

**“GAMBARAN PERILAKU *PHUBBING* PADA MAHASISWA DI KOTA  
PEKANBARU”**

**SKRIPSI**

*Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau  
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh  
Gelar Strata Satu Psikologi*



**NABILA YUMNA**

**178110088**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
PEKANBARU**

**2021**

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nabila Yumna

NPM : 178110088

Judul Skripsi : “Gambaran Perilaku *Phubbing* pada Mahasiswa di Kota Pekanbaru”

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika terdapat hal - hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini, maka saya bersedia gelar sarjana saya dicabut.

Pekanbaru, Oktober 2021

Yang menyatakan,

**Nabila Yumna**

**178110088**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

BISMILLAHIRRAHMANIRRAHIM

ATAS IZIN ALLAH SWT

KUPERSEMBAHKAN SKRIPSI INI UNTUK MEWUJUDKAN KASIH  
SAYANG, BUKTI DAN TERIMAKASIHKU KEPADA KEDUA  
ORANGTUAKU YANG SENANTIASA SELALU MENYAYANGIKU DAN  
MENDOAKANKU DENGAN TULUS SUPAYA BISA CEPAT KELAR  
UNTUK MENDAPATKAN GELAR SARJANA  
DAN JUGA KUPERSEMBAHKAN SKRIPSI INI UNTUK YANG SELALU

BERTANYA :

**“kapan skripsi selesai?”**

**“kapan nikah?”**

**“jangan asik cari cuan terus”**

Terlambat lulus atau tidak tepat waktu bukan sebuah kejahatan, bukan sebuah aib.

Alangkah kerdilnya jika mengukur kepintaran seseorang hanya dari siapa yang paling cepat lulus. Bukankah sebaik – baiknya skripsi adalah skripsi yang selesai?

Baik itu selesai tepat waktu atau maupun tidak tepat waktu.

**HALAMAN MOTTO**

*“ Hidup Seperti Larry ”*

*(Spongebob Squarepants)*



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## KATA PENGANTAR

Assamu'alaikum wr.wb

Alhamdulillah rabbil'alamin, segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “GAMBARAN PERILAKU *PHUBBING* PADA MAHASISWA DI KOTA PEKANBARU”. Skripsi ini disusun sebagai bentuk syarat untuk memperoleh gelar sarjana program studi stars 1 (S1) pada Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.

Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dan pengarahan dengan baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H Syafrinaldi, SH., MCL selaku Rektor Universitas Islam Riau
2. Kedua orangtua saya yang telah senantiasa memberikan saya dukungan dan berdoa untuk bisa menyelesaikan kuliah dengan baik
3. Bapak Yanwar Arief, M. Psi., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi
4. Ibu Tengku Nila Fadhliha, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku Dosen Pembimbing Akademik yang memberikan motivasi dan saran kepada penulis selama penulis belajar di Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
5. Bapak Dr. Fikri Idris, S.Psi., M.A selaku Wakil Dekan 1 Fakultas

Psikologi Universitas Islam Riau.

6. Ibu Lisfarika Napitupulu, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku Wakil Dekan 2 Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
7. Ibu Yulia Herawati, S.Psi., M.A selaku Wakil Dekan 3 Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
8. Ibu Juliarni Siregar, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku Ketua Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
9. Bapak Didik Widianoro, S.Psi., M.Psi., Psikolog selaku Sekretaris Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
10. Bapak/Ibu Staff karyawan Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.
11. Terimakasih buat teman – teman yang berada dikampus maupun diluar kampus terutama kepada sahabatku Muhammad Ramadhoni Jausi (Alm), Ilham Rezki, Rio Rovandie, Rismauli, AnisaTurrohmah, Cindy Fyantari, Rizky Ramadhani, Gideon Andri, Aji, Angga Dzulkarnaen yang selalu memberikan dukungan, semangat, sampai saya bisa sampai ditahap ini.
12. Kepada teman-teman seperjuangan Angkatan 2017 Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau yang membantu dalam proses penulisan skripsi ini.
13. Kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penulisan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.

Sebagai manusia biasa yang banyak kekurangan, penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari sempurna.

Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini.

Pekanbaru, Oktober 2021

Nabila Yumna



Dokumen ini adalah Arsip Miik :  
**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xi
ABSTRACK .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. <i>Phubbing</i>	
1. Pengertian Perilaku <i>Phubbing</i> .....	7
2. Faktor – faktor yang mempengaruhi Perilaku <i>Phubbing</i> .....	9
B. Karakteristik Perilaku <i>Phubbing</i> .....	11

C. Kerangka Berpikir .....	12
----------------------------	----

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	14
B. Materi Penelitian .....	15
C. Teknik Pengumpulan Data .....	16
D. Teknik Analisis Data .....	18
E. Teknik Kredibilitas Penelitian .....	18

### **BAB IV HASIL DAN PENGUMPULAN DATA**

A. Setting Penelitian .....	20
B. Persiapan Penelitian .....	21
C. Hasil Penelitian .....	22
D. Pembahasan .....	46

### **BAB V PENUTUP**

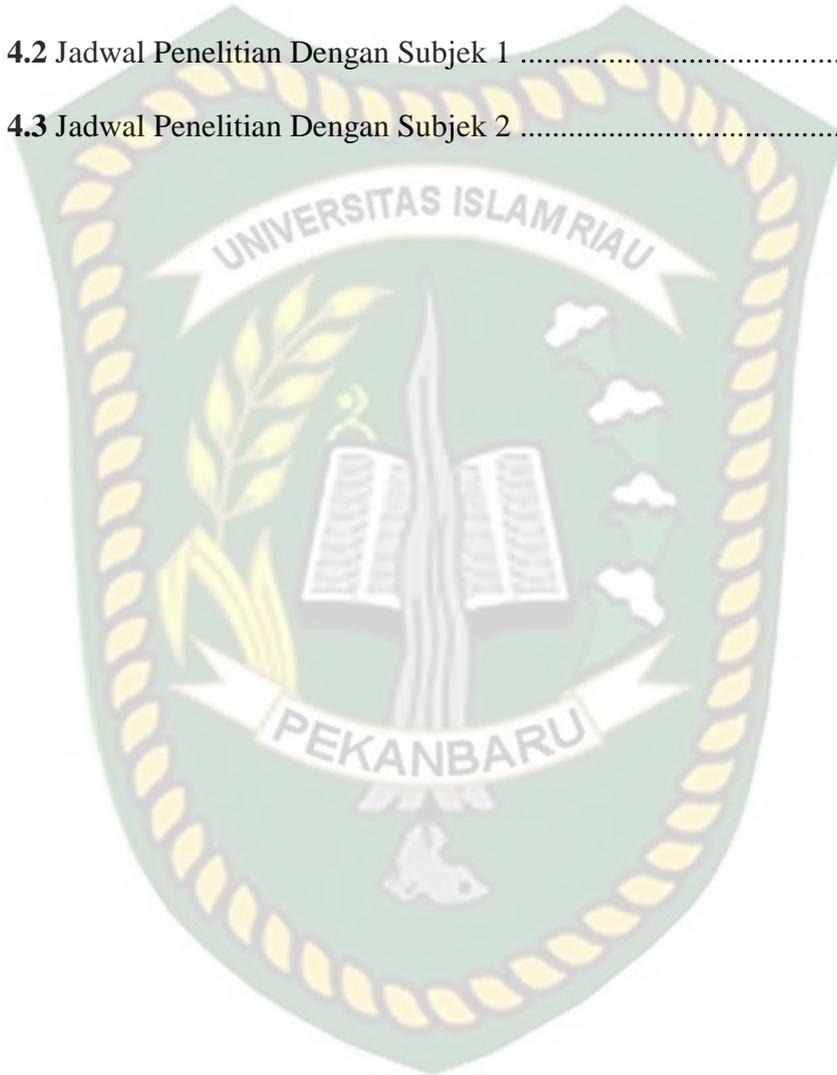
A. Kesimpulan .....	47
B. Saran .....	48

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>50</b>
-----------------------------	-----------

### **LAMPIRAN – LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 4.1</b> Karakteristik Respond Penelitian .....	21
<b>Tabel 4.2</b> Jadwal Penelitian Dengan Subjek 1 .....	21
<b>Tabel 4.3</b> Jadwal Penelitian Dengan Subjek 2 .....	22



**GAMBARAN PERILAKU *PHUBBING* PADA MAHASISWA DI KOTA  
PEKANBARU**

**NABILA YUMNA**

**178110088**

**ABSTRAK**

*Smartphone* telah membawa banyak perubahan dalam pola perilaku, terutama di kalangan anak muda dan masyarakat. Individu memiliki dunianya sendiri dan mereka memiliki interaksi individu yang jauh lebih banyak dengan *smartphone* daripada lingkungan di sekitarnya. Individu juga mengabaikan pembicaraan orang lain karena lebih fokus perhatiannya ke *smartphone*. Perilaku ini disebut perilaku *phubbing*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran perilaku *phubbing* pada mahasiswa di kota pekanbaru yang pada saat dimasa pandemi. Subjek dalam penelitian ini 2 orang perempuan dan laki – laki yang sesuai dengan kriteria. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif yaitu wawancara dan observasi dengan pengkodean (*coding*). Hasil dari penelitian ini menunjukkan kedua subjek mengalami dampak perilaku yang berbeda – beda.

Kata kunci : perilaku *phubbing*, mahasiswa

**DESCRIPTION OF *PHUBBING* BEHAVIOR ON STUDENTS IN  
PEKANBARU CITY**

**NABILA YUMNA**

**178110088**

**ABSTRACT**

*Smartphones* have brought many changes in behavior patterns, especially among young people and society. Individuals have their own world and they have far more individual interaction with *smartphones* than the surrounding environment. Individuals also ignore other people's conversations because they focus more on *smartphones*. This behavior is called *phubbing* behavior. This study aims to find out the picture of *phubbing* behavior in students in pekanbaru city thesis at the time of pandemic. The subjects in the study were 2 women and men who fit the criteria. This research was conducted using descriptive qualitative methods, namely interviews and observations with coding. The results of this study showed that the two subjects experienced different behavioral impacts.

Keywords: *phubbing behavior, students*

## وصف سلوك التفاهل لدى طلبة الجامعة في مدينة باكنبارو

نبيلة يمني

١٧٨١١٠٠٨٨

### الملخص

الهواتف الذكية العديد من التغييرات في أنماط السلوك، خاصة بين الشباب والمجتمع. يمتلك الأفراد عالمهم الخاص ولديهم تفاعلات فردية مع الهواتف الذكية أكثر بكثير من البيئة المحيطة بهم. يتجاهل الأفراد أيضًا محادثات الآخرين لأنهم يركزون انتباههم على الهواتف الذكية. هذا السلوك يسمى سلوك التفاهل. يهدف هذا البحث إلى وصف سلوك التفاهل لدى طلبة الجامعة في مدينة باكنبارو الذين يكتبون أطروحة أثناء الجائحة. كان الأشخاص في هذا البحث من النساء والرجال الذين استوفوا المعايير. تم إجراء هذا البحث باستخدام الأساليب الوصفية النوعية، وهي المقابلات والملاحظات مع إعطاء الرموز (الترميز). أظهرت نتائج هذا البحث أن الموضوعين عانوا من تأثيرات سلوكية مختلفة.

الكلمات المفتاحية: سلوك التفاهل، طلبة الجامعة

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pada jaman sekarang ini, perkembangan teknologi semakin hari semakin berkembang sangat pesat dan perkembangan teknologi terus berubah dari hari ke hari. Hal ini yang bisa menyebabkan seorang individu mengandalkan *gadget*, sehingga bukan suatu hal yang tidak mungkin dapat terjadi pada suatu individu tersebut untuk dapat mengabaikan seseorang yang berada di sekitarnya karena pandangannya lebih fokus kepada *gadgetnya* sendiri ketimbang memperhatikan orang sekitarnya. Sering dijumpai di beberapa lingkungan masyarakat, keluarga bahkan ditempat umum pada saat sedang berkumpul pandangan lebih berfokus kepada *gadget* masing – masing ketimbang berbicara dengan orang sekitarnya.

Saat berada di restoran atau kafe, sering menemukan waktu untuk berkumpul dengan teman dan keluarga, yang dilakukan adalah mengambil foto makanan terlebih dahulu yang telah disajikan dan mengunggahnya ke jejaring sosial. Kemudian komentar dari teman-teman virtualnya membuat dunia maya terlihat lebih menarik dari dunia nyata yang sedang dihadapinya. Perilaku ini membuat seseorang atau orang-orang di sekitar merasa tersisih dan orang-orang terabaikan juga memainkan *gadget*.

Pada saat sekarang sering terjadi mau tidak mau manusia harus tetap mengikuti perkembangan saat ini. Jika tidak mengikuti, maka manusia bakalan ketinggalan berbagai informasi yang ada dan mungkin akan

dikucilkan dengan keadaan karna tidak tau dengan teknologi. Jika pemakaian teknologi tidak sesuai dengan fungsinya dan penggunaannya secara berlebihan, maka kinerjanya tidak sesuai dan tidak efektif. Dengan adanya teknologi yang semakin canggih, hampir semua segala aktivitas manusia ada pada *gadget*.

*Smartphone* merupakan alat komunikasi yang dilengkapi dengan jaringan internet dan fungsinya untuk memudahkan bagi penggunanya dalam berkomunikasi secara jarak jauh maupun jarak dekat. *Smartphone* menyediakan berbagai media aplikasi yang banyak fungsinya untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk pendidikan seperti *Microsoft Office*, dan ada juga beberapa aplikasi media social yang digunakan untuk menghibur seperti *whatsapp*, *instagram*, *tiktok*, *facebook*, *line* dan yang lainnya (Andreassen & Pallesen, 2014). *Smartphone* juga menyediakan kamera dengan resolusi dan fungsinya untuk mengabadikan sebuah momen yang dianggap penting bagi seseorang tersebut. *Smartphone* merupakan suatu alat yang sudah sangat dibutuhkan didalam kebutuhan sehari – hari (Jones, 2014).

Afifiyah (2018), munculnya sebuah fenomena *phubbing* yang terjadi saat ini membuat masyarakat menjadi tidak nyaman pada saat berada disekelilingnya. *Phubbing* terjadi saat seseorang lagi bersama teman dan berkumpul dengan keluarga dalam pertemuan saat mereka sedang makan bersama. Sulis (2016), Baylor University menemukan bahwa perilaku penggunaan ponsel yang berlebihan dapat merusak hubungan dengan

lingkungan sekitar. Perilaku Hua Bingu dapat merusak hubungan antara pengguna ponsel dengan seseorang yang berada di depannya (David & Roberts, 2017).

Terkait dengan penggunaan *smartphone*, kelompok usia yang paling banyak menggunakan *smartphone* adalah usia 19 - 34 tahun dengan persentase sebesar (49,52%). Menurut hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). Artinya sebagian besar pengguna *smartphone* adalah anak muda, mulai dari kuliah sampai usia 34 tahun (Bohang, 2018).

Rahmayani (2015) juga memperkirakan Indonesia memiliki lebih dari 100 juta pengguna aktif *smartphone* (*gadget*) pada tahun 2018, menurut penelitian yang dilakukan di E-marketer, sebuah lembaga riset pemasaran digital. Dengan demikian banyak channel Indonesia akan menjadi negara pengguna *smartphone* teraktif keempat di dunia setelah China, India dan Amerika Serikat. Data ini dapat dijadikan tolak ukur peningkatan pengguna *gadget* (*smartphone*) Indonesia. Hal tersebut juga selaras dengan pendapat menurut Aulia (2015) yang dilansir dalam tekno.compas.com berdasarkan hasil riset Google bersama TNS Australia terdapat 50% seseorang yang memiliki *smartphone* di Indonesia yang dijadikan sebagai alat komunikasi yang paling utama untuk mengakses internet.

Fenomena *phubbing* akhirnya dianggap sesuatu hal yang negatif karena orang cenderung untuk meremehkan lawan bicaranya dan tidak

menghargai lawan bicaranya. Salah satu syarat terjadinya komunikasi yang efektif adalah adanya pengelolaan interaksi dan orientasi kepada orang lain, namun individu harus bisa saling menghormati sehingga tercipta komunikasi dua arah tanpa adanya keterpaksaan antara kedua belah pihak untuk saling menghargai (Hanika, 2015).

Kecanduan terhadap *smartphone* ini membuat seseorang rela untuk tidak menghargai orang – orang yang berada dilingkungan sekitarnya dan lebih memilih untuk mengabaikan dan tidak memperhatikan pada saat lagi berkumpul bersama, pandangannya lebih fokus pada *smartphone* (Youarti dan Hidayah, 2018). *Phubbing* berasal dari dua kata “*phone*” dan “*snub*”, yang digunakan untuk menyatakan sikap penggunaan *smartphone* secara berlebihan untuk merugikan lawan bicara. *Phubbing* muncul ketika *smartphone* mulai digunakan di masyarakat, namun karena dampak negatif yang berkembang, istilah tersebut mulai diluncurkan secara global pada tahun 2012. Jadi, kata *phubbing* digunakan untuk menolak pengaruh sosial, dan kata yang paling banyak digunakan adalah “*stop phubbing me*” (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018).

Perilaku *phubbing* telah terjadi di Indonesia, namun belum ada data yang pasti mengenai berapa jumlah warga di Indonesia yang melakukan perilaku *phubbing*. Di Universitas Islam Riau yang terletak di Pekanbaru, dimana kaum muda menjadi mayoritas dikalangan mahasiswa di Universitas Islam Riau dan hampir seluruh mahasiswa menggunakan *smartphone*. Untuk mengetahui fenomena pada perilaku *phubbing* pada

mahasiswa di kota Pekanbaru, peneliti melakukan observasi sebelum corona tepatnya pada kantin fakultas psikologi. Dari hasil survey tersebut dapat ditemukan bahwa 90% mahasiswa sering mengabaikan lawan bicara dengan melihat *smartphone*. Bukan pada saat di kantin bahkan pada saat di dalam kelas mahasiswa pernah mengabaikan dosen yang sedang memberikan materi perkuliahan dengan memainkan *gadget*.

Dampak dari *phubbing* adalah hilangnya kualitas sebuah interaksi, ketidakpuasan terhadap interaksi yang dilakukan, hilangnya kepercayaan diri selama interaksi, perasaan kehilangan kedekatan selama penampilan *smartphone*, perasaan cemburu dan gangguan mood (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018).

Menurut hasil penelitian, efek *phubbing* ini secara langsung dan tidak langsung dapat mempengaruhi yang merasa ingin diperhatikan dan diabaikan oleh orang lain, yang mengarah pada dampak internal *Phubbee* dan Kekosongan yang menuntun pada gangguan kebahagiaan. Efek langsungnya adalah rasa sakit bagi *phubber*, karena orang berpikir mereka tidak peduli atau memperhatikan yang dikatakan *phubbe*, yang dapat menimbulkan konflik seperti kemarahan atau perkelahian (David dan Roberts, 2017).

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana Gambaran Perilaku *Phubbing* pada Mahasiswa di Kota Pekanbaru?

## C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui Gambaran Perilaku *Phubbing* pada Mahasiswa di Kota Pekanbaru?

### 2. Manfaat Penelitian

#### a. Manfaat teoritis

Dapat menambah referensi penelitian perilaku *phubbing*. Memberikan pemikiran dan informasi serta ilmu pengetahuan khususnya dibidang psikologi sosial dan psikologi klinis sebagai bahan untuk referensi bagi para penelitian lain yang tertarik untuk meneliti perilaku *Phubbing* pada Mahasiswa di Kota Pekanbaru.

### 3. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai gambaran perilaku *phubbing* pada mahasiswa di kota Pekanbaru

#### b. Bagi Masyarakat

Penelitian ini berguna untuk memberikan pengetahuan mengenai gambaran perilaku *phubbing* pada mahasiswa di kota Pekanbaru

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. *Phubbing*

##### 1. Pengertian Perilaku *Phubbing*

Perilaku *phubbing* merupakan gabungan dari beberapa kata “*phone*” dan “*snubbing*”. Perilaku *phubbing* merupakan suatu aktivitas yang dapat merugikan orang lain dalam interaksi sosial karena lebih berfokus pada *gadget* lebih cenderung untuk dapat mengabaikan orang lain yang berada di lingkungan sekitarnya karena lebih fokus pada *gadgetnya* daripada interaksi dan berkomunikasi secara tatap muka Haigh (2015). *Phubber* sering melihat ponselnya saat berbicara dengan orang lain, sibuk dengan ponsel, dan mengabaikan komunikasi dengan lingkungan sekitarnya.

Menurut Karadag dkk (2015) menyebutkan bahwa perilaku *phubbing* dapat digambarkan dari individu yang melihat *telephone* genggamnya saat berbicara dengan orang lain, pandangannya lebih fokus ke layar *handphone* dan lebih mengacuhkan lawan bicara untuk komunikasi interpersonalnya. Perilaku *phubbing* dapat melibatkan antara individu penggunaan *smartphone* dalam berinteraksi dengan *gadget* daripada lingkungan sekitarnya (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016). Jaidee (dalam Chasombat, 2014) perilaku *phubbing* adalah suatu perilaku yang mengecek *gadgetnya* berkali – kali.

Menurut Karadag dkk (2015) menyebutkan bahwa perilaku *phubbing* merupakan suatu tindakan yang dapat merugikan orang lain dalam berinteraksi dilingkungan sekitarnya dan cenderung merugikan lawan bicaranya. Perilaku *phubbing* dapat ditemukan dalam kegiatan sehari – hari, seperti saat kuliah, makan, dan pertemuan baik itu dengan teman atau keluarga.

*Phubbing* merupakan gabungan dari dua kata yaitu “*phone*” dan “*snubbing*”. *Phubber* merupakan seseorang bagi yang mengacuhkan lawan bicara dan pandangannya fokus pada *smartphone*. *Phubbing* merupakan suatu gangguan pada percakapan dengan seseorang dengan lawan bicaranya menggunakan *smartphone* dibandingkan harus berkomunikasi dengan lawan bicaranya (Robert & David, 2016).

Perilaku *phubbing* berawal dari ketergantungan individu pada *gadget* atau *smartphone*, sehingga orang sering menjadi tidak peduli karena lebih fokus pada *gadget* atau ponsel daripada membangun interaksi dengan lingkungan di sekitarnya Varoth (2017).

Dari beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa perilaku *phubbing* adalah suatu bentuk perilaku individu yang berfokus pada *smartphone*, lebih mengutamakan *gadgetnya* dan mengabaikan orang lain saat berinteraksi dan dapat merugikan orang lain yang berada di lingkungan sekitar.

## 2. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Perilaku *Phubbing*

Menurut Karadag dkk (2015) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing* antara lain :

### a. Gangguan Komunikasi

Gangguan komunikasi merupakan untuk mengidentifikasi seseorang yang sering mengalami gangguan dalam berkomunikasi pada saat menggunakan ponsel mereka dalam lingkungan interaksi sosial, lebih cenderung memilih berkomunikasi secara online daripada berkomunikasi secara langsung.

### b. Memiliki Obsesi Pada Telephone

Seseorang yang tidak dapat terlepas atau jauh dari *gadget* dan berfokus kepada ponselnya sendiri dan tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya.

Menurut Karadag dkk (2015) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing* antara lain :

### a. Kecanduan *Smartphone*

Pada saat ini, perkembangan pada teknologi terutama pada ponsel yang sekarang telah semakin canggih di era ini dan semakin memudahkan masyarakat untuk dapat mempermudah mengakses berbagai jenis data dengan lebih cepat. Manusia menjadi lebih mudah untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain melalui virtual dengan hadirnya sebuah

ponsel, tidak hanya itu, ponsel juga memiliki berbagai macam fitur hiburan lainnya.

b. Kecanduan Internet

Adanya internet di era ini, menyebabkan penggunaan internet meningkat karena adanya internet, kita dapat dengan mudahnya mengakses informasi – informasi dari berbagai sumber. Pada saat ini, internet telah memfasilitasi berbagai macam hiburan dengan cara mengakses melalui sebuah *website/situs*. Lama waktu mengakses internet berlebihan dapat menyebabkan kecanduan terhadap internet.

c. Kecanduan Media Sosial

Media social merupakan sebuah aplikasi yang sudah terhubung dengan orang lain untuk dapat mempermudah dalam berkomunikasi secara *online*. Media social yang mencakup banyak berbagai fitur seperti game, komunikasi, pertukaran informasi dan berbagai multimedia mendorong penggunaannya untuk tetap online menggunakan ponsel, dengan adanya media social, manusia berusaha untuk tetap hadir dalam jejaring sosial tersebut, tetapi pada saat yang sama mereka mengesampingkan kegiatan mereka dalam kehidupan nyata.

d. Kecanduan Permainan

Permainan dapat dimainkan di berbagai kalangan umur, biasanya dari permainan dapat menghibur diri dan terhindar

dari stres kecanduan dari permainan yang mengacu pada permainan online dan video *game*, dapat mempengaruhi dalam kehidupan sehari-hari.

## B. Karakteristik Perilaku *Phubbing*

Menurut Chotpitayasunondh dan Karen (2018) karakteristik perilaku *phubbing* antara lain :

### a. Penarikan kontak mata

Dapat ditafsirkan atau disalahtafsirkan yang diberikan sebagai “*Silent Treatment*”, atau ditolak oleh masyarakat. Penghindaran tatapan merupakan suatu bentuk dari pengucilan oleh lingkungan sekitar, dan menunjukkan sifat ketidaktertarikan. Oleh karena itu perilaku *phubbing* akan menimbulkan efek yang tidak menyenangkan bagi seseorang termasuk pengucilan sosial yang sering terjadi pada umumnya, dan memiliki dampak yang buruk bagi seseorang yang memiliki perilaku tersebut.

Perilaku *phubbing* memiliki efek yang negatif terutama pada pengasingan seseorang yang lebih memperhatikan *gadget*nya dibandingkan lawan bicaranya sehingga tidak memperhatikan lawan bicaranya, dan tidak dapat memperkuat ikatan hubungan mereka dengan orang yang berada dilingkungannya.

b. Emosi yang dapat membatasi hubungan interpersonal

Menurut teori kelekatan, banyak emosi menjadi fungsi adaptif dalam kelangsungan hidup manusia. Pengaruh positif membawa orang lebih dekat, yang pada gilirannya membantu individu untuk membentuk, memastikan, dan memelihara hubungan mereka dengan orang lain.

Berdasarkan dari penjabaran diatas, dapat dilihat bahwa ada 2 karakteristik perilaku *phubbing*, yaitu: a) penarikan kontak mata, b) emosi yang dapat membatasi hubungan interpersonal.

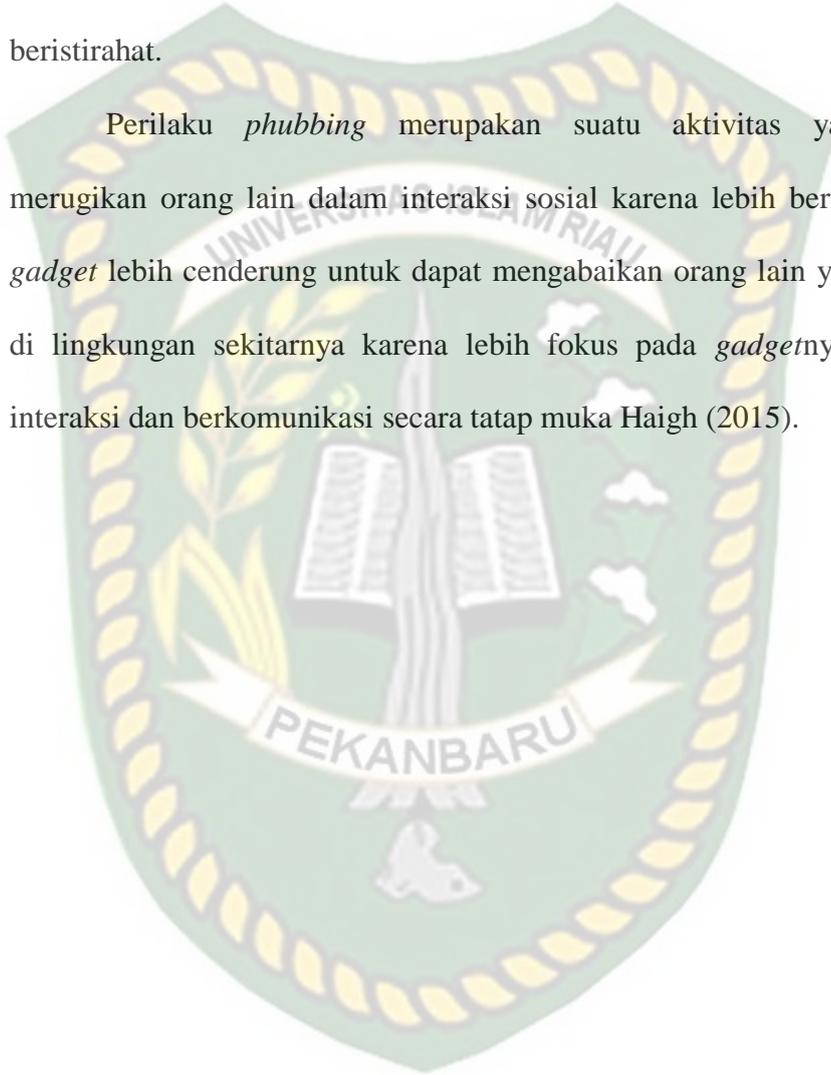
**C. Kerangka Berpikir**

*Phubbing* adalah tindakan seseorang yang berfokus pada *smartphone*-nya dan mengabaikan orang lain yang berada disekitarnya, membuat orang lain merasa tidak dihargai keberadaannya. Perilaku ini sangat berpengaruh bahwa hal itu tidak terjadi saat bertemu atau berkumpul dengan orang lain. Namun ada beberapa dampak yang terjadi pada perilaku *phubbing* yaitu munculnya perasaan keterasingan yang dirasakan karena pengaruh *smartphone*, tingkat kepuasan saat berinteraksi dengan orang lain berkurang, kepercayaan pada orang lain menurun, pada saat lagi berkumpul lebih sering menggunakan *smartphone*, sehingga membuat empati seseorang mulai menurun.

Berbagai macam yang diakibatkan oleh kecanduan *smartphone*, seperti tidak meninggalkan *smartphone* di malam hari, dan pemikiran orang yang kecanduan *smartphone* selalu terfokus pada aktivitas internet

dan *smartphone* lainnya, sehingga sulit untuk berkonsentrasi pada aktivitas yang lebih bermanfaat. , misalnya, media sosial dan game hingga larut malam untuk fokus pada yang disukai dan mengganggu waktu tidur untuk beristirahat.

Perilaku *phubbing* merupakan suatu aktivitas yang dapat merugikan orang lain dalam interaksi sosial karena lebih berfokus pada *gadget* lebih cenderung untuk dapat mengabaikan orang lain yang berada di lingkungan sekitarnya karena lebih fokus pada *gadgetnya* daripada interaksi dan berkomunikasi secara tatap muka Haigh (2015).



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berjudul “Gambaran Perilaku *Phubbing* pada Mahasiswa di Kota Pekanbaru”. ini adalah metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif digunakan dengan tujuan untuk mendeskripsikan, meringkas berbagai kondisi, situasi, atau fenomena realitas sosial yang ada di masyarakat yang menjadi objek penelitian, dan berusaha menarik realitas tersebut ke permukaan sebagai suatu ciri, karakter, model, tanda, atau deskripsi situasi, atau fenomena tertentu. Laporan penelitian ini berisikan petikan data dari wawancara, catatan lapangan, foto dan dokumen lainnya (Moleong dalam Fuad & Nugroho, 2014).

Penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif ini lebih menekankan pada proses penyimpulan induktif dan deduktif serta pada analisis dinamika antara hubungan antar fenomena yang sedang diamati atau sedang diamati. Menggunakan analisis deskriptif yaitu, menganalisis dan menyajikan fakta secara sistematis sehingga lebih mudah untuk dipahami dan dapat disimpulkan. Kesimpulan yang diberikan selalu jelas dari faktualnya sehingga selalu dapat dikembalikan langsung pada data yang diperoleh (Azwar, 2014).

Penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang menggunakan latar belakang alamiah dengan maksud untuk menafsirkan suatu fenomena

yang terjadi dilakukan dengan melibatkan berbagai metode yang ada. Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian menggunakan metode wawancara yang terbuka untuk memperoleh dan dapat memahami sikap, pandangan dan perilaku setiap individu atau sekelompok orang Denzim dan Linconl (dalam Fuad & Nugroho, 2014).

Penelitian ini menggunakan dengan metode pendekatan *biographical life history*, merupakan suatu studi yang dapat dilakukan individu dan berbagai pengalaman mereka dapat dilihat dari dokumentasi dan berbagai bahan lainnya yang menjadi pendukung (Cresswell,2010).

## **B. Materi Penelitian**

### **1. Lokasi dan Subjek Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan pada mahasiswa di Kota Pekanbaru, tepatnya dirumah subjek. Subjek yang digunakan untuk penelitian dipilih sesuai dengan menggunakan teknik purposive sampling merupakan teknik untuk pengambilan sampel sumber data berdasarakan sesuai kriteria subjek mahasiswa yang ditentukan oleh peneliti untuk tujuan penelitian. Kriteria subjek dalam penelitian ini merupakan mahasiswa di Kota Pekanbaru.

### **2. Teknik Pengambilan Sampel**

Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti yaitu purposive sampling. Purposive sampling merupakan suatu teknik untuk pengambilan sampel yang

menggunakan suatu kriteria yang ditentukan oleh peneliti sesuai dalam tujuan penelitian (dalam Siregar,2013). Sampel yang digunakan dalam penelitian ada 2 (dua) orang mahasiswa yang ada di kota Pekanbaru.

### C. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2014) metode pengumpulan data merupakan langkah yang sangat berarti dalam penelitian, tujuan utama dari penelitian untuk mendapatkan suatu informasi. Tanpa mengenali metode pengumpulan data, hingga peneliti tidak dapat memperoleh informasi yang memenuhi standar yang sudah diresmikan. Pengambilan informasi dalam penelitian ini dicoba dengan menggunakan metode wawancara dan observasi.

#### a. Wawancara

Wawancara adalah proses untuk memperoleh suatu informasi untuk kepentingan bagi penelitian melalui tanya jawab langsung antara pewawancara dengan narasumber, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (*guide*) wawancara (dalam Bungin, 2006). Estenberg (2002) mengemukakan beberapa jenis wawancara yaitu wawancara terstruktur, semi terstruktur, dan tidak terstruktur.

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur digunakan sebagai pedoman untuk wawancara yang terstruktur secara sistematis dan lengkap,

namun peneliti diperbolehkan menambahkan pertanyaan lain selain pedoman wawancara yang sudah ada. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat mengekstrak informasi di luar pedoman wawancara yang telah dilakukan. Selain itu, pedoman wawancara ini dirancang agar alur tanya jawab tidak menyimpang dari prosedur yang ada.

Wawancara semi terstruktur merupakan saat melakukan pelaksanaan wawancara lebih bebas dibanding dengan wawancara yang terstruktur Sugiyono (2014). Tujuan dari wawancara ini adalah untuk dapatkan suatu permasalahan yang lebih terbuka, yang dimana pihak dari diwawancari diminta untuk mendapatkan suatu informasi yang diperlukan. Dalam wawancara peneliti diperlukan untuk mendengarkan dan mencatat apa yang dibicarakan oleh informan.

b. Observasi

Observasi merupakan suatu pengumpulan data yang disusun secara sistematis dan sengaja melalui pengamatan dan melakukan pencatatan terhadap objek yang akan diteliti. Menurut Bungin (2006) observasi atau pengamatan adalah suatu kemampuan dari seseorang yang digunakan untuk melakukan pengamatan dari hasil kerja panca indra mata dan dibantu oleh panca indra lainnya. Sanafiah Faisal (dalam Sugiyono, 2014) mengemukakan terdapat beberapa bentuk dari

observasi antara lain observasi partisipasi, observasi yang dilakukan secara langsung atau terang – terangan dan observasi tak berstruktur.

#### **D. Teknik Analisa Data**

Peneliti melakukan pengamatan dan mengumpulkan data menggunakan metode wawancara lebih dalam dan melakukan observasi. Model analisis data yang dilakukan peneliti yaitu menggunakan model analisis interaktif yang dilakukan oleh Huberman dan Miles (dalam Sugiyono, 2014). Aktivitas yang dilakukan dalam aktivitas analisis kualitatif yang dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus – menerus sampai data yang diperoleh didapatkan. Kemudian data ditranskripkan kedalam bentuk transliter (verbatim) melakukan sebagian pencatatan keadaan dilapangan. Selanjutnya data direduksi dalam bentuk (*coding*). *Coding* bertujuan untuk mempermudah dalam mengerjakan mengolah data yang akan diperoleh dalam bentuk teks naratif dan verbal. Peneliti akan melakukan tahap terakhir yaitu membuat kesimpulan sebagai hasil terakhir dari penelitian secara terkonstruksi.

#### **E. Teknik Kreadibilitas Penelitian**

Teknik kreadilitas penelitian merupakan suatu pengamatan perpanjangan. Menurut Sugiyono (2014) Perpanjangan pengamatan untuk dapat meningkatkan sebuah kepercayaan atau kreadibilitas data. Peneliti dapat kembali kelapangan, untuk dapat melakukan pengamatan dan

observasi, wawancara kembali dengan narasumber yang pernah ditemui maupun yang baru, yang dapat membangun suatu hubungan peneliti dengan informan untuk mendapatkan rapport yang lebih baik, dan narasumber bisa lebih terbuka dan mempercayai kepada peneliti, dan untuk memudahkan peneliti mendapatkan sebuah informasi.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Rumah informan. Pada saat dilaksanakan wawancara dan observasi pertama dilakukan di ruang tamu tempat tinggal informan. Pemilihan lokasi selama dilakukan proses penelitian dilakukan sesuai dengan kesepakatan antara informan dan peneliti.

Proses untuk melakukan pencarian dan pemilihan mencari informan yang sesuai dengan kriteria juga di bantu saran dari teman – teman yang tinggal di Kota Pekanbaru. Pada saat dilakukan proses wawancara dan observasi kedua subjek dilakukan dirumah masing – masing. Peneliti memilih di rumah subjek karena situasi kondisinya yang sangat memungkinkan untuk melakukan proses pengambilan data berupa wawancara dan observasi.

Sebelum melakukan, peneliti mengambil informan yang berdomisili di Kota Pekanbaru. Peneliti memilih untuk mengambil penelitian di Kota Pekanbaru supaya bisa mempermudah peneliti untuk menjalankan penelitian tersebut. Penelitian dilaksanakan di tempat tinggal atau rumah informan masing – masing.

## B. Persiapan Penelitian

Tahapan penelitian dimulai dari bulan Juni – Juli 2021

**Tabel 4.1**

### Karakteristik responden penelitian

Kategori	Subjek 1	Subjek 2
Nama	Gideon	Rizky Ramadhani
Usia	21 tahun	22 tahun
Pekerjaan	Mahasiswa	Mahasiswa
Agama	Kristen	Islam

**Tabel 4.2**

### Jadwal penelitian dengan subjek 1

Tanggal	Kegiatan	Tempat
20 Juni 2021	Pertemuan dengan subjek dan memberikan inform consent	Rumah Subjek
22 July 2021	Wawancara 1 dan Observasi 1	Rumah Subjek

**Tabel 4.3**  
**Jadwal penelitian dengan subjek 2**

Tanggal	Kegiatan	Tempat
20 Juni 2021	Pertemuan dengan subjek dan memberikan inform consent	Rumah subjek
24 July 2021	Wawancara 1 dan Observasi 1	Rumah subjek

### **C. Hasil Penelitian**

#### **a. Deskripsi Penemuan**

##### **1. Biografi subjek 1**

Subjek pertama pada penelitian ini bernama Gideon Anri. Pada saat ini subjek berusia 21 tahun, subjek sedang berkuliah di Universitas Riau jurusan teknik mesin dan semester 6. Subjek merupakan salah satu kriteria yang sesuai dengan peneliti butuhkan. Subjek Gideon berasal dari Medan, dan sedang menuntut ilmu di Pekanbaru. Pada saat ini subjek tinggal dengan kedua orangtuanya di jalan senantiasa Gg. Serasi, subjek merupakan anak ke-3 (tiga) dari 3(tiga) bersaudara.

Subjek bercerita mengenai bagaimana perasaannya pada saat tidak memegang *smartphone*, dan yang subjek rasakan yaitu merasa panik dan risau, merasakan kayak ada sesuatu yang kurang kalau tidak memegang *handphone*. Paling enggak dalam waktu setengah jam tidak memegang *handphone* subjek langsung merasa panik

*“kayaknya risau ya, kayak ada yang kurang gitu kalau gak megang hape, paling enggak setengah jam aja kalau gak megang hape langsung panik”* **W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>7</sup>B<sup>18-19</sup> 22 Juni 2021.**

Subjek juga menyukai beberapa aplikasi sosmed dan game seperti *tiktok, game, youtube* dll. Karna subjek termasuk anaknya yang *introvert* dan kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitarna subjek juga menyadari bahwa dirinya seorang pecandu game. Pada saat bermain aplikasi tersebut subjek merasa senang dan bisa untuk hiburan bagi dirinya

*“aku lebih intens ke sosmed sama game”* **W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>8</sup>B<sup>21</sup> 22 Juni 2021.** *“tiktok, youtube, facebook, whatsapp, game, line”* **W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>9</sup>B<sup>23</sup> 22 Juni 2021.** *“saya main mobile legend, main pbug, trus main roblox”* **W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>49</sup>B<sup>156</sup> 22 Juni 2021.** *“seperti yang saya bilang tadi ada tiktok, youtube, whatsapp, paling enggak ya facebook”* **W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>33</sup>B<sup>103</sup> 22 Juni 2021.** *“i dont like”* **W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>34</sup>B<sup>105</sup> 22 Juni 2021.** *“karna untuk hiburan ya, dan saya anaknya introvet makanya saya membutuhkan hape karna itu*

ya saya perlu untuk hiburan dan kebetulan saya juga pecandu game” **W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>10</sup>B<sup>25-26</sup>** 22 Juni 2021. “satu menghibur ya, disitu banyak hal – hal lucu kayak orang ngerjain teman – temannya, ya pokoknya saya happy lah. Misalnyaa di youtube ada gamers – gamers, bermain game, trus di tiktok ada orang bermain game. Saya senang melihat itu dan yang saya liat itu ya about game” **W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>31</sup>B<sup>97-98</sup>** 22 Juni 2021. “gak suka, karna di facebook teman – teman di game juga pada main facebook. Disitu mereka juga punya group, jadi bisa lebih ramai dan bisa dapat teman lebih banyak seperti itu” **W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>35</sup>B<sup>107-108</sup>** 22 Juni 2021. “iya sering berkomunikasi disana” **W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>36</sup>B<sup>110</sup>** 22 Juni 2021. “iya ada, dan saya happy” **W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>32</sup>B<sup>101</sup>** 22 Juni 2021. “itu game kalau orang bilang game anak kecil ya, Cuma itu gamenya mendunia.

Disitu kita bisa dapat teman dari luar negri, dari berbagai dunia lah dan bisa berinteraksi” **W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>50</sup>B<sup>158-159</sup>** 22 Juni 2021. “karna disitu kita berinteraksi ya bukan Cuma hanya orang indonesia, tapi juga dengan orang luar. Disitu juga bisa cari – cari duit jajan. Bisa jual beli item dan ditukar dengan duit asli” **W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>51</sup>B<sup>161-162</sup>** 22 Juni 2021. “saya pernah mengikuti turnamen mobile legend tapi saya dirumah waktu awal – awal korona. Saya ikuti turnamen mobile legend” **W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>55</sup>B<sup>164-165</sup>** 22 Juni 2021. “sayangnya gak menang.

*Karna tim saya bodoh” W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>52</sup>B<sup>167</sup> 22 Juni 2021. “iya kurang beruntung” W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>53</sup>B<sup>169</sup> 22 Juni 2021*

Subjek bisa menghabiskan waktu bermain game online selama 10 jam. Waktu yang digunakan untuk bermain tidak hanya game online, tapi bisa digunakan untuk melihat aplikasi yang lain seperti tiktok, youtube di selang seling waktunya. Karna disitu subjek bisa mendapatkan teman baru dan subjek merasa bahagia pada saat bermain aplikasi tersebut

*“saya menghabiskan waktu itu kalau untuk game aja bisa 10 jam, kalau untuk tiktok sama yang lain bisa diselang seling lah. Paling sering ya main game lah. Karna disitu saya bisa dapat teman, saya bahagia di game” W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>11</sup>B<sup>28-30</sup> 22 Juni 2021. “saya tidurnya kalau udah capek main gadget ya dan saya bobok. Udah seperti itu aja. Kalau saya masih betah main game ya diterusin. Karna saya ngelakuin apa yangbuat saya bahagia” W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>45</sup>B<sup>139-140</sup> 22 Juni 2021*

Subjek juga ngerasa bahwa dirinya tidak pede saat diluar karna subjek biasanya sering dirumah dan kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Teman – teman subjek kebanyakan di social media dan sering berinteraksi secara tidak langsung (virtual). Biasanya subjek berinteraksi secara langsung ngerasa gugup

“saya kurang pede ya, karna saya lebih banyak dirumah, main game, dapat teman virtual dari game, ya begitulah menurut lingkungan sosial saya yang ada di dalam game” **W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>12</sup>B<sup>32-33</sup>** 22 Juni 2021. “gak pernah karna menurut saya udah berinteraksi secara tidak langsung di internet paling enggak di game, saya bisa dapat teman dan berinteraksi tiap hari, say “hello” dan saya bisa becanda – canda. Karna digame bisa seperti di telephone ya, kita bisa main game sambil bicara langsung” **W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>25</sup>B<sup>76-78</sup>** 22 Juni 2021. “kalau berinteraksi secara langsung diluar itu saya ngerasa gugup ya, saya ngerasa canggung. Ini juga pass ngomong dengan kakak masih canggung padahal sebelumnya kita udah pernah kenal. Jadi saya kalau untuk mengenal orang – orang baru itu rasanya gugup dan canggung, kayak gak pede” **W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>26</sup>B<sup>80-82</sup>** 22 Juni 2021. “kalau teman – teman yang saya kenal pas ngumpul itu biasanya sekedar say hello, cerita dan becanda – canda, kalau dengan keluarga paling saya duduk cerita bentar abis tu masuk ke kamar main hape” **W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>27</sup>B<sup>85-86</sup>** 22 Juni 2021 . “iyaa tetap megang hape juga, kadang kalau lagi cerita – cerita sambil cek hape liat ada notif masuk atau enggak, sambil liat sosmed juga, kadang teman – teman ngajak mabar juga” **W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>28</sup>B<sup>89-90</sup>** 22 Juni 2021. “iya gak bisa” **W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>29</sup>B<sup>92</sup>** 22 Juni 2021. “enggak, karna itu saya suka dan

*itu hobby saya dan saya senang” W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>17</sup>B<sup>51</sup> 22 Juni 2021.*

*“pernah, Cuma belakangan ini orangtua resah melihat saya memegang hape terus dan bermain game, saya melawan gitu karna saya bahagia pada saat main game. Makanya saya lebih intens ke game karna disitulah dunianya” W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>14</sup>B<sup>39-41</sup> 22 Juni 2021.*

Pada saat dirumah subjek menggunakan wifi, saat diluar subjek membutuhkan kuota sebanyak 20gb untuk bermain game online dan social media. Pada saat tidak ada kuota subjek ngerasain kesal dan panik karna tidak tau bakal mau ngapain selain bermain *gadget*, dikarenakan orangtua subjek memberikan uang jajan biasanya digunakan untuk membeli kuota selama diluar

*“kebetulan saya pake wifi dirumah jadi lebih senang dan lebih bebas” W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>18</sup>B<sup>53</sup> 22 Juni 2021. “kalau diluar sih saya biasanyaa menyediakan 20gb. Tapi saya biasanya lebih banyak waktu dirumah karna saya gak punya teman diluar. Karna teman saya digame semua. Jadi ya seperti itu, lepas dari hape kayaknya berat sekali” W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>19</sup>B<sup>55-57</sup> 22 Juni 2021. “gak nentu ya, karna saya lebih sering dirumah. Karna teman yang diluar itu Cuma sekedar say hello dan saya lebih banyak menghabiskan waktu dirumah bermain game atau sosmed” W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>20</sup>B<sup>59-60</sup> 22 Juni 2021. “saya merasa panik, marah,*

*kesal, kalau bisa saya lampiaskan sekeras – kerasnya kalau saya tidak memiliki kuota diluar, tapi mama saya selalu memberikan saya uang jajan dan saya pegang untuk membelikan kuota internet waktu lagi diluar”* **W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>21</sup>B<sup>62-64</sup>**

**22 Juni 2021**

Menurut subjek dampak positive dari penggunaan internet yaitu bisa mempunyai teman baru baik itu didalam maupun diluar indonesia, berinteraksi secara tidak langsung dan mendapatkan informasi yang belum diketehui, sedangkan dampak negativenya tidak ada bagi subjek karna ngerasa senang

*“Bisa dapat teman baru baik itu dari luar maupun yang di dalam, bisa berinteraksi secara tidak langsung dan bisa daapat informasi yang belu kita tau”* **W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>22</sup>B<sup>66-67</sup>** **22 Juni 2021.**

*“enggak ada, karna saya senang dan gak ada dampak negativenya. Gak tau kalau menurut orang – orang diluar sana mikirnya gimana ya, Cuma bagi saya ngerasa happy banget”*

**W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>23</sup>B<sup>69-70</sup>** **22 Juni 2021**

Pada saat ngerasa capek dan ngantuk subjek memilih untuk tidur. Setelah bangun tidur subjek bakal ngelakuin bermain game lagi dan ngerasa senang lagi. Disitulah subjek membatasi dirinya untuk tidak bermain lagi dan memilih waktu untuk beristirahat

*“saya membatasi diri kalau ngantuk, pas saya udah ngantuk dan caapek disitulah saya membatasi diri dan tidur. Bangun lagi dan main lagi dan happy lagi” W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>24</sup>B<sup>72-73</sup> 22 Juni 2021. “ya seperti yang saya bilang tadi ya, saya kalau udah capek saya bobok” W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>42</sup>B<sup>126</sup> 22 Juni 2021*

Social media sangat penting bagi kehidupan karena subjek kurang berkomunikasi dengan orangtuanya. Subjek sering berkomunikasi lewat social media dengan teman – temannya, sampai kapan pun subjek lebih memilih untuk tetap berkomunikasi di social media ketimbang secara langsung karna lebih nyaman, udah menganggap social media bagian dari hidupnya

*“sangat penting ya, karna saya dirumah juga kurang berkomunikasi dengan orangtua. Saya berkomunikasi di social media, saya bisa happy disana dan bisa bahagia dengan teman – teman seperti itu” W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>37</sup>B<sup>112-113</sup> 22 Juni 2021. “sangat menyenangkan, karna saya ngerasa happy, itu aja sih karna saya udah menganggap bagian dari hidup saya” W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>38</sup>B<sup>116-117</sup> 22 Juni 2021. “ya, karna saya punya teman di social media di game dan di facebook, dan mereka juga sama seperti saya punya teman hanya didalam itu tapi biar happy” W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>39</sup>B<sup>119-120</sup> 22 Juni 2021. “di media social, sampai kapan*

*pun saya lebih suka media social” W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>40</sup>B<sup>122</sup> 22 Juni 2021.* *“iya lebih nyaman” W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>41</sup>B<sup>124</sup> 22 Juni 2021*

Subjek tidak ngebayangin gimana perasaannya pada saat tidak ada social media dihidupnya pasti terasa hampa. Karna subjek udah dari kecil nyentuh social media dan kurang berinteraksi dengan kedua orangtuanya dan keluarganya

*“kalau saya lahir dari awal gak nyentuh media social mungkin beda ya sama saya yang sekarang. Mungkin karna saya dari kecil udah nyentuh media social, udah nyentuh game otomatis kurang tau. Karna mungkin kalau dibayangin, mungkin sekarang ni saya tanpa media social pun rasanya hampa. Karna orangnya jarang berkomunikasi dirumah sama orang. Kayak orang orangtua dan saudara” W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>43</sup>B<sup>128-131</sup> 22 Juni 2021*

Selain bermain subjek juga memiliki aktivitas yang dilakukannya seperti main basket dibelakang rumahnya, memandikan hewan peliharaannya dan membantu menyiram,pupukin tanaman ibunya

*“paling enggak kalau saya bosan atau teman – teman pada sedikit yang aktif saya diluar main basket dibelakang rumah. Mandiin anjing saya dan menyiram bunga mama saya. Dirumah mama saya punya bunga janda bolong loh. Jadi saya bantu siram,pupukin” W<sup>1</sup>S<sup>1</sup>D<sup>54</sup>B<sup>171-173</sup> 22 Juni 2021*

## 2. Biography subjek 2

Subjek ke 2 (dua) penelitian ini adalah seorang anak yang bernama RM. Subjek RM merupakan anak 3 dari 3 bersaudara. Pada saat ini subjek RM berusia 22 tahun dan subjek merupakan seorang mahasiswi semester akhir di Universitas Indonesia. Subjek RM saat ini tinggal di Jalan Kapau Sari. Subjek RM tinggal bersama kedua orangtuanya dan seorang kakak perempuan. Selain sebagai mahasiswi semester akhir, subjek RM juga membantu menjaga adeknya di rumah dan berolahraga.

Subjek bercerita bagaimana perasaannya pada saat tidak memegang handphone yang dirasainnya itu ada yang kurang pada saat tidak memegang handphone terutama pada saat bangun tidur dan bingung mau ngapain kalau tidak ada handphone

*“rasanya tu kayak ada yang kurang gitu, kayak misalnya bangun tidur gak megang hape tu rasanya mau ngerjain tu pokoknya apa yang ada semuanya di hape. Jadi kalau gak ada hape tu bingung mau ngeliatin apa”* **W<sup>1</sup>S<sup>2</sup>D<sup>7</sup>B<sup>21-23</sup> 24 Juni 2021**

Subjek menyukai beberapa fitur social media atau game online yang disukainya dan subjek merasa terhibur dan senang

dengan aplikasi yang dipilihnya tersebut “sukanya kayak instagram, tiktok gitu juga suka. Pokoknya aplikasi – aplikasi yang bisa menghibur juga, tapi kalau untuk aplikasi yang untuk membaca – membaca gitu kurang” **W<sup>1</sup>S<sup>2</sup>D<sup>8</sup>B<sup>25-26</sup> 24 Juni 2021.** “ada facebook, twitter, instagram, whatsapp, line, tiktok ada juga. Apalagi ya kayaknya banyak sih telegram ada, snack vidio ada kan untuk hiburan juga” **W<sup>1</sup>S<sup>2</sup>D<sup>23</sup>B<sup>91-92</sup> 24 Juni 2021.** “aku main mobile legend, main dekor – dekor rumah” **W<sup>1</sup>S<sup>2</sup>D<sup>36</sup>B<sup>152</sup> 24 Juni 2021.** “karna untuk menghibur diri aja, karna kan kalau main hape supaya tidak terlalu boring juga mending cari hiburan disitu, trus nyari teman juga disitu dan bisa juga upload kesibukan juga atau nyimpan memory” **W<sup>1</sup>S<sup>2</sup>D<sup>9</sup>B<sup>28-30</sup> 24 Juni 2021.** “ya untuk hiburan gitu, karna semua social media itu ada hiburan masing – masing. Kayak instagram bisa liat kehidupan orang lain, atau artis bahkan dari teman – teman. Kalau telegram kan bisa nonton film yang bajakan, tiktok untuk hiburan – hiburan lucu, whatsapp untuk liat story – story orang kadang teman – teman ada buat story jokes gitu jadi ya ada hiburanlah sedikit, twitter pun juga begitu, snack vidio untuk joget – joget juga” **W<sup>1</sup>S<sup>2</sup>D<sup>24</sup>B<sup>94-98</sup> 24 Juni 2021.** “karna aku suka main perang – perang, kalau main dekor aku suka aja atur rumah gitu sesuai keinginan aku” **W<sup>1</sup>S<sup>2</sup>D<sup>37</sup>B<sup>162-163</sup> 24 Juni 2021.**

Biasanya subjek menggunakan hape seharian mulai dari bangun tidur yang dicari pasti handphone. Subjek ngeliat notif yang masuk di handphonenya kalau ada notif chat masuk dibalasnya kalau enggak ada istirahat sebentar

*“seharian tu dari pagi, palingan abis tu istirahatnya kalau mau makan atau mau sholat gitu. Kalau mau pergi disimpan gitu hapenya. Tapi lebih sering megang hape sih kalau dirumah tu. Jadi ngechasnya tu jarang gitu, pokoknya sekali chas sampai full tapi sambil megang hape gitu”* **W<sup>1</sup>S<sup>2</sup>D<sup>10</sup>B<sup>32-34</sup>**

**24 Juni 2021.** *“dari bangun tidur langsung megang hape, nanti kalau udah liat notif misal ada info – info penting dibalas dulu kalau ada chat. Nanti kalau sekiranya udah gak ada yang ngechat atau yang perlu dibalas istirahat sebentar, mandi, sarapan atau yang lain. Nanti sekiranya gak ada kerjaan lagi buka hape lagi, nanti siangnya istirahat lagi gitu”* **W<sup>1</sup>S<sup>2</sup>D<sup>11</sup>B<sup>36-39</sup>** **24 Juni 2021.**

Subjek termasuk orang yang kurang berinteraksi secara langsung dengan orang lain karna subjek termasuk orang yang introver dan subjek lebih menyukai berinteraksi lewat online

*“aku orangnya kurang berintraksi, karna aku orangnya takut untuk berinteraksi langsung dengan orang. Takut dibilang sksd. Jadi mending lebih suka main hape dan berinteraksi nya lewat online. Soalnya kalau secara langsung*

*kurang berani. Bisa kayak dibilang introvet gitu” W<sup>1</sup>S<sup>2</sup>D<sup>12</sup>B<sup>43-</sup>  
<sup>45</sup> 24 Juni 2021.*

Subjek tidak tau mau ngapain pada saat tidak ada *smartphone* bahkan subjek juga ngerasa bingung pada saat pergi jauh dan subjek membutuhkan *smartphone* untuk berkomunikasi

*“kalau gak ada smartphone mau ngapain gitu, kayak ada yang kurang. Misalnya kayak gak ada kegiatan pasti ujung – ujung nya megang hape. Pokoknya pentinglah gitu” W<sup>1</sup>S<sup>2</sup>D<sup>13</sup>B<sup>47-48</sup> 24 Juni 2021. “kalau misalnya aku perginya gak terlalu penting ya aku tinggalin hapenya dirumah atau perginya cuma dekat. Tapi kalau misalnya pergi jauh bener – bener butuh hape atau komunikasi atau butuh apa – apa ya aku butuh hape dan balek lagi” W<sup>1</sup>S<sup>2</sup>D<sup>14</sup>B<sup>51-53</sup> 24 Juni 2021.*

Biasanya subjek sering bermain game pada malam hari di saat jam istirahat dan waktu tidurnya emang sering telat. Subjek lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain game online pada malam hari sampai pagi. Pada siang hari biasanya subjek kurang suka bermain game online karna kurang rame

*“game online biasanya kalau aku main pas lagi malam, kalau siang gitu kek kurang rame gitu kalau main game. Jadi ya lebih sering malam. Orang – orang nyantainya malam kalau siang biasanya kan sibuk. Itu pun mulai dari malam sampai*

*jam – jam mau tidur” W<sup>1</sup>S<sup>2</sup>D<sup>15</sup>B<sup>56-58</sup> 24 Juni 2021. “kalau ngatur waktu main game itu tidurnya emang biasanya telat, main biasanya mulai dari jam 8 habis sholat isya waktu orang udah pada sengang, biasanya mainnya tu sampai lupa waktu sampai pagi jam 3an. Bahkan sampai udah ngantuk baru tidur. Biasanya kalau pagi jarang megang hape karna dampak begadang tadi pasti ngantuk” W<sup>1</sup>S<sup>2</sup>D<sup>34</sup>B<sup>142-145</sup> 24 Juni 2021.*

Sebelum menggunakan wifi subjek menggunakan kuota sebanyak 5 gb dalam sebulan itu pun subjek harus menghemat kuotanya supaya bisa hemat. Biasanya digunakan untuk social media dan game online. Setelah menggunakan wifi subjek bisa menghabiskan kuota yang banyak

*“dulu sebelum pake wifi kayaknya kuota yang aku pakai itu sebulan kayaknya diatas 5 gb. Itu karna hemat jugakan karna gak pake wifi. Tapi sekarang semenjak pake wifi bisa nyampai ratusan gb” W<sup>1</sup>S<sup>2</sup>D<sup>16</sup>B<sup>60-61</sup> 24 Juni 2021. “mainnya gak terlalu sering, tapi kalau misalnya lagi pengen main ya main. Kalau enggak ya enggak, dan kalau kuotanya udah mau habis ya istirahat dulu. Nanti kalau udah ada kuota lagi baru main. Karna kan kalauu main game online menguras kuota yang sangat banyak” W<sup>1</sup>S<sup>2</sup>D<sup>17</sup>B<sup>63-65</sup> 24 Juni 2021. “campur” W<sup>1</sup>S<sup>2</sup>D<sup>40</sup>B<sup>68</sup> 24 Juni 2021.*

Menurut subjek dampak positive dari penggunaan internet adalah bisa berinteraksi dengan orang lain bahkan dengan teman– teman lama dan mendapatkan ilmu baru. Sedangkan dampak negativenya bisa bikin candu dan boros uang juga

*“dampak positivenya ya bisa berinteraksi dengan orang lain,banyak dapat hal baru dan ilmu baru. Bisa berkomunikasi lagi dengan teman – teman lama. Untuk mempermudah kita belajar juga apalagi sekarang kan lagi online”* **W<sup>1</sup>S<sup>2</sup>D<sup>18</sup>B<sup>72-74</sup>**  
**24 Juni 2021.** *“pasti kecanduan, gak bisa lepas dari internet. Apalagi udah sering pake hape pasti butuh internet. Pasti bikin boros uang juga”* **W<sup>1</sup>S<sup>2</sup>D<sup>19</sup>B<sup>76-77</sup>** **24 Juni 2021.**

Subjek mencari kegiatan seperti olahraga dan main keluar untuk mengurangi menggunakan internet

*“saya cari kegiatan baru, atau olahraga, pergi main keluar”* **W<sup>1</sup>S<sup>2</sup>D<sup>20</sup>B<sup>79</sup>** **24 Juni 2021.**

Subjek ngerasa bahwa dirinya memang lebih menggunakan internet dari pada berinteraksi dengan orang karna kurang suka dan malu – malu. Subjek pun lebih menyukai berinteraksi secara online

*“iya sadar sekali, karna saya lebih memilih menggunakan internet ketimbang berinteraksi sosial secara langsung karna saya merasa kalau berinteraksi secara langsung tu kurang suka. Makanya lebih enak melalui internet gak perlu ketemu*

*langsung, gak perlu malu – malu. Pokoknya bisa kapan aja melalui internet gitu” W<sup>1</sup>S<sup>2</sup>D<sup>21</sup>B<sup>82-85</sup> 24 Juni 2021.*

Perasaan subjek pada saat tidak menggunakan social media dalam sehari rasanya seperti gak ada hiburan dalam dirinya dan gak tau adanya perkembangan diluar sana

*“perasaannya kalau sehari gak liat social media tu rasanya gak ada hiburan, gak ada yang bisa diliat gitu dari hape atau kehidupan orang lain dan gak tau gimana perkembangan diluar gitu” W<sup>1</sup>S<sup>2</sup>D<sup>22</sup>B<sup>88-89</sup> 24 Juni 2021*

Menurut subjek social media sangat berarti bagi dirinya, karna bagi subjek social media itu sangat menyenangkan, kadang subjek ngerasa social media itu toxic. Subjek kadang suka ngebanding – bandingin dirinya dengan orang lain di social media dan ngerasa insecure karna belum bisa punya apa yang ada di orang lain.

*“social media itu penting kali, kalau gak ada social media kita gak tau apa – apa kayak ngerasa gak ada kehidupan gitu” W<sup>1</sup>S<sup>2</sup>D<sup>25</sup>B<sup>100-101</sup> 24 Juni 2021. “sangat menyenangkan, tapi kadang – kadang toxic juga. Perlu aku jelasin nih” W<sup>1</sup>S<sup>2</sup>D<sup>26</sup>B<sup>103</sup> 24 Juni 2021. “aaa ya kadang – kadang kan kita suka ngebanding – bandingkan diri kita sama orang – orang yang kita liat di social media. Misalnya dia ngepost sesuatu yang belum pernah kita dapatkan jadi ada sesuatu yang timbul*

iri gitu padahal kita belum mampulah gitu istilahnya. Jadi itu ngerasa kayak toxic lah jadi bisa ngeracuni pikiran kita harus punya itu jugakan. Trus kadang di social media gak semuanya belum tentu asli gitu banyak palsunya dan gak semua yang di post social media itu bermanfaat, kayak gitulah” **W<sup>1</sup>S<sup>2</sup>D<sup>27</sup>B<sup>105-109</sup> 24 Juni 2021.** “iyaa kadang – kadang ngerasa kayak gitu. Misalnya aku belum punya itu jadi aku ngebandingin dan kepikiran aku harus punya itu dan masih belum bisa. Jadi ya ngerasa insecure, makanya social media itu perlu berhenti sebentar dulu kalau ngerasa udah toxic gitu” **W<sup>1</sup>S<sup>2</sup>D<sup>28</sup>B<sup>112-114</sup> 24 Juni 2021.** “sebenarnya iya, Cuma karna aaa dari social media ni kadang kita bisa kenal orang banyak tapi tidak bisa tau langsung gimana sifat asli dia ke kita itu kayak gimana waktu lagi ngobrol langsung. Ntah nadanya lebih tinggi atau lebih rendah. Jadi gimana ya kalau kita ketemu langsung dengan orang di sosmed” **W<sup>1</sup>S<sup>2</sup>D<sup>29</sup>B<sup>116-119</sup> 24 Juni 2021.** “karna keadaan lingkungan juga ya apalagi keadaan lingkungan sekitar tu kayak gak semuanya bisa berinteraksi langsung gitu kan karna udah pada sibuk masing – masing, ya pasti jarang ketemu juga kan dan main bareng. Jadi ya lebih enak berinteraksi di sosmed aja lebih mudah” **W<sup>1</sup>S<sup>2</sup>D<sup>30</sup>B<sup>121-123</sup> 24 Juni 2021.** “sebenarnya kayak ada yang kurang gitu. Karna kalau gak ada media social kayak gak tau

*mau ngapain karna kan kalau mau main diluar orang juga udah pada sibuk, mau gak mau orang pada nyariin social media” W<sup>1</sup>S<sup>2</sup>D<sup>33</sup>B<sup>133-135</sup> 24 Juni 2021.*

Apabila subjek ngerasa toxic maka akan non aktifkan akun dan matikan centang birunya supaya tidak kecewa dengan ekspektasinya.

*“membatasi dirinya ya itu kalau udah ngerasa toxic berhenti sampai non aktifkan notif sampai non aktifkan akun atau kayak whatsapp matikan centang birunya, supaya gak terlalu mikirin chatnya udah diread atau belum, trus misalnya kayak udah upload story ngiranya banyak yang ngeliatin tapi ternyata sedikit yang ngeliat jadi gak sesuai dengan ekspektasi jadi ya kecewa jadinya mending dimatiin aja jadi gak peduli siapa aja yang liatin” W<sup>1</sup>S<sup>2</sup>D<sup>31</sup>B<sup>125-129</sup> 24 Juni 2021. “sering, apalagi kalau lagi butuh jeda diri sendiri gitu sama social media. Jadi ya harus istirahat gitu” W<sup>1</sup>S<sup>2</sup>D<sup>32</sup>B<sup>131</sup> 24 Juni 2021.*

Subjek menyukai game online dari dulu sejak kelas 6 dan itu buat candu karna bisa dimainkan kapan saja apalagi pas jam istirahat. Apabila ngerasa capek subjek bermain game untuk menghibur dirinya.

*“dari sd, sejak kelas 6” W<sup>1</sup>S<sup>2</sup>D<sup>39</sup>B<sup>178</sup> 24 Juni 2021. “kalau game online itu udah lama ya mungkin sejak kecil apalagi pas*

*udah ada internet. Paling biasanya main game yang biasa aja dulu. Trus dulu sempat gak main lagi abis tu main”* **W<sup>1</sup>S<sup>2</sup>D<sup>38</sup>B<sup>175-176</sup> 24 Juni 2021.** *“karna itu bikin candu, jadi malam bisa main pas lagi jam istirahat, kita lagi capek seharian pasti nanti milih main game lah biar bisa menghibur dan kita main apa yang kita suka”* **W<sup>1</sup>S<sup>2</sup>D<sup>35</sup>B<sup>149-150</sup> 24 Juni 2021.**

Biasanya subjek mengisi waktu dengan kegiatan kuliah dan pergi main sama temannya, pergi nari dan olahraga.

*“ada, pergi kuliah, pergi main dan jalan – jalan, nari, olahraga”* **W<sup>1</sup>S<sup>2</sup>D<sup>41</sup>B<sup>186</sup> 24 Juni 2021.**

## **b. Hasil Analisis Data**

### **1. Subjek 1**

Subjek Gideon merupakan anak ketiga dari 3 bersaudara. Subjek Gideon memiliki dua orang kakak perempuan. Subjek berasal dari Medan dan merantau ke Pekanbaru untuk berkuliah. Saat ini subjek tinggal bersama kedua orangtuanya.

Saat ini subjek tidak bisa lepas *smartphonenya* dari genggamannya, subjek akan ngerasa ada sesuatu yang kurang saat tidak memegang *smartphone* dan merasa panik dan risau. Perasaan subjek memang tidak bisa dikontrol pada saat tidak memegang *smartphone*.

Subjek juga menyukai bermain game online dan beberapa social media. Aplikasi yang disukai oleh subjek seperti tiktok, game, youtube, mobile legend, facebook, whatsapp, dll. Subjek merasa bahagia pada saat bermain aplikasi tersebut. Subjek juga bisa mendapatkan teman - teman baru dari aplikasi tersebut. Bukan hanya sekedar main game saja tetapi subjek juga bisa menghasilkan uang jajan dari hasil turnamen game yang dimainkan.

Subjek juga bisa menghabiskan waktu untuk bermain game online saja bisa gak ingat waktu, selagi masih betah tetap diterusin. Bahkan waktu yang digunakan subjek untuk beristirahat pada saat subjek udah merasa capek. Setelah subjek tidur.

Subjek tidak percaya diri saat berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Karna subjek termasuk orang yang introvert dan sering berinteraksi dengan teman – temannya melalui social media. Saat subjek berinteraksi secara langsung akan merasakan gugup, canggung dan tidak nyaman saat berbicara. Pada saat berinteraksi secara langsung dengan teman – temannya pun subjek tetap lebih memilih bermain *smartphone* dan mengabaikan teman – temannya pada saat sedang asik ngobrol dengan yang lain.

Pada saat diluar subjek tetap menyediakan kuota, walaupun subjek dirumah udah menggunakan wifi. Subjek lebih sering menghabiskan waktunya dirumah ketimbang diluar rumah. Biasanya subjek saat tidak memiliki kuota internet bakal mengekspresikan dirinya dengan rasa kekesalan dan marah.

Bagi subjek tidak ada dampak buruk bagi dirinya selama bermain *smartphone*, yang subjek rasakan yaitu kesenangan tersendiri yang didapatkan selama bermain. Karna cuma di dalam game dan social media itu subjek dapat berkomunikasi dengan teman – temannya baik itu yang berada didalam maupun diluar.

Subjek juga termasuk orang yang kurang suka berkomunikasi dengan lingkungan sekitar termasuk dengan kedua orangtuanya. Subjek lebih memilih untuk bermain *gadget*.

Sampai saat ini subjek masih tidak ngebayangin gimana nanti dirinya tanpa menggunakan *gadget*. Karna selama ini subjek lebih sering berkomunikasi lewat *gadget*.

Pada saat mulai merasakan bosan dengan bermain game, subjek juga melakukan beberapa aktivitasnya pergi keluar dengan teman – temannya dan bermain bermain basket dibelakang rumahnya, kebetulan subjek mempunyai hewan

peliharaannya dan memandikannya, membantu mamanya menyiram dan pupukin tanamannya.

## 2. Subjek 2

Perilaku *phubbing* yang terjadi pada subjek akan menimbulkan beberapa dampak seperti rasa tidak percaya diri berkurang, empati berkurang terhadap lingkungan sekitar, gugup dan malu pada saat berbicara dengan orang lain dikarenakan kurang lancar berbicara. Setiap orang yang mengalami perilaku *phubbing* akan mengalami dampak yang berbeda. Hal inilah yang terjadi kepada kedua subjek dalam penelitian tersebut.

Subjek kedua merupakan seorang anak yang bernama Rizky Ramadhani merupakan mahasiswa tingkat akhir yang sedang berjuang menyelesaikan skripsi. Subjek berusia 22 tahun. Subjek berkuliah di Universitas Riau. Subjek merupakan anak ketiga dari 3 (tiga) bersaudara. Subjek mempunyai dua orang kakak perempuan yang sudah menikah.

Setiap bangun tidur subjek selalu mengecek ponselnya untuk melihat ada notif masuk dari *gadget*. Subjek juga tidak bisa lepas *gadget* dari gengaman tangannya. Apabila tidak memegang *gadget* subjek merasa kebingungan dan tidak tau bakal mau ngelakuin apapun.

Subjek merasa terhibur dan senang dengan beberapa fitur yang digunakan. Aplikasi yang dimainkan subjek yaitu instagram, tiktok, twitter, whatsapp, mobile legend, line, dll.

Apabila berinteraksi secara langsung dengan orang lain subjek merasa tidak percaya diri dan merasa gugup. Makanya subjek lebih memilih untuk berinteraksi secara tidak langsung (virtual). Subjek juga termasuk orang yang tidak menyukai berinteraksi secara langsung.

Pada saat bermain game waktu jam istirahat dan waktu tidurnya terganggu, dikarenakan subjek lebih sering bermain di malam hari sampai lupa waktu. Pada saat jam istirahat untuk tidur malah dipakai untuk bermain *gadget*.

Dampak positive dari penggunaan internet bisa berinteraksi dengan orang lain bahkan dengan teman – teman lama dan bisa mendapatkan ilmu baru. Sedangkan dampak negative dari penggunaan internet bisa mengakibatkan candu dan boros pengeluaran uang apabila tidak bisa di kontrol.

Subjek mengaku bahwa dirinya lebih sering menggunakan *gadgetnya* ketimbang berbicara dengan orang lain, bahkan subjek juga sering melakukannya pada saat orang lagi berbicara sambil memegang handphone. Subjek tidak berani untuk berinteraksi secara langsung karena merasa malu kepada orang baru.

Menurut subjek social media sangat berarti bagi dirinya, karna bagi subjek social media itu sangat menyenangkan, kadang subjek ngerasa social media itu toxic. Subjek kadang suka ngebanding – bandingin dirinya dengan orang lain di social media dan ngerasa insecure karna belum bisa punya apa yang ada di orang lain.

Subjek juga ngerasain dampak dari penggunaan *gadget* seperti merasa toxic, insecure bahkan sempat kecewa dengan dirinya sendiri karna sering ngebanding – bandingkan dirinya dengan orang lain. Subjek sempat melakukan seperti mematikan notifikasi, nonaktifkan akun agar untuk terhindar dari toxic gara – gara social media.

Subjek menyukai bermain game sudah lama sejak kecil saat masih kelas 6. Subjek sempat kecanduan gara – gara keasyikan bermain game online dan subjek dulu sering bermain ke warnet hanya untuk bermain game dan facebook.

Biasanya subjek mengisi waktunya selain bermain game itu pergi main dengan teman – temanya, pergi nari, kuliah, dan pergi olahraga kebetulan subjek juga atlet volly.

#### **D. Pembahasan**

Perilaku *phubbing* akan mengakibatkan dampak perilaku cenderung mengabaikan, tidak menghargai orang yang sedang berbicara dan lebih berfokus kepada *gadgetnya*. Haigh (2012)

*phubbing* merupakan suatu aktivitas yang dapat merugikan orang lain dalam interaksi sosial karena lebih berfokus pada ponsel, Ia lebih cenderung untuk dapat mengabaikan orang lain di lingkungannya karena Ia lebih fokus pada *gadgetnya* daripada interaksi dan komunikasi secara tatap muka.

Sejalan dengan pernyataan diatas, hasil yang diperoleh dari wawancara bersama kedua subjek dalam penelitian tersebut merupakan dampak perilaku yang muncul pada kedua subjek berupa panik, marah dan risau pada saat tidak memegang *gadget* bahkan saat tidak memiliki kuota. Dampak perilaku yang muncul dalam diri kedua subjek lebih banyak dampak kurangnya berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan emosional.

Dampak yang dirasakan oleh kedua subjek dalam penelitian ini, seperti kurangnya berinteraksi dengan lingkungan sekitar, merasa malu untuk berbicara dengan orang lain, dan tidak nyaman pada saat diluar.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, terlihat bahwa subjek lebih mementingkan bermain *gadget* pada saat lagi ngumpul dengan teman – temannya, tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Gambaran dari perilaku *phubbing* yang dimiliki oleh kedua informan dalam penelitian ini dapat dilihat sama – sama anak yang introvet dan kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya dan lebih memilih untuk bermain *gadget*, secara emosional pun juga berbeda, sama– sama merasa gugup dan malu pada saat berbicara langsung dengan lingkungan sekitar. Informan pertama dapat dilihat bagaimana cara mengontrol emosi pada saat tidak memiliki kuota internet dan tidak merasa insecure dan ngebanding – bandingkan dirinya dengan yang lain. Sedangkan informan kedua masih bisa mengontrol emosi pada saat tidak memiliki kuota internet dan merasa insecure terhadap dirinya dan suka ngebandingin dirinya.

Kedua informan dalam penelitian ini tidaklah sama dalam perilaku *phubbing*. Menggambarkan bahwa merekaa memiliki perilaku *phubbing*. Berawal yang dari orangtua telah mengasih anaknya *gadget* dan bermain game pada waktu kecil dan berasal dari yang cukup dan tidak melarang anaknya bermain *gadget*.

Berdasarkan penelitian ini tergambar bahwa kedua informan dalam penelitian ini memiliki perilaku *phubbing*. Yaitu dimana perilaku *phubbing* yang ditunjukkan informan tidak mau berinteraksi secara

langsung dan lebih memilih untuk tetap berdiam diri didalam rumah dengan *gadgetnya*.

## B. Saran

Melalui penelitian ini diharapkan agar hasilnya dapat menjadi bahas referensi bagi para peneliti selanjutnya agar dapat meneliti lebih lanjut mengenai bagaimana perilaku *phubbing* pada mahasiswa di Kota Pekanbaru dan dapat juga menjadi pembelajaran bagi mereka bagaimana dampak dari perilaku *phubbing* tersebut.

Melalui penelitian ini diharapkan pentingnya bagaimana pemahaman pada penggunaan *smartphone* secara bijak pada hal yang bermanfaat perlu dilakukan. Dengan demikian dampak negativenya terhadap kesehatan fisik dan mental dapat dicegah.

### 1. Bagi mahasiswa Pekanbaru :

- a. Diharapkan bagi para mahasiswa untuk selalu tetap berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya agar pada saat berbicara atau ketemu dengan orang lain tidak gugup, malu dan merasa canggung dan bisa lebih menghargai satu sama lainnya.
- b. Agar mahasiswa dapat memberikan gambaran untuk mahasiswa – mahasiswa bagaimana cara untuk bisa menghargai tanpa harus memegang *gadget*.

## 2. Bagi peneliti selanjutnya :

- a. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti lebih lanjut mengenai perilaku *phubbing* pada mahasiswa di kota Pekanbaru
- b. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk mencari informasi dari orang terdekat yang lebih mengenal subjek ketika menjalani proses berinteraksi secara langsung tanpa menggunakan *smartphone*.
- c. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya, dengan mencari pencegahan dari orangtua untuk anaknya supaya tidak terjadi perilaku *phubbing* dan bagaimana cara melakukan intervensi apabila sudah terjadinya perilaku *phubbing*.

## 3. Bagi anak yang mengalami perilaku *phubbing*

- a. Diharapkan bagi yang memiliki perilaku *phubbing* untuk dapat lebih menghargai orang lain dan sering berinteraksi secara langsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifiyah, S. (2018). *Fenomena Phubbing Resahkan Masyarakat Dunia, Dampak Bodoh Telepon Pintar*. Retrieved from <https://www.tagar.id/fenomena-phubbing-resahkan-masyarakat-dunia-dampak-bodoh-telepon-pintar>
- Andreassen, C. S., & Pallesen, S. (2014). Social network site addiction an overview. *Current Pharmaceutical Design*, 20(25), 4053–4061. DOI: 10.2174/13816128113199990616
- Auliani, P. A. (2015). Mau tahu hasil riset google soal penggunaan smartphone di indonesia?. *Diakses tanggal 10 Oktober 2016 dari <http://tekno.kompas.com/read/2015/11/19/23084827/Mau.Tahu.Hasil.Riset.Google.s.oal.Penggunaan.Smartphone.di.Indonesia>*.
- Azwar, S. (2014). *Reliabilitas dan Validitas*. Edisi 4. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bohang, Fatimah Kartini. (2018). Berapa jumlah pengguna internet indonesia? *Diunduh dari <https://tekno.kompas.com/read/2018/02/22/16453177/berapa-jumlah-pengguna-internet-indonesia> (26 Oktober 2018)*
- Bungin, B. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif* Jakarta: Kencana Prenad media Group.

- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018). The effects of “phubbing” on social interaction. *Journal of Applied Social Psychology, 48*(6), 304-316.
- Creswell, J. W. (2010). Research design pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed. *Yogyakarta: pustaka pelajar*.
- David, M. E., & Roberts, J. A. (2017). Phubbed and alone: Phone snubbing, social exclusion, and attachment to social media. *Journal of the Association for Consumer Research, 2*(2), 155-163.
- Haigh, A. (2015). Stop Phubbing. Diunduh dari <http://stopphubbing.com>. (25 Oktober 2018)
- Hanika, Ita Musfirowati. (2015). Fenomena phubbing era milenial (ketergantungan seseorang pada smartphone terhadap lingkungannya). *Jurnal Interaksi, 4*(1), 42-51  
DOI: <https://doi.org/10.14710/interaksi.4.1.42-51>
- Jones, T. (2014). Cell phone use while walking across campus: an observation and survey. *Elon Journal of Undergraduate Research in Communication, 5*(1). Diunduh dari: <http://www.inquiriajournal.com/articles/975/cell-phone-use-while-walking-across-campus-an-observation-and-survey>

Karadag, dkk. (2015). Determinants of phubbing, which is the sum of many virtual addictions: A structural equation model. *Journal of Behavioral Addiction*, 4(2). 60-74. DOI: 10.1556/2006.4.2015.005

Rahmayani, I. (2015). *Indonesia raksasa teknologi digital asia*. Diunduh pada tanggal: 10 Oktober 2017 pukul 12:30 WIB dari [https://www.kominfo.go.id/id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan media](https://www.kominfo.go.id/id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan%20media)

Roberts, James dan Meredith. (2016). My life has become a major distraction from my cell phone: partner phubbing and relationship satisfaction among romantic partners. *Journal of Applied Social Psychology*. 54, 134-141. DOI: 10.1016/J.chb.2015.07.058

Siregar, S. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sulis, H. (2016). Gara-gara Ponsel Pintar, Pertemanan Rusak Hubungan Cinta Bubar. Retrieved from [https://lampung.tribunnews.com/2016/07/12/gara-gara-ponsel-pintar-pertemanan-rusak-hubungan cinta-bubar](https://lampung.tribunnews.com/2016/07/12/gara-gara-ponsel-pintar-pertemanan-rusak-hubungan-cinta-bubar)

Varoth Chotpitayasunondh, Karen M. Douglas. (2017). The effect of “phubbing” on social interaction. Wiley: Journal Applied for Social Psychology Vol 1 No. 33.

Youarti, Ina Elok & Nur Hidayah. (2018). Perilaku *phubbing* sebagai karakter remaja generasi z. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(1), 143-152.

DOI: <https://doi.org/10.26638/jfk.553.2099>



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau



## LAMPIRAN

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau