

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam hidup bermasyarakat, seorang individu memiliki kelompok sosial yang berperan penting dalam pembentukan identitas, nilai, serta perilaku, dan salah satu kelompok sosial utama yang dimiliki individu adalah keluarga. Keluarga adalah unit terkecil masyarakat yang terdiri dari individu dan disatukan dalam ikatan perkawinan yang sah, hubungan darah atau adopsi, Menurut Mac Iver & Page (1950) setidaknya ada lima komponen yang dapat menandakan suatu keluarga, yaitu adanya hubungan dalam bentuk perkawinan, hubungan perkawinan yang sengaja dibentuk dan dipertahankan, memiliki perhitungan garis keturunan, aturan ekonomi yang mengatur kemampuan dan tanggung jawab untuk memiliki serta membesarkan anak, serta anggota keluarga tinggal dalam satu tempat yang sama.

Keluarga berdasarkan tinggal bersama terbagi atas dua jenis, yaitu *nuclear family* atau keluarga batih yang terdiri atas ayah, ibu, serta anak yang belum menikah, tetapi pasangan suami-istri tanpa anak juga termasuk dalam tipe ini. Lalu ada *extended family* atau keluarga luas yang dilengkapi dengan hadirnya nenek/kakek, paman/bibi, dan sepupu. Tipe keluarga *extended family* umumnya tinggal dalam rumah besar bersama-sama, tetapi seiring berkembangnya zaman, di mana individu semakin mengutamakan kepentingan pribadi dan tuntutan ekonomi, membuat tipe keluarga *nuclear family* berpisah dari rumah besar.

Selain dikategorikan dari tempat tinggal bersama, keluarga juga memiliki lapisan lain yang membaginya, yaitu berdasarkan status sosial ekonomi. Menurut Mayer, status sosial ekonomi adalah kedudukan suatu individu atau keluarga berdasarkan unsur-unsur ekonomi (Soekanto, 2006). Menurut Coleman & Cressey, status sosial ekonomi keluarga dilihat melalui beberapa aspek yaitu pendapatan, pekerjaan, pendidikan, jumlah tanggungan keluarga, kepemilikan aset serta status tempat tinggal. Lantas terdapat dua jenis keluarga berdasarkan status sosial ekonomi, yaitu keluarga status sosial ekonomi atas, yang dapat memenuhi kebutuhan pokok dan kebutuhan lainnya secara layak, lalu keluarga dalam status sosial ekonomi rendah yaitu keluarga yang belum dapat mencukupi kebutuhan pokok sesuai standar minimum yang berbeda-beda pada setiap daerah tempat tinggal keluarga (Wijianto & Ulfa, 2016).

Terlepas dari kategorinya, keluarga memiliki peran dan fungsi yang harus dijalankan agar mencapai ketahanan keluarga. Sekiranya ada tujuh fungsi keluarga yang dipaparkan oleh Horton & Hunt (1984) yaitu fungsi pengaturan seksual, fungsi reproduksi, fungsi sosialisasi, fungsi afeksi, fungsi penentu status, fungsi perlindungan, dan fungsi ekonomi. Selanjutnya, ada peran yang wajib dijalankan oleh anggota untuk memenuhi kebutuhan anggota keluarga lainnya, seperti orang tua yang memiliki peran dalam mendidik serta memenuhi kebutuhan fisik dan emosional anak, lalu anak memiliki peran dalam penerima kasih sayang dan bimbingan dari orang tua sekaligus menjadi pendukung untuk sesama saudara. Selain itu, kakek/nenek memiliki peran dalam memberi pengalaman dan menjaga hubungan keluarga yang kuat (Badrudin & Kurniah, 2023).

Untuk melaksanakan fungsi-fungsi keluarga dan menjalani peran anggota keluarga, setiap anggota harus memiliki interaksi yang baik karena interaksi menjadi pondasi dasar yang menentukan terbentuknya keluarga dan masyarakat sejahtera. Interaksi berguna sebagai penguatan relasi antar anggota keluarga sehingga muncul rasa kasih sayang dan saling menghormati (Clara & Wardani, 2020: 16). Interaksi dan relasi sosial tentu saling berkaitan, karena relasi yang baik akan menghasilkan interaksi yang baik juga, begitupun sebaliknya. Anggota keluarga yang berbincang terkait kegiatan sehari-hari, dan kegiatan bersama lainnya akan membangun relasi antar anggota keluarga.

Teknologi membawa perubahan dalam sistem keluarga, utamanya dalam bagaimana antar anggota keluarga menjaga relasi (Ihromi, 1999). Dahulu, keluarga menjaga relasi dengan kegiatan bersama seperti makan malam atau bermain permainan tradisional, sehingga keluarga hanya mengandalkan interaksi tatap muka. Namun kehadiran gawai dalam keluarga membuat relasi dapat diperkuat dari jarak jauh, ketika anggota keluarga sedang tidak dalam jangkauan, gawai dapat digunakan untuk mengetahui kabar anggota keluarga yang sedang tidak bersama. Amna (2018) memaparkan bahwa kehadiran grup *WhatsApp* sebagai alat komunikasi dapat mempererat hubungan antar anggota keluarga. Oleh karena itu, istilah populer tentang kegunaan gawai yaitu "mendekatkan yang jauh" nyata adanya.

Bagaikan dua sisi koin, gawai memiliki dua bagian yang tidak dapat dipisahkan yaitu kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari gawai tidak hanya menjadi alat untuk berinteraksi, namun juga membantu individu dalam aspek

ekonomi, hiburan, pendidikan, dan bahkan aspek kesehatan. Kelebihan yang ditawarkan gawai membuat masyarakat yakin untuk memiliki gawai. Hal ini dibuktikan dari data yang dirilis oleh Badan Pusat Statistik (2023) bahwa terjadi peningkatan selama tahun 2021-2023 dalam kepemilikan gawai oleh kelompok usia 15-24 tahun dan 25-64 tahun, lalu dari data tersebut juga dibuktikan bahwa kelompok usia 15-24 tahun mendominasi kepemilikan gawai.

Di sisi lain, kelebihan tersebut justru membuat individu semakin enggan untuk melepaskan diri dari gawai dan menciptakan pribadi yang kehilangan control diri dalam penggunaan gawai. Mayoritas masyarakat saat ini lebih rela jika dompet miliknya tertinggal dibandingkan dengan gawai yang tertinggal, hal ini menandakan bagaimana gawai sudah menjadi kebutuhan yang tidak kalah ‘primer’ dengan barang lain (Luik, 2014). Gawai tidak lagi dapat dipisahkan dari kehidupan dan pada tahap kronis bisa menyebabkan relasi sosial merenggang (Aditia, 2021). Maka sebaliknya, penggunaan gawai yang berlebihan akan “menjauhkan yang dekat”.

Dilansir dari Indonesiabaik.id (2023), batas durasi penggunaan gawai yang aman pada kelompok usia remaja dan dewasa adalah 3-4 jam per hari, namun data yang dirilis oleh Data.AI (2024) menyatakan bahwa warga Indonesia memiliki rata-rata waktu penggunaan gawai 6 jam per hari. Fakta ini menjadikan Indonesia sebagai negara nomor satu di dunia dalam hal kecanduan gawai, mengalahkan Thailand dan Argentina. Menurut riset yang dilakukan oleh perusahaan teknologi Asurion pengguna gawai rata-rata memeriksa perangkatnya sebanyak 352 kali dalam satu hari atau sekitar tiga menit sekali. Dalam rentang waktu tersebut,

individu cenderung lebih sering menggunakan gawai dibandingkan melakukan interaksi langsung dengan orang di sekitarnya (2022).

Seseorang yang kecanduan gawai akan mengalami beberapa efek dalam dirinya, yaitu muncul dampak fisik seperti penurunan aktivitas, pola makan yang buruk, dan meningkatnya kemungkinan obesitas. Lalu terdapat dampak psikologis akibat kecanduan gawai, yaitu isolasi diri, depresi, dan cemas berlebihan. Selain itu, kecanduan gawai juga akan membuat dampak sosial yang memprihatinkan yaitu hubungan interpersonal dan melemahnya fungsi integrasi sosial. Individu yang kecanduan gawai tentu akan sibuk dengan gawainya dan ia tidak lagi menghargai interaksi bersama orang lain dengan melakukan tindakan *Phubbing*.

Phubbing atau *Phone Snubbing* merupakan suatu tindakan menyakiti orang lain dalam interaksi sosial karena lebih fokus pada gawainya (Bahriyah et al., 2021). Istilah ini pertama kali dicetuskan oleh suatu perusahaan iklan McCann dari Melbourne, Australia yang bekerja sama dengan Macquarie Dictionary pada tahun 2012. Praktik *phubbing* muncul sebagai akibat dari tingginya ketergantungan terhadap teknologi, di mana gawai telah menjadi alat yang membantu berbagai aktivitas masyarakat, mulai dari keperluan pendidikan, pekerjaan, sampai hiburan.

Peran dari gawai yang semakin beragam dalam kehidupan modern menjadikannya sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari. Kebiasaan berfokus pada gawai kini dianggap wajar, terutama karena teknologi ini memberikan kemudahan dalam bekerja, belajar, maupun berkomunikasi jarak jauh. Namun, persoalan muncul ketika penggunaan gawai dilakukan secara

berlebihan hingga mengabaikan interaksi langsung dengan orang lain di sekitarnya. Perilaku tersebut bertentangan dengan nilai dan norma pada masyarakat yang menekankan pentingnya menghormati orang lain.

Perilaku *phubbing* dapat muncul di berbagai situasi, terutama dalam lingkungan sosial yang bersifat informal dan santai, seperti di dalam keluarga. Hal ini kerap dipicu oleh kecanduan terhadap gawai dan *Fear Of Missing Out (FOMO)*. Seperti dalam survei yang dirilis Deka Insight, terlihat bahwa individu gemar menggunakan gawainya pada saat liburan dan saat bersama keluarga (Ihsan, 2019). Oduor, dkk dalam Irawati & Nurmina (2020) menunjukkan bahwa dalam keluarga, *phubbing* bisa dilakukan dalam aktivitas keseharian seperti di dapur, ruang makan, kamar, ruang tamu, bahkan di kamar mandi.

Penelitian oleh Setiawan et al. (2024) memaparkan bahwa anak-anak sering menunjukkan perilaku *phubbing* di lingkungan rumah, dalam diskusi keluarga, atau saat menjalani waktu berkualitas bersama, bahkan anak-anak cenderung menjadi terlalu melekat pada gawai ketika beraktivitas bersama keluarga. Namun *Phubbing* tidak hanya dilakukan oleh anak muda yaitu pada generasi Z dan generasi Alpha, yang diketahui lebih memahami bagaimana teknologi bekerja, melainkan orang tua yang hidup di era digital juga ikut andil dalam langgengnya perilaku ini.

Penelitian oleh Wajdi (2021) memaparkan bahwa orang tua yang sering sibuk dengan gawainya saat berada di rumah menciptakan celah bagi anak untuk meniru perilaku tersebut. Ketika orang tua mengabaikan interaksi langsung dengan anak, anak pun cenderung melakukan hal yang

sama, yaitu memusatkan perhatian pada gawai dan mengesampingkan interaksi tatap muka. Selanjutnya, penelitian oleh Kurnia & Yasmin (2025) mengungkapkan bahwa sebagian besar orang tua yang memiliki anak dibawah usia 12 tahun di Sumatera Barat, yaitu sebesar 70.8% dari total 391 responden, menunjukkan gejala *parental phubbing* atau tindakan pengabaian terhadap kehadiran dan kebutuhan emosional anak yang dilakukan orang tua ketika mereka lebih memusatkan perhatian pada gawai saat berinteraksi dengan anak-anaknya.

Kebiasaan ini lama-kelamaan membuat interaksi tatap muka menjadi berkurang. Akibatnya, anak-anak menjadi terbiasa dengan hilangnya kualitas interaksi keluarga dan terjerumus ke dalam obsesi terhadap penggunaan gawai sebagai pelarian ataupun sumber hiburan (Rizqika et al., 2023). Dalam ilmu psikologi sosial, perilaku *phubbing* berubah menjadi norma baru melalui konsep timbal balik atau “*reciprocity*”, yaitu dimana seseorang cenderung membalas pelakuan sesuai dengan yang diberikan oleh pihak lain (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016). Untuk memperluas cara pandang, sosiologi juga memiliki konsep yang dapat menjelaskan proses perilaku *phubbing* terjadi dalam masyarakat melalui konsep praktik sosial oleh Anthony Giddens.

Pada kota metropolitan seperti Jakarta, *phubbing* berkembang pesat dalam lingkup keluarga, pekerjaan, maupun pergaulan sehari-hari karena masyarakatnya identik memiliki pola interaksi yang cenderung praktis dan tingkat konsumsi teknologi yang masif (Litha & Mediana Tobing, 2025). Namun, fenomena ini tidak hanya terjadi di kota yang memiliki kepadatan penduduk dan adanya keheterogenan masyarakat seperti Jakarta, *phubbing* juga tersebar pada kota

lainnya di Indonesia, salah satu kota tersebut adalah Kota Padang, Sumatera Barat.

Kota Padang menjunjung norma dan nilai sosial berdasarkan pada falsafah yang terus digaungkan dalam kota ini, yaitu “*Adat Basandi Syarak, Syarak Basandi Kitabullah*” yang berarti seluruh aturan adat dan tata cara kehidupan masyarakat Minangkabau harus mengikuti prinsip-prinsip Islam yang bersumber dari Al-Qur’an dan hadist. Namun ketika masyarakat Kota Padang, khususnya dalam keluarga, melakukan tindakan *phubbing*, hal ini dipandang sebagai bentuk pelanggaran terhadap aturan kehidupan masyarakat yang berakar pada ajaran agama Islam.

Aturan tersebut bersumber dari hadist riwayat Ahmad No.2808 yang menyiratkan bahwa seseorang harus lebih peduli terhadap keadaan disekitarnya daripada sibuk secara berlebihan pada sesuatu, yang dalam konteks ini adalah gawai (Mustolah et al., 2022). Walaupun tidak ada data secara angka, perilaku *phubbing* di Kota Padang, salah satunya di Kelurahan Kubu Dalam Parak Karakah, nyatanya sudah terjadi secara berkala. Berdasarkan kesaksian dari Bapak Zulkarnaini selaku ketua RT 02/11, memaparkan bahwa perilaku ini sudah terjadi dalam masyarakat luas dan dikhawatirkan menjadi normal yang baru, terutama pada lingkungan keluarga.

Dalam penelitian mengenai *phubbing*, fokus sering kali diarahkan pada remaja, karena remaja saat ini tumbuh dan berkembang seiring dengan kemajuan gawai. Namun belum banyak penelitian yang mencoba mendeskripsikan praktik sosial *phubbing* dalam keluarga, khususnya di Kota Padang. Oleh sebab itu, terlihat bahwa belum ada studi komprehensif di Kota Padang yang mencoba untuk

melakukan studi mengenai praktik sosial *phubbing* dalam keluarga.

1.2 Rumusan Masalah

Di era digital ini, gawai menjadi alat yang membawa perubahan dalam masyarakat, khususnya keluarga. Gawai telah mengubah cara keluarga berinteraksi, jarak dan waktu tidak lagi menjadi hambatan untuk anggota keluarga bertukar cerita. Dalam interaksi tatap muka, gawai dapat menjadi alat pembatas interaksi tatap muka, sehingga perilaku *phubbing* pun terjadi. Ketika perilaku *phubbing* dalam keluarga terjadi secara berulang, hubungan antar anggota keluarga akan melemah. Dengan realitas yang tergambarkan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah **Bagaimana praktik sosial *phubbing* pada keluarga di Kota Padang?**

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yaitu:

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan praktik sosial *phubbing* pada keluarga di Kota Padang.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mendeskripsikan bentuk pratik sosial *phubbing* dalam keluarga.
2. Mendeskripsikan penyebab terjadinya *phubbing* dalam keluarga melalui struktur *constraining* dan struktur *enabling*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademik

Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi

terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan menambah literatur khususnya terkait bidang ilmu sosiologi keluarga.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran atau masukan yang bermanfaat bagi keluarga untuk memberikan informasi dan gambaran mengenai praktik sosial *phubbing* dalam keluarga, penelitian ini juga diharapkan dapat menambah wawasan serta bahan referensi karya ilmiah bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti terkait *phubbing* dalam keluarga.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Keluarga di Era Digital

Lahirnya era digital membawa perubahan pada segala lapisan masyarakat, salah satunya keluarga. Kehadiran teknologi seperti gawai dirancang untuk mendukung kemudahan aktivitas manusia sehari-hari, salah satunya dengan memberikan akses komunikasi yang efisien dengan individu di berbagai daerah. Dengan adanya gawai, keluarga bisa tetap terhubung dengan anggota keluarga lain yang terpisah oleh jarak. Selain itu arus globalisasi yang deras di internet membuat individu dengan mudah memperoleh informasi, sehingga dapat memperkaya pengetahuannya. Namun, perkembangan teknologi yang semakin canggih justru membuat manusia rentan dikendalikan oleh perangkat digital itu sendiri.

Banyak dampak negatif yang dirasakan oleh keluarga akibat dari masifnya perkembangan era digital, yaitu muncul kesenjangan teknologi antar generasi serta terdapat peluang bagi anak dan orang tua menjadi kecanduan atas gawai. Lantas tingginya kecanduan terhadap gawai membuat anak dan orang dewasa semakin

menjadi individualis. Ditambah lagi, informasi telah mudah didapatkan dalam internet yang membuat orang tua tidak lagi menjadi referensi tunggal bagi anak, dan hal ini akan menjadi bahaya jika orang tua tidak memantau pemakaian gawai anak dan menyerahkan sepenuhnya fungsi pendidikan kepada internet (Yani et al., 2024). Keluarga juga diekspektasikan untuk memanfaatkan waktu luang dengan efektif. Aktivitas santai keluarga bukan hanya sekadar hiburan, tetapi sarana untuk membangun komunikasi bermakna, keintiman emosional, serta nilai-nilai kebersamaan. Lalu ketika keluarga memanfaatkan waktu luangnya secara bersama, interaksi dalam keluarga akan lebih sehat dan relasi antaranggota menjadi hangat (Zabriskie & McCormick, 2001)

1.5.2 Konsep *Phubbing*

Haigh dalam Bahriyah et al. (2021) memaparkan *Phubbing* atau *Phone Snubbing* sebagai tindakan menyakiti orang lain dalam interaksi sosial karena lebih fokus pada gawainya. Tidak menggubris orang lain saat berinteraksi dengan menggunakan gawai akan membuat lawan bicara merasa dirinya tidak penting dan tidak diharapkan keberadaannya. Istilah ini pertama kali dicetuskan oleh suatu perusahaan iklan McCann dari Melbourne, Australia yang bekerja sama dengan Macquarie Dictionary pada tahun 2012. Lalu Roberts & David (2017) juga menjelaskan secara rinci bahwa *phubbing* adalah sejenis pengucilan sosial yang menjadi pertanda seseorang mengalami gangguan dalam hubungan sosial yang disebabkan oleh penggunaan gawai. Dalam menjelaskan perilaku ini, terdapat istilah untuk orang yang melakukan *phubbing*, yaitu disebut sebagai *Phubber*, dan orang yang menerima *phubbing* disebut *Phubbee*.

Chotpitayasunondh & Douglas (2018) memaparkan empat ciri dari seorang *Phubber*, yaitu tidak bisa jauh dari gawai (*nomophobia*), konflik dengan orang lain karena penggunaan gawai (*interpersonal conflict*), melarikan diri dari aktivitas sosial (*self-isolation*), dan menyadari perilakunya merugikan orang lain namun tetap dilakukan (*problem acknowledgment*). Namun pada beberapa studi tentang *phubbing*, seseorang dapat dikatakan sebagai seorang *Phubber* jika telah memenuhi setidaknya satu di antara empat ciri tersebut. Lalu seorang *Phubbee* rentan melakukan perilaku yang sama untuk membalas *Phubber*, hal ini dilakukan sebagai bagian dari strategi untuk menyelamatkan harga diri, sehingga dikatakan bahwa *phubbing* dapat dengan mudah terjadi secara berulang.

Dalam keluarga, remaja sering dianggap sebagai pelaku utama *phubbing*. Namun, kenyataannya perilaku ini juga dilakukan oleh orang tua. Istilah *parental phubbing* digunakan untuk menggambarkan tindakan *phubbing* yang dilakukan orang tua terhadap anak usia dini. Praktik ini menimbulkan dampak dalam keluarga, misalnya anak menjadi terbiasa dengan gawai yang diberikan orang tua sebagai alat penenang. Akibatnya, anak dapat mengalami ketergantungan pada gawai dan cenderung meniru perilaku orang tua yang sering melakukan *phubbing*. Dengan demikian, perilaku *phubbing* tidak hanya berlangsung di kalangan remaja, tetapi juga direproduksi sejak usia dini melalui peran orang tua.

1.5.3 Konsep Praktik Sosial

Secara etimologis, praktik berasal dari Bahasa Latin *praticus* yaitu “yang berhubungan dengan tindakan atau kegiatan”, sementara sosial dalam Bahasa Latin *socialis* yang berarti “berhubungan dengan masyarakat atau kawan”. Praktik Sosial

adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu atau kelompok dalam kehidupan bermasyarakat yang dilakukan secara berulang dan berkesinambungan. Anthony Giddens menyebutkan sifat dari praktik sosial (*social practices*) yaitu rekursif, dimana tindakan sehari-hari dilakukan oleh agen yang kemudian menciptakan dan memodifikasi aturan, norma, dan struktur sosial. Lalu, struktur sosial juga memiliki andil dalam mempengaruhi dan membentuk kembali praktik-praktik sosial (Herry-Priyono, 2016).

Sebelum berpartisipasi dalam praktik sosial, individu disangka sebagai pelaku (*agency*) yang memiliki pengetahuan praktis tentang peraturan yang berlaku pada lingkungan masyarakat. Lantas praktik sosial dilakukan dengan mengacu pada pengetahuan praktis mengenai peraturan tersebut, selanjutnya praktik sosial tersebut akan direproduksi atau diulang oleh individu melalui aturan dan sumber daya yang ada dalam struktur sosial (Harahap, 2017).

1.5.4 Tinjauan Sosiologis

Sebagai pisau analisis untuk menafsirkan permasalahan dalam penelitian ini, teori strukturasi oleh Anthony Giddens dapat menjadi teori yang tepat karena fenomena *phubbing* dalam keluarga terjadi sebagai hasil dari reproduksi sistem sosial yang terbentuk dari tindakan para aktor melalui struktur yang ada dalam masyarakat. Lantas hal tersebut Giddens jelaskan dalam istilah dualitas (*duality*), yaitu dimana agensi (*agency*) dan struktur tidak dipandang sebagai dua hal yang terpisah, melainkan terdapat hubungan timbal-balik antar keduanya. Sehingga dualitas ini terjadi dalam praktik sosial yang berulang dan terpola dalam ruang dan waktu yang tidak terbatas.

Sosiolog asal Inggris ini menegaskan bahwa yang menjadi perhatian dalam teori strukturasi bukanlah struktur atau agensi, namun apa yang ia sebut dengan *social practices*. Teori strukturasi muncul sebagai penengah dari pertentangan antara perspektif fungsionalisme struktural yang mengutamakan struktur (norma, nilai, institusi sosial) dan perspektif interaksionisme simbolik yang berfokus pada individu karena menurut Giddens, tidak selalu pasti bahwa tindakan ditentukan oleh struktur atau sebaliknya (Ritzer & Goodman, 2011).

Struktur bagi Giddens tidak hanya mengekang (*constraining*) atau membatasi agen, seperti yang disampaikan oleh penganut strukturalisme, namun struktur juga yang memungkinkan (*enabling*) terjadinya praktik sosial. Pada teori ini, Giddens menjelaskan bahwa struktur bukan sesuatu yang tetap, bukan kode tersembunyi, dan bukan juga kumpulan bagian-bagian yang kaku, melainkan struktur dilihat sebagai sebuah produk tindakan sosial manusia (*resource*) dan menjadi sarana agar tindakan sosial dapat berjalan (*medium*) menjadi praktik sosial. Giddens juga menjelaskan tiga gugus besar dalam struktur, yaitu struktur signifikasi (*signification*), struktur penguasaan (*domination*) terhadap orang (politik) atau barang/hal (ekonomi), dan struktur legitimasi (*legitimation*). Lantas dalam praktik sosial, ketiga gugus tersebut saling terkait satu sama lain.

Sedangkan Giddens menyebut agen sebagai pelaku atau aktor yang aktif melakukan tindakan sosial dalam praktik kehidupan sehari-hari. Pada pemahamannya, terdapat tiga dimensi internal aktor untuk bertindak, pertama adalah motivasi tak sadar (*unconscious motive*), yaitu ketika keinginan berpotensi mengarahkan tindakan tapi bukan tindakan itu sendiri. Lalu kedua yaitu kesadaran

diskurif yang berarti pengetahuan atau tindakan dapat aktor jelaskan melalui kata-kata, dan ketiga yaitu kesadaran praktis, yang merupakan pengetahuan atau tindakan yang tidak mampu diungkapkan aktor melalui kata-kata karena tindakan tersebut dilakukan secara otomatis sesuai rutinitasnya (Ritzer & Goodman, 2011).

Lalu agensi adalah kemampuan agen untuk merenungkan keterlibatannya dalam peristiwa sosial. Agen selalu mempertimbangkan keterlibatannya dalam praktik sosial dan mengamati situasi dan aktivitas di sekitarnya, termasuk struktur sosial yang memungkinkan dan membatasi tindakan mereka. Sehingga agensi dinilai dapat meninggalkan struktur, agensi juga tidak selalu taat pada struktur. Ia mampu mencari kesempatan maupun kemungkinan untuk keluar dari pengaturan dan ketentuan yang ada. Situasi ini disebut *dialectic of control* yaitu agensi dapat melawan struktur yang membatasi tindakan mereka (Herry-Priyono, 2016).

Gawai awalnya berfungsi untuk memudahkan komunikasi jarak jauh, namun kini juga digunakan untuk menghindari interaksi langsung. Hal ini melahirkan kebiasaan baru, di mana kesibukan dengan gawai menjadi bentuk penolakan tatap muka, sehingga nilai menghargai lawan bicara perlahan bergeser dan dianggap wajar dalam keluarga. Teori Strukturasi dari Anthony Giddens diterapkan dalam penelitian ini untuk melihat bagaimana praktik sosial *phubbing* terjadi dalam keluarga. Telah diidentifikasi aktor-aktor dalam keluarga yang terlibat dalam praktik sosial *phubbing*, dan melalui penjabaran berbagai kasus yang terjadi, turut teridentifikasi pula bentuk-bentuk struktur *enabling* dan *constraining* yang terdapat pada beberapa tipe keluarga.

1.5.5 Penelitian Relevan

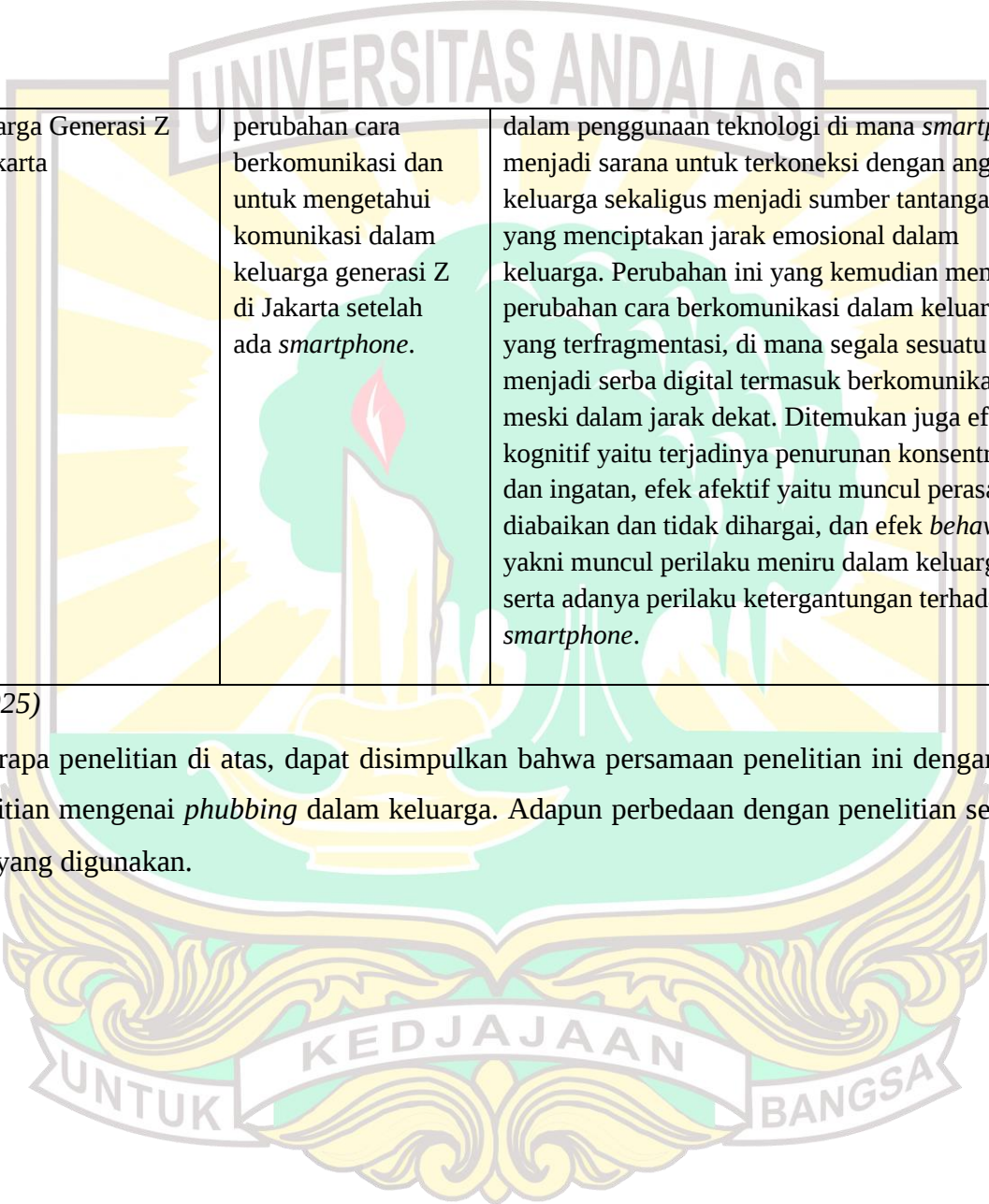
Penelitian relevan adalah penelitian yang dapat digunakan sebagai perbandingan dengan penelitian lain atau sebagai bahan rujukan untuk penelitian berikutnya. Berikut adalah penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik praktik sosial *phubbing* dalam keluarga, sebagai berikut:



UNIVERSITAS ANDALAS

Tabel 1.1
Penelitian Relevan

Peneliti	Judul	Tujuan Penelitian	Hasil	Perbedaan
Azzati Nur Irawati & Nurmina (2020). Jurnal Proyeksi	Perbedaan Perilaku <i>Phubbing</i> Pada Dewasa Awal dalam Situasi Hubungan Keluarga, Hubungan Pertemanan, dan Hubungan Percintaan di Kota Bukittinggi	Mengetahui perbedaan perilaku <i>phubbing</i> pada dewasa awal dalam situasi hubungan keluarga, hubungan pertemanan, dan hubungan percintaan di Kota Bukittinggi.	Tidak terdapat perbedaan perilaku <i>phubbing</i> pada dewasa awal dalam situasi hubungan keluarga, hubungan pertemanan, dan hubungan percintaan di Kota Bukittinggi.	Metode penelitian menggunakan kuantitatif Lokasi penelitian dilakukan di Kota Bukittinggi. Responden penelitiannya adalah individu yang berada di usia dewasa awal.
Kurnia & Yasmin (2025). <i>Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series</i> .	Studi Deskriptif Parental <i>Phubbing</i> di Sumatera Barat	Memberikan gambaran tentang parental phubbing di Sumatera Barat.	Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar orang tua yang ada di Sumatera Barat menunjukkan gambaran tingkat <i>parental phubbing</i> berada pada kategori sedang dengan persentase 70.8% dari total responden (391 responden) dalam penelitian sehingga mayoritas responden penelitian menunjukkan <i>parental phubbing</i> .	Metode penelitian menggunakan pendekatan studi deskriptif. Responden penelitian ini adalah orang tua di Sumatera Barat.
Litha & Mediana Tobing (2025). <i>Journal Media</i>	<i>Swipe, Scroll, Silent: Perilaku Phubbing Dalam Komunikasi</i>	Memahami bagaimana <i>phubbing</i> memicu	<i>Phubbing</i> menimbulkan ketergantungan terhadap smartphone, menciptakan distraksi dalam rutinitas keluarga dan menghasilkan fungsi paradoksal	Lokasi penelitian dilakukan di Jakarta.



<i>Public Relations.</i>	Keluarga Generasi Z di Jakarta	perubahan cara berkomunikasi dan untuk mengetahui komunikasi dalam keluarga generasi Z di Jakarta setelah ada <i>smartphone</i> .	dalam penggunaan teknologi di mana <i>smartphone</i> menjadi sarana untuk terkoneksi dengan anggota keluarga sekaligus menjadi sumber tantangan yang menciptakan jarak emosional dalam keluarga. Perubahan ini yang kemudian menandai perubahan cara berkomunikasi dalam keluarga yang terfragmentasi, di mana segala sesuatu menjadi serba digital termasuk berkomunikasi meski dalam jarak dekat. Ditemukan juga efek kognitif yaitu terjadinya penurunan konsentrasi dan ingatan, efek afektif yaitu muncul perasaan diabaikan dan tidak dihargai, dan efek <i>behavioral</i> yakni muncul perilaku meniru dalam keluarga serta adanya perilaku ketergantungan terhadap <i>smartphone</i> .	Menggunakan metode fenomenologi dengan teknik wawancara mendalam dan observasi.
--------------------------	--------------------------------	---	--	---

Sumber: Data Primer (2025)

Berdasarkan beberapa penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada fokus penelitian mengenai *phubbing* dalam keluarga. Adapun perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah terkait teori, metode, dan lokasi yang digunakan.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Pendekatan dan Tipe Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Dalam penelitian kualitatif mencoba mengerti makna suatu kejadian atau peristiwa dengan mencoba berinteraksi dengan orang-orang yang berhubungan dengan fenomena tersebut (Yusuf, 2016). Pendekatan kualitatif pada dasarnya adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data-data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati, tidak menutup kemungkinan juga angka-angka digunakan sebagai data pendukung pendapat, interpretasi, atau laporan penelitian. Sehingga data yang dikumpulkan adalah data yang berupa kata atau kalimat maupun gambar (Afrizal, 2014).

Pendekatan penelitian dengan jenis kualitatif membantu untuk memahami realitas sosial serta memberikan keterangan mengenai suatu fenomena sosial yang terjadi pada masyarakat. Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis lebih jauh serta menjelaskan praktik sosial *phubbing* dalam keluarga. Penggunaan pendekatan kualitatif dipilih karena beberapa fenomena lebih memiliki makna jika diungkapkan dengan kata-kata dibanding dalam bentuk angka.

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif, yang mana penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi atau menelaah berbagai kondisi dan sesuatu seperti apa adanya. Oleh karena itu, analisis dan pengumpulan informasi dilakukan melalui pendekatan penelitian

kualitatif dengan tipe deskriptif, agar praktik sosial *phubbing* dalam keluarga dapat dipelajari secara lebih mendalam.

1.6.2 Informan Penelitian

Informan penelitian adalah individu yang mempunyai pengetahuan mendalam terhadap masalah yang sedang diteliti dan bersedia untuk memberikan informasi. Informan memiliki peran yang sangat penting dalam pengumpulan data penelitian kualitatif, karena informasi yang diberikan informan akan menjawab permasalahan penelitian. Menurut Moleong (2006), informan adalah orang yang diperlukan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar belakang penelitian.

Afrizal (2014) menjelaskan ada dua jenis informan penelitian yaitu informan pelaku dan informan pengamat. Informan pelaku adalah individu yang memberikan keterangan tentang dirinya, perbuatannya, pikirannya, interpretasinya, atau pengetahuannya. Informan pelaku pada penelitian ini adalah anggota keluarga dari tipe keluarga inti, keluarga luas, keluarga berstatus sosial ekonomi atas, dan keluarga berstatus sosial ekonomi bawah yang menggunakan gawai sebagai alat interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan informan pengamat merupakan informan yang memberikan penjelasan terkait pihak lain atau hal lain. Informan dalam hal ini dapat berupa orang lain yang mengetahui tentang peristiwa atau orang yang sedang diteliti, sehingga informan pengamat pada penelitian ini adalah anggota keluarga atau kerabat yang tinggal satu rumah.

Dalam pemilihan informan yang relevan dengan fokus penelitian, digunakan teknik *purposive sampling*, yaitu menentukan informan berdasarkan

kriteria relevan dengan masalah penelitian yang diangkat (Bungin, 2007). Teknik ini dilakukan untuk memperoleh data penelitian yang mencerminkan keadaan subjek penelitian serta menggambarkan tujuan dan permasalahan penelitian. Penentuan informan dilakukan dengan memilih individu yang dianggap paling memahami hal-hal yang sedang dicari dalam penelitian ini. Kriteria untuk informan pelaku dalam penelitian ini adalah:

1. Anggota keluarga yang menggunakan gawai untuk memenuhi keperluan dalam kesehariannya. Pemilihan kriteria ini dikarenakan, dapat terlihat dengan jelas bentuk praktik sosial *phubbing* dalam keluarga.
2. Anggota keluarga yang mengalami gejala adiksi terhadap gawai. Pemilihan kriteria ini dikarenakan, dapat terlihat dengan jelas bentuk praktik sosial *phubbing* dalam keluarga.
3. Anggota keluarga yang pernah mengalami konflik dalam berinteraksi secara langsung dengan anggota keluarga lain akibat pemakaian gawai. Pemilihan kriteria ini dikarenakan, dapat terlihat dengan jelas penyebab terjadinya *phubbing* dalam keluarga melalui struktur *enabling* dan struktur *constraining*.

Pemilihan informan dalam penelitian ini berdasarkan kebutuhan data yang dibutuhkan sampai terjawabnya tujuan dari penelitian ini dan ketika informasi yang didapatkan sudah tidak ditemukan variasi jawaban yang sesuai dan menunjukkan tanda jenuh, pemilihan informan akan berhenti. Berikut adalah tabel daftar nama informan dalam penelitian ini.

Tabel 1.2
Informan Penelitian

No	Tipe Keluarga	Nama dan Umur (tahun)	Status dalam Keluarga
1.	Keluarga Inti	FD (54)	Ayah
		HV (49)	Ibu
		DL (24)	Anak Pertama
		MS (20)	Anak Kedua
2.	Keluarga Luas	NR (49)	Ayah
		WD (49)	Ibu
		TR (19)	Anak Pertama
		RU (16)	Anak Kedua
		RZ (74)	Kakek
3.	Keluarga Berstatus Sosial Ekonomi Atas	HM (51)	Ayah
		IW (48)	Ibu
		DZ (18)	Anak Pertama
		KN (13)	Anak Kedua
4.	Keluarga Berstatus Sosial Ekonomi Bawah	MD (44)	Ayah
		WS (44)	Ibu
		RN (17)	Anak Kedua

Sumber: Data Primer (2025)

1.6.3 Data yang Diambil

Dalam penelitian kualitatif, data diambil dari kata-kata dan perbuatan-perbuatan manusia tanpa perlu mengualifikasikannya (Afrizal, 2014). Penelitian ini memperoleh data melalui dua sumber, yaitu:

1. Data primer, yaitu data atau informasi yang didapatkan langsung dari informan di lapangan. Data primer diperoleh menggunakan Teknik wawancara mendalam. Pada proses wawancara mendalam, informasi yang didapatkan direkam untuk mempermudah dalam pencatatan rincian dari wawancara. Sumber data primer dalam penelitian berisi informasi-informasi tentang praktik sosial *phubbing* dalam keluarga melalui wawancara mendalam dengan anggota keluarga.

2. Data sekunder, yaitu informasi yang diperoleh secara tidak langsung yang bersifat melengkapi data primer. Data sekunder diperoleh melalui studi kepustakaan dan dokumentasi. Jenis data sekunder dari studi kepustakaan yang didapatkan seperti data-data dari BPS, buku, jurnal, hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik penelitian. Dalam penelitian ini, digunakan data sekunder dari laporan monografi kecamatan dan kelurahan, jurnal, artikel, dan buku sebagai penambah referensi penelitian.

1.6.4 Teknik dan Proses Pengumpulan Data

Kredibilitas data ditentukan dari penggunaan teknik pengumpulan data yang benar dan kelengkapan data yang dihasilkan, oleh sebab itu penting untuk memakai teknik dengan cermat sesuai prosedur. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Wawancara mendalam atau *in-depth interview*

Wawancara mendalam adalah teknik wawancara yang melibatkan komunikasi antara peneliti dan informan melalui tanya jawab untuk mengumpulkan informasi. Afrizal mengungkapkan bahwa wawancara mendalam merupakan interaksi sosial informal antara peneliti dengan informannya untuk memperoleh data yang diinginkan secara sistematis dan terarah (Afrizal, 2014).

Dalam pelaksanaan *in-depth interview*, langkah awal dilakukan dengan menghubungi beberapa ketua RT untuk memperoleh rekomendasi mengenai keluarga yang dianggap sesuai dan terbuka sebagai informan penelitian, berdasarkan kriteria serta kebutuhan data yang telah ditentukan, ketua RT juga

membantu dalam mempertemukan keluarga yang menjadi informan penelitian. Wawancara diawali dengan penyampaian identitas serta tujuan kedatangan. Setelah informan menyatakan kesediaannya untuk diwawancarai, waktu dan tempat pelaksanaan disesuaikan bersama informan, yaitu pada saat informan memiliki waktu luang agar proses wawancara dapat berjalan dengan lancar tanpa mengganggu kenyamanan informan. Wawancara dengan informan secara langsung dilaksanakan pada tanggal 13 dan 23 Juni, serta 10, 11, 13, dan 18 Juli, lalu dilanjutkan di tanggal 22-24 Agustus 2025.

Saat wawancara, pertanyaan terstruktur diajukan terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan pendalaman pertanyaan berdasarkan jawaban yang diberikan. Pertanyaan mendalam ini bervariasi untuk setiap informan, disesuaikan dengan konteks masing-masing. Sebanyak 16 informan diwawancarai, yang merupakan keseluruhan anggota dari empat tipe keluarga, yaitu keluarga inti, keluarga luas, keluarga berstatus sosial ekonomi atas, dan keluarga berstatus sosial ekonomi bawah, dengan fokus pada praktik sosial *phubbing* dalam keluarga. Selama wawancara berlangsung, prosesnya direkam menggunakan gawai dan beberapa poin penting turut dicatat dalam buku catatan.

Tanggal 13 Juni 2025 menjadi hari pertama dilakukannya wawancara terhadap tipe keluarga luas. Kontak awal dengan perwakilan keluarga dilakukan pada 11 Juni 2025, dan dari hasil komunikasi tersebut, disarankan agar wawancara dilaksanakan pada 13 Juni 2025. Wawancara kemudian dilakukan pada pukul 10.19 WIB dengan tiga anggota keluarga, yaitu ibu WD (48 tahun) selaku orang tua perempuan, serta dua anaknya yaitu TR (19 tahun) dan RU (16 tahun).

Wawancara dimulai dengan RU (16 tahun) yang berlangsung selama 27 menit, lalu wawancara dilanjutkan bersama Ibu WD (48 tahun) selama 30 menit, dan terakhir pada hari itu wawancara ditutup dengan TR (19 tahun) yang berlangsung sekitar 20 menit. Beberapa minggu setelahnya, direncanakan kembali dengan pihak keluarga mengenai waktu yang cocok untuk wawancara dengan ayah dan kakek dari keluarga ini yaitu pada tanggal 23 Juni 2025. Wawancara dimulai pada pukul 19.35 bersama Bapak NR (49 tahun) selama 37 menit, lalu wawancara dilanjutkan dengan Bapak RZ (74 tahun) selama 44 menit. Kemudian terdapat wawancara tambahan pada tanggal 22 Agustus 2025. Wawancara dengan anggota keluarga ini dilakukan di rumah informan.

Selanjutnya untuk tipe keluarga berstatus sosial ekonomi atas, janji wawancara disepakati bersama Ibu IW (48 tahun) melalui aplikasi WhatsApp setelah keluarga tersebut menyatakan kesediaannya untuk diwawancarai. Wawancara pertama dengan Ibu IW (48 tahun) dilaksanakan pada tanggal 10 Juli 2025 dengan durasi 37 menit. Setelah itu, dilakukan wawancara dengan anak pertamanya, DZ (18 tahun), yang berlangsung selama 20 menit. Wawancara pada hari tersebut kemudian diselesaikan dan dilanjutkan pada tanggal 11 Juli 2025 bersama Bapak HM (51 tahun) dan KN (13 tahun). Wawancara pada hari itu dimulai dengan Bapak HM (51 tahun) yang berlangsung selama 30 menit, beberapa saat setelahnya wawancara dilanjutkan bersama KN (13 tahun) selama 20 menit. Namun terdapat wawancara tambahan yang dilakukan pada tanggal 24 Agustus 2025. Seluruh pelaksanaan wawancara dengan keluarga ini dilakukan di rumah informan.

Wawancara dengan keluarga berstatus sosial ekonomi bawah, yaitu keluarga Bapak MD (44 tahun), dilakukan pada hari Minggu, 13 Juli 2025. Keluarga ini direkomendasikan oleh Ketua RT 01/08, Ibu Rini, setelah dihubungi pada hari yang sama. Kesepakatan yang terjadi secara mendadak mengakibatkan kunjungan ke rumah informan dilakukan pada sore hari. Setelah tiba di lokasi dan melakukan sedikit perbincangan, wawancara pertama dilakukan bersama Ibu WS (44 tahun) selama 25 menit. Selanjutnya, setelah pelaksanaan ibadah salat maghrib, wawancara kedua dilakukan bersama RN (17 tahun) dengan durasi 20 menit. Wawancara terakhir dilakukan dengan Bapak MD (44 tahun), kepala keluarga, dan berlangsung selama 31 menit. Sementara itu, wawancara dengan anak pertama, DR, tidak dapat dilakukan karena ia sedang menjalani program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Solok. Wawancara dilaksanakan di rumah informan. Setelah itu, dilakukan wawancara tambahan pada 23 Agustus 2025.

Pada tanggal 18 Juli 2025, dilakukan wawancara dengan tipe keluarga inti yang direkomendasikan oleh Ketua RT 02/01. Pada pukul 14.20 WIB, kedatangan dilakukan ke kediaman keluarga tersebut. Wawancara pertama dilakukan dengan anak pertama dari keluarga ini, DL (24 tahun), selama 23 menit. Selanjutnya, wawancara dilanjutkan dengan Bapak FD (54 tahun) selaku kepala keluarga selama 41 menit. Masih pada hari yang sama, Ibu HV (49 tahun) diwawancarai selama 20 menit. Sebagai penutup, wawancara terakhir dilakukan dengan MS (20 tahun) dengan durasi 33 menit. Lalu terdapat wawancara tambahan di tanggal 23 Agustus 2025.

Selama pelaksanaan wawancara dengan informan, muncul beberapa kendala seperti ketidaksediaan sejumlah keluarga untuk diwawancarai karena waktu pelaksanaan bertepatan dengan libur kenaikan kelas, sehingga beberapa keluarga memilih untuk bepergian. Selain itu, sebagian keluarga juga memiliki kesibukan tertentu yang tidak memungkinkan wawancara dilakukan pada waktu yang telah direncanakan.

Pada penelitian ini, dilakukan wawancara mendalam dengan tujuan menggali informasi dari para informan mengenai siapa saja aktor yang terlibat dalam keluarga serta bagaimana berbagai kasus *phubbing* terjadi dan berkembang dalam interaksi anggota keluarga.

1.6.5 Unit Analisis

Unit analisis merupakan elemen yang berhubungan dengan fokus dan komponen dalam penelitian. Dalam menentukan tentang apa, siapa, dan bagaimana fokus suatu penelitian. Unit analisis digunakan dalam penelitian untuk mengarahkan perhatian pada elemen yang sedang diselidiki. Dengan kata lain, objek penelitian ditetapkan sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian. Tergantung pada subjek penelitian, unit analisis dapat berupa individu, kelompok, organisasi, objek, wilayah, atau waktu tertentu. Unit analisis dalam penelitian ini adalah kelompok, yaitu keluarga yang melakukan praktik sosial *phubbing*.

1.6.6 Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, analisis data dilakukan secara berkelanjutan selama proses penelitian berlangsung. Informasi kemudian dikategorikan dan hasil klasifikasi atau tipologi ditentukan berdasarkan temuan yang ada. Data yang

digunakan untuk analisis diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan sumber lainnya, agar dapat disajikan dan dipahami oleh pihak lain.

Data yang diperoleh dianalisis berdasarkan proses analisis data yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman. Terdapat tiga tahapan dalam analisis data dengan menggunakan teknik ini, yaitu:

1. Reduksi data

Pada tahap ini, dilakukan proses peringkasan, pengodean, perumusan tema, serta pengelompokan data. Untuk keperluan identifikasi, setiap data yang diperoleh diberi penamaan. Proses tersebut dilakukan dengan cara menuliskan kembali catatan lapangan yang telah dikumpulkan sebelumnya. Selanjutnya, setiap informasi ditandai guna membedakan mana yang dianggap penting dan mana yang tidak.

2. Penyajian data

Penyajian data adalah bentuk informasi padat terstruktur yang memudahkan proses selanjutnya. Hasil dari proses pada tahapan ini berupa ringkasan terstruktur dalam bentuk tabel dengan teks, bukan dengan angka. Supaya lebih mudah dipahami oleh pembaca, penyajian data dipaparkan dalam bentuk tabel.

3. Penarikan kesimpulan dan verifikasi

Setelah penyajian data, kesimpulan dan temuan data ditarik. Interpretasi terhadap hasil wawancara maupun dokumen dilakukan berdasarkan temuan yang ada. Setelah kesimpulan dicapai, koding dan penyajian data diperiksa kembali agar tidak terjadi kesalahan.

1.6.7 Definisi Operasional Konsep

Definisi operasional adalah dasar untuk memunculkan instrumen penelitian yang lebih terperinci. Konsep operasional yang ditetapkan dalam penelitian diberikan melalui definisi operasional. Definisi operasional konsep dalam penelitian ini adalah:

1. Praktik Sosial, hubungan antara struktur dan agen yang saling membentuk dan mempengaruhi satu sama lain secara berulang.
2. Aktor dalam Keluarga, merupakan seorang anggota keluarga yang tinggal dalam satu rumah serta secara aktif terlibat dalam tindakan sosial di lingkungan keluarga.
3. Struktur, merupakan seperangkat aturan, nilai dan sumber daya (*resources*) yang digunakan aktor (agen) dalam melakukan praktik sosial.
4. Bentuk *Phubbing*, adalah suatu pola atau cara aktor melakukan tindakan mengabaikan interaksi secara langsung anggota keluarga lain dengan menggunakan gawai.

1.6.8 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan *setting* atau tempat dilakukannya suatu penelitian. Lokasi penelitian ini adalah di Kelurahan Kubu Dalam Parak Karakah, Kecamatan Padang Timur, Kota Padang. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa kelurahan ini termasuk dalam wilayah perkotaan di Kota Padang, dimana masyarakatnya masih memegang norma dan nilai adat yang cenderung sama, dibandingkan dengan kota besar lain yang memiliki norma dan nilai lebih beragam.

1.6.9 Jadwal Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini berjalan selama lima bulan, dimulai dari bulan April hingga Agustus 2025. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.3
Jadwal Penelitian

No	Nama Kegiatan	2025				
		April	Mei	Juni	Juli	Agustus
1.	Seminar Proposal					
2.	Penyusunan instrumen penelitian dan pengumpulan data					
3.	Analisis data dan penulisan laporan penelitian					
4.	Ujian Skripsi					