

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Teknologi merupakan alat bantu manusia untuk memenuhi kebutuhannya, sehingga teknologi diciptakan untuk memudahkan serta melancarkan pekerjaan manusia. Seiring berkembangnya zaman, teknologi dan informasi dirasakan berkembang secara luar biasa. Alat komunikasi merupakan salah satu dari kemajuan teknologi saat ini. Alat telekomunikasi berkembang dengan pesat, dulu hanya sekadar telepon rumah yang digunakan oleh orang-orang, kemudian lambat laun berkembang dan mulai beralih ke *handphone* dan sekarang sudah masuk ke era *smartphone*. Asumsi dasar bahwa komunikasi berhubungan dengan perilaku manusia dan kepuasan terpenuhinya kebutuhan berinteraksi dengan manusia-manusia lainnya, maka setiap orang memerlukan sebuah komunikasi baik itu secara langsung maupun tidak langsung, karena mereka membutuhkan hubungan sosial dengan orang lain dan kebutuhan ini terpenuhi melalui pertukaran pesan yang berfungsi sebagai jembatan untuk mempersatukan manusia-manusia yang tanpa berkomunikasi akan terisolasi (Sihabudin, 2013: 14). Sehingga dengan adanya komunikasi manusia bisa berinteraksi dengan manusia lain agar hubungan sosial bisa terbangun guna mempersatukan individu-individu lainnya.

Cara berkomunikasi antar individu dengan individu lain mengalami perubahan karena adanya alat telekomunikasi seperti *handphone* maupun *smartphone* yang mampu mengantarkan pesan-pesan penting yang hendak disampaikan hanya dalam hitungan detik saja. Dengan adanya kemudahan

berkomunikasi seperti ini tidak perlu menunggu waktu yang lama untuk dapat berkomunikasi serta bertukar kabar atau kejadian apa saja yang sedang dialami dengan kerabat yang jaraknya sangat jauh sekalipun (Maulidar, 2017: 26). *Smartphone* telah merevolusi cara orang berkomunikasi antara satu dengan yang lainnya, dulu orang jika ingin berkomunikasi harus menemui orang yang dituju atau berkirim surat jika mereka berada di tempat yang berbeda dan jarak yang jauh. Sekarang dengan kemunculan *smartphone* berapapun jarak yang membentang *smartphone* bisa menjadi penghantar pesan yang sangat diandalkan. Menurut Turnbull (dalam Youarti & Hidayah, 2018: 144) mengemukakan bahwa seseorang yang banyak menghabiskan waktu untuk mengakses internet, maka dia hanya punya sedikit waktu untuk berkomunikasi dengan orang lain secara nyata. *Smartphone* memungkinkan orang bisa terhubung dengan orang lain kapan saja dan di mana saja, namun ada kekhawatiran bahwa *smartphone* bisa menjadi pengurang bukan pelengkap dalam hal interaksi sosial individu dengan individu bahkan kelompok.

Badan Survey Internasional menemukan bahwasanya lebih dari setengah mahasiswa dari tiap-tiap Universitas memiliki dan menggunakan *smartphone* dalam keseharian mereka (Dean dalam Yusrian, 2015: 2). Berdasarkan hasil pengamatan penulis, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Andalas sering duduk bersama-sama tetapi tidak saling berbincang. Rata-rata dari mereka lebih fokus memainkan *smartphone* daripada membangun pembicaraan dengan mahasiswa lain yang berada di sekitar mereka. Di beberapa tempat seperti di depan *corner* gedung B, peneliti memperhatikan 4 orang mahasiswa Fakultas

Ilmu Sosial Ilmu Politik duduk bersama dengan *smartphone* di genggamannya, terlihat 3 orang asik memainkan *smartphone* milik mereka dan teman yang satu lainnya hanya memperhatikan teman-temannya tersebut dengan raut wajah cemberut. Contoh lainnya yang peneliti amati di kelas saat sedang berlangsung perkuliahan banyak mahasiswa yang asik mengoperasikan *smartphone*-nya dari pada memperhatikan dosen yang sedang menjelaskan materi perkuliahan di depan kelas terkesan materi yang diberikan dosen tidak menarik baginya. Mereka lebih memilih berinteraksi dengan *smartphone*-nya dibandingkan berinteraksi dengan lingkungan sekitar mereka. Hal ini menunjukkan kurangnya kepedulian dan sikap saling menghargai mahasiswa terhadap lingkungan sosial yang ada di sekitarnya.

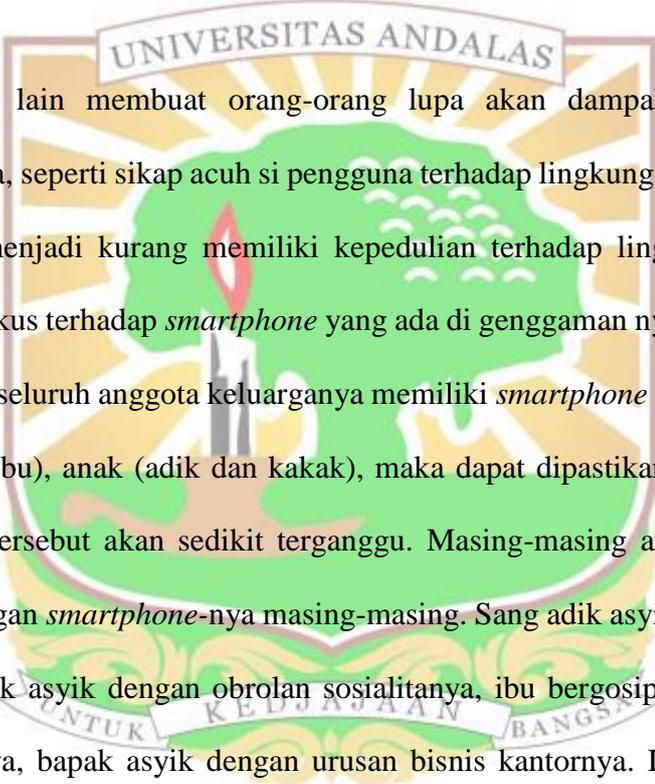
Banyak mahasiswa menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*, bersosial media, berbelanja *online*, mendengarkan musik, meng-*update* informasi dan berita agar mahasiswa tidak terbatas mendapatkan informasi-informasi hanya dari dosen dan dalam ruangan perkuliahan saja atau hanya sekadar tuntutan lingkungan (*trend*) agar tidak ketinggalan dari teman-temannya, atau mereka merasa malu memiliki *handphone* yang hanya bisa digunakan untuk sebatas melakukan panggilan telepon dan pesan singkat saja (Yusriani, 2015: 3). Bahkan banyak mahasiswa yang beranggapan bahwa canggih atau tidak canggihnya sebuah *smartphone* yang dimilikinya sebagai tolak ukur penentu kelas sosial apakah mahasiswa tersebut termasuk level yang gaul dan kekinian atau level yang biasa saja di lingkungan mahasiswa kebanyakan.

*Smartphone* dilengkapi akses internet dan dapat dibawa ke mana saja. Seseorang bahkan merasa menggenggam dunia ketika *smartphone* tersebut ada di

tangganya. Kehadiran internet kini mulai mengaburkan defenisi media tradisional seperti media cetak hingga radio dan televisi yang tidak lagi dibatasi oleh geografis, perbedaan demografis, bahkan psikografis (Nasrullah, 2012: 24). Bahkan di era sekarang dengan bermodalkan sebuah *smartphone* saja seseorang bisa mendengarkan radio bahkan menonton tayangan yang biasanya ada di televisi dengan bantuan sebuah internet. Menurut Holmes, internet merupakan tonggak dari pesatnya perkembangan teknologi interaksi global yang mengubah cakupan serta sifat dasar dari komunikasi (Nasrullah, 2012: 61). Sejalan dengan itu internet menjadi bagian paling penting dari perkembangan teknologi terkhusus pada *smartphone*, karena dengan internet sebuah *smartphone* bisa beroperasi dengan baik sesuai dengan beragamnya kebutuhan dan keinginan orang-orang terhadap *smartphone* guna mempermudah kehidupannya.

Kecanggihan yang dimiliki oleh *smartphone* secara langsung maupun tidak langsung turut mengubah gaya hidup penggunanya. Gaya hidup mereka terlihat dari keperluan mereka menggunakan *smartphone*-nya (Yusriani, 2015: 3). Mahasiswa FISIP misalnya, mereka menggunakan *smartphone* sebagai penunjang dalam perkuliahan, dulu mahasiswa ke kampus membawa dan membutuhkan buku-buku pelajaran yang relevan dengan materi perkuliahan ataupun buku tulis untuk mencatat materi perkuliahan, tapi sekarang mahasiswa tidak perlu repot lagi harus mencari buku-buku di perpustakaan karena mereka dapat mengakses materi perkuliahan melalui internet dan memotret materi yang ditulis atau ditampilkan lewat *slide* oleh dosennya. Harga *smartphone* terbilang cukup terjangkau, sehingga *smartphone* menjadi barang yang dapat dimiliki oleh seluruh kalangan. Segala

aktivitas pasti berhubungan dengan *smartphone* (perangkat elektronik canggih), termasuk permainan anak-anak, bahkan sejak balita anak-anak sudah dikenalkan dengan *smartphone*, karena orangtua menggunakan *smartphone* sebagai media untuk mengasuh anak ketika mereka sedang sibuk bekerja (Utami, 2013). Dengan berbagai kemudahan yang disuguhkan *smartphone* membuat banyak orang ketergantungan karena segala aktivitas bisa diselesaikan dengan cepat dan lebih efisien.



Di sisi lain membuat orang-orang lupa akan dampak negatif yang ditimbulkannya, seperti sikap acuh si pengguna terhadap lingkungan di sekitarnya, si pengguna menjadi kurang memiliki kepedulian terhadap lingkungan sekitar karena lebih fokus terhadap *smartphone* yang ada di genggamannya. Jika di dalam sebuah rumah, seluruh anggota keluarganya memiliki *smartphone* mulai dari orangtua (ayah dan ibu), anak (adik dan kakak), maka dapat dipastikan komunikasi di dalam rumah tersebut akan sedikit terganggu. Masing-masing anggota keluarga akan asyik dengan *smartphone*-nya masing-masing. Sang adik asyik dengan *game*-nya, sang kakak asyik dengan obrolan sosialitanya, ibu bergosip dengan teman-teman arisannya, bapak asyik dengan urusan bisnis kantornya. Itulah salah satu fenomena yang terjadi sekarang ini (Wilantika, 2015: 16). Tetapi kalau dibandingkan dengan keadaan di mana sebelum anggota keluarga tersebut memiliki dan terlalu fokus terhadap *smartphone*, maka komunikasi di dalam keluarga tersebut bisa terbangun dengan baik, mereka hanya akan fokus dengan komunikasi nyata yang terjadi antar anggota keluarga, seperti sang adik akan belajar bersama dengan sang kakak, sang ibu dan ayah bisa berdiskusi mengenai perkembangan

anak-anaknya, sehingga komunikasi terbangun dengan baik dan dapat mengurangi serta menghindari sifat-sifat anti sosial yang dapat membuat seseorang tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya dan bisa saling menghargai antar individu di lingkungan sosial yang ada di sekitarnya.

Pada saat sekarang ini kita bisa menemukan fenomena seseorang memainkan *smartphone* tanpa memedulikan lingkungan sekitar. Fenomena-fenomena tersebut bisa kita temui di beberapa tempat di Kota Padang, misalnya di tempat makan, yang sebelumnya mereka mengajak bertemu untuk *quality time* di *cafe* karena sudah jarang bertemu, malah sesampai di *cafe* yang mengajak bertemu malah asyik menggunakan *wifi cafe* untuk mengoperasikan *smartphone*-nya. Alhasil yang diajak tadi malah teracuhkan, contoh berikutnya dapat diperhatikan saat di kampus, saat sedang mengikuti sebuah rapat angkatan, bukannya mendengarkan materi rapat tersebut tetapi malahan banyak yang asyik dengan *smartphone*-nya, *berselfie*, bersosial media, alhasil saat ditanya apa inti dan tujuan dari rapat tersebut mereka tidak dapat menjawab karena tidak mendengarkan rapat dengan baik dan ketua rapat pun merasa kecewa karena teracuhkan dan terabaikan, contoh lainnya di jalanan umum, mereka berjalan bergandengan yang satu sibuk bercerita masalahnya yang satu sibuk menatap *smartphone*-nya, saat ditanya bagaimana pendapatnya kepada temannya, temannya malah tidak nyambung karena tidak mendengarkan dengan baik dan yang bercerita merasa sedih, kesal dan kecewa karena ia beranggapan bahwa dirinya tidak dipedulikan dan dihiraukan.

Fenomena ini bisa saja terjadi pada siapapun, misalnya saat dua orang atau lebih berada dalam satu tempat yang sama, namun mereka saling berinteraksi

dengan *smartphone* yang ada di genggamannya masing-masing sehingga lingkungan sosialnya merasa teracuhkan dan terabaikan. Griffiths mengemukakan bahwa apabila seseorang mengalami kecanduan maka orang tersebut akan lupa waktu, hingga ia tidak menghiraukan keadaan sekitar dan tidak menghargai orang di sekitarnya (Youarti & Hidayah, 2018: 146). Banyak orang menjadi acuh dan kehilangan banyak waktu karena terlalu sibuk memainkan *smartphone*-nya, misalnya keasikan bermain *game* sampai lupa waktu salat, belajar, makan bahkan mengacuhkan dan tidak mendengarkan perintah orang tua. Sehingga perilaku *phubbing* muncul dan menjadi dampak akibat penggunaanya tidak mampu lagi memanfaatkan teknologi yang ada dengan bijak dan semestinya.

Fenomena *phubbing* merupakan singkatan yang berasal dari kata “*phone*” yang berarti telepon dan “*snubbing*” yang berarti mengabaikan, menyakiti atau menyepelekan dengan tidak menghiraukan atau tidak mengacuhkan kehadiran orang lain. Kehadiran fenomena *phubbing* lahir karena besarnya ketergantungan individu terhadap *smartphone* dan internet (Hanika, 2015: 42). Taufik Hidayat Kepala Bidang Layanan *e-Government* Dinas Komunikasi, Informasi dan Statistik (Diskominfo) mengatakan istilah *phubbing* mulai *booming* bersamaan dengan maraknya *smartphone* yang tidak sekadar untuk telepon dan SMS tetapi juga mempunyai banyak aplikasi seperti *game*, jejaring sosial yang membuat orang betah berlama-lama memegang *smartphone*. Karena begitu banyaknya perilaku orang-orang sibuk sendiri sehingga tidak mempedulikan lawan bicara atau orang-orang di sekitarnya akibat fokus mengoperasikan *smartphone*, akhirnya pada Mei 2012 sejumlah ahli pakar bahasa, budayawan, sosiolog, *phonetik*, penyair, dan

sebagainya berkumpul di *Sydney University*, bersama organisasi bernama *Macquaire Dictionary* untuk merumuskan sebuah istilah yang menggambarkan perilaku tersebut sehingga melahirkan kata *phubbing*.

Fenomena *phubbing* dianggap sebagai sesuatu hal yang negatif karena manusia cenderung menyepelkan lawan bicara dan tidak memberikan apresiasi (Hanika, 2015: 47). Mahasiswa secara sadar atau tidak sadar saat berinteraksi sembari mengoperasikan *smartphone* mereka seringkali membuat lawan bicaranya tersepelekan akibat terlalu fokus dengan *smartphone*-nya, sehingga membuat lawan bicaranya menduga-duga, mengira dan merasa bahwa kehadirannya tidak penting dan tidak diinginkan saat itu. Kecenderungan seseorang menyepelkan, mengabaikan, meremehkan seseorang demi fokus ke *smartphone*-nya membuat lawan bicaranya merasa terhina karena lebih mementingkan *smartphone*-nya ketimbang membangun pembicaraan dengan rekan bicaranya.

Istilah *phubbing* menggambarkan tindakan penghinaan terhadap seseorang dalam lingkungan sosial dengan terus memperhatikan ponsel, bukan berbicara dengan orang tersebut secara langsung (Haigh dalam Ridho, 2019: 19). Orang-orang akan merasa terhina dan tersakiti jika lawan bicaranya mencuekkannya hanya demi memainkan *smartphone*, ia akan merasa tidak dihargai. Bagaimana tidak setiap orang tentunya ingin dihargai dan acuhkan ketika sedang berada di lingkungan sosialnya. Seseorang dapat dikatakan sebagai *phubber* atau orang yang melakukan *phubbing* apabila ia menyakiti lawan bicaranya dengan terlalu mengacuhkan *smartphone*-nya dan lebih fokus pada *smartphone* daripada lawan bicaranya dalam lingkungan sosialnya. Seseorang dapat dikatakan sebagai

*phubbee* apabila ia menjadi korban atau orang yang merasa tersakiti, terhina apabila lawan bicaranya lebih fokus dengan *smartphone*-nya dibandingkan dirinya. Mahasiswa yang berperilaku *phubbing* bahkan dengan sengaja mencari kesibukan lain demi menghindari orang atau lingkungan yang tidak ia senangi dan terkesan acuh.

Pelaku *phubbing* merasa bahwa ia tetap menjalankan interaksinya dengan orang lain tetapi diperantarai oleh *smartphone*. Ia bahkan bisa menjalin interaksi dengan orang yang berada jauh darinya, tetapi ia tidak sadar bahwa interaksinya dengan lingkungan sosial di mana ia berada menjadi tidak terjalin dengan baik karena ia lebih sibuk dengan dunia maya di *smartphone*-nya. Tidak dapat kita pungkiri bahwa untuk berbicara dengan orang lain tanpa memainkan *smartphone* menjadi hal yang sulit untuk kebanyakan orang, bahkan orang-orang lebih memilih berdiam diri di dalam kamar sembari memainkan *smartphone*-nya daripada menjalin hubungan sosial dengan lingkungannya di luaran sana. Mereka menganggap bahwa dengan *smartphone* saja ia bisa menjangkau informasi berdasarkan *update* status dari orang-orang, sehingga ia tidak perlu capek-capek harus ke luar rumah untuk mendapatkan informasi lagi.

Perilaku *phubbing* dapat mengancam terganggunya hubungan dalam keluarga, pertemanan, persahabatan dan juga perilaku *phubbing* yang mengabaikan dan tidak memedulikan orang lain ini akan mengancam ketidakpercayaan orang terhadapnya (Akbar, 2018). Orang yang sering berperilaku *phubbing* sering mendapat teguran dari orang-orang yang berada di lingkungannya, sesaat ditegur memang ia akan menghentikan fokusnya dari *smartphone* tetapi selang beberapa

saat ia kembali melakukan perilaku tersebut, sehingga membuat sang *phubbee* berfikir bahwa ia tidak penting, dan tidak ada harganya karena sering diabaikan sehingga karena itu sang *phubbee* menjadi was-was dan nenaruh ketidakpercayaan setiap bersama dengan orang yang sering mengacuhkannya tersebut. Peneliti Varoth Chotpitayasunondh dan Karen Douglas dari Sekolah Psikologi Kent percaya bahwa *phubbing* dapat sangat merusak rasa memiliki, harga diri serta keberadaan yang bermakna, karena pada dasarnya tidak ada orang yang senang diabaikan dan tidak diacuhkan (Nisa & Rahmawati, 2018). Orang yang tergolong ke dalam perilaku *phubbing* sekalipun tidak akan menyukai jika orang-orang di sekitarnya mengabaikan dan tidak mengacuhkannya. Seharusnya jika seseorang ingin di acuhkan dan dihargai, orang tersebut juga harus mengacuhkan dan menghargai orang lain karena bisa jadi orang-orang yang tidak menghargai kita berperilaku demikian karena kita tidak menghargainnya pula.

Kemunculan istilah “*no mobile phone phobia*” sebagai akibat dari ketergantungan pada *smartphone* di mana seseorang tidak bisa jauh dari *smartphone*-nya dan *smartphone* menjadi andalan manusia di situasi apapun di zaman modern sekarang ini. Sehingga keberadaan *smartphone* saat ini menjadi suatu fenomena yang dapat merusak suatu hubungan karena penggunaan berlebihan. *Smartphone* memang tidak dapat mempengaruhi orang untuk mengubah sikap, tetapi cukup berpengaruh terhadap apa yang dipikirkan orang, artinya ia mempengaruhi persepsi orang tentang apa yang dianggap penting, jika suatu media selalu memuat nama seseorang, maka orang itu cenderung dianggap tokoh yang penting, jika suatu media menampilkan adegan kekerasan, maka

orang-orang akan menganggap dunia ini penuh dengan tindakan-tindakan kejahatan (Rakhmat, 2005: 200). Orang-orang cenderung berspekulasi dan beranggapan sesuai dengan apa yang mereka lihat dan dengar saja tanpa membuktikan sebelumnya baik itu terjadi di dunia nyata atau media massa.

Melihat maraknya penggunaan *smartphone* di kalangan mahasiswa menyebabkan marak pula perilaku *phubbing* yang diakibatkannya, sehingga sedikit banyaknya mempengaruhi tingkah laku dan gaya hidup mahasiswa, gaya hidup seakan menyesuaikan dengan *trend* yang ada. Jangan ada *gadget* di antara percakapan kita, karena ada ibu yang berharap keluhnya didengarkan, ada ayah yang menanti peluhnya dihargai, ada anak yang merindu waktunya dibersamai, ada teman dan sahabat yang berharap ceritanya dipedulikan walau hanya dengan memperhatikan dan menyimak tanpa kita terlalu fokus pada *smartphone*, karena untuk sekarang ini merasakan sensasi ngobrol asyik tanpa *gadget* sudah sulit sekali ditemukan. *Smartphone* telah sukses menggantikan surat, kamera, senter, alarm, kalender, radio, jam dan lain-lain tetapi jangan biarkan benda tersebut juga menggantikan teman, sahabat, keluarga yang ada di sekitar kita.

Peneliti melakukan penelitian mengenai fenomena *phubbing* di kalangan mahasiswa karena peneliti berasumsi bahwa perilaku *phubbing* lebih berpotensi terjadi pada generasi millennial yang lahir kisaran 1982-2002 dan mahasiswa cocok dijadikan objek penelitian karena dapat dikategorikan sebagai generasi millennial yang mana generasi tersebut sangat akrab dengan *gadget*. Perilaku *phubbing* memang tidak terjadi hanya di kalangan mahasiswa saja atau FISIP saja namun terjadi disemua kalangan yang kurang mengontrol pemakaian

*smartphonenya*, selain FISIP ruang lingkup sosialnya lebih jelas, mahasiswanya beragam jurusan tentu beragam pula gaya hidup, tingkah laku, prioritas serta cara bersosialnya sehingga akan muncul beragam tuturan yang diungkapkannya mengenai pengetahuan, alasan serta pandangannya terhadap perilaku yang dilakukannya tersebut. Sebagaimana kondisi yang terjadi di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait fenomena *phubbing* yang terjadi khususnya di kalangan mahasiswa, serta alasan dan pandangan terhadap fenomena tersebut. Yang dikaji dalam riset ini bukanlah *smartphonenya* namun bagaimana perilaku yang dihasilkan oleh *smartphone* dan bagaimana perilaku orang terhadap *smartphone* tersebut. Riset ini penting untuk dikaji dari sudut pandang ilmu antropologi yang mana ilmu antropologi tersebut lingkup tujuannya mempelajari manusia, kebudayaan serta perilakunya sehingga cocok antara ruang lingkup dan kajiannya. Penelitian ini dilakukan supaya peneliti bisa memberikan gambaran perilaku seperti apa yang dapat membuat seseorang dikatakan *phubber* dan penelitian ini perlu dipelajari supaya pembaca dapat mengetahui gambaran dari perilaku *phubbing* itu sendiri. Penelitian ini sangat berguna bagi semua kalangan agar mereka tahu dan mengerti bagaimana fenomena yang sedang marak saat ini. Setelah mereka mengetahui mereka bisa mulaiantisipasi, mengurangi bahkan menghindari perilaku tersebut.

## **B. Perumusan Masalah**

Perkembangan teknologi khususnya *smartphone* seharusnya dapat mempermudah penggunaannya melakukan apapun dengan berbagai fitur yang disajikan, tetapi tak sedikit pula membuat banyak penggunaannya mengalami

perubahan perilaku yang dikenal dengan istilah *phubbing* atau tindakan acuh seseorang dalam sebuah lingkungan sosial dengan fokus terhadap *smartphone* daripada memperhatikan atau berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya. Fisik orang tersebut hadir dalam interaksi sosial hanya saja pikirannya mengembara saat berkomunikasi dengan orang lain lantaran memikirkan dunia maya, mengacuhkan orang lain demi menggunakan *smartphone*, sehingga membuat komunikasi langsung tatap muka menjadi berkurang. Sebenarnya komunikasi langsung dapat menunjukkan karakter dan jati diri seseorang, *cuek*, tidak peduli terhadap lingkungan sekitar karena hanya terfokus pada *smartphone* yang dimainkan tanpa berinteraksi di dunia nyata.

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka ada beberapa pertanyaan penelitian yang perlu diajukan untuk memahami persoalan tersebut, yaitu:

1. Apa yang dimaksud dengan perilaku *phubbing* menurut mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Andalas?
2. Bagaimana pandangan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Andalas terhadap perilaku *phubbing*?
3. Mengapa mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Andalas melakukan perilaku *phubbing*?

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk melihat, menjelaskan serta menggambarkan pengaruh perilaku *phubbing* akibat penggunaan *smartphone* berlebihan di kalangan mahasiswa.

1. Mendeskripsikan pengertian perilaku *phubbing* menurut mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Andalas.
2. Menjelaskan pandangan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Andalas terhadap perilaku *phubbing*, baik itu *phubber* maupun *phubbee*.
3. Memahami dan menjelaskan alasan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Andalas melakukan perilaku *phubbing*.

#### **D. Manfaat Penelitian**

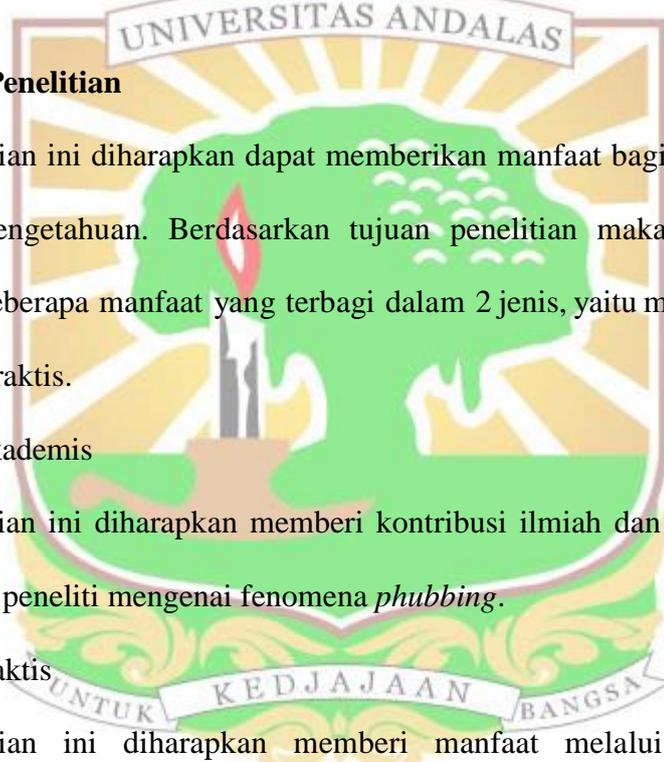
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan suatu ilmu pengetahuan. Berdasarkan tujuan penelitian maka penelitian ini mempunyai beberapa manfaat yang terbagi dalam 2 jenis, yaitu manfaat akademis dan manfaat praktis.

##### **1. Manfaat Akademis**

Penelitian ini diharapkan memberi kontribusi ilmiah dan bahan referensi baru bagi para peneliti mengenai fenomena *phubbing*.

##### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat melalui analisis yang dipaparkan pada pihak-pihak yang bergelut dalam kajian-kajian sosial. Melalui kajian ini diharapkan mahasiswa bahkan masyarakat pada umumnya memiliki bahan bacaan guna menambah pengetahuan dan wawasan kita mengenai fenomena *phubbing*, sebagai mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik yang memang mengkaji mengenai fenomena-fenomena sosial yang terjadi khususnya antropologi guna memecahkan apa, kenapa dan bagaimana fenomena tersebut terjadi.



## E. Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka merupakan ulasan singkat (*review*) dari beberapa hasil bacaan (*literature*) yang menyangkut dengan subjek penelitian yang ingin dilakukan. Peneliti mengungkapkan beberapa hasil temuan penelitian sebelumnya, yang memiliki kaitan erat dengan penelitian yang dilakukan. Berikut studi kepustakaan yang berkaitan dengan tema peneliti:

*Pertama*, menurut penelitian yang dilakukan oleh Nisa Ul Khairi (2018) Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik, Universitas Andalas. Mengenai *Pola Komunikasi Keluarga Dalam Pembentukan Interaksi Anak; Ketergantungan Penggunaan Smartphone Pada Anak*. Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa kurangnya komunikasi yang terjalin antara orangtua dan anak dikarenakan orangtua sibuk dalam urusan kerjanya, sehingga sedikit waktu yang tersedia untuk anak berbagi dan bercerita di rumah sehingga menyebabkan terganggunya sang anak dalam berkomunikasi. Selain itu faktor dari lingkungan yang tidak menunjang perkembangan bicara, pengaruh *smartphone* terhadap perkembangan komunikasi, serta minat yang kurang pada lingkungan. Di samping itu orangtua cenderung memberi kebebasan melakukan apa saja terhadap anak, terutama kebebasan menggunakan *smartphone* dan mengakses internet untuk menonton tayangan *youtube* sehingga anak cenderung meniru bahasa yang mereka tonton. Dengan demikian pola komunikasi yang terbangun dalam keluarga adalah pola komunikasi permisif, yang berarti orangtua tidak menekankan disiplin kepada anak tetapi memberikan kebebasan tanpa batas kepada anak dan orangtua tidak merasa itu akan berdampak pada masa depan mereka.

Penelitian yang dilakukan memiliki kesamaan dalam hal pemanfaatan *smartphone* dalam aktivitas sehari-hari. Dalam penelitian ini lebih fokus pada bentuk komunikasi, gangguan komunikasi, dan penerapan pola komunikasi dalam pembentukan interaksi sosial anak. *Smartphone* dijadikan sebagai sarana penunjang dalam pembentukan komunikasi anak karena kurangnya komunikasi langsung yang terjadi antara orangtua dan anak. Sedangkan yang membedakan dengan penelitian yang peneliti lakukan lebih fokus pada akibat yang ditimbulkan dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan di kalangan mahasiswa FISIP sehingga menyebabkan ketergantungan dan memunculkan perilaku asosial dalam kehidupan mahasiswa. Peneliti memilih tulisan ini untuk ditinjau karena penelitian ini menyinggung hal yang berkaitan dengan interaksi dan tulisan ini cocok dipakai sebagai bahan pendukung penelitian karena di dalamnya juga membahas tentang *smartphone*, interaksi, dan komunikasi.

*Kedua*, menurut penelitian yang dilakukan oleh Azkia Helmi (2017) Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik, Universitas Andalas. Mengenai *Penggunaan Handphone Di Kalangan Siswa SMP Di Jorong Taratak Baru Kenagarian Salimpat Kecamatan Lembah Gumanti Kabupaten Solok*. Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan *handphone* di kalangan siswa SMP Jorong Taratak Baru telah memunculkan perubahan sosial seperti berkurangnya interaksi sosial dan perubahan gaya hidup. Perubahan interaksi sosial yang terjadi pada keluarga, teman, masyarakat dan guru. Perubahan gaya hidup remaja SMP di mana mereka berlomba-lomba untuk memiliki *handphone* kemudian lebih cenderung individual

dan kurang peka lingkungan, serta membuat para remaja SMP ketergantungan dengan *handphone*.

Penelitian yang dilakukan memiliki kesamaan dalam hal penggunaan sarana teknologi. Dalam penelitian ini lebih fokus pada penggunaan *handphone* dalam mewujudkan interaksi sosial dan gaya hidup serta pengaruh perubahan sosial akibat penggunaan *handphone* terhadap nilai-nilai sosial di kalangan siswa. Penggunaan *handphone* sebagai suatu fenomena konsumtif yang dilakukan oleh siswa sehingga *handphone* dijadikan sebagai tolak ukur seseorang berada di kelas sosial atas atau bawah. Sedangkan yang membedakan dengan penelitian yang peneliti lakukan selain pada unit dan subjeknya, pada penelitian peneliti akibat adanya *smartphone* orang-orang menjadi sibuk dan asyik sendiri dengan dunia mayanya di *Smartphone*, sehingga memunculkan perilaku *phubbing* yang membuat jengkel orang-orang dalam lingkungan sosialnya ketika melakukan interaksi, sedangkan pada penelitian Azkia Helmi *handphone* dijadikannya sebagai tolak ukur kelas sosial mereka. Peneliti memilih tulisan ini untuk ditinjau karena menyinggung hal yang berkaitan dengan gaya hidup dan tulisan ini cocok karena penelitian ini juga membahas tentang gaya hidup.

*Ketiga*, menurut penelitian yang dilakukan oleh Cancan Firman Wilantika (2015) Akademi Kebidanan La Tansa Mashiro, Rangkasbitung dalam jurnal *Obstretika Scienta* Vol 3, No 2. Kajiannya mengenai *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kesehatan Dan Perilaku Remaja*. Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa *smartphone* berpengaruh terhadap kesehatan dan perilaku seorang remaja. Pengaruhnya terhadap kesehatan juga dibahas seperti radiasi pada

*smartphone* yang dapat menyebabkan terganggunya sistem kesehatan manusia. *Smartphone* yang biasanya digunakan dalam berbagai kegiatan menyebabkan debu, kotoran, keringat, virus serta kuman dapat menempel pada *smartphone* sehingga si pengguna berpotensi terserang virus dan kuman yang dapat masuk ke dalam tubuh tanpa kita sadari. Pengguna *smartphone* bisa terganggu pola tidurnya karena terlalu asyik dengan *smartphone* sehingga orang tersebut tidak disiplin dan sering lupa waktu, obesitas pada si pengguna *smartphone* karena pola makan tidak baik, tidak teratur, tidak terkontrol dan tidak terkendali. Selain itu kualitas indra pendengaran akan menurun jika mendengarkan musik menggunakan *headset* dengan volume yang terlalu keras dan lama. Pengaruh terhadap perilaku remaja seperti seseorang akan lebih senang menyendiri di kamarnya daripada bermain di luar bersama teman-temannya. Sifat *individualistis* yang tertanam jika seseorang sudah tergantung dengan *smartphone*. Seorang remaja yang membawa *smartphone* ke sekolah akan mengalami kesulitan untuk fokus terhadap pelajaran yang disampaikan di kelas. Kemudahan mengakses situs-situs yang berbau *pornografi* dengan *smartphone* tanpa kontrol dan bimbingan yang ketat dari orangtua. Perilaku-perilaku menyimpang akan cepat mempengaruhi remaja yang tidak memiliki bimbingan yang *intens* dari orangtua serta lingkungan sekitarnya.

Penelitian yang dilakukan memiliki kesamaan dalam hal dampak penggunaan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini lebih fokus pada dampak penggunaan *smartphone* pada kesehatan dan perilaku seorang remaja. Sedangkan yang membedakan dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada ketergantungan akibat penggunaan *smartphone* yang berlebihan serta

perubahan-perubahan tingkah laku maupun lingkungan yang diakibatkannya sehingga memunculkan perilaku *phubbing* dalam lingkungan si pengguna. Peneliti memilih tulisan ini untuk ditinjau karena menyinggung hal yang berkaitan dengan perubahan perilaku akibat penggunaan *smartphone* yang tidak sewajarnya dan tulisan ini cocok dipakai sebagai bahan pendukung penelitian peneliti karena di dalamnya juga membahas tentang *smartphone*, dan perubahan perilaku.

*Keempat*, menurut penelitian yang dilakukan oleh Abdul Aziz (2019) KONSELI, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dalam Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol 6, No 1, mengenai *No Mobile Phone Phobia di Kalangan Mahasiswa Pascasarjana*. Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan *smartphone* oleh mahasiswa pascasarjana berdurasi lebih kurang 12 jam, dengan durasi penggunaan yang panjang tersebut dapat berdampak pada tubuh terutama otak. Secara tidak sadar mahasiswa telah mengalami gejala *nomophobia*. Berbagai kemudahan yang ada dalam *smartphone* membuat mahasiswa menjadi ketergantungan dengan *smartphone*, penggunaan berlebihan terhadap *smartphone* dampaknya pada tubuh seperti radiasi yang berasal dari *smartphone* membuat seseorang menjadi *fertigo*, *insomnia*, *leukimia* hingga *kanker payudara*. Kontrol diri sangat penting dalam mengendalikan diri agar tidak berlebihan menggunakan *smartphone* dan sesuai dengan kebutuhan yang seharusnya. Penderita *nomophobia* selalu mengecek notifikasi yang masuk sehingga seringkali tatapannya tak lepas dari layar *smartphone*. Penderita akan merasa ada yang mengganjal jika ia tidak mengecek notifikasi pada *smartphonanya*. Efek lain dari *nomophobia* berdampak pada interaksi, hubungan nyata antar individu digantikan oleh fitur-fitur yang ada

pada *smartphone* yang menyebabkan penggunaanya menjadi apatis terhadap lingkungan dan bersifat individualis.

Penelitian yang peneliti lakukan yaitu *phubbing*, *phubbing* itu perilaku yang muncul akibat terlalu fokus dengan *smartphone* sedangkan *nomophobia* yaitu suatu ketakutan yang berlebihan jika berada jauh dari *smartphone* karena ketergantungan akibat penggunaan secara berlebihan. Keduanya sama-sama perilaku yang muncul akibat penggunaan berlebihan pada *smartphone* dan kurangnya kontrol diri. Penelitian ini penting untuk ditinjau karena di dalamnya membahas mengenai *smartphone*, perilaku pengguna *smartphone*, serta ketergantungan pada *smartphone*.

*Kelima*, menurut penelitian yang dilakukan oleh Talitha Zhafira (2018) Universitas Pendidikan Indonesia dalam *societas* Jurnal Pendidikan Sosiologi Vol 8, No 2, mengenai *Sikap Asosial Pada Remaja Era Millennial*. Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa remaja saat ini merupakan generasi millennial yang sudah dikelilingi oleh kemajuan-kemajuan teknologi. Saat ini banyak remaja millennial yang kurang mengembangkan kemampuan dalam hal berinteraksi dikarenakan mereka lebih mengandalkan berbagai kemajuan teknologi yang ada. Banyak dari remaja masa kini yang mempunyai sikap asosial, di mana mereka kurang termotivasi untuk terlibat interaksi dengan individu atau kelompok individu lain. Selain itu mereka juga kurang memiliki kepekaan sosial, tidak sedikit dari mereka yang bertingkah laku sesuai dengan kehendaknya dengan mementingkan diri sendiri dengan merasa bahwa dirinya yang selalu benar. Sikap *asosial* ini yang menjadikan mereka kurang mempunyai motivasi untuk bersosialisasi dengan

sekitarnya. Hal ini yang menjadikan remaja kurang memelihara tingkah laku mereka dalam menjalankan kehidupan sosialnya di mana terdapat nilai dan norma sosial yang seharusnya menjadi acuan mereka dalam bertingkah laku.

Penelitian yang dilakukan memiliki kesamaan dalam hal mengandalkan berbagai macam teknologi yang ada di sekitarnya untuk melakukan interaksi. Dalam penelitian ini lebih fokus untuk mengetahui tingkat sikap asosial pada remaja atau kurangnya kepekaan sosial dan mementingkan dirinya sendiri. Sedangkan yang membedakan dengan penelitian yang dilakukan terletak pada perilaku *phubber* sebagai bentuk kurangnya kepekaan sosial dalam lingkup sosial mahasiswa. Peneliti memilih tulisan ini untuk ditinjau karena menyinggung hal yang berkaitan dengan berbagai kemajuan teknologi yang mempengaruhi perilaku generasi millennial. Oleh karena itu tulisan ini cocok dipakai sebagai bahan pendukung penelitian karena di dalamnya juga membahas tentang kemajuan teknologi, interaksi, perubahan sikap dan tingkah laku.

Dari kelima tinjauan pustaka di atas, penting untuk ditinjau karena bagi peneliti bisa menjadi bahan untuk mengevaluasi penelitian orang lain, sebagai bahan pendukung penelitian ini, mengapresiasi karya orang lain serta menghindari terjadinya pengulangan penelitian dengan riset yang sama persis. Dengan tinjauan di atas peneliti menjadi tahu kalau riset tersebut baru dalam bidang ilmu Antropologi. Karena pada dasarnya tinjauan pustaka merupakan bagian penting dalam suatu tulisan ilmiah yang dapat memberikan justifikasi dan mendukung metodologi, hasil dan simpulan dari penelitian ataupun metode penyelesaian masalah yang peneliti kembangkan.

## F. Kerangka Pemikiran

Adapun ulasan tentang pemikiran yang peneliti gunakan untuk memahami dan menjawab tujuan penelitian, berangkat dari konsep kebudayaan. Kita ketahui bahwasanya manusia dan kebudayaan tidak dapat dipisahkan, karena secara bersama-sama menyusun kehidupan. Manusia menghimpun diri menjadi satuan sosial budaya, manusia menciptakan, melahirkan, menumbuhkan, dan mengembangkan kebudayaan itu sendiri, adanya kebudayaan karena adanya masyarakat. Sebenarnya kebudayaan memiliki artian dalam konsep yang sama, namun cara pandang yang membuatnya berbeda.

Menurut E.B. Taylor kebudayaan ialah keseluruhan yang kompleks yang di dalamnya terkandung ilmu pengetahuan, adat istiadat, kepercayaan, moral, hukum adat, dan kemampuan yang lainnya serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat (dalam Muslech, 2014: 30). Pengertian tersebut sejalan dengan Koentjaraningrat, menurut ilmu antropologi kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan serta hasil karya manusia dalam kehidupan bermasyarakat yang dijadikannya milik diri manusia dengan belajar (Koentjaraningrat, 2009: 144). Artinya di sini hampir semua hal yang ada hubungannya dengan kebiasaan dan tingkah laku seseorang dalam kehidupan bermasyarakat bisa dikategorikan sebagai sebuah kebudayaan, dan tingkah laku tersebut didapatkannya melalui proses belajar. Perilaku *phubbing* juga dapat dikategorikan sebagai sebuah kebudayaan karena termasuk sebagai sebuah tingkah laku yang dilakukan oleh seseorang dalam menjalani kehidupannya. Serta perilaku tersebut tidak ia dapat sejak lahir, melainkan ia dapat melalui proses dalam

kehidupannya sehari-hari. Perilaku ini diterima oleh mereka yang yang juga berperilaku demikian dan memahami bahwa zaman sekarang ini setiap sudut kehidupan erat kaitannya dengan teknologi sehingga tak heran jika orang menyibukkan diri dengan aktivitas di *smartphonenya*. Kebiasaan seseorang menggunakan *smartphone* dalam menyelesaikan semua kegiatannya membuat orang tersebut menjadi terbiasa hidup mengandalkan bantuan *smartphone* dari pada bantuan orang lain. Hal tersebut berhubungan dengan *mobile phone culture* atau yang dikenal dengan sebutan budaya ponsel, penggunaan *smartphone* kini menjadi sebuah budaya di tengah masyarakat. Bagaimana tidak, dengan sebuah *smartphone* saja kita dapat melakukan apa saja. Kita benar-benar melekat dengan *smartphone*, *smartphone* tak hanya sebagai penghibur namun juga sebagai perangkat penting yang menyimpan privasi kita. Akibatnya perilaku *phubbing* akhirnya juga membudaya di generasi pecandu *gadged* seperti saat sekarang ini.

Kebudayaan dan komunikasi memiliki hubungan timbal balik serta saling pengaruh-mempengaruhi antar keduanya. Dengan adanya kebudayaan orang-orang jadi belajar berkomunikasi. Di dalam sebuah kebudayaan terkandung sebuah makna dan tujuan yang ingin disampaikan ke orang ramai. Sehingga peran komunikasi di sini penting untuk tetap menjaga kelestarian dan memperkenalkannya ke masyarakat luas. Melalui komunikasi kebudayaan bisa terbentuk dan kebudayaan menentukan aturan kita komunikasi.

Kebudayaan bisa berubah disebabkan oleh perubahan lingkungan, misalnya kontak dengan bangsa lain seperti penemuan sesuatu yang baru, yang kemudian diterima oleh masyarakat sehingga lambat laun terjadilah kehilangan unsur dan

terjadi perubahan besar karena kontak langsung dan intensif (Haviland, 1993: 251). Sebagaimana perkembangan dalam berkomunikasi, seperti penemuan *smartphone* yang menyuguhkan berbagai kemudahan di dalamnya sehingga lambat laun mulai diterima di tengah masyarakat, dan berubahlah cara orang berkomunikasi. Komunikasi dulu lebih efektif dilakukan dengan tatap muka karena tergambar langsung raut wajah dan dapat menunjukkan karakter seseorang atau dengan surat menyurat jika jaraknya jauh. Tetapi dengan kemudahan yang ada di dalam *smartphone* orang tidak perlu lagi repot untuk berkomunikasi, karena bisa di mudahkan dengan berkirim pesan atau sosial media lainnya dengan waktu yang sangat singkat. Hal itu membuat masyarakat menjadi manja dan mengagungkan *smartphone*, tanpa disadari budaya komunikasi tatap muka mulai hilang akibat orang-orang terlalu fokus dengan *smartphone* dan tidak menghiraukan lingkungan sosialnya lagi. Memang tujuannya keduanya sama-sama untuk berkomunikasi, tetapi caranya berbeda. Ini membuktikan bahwa perkembangan teknologi dapat membuat perubahan pada budaya dalam masyarakat. Perubahan budaya dalam kehidupan bermasyarakat biasanya dapat terjadi jika masyarakat tersebut menginginkan sebuah perubahan.

Perubahan merupakan sebuah karakteristik yang tak bisa lepas dari semua kebudayaan. Kemampuan berubah menjadi hal yang penting dalam kebudayaan manusia, tanpa itu kebudayaan tidak mampu menyesuaikan diri dengan keadaan yang berubah (Haviland, 1993: 250). Perubahan dalam sebuah kebudayaan biasanya tidak disadari oleh masyarakat, masyarakat akan merasakan perubahan tersebut jika mereka mulai membandingkan kehidupan sosial di masa lalu dan masa

sekarang. Dulu alat yang digunakan untuk berkomunikasi jarak jauh adalah telepon seluler, hanya bisa digunakan untuk menelepon saja tidak bisa membuka aplikasi lain sehingga dulu tidak ada istilah *phubbing*, *phubber* ataupun *phubbee*. Sekarang untuk berkomunikasi orang-orang menggunakan *smartphone* yang bisa praktis untuk dibawa kemana-mana serta bisa mengakses seluruh aplikasi dan informasi yang diinginkan, sehingga akibat hal tersebut terbentuk *mobile phone culture* yang membuat orang-orang menjadi ketergantungan dan memberikan fokus dan perhatian lebih terhadap benda tersebut, semua hal yang dikerjakannya melibatkan dan mengaitkan *smartphone* di dalamnya. Akibatnya si pengguna dengan sengaja atau tanpa sengaja membuat lawan bicaranya menjadi tersinggung akibat teracuhkan dan merasa *diphubbingkan*.

*Smartphone* menjadi alat yang sangat berguna dan sangat digemari serta disukai oleh banyak orang dewasa ini. Raymond William berkata bahwasanya budaya pop merupakan sebuah budaya yang menyenangkan dan banyak sekali disukai oleh banyak orang (Hartono, 2015: 64). Sehubungan dengan penggalan pengertian budaya pop di atas, saat sekarang ini banyak sekali mahasiswa yang mengakses *smartphonanya* untuk membuka aplikasi-aplikasi sosial media seperti *instagram*, *instagram* menjadi salah satu sosial media yang paling favorit dan sering di kunjungi dan diakses oleh mahasiswa, sosial media tersebut banyak disukai dan digemari oleh mahasiswa-mahasiswa pada umumnya, sebab postingan yang dikirim lewat *instagram* seperti foto atau video kini dilengkapi fitur *like*, komen dan bagikan, seketika orang bisa saja viral atau terkenal karena postingannya tersebut. Sehingga tak heran banyak orang berbondong-bondong untuk

memamerkan foto terbaik untuk dikirim ke sosial media tersebut. Selain itu aplikasi ini juga menyenangkan karena dengan melihat-lihat postingan foto-foto dan video yang bagus dan lucu bisa membuat orang-orang jadi terhibur. Akibatnya *mobile phone culture* yang terbentuk di sini jelas sebabnya, karena sebuah sosial media mahasiswa enggan untuk tidak mengikuti *updatean* konten-konten yang diposting di dalamnya.

Secara umum ciri-ciri sesuatu dapat dikatakan sebagai budaya populer apabila: pertama sedang tren sehingga cenderung disukai, digemari dan diikuti kebanyakan orang, kedua keseragaman bentuk maksudnya karena produk ciptaan manusia telah menjadi tren sehingga banyak diikuti oleh orang-orang dan akhirnya dijiplak, ketiga adaptabilitas artinya mudah menyesuaikan dengan kondisi sehingga mudah dinikmati oleh banyak orang, keempat durabilitas artinya adanya keunikan atau karakteristik yang melekat guna mempertahankan diri, dan kelima profitabilitas yang artinya adanya potensi untuk menghasilkan keuntungan materi. *Smartphone* merupakan artefak sekaligus bentuk dari budaya populer, *smartphone* sangat digemari dan berpengaruh dalam kehidupan kita. Berbagai tindakan sebagai contoh dari budaya populer yang menyangkut dengan *smartphone* ialah *phubbing*, terlalu asyik *scroll* media sosial karena menyenangkan, menghibur dan banyak disukai orang-orang, sehingga tidak sedikit dari mereka yang ketagihan mengakses sosial media tersebut betah berlama-lama *scroll* dan memandangi aktivitas di sosial media, membuat banyak orang terabaikan dan teracuhkan akibat konten yang disajikan sosial media lebih menarik daripada mendengarkan ocehan dari teman dan rekan bicaranya. Perlu diketahui bahwa media sosial berperan sebagai

pembawa budaya pop ke tengah kehidupan kita, melalui media sosial budaya pop disebarluaskan sehingga disukai, digemari dan akhirnya diikuti.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, fenomena merupakan hal-hal yang dapat disaksikan dengan pancaindra dan dapat diterangkan serta dinilai secara ilmiah (Departemen Pendidikan Nasional, 2008: 390). Artinya segala kejadian, kenyataan, peristiwa yang dapat diamati dan dinilai lewat kaca mata ilmiah dapat dikatakan sebagai suatu fenomena. Orang yang berkumpul dan asyik sendiri dengan *smartphone*-nya juga disebut sebagai suatu fenomena karena bisa diamati dan dinilai. Akibat yang ditimbulkan dari seseorang yang terlalu asyik sendiri dengan *smartphone*, penggunaanya cenderung banyak menghabiskan waktu dengan *smartphone*-nya dibandingkan berinteraksi dengan orang lain. Ini dapat menghasilkan sikap buruk seperti tidak memiliki kepedulian terhadap lingkungan sekitar, cenderung mementingkan pribadi sendiri, tidak memiliki tenggang rasa, acuh tak acuh, serta tidak menghargai orang lain.

*Smartphone* menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat modern, mulai dari anak-anak sampai orang tua mengandalkan *smartphone* sebagai penunjang kehidupannya. Gaya hidup merupakan ciri sebuah dunia modern. Gaya hidup adalah pola-pola tindakan yang membedakan antara satu orang dengan orang lain. Gaya hidup membantu memahami apa yang orang lakukan, mengapa mereka melakukannya, dan apakah yang mereka lakukan bermakna bagi dirinya maupun orang lain (Chaney, 2017: 40). Artinya di sini gaya hidup sebagai pembeda diri seseorang. Pilihan gaya hidup semakin penting dalam pencetusan identitas diri dalam kegiatan keseharian. Cara seseorang untuk mengekspresikan diri merupakan

bagian dari usahanya untuk mencari gaya hidup. Penampakan luar menjadi salah satu hal yang amat penting bagi gaya hidup sehingga pada akhirnya semua yang kita miliki akan menjadi budaya tontonan. Sekarang orang berlomba-lomba menampilkan dan memamerkan apa yang mereka miliki di sosial media atau di dunia nyata dan kemewahan atas barang yang mereka miliki dijadikan ukuran untuk menunjukkan gengsi dan kepopulerannya di lingkungan sosial. Seperti dalam hal teknologi khususnya *smartphone* banyak orang yang memaksakan dirinya memiliki *smartphone* yang bermerek entah itu dengan cara kredit, membeli bekas, membeli KW dan sebagainya agar di dalam lingkungan sosial mereka terlihat *trendy*, *gaul* dan kekinian. Gaya hidup memberikan pengaruh positif atau negatif tergantung bagaimana orang tersebut menjalankannya, jika mereka dapat menfilter mode dengan baik dan tepat maka akan berdampak positif bagi mereka sendiri dan sebaliknya jika mereka tidak pandai menfilter mode maka pengaruh negatif yang mereka dapat.

Gaya hidup adalah cara hidup orang yang di dalamnya mencakup sekumpulan kebiasaan, pandangan, dan pola-pola respons terhadap hidup terutama perlengkapan untuk hidup (Adlin, 2015: 37). Gaya hidup menunjukkan bagaimana orang mengatur kehidupannya, bagaimana perilakunya di depan umum, ada orang yang tidak peduli dengan apa yang dikatakan oleh orang lain, seperti *phubber* yang tidak peduli ketika ditegur teman-temannya terlalu sibuk dengan *smartphone*. Prinsip dalam gaya hidup ialah bagaimana mereka menghabiskan waktu dan uang mereka, ada orang bersenang-senang dengan teman-temannya, ada yang lebih suka bersenang-senang dengan *smartphonenya*, ada yang bepergian bersama

keluarganya, berbelanja dan lain sebagainya. Zaman sekarang banyak orang yang menyalahgunakan gaya hidupnya, orang-orang lebih mengikuti *trend* mode masa kini, generasi sekarang sering dikait-kaitkan dengan generasi teknologi, di mana banyak mereka yang melakukan aktivitas melalui *smartphone* miliknya, baik itu meng-*update* gaya-gaya dan mode-mode masa kini, bersosial media, dan sebagainya.

Sebagai makhluk sosial, kita hendaknya mampu membangun sebuah interaksi sosial dengan orang lain, karena hakikatnya manusia pasti membutuhkan manusia lain dalam berbagai hal dan persoalan di kehidupannya. Namun tidak semua orang bisa dengan mudahnya melakukan interaksi dengan orang lain, mulai kendala dari dalam diri sampai kendala dari luar diri seperti kesulitan dalam memulai komunikasi, penyesuaian diri, sampai masalah ego seperti pertikaian sehingga memutuskan untuk saling menghindari dan berjauhan antar satu dengan yang lainnya.

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis (berubah-ubah) yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia, mereka saling menegur, berjabat tangan, saling berbicara atau bahkan berkelahi (Soekanto, 2012: 55). Dalam interaksi harus ada tindakan, reaksi dan tanggapan yang diberikan dan diterima saat itu, setiap tindakan yang diberikan berguna untuk mempengaruhi orang lain agar terpengaruh sehingga terbentuklah suatu interaksi yang terjadi antar individu tersebut.

Interaksi sosial kunci dari semua kehidupan sosial karena tanpa interaksi sosial tak akan mungkin ada kehidupan bersama, bertemunya orang-orang secara badaniah belaka tidak akan menghasilkan pergaulan hidup dalam suatu kelompok sosial, pergaulan hidup akan terjadi apabila orang-orang bekerja sama, saling berbicara, dan seterusnya untuk mencapai tujuan bersama, mengadakan persaingan, pertikaian dan lain sebagainya (Soekanto, 1997: 67). Seperti halnya mahasiswa yang duduk bersama tetapi hanya sibuk menatap layar *smartphone* mereka masing-masing, tidak terjadi tindakan atau tanggapan berupa komunikasi, sehingga tidak terjadi interaksi saat itu, raga berkumpul namun pikiran dan fokusnya berkelana.

Syarat terjadinya interaksi sosial yaitu adanya kontak sosial (adanya tindakan dan tanggapan dari tindakan tersebut) dan komunikasi (sifat dan perasaan seseorang dapat diketahui karena penafsiran terhadap tingkah laku orang lain) (Soekanto, 1997:74). Jika ada dua orang mahasiswa yang sedang bersama, yang satu sibuk bermain *smartphone* sedangkan yang satunya berbicara ke temannya yang sibuk dengan *smartphone* tersebut, itu tidak dapat dikatakan sebagai interaksi karena teman yang sibuk dengan *smartphone* tidak memberikan tanggapan kepada temannya tersebut karena fokus ke layar *smartphonanya* sehingga pembicaraan tersebut tidak diacuhkannya bahkan tidak didengarnya.

Pada lingkungan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik interaksi atau komunikasi merupakan hal yang sangat penting karena merupakan ruang lingkup kajiannya sehari-hari, kemajuan teknologi yang menghasilkan *smartphone* sebagai media pemudah kehidupan membuat mahasiswa tidak dapat mengontrol penggunaan sesuai dengan semestinya sampai menyebabkan mahasiswa

berperilaku *phubbing* sehingga menghambat dan menghalangi terlaksananya komunikasi yang baik. Memiliki *smartphone* yang terbilang mewah merupakan bagian dari pilihan gaya hidup saat sekarang ini, gaya hidup menjadi bagian dari kebudayaan yang merupakan bentuk ekspresi budaya (lahir dari seperangkat nilai dan pengetahuan yang di miliki oleh mahasiswa) yang dapat berpengaruh terhadap perilaku mahasiswa. Tidak jarang lagi ditemui mahasiswa FISIP yang memiliki *smartphone* yang canggih-canggih dengan harga dan merek yang dapat dikatakan cukup fantastis dan bergengsi, akan tetapi sangat disayangkan juga tak sedikit membuat mahasiswa jadi tidak lagi peka dan tak mepedulikan lawan bicara atau orang-orang di sekitarnya akibat terlena akan kecanggihan yang disuguhkan *smartphone*.

### **G. Metodologi Penelitian**

Memuat langkah-langkah yang akan dilakukan dalam memperoleh dan menganalisis data, agar tujuan dari penelitian bisa terjawab secara baik dan maksimal. Oleh sebab itu, beberapa hal berikut perlu dirumuskan, antara lain :

#### **1. Pendekatan Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Metode kualitatif merupakan metode penelitian ilmu-ilmu sosial yang mengumpulkan dan menganalisis data berupa kata-kata dan perbuatan-perbuatan manusia (Afrizal, 2014: 13). Penelitian kualitatif dapat diibaratkan seperti orang asing yang mau melihat pertunjukan kesenian, ia belum tahu apa, mengapa, bagaimana kesenian tersebut, ia akan tahu setelah ia melihat, mengamati dan menganalisis dengan serius (Sugiyono, 2009: 19). Sehingga dari

penelitian kualitatif mampu menghasilkan data atau informasi yang bermakna mengenai objek yang diteliti yaitu fenomena *phubbing* pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Andalas.

Pemilihan metode ini bertujuan untuk mengidentifikasi, menganalisis dan menginterpretasikan fenomena *phubbing* serta mendapatkan secara detail pendeskripsian mengenai fenomena *phubbing* tersebut sehingga pendekatan yang bersifat deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara menyeluruh mengenai fenomena *phubbing* yang terjadi di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Andalas.

## 2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan pada Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Andalas. Terletak di kota Padang Sumatera Barat, tepatnya di daerah Limau Manih. Alasan peneliti memilih lokasi ini sebagai tempat penelitian karena yang pertama bisa terkuasai oleh peneliti tanpa harus melakukan adaptasi dan pengenalan baru dengan lokasi tersebut, kedua peneliti juga merupakan bagian dan termasuk dalam lingkup sosial di dalamnya dan ketiga Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik sendiri memiliki Visi Fakultas yang bermartabat dan terkemuka dalam penyelenggaraan pendidikan dan pengkajian tentang sosial, budaya dan politik dalam merespon globalisasi, jadi peneliti ingin melihat alasan, pandangan serta bagaimana fenomena *phubbing* terjadi di ranah mahasiswa yang tugasnya memang mengkaji mengenai fenomena-fenomena sosial sedangkan mereka juga banyak yang terlibat melakukan perilaku *phubbing* tersebut.

### 3. Informan Penelitian

Informan merupakan orang yang ditemui peneliti dalam proses pengumpulan data yang memiliki pengetahuan yang baik, mudah diakses, dan dapat memberikan petunjuk tentang informasi yang diinginkan (Creswell, 2014: 405). Dalam penelitian ini yang menjadi informan adalah mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik, Universitas Andalas. Alasan peneliti memilih informan mahasiswa FISIP karena peneliti tertarik melakukan riset ini kepada mahasiswa FISIP yang mana memang tugas dan ranahnya mengkaji masalah-masalah sosial yang terjadi tetapi juga banyak dari mahasiswa FISIP tersebut yang terlibat melakukan perilaku *phubbing* tersebut, sehingga menarik untuk diketahui bagaimana fenomena tersebut terjadi, lalu apa alasan dan pandangan mereka terhadap perilaku yang menjadi kajiannya namun mereka juga terlibat melakukan hal tersebut.

Teknik pemilihan informan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Purposif sampel merupakan teknik penentuan sampel dengan mempertimbangkan hal tertentu dalam memilih sampel tersebut (Sugiyono, 2010: 68). Alasan pemilihan teknik *purposive sampling* karena untuk memilih siapa informan yang dimintai informasi mengenai perilaku *phubbing* perlu ditetapkan kriteria-kriteria, sehingga saat terjun ke lapangan peneliti hanya akan mencari orang yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Kriterianya seperti mahasiswa FISIP, memiliki *smartphone*, cenderung lebih fokus dengan *smartphone* daripada rekan bicara, *smartphone* tidak pernah jauh dari jangkauannya atau dengan kata lain *smartphone* selalu di tangannya kapanpun dan dimanapun, sering memakai

*earphone* saat bersama dengan lingkungan sosialnya. Setelah itu dilanjutkan dengan observasi setelah informan memenuhi kriteria yang ditetapkan peneliti barulah bisa dilanjutkan dengan wawancara.

Menurut Afrizal informan peneliti dapat digolongkan yaitu informan pelaku dan informan biasa (Afrizal, 2014: 139). Berikut penjelasannya:

a) Informan pelaku

Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Andalas yang memiliki *smartphone* dan berperilaku *phubbing* (untuk mendapatkan informan pelaku peneliti terlebih dahulu menfokuskan kepada mahasiswa yang sering menggunakan *earphone* saat sedang berinteraksi bersama dengan mahasiswa lain alasannya karena menurut peneliti orang tersebut memang sengaja menutup diri untuk berinteraksi dengan yang lain). Ia memberikan informasi dan keterangan tentang dirinya, apa yang ia lakukan, mengapa ia melakukannya, apa yang ia pikirkan dan apa maksud dibalik sesuatu yang ia lakukan tersebut.

b) Informan biasa

Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Andalas yang memberikan informasi terkait orang atau suatu kejadian yang berhubungan dengan informan pelaku. Ia mengetahui pelaku yang kita teliti dan memberikan informasi-informasi yang kita butuhkan terkait orang yang kita teliti tersebut.

Nama informan yang tertera dalam skripsi ini menggunakan nama samaran karena permintaan dari beberapa informan dan juga sesuai dengan kode etik yang terdapat di dalam penulisan pada ilmu antropologi yang merahasiakan identitas informan. Dasar yang peneliti yakini untuk menemukan informan berangkat dari asumsi bahwa setiap mahasiswa yang memiliki *smartphone* pernah dengan sengaja atau tanpa sengaja dan sadar atau tanpa sadar pernah melakukan perilaku *phubbing* dan pernah merasakan menjadi korban dari perilaku *phubbing* tersebut, sehingga untuk menemukannya peneliti menfokuskan mereka yang sering berkumpul dan sering terlihat memakai *earphone* sambil tatapannya lebih fokus ke *smartphone* dari pada ke teman kumpulnya, sehingga terlihat jelas bahwa ia saat itu berperilaku *phubbing*. Peneliti menargetkan jumlah informan sebanyak 20 orang karena jumlah tersebut dianggap kredibel/ dapat dipercaya untuk menjawab masalah penelitian dan mencakup seluruh jurusan yang terdapat di FISIP. Berikut nama-nama informan yang telah peneliti wawancarai:

Tabel informan penelitian

NO	NAMA INFORMAN (SAMARAN)	JENIS KELAMINAN	JURUSAN
1	NV	L	Antropologi
2	FR	L	Sosiologi
3	ID	L	Ilmu Komunikasi
4	RM	P	Administrasi Publik
5	NR	P	Hubungan Internasional
6	WY	L	Ilmu Komunikasi
7	SL	P	Antropologi
8	RK	P	Sosiologi
9	TO	L	Ilmu Komunikasi
10	WF	P	Antropologi
11	AD	L	Ilmu Politik
12	PT	P	Hubungan Internasional
13	PL	L	Ilmu Politik

14	FT	P	Antropologi
15	FG	P	Sosiologi
16	RH	P	Hubungan Internasional
17	DN	P	Administrasi Publik
18	MI	P	Sosiologi
19	RD	L	Ilmu Komunikasi
20	NO	L	Antropologi

#### 4. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data mencakup pencarian izin, pelaksanaan strategi sampling kualitatif yang baik, mengembangkan cara-cara untuk merekam informasi-informasi, baik secara digital maupun kertas, menyimpan data dan mengantisipasi persoalan etika yang mungkin muncul (Creswell, 2014: 205). Peneliti dapat mengumpulkan data dari berbagai sumber selama proses penelitian. Terdapat 2 jenis data yaitu data primer dan sekunder. Data primer merupakan data yang didapatkan oleh peneliti secara langsung dari responden, sedangkan data sekunder merupakan data yang didapatkan oleh peneliti melalui sumber pendukung penelitian seperti buku, jurnal, koran, dokumen-dokumen penting, majalah, dan lain-lain. Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut:

##### a) Observasi

Observasi yaitu peneliti melakukan pengamatan langsung di lokasi penelitian dengan mengamati dan memperhatikan fenomena yang terjadi yang menjadi fokus penelitian dengan menggunakan pancaindra peneliti. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi langsung. Dalam melakukan observasi peneliti bisa langsung turun ke lapangan untuk mengamati subjek penelitian kemudian memahami fenomena tersebut agar pengamatan yang dilakukan bisa mendapatkan hasil yang optimal.

Untuk mendapatkan data mengenai fenomena *phubbing* maka perlu dilakukan observasi atau pengamatan secara langsung pada objek penelitian yakni mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Andalas, yang diamati disini yakni perilaku mahasiswa dan peneliti juga lebih memfokuskan terlebih dahulu mahasiswa yang sering memakai *earphone* saat sedang berkumpul bersama-sama dengan mahasiswa lain, apakah saat berkumpul ia sibuk mengobrol dan berinteraksi dengan mahasiswa di sekitarnya atau malah sibuk dengan *smartphone* dan *earphone*-nya dan cuek terhadap lingkungan sekitarnya. Sehingga dengan melakukan observasi peneliti dapat menemukan informan yang tepat yang bisa dijadikan objek peneliti untuk diwawancarai.

b) Wawancara

Wawancara yaitu proses tatap muka yang dilakukan antara peneliti atau pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai. Dengan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai riset penelitian dan pertanyaan tersebut dijawab oleh informan yang bertujuan untuk memperoleh data atau informasi yang diinginkan secara lengkap. Syarat melakukan wawancara harus ada pewawancara, responden, materi wawancara dan pedoman wawancara. Pewawancara merupakan orang yang menentukan materi wawancara, mengajukan pertanyaan-pertanyaan wawancara dan sekaligus memimpin jalannya wawancara. Responden atau informan merupakan orang yang memiliki data, informasi atau fakta dari objek penelitian yang dilakukan. Materi wawancara merupakan persoalan yang menjadi objek

penelitian yang ingin kita ketahui faktanya. Pedoman wawancara biasanya berupa daftar pertanyaan penelitian yang kita pedomani dalam wawancara.

Dalam wawancara responden berhak untuk tidak menjawab pertanyaan yang diajukan peneliti atau menjawab asal-asalan bahkan berbohong, maka sangat penting bagi peneliti untuk memahami berbagai sikap dan gerak isyarat informan untuk memperoleh kebenaran data (Effendi, 2012: 215).

Untuk lebih jelasnya Effendi (2012) menyebutkan bahwa kesan pertama dari pewawancara sangatlah penting untuk merangsang sikap kerja sama dari pihak responden. Artinya peneliti tidak boleh langsung percaya terhadap data yang didapatkan dari satu informan, peneliti perlu melakukan wawancara ke beberapa informan untuk mendapatkan data yang valid.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara ke informan terpilih yang diperoleh melalui observasi yang telah dilakukan sebelumnya. Data yang dicari melalui wawancara adalah apa maksud dari perilaku *phubbing* yang diketahui oleh mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik, kemudian pandangan dan alasan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik melakukan perilaku *phubbing* tersebut. Dengan melakukan wawancara peneliti mampu mengumpulkan pengertian, pandangan serta alasan dari mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik mengenai perilaku *phubbing* yang tengah marak sakarang ini.

#### c) Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses memperoleh data dengan menggunakan alat teknologi berupa kamera dan *smartphone* yang digunakan untuk

mengambil foto, video, atau perekaman suara yang berhubungan dengan fenomena yang diteliti guna untuk melengkapi data penelitian. Dengan adanya dokumentasi akan mempermudah peneliti mengingat tiap-tiap kejadian yang terjadi di lapangan selama proses penelitian dilakukan. Saat melakukan observasi peneliti bisa mengambil gambar mahasiswa yang berperilaku *phubbing*, dan saat wawancara peneliti bisa merekam suara informan yang berperilaku *phubbing*, sehingga data yang diperoleh valid.

d) Studi kepustakaan

Studi kepustakaan di sini dimaksudkan kumpulan dari penelitian-penelitian yang relevan terkait fenomena *phubbing* yang di dapatkan dari buku, jurnal ataupun artikel.

## 5. Analisis Data

Analisis data merupakan proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan (Effendi, 2012: 250). Dengan demikian untuk menyederhanakan sebuah data ke bentuk yang lebih mudah untuk dimengerti, peneliti perlu mengumpulkan data lalu memilah-milah data tersebut, serta mengklasifikasikan data dan menemukan bagian penting atau yang menjadi inti dari data yang kita peroleh sehingga kita dapat memperoleh makna di balik data yang telah terkumpul tersebut.

Menurut Miles dan Huberman, analisis data kualitatif berarti mereduksi data, menyajikan data dan menarik kesimpulan (Afrizal, 2014: 174). Artinya diawali dengan kegiatan pemilihan data penting atau tidak penting mengenai fenomena *phubbing* di kalangan mahasiswa dilanjutkan dengan penyajian

informasi yang tersusun mengenai fenomena *phubbing* tersebut lalu menafsirkan atau menginterpretasikan data mengenai fenomena *phubbing* yang telah disajikan. Selama penelitian berlangsung, analisis data dilakukan secara terus menerus, mulai dari mengumpulkan data sampai pada penulisan laporan, karena seorang peneliti akan melakukan analisis terhadap data yang didapatkannya secara terus menerus termasuk saat proses penelitian berlangsung agar mendapatkan data yang akurat.

Dengan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dokumentasi dan studi kepustakaan di atas, setelah data didapatkan di lapangan dari beberapa teknik tersebut lalu peneliti melakukan analisis data dengan cara menggabungkan seluruh hasil data yang telah diperoleh dan mendeskripsikan fenomena *phubbing* yang terjadi di kalangan mahasiswa khususnya Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik di Universitas Andalas. Data tersebut kemudian disajikan berupa bentuk laporan. Dengan analisis tersebut menjawab semua pertanyaan yang terdapat pada rumusan masalah dalam penelitian ini.

## 6. Proses Jalannya Penelitian

Penelitian ini peneliti lakukan di Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Andalas yang terletak di daerah Limau Manih kecamatan Pauh. Terdapat beberapa tahapan yang dilalui dalam melaksanakan penelitian ini, dimulai dari tahapan penulisan proposal, seminar proposal, melakukan penelitian untuk mendapatkan data penelitian sampai ke tahap penulisan skripsi.

Awalnya peneliti bingung ingin melakukan riset tentang apa karena ada beberapa judul yang peneliti ingin ajukan diantaranya dampak kecanduan *gadget*, adaptasi mahasiswa Papua di Universitas Andalas, Peran ganda wanita pekerja:

sebagai ibu dan sebagai wanita karir, efektivitas pengerjaan skripsi di *coffee shop*, dan sebagainya. Peneliti mencoba berdiskusi dengan teman dan sekaligus meminta masukan serta saran yang mendukung terkait riset yang ingin peneliti ajukan ini, sampai ada beberapa masukan yang peneliti rasa masuk akal dan peneliti memutuskan untuk mencari topik lain. Suatu hari peneliti berbincang-bincang dengan beberapa teman dan senior sambil membahas mengenai topik-topik yang peneliti rasa itu simpel dan menarik dan peneliti rasa itu pernah dialami oleh kebanyakan orang tapi tidak disadari.

Peneliti mulai mencari-cari arti, pengertian, konsep serta bahan-bahan yang relevan dengan topik tersebut agar peneliti tidak keliru nantinya, kemudian peneliti memutuskan untuk mengangkat topik tersebut dan mulai mengerjakan proposal mengenai “fenomena *phubbing* di kalangan mahasiswa dengan studi kasus mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Unand”. Saat mengerjakan proposal tersebut peneliti juga melakukan beberapa observasi dan mulai mencari informan-informan yang peneliti rasa memenuhi kriteria informan yang peneliti tetapkan. Selanjutnya peneliti melakukan beberapa bimbingan dengan 2 orang dosen pembimbing sampai peneliti mendapatkan Acc untuk seminar proposal tanggal 2 agustus 2019 dan tanggal 10 september 2019 akhirnya proposal peneliti diseminarkan. Setelah seminar proposal terdapat beberapa perbaikan termasuk judul berganti menjadi “*phubbing* sebagai sebuah fenomena budaya pop”.

Dalam proses pencarian informan kunci, peneliti mengalami beberapa kendala diantaranya dari peneliti sendiri yang orangnya memang kurang pandai bergaul dan kurang terbuka sehingga untuk mulai membuka obrolan dan

memberanikan diri untuk berkenalan agak canggung. Selanjutnya untuk menemukan orang yang benar-benar peneliti yakini berperilaku *phubbing* agak sulit karena kriteria-kriteria informan yang peneliti buat kurang menunjukkan spesifiknya sehingga peneliti lebih menspesifikkan informan kuncinya yang sering membawa *smartphone* di tangannya dan sering menggunakan *earphone* agar mempermudah peneliti mencari calon informan.

Rata-rata mahasiswa FISIP yang peneliti temui kebanyakan dari mereka mengaku kalau mereka berperilaku tersebut sebagai bentuk balasan kepada temannya yang pernah mem*phubbing*nya. Kalaupun peneliti telah menemukan calon informan yang benar-benar peneliti yakini berperilaku *phubbing* tersebut mereka malah mem*phubbing*kan peneliti karena mereka asyik dengan *smartphonenya* ketika peneliti mewawancarainya. Sehingga terlihat jelas perilaku *phubbing* sudah menjadi bagian dari perilaku mahasiswa FISIP. Jadi untuk mendapatkan data yang optimal agak sulit dan memerlukan waktu yang terbilang cukup lama karena ketika mewawancarai informan, pertanyaan peneliti sering tidak dijawab entah mereka tidak mendengar karena asyik dengan *smartphonenya* atau mereka enggan untuk menjawab pertanyaan peneliti. Terlepas dari kendala yang peneliti sebutkan tadi, peneliti merasa tersanjung karena dengan melakukan riset mengenai *phubbing* tersebut beberapa informan akhirnya tahu dan mengerti bagaimana *phubbing* tersebut, beberapa respon seperti “oh jadi namanya *phubbing* kak? aku baru tau sekarang”, “berarti aku melakukan *phubbing* dong?”, “berarti aku korban *phubbing* dong?”, dan setelah mereka tahu dan paham mereka juga mulai menegur teman-temannya yang lain “hei jangan *phubbing* dong!” sehingga

membuat temannya bertanya-tanya lalu dijelaskan dan responnya tak jauh beda bahwa mereka baru mengetahui istilah tersebut dan menyadari bahwa mereka pernah menjadi korban atau bahkan pernah melakukan perilaku tersebut.

Selain mewawancarai informan kunci peneliti juga mewawancarai informan biasa, untuk mendapatkan informan biasa cukup mudah karena peneliti hanya mewawancarai mahasiswa lain yang menjadi korban dari *phubber* (orang yang melakukan *phubbing*) tersebut atau orang yang sedang bersama dengan informan kunci. Intinya jika peneliti menemukan informan kunci maka peneliti dengan mudah menemukan informan biasa.

Dari informan kunci maupun informan biasa ada yang malu diungkapkan identitasnya karena berbagai alasan maka identitas informan disamarkan. Hal tersebut juga sesuai dengan etika dalam sebuah penelitian untuk menghormati privasi informan.

Akhirnya setelah peneliti rasa semua data telah cukup, peneliti melanjutkan dengan menulis skripsi berdasarkan data yang telah didapat di lapangan. Setelah itu dilanjutkan dengan menganalisis data dengan konsep-konsep yang peneliti gunakan terkait riset ini.

