bukit Raya, Kota Pekanbaru, yang terfokus pada kawasan kampus Universitas Islam Riau, pada saat para remaja sedang berkumpul bersama teman atau rekannya di suatu tempat. Kebanyakan dari mereka akan sibuk sendiri dengan *smartphone*-nya masing-masing tanpa menyadari orang-orang yang berada di sekitarnya.

Jadi, berdasarkan uraian latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada remaja dalam fenomena *phubbing* ini. Sehingga penulis mengangkat judul dari penelitian ini yaitu “ Fenomena *Phubbing* Remaja Pada Media Sosial Di Pekanbaru ”.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Adapun identifikasi masalah yang diambil dalam penelitian ini, yaitu :

1. Seorang *phubbing* sulit untuk menyerap informasi secara maksimal.
2. Seorang *phubbing* juga sulit untuk memberikan *feedback* dengan baik.
3. Tidak terjalannya komunikasi yang efektif.
4. *Smartphone* menjadi salah satu penghambat dalam proses interaksi sosial.

5. *Phubbing* terjadi dikarenakan minimnya rasa kesopanan dan sikap saling menghargai.

C. Fokus Penelitian

Adapun fokus penelitian berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis memfokuskan penelitiannya pada **Fenomena *Phubbing* Remaja Pada Media Sosial Di Pekanbaru.**

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Fenomena *Phubbing* Remaja Pada Media Sosial Di Pekanbaru?
2. Apa yang menyebabkan Remaja melakukan Fenomena *Phubbing*?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mengetahui Fenomena *Phubbing* Remaja Pada Media Sosial Di Pekanbaru.
2. Untuk mengetahui penyebab Remaja melakukan Fenomena *Phubbing*.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini, yaitu :

1. **Secara teoritis**, diharapkan dapat memberikan penjelasan tentang Fenomena *Phubbing* Remaja Pada Media Sosial Di Pekanbaru.
2. **Secara praktis**, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang positif terhadap seseorang yang belum menjadi korban dari fenomena *phubbing* maupun yang telah melakukan fenomena *phubbing* agar dapat mengurangi tindakannya.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Literatur

1. Teknologi Komunikasi

Teknologi berasal dari istilah “seni (*art*) atau keterampilan (*skill*)”. Kata teknologi sering dipahami oleh awam sebagai mesin atau hal-hal yang berkaitan dengan mesin. Dalam pengetahuannya teknologi ialah barang buatan yang ditujukan untuk mendukung kegiatan manusia agar lebih efisien dan bertujuan, artinya teknologi dikenal sebagai cara untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi. Maka dari itu teknologi komunikasi adalah suatu sarana dan nilai-nilai sosial yang dikumpulkan, disimpan, diolah, dan dipertukarkan informasi untuk memungkinkan terjadinya persamaan persepsi maupun tindakan. Menurut The Liang Gie (1996) bahwa teknologi mempunyai peranan yang sangat luas dan dapat memperbesar potensi yang dibutuhkan oleh manusia (Warsita:2008:110-11).

Dalam buku Teknologi Pembelajaran oleh Bambang Warsita (2008:112), Miarso (2005) mengungkapkan beberapa hal proses teknologi komunikasi, yaitu :

- a. Proses itu harus rasional dan efisien.
- b. Harus mensistem, karena segala sesuatu akan mempunyai dampak dan dipengaruhi oleh hal lain dalam lingkungannya.

- c. Harus mensistem, karena segala sesuatu akan mempunyai dampak dan dipengaruhi oleh hal lain dalam lingkungannya.
- d. Harus bersistem, yaitu mempertimbangkan segala sesuatu yang mungkin berpengaruh dalam menentukan tindakan agar proses itu efektif, efisien, dan serasi.
- e. Melibatkan berbagai pihak yang berkepentingan.
- f. Mengarah pada pemecahan masalah bersama.
- g. Memadukan berbagai prinsip, konsep, dan gagasan.
- h. Mempertimbangkan kondisi lingkungan untuk mencapai tujuan.

Bell (1979) juga menjelaskan dalam buku Bambang Warsita (2008:112) perkembangan teknologi komunikasi mengalami empat revolusi dalam bidang komunikasi, yaitu:

- a. Dalam hal berbicara, kemampuan manusia berbicara dalam berkomunikasi antara seseorang dengan yang lain merupakan komponen yang harus ada dalam atribut, agar memungkinkan kelompok-kelompok manusia bisa bekerja sama dan *survive*, serta berkembang.
- b. Ditemukannya tulisan, tulisan tidak hanya berfungsi untuk membantu ingatan, tetapi juga meningkatkan kemungkinan dalam berbagai hal.
- c. Telekomunikasi atau hubungan jarak jauh, yang memungkinkan manusia berhubungan satu sama lain tanpa harus terhalang oleh faktor jarak, kecepatan, dan waktu.

Menurut Zulkarimein Nasution (1989) adapun dampak positif dan negatif dari teknologi komunikasi ini, yaitu :

1. Dampak positif teknologi komunikasi :
 - a. Bidang ekonomi, memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi kelangsungan transaksi dalam bidang perekonomian.
 - b. Bidang pendidikan, memungkinkan seseorang dapat belajar tanpa terikat oleh jarak dan waktu.
 - c. Bidang politik, memelihara dan mempertahankan integritas dan aktivitas pertahanan dan keamanan suatu bangsa.
2. Dampak negatif teknologi komunikasi :
 - a. Terjadinya monopoli dalam pengelolaan, penyediaan, dan pemanfaatan informasi.
 - b. Tidak meratanya jalannya informasi.
 - c. Kurangnya isi pesan yang edukatif.
 - d. Terjadinya polusi informasi.
 - e. Terjadinya invasi dalam privasi.
 - f. Timbulnya permasalahan yang berkaitan dengan hak cipta.

2. Media

a. Media Baru

Menurut Hill & Sen (2005) dalam Kurnia, dkk (2017:4) salah satu media baru saat ini yaitu “internet” yang hadir pada akhir 1980-an yang merupakan sebuah jaringan teknologi yang berkembang sangat cepat dan pesat.

Menurut Flew (2002) dalam Hanika (2015:43) memandang media baru sebagai produk budaya yang tidak lepas dari kehidupan sosial masyarakat termasuk dampak yang akan ditimbulkan dalam penggunaannya.

Adapun dalam buku Literasi Digital Keluarga oleh Kurnia, dkk (2017:4) Fuchs (2008) juga menjelaskan bahwa internet hadir dalam kehidupan sehari-hari melalui laptop, tablet, telepon genggam (terutama *smartphone*), dengan adanya internet manusia dapat melakukan beragam kegiatan seperti, mencari informasi, merencanakan perjalanan, membaca surat kabar, menulis dan membaca artikel, berkomunikasi melalui surat elektronik, menelepon, mendengarkan musik dan radio, memelihara hubungan, bermain *games*, menciptakan pengetahuan bersama, mengunduh perangkat lunak dan data digital, dan sebagainya.

Menurut Manovich (2001) dalam Surokim (2017:31) ada dua tipologi yang mendekati interaktivitas dalam perspektif media baru yaitu dalam tipe “terbuka (*open*)” dan tipe “tertutup (*close*)”. Dalam tipe “terbuka” khalayak tidak sekedar diberikan pilihan apa yang diinginkan.

Namun untuk tipe “tertutup” khalayak dibatasi untuk mengkonsumsi media sesuai dengan struktur atau pilihan yang telah dibuat.

Dalam dunia *virtual*, internet telah menjadi media baru yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Seperti yang dijelaskan oleh Hughes & Hans (2004) hadirnya internet contohnya saat dirumah memunculkan kecenderungan penggunaannya menarik diri dari interaksi langsung dengan keluarganya dan membiarkan dirinya hidup dalam dunia maya yang dianggap lebih menarik dari pada dunia nyata (Kurnia, dkk, 2017:9).

Lister (2009) dalam Hanika (2015:43) terdapat karakteristik media baru, yaitu :

1. Bentuk pengalaman baru dalam teks, hiburan, kesenangan, dan pola konsumsi media.
2. Cara baru dalam merepresentasikan dunia seperti interaktif media.
3. Bentuk hubungan baru dari identitas maupun komunitas dalam berinteraksi baik dalam waktu, ruang, dan tempat.
4. Bentuk konsepsi baru dari hubungan manusia secara biologis dengan teknologi media.
5. Pola baru dalam komunitas, sebuah integrasi dalam media seperti akses informasi, dan lain-lain.

b. Media Sosial

Media sosial adalah media yang berupa situs dan aplikasi yang melibatkan teknologi berbasis internet. Media berbasis teknologi internet ini mendorong dan memungkinkan penggunaanya untuk saling terhubung dengan siapa saja, baik orang-orang terdekat hingga orang asing yang tidak pernah dikenal sebelumnya (Triastuti, dkk, 2017:16).

Pada umumnya media sosial sangat dapat membantu manusia untuk dapat berkomunikasi, mengenal dan dapat terhubung dengan orang lain berdasarkan ketertarikan yang sama. Oleh karena itu Miller (2016) dalam Endah Triastuti (2017:7) mengungkapkan bahwa informasi yang biasanya dibagikan pada media sosial tidak hanya informasi yang bersifat umum seperti berita dan hiburan, tetapi juga informasi yang bersifat pribadi seperti foto, *video*, dan identitas diri, kemudian media sosial dapat membuat informasi pribadi yang dibagikan melalui *chatting*, mengirimkan pesan pribadi, berkomentar pada kolom yang tersedia, dan berbagi foto-foto dan *video* yang memasuki ranah *public* yang dapat diakses oleh orang lain.

Dikutip dalam Rafiq (2020:20) Kaplan dan Haenlein menyebutkan ada 6 jenis media sosial, yaitu :

1. Proyek Kolaborasi. *Website* mengizinkan *user*-nya untuk dapat mengubah, menambah, atau pun *me-remove* konten-konten yang ada di *website* ini. Contohnya Wikipedia.

2. Blog dan Microblog. *User* lebih bebas dalam mengekspresikan sesuatu di blog ini seperti curhat atau mengkritik kebijakan pemerintah. Contohnya Twitter.
3. Konten. *User* dari pengguna *website* ini saling berbagi konten-konten media, baik itu video, foto atau gambar, *e-book*, dll. Contohnya *Youtube*.
4. Jejaring Sosial. Aplikasi yang mengizinkan *user* agar terhubung dengan cara membuat informasi pribadi sehingga terhubung dengan orang lain. Informasi pribadi itu bisa berupa foto-foto. Contohnya *Facebook*, *Instagram*, dll.
5. *Virtual Game World*. Dunia *virtual*, dimana *user* bisa muncul dalam bentuk avatar-avatars yang diinginkan serta berinteraksi dengan orang lain selayaknya didunia nyata. Contohnya *Game online*.
6. *Virtual Social World*. *User* merasa hidup didunia *virtual*, tetapi *virtual social world* lebih bebas, dan lebih kearah kehidupan. Contohnya *second life*.

c. Dampak Media Sosial

Dalam Putri, dkk (2016:51) ada beberapa dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan media sosial, yaitu sebagai berikut:

1. Dampak Positif dari Media Sosial
 - a. Dapat memperluas jaringan pertemanan.

- b. Media komunikasi yang mudah.
- c. Tempat promosi yang mudah dan murah.
- d. Tempat mencari informasi yang bermanfaat.
- e. Tempat berbagi foto, informasi, dan sebagainya.

2. Dampak Negatif dari Media Sosial

- a. Dapat mengganggu kegiatan belajar.
- b. Banyaknya kejahatan yang berbahaya.
- c. Banyaknya bahaya penipuan.
- d. Kurangnya sopan santun yang dilakukan oleh pengguna media sosial.
- e. Terganggunya kehidupan dan komunikasi keluarga.

3. Phubbing

a. Pengertian *Phubbing*

Istilah *phubbing* pertama kali di ciptakan oleh Macquarie Dictionary untuk penyalahgunaan masalah *smartphone* yang terus meningkat di kalangan sosial. *Phubbing* merupakan gabungan dari kata “*phone*” dan “*snubbing*”, yang artinya suatu tindakan acuh atau mengabaikan seseorang dalam lingkungan sosial yang hanya berkonsentrasi pada *smartphone* daripada berkomunikasi secara langsung kepada seseorang (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018:4).

Menurut Varoth (2017) dalam buku Arifin Nur (2020:18) dalam interaksi sosial, seseorang yang memulai melakukan *phubbing* disebut “*phubber*” dan orang yang menerima perilaku dari *phubbing* disebut dengan “*phubbee*”. Perilaku ini terjadi karena ketergantungan individu terhadap *gadget* sehingga ia lebih sering bersikap acuh karena lebih fokus pada *gadget*-nya dari pada membangun interaksi dalam lingkungan sosialnya.

Abdul (2019) menjelaskan dalam Aditia (2021:10) bahwa pelaku *phubbing* merasa ia telah melakukan interaksi jarak jauh dengan orang lain meskipun melalui *smartphone*, sehingga ia tidak sadar telah mengabaikan interaksi secara langsung dengan lingkungan sekitarnya.

Adapun menurut Park (2005) dalam Karadag, dkk (2016:252) *smartphone* digunakan sebagai alat untuk mengatasi kesepian dan kebutuhan untuk mengelola diri sendiri, kecemasan, kekhawatiran, dan perilaku gangguan depresi yang telah dirasakan oleh seseorang karena dipisahkan oleh *smartphone* mereka.

Menurut Robert Kaunt dalam Hanika (2015: 44-45) bahwa menggunakan *smartphone* secara berlebihan akan mengalami gangguan pusat perhatian. Artinya semakin sering anggota keluarga menggunakan internet, maka semakin besar pula terisolasinya diri mereka dari lingkungannya, sehingga menimbulkan efek negatif seperti mengumbar privasi secara berlebihan di sosial media, adanya gangguan kesehatan

karena tidak bisa lepas dari *smartphone* atau yang dikenal dengan *nomophobia* (*no mobile phone phobia*), dan yang lainnya.

Sedangkan Karadag (2016) mengartikan *phubbing* sebagai sebuah konsep tentang dinamika adiksi seseorang yang tidak lagi memiliki kesopanan dan menghargai orang lain, karen lebih menyukai lingkungan virtual yang terdapat pada *smartphone* dari pada lingkungan yang nyata (Nur, 2020: 17).

b. Ciri-ciri seorang Phubbing

Dalam Amelia, dkk (2019:125) seseorang yang melakukan *phubbing* mempunyai kriteria, sebagai berikut :

1. Terlalu fokus pada *smartphone* yang sedang berkumpul bersama teman dan kerabatnya.
2. Selalu memegang *smartphone* dimana aja dan kapan aja.
3. Merasa panik jika tidak ada *smartphone*.
4. Selalu mengecek *smartphone* setiap beberapa menit sekali.

Sedangkan menurut Pradana dalam Nur (2020:21) ciri-ciri individu yang kecanduan *smartphone* antara lain:

1. Menghabiskan banyak waktu dengan *smartphone*, serta mempunyai lebih dari satu *smartphone* dan selalu membawa charger.

2. Merasa cemas dan gugup jika *smartphone* tidak dekat dengannya.
3. Selalu melihat layar *smartphone* untuk mencari tahu pesan atau panggilan masuk
4. Tidak mematikan *smartphone* dan selalu *standby* 24 jam dan saat tidur *smartphone* diletakkan didekatnya agar lebih mudah untuk meraihnya.
5. Kurang nyaman berkomunikasi secara *face to face* dan lebih memilih berkomunikasi menggunakan teknologi baru.
6. Biaya yang dikeluarkan untuk *smartphone* lebih besar.

c. Faktor Penyebab *Phubbing*

Dalam Reski (2020:100) menyebutkan ada beberapa faktor penyebab *phubbing*, yaitu :

- a. Mengalihkan perasaan bosan
- b. Menghindari topik pembicaraan yang tidak disukai
- c. Orang di sekitar juga melakukan *phubbing*

Sedangkan dalam Pratiwi (2020:28) ada alasan seseorang melakukan *phubbing*, ialah:

- a. Kebiasaan mengakses sosial media
- b. Kecanduan mengakses dan memainkan *game online*

- c. Kecanduan mengakses aplikasi-aplikasi yang terdapat dalam *smartphone*

d. Dampak *Phubbing*

Farida Syafira (2019) menyebutkan terdapat adanya dampak *phubbing*, ialah :

- a. Menjadi individualistik
- b. Menghancurkan hubungan pertemanan
- c. Merenggangkan hubungan harmonis dalam keluarga
- d. Menjadi anti sosial

4. Remaja

a. Pengertian Remaja

Menurut Hurlock (1992) dalam Putri, dkk (2016:49) remaja berasal dari kata latinya itu *adolensence*, yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolensence* mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik.

Menurut WHO, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun. Sedangkan menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun. Dan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja yaitu 10-24 tahun dan belum menikah. (Diakses dalam <https://pusdatin.kemkes.go.id>. pada 15 Januari 2022).

Adapun menurut Djamarah (2002) dalam Yunistiati, dkk (2014:74) remaja ialah suatu tingkatan dalam siklus perkembangan anak yang berada dalam rentang usia 12-21 tahun bagi wanita dan 13-23 tahun bagi pria yang dikenal dengan masa pencarian dan penjelajahan identitas diri, dalam masa ini yaitu perubahan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa yang telah masuk dalam tahap perpindahan yang mengalami perubahan yang besar baik secara biologis, psikologis, sosial dan ekonominya, yang berlangsung antara 13-19 tahun.

Maka remaja yang dimaksud dalam penelitian ini ialah remaja menurut WHO yang berusia 10-19 tahun, karena peneliti melihat keselarasan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

b. Ciri-ciri Remaja

Menurut Gunarsa&Gunarsa dan Mappiare (dalam Putro, 2017:29), ciri-ciri remaja, yaitu :

1. Masa Remaja Awal

Biasanya duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP), dengan ciri-ciri :

- a) Tidak stabil keadaannya, lebih emosional.
- b) Mempunyai banyak masalah.
- c) Mulai tertarik dengan lawan jenis.
- d) Munculnya rasa kurang percaya diri.
- e) Suka mengembangkan pikiran baru, gelisah, suka berkhayal, dan suka menyendiri.

2. Masa Remaja Madya (Pertengahan)

Biasanya duduk di bangku Sekolah Menengah Atas (SMA), yaitu dengan ciri-ciri :

- a) Sangat membutuhkan teman.
- b) Cenderung bersifat cinta pada diri sendiri.
- c) Berada dalam kondisi kebingungan, karena pertentangan yang terjadi dalam diri.
- d) Berkeinginan besar untuk mencoba segala hal yang belum diketahuinya.
- e) Keinginan menjelajah ke alam sekitar yang lebih luas.

3. Masa Remaja Akhir

Dengan ciri-ciri :

- a) Aspek psikis dan fisiknya mulai stabil.
- b) Meningkatnya berfikir realistis, memiliki sudut pandang yang baik.
- c) Lebih matang dalam cara menghadapi masalah.
- d) Ketenangan emosional bertambah, lebih mampu menguasai perasaan.
- e) Sudah terbentuknya identitas diri.
- f) Lebih banyak perhatian terhadap lambang-lambang kematangan.

B. Fenomenologi

Menurut Yusuf (2017:350) *phenomenology* (Inggris) berasal dari “*phainomenon*” yang berasal dari kata “*phaenoo*” berarti membuat kelihatan atau tampak, dan “*logos*” (Yunani) yaitu ilmu atau ucapan, jadi dapat diartikan bahwa fenomenologi ilmu tentang fenomena yang menampakkan diri dari kesadaran peneliti, sedangkan dalam arti luas yaitu ilmu tentang gejala atau hal-hal apa saja yang tampak dalam suatu kesadaran dan interaksi,

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) fenomenologi adalah ilmu tentang perkembangan kesadaran dan pengenalan diri manusia sebagai ilmu yang mendahului filsafat (Samsu, 2017:71).

Menurut Bartens (1981) dalam Hasbiansyah (2008:165-166) menjelaskan bahwa fenomenologi suatu analisis deskriptif serta introspektif mengenai kedalaman dari semua bentuk kesadaran dan pengalaman secara langsung yang berkaitan dengan penampakan suatu objek, peristiwa, atau suatu kondisi dalam persepsi kita.

Menurut Creswell (1998) dalam Kuswarno (2006:49) pendekatan fenomenologis suatu cara untuk menjelaskan makna pengalaman hidup seseorang tentang suatu konsep atau gejala, termasuk konsep diri atau pandangan mereka sendiri.

LittleJohn dan Foss (2005) dalam Hasbiansyah (2008:167) menyebutkan ada tiga inti dalam fenomenologi yaitu :

1. Adanya pengetahuan yang di sadari. Maksudnya pengetahuan itu tidak muncul dari pengalaman tetapi dapat muncul secara langsung dalam pengalaman kesadaran.
2. Makna ditemukan dari kemampuan dalam kehidupan seseorang. Maksudnya hubungan seseorang dengan suatu objek itu akan menentukan bagaimana makna yang akan dihasilkan dari objek yang bersangkutan.
3. Bahasa yaitu sarana untuk terciptanya makna. artinya selama ada di dunia manusia mengekspresikan makna melalui bahasa.

Fenomena dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu yang pertama, fenomena selalu “menunjuk keluar” atau berhubungan dengan realitas di luar pikiran. Kedua, fenomena dari sudut kesadaran kita, karena fenomenologi selalu berada dalam kesadaran kita. Maka dari itu menurut Maurice Natanson dalam Kuswarno (2006:50), fenomenologi digunakan sebagai suatu pandangan ilmu sosial yang menempatkan kesadaran manusia dan makna sebagai fokus untuk memahami tindakan sosial.

Dengan begitu, dalam buku Tjipto Subadi (2006:18) menurut Gordon (1991) fenomenologi dalam perkembangannya dikenal sebagai teori kefilsafatan yang di gulirkan oleh Hegel, Husserl, Scheler, Schutz, dan Berger.

Subadi (2006:19) menerangkan dengan mengutip pendapat Collin (1997) bahwa perkembangan fenomenologi yang dikembangkan oleh Schutz ini tertarik pada pemikiran Weber tentang tindakan sosialnya yang memadukan antara fenomenologi Transendental milik Husserl dan Verstehen dengan tindakan sosial milik Weber, sehingga dalam aliran fenomenologi Schutz mengajarkan bahwa setiap individu hadir dalam arus kesadaran yang didapat dari proses refleksi atas pengalaman sehari-hari.

Menurut (Iskandar & Jacky, 2015) Teori fenomenologi dari Alfred Schutz memperkenalkan dua istilah tindakan. Tindakan pertama, adalah “sebab (*because of motive*)” yaitu yang melatarbelakangi seseorang melakukan tindakan tertentu. Sedangkan tindakan yang kedua adalah “tujuan (*in order to motive*)” yaitu tujuan yang ingin dicapai oleh seseorang yang melakukan suatu tindakan tertentu.

1. *Because of motive* (motif “sebab”) adalah berkaitan dengan alasan seseorang melakukan sesuatu tindakan untuk menciptakan situasi dan kondisi yang diharapkan di masa datang. Dengan kata lain *because of motive* adalah yang melatarbelakangi seseorang melakukan tindakan tertentu.
2. *In order to motive* (motif “tujuan”) merupakan sebuah pandangan terhadap faktor-faktor yang menyebabkan seseorang melakukan tindakan tertentu. Dengan kata lain *in order to motive* adalah tujuan yang ingin dicapai oleh seseorang dalam melakukan suatu tindakan tertentu.

Alfred Schutz seperti yang disampaikan oleh Nindito (2005:80) adalah yang pertama kali merintis pendekatan Fenomenologi, dalam analisisnya Schutz menangkap adanya gejala yang terjadi di dunia ini, sehingga penyusunan fenomenologi yang dilakukan Schutz ini lebih sistematis atau teratur dan praktis untuk dapat menangkap berbagai macam gejala yang terjadi dalam dunia sosial.

Dalam Nindito (2005:80) menjelaskan bahwa hasil pemikiran Alfred Schutz ini mengandung dua konsep yaitu fenomenologi murni dan ilmu sosial. Konsep pertama, fenomenologi murni mengandung konsep pemikiran filsafat sosial. Sedangkan konsep kedua, ilmu sosial berkaitan erat dengan berbagai macam bentuk interaksi, misalkan dalam masyarakat terdapat adanya gejala-gejala yang terjadi dalam dunia sosial. Sehingga gejala itu bisa dikatakan sebagai objek dari fenomenologi sosiologi.

Maka dari itu, dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan menggunakan studi fenomenologi. Permasalahan yang ada di dalam penelitian ini berkaitan dengan definisi fenomenologi yaitu adanya sebuah fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan dalam kehidupan sosial. Khususnya pada Fenomena *Phubbing* Remaja Pada Media Sosial yang terjadi di Pekanbaru yaitu yang terfokus di kawasan Universitas Islam Riau yang berusia dari umur 10-19 tahun.

C. Defenisi Operasional

Agar mempermudah penelitian ini, maka peneliti perlu untuk mengemukakan penjabaran tentang konsep teori sehingga sangat perlu untuk dioperasionalkan tujuannya agar data yang ada di lapangan dapat diamati dan diukur lebih mudah. Jadi kaitannya dengan penelitian ini yang berjudul “Fenomena *Phubbing* Remaja Pada Media Sosial Di Pekanbaru” maka dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Media Sosial

Media Sosial adalah suatu bentuk perkembangan teknologi yang berbasis *online* yang hanya bisa diakses dengan menggunakan internet. Dengan kemudahan yang didapat dari media sosial ini yaitu dapat berinteraksi kemana pun dan dengan siapapun, serta dapat terjaring dengan luas. Dalam penelitian ini media sosial yang dimaksud yaitu media sosial yang sering digunakan oleh remaja, yaitu berupa *instagram*, *facebook*, *twitter*, *youtube*, dan lain sebagainya.

2. Remaja

Remaja adalah suatu proses pertumbuhan kedewasaan manusia, baik itu dalam proses pertumbuhan fisik maupun proses pemikiran yang lebih matang. Dalam penelitian ini remaja yang dimaksud yaitu konsep remaja menurut WHO dengan rentang usia dari 10-19 tahun, karena dalam usia itu seorang remaja sudah mulai menunjukkan proses kematangan cara berpikir dan perilaku yang dilakukannya.

Adapun kriteria remaja dalam penelitian ini yaitu remaja yang berusia dari 10-19 tahun yang melakukan Fenomena *Phubbing* Remaja Pada MediaSosial Di Pekanbaru.

3. Fenomena *Phubbing*

Phubbing dalam penelitian ini yaitu, sebuah tindakan yang dilakukan dengan mengacuhkan orang lain dan orang yang ada disekitar dengan hanya terfokus pada *smarphone*. Fenomena *phubbing* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu kebiasaan yang terlalu sibuk berkomunikasi dengan orang lain di *gadget* sehingga mengacuhkan orang yang ada di sekitarnya.

D. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan untuk mendukung dan menjadi bahan perbandingan atau referensi penulis dalam penelitian ini. Adapun penelitian terdahulu yang digunakan oleh peneliti yaitu berupa bentuk tabel agar mempermudah untuk dipahami oleh pembaca, sebagai berikut :

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No.	Nama dan Tahun Penelitian	Jenis Penelitian	Tujuan dan Metode Penelitian	Hasil / Kesimpulan Penelitian
1.	Amelia. Tiara dkk Universitas Indonesia (2019)	<i>Phubbing</i> , Penyebab Dan Dampaknya Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Indonesia	Untuk mengetahui penyebab, perilaku dan dampak <i>phubbing</i> . Metode dalam penelitian ini yaitu penelitian kualitatif.	Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa mengetahui <i>phubbing</i> sebagai fenomena seseorang lebih banyak berfokus dengan <i>smartphone</i> dibandingkan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.
2.	Karadag. Engin dkk The Turkish Journal on Addictions (2016)	The Virtual World's Current Addiction: Phubbing	To analyse both the reasons that young adults exhibit phubbing behaviors and the effects of there behaviors on their lives. Metode Kualitatif, using a cas study method.	The study's findings revealed that not only did smartphone negatively affect interpersonal relations, but also that phubbers lacked communication skills, experienced difficulty establishing and maintaining eye contact while using a smartphone, and misunderstood what was being discussed.
3.	Rafinitia Aditia Universitas Bengkulu (2021)	Fenomena <i>Phubbing</i> : Suatu Degradasi Relasi Sosial Sebagai Dampak Media Sosial	Untuk mengetahui tentang fenomena <i>phubbing</i> sebagai suatu degradasi relasi sosial sebagai dampak dari media sosial. Metode dalam penelitian ini yaitu kualitatif deskriptif.	Hasil dalam penelitian ini adalah perilaku <i>phubbing</i> mampu mengancam terganggunya hubungan komunikasi yang sedang berlangsung, sehingga menyebabkan degradasi sosial. Degradasi sosial terjadi karena dampak dari keacuhan perilaku <i>phubbing</i> terhadap lingkungannya karena terlalu sibuk menggunakan <i>smartphone</i> , terlebih dalam penggunaan media sosial.
4.	Zolla Surya Pratiwi Universitas Andalas (2020)	Phubbing Sebagai Sebuah Fenomena Budaya Pop Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Andalas.	Untuk mengetahui apa dan bagaimana perilaku phubbing yang terjadi pada mahasiswa FISIP, alasan melakukan perilaku phubbing serta bagaimana pandangan mereka sebagai pengkaji masalah-masalah	Temua dalam penelitian ini adalah mahasiswa FISIP merasa pernah dengan sengaja atau tanpa sengaja dan sadar atau tanpa sadar melakukan perilaku phubbing, namun hanya beberapa dari mereka yang tahu bahwa tindakan yang mereka lakukan tersebut di istilahkan dengan sebutan

			<p>sosial terhadap perilaku yang juga mereka lakukan sendiri.</p> <p>Metode penelitian ini penelitian kualitatif deskriptif.</p>	phubbing.
5.	Reski P Universitas Lambung Mangkurat (2020)	Daya Tarik Interaksi Dunia Maya (Studi Perilaku Phubbing Generasi Milenial)	<p>Untuk mengetahui faktor yang menyebabkan generasi milenial melakukan phubbing dan bagaimana pola interaksi yang dibangun generasi milenial di dunia maya saat melakukan phubbing.</p> <p>Metode dalam penelian ini adalah penelitian kualitatif.</p>	<p>Hasil dari penelitian ini bahwa 1. Penyebab perilaku phubbing pada generasi milenial adalah mengalihkan perasaan bosan, menghindari topic pembicaraan yang tidak disukai, dan teman di sekitar juga melakukan phubbing. 2. Pola interaksi yang dibangun generasi millennial di dunia maya saat melakukan phubbing adalah interaksi sosial antar individu dan interaksi sosial antar individu dan kelompok.</p>
6.	Farida Syafira Nadjib Ahmad Alamudi Universitas Negeri Makassar (2019)	Sosial Phubbing Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar	<p>Untuk mengetahui: (1) faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya phubbing sosial pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar. (2) dampak sosial phubbing pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar.</p> <p>Metode penelitian ini kualitatif deskriptif.</p>	<p>Hasil penelitian ini: (1) faktor penyebab terjadinya phubbing sosial pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar adalah keragaman fitur aplikasi smartphone, terlalu asik chatting dan terlalu asik bermain game. (2) dampak negatif dari sosial phubbing pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar : (1) hubungan yang harmonis dalam keluarga menjadi keretakan. (2) merusak persahabatan. (3) ternyata individualistis. (4) menjadi anti sosial.</p>

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Creswell (1995) dalam Gunawan (2014 : 83) penelitian kualitatif yaitu suatu proses penelitian untuk memahami masalah manusia atau sosial dengan menciptakan gambaran menyeluruh dan kompleks yang disajikan dengan kata-kata, melaporkan pandangan terinci yang diperoleh dari para sumber informasi, serta dilakukan dalam latar (*setting*) yang alamiah.

B. Subjek Penelitian dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah remaja yang berada di Pekanbaru yaitu di jalan KH.Nasution kecamatan Bukit Raya, yang terfokus pada tempat kawasan kampus Universitas Islam Riau yang berusia 10-19 tahun yang melakukan fenomena *phubbing*. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive sampling*, yang mana peneliti dalam penelitian ini memilih 5 orang informan yang dianggap dapat dipercaya untuk menjadi sumber data dipenelitian ini sehingga dapat menemukan bahwa Fenomena *Phubbing* Remaja Pada Media Sosial Di Pekanbaru.

2. Objek Penelitian

Objek merupakan sesuatu yang akan dicari tahu selama penelitian ini berlangsung. Maka dari itu yang akan menjadi objek dalam penelitian ini adalah Fenomena *Phubbing* Remaja Pada Media Sosial Di Pekanbaru.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu bertempat di jalan KH. Nasution kecamatan Bukit Raya, Kota Pekanbaru, yang terfokus pada tempat kawasan kampus Universitas Islam Riau, Provinsi Riau.



2. Waktu Penelitian

Table 3.1
Waktu Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan dan Minggu Ke																Ket
		Nov-Ags				Sep-Okt				Nov				Des-Jan				
		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													
2	Seminar UP										X							
3	Riset											X						
4	Peneliti Lapangan																x	
5	Pengolahan dan analisis data																x	x
6	Konsultasi Bimbingan Skripsi																	x
7	Ujian Skripsi																	x
8	Revisi Dan Pengesahan Skripsi Penggandaan Serta Penyerahan																	X
9	Skripsi																	X

D. Sumber Data

1. Data Primer

Data primer yaitu suatu data yang telah didapat dari informan yang telah dilakukan oleh peneliti dengan cara wawancara. Menurut Burhan Bungin (2009:307) pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara observasi penelitian dan mengumpulkan data informasi dari informan melalui wawancara terhadap topik penelitian.

2. Data Sekunder

Data sekunder yaitu suatu data yang dikumpulkan dan didapatkan untuk melakukan penelitian melalui sumber-sumber yang mendukung informasi yang telah diperoleh dari buku, jurnal, foto/video, penelitian terdahulu, dan lain sebagainya.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Menurut Nawawi (1991) dalam Samsu (2017:97) observasi yaitu suatu pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.

Senada dengan itu, Samsu (2017:97) menurut Asyari (1983) menyatakan bahwa observasi adalah pengamatan yang khusus dan pencatatan yang sistematis ditujukan pada satu atau beberapa masalah dalam penelitian, dengan tujuan untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk pemecahan masalah yang terjadi.

Menurut Jekoda dalam buku Imam Gunawan (2014: 144) berpendapat bahwa observasi dapat menjadi teknik pengumpulan data secara ilmiah, apabila memenuhi syarat-syarat, yaitu (1) diabdikan pada pola dan tujuan penelitian yang sudah ditetapkan; (2) direncanakan dan dilaksanakan secara sistematis, dan tidak secara kebetulan.

Maka dari itu dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik observasi untuk mendapatkan data langsung dari lapangan. Jadi dalam hal ini peneliti akan terjun langsung kelapangan untuk mengamati Fenomena *Phubbing* Remaja pada Media Sosial di Pekanbaru.

2. Wawancara

Menurut Arikunto (1993) dalam Samsu (2017: 96) wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari narasumber.

Terdapat dua pihak berbeda dalam proses wawancara. *Pihak pertama* berfungsi sebagai *interviewer*, dan *pihak kedua* berfungsi sebagai pemberi informasi atau informan (Gunawan, 2014: 161).

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara jenis semi struktur dengan teknik *depth interview* yaitu wawancara mendalam. Wawancara semi struktur merupakan wawancara dilakukan secara bebas, tapi terarah dengan tetap berada pada jalur pokok permasalahan yang akan ditanyakan dan telah disiapkan terlebih dahulu (Kriyantono, 2006: 101-102).

Jadi peneliti melakukan wawancara 5 orang informan pada remaja yang berusia 10-19 tahun yang melakukan fenomena *phubbing* yang terfokus di kawasan Universitas Islam Riau kecamatan Bukit Raya, Kota Pekanbaru, dengan menggunakan sumber data dari *purposive sampling*.

Table 3.2
Usia Informan Remaja yang Melakukan
Fenomena *Phubbing* di Pekanbaru

Usia	Jumlah Orang
10-11 tahun	1
12-13 tahun	1
14-15 tahun	1
16-17 tahun	1
18-19 tahun	1

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2005) dalam buku Imam Gunawan (2014:179) dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu yang berbentuk tulisan, gambar, atau karya dari seseorang yang merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian.

Jadi dokumen yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu dokumentasi berbentuk foto remaja yang melakukan fenomena *phubbing* dan beberapa bahan yang menjadi pendukung dalam penelitian.

F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Dalam hal ini untuk mendapatkan keabsahan data diperlukan teknik pemeriksaan. Teknik keabsahan data yang digunakan dalam penelitian yaitu teknik triangulasi. Triangulasi yaitu suatu teknik pemeriksaan keabsahan data dengan cara memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu sendiri, untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding data itu (Bachtiar, 2010:56).

Menurut Susan Stainback dalam Bachtiar (2010: 55) Triangulasi merupakan tujuannya bukan untuk menentukan kebenaran tentang fenomena sosial yang sama, melainkan tujuan triangulasi adalah untuk meningkatkan pemahaman seseorang tentang apa yang pernah diselidiki.

Berikut ada beberapa jenis triangulasi data yang umum digunakan, yaitu:

1. Triangulasi Sumber

Digunakan untuk membandingkan dan mencekulang derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui sumber yang berbeda. Misalnya membandingkan hasil pengamatan dengan wawancara, membandingkan antara yang dikatakan umum dengan yang dikatakan secara pribadi, membandingkan hasil wawancara dengan dokumen yang ada.

2. Triangulasi Waktu

Digunakan untuk validitas data yang berkaitan dengan perubahan suatu proses dan perilaku manusia, karena perilaku manusia akan

mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Untuk itu, maka peneliti harus observasi dengan pengamatan tidak hanya satu kali pengamatan.

3. Triangulasi Teori

Triangulasi Teori adalah memanfaatkan dua teori atau lebih untuk diadu atau dipadu. Untuk itu diperlukan rancangan penelitian pengumpulan data dan analisis data yang lebih lengkap.

4. Triangulasi Peneliti

Digunakan lebih dari satu peneliti dalam mengadakan observasi atau wawancara. Karena masing-masing peneliti mempunyai gaya, sikap, dan persepsi yang berbeda dalam mengamati suatu fenomena maka hasil pengamatan dapat berbeda dalam mengamati fenomena yang sama.

5. Triangulasi Metode

Digunakan untuk mengecek keabsahan data atau mengecek keabsahan penemuan penelitian. Triangulasi metode dapat dilakukan dengan menggunakan lebih dari satu teknik pengumpulan data yang sama.

Dari beberapa jenis triangulasi data tersebut, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik keabsahan data triangulasi sumber, karena peneliti menganggap teknik ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan data.

G. Teknik Analisis Data

Menurut Mantja (2007) dalam Gunawan (2014: 210) Analisis data kualitatif akan mencakup penelusuran data, melalui catatan-catatan (pengamatan lapangan) untuk menemukan pola-pola budaya yang dikaji oleh peneliti.

Dalam buku Kriyantono (2006:196) data yang digunakan dapat berupa kata-kata, kalimat-kalimat maupun narasi-narasi, baik yang diperoleh dari wawancara mendalam maupun observasi yang dikumpulkan di lapangan.

Sementara itu, dalam Gunawan (2014: 210) Bogdan & Biklen (2007) menyatakan bahwa analisis data adalah proses pencarian dan pengaturan secara tersusun dari hasil wawancara, catatan-catatan dan bahan-bahan yang dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman terhadap semua hal yang dikumpulkan dan memungkinkan menyajikan apa yang ditemukan.

Sedangkan dalam Samsu (2017:103) Nor Sakinah Mohammad berpandangan bahwa analisis data sebagai proses menggunakan data untuk memberikan informasi yang berguna dalam mengambil kesimpulan dan mendukung keputusan yang diambil.

Dalam buku Imam Gunawan (2014:210) menurut Miles & Huberman (1992) mengemukakan 3 tahapan dalam analisis data, yaitu :

1. Reduksi Data

Reduksi data ialah kegiatan merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dan mencari tema dan polanya. Data yang di reduksi akan memberikan gambaran lebih jelas dan memudahkan peneliti untuk melakukan pengumpulan data.

2. Data Display

Pemaparan data yaitu suatu sekumpulan informasi yang tersusun, dan memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Fungsinya untuk meningkatkan pemahaman kasus dan sebagai acuan mengambil tindakan berdasarkan pemahaman dan analisis data.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan hasil penelitian yang menjawab fokus penelitian berdasarkan hasil analisis data. Kesimpulan disajikan dalam bentuk deskriptif objek penelitian dengan kajian penelitian.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

1. Sejarah Singkat Kota Pekanbaru

Pada awalnya Pekanbaru merupakan sebuah kota kecil yang memiliki pasar (pekan) dahulu dikenal dengan nama “Senapelan” yang dipimpin oleh seorang Kepala Suku disebut Batin. Selanjutnya berdasarkan musyawarah datuk-datuk empat suku, negeri Senapelan berganti nama menjadi “Pekan Baharu” oleh Sultan Muhammad Ali Abdul Jalil Muazamsyah dibawah pemerintahan Sultan Yahya pada hari Selasa tanggal 23 Juni 1784 M yang ditetapkan sebagai hari lahir Kota Pekanbaru. Maka mulai saat itu sebutan Senapelan sudah ditinggalkan dan mulai populer dengan sebutan “Pekan Baharu” dalam bahasa sehari-hari menyebutnya dengan “PEKANBARU”

Kota Pekanbaru resmi menjadi ibu kota Provinsi Riau pada tanggal 20 Januari 1959 berdasarkan Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor Des 52/1/44-25 sekaligus Pekanbaru memperoleh status Kotamadya Daerah Tingkat II Pekanbaru, yang sebelumnya ibu kota Provinsi Riau ialah Tanjung Pinang, yang saat ini telah menjadi ibu kota Provinsi Kepulauan Riau.

Sebelum tahun 1960, Pekanbaru hanya kota dengan luas 16 km^2 , kemudian bertambah menjadi $\pm 62.96 \text{ km}^2$ yang mempunyai 2 kecamatan yaitu Kecamatan Senapelan dan Kecamatan Limapuluh. Kemudian pada tahun 1965 bertambah menjadi 6 kecamatan dan tahun 1987 menjadi 8 kecamatan dengan luas wilayah 446.50 km^2 .

Peraturan daerah nomor 4 tahun 2003 tentang pembentukan kecamatan, maka terbentuklah 12 kecamatan, yaitu:

- | | |
|-----------------------------|-----------------------------|
| a. Kecamatan Bukit Raya | g. Kecamatan Marpoyan Damai |
| b. Kecamatan Tenayan Raya | h. Kecamatan Sukajadi |
| c. Kecamatan Tampan | i. Kecamatan Senapelan |
| d. Kecamatan Rumbai | j. Kecamatan Sail |
| e. Kecamatan Rumbai Pesisir | k. Kecamatan Pekanbaru Kota |
| f. Kecamatan Payung Sekaki | l. Kecamatan Lima Puluh |

Agar terciptanya pemerintahan tertib dan pembinaan wilayah yang cukup luas, maka berdasarkan Perda Kota Pekanbaru Nomor 2 Tahun 2020 Tentang Penetapan Kecamatan menjadi 15 kecamatan dengan 83 Kelurahan. Maka terbentuklah 15 kecamatan, yaitu:

- | | |
|-----------------------------|-----------------------------|
| a. Kecamatan Bukit Raya | j. Kecamatan Pekanbaru Kota |
| b. Kecamatan Tenayan Raya | k. Kecamatan Sail |
| c. Kecamatan Tampan | l. Kecamatan Kulim |
| d. Kecamatan Rumbai | m. Kecamatan Lima Puluh |
| e. Kecamatan Rumbai Pesisir | n. Kecamatan Bina Widya |

- f. Kecamatan Payung Sekaki
- g. Kecamatan Marpoyan Damai
- h. Kecamatan Sukajadi
- i. Kecamatan Senapelan
- o. Kecamatan Tuah Madani
- p. Kecamatan Rumbai Timur
- q. Kecamatan Rumbai Barat

Kecamatan Bukit Raya adalah salah satu kecamatan yang ada di Kota Pekanbaru. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1987 Kecamatan Bukit Raya merupakan pemekaran dari Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar yang dibentuk sejak tanggal 2 Juni 1988.

Peraturan Daerah Nomor 5 Tahun 2003, Kecamatan Bukit Raya mengalami pemekaran menjadi 3 kecamatan, yaitu:

- a. Kecamatan Bukit Raya
- b. Kecamatan Marpoyan Damai
- c. Kecamatan Tenayan Raya

Kecamatan Bukit Raya memiliki luas $22,05 \text{ km}^2$ dengan jumlah penduduk kecamatan ini sebanyak 93.478 jiwa dengan kepadatan sekitar 4.239 jiwa/km^2 , dan saat ini Kecamatan Bukit Raya memiliki 5 kelurahan, 58 Rukun Warga (RW) dan 245 Rukun Tetangga (RT), dengan kelurahan dan luasnya antara lain:

- a. Kelurahan Simpang Tiga dengan memiliki luas 6.82 km^2 .
- b. Kelurahan Tangerang Selatan dengan memiliki luas $3,09 \text{ km}^2$.

- c. Kelurahan Tangerang Utara dengan memiliki luas $2,64 \text{ km}^2$.
- d. Kelurahan Tangerang Labuai dengan memiliki luas $2,67 \text{ km}^2$.
- e. Kelurahan Air Dingin dengan memiliki luas $6,82 \text{ km}^2$.

2. Kondisi Geografis Kota Pekanbaru

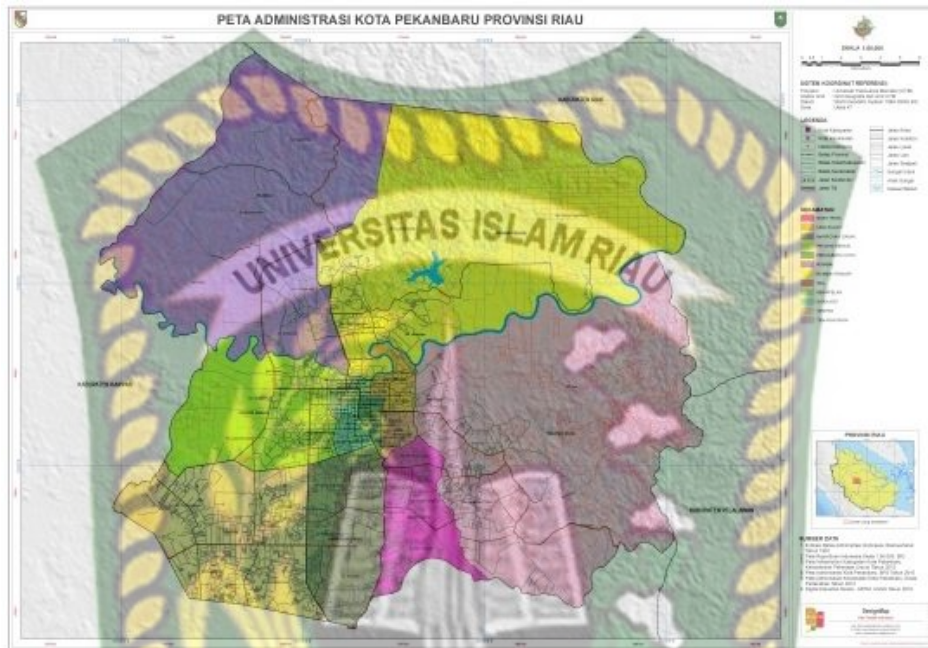
Kota Pekanbaru terletak antara $101^{\circ}14'$ - $101^{\circ}34'$ Bujur Timur dan $0^{\circ}45'$ Lintang Utara, dengan ketinggian dari permukaan laut sekitar 5-50m. Dan Pekanbaru pada umumnya beriklim tropis dengan suhu udara maksimal antara sekitar $34,1^{\circ} \text{ C}$ - $35,6^{\circ} \text{ C}$ dan suhu antara $20,2^{\circ} \text{ C}$ - $23,0^{\circ} \text{ C}$. Hingga saat ini luas wilayah Kota Pekanbaru adalah $632,26 \text{ km}^2$.

Kota Pekanbaru berbatasan langsung dengan Kabupaten/Kota, yaitu:

- a. Sebelah Utara, berbatasan dengan Kabupaten Siak dan Kabupaten Kampar.
- b. Sebelah Selatan, berbatasan dengan Kabupaten Kampar dan Kabupaten Pelalawan.
- c. Sebelah Timur, berbatasan dengan Kabupaten Siak dan Kabupaten Pelalawan.
- d. Sebelah Barat, berbatasan dengan Kabupaten Kampar.

Berikut ini adalah peta Kota Pekanbaru :

Gambar 4.1
Peta Kota Pekanbaru



Sumber : petatematikindo.wordpress.com

Secara geografis kecamatan Bukit Raya terletak antara $101^{\circ}14 - 101^{\circ}34$ Bujur Timur dan $0^{\circ}25-0^{\circ}45$ Lintang Utara, dengan ketinggian sekitar 5-50m dari permukaan laut. Dengan mempunyai iklim tropis dengan suhu udara maksimum antara $32,4^{\circ}\text{C} - 33,8^{\circ}\text{C}$ dengan suhu udara minimum antara $23,0^{\circ}\text{C} - 24,2^{\circ}\text{C}$.

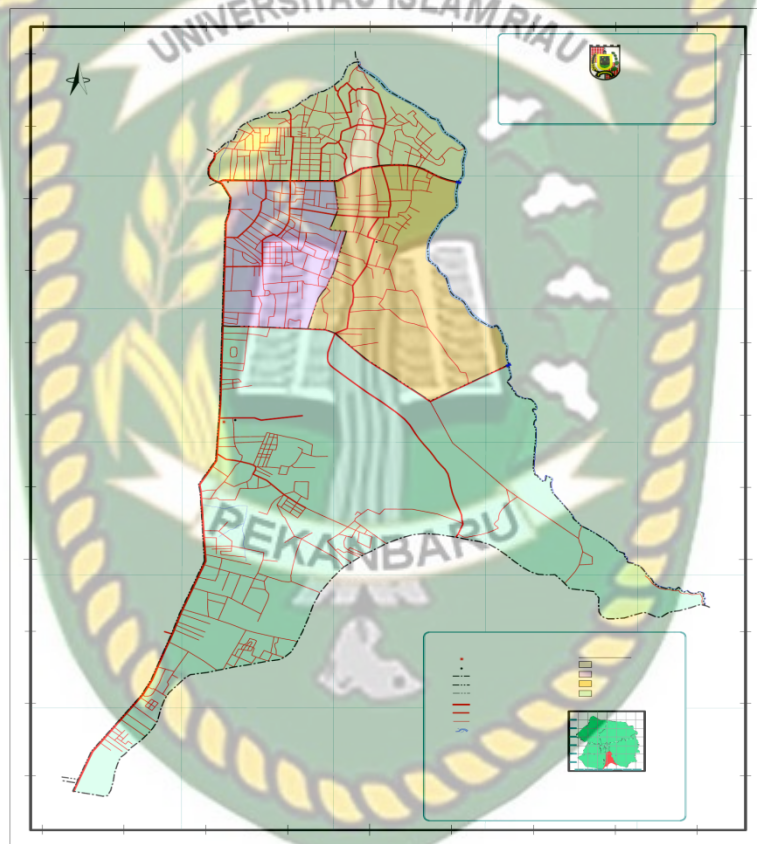
Adapun batas wilayah Kecamatan Bukit Raya yaitu sebagai berikut:

- a. Sebelah Utara, berbatasan dengan Kecamatan Sail.
- b. Sebelah Timur, berbatasan dengan Kecamatan Tenayan Raya.

- c. Sebelah Barat, berbatasan dengan Kecamatan Marpoyan Damai.
- d. Sebelah Selatan, berbatasan dengan Kabupaten Kampar.

Berikut ini merupakan peta Wilayah Kecamatan Bukit Raya :

Gambar 4.2
Peta Wilayah Kecamatan Bukit Raya



Sumber : dokumen.tips/documents/bukit-raja-pekanbaru.html

3. Demografi Kota Pekanbaru

a. Kondisi Penduduk Kota Pekanbaru

Jumlah penduduk di Kota Pekanbaru pada tahun 2021 yaitu mencapai 1.045.039 jiwa. Dengan kepadatan penduduk rata-rata 1.555 jiwa/km². Jumlah penduduk di Kota Pekanbaru berdasarkan jenis kelamin

pada tahun 2020 yaitu terdiri dari 482,469 laki-laki dan 477,361 perempuan. Sedangkan jumlah penduduk untuk kalangan remaja di kota pekanbaru yaitu 198.555 jiwa.

Sedangkan jumlah penduduk di Kecamatan Bukit Raya berdasarkan Badan Pusat Statistik Kota Pekanbaru tahun 2021 yaitu sebanyak 93.478 jiwa, dengan kepadatan 4.239 jiwa/ km² . Jumlah penduduk di Kecamatan Bukit Raya berdasarkan jenis kelamin pada tahun 2020 yaitu terdiri dari 47,002 laki-laki dan 47,044 perempuan, dengan kepadatan penduduk rata-rata 42,65 jiwa/ km² . Sedangkan jumlah penduduk di kalangan remaja di Kecamatan Bukit Raya yaitu 12.486 jiwa.

b. Kondisi Perekonomian Kota Pekanbaru

Kota Pekanbaru saat ini telah menjadi Kota Metropolitan, yaitu dengan nama Pekansikawan (Pekanbaru, Siak, Kampar, dan Pelalawan). Saat ini juga perkembangan perekonomian Kota Pekanbaru sangat dipengaruhi dengan hadirnya perusahaan minyak, pabrik *pulp* dan kertas, perkebunan kelapa sawit dengan pabrik pengolahannya. Kota Pekanbaru mengalami peningkatan inflasi sebesar 0,79% daripada sebelumnya 0,30%. Dalam sektor perdagangan dan jasa yang menjadi andalan Kota Pekanbaru yaitu banyaknya pembangunan ruko dan beberapa pusat berbelanja modern, diantaranya Plaza Citra, Plaza Senapelan, Mal Pekanbaru, Mal SKA, Mal Ciputra Seraya, Lotte Mart, Transmart Pekanbaru, Living World Metropolitan Trade Center, dan lain sebagainya. Tidak hanya itu terdapat pula pasar tradisional yang diantaranya Pasar

Bawah, Pasar Raya Senapelan (Pasar Kodim), Pasar Rumbai, Pasar Limapuluh dan Pasar Cik Puan.

c. Kondisi Sosial Budaya Kota Pekanbaru

a. Pendidikan

Pendidikan merupakan salah satu sarana yang terpenting untuk mencerdaskan kehidupan anak bangsa agar dapat mengarahkan dan mempengaruhi pola pikir. Jumlah pendidikan sekolah negeri dan swasta di Kota Pekanbaru yaitu sebanyak 697 unit. Dan juga terdapat beberapa perguruan tinggi diantaranya Universitas Riau, Universitas Islam Riau, UIN Suska, Politeknik Caltex Riau, Universitas Muhammadiyah Riau, dan Universitas Lancang Kuning.

Sedangkan di Kecamatan Bukit Raya terdapat 53 pendidikan sekolah negeri dan swasta, yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.1

Jumlah Tingkat Pendidikan di Kecamatan Bukit Raya

No.	Jenis Pendidikan	Negeri	Swasta	Jumlah
1.	Sekolah Dasar (SD) Sederajat	17	9	26
2.	Sekolah Menengah Pertama (SMP) Sederajat	4	13	17
3.	Sekolah Menengah Atas (SMA) Sederajat	2	3	5
4.	Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Sederajat	0	5	5
Jumlah		23	30	53

Sumber : referensi.data.kemdikbud.go.id

b. Kesehatan

Jumlah bangunan kesehatan atau rumah sakit di Kota Pekanbaru pada tahun 2019 berdasarkan Bidang Pelayanan Kesehatan Dinas Kesehatan Kota Pekanbaru yaitu sebanyak 31 rumah sakit. Beberapa rumah sakit tersebut ada yang dikelola oleh pemerintah maupun swasta. Sedangkan jumlah puskesmas di Kota Pekanbaru yaitu sebanyak 21 puskesmas, yang diantaranya 5 puskesmas rawat inap dan 16 puskesmas non rawat inap.

c. Agama

Agama yang dominan dianut oleh masyarakat di Kota Pekanbaru, yaitu agama Islam. Sebagian agama lain yang terdapat di Kota Pekanbaru yaitu memeluk agama Kristen Protestan, Buddha, Hindu, Katolik, Konghucu.

Table 4.2
Persentase Agama yang Ada Di Kota Pekanbaru
pada Tahun 2021

Agama	Jumlah (%)
Islam	84,58
Protestan	10,04
Buddha	3,86
Katolik	1,49
Hindu	0,02
Konghucu	0,01

Sumber : Wikipedia

d. Pemerintahan

Berdasarkan Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) Kota Pekanbaru pada tahun 2019 memiliki 83 kelurahan, 762 RW, dan 3078 RT. Sedangkan di Kecamatan Bukit Raya memiliki 5 Kelurahan, 58 RW, dan 247 RT.

4. Profil Subjek Penelitian

Peneliti akan memaparkan profil dari 5 orang informan yang telah di wawancara yang dianggap sebagai bahan pendukung dalam penelitian ini. Berikut adalah identitas informan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- a. Nama : Puput Fauziani
Usia : 19 tahun
Status : Mahasiswa
- b. Nama : Dwita Sari
Usia : 17 tahun
Status : Pelajar
- c. Nama : Kurniawan
Usia : 18 tahun
Pekerjaan : Mahasiswa
- d. Nama : Iqbal Syahputa
Usia : 19 tahun
Status : Mahasiswa

- e. Nama : Putriani Nirmala
Usia : 18 tahun
Status : Mahasiswa

B. HASIL PENELITIAN

Peneliti akan memaparkan hasil penelitian berdasarkan data yang telah didapatkan dengan judul “Fenomena *Phubbing* Remaja Pada Media Sosial Di Pekanbaru”.

Pada bagian ini peneliti juga akan memaparkan hasil wawancara dengan informan dalam penelitian ini yaitu remaja yang melakukan fenomena *phubbing* di Pekanbaru. Sehingga hasil wawancara sesuai dengan tujuan penelitian dalam penelitian ini. Berikut adalah hasil wawancara yang peneliti dapatkan dari informan :

1. Fenomena *Phubbing* Remaja Pada Media Sosial Di Pekanbaru

Fenomena *phubbing* remaja ini dapat dipelajari melalui sudut pandang fenomenologi. Menurut pandangan Alfred Schutz dalam Djaya (2020:23) fenomenologi yaitu suatu cara memahami dan menggambarkan tindakan seseorang dalam kehidupan sosial dengan merujuk pada tindakan yang dilakukan di masa lalu dan tindakan yang akan dicapai di masa yang akan datang.

Maka peneliti menggunakan teori fenomenologi Alfred Schutz bermaksud untuk mengetahui pengalaman masing-masing narasumber yang telah menjadi target dalam penelitian ini dan akan di

analisis menggunakan pendekatan fenomenologi Alfred Schutz, yang menggolongkan tindakan dalam 2 bagian, yaitu *because of motive*, yaitu yang merujuk pada pengalaman masa lalu yang berhubungan dengan sebab dari tindakan yang melatar belakangi remaja dari tindakan *phubbing* dari usia 10-19 tahun. Dan *in order motive* yaitu berkaitan dengan alasan remaja melakukan *phubbing* yang hanya terfokus pada *smartphone* sehingga mengabaikan komunikasi interpersonal dengan orang di sekitarnya. Sebab tindakan yang dilakukan seseorang dalam melakukan *phubbing* pasti memiliki tujuan tertentu.

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan, maka peneliti akan menguraikan hasil wawancara dan observasi dari remaja yang melakukan *phubbing* pada media sosial menjadi beberapa bagian agar mendapatkan hasil wawancara berdasarkan tujuan penelitian, yaitu : **“Fenomena Phubbing Remaja Pada Media Sosial Di Pekanbaru”**. Berikut adalah hasil wawancara dan observasi fenomena *phubbing* yang dilakukan remaja pada media sosial oleh peneliti dengan 5 orang informan, sebagai berikut:

a. Because of Motive

Because of motive adalah suatu tindakan yang dilakukan seseorang yang memiliki alasan dari masa lalu ketika melakukan suatu tindakan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa remaja yang melakukan *phubbing* pada media sosial terdapat berbagai alasan, yaitu rasa tidak dihargai, rasa bosan, tidak nyaman.

1. Rasa Tidak Dihargai

Dalam penelitian ini tindakan dari pengalaman di masa lalu yang didapatkan dari informan yaitu terdapat temuan berupa adanya rasa tidak dihargai. Rasa tidak dihargai ini muncul disebabkan karena saat seorang remaja sedang berkumpul dengan rekannya ia cenderung merasa diacuhkan dan diabaikan oleh orang disekitarnya dan orang disekitar juga tidak memberikan *feedback* karena sibuk mengakses media sosial masing-masing, sehingga ia rasa tidak dihargai ini dikarenakan orang disekelilingnya merasa asik dengan dirinya sendiri terutama asik dengan media sosial yang diaksesnya hingga menyebabkan remaja tersebut merasa keberadaannya tidak dianggap.

Sehingga berdasarkan fenomena dari rasa tidak dihargai ini, maka terdapat 3 isu utama fenomena lainnya, yaitu:

1) Sering Diabaikan

Berdasarkan hasil riset dan wawancara yang telah dilakukan oleh informan PN, maka terdapat pernyataan yang menyebabkan rasa tidak dihargai itu muncul karena sering diabaikan oleh orang disekitarnya dengan mengakses media sosial, hingga informan merasa bahwa keberadaannya tidak dianggap, sebagai berikut:

“iya mungkin juga **karena dari dulunya kayak gitu sering diabaikan jadinya merasa tidak dihargai** gitu, apalagi kalau udah buka media sosial pasti jadinya kan udah lupa dengan orang disekeliling karena ya itu merasa asik dengan dunianya sendiri istilahnya kayak **merasa gak dianggap** gitu kan, jadi ya sering terbawa suasana aja gitu”. (PN. Kamis, 10 Maret 2022).

2) Asik Sendiri

Tindakan lainnya dari pengalaman di masa lalu diatas juga serupa dengan IS yang menyatakan bahwa, alasan ia melakukan *phubbing* pada media sosial sama seperti informan PN yaitu terdapat adanya rasa tidak dihargai karena orang disekelilingnya lebih aktif menggunakan *smartphone* dan asik dengan diri sendiri daripada menjalin komunikasi interpersonal.

Pernyataan ini didapatkan berdasarkan hasil wawancara, berikut:

“sebenarnya untuk kalau saya melakukan *phubbing* itu kenapa, ya seperti tadi sesuai dengan pengalaman misalkan ketika saya lagi nongkrong nih, kita lagi asik ngobrol mereka malah **lebih aktif ke hp mereka dan lebih asik sama diri sendiri**, jadinya kan kayak gitu ah sama aja nih kayak **gak di hargai** gitu kan, jadi beranggapan yaudah saya juga bisa kayak gitu sibuk dengan dunia saya”. (IS. Jum’at, 11 Maret 2022).

3) Tidak Direspon

Bahkan tidak hanya informan PN dan IS yang mendapatkan pengalaman di masa lalu yang berkaitan dengan rasa tidak dihargai, demikian juga dengan informan DS yang menyatakan sama seperti PN bahwa ia merasa tidak dihargai karena cenderung merasa diabaikan dengan orang disekitarnya dan merasa asik dengan dirinya sendiri yaitu asik mengakses

media sosial yang digunakannya. Selain merasa diabaikan ia juga merasa sakit hati karena saat menjalin komunikasi ia tidak mendapatkan *feedback* atau tidak mendapatkan respon dari orang disekitarnya, bahkan ia merasa sedang menjalin komunikasi dengan patung. Dalam hal ini menyebabkan ia mengambil keputusan dengan rasa tidak dihargai. Pernyataan ini dinyatakan, sebagai berikut:

“iya sering merasa diabaikan gitu jadi ngerasa kayak **gak dihargai** aja dan kalau **saya ngajak ngomong mereka juga tidak merespon**, jadi ada rasa sakit hati sih, jadi saya merasa kayak ngomong sama patung kan, karna saking asiknya dengan hp nya sama medsosnya apalagi dengan *instagram* dan *tiktok* pasti dicuekinlah”. (DS. Rabu, 29 Maret 2022).

Berdasarkan analisis wawancara dari beberapa informan terkait dengan fenomena *phubbing* pada media sosial dari pengalaman di masa lalu oleh informan yang telah dijabarkan diatas, maka fenomena *phubbing* pada informan PN ia muncul dikarenakan dorongan dari fenomena-fenomena sebelumnya, yaitu timbulnya rasa tidak dihargai yang disebabkan karena cenderung diabaikan dengan orang disekitarnya, karena terlalu asik dengan dirinya sendirinya dan asik mengakses media sosial yang digunakannya hingga ia merasa keberadaannya tidak dianggap. Begitu juga dengan informan IS yang menyatakan bahwa rasa tidak dihargai muncul karena orang disekitarnya lebih aktif dengan *smarphone* dan asik dengan dirinya sendiri

daripada dengan orang yang berada saat ini bersamanya. Demikian juga dengan informan DS yang menyatakan merasa diabaikan hingga merasa tidak dihargai hingga ia juga merasa sakit hati karena tidak mendapatkan *feedback* yang baik dari orang disekelilingnya. Maka dalam hal ini dapat digambarkan dalam bentuk skema, sebagai berikut:

Gambar 4.3
Skema *Because Of Motive* dalam
Aspek Rasa Tidak Dihargai Pada Pelaku *Phubbing*



Sumber : Olahan Data Penelitian, 2022

Pada skema Gambar 4.3 diatas bahwa fenomena terhadap rasa tidak dihargai merupakan terdapat suatu fenomena. Fenomena ini dapat dialami dari beberapa aspek, seperti rasa tidak dihargai ini muncul berdasarkan pengalaman di masa lalu informan karena sering diabaikan orang sekitarnya dan bahkan tidak mendapatkan *feedback* atau tidak ada respon oleh orang

disekelilingnya karena terlalu asik pada diri sendiri dengan mengakses media sosial yang digunakannya. Sehingga dengan adanya ketiga aspek yang telah digambarkan dalam skema di atas maka muncullah suatu fenomena dari rasa tidak dihargai yang menyebabkan fenomena *phubbing* terjadi.

Gambar 4.4
Seorang Remaja Merasa Tidak Dihargai
Karena Tindakan Phubbing



Sumber : Olahan Pribadi, 2022

2. Rasa bosan

Selain itu pengalaman di masa lalu yang lainnya juga terdapat adanya rasa bosan. Seperti yang disampaikan oleh bahwa rasa bosan itu muncul karena faktor lingkungan, seperti merasa bosan karena tidak ada lagi pembahasan yang ingin dibahas dengan orang disekitarnya atau telah kehabisan topik pembicaraan. Pemicu lainnya juga dikarenakan bosan dengan pembahasan yang telah berulang atau pembahasan yang sudah

pernah dibahas sebelumnya. Selain itu pengalaman masa lalu lainnya juga disebabkan karena informan merasa terlalu emosional. Terlalu emosional dapat didefinisikan bahwa ia dan dirinya sendiri juga tidak mengetahui penyebab rasa bosan ini muncul. Sehingga ia memilih untuk melakukan *phubbing* dan mengakses media sosial, maka dari itu terjadilah tindakan *phubbing* pada media sosial ini.

Sehingga berdasarkan fenomena dari rasa bosan ini, maka terdapat 4 isu utama fenomena lainnya, yaitu:

1) Faktor Lingkungan

Berdasarkan hasil riset dan wawancara yang telah dilakukan oleh informan K., maka terdapat pernyataan yang menyebabkan rasa bosan itu muncul yaitu karena adanya faktor lingkungan atau tergantung kondisi di lingkungan sekitarnya.

Berikut pernyataan dari Informan:

“jadi sebenarnya menurut saya sendiri **ya *phubbing* itu terjadi karna faktor lingkungan** juga sih, kayak bosan, suntuk, dan tidak ada yang tau apa yang mau di obrolin, jadinya kan ini kehabisan topik pembicaraan, terus kadang juga bosan sih dengan pembahasan yang sudah pernah dibahas sebelumnya dan kadang saya juga merasa kurang kesadaran diri kali ya maksudnya terlalu emosional gitu, sampai saya dan diri saya sendiri pun gak tau kenapa perasaan bosan saya ini, makanya saya lebih milih asik sendiri dengan *gadget* saya. (K. Kamis, 10 Maret 2022).

2) Kehabisan Obrolan

Selain itu, hasil riset dan wawancara yang telah dilakukan oleh informan K, juga terdapat pernyataan lainnya yang menyebabkan rasa bosan itu muncul yaitu disebabkan karena tidak ada pembahasan yang ingin dibahas atau telah kehabisan topik pembicaraan dengan orang yang berada disekelilingnya. Berikut pernyataan dari Informan:

“jadi sebenarnya menurut saya sendiri ya *phubbing* itu terjadi karna faktor lingkungan juga sih, kayak bosan, suntuk, **dan tidak ada yang tau apa yang mau di obrolin, jadinya kan ini kehabisan topik pembicaraan**, terus kadang juga bosan sih dengan pembahasan yang sudah pernah dibahas sebelumnya dan kadang saya juga merasa kurang kesadaran diri kali ya maksudnya terlalu emosional gitu, sampai saya dan diri saya sendiri pun gak tau kenapa perasaan bosan saya ini, makanya saya lebih milih asik sendiri dengan *gadget* saya. (K. Kamis, 10 Maret 2022).

3) Pembahasan Berulang

Hasil riset dan wawancara lainnya yang telah dilakukan oleh informan K, juga terdapat pernyataan yang menyebabkan rasa bosan itu muncul yaitu disebabkan karena adanya pembahasan yang berulang yang dilakukan oleh orang disekelilingnya. Berikut pernyataan dari Informan:

“jadi sebenarnya menurut saya sendiri ya *phubbing* itu terjadi karna faktor lingkungan juga sih, kayak bosan, suntuk, dan tidak ada yang tau apa yang mau di obrolin, jadinya kan ini kehabisan topik pembicaraan, terus **kadang juga bosan sih dengan pembahasan yang sudah pernah dibahas sebelumnya** dan kadang saya juga merasa kurang kesadaran diri kali ya maksudnya terlalu emosional gitu, sampai saya dan diri saya sendiri

pun gak tau kenapa perasaan bosan saya ini, makanya saya lebih milih asik sendiri dengan *gadget* saya. (K. Kamis, 10 Maret 2022).

4) Terlalu Emosional

Hasil riset dan wawancara yang telah dilakukan oleh informan K, juga terdapat pernyataan lainnya yang menyebabkan rasa bosan itu muncul yaitu dikarenakan informan merasa terlalu emosional, maksudnya informan tidak mengetahui apa yang menyebabkan ia merasa bosan. Berikut pernyataan dari Informan:

“jadi sebenarnya menurut saya sendiri ya *phubbing* itu terjadi karna faktor lingkungan juga sih, kayak bosan, suntuk, dan tidak ada yang tau apa yang mau di obrolin, jadinya kan ini kehabisan topik pembicaraan, terus kadang juga bosan sih dengan pembahasan yang sudah pernah dibahas sebelumnya dan kadang **saya juga merasa kurang kesadaran diri kali ya maksudnya terlalu emosional gitu, sampai saya dan diri saya sendiri pun gak tau kenapa perasaan bosan saya ini,** makanya saya lebih milih asik sendiri dengan *gadget* saya. (K. Kamis, 10 Maret 2022).

Berdasarkan 4 isu fenomena yang terjadi dalam pengalaman dari masa lalu informan oleh K dalam aspek rasa bosan yang telah dijabarkan diatas, maka dapat digambarkan dalam bentuk skema, sebagai berikut:

Gambar 4.5
Skema *Because Of Motive* dalam
Aspek Rasa Bosan Pada Pelaku *Phubbing*



Sumber : Olahan Data Penelitian, 2022

Pada skema Gambar 4.5 diatas bahwa terdapat adanya fenomena terhadap rasa bosan. Fenomena ini dapat dialami dari beberapa aspek, seperti rasa bosan ini muncul berdasarkan pengalaman masa lalu informan yaitu karena faktor lingkungan. Faktor lingkungan ini seperti kehabisan obrolan atau tidak ada lagi topik pembicaraan yang ingin dibahas dan juga dikarenakan adanya pembahasan yang berulang, sehingga informan merasa terlalu emosional atau informan sendiri tidak mengetahui apa yang menyebabkan ia merasa bosan. Sehingga dengan adanya keempat aspek yang telah digambarkan dalam skema diatas maka muncullah suatu fenomena dari rasa bosan yang menyebabkan fenomena *phubbing* terjadi.

3. Tidak Nyaman

Pengalaman di masa lalu lainnya juga terdapat adanya rasa tidak nyaman, yaitu berdasarkan pengalaman di masa lalu informan oleh PF yang melakukan *phubbing* pada media sosial dikarenakan informan tersebut sulit untuk beradaptasi sehingga ia merasa tidak semua pembahasan yang sedang dibahas oleh rekannya itu ia merasa nyaman. Selain itu informan juga merasa tidak nyaman karena didalamnya terdapat pembahasan yang tidak penting baginya. Selain itu, informan juga merasa tidak nyaman dengan orang yang berada disekitarnya sehingga ia memilih untuk mengalihkannya ke *smarphone* dengan mengakses berbagai macam media sosial.

Sehingga berdasarkan fenomena dari aspek tidak nyaman ini, maka terdapat 2 isu utama fenomena lainnya, yaitu:

1) Sulit Beradaptasi

Berdasarkan hasil riset dan wawancara yang telah dilakukan oleh informan PF, maka terdapat pernyataan yang menyebabkan rasa tidak nyaman ini muncul yaitu karena informan termasuk individu yang sulit untuk beradaptasi, sehingga informan merasa tidak semua pembahasan yang dibahas oleh rekannya ia suka dan merasa nyaman. Berikut pernyataan dari Informan :

“sebenarnya saya tipe orang yang susah juga untuk beradaptasi jadi gak semua pembahasan mereka itu saya nyaman, tapi lebih gak nyaman ke pembahasan aja sih kayak kurang nyambung aja gitu dengan diri saya, apalagi tuh kalau udah gibah membicarakan orang ya jadinya kan males dan juga rata-rata teman aku suka *k-pop* gitu kan sedangkan aku kan enggak, jadi kayak apa sih mengalihkan ke *smartphone* karena gak nyaman tadi dari orang disekitar kayak buka media sosial kayak *tiktok*, *instagram* kan lebih seru gitu hehe paling ya itu aja sih”.(PF. Minggu, 17 Maret 2022).

2) Obrolan Tidak Penting

Berdasarkan hasil riset dan wawancara yang telah dilakukan oleh informan PF, maka terdapat pernyataan yang menyebabkan rasa bosan itu muncul yaitu karena adanya obrolan yang tidak penting bagi informan seperti membicarakan orang lain, dll, sehingga informan merasa tidak nyaman dengan disekitarnya hingga ia memilih melakukan *phubbing*. Berikut pernyataan dari Informan:

“sebenarnya saya tipe orang yang susah juga untuk beradaptasi jadi gak semua pembahasan mereka itu saya nyaman, tapi lebih gak nyaman ke pembahasan aja sih kayak kurang nyambung aja gitu dengan diri saya, apalagi tuh kalau udah gibah **membicarakan orang ya jadinya kan males dan juga rata-rata teman aku suka *k-pop* gitu kan sedangkan aku kan enggak, jadi kayak apa sih mengalihkan ke *smartphone* karena gak nyaman tadi dari orang disekitar kayak buka media sosial kayak *tiktok*, *instagram* kan lebih seru gitu hehe paling ya itu aja sih”.(PF. Minggu, 17 Maret 2022).**

Berdasarkan aspek tidak nyaman dalam pengalaman dari masa lalu informan oleh PF yang telah dijabarkan diatas, maka dapat digambarkan dalam bentuk skema, sebagai berikut:

Gambar 4.6
Skema *Because Of Motive* dalam
Aspek Tidak Nyaman Pada Pelaku *Phubbing*



Sumber : Olahan Data Penelitian, 2022

Pada skema Gambar 4.6 diatas bahwa terdapat adanya fenomena terhadap tidak nyaman. Fenomena ini dapat dialami dengan beberapa aspek, seperti tidak nyaman ini muncul dari pengalaman di masa lalu informan yang disebabkan karena informan merasa bahwa dirinya ini sulit untuk beradaptasi dengan lingkungan disekitarnya, sehingga tidak semua obrolan yang dibahas oleh rekannya ia merasa nyaman, termasuk obrolan yang tidak penting dalam aspek ini merupakan salah satu penyebab informan merasa tidak nyaman. Sehingga dengan adanya kedua aspek yang telah digambarkan dalam skema diatas

maka muncullah suatu fenomena dari tidak nyaman yang menyebabkan fenomena *phubbing* terjadi.

b. In Order Motive

In order motive yaitu suatu tindakan yang merujuk pada tindakan di masa yang akan datang, yang mana tindakan yang dilakukan seseorang pasti memiliki tujuan yang telah ditetapkan. Dengan kata lain *in order motive* adalah tujuan yang ingin dicapai oleh seseorang dalam melakukan suatu tindakan tertentu. Hasil penelitian ini menunjukkan tujuan tertentu yang ingin remaja lakukan dengan melakukan *phubbing* pada media sosial, yaitu sebagai hiburan, memperoleh informasi, kebutuhan sosial. Adapun tujuannya sebagai berikut:

1. Menghibur Diri

Menghibur diri atau menjadikan hiburan merupakan segala sesuatu yang mampu menjadi penghibur dalam suasana hati. Hiburan juga telah menjadi kebutuhan bagi semua kalangan yang digunakan sebagai pelepas beban pikiran dan melepaskan diri dari kejenuhan agar mendapatkan kesenangan.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan maka terdapat beberapa informan yang melakukan *phubbing* pada media sosial yang memiliki tujuan untuk menghibur diri dengan mencari kesenangan hingga dirinya lebih terhibur dengan media sosial, seperti *update instastory*, *chatting* dan bermain *game*,

agar dapat mengembalikan *mood* informan dan terciptanya rasa kepuasan bagi informan. Tujuan lainnya yaitu untuk mencari kesibukan sendiri dan menghilangkan kebosanan dengan orang yang berada disekitarnya.

Sehingga berdasarkan fenomena dari aspek menghibur diri ini, maka terdapat 4 isu utama fenomena lainnya, yaitu:

1) Mencari Kesenangan

Berdasarkan hasil riset dan wawancara yang telah dilakukan oleh informan K yang menyatakan bahwa ia dengan mengakses media sosial itu bertujuan untuk menyenangkan dirinya dari orang-orang disekitar sehingga informan tersebut merasa lebih nyaman dengan media sosial yang diaksesnya. Hal ini didapatkan dari hasil wawancara, sebagai berikut:

“intinya lebih ke menyenangkan diri sih dari orang-orang disekitar, karna udah merasa nyaman juga kan kalau buka medsos yang lebih asik dan seru jadi ya merasa kayak mengembalikan *mood* gitu karna efek tadi sering diacuhkan, jadi kayak ada rasa kepuasan sendiri aja gitu hehe”.(K. Jum’at, 11 Maret 2022).

2) Update Status

Hal serupa juga dinyatakan oleh informan PN, bahwa dengan mengakses media sosial ia merasa senang dan hal tersebut juga dapat menghibur dirinya. Hal yang sering informan lakukan ialah dengan membuat *instastory* dan mengakses beberapa aplikasi yang terdapat dalam media sosial.

Pernyataan ini didapatkan dari hasil wawancara, sebagai berikut:

“biasanya saya sering itu apa namanya buat-buat *instastory* saking asiknya jadi sampai lupa kalau disekitar saya sebenarnya lebih asik ngobrol kali ya daripada asik sendiri, terus juga terlalu asik nonton *tiktok* gitu yakan. **Karna gimana ya merasa senang dan menghibur diri aja gitu dengan adanya liat-liat itu apalagi media sosial** udah seru gitu yakan jadi ngumpul sama teman atau ngobrol sama teman jadi terkalahkan dengan itu semua hehe”.(PN. Kamis, 10 Maret 2022).

3) Bermain *Game* dan *Chatting*

Berdasarkan hasil riset dan wawancara yang telah dilakukan maka terdapat informan yang memiliki tujuan melakukan *phubbing* ialah untuk menghibur diri dengan mencari kesenangan hingga dirinya merasa lebih terhibur dengan adanya media sosial ini, seperti *chatting* dan bermain *game*. Berikut adalah hasil wawancara dengan informan IS :

“ iya biasa melakukan buat *story* untuk kesibukan sendiri, *chatting-an* atau main *game*, ya yang **seringnya sih main *game* dan *chatting-an* sih, karna lebih merasa terhibur dan merasa senang-senang aja** sih karna nengok orang di sekitar juga melakukan itu kan jadinya bosan sendiri, yaudah akhirnya ikut jugak jadi nya”.(IS. Jum’at, 11 Maret 2022).

4) Kepuasan Diri

Selain menjadikannya sebagai menghibur diri atau hiburan informan juga menyatakan bahwa dengan mengakses media sosial itu dapat mengembalikan *mood*-nya karena sebelumnya sering merasa diacuhkan, sehingga bagi informan

terciptalah rasa kepuasan untuk dirinya sendiri. Berikut pernyataan informan:

“intinya lebih ke menyenangkan diri sih dari orang-orang disekitar, **karna udah merasa nyaman juga kan kalau buka medsos yang lebih asik dan seru jadi ya merasa kayak mengembalikan mood gitu karna efek tadi sering diacuhkan, jadi kayak ada rasa kepuasan sendiri aja gitu hehe**”.(K. Jum’at, 11 Maret 2022).

Berdasarkan tindakan di masa yang akan datang dari informan yang telah dijabarkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa informan oleh K menyatakan bahwa tujuannya untuk menyenangkan diri dari orang disekitarnya, hingga ia merasa lebih nyaman dengan media sosial yang diaksesnya, selain itu juga dapat mengembalikan *mood* informan tersebut sehingga ia merasa ada kepuasan untuk dirinya sendiri. Demikian juga dengan informan IS memiliki tujuan yang ingin dicapainya di masa yang akan datang yaitu bertujuan sebagai hiburan untuk mencari kesenangan untuk dirinya sendiri hingga merasa terhibur dengan mengakses media sosial. Bentuk hiburan yang dimaksud oleh informan IS ini berupa buat *instastory*, *chatting*, dan bermain *game*. Begitu juga dengan informan PN yang menyatakan sama seperti IS yaitu untuk menghibur diri dengan mengakses aplikasi pada media sosial dan membuat *instastory*. Maka dalam hal ini dapat digambarkan dalam bentuk skema, sebagai berikut:

Gambar 4.7
Skema *In Order Motive*
dalam Aspek Menghibur Diri Pada Pelaku *Phubbing*



Sumber : Olahan Data Penelitian, 2022

Dalam skema Gambar 4.7 diatas bahwa fenomena terhadap aspek menghibur diri merupakan suatu fenomena. Fenomena ini dapat dialami dari beberapa aspek, seperti aspek menghibur diri ini muncul karena informan mencari kesenangan untuk dirinya sendiri dengan cara *update instastory*, bermain *game* dan *chatting* dengan tujuan untuk mengembalikan *mood* agar terciptanya rasa kepuasan untuk dirinya sendiri.

Gambar 4.8
Tindakan *Phubbing* sebagai Menghibur Diri



Sumber : Olan Data, 2022

2. Memperoleh Informasi

Informasi merupakan suatu kebutuhan yang memiliki informasi yang memiliki tujuan-tujuan tertentu sesuai dengan kebutuhan manusia. Dalam hal ini informasi bisa didapatkan dari media sosial yang di akses, itu sendiri tergantung pada media apa yang ingin mereka gunakan.

Sesuai dengan hasil wawancara yang telah dilakukan bahwa banyak remaja yang melakukan *phubbing* itu salah satu tujuannya untuk mencari dan memperoleh informasi baik itu informasi yang bersifat pribadi maupun informasi tentang pengetahuan yang baik. Yang berguna untuk menutupi kekurangan beberapa hal yang berkaitan dengan pengetahuan yang belum pernah diketahui sebelumnya. Informan juga menyatakan bahwa media sosial merupakan salah satu akses untuk mencari dan memperoleh informasi yang memiliki *budget*

minim seperti hanya memiliki *kouta* atau *wi-fi*. Selain itu, dengan adanya informasi tersebut sekaligus dapat menjadi bahan untuk memulai percakapan lagi dan dapat dijadikan sebagai penambah wawasan agar tidak ketinggalan informasi lainnya.

Sehingga berdasarkan fenomena dari aspek memperoleh informasi ini, maka terdapat 3 isu utama fenomena lainnya, yaitu sebagai berikut:

1) **Bahan Percakapan**

Berdasarkan riset dan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh informan DS, maka terdapat pernyataan informan yang memiliki tujuan dalam aspek memperoleh informasi ini yaitu sebagai bahan percakapan. Dengan mengakses media sosial bagi informan dapat memperoleh informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk memulai percakapan dengan orang disekelilingnya karena media sosial bisa dijadikan ruang untuk menggali informasi dengan *budget* yang sedikit. Berikut pernyataan hasil wawancara dengan informan:

“bagi saya sendiri media sosial itu salah satu tempat untuk mencari informasi dan mendapat informasi juga dengan hanya bermodal *kouta* atau *wi-fi* kan. Dan juga kadang dengan adanya informasi yang kita dapatkan bisa menjadi bahan untuk memulai percakapan lagi ya atau bahkan bisa juga untuk kebutuhan diri sendiri gitu kayak lebih menambah wawasan juga, karna kadang kita gak tau apa yang sedang teman saya bahas karena itu tadi ketinggalan informasi gitu sih”. (DS. Rabu, 29 Maret 2022).

2) Takut Ketinggalan Informasi

Selain untuk memperoleh informasi dengan tujuan agar mendapatkan bahan percakapan lagi, informan DS juga menyatakan bahwa tujuan lainnya yaitu karena takut ketinggalan informasi yang terkini, sehingga hal tersebut menjadi tujuan informan melakukan *phubbing* pada media sosial. Berikut pernyataan informan:

“bagi saya sendiri media sosial itu salah satu tempat untuk mencari informasi dan mendapat informasi juga dengan hanya bermodal *kouta* atau *wi-fi* kan. Dan juga kadang dengan adanya informasi yang kita dapatkan bisa menjadi bahan untuk memulai percakapan lagi ya atau bahkan bisa juga untuk kebutuhan diri sendiri gitu kayak lebih menambah wawasan juga, **karna kadang kita gak tau apa yang sedang teman saya bahas karena itu tadi takut ketinggalan informasi** gitu sih”.
(DS, Rabu, 29 Maret 2022).

3) Menambah Wawasan

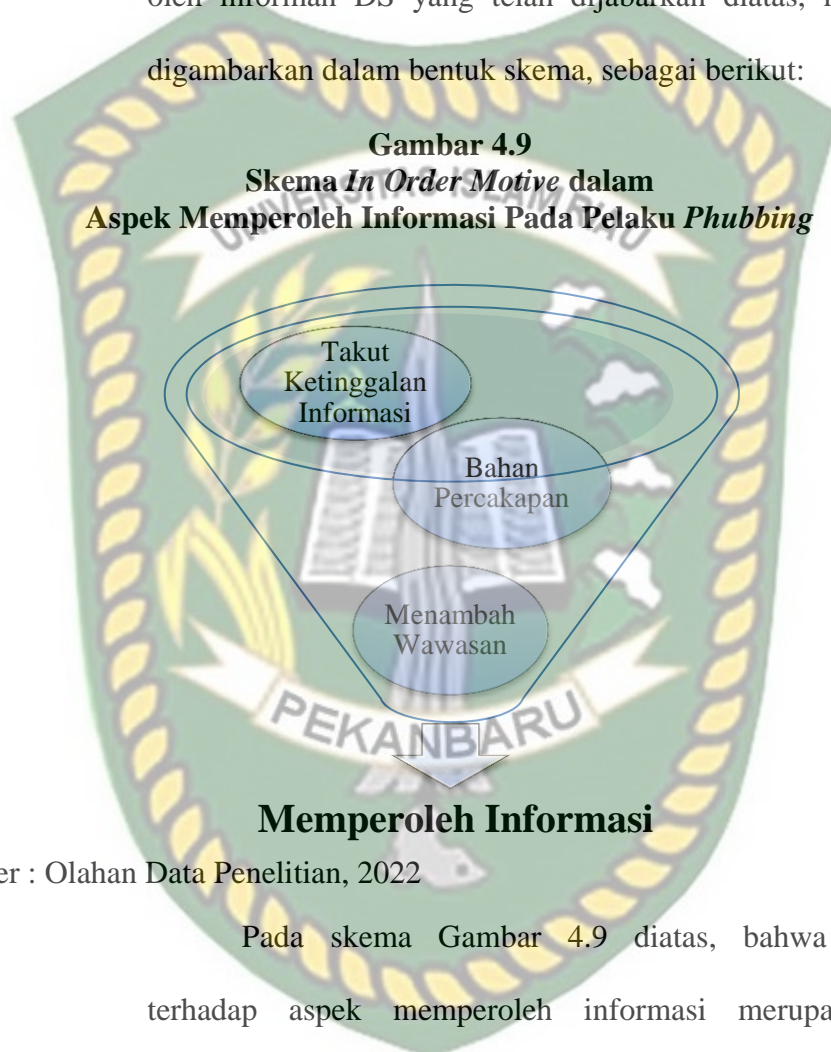
Adapun tujuan lainnya yaitu sebagai penambah wawasan informan. Dengan memperoleh informasi yang telah didapat dari media sosial, informan dapat menjadikannya sebagai penambah wawasan dan pengetahuan yang belum di ketahui oleh informan sebelumnya. Berikut pernyataan dari informan:

“bagi saya sendiri media sosial itu salah satu tempat untuk **mencari informasi dan mendapat informasi** juga dengan hanya bermodal *kouta* atau *wi-fi* kan. Dan juga kadang dengan adanya informasi yang kita dapatkan bisa menjadi bahan untuk memulai percakapan lagi ya atau bahkan bisa juga untuk kebutuhan diri sendiri gitu kayak **lebih menambah wawasan juga**, karna kadang kita gak tau apa yang

sedang teman saya bahas karena itu tadi ketinggalan informasi gitu sih”. (DS. Rabu, 29 Maret 2022).

Jadi, berdasarkan tindakan di masa yang akan datang oleh informan DS yang telah dijabarkan diatas, maka dapat digambarkan dalam bentuk skema, sebagai berikut:

Gambar 4.9
Skema *In Order Motive* dalam
Aspek Memperoleh Informasi Pada Pelaku *Phubbing*



Sumber : Olahan Data Penelitian, 2022

Pada skema Gambar 4.9 diatas, bahwa fenomena terhadap aspek memperoleh informasi merupakan suatu fenomena yang dapat dialami dari beberapa aspek, seperti aspek memperoleh informasi hingga melakukan *phubbing* pada media sosial ini bertujuan untuk mencari informasi dan mendapatkan informasi, agar dapat menjadi bahan untuk memulai percakapan lagi, selain itu juga karena takut

ketinggalan informasi, yang berguna untuk menambah wawasan informan.

3. Kebutuhan Sosial

Dengan perkembangan teknologi saat ini salah satunya dengan munculnya media sosial yang menjadikannya sebagai pemenuhan kebutuhan baru yaitu kebutuhan dalam bersosial.

Sesuai dengan hasil wawancara yang telah dilakukan bahwa terdapat informan yang melakukan *phubbing* pada media sosial ini memiliki tujuan yang ingin dicapai yaitu ingin memenuhi kebutuhan sosial seperti adanya kebutuhan media sosial berupa *update* status foto/video, guna untuk menunjukkan pada lingkungan sosialnya agar keberadaannya lebih diakui walaupun hanya didalam lingkungan media sosial, selain itu agar informan mendapat kepuasan tersendiri untuk dirinya.

Sehingga berdasarkan fenomena dari aspek menghibur diri ini, maka terdapat 3 isu utama fenomena lainnya, ialah:

1) *Update Status Foto/Video*

Berdasarkan hasil riset dan wawancara yang dilakukan maka terdapat informan yang berkaitan dengan isu ini yaitu informan PF yang menyatakan bahwa memiliki tujuan sebagai kebutuhan sosialnya berupa *update* status foto/video di media sosial yang digunakannya. Berikut pernyataan informan:

“hm salah satu tujuannya ya bisa dibilang untuk kebutuhan juga sih, misalkan **untuk kebutuhan media sosial** dan kebutuhan diri sendiri juga, kayak takut ketinggalan info dan juga **update foto atau video di instastory gitu**, jatuhnya iya kayak pameran sih gitu kalau saya lagi disini loh dan saya juga lagi sama teman saya nih. Tujuannya ya supaya dapat kepuasan pribadi aja, karena ya itu tadi biar lebih diakui aja keberadaan saya walaupun hanya didalam lingkungan sosial aja, karna kan kadang keberadaan kita itu lebih diakuinya di dunia maya daripada di dunia nyata”. (PF. Kamis, 17 Maret 2022).

2) Diakui Keberadaanya

Selain itu, informan juga memiliki tujuan lain dalam aspek kebutuhan sosialnya yaitu agar informan dapat merasakan bahwa keberadaannya itu dianggap ada dan lebih diakui walaupun hanya di dunia maya, karena di dunia nyata informan mendapatkan seperti pengalaman di masa lalu nya. Berikut hasil wawancara dengan informan:

“hm salah satu tujuannya ya bisa dibilang untuk kebutuhan juga sih, misalkan untuk kebutuhan media sosial dan kebutuhan diri sendiri juga, kayak takut ketinggalan info dan juga **update foto atau video di instastory** gitu, jatuhnya iya kayak pameran sih gitu kalau saya lagi disini loh dan saya juga lagi sama teman saya nih. Tujuannya ya supaya dapat kepuasan pribadi aja, karena ya itu tadi **biar lebih diakui aja keberadaan saya walaupun hanya didalam lingkungan sosial aja**, karna kan kadang keberadaan kita itu lebih diakuinya di dunia maya daripada di dunia nyata”. (PF. Kamis, 17 Maret 2022).

3) Kepuasan Pribadi

Tidak hanya itu, informan juga mempunyai tujuan lain dari aspek kebutuhan sosial ini yaitu untuk kepuasan pribadi.

Dengan mengakses media sosial berupa *update* foto/*video* agar keberadaannya diakui juga memiliki tujuannya untuk terciptanya rasa kepuasan tersendiri bagi informan jika melakukan hal ini. Berikut pernyataan informan:

“hm salah satu tujuannya ya bisa dibilang untuk kebutuhan juga sih, misalkan untuk kebutuhan media sosial dan kebutuhan diri sendiri juga, kayak takut ketinggalan info dan juga *update* foto atau *video* di *instastory* gitu, jatuhnya iya kayak pamer sih gitu kalau saya lagi disini loh dan saya juga lagi sama teman saya nih. **Tujuannya ya supaya dapat kepuasan pribadi aja**, karena ya itu tadi biar lebih diakui aja keberadaan saya walaupun hanya didalam lingkungan sosial aja, karna kan kadang keberadaan kita itu lebih diakuinya di dunia maya daripada di dunia nyata”. (PF. Kamis, 17 Maret 2022).

Berdasarkan tindakan di masa yang akan datang dari informan PF yang telah dijabarkan diatas, maka dapat digambarkan dalam bentuk skema, sebagai berikut :

Gambar 4.10
Skema *In Order Motive* dalam
Aspek Kebutuhan Sosial Pada Pelaku *Phubbing*



Sumber : Olahan Data Penelitian, 2022

Pada skema Gambar 4.10 diatas bahwa terdapat fenomena dalam kebutuhan sosial. Fenomena ini dapat dialami dari beberapa aspek, seperti adanya kebutuhan sosial berupa kebutuhan untuk media sosial yaitu seperti *update* status foto/*video*, agar informan tersebut merasa lebih diakui keberadaannya, selain itu juga agar mendapatkan kepuasan untuk dirinya pribadi.

Gambar 4.11
Remaja yang Melakukan *Phubbing*



Sumber : Olahan Pribadi, 2022

2. Penyebab Remaja Melakukan Fenomena *Phubbing*

Setiap melakukan sesuatu pasti mempunyai tujuan tertentu, oleh karena itu para remaja yang melakukan *phubbing* pada media sosial di Pekanbaru pasti mempunyai tujuan tertentu. Oleh karena itu, dari hasil wawancara yang telah dilakukan ada beberapa penyebab yang menyebabkan remaja melakukan *phubbing* pada media sosial. Adapun penyebab remaja melakukan *phubbing* pada media sosial, sebagai berikut:

a. Tindakan Refleks

Penyebab remaja melakukan *phubbing* pada media sosial yaitu karena refleks atau dilakukan tanpa disadari. Karena remaja merasa bahwa *smartphone* dan media sosial itu sudah menjadi kebutuhan yang sulit untuk dipisahkan sehingga ada perasaan gelisah jika tidak mengakses *smartphone* dan fitur aplikasinya yaitu media sosial. Berkaitan dengan hal itu maka informan PN menyatakan bahwa ia melakukan *phubbing* karena tindakan refleks yang disebabkan dari faktor lingkungan di masa lalu informan, sehingga hal itu sering terbawa dengan sendirinya. Selain itu informan juga merasakan gelisah jika tidak mengakses *smartphone* dan media sosial.

Pernyataan diatas didapati dari hasil wawancara, sebagai berikut:

“mungkin saat melakukannya karna gak sadar gitu ya dan mungkin juga karna faktor lingkungan yg dari dulu jadi dibawa aja gitu maka nya sering refleks, karna merasa kayak ada yang di cari gitu ya, kayak ada rasa gelisah kalau gak main *gadget* walaupun cuma sekedar cek media sosial”.(PN. Kamis, 10 Maret 2022).

Hal serupa juga dinyatakan oleh informan K yang menyatakan sama seperti informan PN bahwa ia melakukan *phubbing* karena adanya tindakan refleks. Tindakan refleks ini berupa suatu tindakan yang dilakukan secara tiba-tiba dan tanpa disadari. Informan juga mengatakan bahwa ia merupakan individu yang tidak banyak bicara kepada orang lain, sehingga hal tersebut menimbulkan suatu kebiasaan bagi informan dan juga menjadikannya suatu kebutuhan bagi dirinya sendiri.

Pernyataan ini didapati dari hasil wawancara, sebagai berikut:

“kalau aku sendiri sih gimana ya, secara refleks aja sih secara refleks tiba-tiba aja gitu tanpa kita sadari, karna memang dasarnya gimana ya, dasarnya sih pendiam gitu gak terlalu banyak bicara kepada orang lain gitu yakan, jadi ya terbawa sendiri aja, terus tanpa disadari kayak ada yang kurang gitu, kayak gimana hp udah jadi kebiasaan dan kebutuhan kalau ngumpul, yaudah refleks aja gitu, refleks lagi hehe ”.(K. Kamis, 10 Maret 2022).

Pernyataan serupa juga disampaikan oleh informan PF yang menyatakan sama seperti informan PN dan informan K bahwa melakukan tindakan *phubbing* itu dilakukan tanpa disadari. Namun, informan PF juga mengungkapkan bahwa ia tidak ada niatan untuk melakukan *phubbing*, hanya saja tindakan itu

dilakukan secara refleks, seperti mengakses *smartphone* maupun *chatting-an*. Dan hal itu murni dilakukan secara refleks.

Pernyataan ini didapati dari hasil wawancara, berikut:

“refleks si sebenarnya, gak ada niatan untuk memang kayak gitu ya, karna kita misalkan orang lagi ngomong ngobrol sama kita kita gak tau ni aktivitas apa yang kita lakukan entah itu lagi main hp atau apa entah itu kita balas chat kawan lagi ngobrol jadi sebenarnya itu refleks yang kita tanpa kita sadari sih”.(PF. Kamis, 17 Maret 2022).

Berdasarkan tindakan refleks yang menyebabkan informan melakukan *phubbing* yang telah dijabarkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa informan PN melakukan *phubbing* yang disebabkan oleh faktor lingkungan dari pengalaman di masa lalu informan, sehingga hal itu sering terbawa dengan sendirinya dan informan juga merasakan gelisah jika tidak mengakses *smartphone* dan media sosial. Begitu juga dengan informan K yang mengungkapkan bahwa ia merupakan individu yang tidak banyak bicara kepada orang lain, sehingga menimbulkan suatu kebiasaan bagi informan dan menjadikannya suatu kebutuhan bagi dirinya sendiri. Demikian juga dengan informan PF yang mengungkapkan bahwa ia tidak ada niatan untuk melakukan *phubbing*, hanya saja tindakan itu dilakukan secara refleks, seperti mengakses *smartphone* maupun *chatting-an*.

b. Mengikuti Orang Sekitar

Dan penyebab lainnya yang menyebabkan remaja melakukan *phubbing* pada media sosial adalah karena lingkungan di sekitarnya juga melakukan *phubbing*. Sehingga informan juga harus melakukan hal yang sama seperti yang dilakukan oleh di lingkungan sekitarnya. Sejalan dengan yang dinyatakan oleh informan IS bahwa penyebab ia melakukan *phubbing* ialah karena melihat orang disekelilingnya juga melakukan *phubbing* hingga informan dan rekan disekelilingnya sudah merasa nyaman dengan *smartphone* yang digenggamnya daripada menjalin komunikasi interpersonal. Tidak hanya itu, informan juga mengungkapkan bahwa dengan melakukan *phubbing* ini ia dapat menemukan banyak hal baru dan mendapatkan hiburan untuk dirinya.

Pernyataan tersebut didapati dari hasil wawancara berikut :

“iya karna liat orang di sekitar juga melakukan itu, kayak teman yang lainnya melakukan itu ya kita melakukan kenapa enggak boleh kan, kecuali ketika memang mereka orang yang betul-betul ngajak cerita kita dan memberitahu bahwasannya jangan *phubbing* dulu dong kayak bahasanya sekarang jangan main *gadget* dong gitu ya kan hargai aku ngomong, tapi kalau misalkan liat orang disekitar udah nyaman pake *gadget* ya kita ngikut gitu, jadinya kan saya menemukan banyak hal baru dan mempunyai hiburan tersendiri”.(IS. Jum’at, 11 Maret 2022).

Demikian juga yang disampaikan oleh informan DS yang mengungkapkan bahwa informan ini tidak ingin melakukan tindakan *phubbing* dengan mengakses *smartphone* secara menerus,

hanya saja informan ini melakukan *phubbing* disebabkan oleh kondisi dari lingkungannya terlebih dahulu. Dan informan juga mengungkapkan jika lingkungannya hanya fokus ke *smartphone* maka ia juga akan melakukan hal yang sama yaitu fokus pada *smartphone*. Hal itu disebabkan oleh pengalaman di masa lalu informan yaitu selalu mendapat *slow respon* bahkan juga tidak mendapatkan *feedback* yang baik atau tidak mendapat respon dari orang disekelilingnya, sehingga dengan terjadinya tindakan itu menyebabkan informan merasakan perasaan tidak enak hati.

Pernyataan ini didapati dari hasil wawancara, berikut:

“aku juga sebenarnya gak mau terus terusan main *gadget* ya tapi gimana tergantung kondisi dari lingkungan dulu, kalau mereka pada sibuk dengan *gadget* -nya ya saya juga akan sibuk dengan *gadget* saya, lagian kalau ada obrolan juga percuma kan pasti *slow respon* atau parahnya gak direspon, jadinya kan nantik gak enak hati, satu satunya ya main *gadget* aja”. (DS. Rabu, 29 Maret 2022).

Berdasarkan aspek mengikuti orang sekitar yang menjadi penyebab informan melakukan *phubbing* yang telah dijabarkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penyebab informan IS melakukan *phubbing* ialah karena melihat orang disekelilingnya juga melakukan *phubbing* hingga informan dan rekan disekelilingnya sudah merasa nyaman dengan *smartphone* yang digengamnya. Hingga informan merasa dapat menemukan hal baru dan mendapatkan hiburan untuk dirinya. Demikian juga dengan informan DS yang mengungkapkan bahwa tidak ingin

melakukan *phubbing* seperti mengakses *smartphone* secara menerus, hanya saja tindakan ini tergantung kondisi dari lingkungannya terlebih dahulu. Hal itu juga disebabkan karena pengalaman di masa lalu informan yang selalu mendapat *slow respon* bahkan tidak mendapatkan *feedback* yang baik atau tidak mendapat respon dari orang disekelilingnya, sehingga tindakan itu menyebabkan informan merasakan perasaan tidak enak hati.

C. Pembahasan Penelitian

Pada hasil pembahasan pada penelitian ini, peneliti akan melakukan analisis pada seluruh hasil dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, dengan judul penelitian “**Fenomena *Phubbing* Remaja Pada Media Sosial Di Pekanbaru**”.

1. Fenomena *Phubbing* Remaja Pada Media Sosial Di Pekanbaru

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti akan menguraikan dan menganalisis hasil wawancara dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori fenomenologi Alfred Schutz, yang menggolongkannya kedalam 2 bagian tindakan, yaitu *because of motive* yaitu suatu tindakan yang dilakukan yang memiliki alasan dari masa lalu ketika melakukan tindakan tersebut. Dan *in order motive* yaitu suatu tindakan yang merujuk pada tindakan di masa yang akan datang, yang mana tindakan yang dilakukan seseorang pasti memiliki tujuan tertentu.

Maka berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan 5 orang informan dalam penelitian ini, terdapat temuan dari hasil wawancara dengan informan ialah remaja yang melakukan *phubbing* pada media sosial di Pekanbaru, yaitu sebagai berikut:

a. *Because Of Motive*

Because Of Motive yaitu suatu tindakan yang dilakukan yang memiliki alasan dari masa lalu ketika melakukan tindakan tertentu. Sehingga alasan remaja yang melakukan *phubbing* pada media sosial di Pekanbaru berdasarkan pengalaman di masa lalu, terdapat 3 temuan yaitu sebagai berikut :

1) Rasa Tidak Dihargai

Informan dari aspek rasa tidak dihargai ini muncul karena berdasarkan pengalaman masa lalu, informan sering diabaikan dengan orang disekitarnya dan bahkan ia tidak mendapatkan *feedback* dari orang disekelilingnya karena terlalu asik dengan diri sendiri dan media sosial yang sedang diaksesnya, sehingga terjadilah tindakan *phubbing* dalam aspek tidak dihargai ini. Jadi dalam hal ini terdapat 3 informan yang berkaitan.

2) Rasa bosan

Informan dari aspek rasa bosan ini muncul karena adanya faktor lingkungan, seperti kehabisan topik pembahasan, dan adanya pembahasan yang berulang yang sedang dilakukan oleh orang disekelilingnya. Selain itu, informan juga merasa terlalu

emosional atau tidak mengetahui penyebab pasti ia merasa bosan. Dalam hal ini ditemukan 1 orang informan yang berkaitan dengan aspek ini.

3) Tidak nyaman

Informan dalam aspek tidak nyaman ini muncul disebabkan oleh informan sulit untuk beradaptasi hingga menimbulkan perasaan tidak nyaman dengan setiap pembahasan yang sedang dilakukan oleh orang disekelilingnya. Selain itu, juga terdapat adanya pembahasan yang tidak penting bagi informan yang sedang dibahas oleh rekannya. Jadi dalam hal ini terdapat 1 informan remaja yang berkaitan dengan hal ini.

b. *In Order Motive*

Suatu tindakan yang merujuk pada tindakan di masa yang akan datang yang pasti memiliki tujuan tertentu. Dalam hal ini akan memaparkan tujuan remaja yang melakukan *phubbing* pada media sosial di Pekanbaru, maka terdapat 3 hasil temuannya, yaitu sebagai berikut:

1) Menghibur Diri

Menghibur Diri dalam aspek ini muncul karena informan ingin mencari kesenangan untuk dirinya sendiri, seperti *update instastory*, bermain *game* dan *chatting* yang bertujuan sebagai pengembalian *mood* agar terciptanya kepuasan untuk dirinya

sendiri. Dalam temuan ini terdapat 3 orang informan yang berkaitan dengan hal ini.

2) Memperoleh Informasi

Informan dalam aspek memperoleh informasi ini memiliki tujuan yaitu untuk mencari informasi dan mendapatkan informasi baik itu informasi yang bersifat pribadi maupun yang bersifat pengetahuan, agar dapat menjadi bahan untuk memulai percakapan, selain itu, informan juga takut akan ketinggalan informasi yang berguna untuk menambah wawasan pribadi informan. Dalam hal ini terdapat 1 orang informan.

3) Kebutuhan Sosial

Informan dalam aspek kebutuhan sosial ini, tujuan informan yaitu sebagai kebutuhan untuk media sosial seperti *update* status berupa foto/*video*, selain itu tujuan lainnya ialah agar informan merasa keberadaannya lebih diakui walau hanya di dunia maya dikarenakan adanya pengalaman di masa lalu informan. Sehingga dengan melakukan aspek ini maka informan ingin mendapatkan kepuasan untuk dirinya sendiri. Dalam temuan ini terdapat 1 orang informan yang berkaitan dengan hal ini.

2. Penyebab Remaja Melakukan *Phubbing* Pada Media Sosial Di Pekanbaru

Dari hasil penelitian dan paparan pembahasan yang sudah sangat jelas, maka peneliti akan memaparkan dan menjelaskan hasil

wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini. Sehingga dalam hal ini di dapatkan 3 temuan penyebab remaja melakukan *phubbing* pada media sosial di Pekanbaru, yaitu sebagai berikut:

1. Tindakan Refleksi

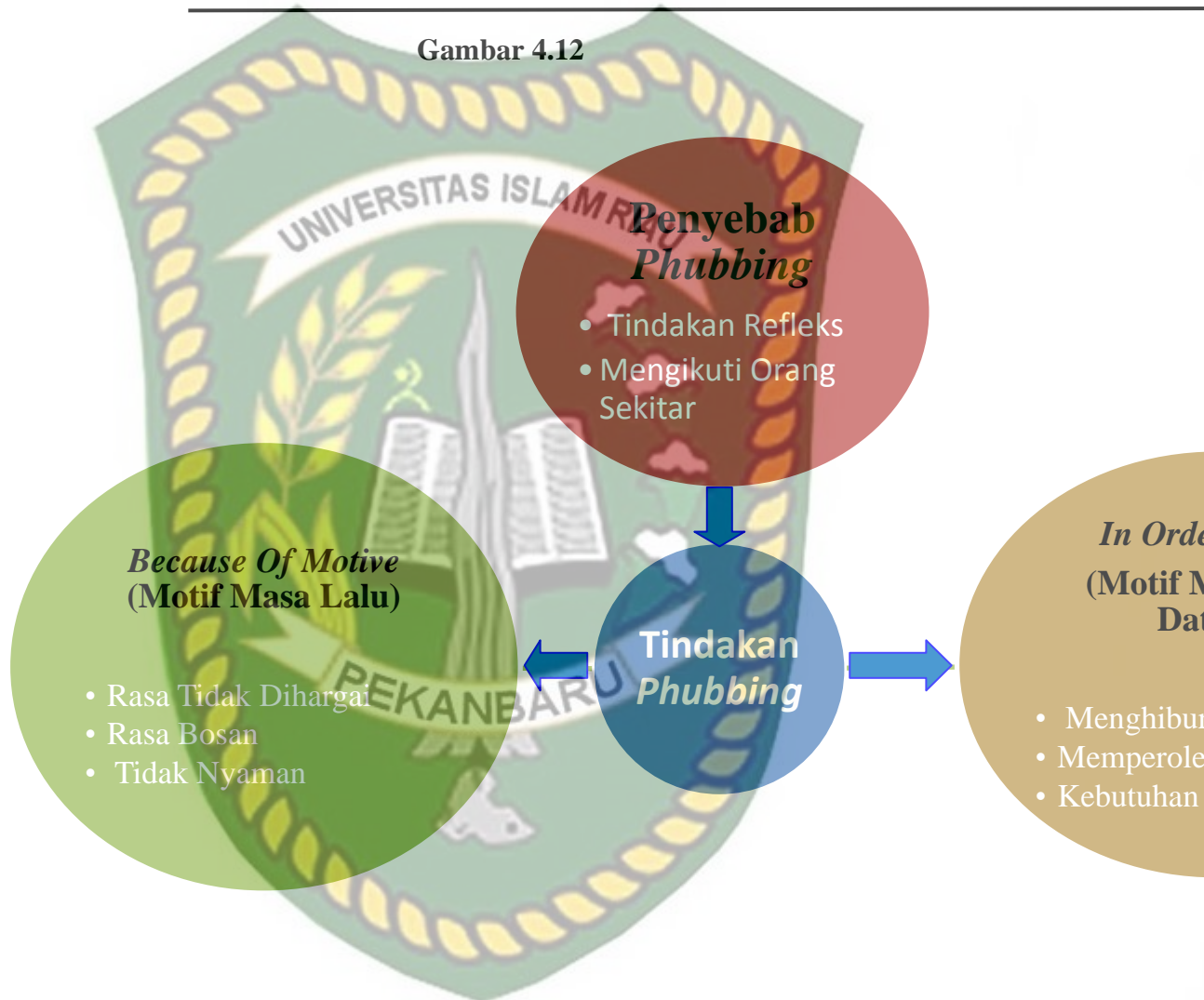
Dalam aspek tindakan refleksi ini, penyebab informan melakukan *phubbing* ialah dikarenakan tindakan yang dilakukan ini dilakukan secara tiba-tiba dan tanpa disadari oleh informan, selain itu penyebab lainnya karena faktor lingkungan dari pengalaman di masa lalu informan hingga ia melakukan *phubbing* secara refleksi, sehingga menyebabkan informan merasakan adanya rasa gelisah jika tidak bermain *smartphone*. Dari temuan ini mendapatkan 3 orang informan.

2. Mengikuti Orang Sekitar

Informan dalam aspek mengikuti orang sekitar ini memiliki penyebab antara lain dikarenakan tidak adanya obrolan dengan orang disekitar sehingga informan mengalihkannya ke *gadget* hingga informan tersebut merasa nyaman dengan *gadget*-nya, kemudian dengan melakukan tindakan tersebut maka informan dapat menemukan hal baru dan juga mendapatkan hiburan tersendiri untuk dirinya. Temuan yang berkaitan dengan hal ini terdapat 2 orang informan.

FENOMENA *PHUBBING* REMAJA PADA MEDIA SOSIAL DI
PEKANBARU
DALAM PERSPEKTIF ALFRED SCHUTZ

Gambar 4.12



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian mengenai Fenomena *Phubbing* Remaja Pada Media Sosial Di Pekanbaru, dengan menggunakan teori fenomenologi Alfred Schutz dengan pendekatan fenomenologi maka ada beberapa yang dapat ditarik kesimpulan, sebagai berikut:

1. Fenomena *phubbing* remaja pada media sosial di Pekanbaru, yaitu terkait motif di masa lalu yang menjadi alasan remaja melakukan *phubbing* yaitu karena adanya rasa tidak dihargai, rasa bosan, dan merasa tidak nyaman. Sedangkan motif di masa akan datang yaitu remaja memiliki tujuan tertentu melakukan *phubbing*, yaitu untuk menghibur diri, memperoleh informasi, dan untuk kebutuhan sosial.
2. Penyebab remaja melakukan *phubbing* yaitu disebabkan karena adanya tindakan refleks dan penyebab lainnya ialah mengikuti orang disekitar, yaitu orang disekelilingnya juga melakukan tindakan *phubbing*. Sehingga hal inilah yang menyebabkan para remaja tersebut melakukan *phubbing*, yaitu suatu tindakan yang dilakukan dengan cara mengacuhkan orang lain atau orang yang ada disekitarnya dengan hanya berfokus pada *smartphone*.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang ada, peneliti memberi saran yang diharapkan dapat berguna bagi penelitian selanjutnya. Adapun saran dari peneliti, sebagai berikut:

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

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Bungin, Burhan. (2009). *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Endah, Triastuti, dkk. (2017). *Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak dan Remaja*. Jakarta: PUSKAKOM.
- Gunawan, Imam. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kriyantono, Rachmat. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Kurnia, Wendratama, dkk. (2017) *Literasi Digital Keluarga: Teori dan Praktik: Pendampingan Orangtua Terhadap Anak dalam Berinternet*. Yogyakarta.
- Mulyana, Deddy. (2016) *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ngalimun. (2017). *Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar Praktis*. Yogyakarta: PT. Pustaka Baru Press.
- Nur, Arifin. (2020). *Phubbing & Komunikasi Sosial*. Jember: UIJ - Kyai Mojo.
- Raco, Jozef & Revi Rafael. (2012). *Metode Fenomenologi: Aplikasi pada Entrepreneurship*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Raho, Bernard. (2021). *Teori Sosiologi Modern (Edisi Revisi)*. Yogyakarta: Moya Zam Zam.
- Samsu. (2017). *Metode Penelitian: (Teori Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)*. Jambi: Pusat Studi Agama dan Masyarakat (PUSAKA).
- Soekanto, Soerjono. (2014). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Subadi, Tjipto. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Muhammadiyah University Press Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Surokim, As. (2017). *Internet, Media Sosial, Dan Perubahan Sosial Di Madura*. Madura: Prodi Komunikasi: Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Budaya (FISIB) Universitas Trunojoyo Madura (UTM).

Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Yusuf, Muri. (2017). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.

Jurnal :

Aditia, Rafinitia. (2021). *Fenomena Phubbing: Suatu Degradasi Relasi Sosial Sebagai Dampak Media Sosial*. Jurnal Sosial dan Humaniora. Vol. 02 (1).

Alamudi, Farida. (2019). *Sosial Phubbing Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar*.

Amelia, dkk. (2019). *Phubbing, Penyebab Dan Dampaknya Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Indonesia*. Jurnal Ekologi Kesehatan. Vol. 18 (2), 125.

Bachri, Bachtiar. (2010). *Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif*. Jurnal Teknologi Pendidikan. Vol. 10 (1), 55.

Chotpitayasunondh, V. & Douglas.K.M. (2018). *The Effects of "Phubbing" on Social Interaction*. Journal of Applied Social Psychology. Hal:4.

Djaya, Tika. (2020). *Makna Tradisi Tedhak Siten pada masyarakat Kendal: Sebuah Analisis fenomenologis Alfred Schutz*. Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora. Vol. 01 (6), 22-23.

Hakim, S. & Raj, A. (2017). *Dampak Kecanduan Internet (Internet Addiction) Pada Remaja*. Hal: 281.

Hanika, Ita. (2015) *Fenomena Phubbing Di Era Milenia*. Jurnal Interaksi. Vol. 4 (1), 42-47.

Hasbiansyah, O. (2008). *Pendekatan Fenomenologi: Pengantar Praktik Penelitian dalam Ilmu Sosial dan Komunikasi*. Mediator. Vol. 9 (1).

Iskandar, D. & Jacky, M. (2015). *Studi Fenomenologi Motif Anggota Satuan Resimen Mahasiswa 804 Universitas Negeri Surabaya*.

Karadag, dkk. (2016). *The Virtual World's Current Addiction: Phubbing*. The Turkish Journal On Addictions. Vol. 3 (2), 252.

Kurnia, dkk. (2020). *Kontrol Diri Dan Perilaku Phubbing Pada Remaja Di Jakarta*. Jurnal Psikologi: Media Ilmiah Psikologi. Vol. 18 (1), 59.

- Kuswarno, Engkus. (2006). *Tradisi Fenomenologi pada Penelitian Komunikasi Kualitatif: Sebuah Pengalaman Akademis*. MediaTor. Vol.07 (1), 49-50.
- Nindito, Stefanus. (2005). *Fenomenologi Alfred Schutz: Studi tentang Konstruksi Makna dan Realitas dalam Ilmu Sosial*. Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol. 02 (1), 80.
- P, Reski. (2020). *Daya Tarik Interaksi Dunia Maya (Studi Perilaku Phubbing Generasi Milenial)*. Jurnal Pendidikan. Vol. 08 (1).
- Pratiwi, Zolla. (2020). *Phubbing Sebagai Sebuah Fenomena Budaya Pop Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Andalas*. Jurnal Kesejahteraan dan Pelayanan Sosial. Vol. 01 (01).
- Putri, dkk. (2016) *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja*. Vol. 3 (1), 49.
- Putro, Khamim. (2017). *Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja*. Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama. Vol. 17 (1), 29.
- Rafiq, A. (2020). *Dampak Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Suatu Masyarakat*. Global Komunika. Vol. 1 (1), 19.
- Yunistiati, dkk. (2014). *Keharmonisan Keluarga, Konsep Diri Dan Interaksi Sosial Remaja*. Jurnal Psikologi Indonesia. Vol. 3 (1), 74.

Internet:

<https://pusdatin.kemkes.go.id>.

Wawancara :

Saputra, Adi. 2021. Wawancara Awal. Minggu, 21 Februari 2021: Pekanbaru.

Putri, Widya. 2021. Wawancara Awal. Minggu, 21 Februari 2021: Pekanbaru.

Fauziani, Puput. 2022. Wawancara informan pelaku phubbing. Pekanbaru.

Sari, Dwita. 2022. Wawancara informan pelaku phubbing. Pekanbaru.

Kurniawan. 2022. Wawancara informan pelaku phubbing. Pekanbaru.

Syahputra, Iqbal. 2022. Wawancara informan pelaku phubbing. Pekanbaru.

Nirmala, Putriani. 2022. Wawancara informan pelaku phubbing. Pekanbaru.