

**DAMPAK PSIKOLOGIS PERILAKU *PHUBBING*
DALAM BERINTERAKSI SOSIAL PADA MAHASISWA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian
Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Psikologi
Universitas Medan Area

Diajukan Oleh
Ausani Silmi
17.860.0267



FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2022

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

SKRIPSI

**DAMPAK PSIKOLOGIS PERILAKU PHUBBING DALAM
BERINTERAKSI SOSIAL PADA MAHASISWA**

Dipersiapkan dan disusun oleh
Ausani Silmi
178600267

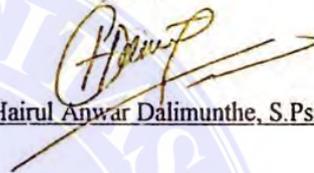
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 31 Maret 2022
Susunan Dewan Penguji

Penbimbing



(Eryanti Novita, S.Psi, M.Psi, Psikolog)

Ketua



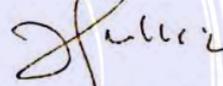
(Hairul Anwar Dalimunthe, S.Psi, M.Si)

Sekretaris



(M. Fadli Nugraha, S.Psi, M.Psi)

Penguji Tamu



(Drs. Mulia Siregar, M.Psi)

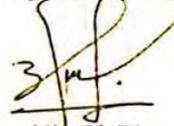
Skripsi ini diterima sebagai salah satu
persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana
pada tanggal 31 Maret 2022



(Dinda Permata Sari Harahap, S.Psi, M.Psi, Psikolog)

Mengetahui

Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area



(Hasanuddin, Ph.D)

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Ausani Silmi
NIM : 178600267
Tahun Terdaftar : 2022
Program Studi : Psikologi Perkembangan
Fakultas : Psikologi

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Skripsi ini tidak terdapat bagian karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dengan demikian saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi dan apabila dokumen ilmiah Skripsi ini di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Medan, 31 Maret 2022



Ausani Silmi

178600267

**HALAMAN PERNYATAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR/SKRIPSI UNTUK KEPERNTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ausani Silmi
NPM : 178600267
Program Studi : Psikologi Perkembangan
Fakultas : Psikologi
Jenis Karya : Skripsi

Demi mengembangkan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul **Dampak Psikologis Perilaku Phubbing Dalam Berinteraksi Sosial Pada Mahasiswa** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk perangkat data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 31 Maret 2022


(Ausani Silmi)

MOTTO

Ketika Tidak Menemukan Sinar Matahari, Jadilah Sinar Matahari

Begitu juga dengan kebaikan, jika tidak menemukan kebaikan jadilah orang yang baik dan bersikap baiklah setiap berjumpa dengan manusia, karena setiap manusia yang ditemui sedang berjuang keras dengan kondisinya.



PERSEMBAHAN

Sembah sujud dan puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT. Karena berkat, rahmat, dan karunianya yang telah memberikan peneliti kesehatan, kemudahan, keselamatan, dan kecerdasan hingga saya bisa sampai pada posisi ini. Shalawa dan salam dilimpahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW. Saya persembahkan karya ini kepada orang yang kukasihi dan yang mendukung saya selama ini.

Ibu dan Ayah Tercinta

Sebagai tanda hormat dan kasih sayang serta rasa terimakasih yang tak terhingga kupersembahkan karya ini kepada Ayah (Munzir) dan Ibu (Saudatul Hannim Nainggolan) yang telah memberikan cinta kasih, doa, pengorbanan, serta dukungan yang tiada henti kepada saya. Dengan izin Allah karena mereka hidup terasa begitu mudah dan penuh kebahagiaan. Kata-kata ini tidak cukup untuk menggambarkan semua rasa syukur ini. Terimakasih karena selalu menjaga saya dalam doa-doa ayah dan ibu serta memberi dukungan kepada saya untuk mengejar mimpi saya. Ayah dan ibu telah melalui banyak perjuangan dan rasa sakit. Saya berjanji tidak akan membiarkan hal tersebut sia-sia, saya akan melakukan yang terbaik untuk setiap kepercayaan yang diberikan. Saya akan tumbuh menjadi anak yang membanggakan untuk ayah dan ibu. Pencapaian ini adalah persembahan istimewa saya untuk ayah dan ibu.

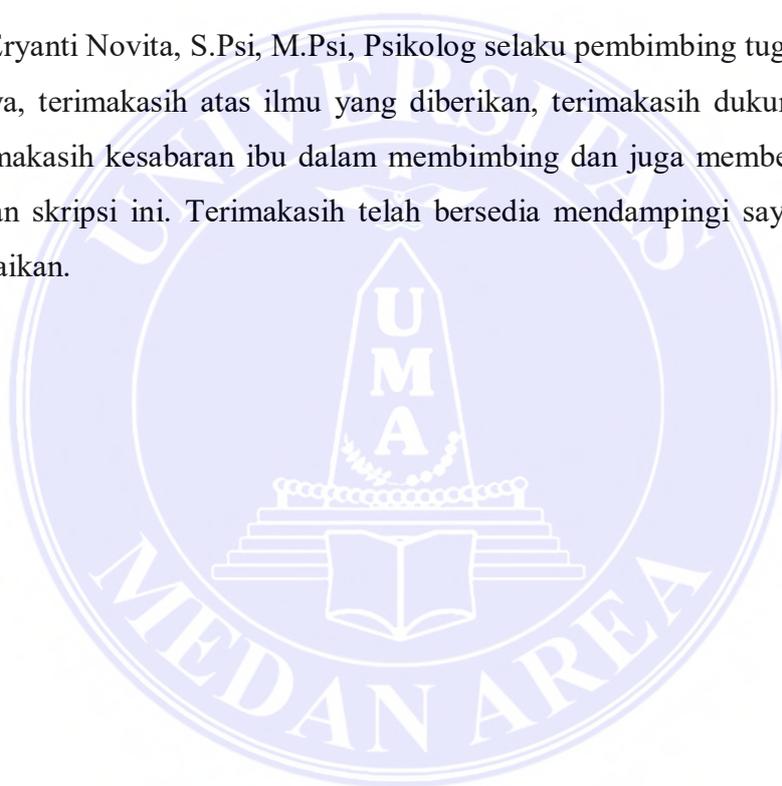
Saudara dan Orang Terdekat

Terimakasih yang sebesar-besarnya kepada abang dan kakak (Bg Arham, Sadrajat, Sobirin, dan Kak Radiah) yang selalu meluangkan waktunya untuk mendengarkan semuanya. Terimakasih telah menjadi teman cerita. Dengan izin Allah berkat dukungan kalian pula saya menjadi bersemangat dalam mengerjakan karya ini. Terimakasih telah berbagi kebahagiaan denganku selama masa hidupku. Kupersembahkan karya sederhana ini kepada kalian.

Sebagai terimakasih kupersembahkan karya ini kepada kalian, dengan izin Allah tanpa dorongan dan dukungan kalian saya mungkin tidak memiliki semangat saat ini. Terimakasih telah berbagi kebahagiaan dan mewarnai selama perkuliahan saya. Kalian menjadi salah satu yang layak untuk kupersembahkan perjuanganku ini. Kepada teman-teman Psikologi 2017 terutama kelas B2 yang tidak bisa kusebutkan satu-persatu, terimakasih karena telah berjuang bersama dari awal perkuliahan hingga saat ini.

Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Kepada ibu Eryanti Novita, S.Psi, M.Psi, Psikolog selaku pembimbing tugas akhir terimakasih atas segalanya, terimakasih atas ilmu yang diberikan, terimakasih dukungan yang telah ibu berikan, terimakasih kesabaran ibu dalam membimbing dan juga memberikan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih telah bersedia mendampingi saya hingga skripsi ini dapat diselesaikan.



KATA PENGANTAR

Dengan puji dan syukur saya ucapkan kehadiran Allah SWT. Yang senantiasa melimpahkan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi penelitian ini. Adapun maksud dan tujuan dari peneliti ini adalah untuk mengetahui “Dampak Psikologis Perilaku Phubbing Dalam Berinteraksi Pada Mahasiswa”

Peneliti menyadari bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan kerja sama baik dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Yayasan Haji Agus Salim Universitas Medan Area.
2. Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, M.Sc selaku Rektor Universitas Medan Area.
3. Bapak Hasanuddin, Ph.D, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
4. Ibu Laili Alfita, S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog, selaku Wakil Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area
5. Ibu Eryanti Novita, S.Psi, M.Psi, Psikolog selaku dosen pembimbing dan dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan arahan dan bimbingan penuh kesabaran pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Hairul Anwar Dalimunthe, S.Psi, M.Si , selaku pemimpin sidang, terimakasih atas arahan yang selalu diberikan.
7. Bapak Drs. Mulia Siregar, M.Psi, selaku dosen penguji, terimakasih atas arahan yang selalu diberikan.
8. Bapak M. Fadli Nugraha, S.Psi, M.Psi, selaku dosen sekretaris
9. Ibu Dinda Permatasari Harahap, S.Psi, M.Psi, Psikolog selaku Ketua Jurusan Psikologi Perkembangan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
10. Para dosen Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan memotivasi peneliti dan para staff tata usaha Program Studi Psikologi Universitas Medan Area yang turut memperlancar proses penyelesaian kuliah dan skripsi peneliti.
11. Kedua orang tua peneliti, ayah Munzir dan ibu Saudatul Hannim tercinta, yang telah mendoakan, menyemangati dan mendengar seluruh keluh kesah peneliti serta mendukung hingga peneliti dapat menyelesaikan kuliah dari awal hingga penyelesaian skripsi penelitian.

12. Abang dan kakak penulis, Arhammuddin SE, Sadrajat SE, Sobirin S.Kom, Radiahtunisa S.KM. dan juga kakak ipar dan abang ipar, Sahra Wardiah, S.Pd, Nanda Fitri Yani Rambe, S.Pd, Fanny Fairina Nadya Ningrum, S.Kom dan Hamdan Sarkawi, A.MK. Terimakasih telah menjadi pendengar yang baik dan membantu peneliti saat sedang kesulitan dan memberikan dukungan.
13. Keluarga besar penulis yang terus memberikan doa dan dukungan positif serta kasih sayang terhadap penulis sehingga penulis dapat terus bersemangat dalam menyelesaikan penelitian ini.
14. Sahabat tersayang, Wita Malasari, Novia Hardianti, Deri Mustika Putri S.Psi, Merry Hardian Dalimunthe S.Psi, Yeni Yulinar Sianturi S.Psi, Sri Wahyu S.Psi, yang telah mewarnai kehidupan perkuliahan peneliti dan juga memberikan dukungan serta tempat berbagi cerita, kebersamaan dalam menyelesaikan skripsi ini.
15. Seluruh teman-teman Fakultas Psikologi Universitas Medan Area Stambuk 2017 terutama kelas B2 yang telah berjuang bersama dari awal kuliah hingga saat ini.
16. Para seluruh reponden dan informan responden yang telah bersedia turut serta dalam penelitian yang dilakukan.
17. Semua pihak yang telah membantu peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu

Medan, 31 Maret 2022

Ausani Silmi

178600267

ABSTRAK
**DAMPAK PSIKOLOGIS PERILAKU *PHUBBING* DALAM
BERINTERAKSI SOSIAL PADA MAHASISWA**

AUSANI SILMI
178600267

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang dampak psikologis dari perilaku *phubbing* dalam berinteraksi sosial pada Mahasiswa Universitas Medan Area, dua diantaranya dari angkatan 2018 dan satu angkatan 2019. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif menggunakan metode fenomenologi guna memperdalam dalam interaksi sosial seseorang ketika menghadirkan *smartphone* ditengah interaksi berlangsung secara tatap muka yang memunculkan perilaku *phubbing*. Serta mencari faktor penyebab perilaku *phubbing*, a dampak dari pelaku *phubbing* dan juga korban dari pelaku *phubbing*. Responden penelitian berjumlah tiga mahasiswa. Dua diantaranya adalah sebagai *phubber* atau pelaku dan satu diantaranya adalah korban atau disebut *phubbe*. Hasil penelitian ini menunjukkan adapun faktor penyebab perilaku *phubbing* adalah kecanduan *smartphone*, kecanduan internet, kecanduan media sosial, kecanduan game online, dan tidak ada kontrol atau batas waktu dalam penggunaan *smartphone*. Kontak sosial yang dihasilkan pelaku adalah dominan kontak sosial negatif. Pelaku cenderung rawan ketika mengimitasi salah satu orang terdekat dan kehilangan kontrol saat setelah mengimitasi, sehingga hilangnya etika saat berinteraksi sosial secara langsung dan mengikis sifat simpati dan kepekaan terhadap lingkungan sekitar. Adapun dampak dari perilaku ini adalah merusak kualitas hubungan, penurunan mood saat berinteraksi sosial, tidak fokus, merasa diabaikan, dan merasa tidak dihargai.

Kata Kunci : *Phubbing, Interaksi Sosial, Dampak Psikologis*

ABSTRACT

PSYCHOLOGICAL IMPACT OF *PHUBBING* BEHAVIOR IN SOCIAL INTERACTION ON COLLEGE STUDENT

AUSANI SILMI
178600267

The purpose of this study was to find out about the psychological impact of phubbing behavior in social interaction on Medan Area University Students, two of them from the 2018 class and one class 2019. This research is a type of qualitative research using phenomenological methods to deepen one's social interaction when presenting a smartphone in the middle. The interaction takes place face-to-face which leads to phubbing behavior. As well as looking for factors that cause phubbing behavior, the impact of phubbing perpetrators and also victims of phubbing perpetrators. The research respondents were three students. Two of them are phubber or perpetrators and one of them is a victim or called phubbe. The results of this study indicate that the factors that cause phubbing behavior are smartphone addiction, internet addiction, social media addiction, online game addiction, and no control or time limit in smartphone use. The social contact generated by the actor is the dominant negative social contact. Perpetrators tend to be vulnerable when imitating one of the closest people and lose control when after imitating, so that the loss of ethics when interacting directly socially and erodes the nature of sympathy and sensitivity to the surrounding environment. The impact of this behavior is to damage the quality of relationships, decrease mood when interacting socially, not focus, feel neglected, and feel unappreciated.

Keywords: *Phubbing, Social Interaction, Psychological Impact*

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di kota Sibolga pada tanggal 12 Mei 1999 dari Ayah Munzir dan ibu Saudatul Hannim Nainggolan. Penulis merupakan anak ke lima dari lima bersaudara. Penulis memiliki tiga abang yaitu Arhammuddin SE, Sadrajat SE, Sobirin S.Kom, Radiahtunisa S.KM. dan juga kakak ipar dan abang ipar, Sahra Wardiah, S.Pd, Nanda Fitri Yani Rambe, S.Pd, Fanny Fairina Nadya Ningrum, S.Kom dan Hamdan Sarkawi, A.MK.

Tahun 2017 penulis lulus dari SMA Swasta Shafiyatul Amaliyyah Medan dan pada 2017 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
RIWAYAT HIDUP	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Penelitian.....	4
C. Signifikansi dan Keunikan Penelitian	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian.....	7
1. Manfaat Teoritis	7
2. Manfaat Praktis.....	7
BAB II.....	8
PERSPEKTIF TEORITIS.....	8
A. Kajian Pustaka.....	8
1. <i>Phubbing</i>	8

2. Faktor Penyebab <i>Phubbing</i>	9
3. Aspek-aspek <i>Phubbing</i>	11
4. Dampak Psikologis <i>Phubbing</i>	11
5. Karakteristik Perilaku <i>Phubbing</i>	12
6. Interaksi Sosial	13
7. Aspek-aspek Interaksi Sosial.....	15
8. Faktor-faktor Interaksi Sosial	16
b. Bentuk-bentuk Interaksi Sosial.....	18
B. Perspektif Teoritis	20
BAB III.....	23
METODE PENELITIAN.....	23
A. Tipe Penelitian	23
B. Unit Analisis	24
C. Subjek Penelitian.....	25
D. Teknik Pengumpulan Data	25
E. Teknik Pengorganisasian dan Analisis Data.....	27
F. Teknik Pemantapan Kredibilitas Penelitian.....	28
G. Analisis Data.....	29
BAB IV	30
ANALISIS DATA DAN INTERPRETASI DATA	30
A. Setting Penelitian	31
B. Hasil Penelitian	47
C. Pembahasan	68
BAB V.....	72
SIMPULAN DAN SARAN	72
A. Simpulan.....	72
B. Saran.....	73

DAFTAR PUSTAKA 74

LAMPIRAN77



DAFTAR TABEL

Tabel I Gambaran Umum Responden.....	31
Tabel II Gambaran Umum Informan	32
Tabel III Kegiatan Penelitian Wawancara dan Observasi.....	32
Tabel IV Identitas Responden I	33
Tabel V Identitas Informan Responden I	37
Tabel VI Identitas Responden III.....	39
Tabel VII Identitas Informan II	43
Tabel VIII Identitas Responden III.....	44
Tabel IX Identitas Informan Responden III	46



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A PEDOMAN WAWANCARA.....	78
LAMPIRAN B PEDOMAN OBSERVASI.....	83
LAMPIRAN C VERBATIM	85
LAMPIRAN D OBSERVASI	135
LAMPIRAN E INFORMED CONCENT DAN SURAT PENELITIAN	139
LAMPIRAN F SURAT PENELITIAN	143
LAMPIRAN G DOKUMENTASI.....	145



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia sering kali disebut sebagai makhluk sosial. Dimana setiap manusia membutuhkan manusia lainnya untuk melangsungkan kehidupan, salah satunya dengan cara berinteraksi sosial (Stolley, 2005). Interaksi Sosial adalah hubungan antar perorangan atau interaksi dengan kelompok-kelompok manusia (Soekanto, 2012). Pada dasarnya interaksi sosial sebuah proses hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi, baik antarindividu, antarindividu dengan kelompok, maupun antar kelompok dengan kelompok dalam kehidupan masyarakat. Manusia dalam kehidupan sehari-hari tidaklah lepas dari hubungan satu dengan yang lain. Pada dasarnya manusia tidak dapat menjalankan kehidupan dengan seorang diri, sehingga manusia membutuhkan manusia lainnya dalam kelangsungan kehidupannya.

Hal ini dapat dilakukan untuk melangsungkan kehidupan manusia dengan yang lainnya melalui cara berkomunikasi, yang dimana dalam komunikasi terjadilah interaksi. Semakin baik interaksi maka semakin baik pula hubungan yang terjadi antar sesama. Namun, seiring berkembangnya teknologi interaksi sosial manusia yang idealnya harus bertatap muka sekarang tidak harus bertatap muka (Syifa, 2020). Interaksi antar manusia pun kini secara perlahan tergantikan dengan interaksi manusia dan lebih memilih menghabiskan waktu bermain gawai atau *smartphone* dibandingkan berinteraksi langsung.

Seiring perkembangan fitur-fitur yang terdapat di *smartphone* menarik banyak perhatian masyarakat (Syifa, 2020). *Smartphone* menjadi benda yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat dan menjadi kebutuhan dasar manusia. Mayoritas para pengguna *smartphone* adalah kalangan remaja dan dewasa yang pada umumnya berusia 21 sampai 30 tahun (Karuniawan & Cahyanti, 2013). Menurut Eickson (Karuniawan & Cahyanti, 2013) pada masa remaja menuju dewasa, seseorang belum memiliki identitas ego, cenderung berkelompok pada

seusianya dan belum memiliki emosi yang stabil. Pada masa tersebut, sesuai dengan usia dalam pendidikan yang pada mayoritasnya adalah sedang duduk di bangku perkuliahan (Karuniawan & Cahyanti, 2013).

Menurut Syifa (2020) juga salah satu yang paling sering menggunakan *smartphone* adalah remaja awal sampai remaja akhir yaitu siswa dan mahasiswa. Dalam dunia pendidikan, *smartphone* menjadi salah satu penunjang mempermudah pembelajaran terutama dikalangan mahasiswa (Syifa, 2020). Fasilitas kemudahan pada *smartphone* dapat menjadikan seorang mahasiswa tidak merasakan adanya dampak negatif dari penggunaan *smartphone*. Mahasiswa sebagai pengguna *smartphone* hanya berpikir secara sederhana, tidak peduli terhadap pengelolaan kehidupan pribadi dan kehidupan sosialnya (Karuniawan & Cahyanti, 2013).

Berdasarkan hasil penelitian (Pratiwi, Meytri, & Patriana, 2019) pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya Inderalaya menunjukkan dampak positif dari penggunaan *smartphone* sebagai media komunikasi dengan orang jauh, sumber mendapatkan informasi yang mendukung perkuliahan hingga mendukung jalannya bisnis. Namun pada lingkungan sosial berdampak negatif yaitu kurangnya interaksi sosial dan kepedulian dengan orang sekitar akibat banyaknya waktu yang dihabiskan untuk menggunakan *smartphone*.

Dalam interaksi sosial ada istilah *phubber* didefinisikan sebagai seseorang yang memulai *phubbing* terhadap lawan bicaranya, sedangkan *phubbe* adalah seorang korban dari pelaku *phubbing* (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018). Perilaku *phubbing* pada awalnya hanya sebagai pelarian ketika pelaku *phubbing* (*phubber*) merasa tidak nyaman dalam suatu kondisi tertentu, seperti bosan, menjaukan dari lawan bicara dengan sengaja, tidak memiliki aktivitas, ketika dalam kendaraan umum, mengantri, dan sebagainya (Syifa, 2020).

Phubbing gabungan dari dua kata yaitu *phone* dan *snubbing*, *phubbing* digambarkan sebagai individu yang adiksi dengan gawai atau *smartphone* yang membuat seseorang tidak memiliki etika ketika melakukan percakapan dengan tatap muka dan

menghindari komunikasi antarpribadi (Karadağ, et al., 2016). Shareen Pathak dalam (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018) menyatakan pada awalnya istilah *phubbing* muncul ketika kampanye penyalahgunaan *smartphone* dalam situasi sosial oleh *Macquarie Dictionary*.

Berdasarkan hasil awal observasi dan wawancara tidak terstruktur kepada responden I penelitian pada tanggal 20 Desember 2020 dengan salah satu mahasiswa Universitas Medan Area jurusan Psikologi sebagai berikut

“Keseharian aku emang main hp sih, kadang gak lihat waktu juga tapi leih banyak main hp. Kalau dipikir-pikir setengah hari itu main hp, karena gada lagi yang dikerjakan yah main hp. Yang sering aku mainkan itu instagram, whatsapp, youtube, kayak udah keseharian aja. Terkadang aku sadar ketika kawan aku negur aku untuk menyimpan hp ku dulu pas lagi ngumpul tapi terkadang aku gak sadar pas mereka ngobrol tanpa di tegur aku main hp”

Hal ini sama yang diungkapkan Karadağ dkk perilaku *phubbing* muncul diakibatkan kecanduan ponsel, media sosial, internet, dan game online. Dan juga Menurut penelitian *University of Oxford* yang dikutip dalam Sativa (2017) mengenai durasi ideal untuk melakukan aktivitas online dalam sehari adalah 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit. Jika di atas 4 jam 17 menit, maka *smartphone* dianggap mampu mengganggu kinerja otak.

Kecanduan penggunaan ponsel berasal dari efek kecanduan internet dan *fear of missing out* (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016). Menurut Zaphiris (Vetsera & Sekarasih, 2019) saat melakukan komunikasi sembari menggunakan ponsel komunikasi tatap muka dapat mengalami komunikasi distraksi, dikarenakan individu mengalami kesulitan ketika harus membagi konsentrasi bila dihadapkan dengan dua atau lebih beban mental. Komunikasi yang terganggu salah satu dampak perilaku *phubbing*. Hal ini didukung hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada Informan I pada hari Minggu, 20 Desember 2020 sebagai berikut :

“Waktu kami ngumpul dia lebih sering memainkan hpnya, daripada nimbrung. Dia sering mengulang percakapan kami yang sudah lewat. Terus kalau kami lagi deep talk gitu dia jarang ngasih solusi atau nimbrung gitu, itu pun dia terkadang gak peduli gitu.”

Dampak *phubbing* dalam interaksi sosial dapat mengurangi kualitas hubungan dan merusak emosional yang di dapat dari interaksi sosial (Dwyer, Kushlev, & Dunn, 2017). Hal ini juga didukung dari hasil wawancara peneliti kepada responden III pada hari Minggu, 20 Desember 2020 sebagai berikut :

“Pernah waktu itu orang tua aku datang ke kontrakan aku, nah aku punya teman PKL aku tiga orang, dua orang ini aku kurang dekat hanya kenal karena PKL nah satu orang ini temen dekat aku. Posisinya mereka datang ke kos aku tapi yang menyapa orang tua aku itu malahan teman kenalan dari PKL itu bukan temen dekat aku ini, dia Cuma sibuk sama hpnya malahan gak ada basa-basi sama orang tua aku.”

Berdasarkan fenomena yang terjadi bahwa *phubbing* berdampak pada interaksi sosial yang sedang berlangsung. Peneliti terinspirasi untuk meneliti dampak psikologis *phubbing* dari kalangan mahasiswa Universitas Medan Area Fakultas Psikologi, dimana mahasiswa memiliki banyak waktu dengan menggunakan ponsel untuk mengakses informasi. Dikarenakan fenomena tersebut banyak terjadi dikalangan mahasiswa untuk itu peneliti melakukan penelitian lebih lanjut mengenai dampak dari perilaku *phubbing* terhadap kehidupan sosial mahasiswa, karena peneliti menemukan beberapa dampak di kehidupan sosial terutama pada kehidupan sosial mahasiswa. Adapun responden yang akan diteliti merupakan orang-orang yang melakukan *phubbing* dan korban dari pelaku *phubbing*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif pendekatan fenomenologi guna memperdalam dampak dari perilaku *phubbing* tersebut.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penelitian ini akan difokuskan :

1. Apa penyebab perilaku *phubbing* pada kalangan mahasiswa?
2. Bagaimana dampak psikologis pelaku *phubbing*?
3. Bagaimana dampak psikologis korban dari pelaku *phubbing*?

C. Signifikansi dan Keunikan Penelitian

Beberapa penelitian tentang *Phubbing* sudah banyak dilakukan peneliti terdahulu, baik menggunakan metode kuantitatif maupun kualitatif. Adapun yang mengkaji subjek *phubbing* adalah sebagai berikut :

Penelitian yang berjudul “Gambaran penyebab perilaku phubbing pada pelanggan restoran” yang dilakukan oleh Noriksa Ratu Vetsera dan Laras Sekarsih dari Universitas Indonesia. Penelitian tersebut dilakukan di sebuah restoran yang berada di Jakarta Timur. Dan menyimpulkan bahwa gambaran penyebab *phubbing* pada pelanggan restoran adalah obsesi terhadap ponsel, *FoMo*, dan kecanduan game. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah tempat, subjek, perbedaan variabel untuk meneiliti dampak phubbing, dan metodologi penelitian kualitatif pendekatan fenomenologi.

Penelitian yang berjudul “Fenomena *phubbing* di era milenia” yang dilakukan oleh Ita Musfirowati Hanika dari Universitas Diponegoro. Hasil penelitian tersebut adalah menjelaskan bahwa generasi Y yang tinggal di kota besar seperti Jakarta dan Semarang juga mengalami fenomena *phubbing* yang disebabkan karena ketergantungan terhadap penggunaan *smartphone* yang cukup tinggi. Ketergantungan ini disebabkan karena kemudahan yang disediakan oleh *smartphone* (Hanika, 2015). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah tempat, variabel, dan subjek.

Penelitian yang berjudul “Intensitas penggunaan *smartphone*, prokrastinasi akademik, dan perilaku *phubbing* Mahasiswa” yang dilakukan oleh Abdullah Syifa dari IAIN Pontianak yang menyimpulkan bahwa adanya pengaruh intensitas penggunaan *smartphone* terhadap perilaku prokrastinasi akademik dan perilaku *phubbing* mahasiswa (Syifa, 2020). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah tempat, subjek, perbedaan variabel untuk meneiliti dampak *phubbing*, dan metodologi penelitian kualitatif pendekatan fenomenologi.

Penelitian yang berjudul “Hidup saya telah menjadi gangguan besar dari ponsel saya: Mitra *phubbing* dan kepuasan hubungan di antara pasangan romantis” oleh James A. Roberts dan Meredith E David (2017). Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa *phubbing* berdampak terhadap pasangan yang memiliki hubungan romantis. Dimana *phubbing* berdampak negatif terhadap kesejahteraan pribadi mereka dan kepuasan sebuah hubungan perkawinan (David & Roberts, 2017). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah tempat, subjek, perbedaan variabel untuk meneliti dampak *phubbing*, dan metodologi penelitian kualitatif pendekatan fenomenologi.

Penelitian yang berjudul “Efek *phubbing* dalam interaksi sosial” yang diteliti oleh Varoth Chotpitayasunondh dan Karen M. Douglass (2018) dari Universitas Kent, Inggris Raya. Menyimpulkan bahwa pengaruh negatif *phubbing* sangat signifikan terhadap kualitas komunikasi dan kepuasan hubungan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah tempat, subjek, perbedaan variabel untuk meneliti dampak *phubbing*, dan metodologi penelitian kualitatif pendekatan fenomenologi.

Penelitian yang berjudul “Penentu *phubbing*, yang merupakan jumlah dari banyak kecanduan virtual : Mode persamaan virtual” yang diteliti oleh Engin Karadağ, Şule Betül Tosuntaş, Evren Erzen, Pınar Duru, Nalan Bostan, Berrak Mızrak Şahin, İlkay Çulha, Burcu Babadağ (2016). Yang menyimpulkan bahwa faktor-faktor yang menjadikan penentu *phubbing* adalah telepon selular, SMS, media sosial dan kecanduan internet. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah tempat, subjek, perbedaan variabel untuk meneliti dampak *phubbing*, dan metodologi penelitian kualitatif pendekatan fenomenologi.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk melihat penyebab perilaku *phubbing*
2. Untuk melihat dampak psikologis pelaku *phubbing*

3. Untuk melihat dampak psikologis korban dari pelaku *phubbing*

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan informasi untuk memperluas pemahaman dibidang psikologi, khususnya berkaitan dengan dampak psikologi perilaku *phubbing*.
- b. Penelitian ini diharapkan berguna sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat membantu pembaca yang menggunakan *smartphone*, sebagai pemberi suatu pemahaman tentang dampak psikologis perilaku *phubbing*.

BAB II

PERSPEKTIF TEORITIS

A. Kajian Pustaka

1. *Phubbing*

Phubbing gabungan dari dua kata yaitu *phone* dan *snubbing*. *Phone* adalah *smartphone* atau telepon genggam dan *snubbing* adalah menghina (David & Roberts, 2017). “*Phubb*” bisa berbentuk percakapan yang terputus dengan seseorang saat menggunakan *smartphone* alih-alih berkomunikasi dengan lawan bicaranya (David & Roberts, 2017). *Phubbing* digambarkan sebagai individu yang adiksi dengan gawai atau *smartphone* yang membuat seseorang tidak memiliki etika ketika melakukan percakapan dengan tatap muka dan menghindari komunikasi antarpribadi (Karadağ, et al., 2016).

Kehadiran *smartphone* yang hadir dimana saja membuat perilaku *phubbing* menjadi kejadian yang tak terhindarkan, seperti makan di sebuah restoran, setiap meja terganggu oleh *smartphone* dibandingkan menghabiskan waktu berkualitas dengan pasangan makan malamnya (David & Roberts, 2017). Menurut Cizmeci (2017) *phubbing* adalah tindakan ketika *smartphone* diarahkan kepada lawan bicara untuk mengabaikan yang ada disekitar mereka, sehingga memutuskan koneksi komunikasi antarpribadi.

Menurut Haigh (Chotpitayasonondh & Douglas, 2018) tindakan *phubbing* adalah perilaku menghina dalam lingkungan sosial dengan bertindak memperhatikan ponsel sebagai pengabaian orang lain saat berinteraksi sosial secara *face-to-face*. Dengan kata lain, *phubbing* melibatkan *smartphone* dalam interaksi orang dua atau lebih, dan memilih untuk memainkan *smartphone* daripada menghiraukan orang disekitarnya.

Menurut Shareen Pathak dalam (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018) menyatakan pada awalnya istilah *phubbing* muncul ketika kampanye penyalahgunaan *smartphone* dalam situasi sosial oleh *Macquarie Dictionary*. Dalam interaksi sosial ada istilah *phubber* didefinisikan sebagai seseorang yang memulai phubbing terhadap lawan bicaranya, sedangkan *phubbe* adalah seorang korban dari pelaku phubbing (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018). Dimensi phubbing menurut Karadag, dkk (2016) dimensi phubbing terdiri dari : kecanduan *smartphone*, kecanduan internet, dan kecanduan game online.

2. Faktor Penyebab Phubbing

Menurut Karadağ dkk (2016) ada beberapa dimensi yang menyebabkan phubbing, yaitu :

a. Kecanduan Ponsel

Kecanduan ini sebagian besar bergantung pada faktor-faktor yang sebagian besar memasuki kehidupan manusia dengan komputer. *Smartphone* yang dilengkapi fitur komputer memiliki pengaruh yang signifikan di antara faktor-faktor tersebut sebagai objek kecanduan. Dilengkapi dengan fitur dan kemampuan yang sama seperti komputer, *smartphone* memiliki potensi untuk menjadi objek yang sangat adiktif. Menurut Karadag kecanduan ponsel ketika kondisi individu yang memerlukan kehadiran ponsel secara terus menerus ketika interaksi sosial berlangsung.

Phubbing adalah sebuah konsep yang kemungkinan memiliki banyak dinamika, seperti tidak menghormati, mengabaikan lawan bicara, dan lebih menyukai lingkungan virtual daripada kehidupan nyata. Selain itu, fakta bahwa seseorang dapat mengakses internet dan permainan melalui *smartphone*. Menurut Young and Rogers (Alrasheed & Aprianti, 2018) mengungkapkan bahwa kriteria kecanduan gadget terdiri dari :

- Tidak mengenal waktu ketika bermain *smartphone*

- Terlalu memikirkan *smartphone*
- Kurangnya kontrol diri
- Merasa cemas jika tidak menggunakan *smartphone*

b. Kecanduan Internet

Dikombinasikan dengan fakta bahwa intensitas waktu yang dihabiskan di internet memicu penggunaan internet patologis. Singkatnya, meskipun ada pendekatan yang berbeda dapat dikatakan bahwa memang ada konsensus dalam literatur bahwa internet dapat membuat ketagihan. Selain itu, internet berhubungan dengan berbagai alat yang terhubung dengan media. Media ini telah mengarah pada pengembangan jenis kecanduan baru yaitu media sosial.

Menurut penelitian *University of Oxford* yang dikutip dalam Sativa (2017) mengenai durasi ideal untuk melakukan aktivitas online dalam sehari adalah 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit. Jika di atas 4 jam 17 menit, maka *smartphone* dianggap mampu mengganggu kinerja otak (Hepilita & Gantas, 2018).

c. Kecanduan Media Sosial

Media sosial adalah saluran komunikasi dimana interaksi yang sangat kompleks saling terkait. Termasuk berbagai elemen seperti permainan, komunikasi, pertukaran informasi, dan berbagai multimedia. Hadirnya *smartphone* mempermudah untuk mengakses media sosial disetiap waktu dan tempat. Namun dalam melakukan ini, mereka mengurangi nilai kegiatan kehidupan nyata mereka sebagaimana adanya kasus untuk *phubbing*. Dalam kasus *phubbing*, upaya individu untuk mempertahankan keberadaan mereka di dunia nyata melalui media sosial.

Berdasarkan pengumpulan data penggunaan media sosial menurut Sygma Innovation (2016) remaja Indonesia, 90% remaja setiap harinya selalu melakukan pembaharuan pada

media sosial, 71% remaja Indonesia memiliki 3 sampai 5 akun seperti facebook, twitter, instagram, line dan 85% remaja mengakses youtube (Hepilita & Gantas, 2018).

d. Kecanduan Game Online

Di antara berbagai manifestasi *phubbing*, game adalah sumber yang sama pentingnya dengan kecanduan ponsel. Individu yang tidak memiliki keterampilan manajemen waktu bermain game untuk melarikan diri dari masalah dan sebagai alat relaksasi mental. Salah satu faktor yang meningkatkan kecanduan seseorang terhadap game adalah permainan yang membutuhkan jangka waktu yang lama.

3. Aspek-aspek *Phubbing*

Terdapat dua aspek *phubbing* menurut Karadag (2015) :

a. Gangguan Komunikasi (*Communication Disturbance*)

Gangguan komunikasi yang terjadi dalam perilaku ini adalah ketika hadirnya *smartphone* sebagai faktor yang mengganggu komunikasi *face-to-face* saat berinteraksi sosial.

b. Obsesi telephone (*Phone obsession*)

Obsesi telephone yang terjadi dalam hal ini adalah dorongan kebutuhan yang tinggi memainkan telephone saat berinteraksi *face-to-face*.

4. Dampak Psikologis *Phubbing*

Dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah suatu pengaruh baik positif maupun negatif dan psikologis merupakan ilmu segi kejiwaan. Dampak psikologis menurut Ensiklopedia Psikologi Terapan adalah dampak psikologis dihasilkan oleh intervensi nonfarmakologis mempengaruhi pola biokimia dan neurologis yang membentuk perilaku,

keadaan, dan sifat individu. Yang dimana dampak psikologis berkaitan dengan stimulus dan respon yang mendorong individu bertindak laku.

Menurut Karadağ dkk (2016) dampak *phubbing* menimbulkan gangguan komunikasi dan juga ketidaknyamanan disaat interaksi sosial berlangsung, dikarenakan individu mengutamakan menyibukkan diri dengan *smartphone*. Hal ini berdampak pada individu yang ketergantungan media sosial, sehingga menimbulkan kehidupan yang mengisolasi dari lingkungan dan menutup diri (David & Roberts, 2017).

Menurut Dwyer dkk (2017) dampak *phubbing* dalam interaksi sosial dapat mengurangi kualitas hubungan dan merusak emosional yang di dapat dari interaksi sosial. Rendahnya penghargaan emosional yang diterima oleh individu mengurangi kepuasan interaksi sosial. Pasangan yang telah menikah juga memiliki dampak dari perilaku *phubbing*, ketika individu menggunakan ponsel dihadapan pasangan mempengaruhi kualitas hubungan dan kesejahteraan pribadi (Roberts & David, 2016).

Penelitian yang dilakukan Chotpitayasonondh & Douglas (2018) efek *phubbing* berdampak pada penurunan mood, kualitas hubungan, pengucilan sosial, dan mengancam empat kebutuhan dasar yaitu rasa memiliki, harga diri, keberadaan yang bermakna, dan kontrol. Dari perspektif kesehatan mental, *phubbing* berdampak pada kesehatan mental seseorang, karena efek dari *phubbing* dapat mengganggu stabilitas dimensi kesehatan mental : kelengkapan fisik, mental dan sosial.

5. Karakteristik Perilaku Phubbing

Adapun karakteristik perilaku *phubbing* menurut Chotpitayasonondh dan Karen (2018) yaitu :

a. Menghindari Kontak Mata

Menghindari kontak mata adalah bentuk pasif dari pengucilan sosial dan menandakan tidak adanya ketertarikan dengan lawan bicara. Individu yang menerima

perlakuan tersebut cenderung mengalami kepuasan yang lebih rendah dibandingkan yang menerima kontak mata secara langsung. Oleh karena itu, *phubbing* menampilkan perilaku pengucilan sosial yang paling umum dan hal itu masuk akal untuk menyarankan bahwa *phubbing* dapat memiliki efek merugikan yang serupa pada pemenuhan kebutuhan sosial, dan perasaan lawan bicara.

b. Emosi Membatasi Hubungan interpersonal

Menurut teori keterikatan banyak emosi melayani fungsi adaptif dalam kelangsungan hidup manusia. Pengaruh positif membawa orang lebih dekat, yang membantu individu untuk membentuk, memastikan, dan memelihara hubungan mereka dengan orang lain. Selain itu, emosi positif menginduksi kemungkinan yang lebih besar dari interaksi sosial yang sukses. Sebaliknya, penelitian telah mengungkapkan bahwa pengaruh negatif tidak mengarah pada hubungan dekat dan kepuasan hubungan. Selain itu, emosi negatif yang ekstrim (misalnya kemarahan) dapat menyebabkan efek yang merusak seperti fungsi hubungan yang buruk dan konflik antarpribadi yang tinggi.

6. Interaksi Sosial

Interaksi Sosial adalah hubungan antar perorangan atau interaksi dengan kelompok-kelompok manusia (Soekanto, 2012). Menurut (Stolley, 2005) Interaksi sosial adalah hubungan individu dengan individu lainnya dengan cara melakukan komunikasi, observasi, mendengarkan, menilai situasi, dan mengevaluasi. Sementara menurut (Setiadi & Kolip, 2011) Interaksi sosial adalah hubungan antara manusia yang sifat dari hubungan tersebut adalah dinamis artinya hubungan itu tidak statis, selalu mengalami dinamika yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dan kelompok manusia. Interaksi sosial antara kelompok-kelompok manusia terjadi antara kelompok tersebut sebagai suatu kesatuan dan biasanya tidak menyangkut pribadi anggota-anggotanya.

Interaksi sosial terjadi ketika dua orang bertemu, kemudian ia saling menegur sapa, berjabat tangan, saling berbicara, bahkan sampai terjadi perkelahian, pertengkaran, dan sebagainya. Dari peristiwa tersebut terdapat dua pihak dimana salah satu pihak memberikan respon (reaksi) terhadap aksi tersebut, maka dari sinilah kegiatan antara aksi dan reaksi dimulai. Kegiatan manusia dimana salah satu pihak memberikan aksinya dan di pihak lain meresponnya atau memberikan reaksi, maka kegiatan itu disebut interaksi. Interaksi sendiri sebenarnya berasal dari kata “antar” dan “aksi” yaitu aksi dan reaksi (Setiadi & Kolip, 2011).

Interaksi sosial merupakan kegiatan manusia dan manusia, bukan manusia dengan benda mati, binatang, dan tumbuh-tumbuhan. Dengan demikian, selama aksi reaksi dan reaksi tersebut tidak terjadi antar manusia dan manusia, maka aktivitas tersebut bukan interaksi sosial. Sejak lahir ke dunia, proses interaksi sudah mulai dilakukan walaupun terbatas pada hubungan yang dilakukan seorang bayi terhadap ibunya. Interaksi sosial erat kaitannya dengan naluri manusia untuk selalu hidup bersama dengan orang lain dan ingin bersatu dengan lingkungan sosialnya. Interaksi sosial merupakan intisari kehidupan sosial.

Artinya kehidupan sosial dapat terwujud dalam berbagai bentuk pergaulan (Waluya, 2009). Secara kondrat, manusia tidak mungkin dapat melangsungkan kehidupannya seorang diri . Artinya, setiap orang memerlukan bantuan dan pertolongan dari orang lain. Dengan demikian, interaksi sosial merupakan kebutuhan yang sangat mendasar bagi setiap orang dalam kehidupan masyarakat.

Pada dasarnya interaksi sosial sebuah proses hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi, baik antarindividu, antarindividu dengan kelompok, maupun antar kelompok dengan kelompok dalam kehidupan masyarakat. Dengan demikian dapat diketahui bahwa di dalam interaksi sosial terdapat beberapa ciri sebagai berikut: (1) jumlah pelakunya lebih dari

satu orang, (2) terjadi komunikasi antarpelaku melalui kontak sosial, (3) memiliki maksud dan tujuan yang jelas, dan (4) dilaksanakan melalui suatu pola sistem sosial tertentu.

Di dalam interaksi sosial tidak terdapat aturan main yang jelas. Yang diperlukan dalam interaksi sosial adalah sikap saling menghormati, saling menghargai, saling bertenggang rasa, dan komitmen untuk saling menjaga hubungan. Jika interaksi sosial dilaksanakan dengan sikap dan komitmen positif seperti tersebut maka interaksi sosial akan berdampak positif. Sebaliknya, jika interaksi sosial dilaksanakan tanpa komitmen untuk saling menjaga perasaan masing-masing dapat menimbulkan dampak yang negatif (Widianti, 2009).

Interaksi sosial yang terjadi tetap berdasarkan pada nilai-nilai dan norma-norma yang berlaku maka interaksi dapat dikatakan normal, atau sebaliknya jika interaksi sosial sudah tidak berdasarkan diri pada nilai dan norma yang berlaku di dalam masyarakat maka interaksi sosial dapat dikatakan tidak normal (Setiadi & Kolip, 2011).

7. Aspek-aspek Interaksi Sosial

Menurut Ibid dalam buku (Soekanto, 2012) suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua aspek, yaitu:

a. Adanya kontak sosial

Kata kontak berasal dari bahasa Latin *con* atau *cum* (yang artinya bersama-sama) dan *tango* (yang artinya menyentuh). Jadi, artinya secara harfiah adalah bersama-sama menyentuh. Dalam konsep sosiologi istilah kontak dikaitkan dengan objek pokok kajian sosiologi itu sendiri, yaitu masyarakat atau sosial. Dengan demikian, istilah kontak akan terkait dengan terminasi sosial, sehingga menjadi kontak sosial.

Dalam terminasi (istilah) sosiologi kontak sosial akan terjadi jika seseorang atau sekelompok orang mengadakan hubungan dengan pihak lain tidak harus dalam bentuk sentuhan-sentuhan fisik, seperti berbicara dengan orang lain, membaca surat, mengirimkan

informasi melalui email, dan sebagainya. Perlu dicatat bahwa terjadinya suatu kontak tidaklah semata-mata tergantung dari tindakan, tetapi juga tanggapan terhadap tindakan tersebut.

Kontak sosial yang bersifat positif mengarah pada suatu kerja, sedangkan yang bersifat negatif mengarah pada suatu pertentangan atau bahkan sama sekali tidak menghasilkan suatu interaksi sosial. Suatu kontak dapat pula bersifat primer atau sekunder. Kontak primer terjadi apabila yang mengadakan hubungan langsung bertemu dan berhadapan muka, seperti misalnya apabila orang-orang tersebut berjabat tangan, saling senyum, dan seterusnya. Sebaliknya kontak yang sekunder memerlukan suatu perantara, dapat dilakukan melalui alat-alat misalnya telepon, radio, telegraf, dan seterusnya.

b. Adanya Komunikasi

Komunikasi adalah bahwa seseorang memberikan tafsiran pada perilaku orang lain (yang berwujud pembicaraan, gerak-gerak badaniah atau sikap), perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Orang yang bersangkutan kemudian memberikan reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan oleh orang lain tersebut. Dengan adanya komunikasi tersebut, sikap-sikap dan perasaan-perasaan suatu kelompok manusia atau orang-perseorangan dapat diketahui oleh kelompok-kelompok lain atau orang-orang lainnya. Hal itu kemudian merupakan bahan untuk menentukan reaksi apa yang akan dilakukannya.

Dapat disimpulkan adanya kontak sosial, yang dapat berlangsung dalam tiga bentuk, yaitu antarindividu dengan kelompok, antarkelompok. Selain itu, suatu kontak dapat pula bersifat langsung maupun tidak langsung. Adanya komunikasi yaitu seseorang memberi arti pada perilaku orang lain, perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Orang yang bersangkutan kemudian memberi reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan oleh orang tersebut.

8. Faktor-faktor Interaksi Sosial

a. Imitasi

Menurut (Setiadi & Kolip, 2011) imitasi merupakan tindakan manusia untuk meniru tingkah pekerti orang lain yang berada di sekitarnya. Imitasi banyak dipengaruhi oleh tingkat jangkauan indranya, yaitu sebatas yang dilihat yang dilihat, didengar dan dirasakan. Imitasi terjadi pertama kali pada lingkungan keluarga. Dan manusia mengimitasi dirinya sejak ia lahir, seperti mengulang kata-kata melalui mulutnya, mengucapkan lafal-lafal yang tidak memiliki arti.

Salah satu segi positif imitasi adalah dapat mendorong seseorang untuk mematuhi kaidah-kaidah dan nilai-nilai yang berlaku. Namun demikian, imitasi mungkin pula mengakibatkan terjadinya hal-hal yang negatif, misalnya yang ditiru adalah tindakan-tindakan yang menyimpang (Soekanto, 2012).

b. Sugesti

Sugesti merupakan pengaruh-pengaruh yang diberikan oleh seseorang atau sekelompok orang kepada seseorang atau sekelompok orang sedemikian rupa sehingga orang yang diberi sugesti tersebut akan menuruti apa yang menjadi keinginan dari si pemberi sugesti tanpa pertimbangan-pertimbangan yang bersifat rasional. Sugesti dapat berbentuk beberapa macam seperti sikap, perilaku, pendapat, saran, anjuran dan sebagainya (Widianti, 2009). Proses sugesti sebenarnya hampir sama dengan imitasi, tetapi titik-tolaknya berbeda.

Berlangsungnya sugesti dapat terjadi karena pihak yang menerima dilanda oleh emosi, yang menghambat daya berpikirnya secara rasional. Mungkin proses sugesti terjadi apabila orang yang memberikan pandangan adalah orang yang berwibawa atau mungkin karena sifatnya otoriter. Kiranya mungkin pula bahwa sugesti terjadi oleh sebab yang memberikan pandangan atau sikap merupakan bagian terbesar dari kelompok yang bersangkutan, atau masyarakat (Soekanto, 2012).

c. Identifikasi

Identifikasi timbul ketika seseorang mulai sadar bahwa di dalam kehidupan ini ada norma-norma atau peraturan-peraturan yang harus dipenuhi, dipelajari atau ditaatinya (Setiadi & Kolip, 2011). Identifikasi sebenarnya kecenderungan atau keinginan dalam diri seseorang untuk menjadi sama dengan pihak lain. Identifikasi sifatnya lebih mendalam daripada imitasi, karena kepribadian seseorang dapat terbentuk atas dasar proses ini (Soekanto, 2012).

d. Simpati

Simpati merupakan suatu proses dimana seseorang merasa tertarik pada pihak lain. Di dalam proses ini perasaan memegang peranan yang sangat penting, walaupun dorongan utama pada simpati adalah keinginan untuk memahami pihak lain dan untuk bekerja sama dengannya. Menurut W.A Gerungan (Setiadi & Kolip, 2011) simpati adalah seseorang dapat merasa berpikir dan bertingkah laku seakan-akan orang lain.

9. Bentuk-bentuk Interaksi Sosial

Proses sosial dapat terjadi dalam dua bentuk, yaitu proses sosial asosiatif, dan proses sosial disosiatif (Setiadi & Kolip, 2011). Penjelasan singkat mengenai bentuk-bentuk proses sosial :

a. Proses Sosial Asosiatif

Proses sosial yang asosiatif adalah proses sosial yang di dalam realitas sosial anggota-anggota masyarakatnya dalam keadaan harmoni yang mengarah pada pola-pola kerja sama dan pada bentuk penyatuan (Setiadi & Kolip, 2011). Interaksi sosial ini terdiri dari beberapa bentuk, yaitu :

1) Kerja Sama (*Cooperation*)

Beberapa sosiolog menganggap bahwa kerja sama merupakan bentuk interaksi sosial yang pokok. Sebaliknya, sosiolog lain menganggap bahwa kerja samalah yang merupakan proses utama. Kerja sama disini dimaksudkan sebagai suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai satu atau beberapa tujuan bersama (Soekanto, 2012). Dengan demikian, faktor pendorong munculnya kerja sama ialah adanya kepentingan bersama.

2) Akomodasi (*Accomodation*)

Akomodasi merupakan upaya untuk mencapai penyelesaian dari suatu pertikaian atau konflik oleh pihak-pihak yang bertikai yang mengarah pada kondisi atau keadaan selesainya suatu konflik atau pertikaian tersebut. Biasanya akomodasi diawali dengan upaya-upaya oleh pihak-pihak yang bertikai untuk saling mengurangi sumber pertentangan di antara kedua belah pihak, sehingga intensitas konflik mereda.

3) Asimilasi (*Asimilation*)

Asimilasi merupakan proses sosial yang ditandai oleh adanya upaya mengurangi perbedaan-perbedaan yang terdapat antara orang perorangan atau antarkelompok sosial yang diikuti pula usaha-usaha untuk mencapai kesatuan tindakan, sikap, dan proses-proses mental dengan memperhatikan kepentingan bersama.

b. Proses Sosial Disasosiatif

Proses sosial disasosiatif merupakan keadaan realitas sosial dalam keadaan disharmoni sebagai akibat adanya pertentangan antar anggota masyarakat. Proses sosial yang disasosiatif ini dipicu oleh adanya ketidaktertiban sosial. Keadaan ini memunculkan disintegrasi sosial akibat dari pertentangan dari pertentangan antar anggota masyarakat tersebut. Proses sosial ini terdiri dari beberapa bentuk, yaitu:

1) Persaingan (*Competition*)

Persaingan merupakan proses sosial dimana orang perorang atau kelompok manusia yang terlibat dalam proses tersebut saling berebut untuk mencari keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan yang pada masa tertentu menjadi pusat perhatian publik dengan cara menarik perhatian publik dengan mempertajam prasangka yang telah ada, tanpa menggunakan ancaman atau kekerasan.

2) Kontravensi (*Contravention*)

Kontravensi merupakan proses sosial yang berada di antara persaingan dengan pertentangan atau pertikaian yang ditandai oleh gejala-gejala adanya ketidakpastian tentang diri seseorang atau rencana dan perasaan tidak suka yang disembunyikan, kebencian atau keraguan terhadap kepribadian seseorang. Dalam pengertian lain, kontravensi merupakan sikap mental yang tersembunyi terhadap orang lain atau terhadap unsur-unsur kebudayaan tertentu yang berubah menjadi kebencian, akan tetapi tidak sampai pada pertentangan atau pertikaian.

3) Konflik (*Conflict*)

Konflik merupakan proses sosial di mana masing-masing pihak yang berinteraksi berusaha untuk saling menghancurkan, menyingkirkan, mengalahkan karena berbagai alasan seperti rasa benci atau rasa permusuhan. Konflik dilatarbelakangi oleh perbedaan antara individu-individu, kebudayaan, kepentingan, dan perubahan sosial

B. Perspektif Teoritis

Menurut Karadağ dkk (2016) *Phubbing* digambarkan sebagai individu yang adiksi dengan gawai atau *smartphone* yang membuat seseorang tidak memiliki etika ketika melakukan percakapan dengan tatap muka dan menghindari komunikasi antarpribadi.

Menurut Cizmeci (2017) *phubbing* adalah tindakan ketika *smartphone* diarahkan kepada lawan bicara untuk mengabaikan yang ada disekitar mereka, sehingga memutuskan koneksi komunikasi antarpribadi. Dari dua pendapat ahli tersebut peneliti menyimpulkan

bahwa *phubbing* adalah tindakan mengabaikan, menghina, kecanduan *smartphone*, dan tidak memiliki etika lawan bicara dengan cara memainkan *smartphone* tanpa tujuan ketika berlangsungnya interaksi sosial secara *face to face*.

Interaksi Sosial adalah hubungan antar perorangan atau interaksi dengan kelompok-kelompok manusia (Soekanto, 2012). Menurut (Stolley, 2005) Interaksi sosial adalah hubungan individu dengan individu lainnya dengan cara melakukan komunikasi, observasi, mendengarkan, menilai situasi, dan mengevaluasi. Sementara menurut (Setiadi & Kolip, 2011) Interaksi sosial adalah hubungan antara manusia yang sifat dari hubungan tersebut adalah dinamis artinya hubungan itu tidak statis, selalu mengalami dinamika yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dan kelompok manusia.

Dari beberapa pendapat ahli tentang pengertian Interaksi Sosial yang dapat peneliti simpulkan adalah hubungan sosial antar individu maupun kelompok yang mencakup sikap saling mempengaruhi maupun saling penolakan yang meliputi aspek keterbukaan, aspek emosi, saling pengertian, empati, dan memahami orang lain.

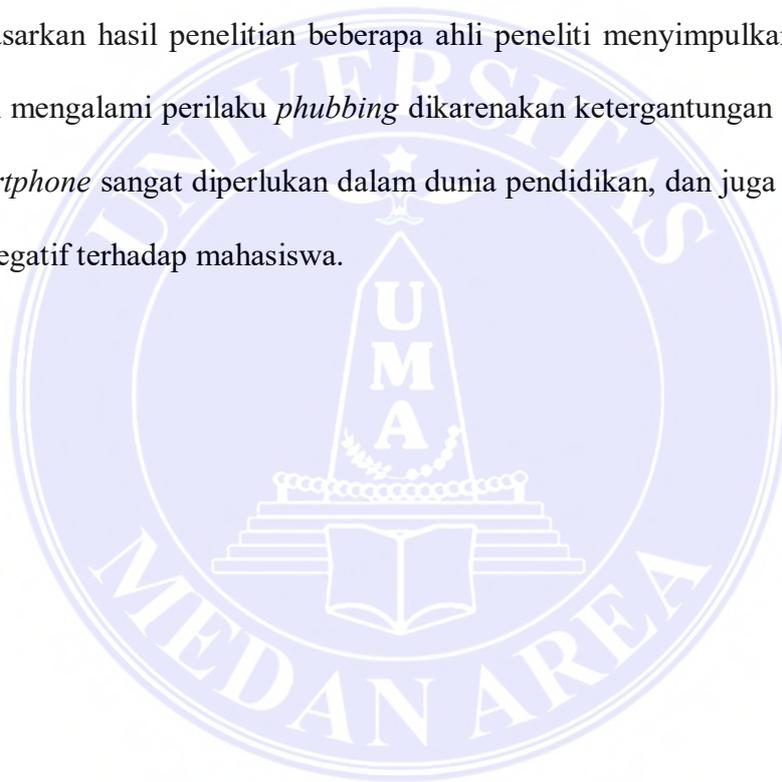
Mayoritas para pengguna *smartphone* adalah kalangan remaja dan dewasa yang pada umumnya berusia 21 sampai 30 tahun (Karuniawan & Cahyanti, 2013). Hal ini juga didukung oleh penelitian Syifa (2020) salah satu yang paling sering menggunakan *smartphone* adalah remaja awal sampai remaja akhir yaitu siswa dan mahasiswa. Dalam dunia pendidikan, *smartphone* menjadi salah satu penunjang mempermudah pembelajaran terutama dikalangan mahasiswa.

Berdasarkan hasil penelitian (Pratiwi, Meytri, & Patriana, 2019) pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya Inderalaya menunjukkan dampak positif dari penggunaan *smartphone* sebagai media komunikasi dengan orang jauh, sumber mendapatkan informasi yang mendukung perkuliahan hingga mendukung jalannya bisnis. Namun pada

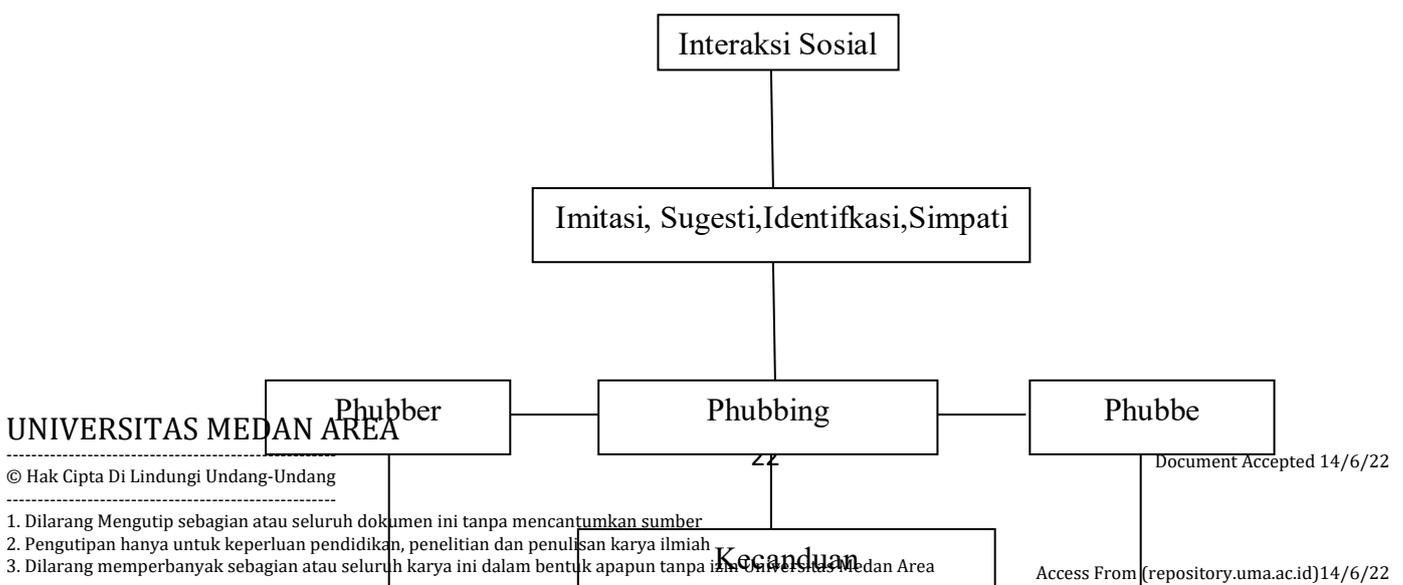
lingkungan sosial berdampak negatif yaitu kurangnya interaksi sosial dan kepedulian dengan orang sekitar akibat banyaknya waktu yang dihabiskan untuk menggunakan *smartphone*.

Menurut Karadağ, dkk (2016) penggunaan *smartphone* yang berlebihan adalah salah satu dimensi perilaku *phubbing*. Menurut penelitian *University of Oxford* yang dikutip dalam Sativa (2017) mengenai durasi ideal untuk melakukan aktivitas online dalam sehari adalah 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit. Jika di atas 4 jam 17 menit, maka *smartphone* dianggap mampu mengganggu kinerja otak (Hepilita & Gantas, 2018).

Berdasarkan hasil penelitian beberapa ahli peneliti menyimpulkan bahwa mahasiswa sangat rentan mengalami perilaku *phubbing* dikarenakan ketergantungan dengan *smartphone*. Dimana *smartphone* sangat diperlukan dalam dunia pendidikan, dan juga tanpa disadari dapat berdampak negatif terhadap mahasiswa.



C. Paradigma Penelitian



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tipe Penelitian

Dalam penelitian ini tipe yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Menurut Creswell penelitian kualitatif adalah proses penyelidikan pemahaman berdasarkan metodologi penyelidikan yang berbeda yang mengeksplorasi masalah sosial atau manusia (Yusuf, 2017). Peneliti membangun gambaran yang kompleks, holistik, artikel, melaporkan pandangan terperinci dari informan, dan melakukan penelitian dengan *natural setting*. Penelitian kualitatif adalah pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral. Untuk mengerti gejala sentral tersebut peneliti mewawancarai peserta penelitian atau partisipan dengan memberikan pertanyaan. Informasi yang disampaikan oleh partisipan kemudian dikumpulkan, informasi tersebut biasanya berupa kata atau teks.

Data tersebut dikumpulkan kemudian dianalisis. Hasil analisis itu dapat berupa penggambaran atau deskripsi atau dapat pula dalam bentuk tema. Dari data tersebut peneliti membuat interpretasi untuk mengungkap arti yang terdalam (Raco, 2010). Peneliti kualitatif mencari makna, pemahaman, pengertian tentang suatu fenomena, kejadian, maupun kehidupan manusia dengan terlibat langsung atau tidak langsung dalam setting yang diteliti, kontekstual, dan menyeluruh (Yusuf, 2017).

Pada dasarnya penelitian kualitatif memiliki beberapa ciri umum sebagai berikut :

1. Data penelitian menggunakan natural setting
2. Peneliti sebagai instrumen penelitian
3. Data yang dikumpulkan bersifat deskriptif
4. Teknik mengumpulkan data di lapangan yaitu wawancara, observasi, interview, dan analisis
5. Peneliti memandang fenomena sosial secara holistik

6. Rancangan bersifat umum dan fleksibel

Penelitian ini secara spesifik menggunakan pendekatan Fenomenologi. Dimana studi fenomenologi mendeksripsikan suatu ilmu tentang fenomena yang menampakkan diri dari kesadaran peneliti. Dalam arti luas, fenomenologi adalah ilmu tentang gejala atau hal-hal apa saja yang tampak. Tujuan studi fenomenologis adalah menggali, memahami, dan menafsirkan arti fenomena, peristiwa, dan hubungannya dengan orang-orang biasa dalam situasi tertentu. Fenomenologi mengungkapkan apa yang menjadi realitas dan pengalaman yang dialami individu, mengungkapkan dan memahami sesuatu yang tidak tampak dari pengalaman subjektif individu.

Alasan peneliti menggunakan metode kualitatif pendekatan fenomenologi adalah peneliti ingin mencari tahu lebih dalam dampak psikologis dari perilaku *phubbing* tersebut.

B. Unit Analisis

Unit analisis adalah salah satu komponen dari penelitian kualitatif. Secara fundamental, unit analisis berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian. Unit analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah perilaku *phubbing* pada mahasiswa Universitas Medan Area Fakultas Psikologi. Menurut Eickson (Karuniawan & Cahyanti, 2013) pada masa remaja menuju dewasa, seseorang belum memiliki identitas ego, cenderung berkelompok pada seusianya dan belum memiliki emosi yang stabil. Pada masa tersebut, sesuai dengan usia dalam pendidikan yang pada mayoritasnya adalah sedang duduk di bangku perkuliahan (Karuniawan & Cahyanti, 2013).

Dalam dunia pendidikan, *smartphone* menjadi salah satu penunjang mempermudah pembelajaran terutama dikalangan mahasiswa (Syifa, 2020). Fasilitas kemudahan pada *smartphone* dapat menjadikan seorang mahasiswa tidak merasakan adanya dampak negatif dari penggunaan *smartphone*. Mahasiswa sebagai pengguna *smartphone* hanya berpikir secara

sederhana, tidak peduli terhadap pengelolaan kehidupan pribadi dan kehidupan sosialnya (Karuniawan & Cahyanti, 2013).

C. Subjek Penelitian

Subjek adalah keseluruhan dari sumber informasi yang dapat memberikan data sesuai dengan masalah yang diteliti. Penentuan subjek penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah penentuan subjek dilandasi tujuan atau pertimbangan tertentu terlebih dahulu (Yusuf, 2017). Adapun syarat atau pertimbangan untuk memenuhi kriteria subjek penelitian ini adalah sebagai berikut :

- i. Mahasiswa yang dominan menggunakan *smartphone* dalam kesehariannya. Peneliti mengambil subjek mahasiswa karena menurut Markplus Insight Indonesia (Hanika, 2015) pengguna *smartphone* terbanyak adalah generasi millennial 16 tahun sampai 21 tahun dengan persentase 39%, riset tersebut juga menunjukkan bahwa selain menjadi pengguna *smartphone* terbanyak milenials merupakan pengguna internet terbesar diantara generasi lainnya. Yang pada umumnya generasi millennial adalah mahasiswa. Dan hal tersebut didukung oleh penelitian Abdullah Syifa (2020) IAIN Pontianak menunjukkan bahwa dalam dunia pendidikan, *smartphone* menjadi salah satu penunjang mempermudah pembelajaran terutama dikalangan mahasiswa (Syifa, 2020).
- ii. Jumlah subjek penelitian adalah dua orang pelaku *phubbing* dan satu orang korban perilaku *phubbing* dan informan minimal satu orang yaitu orang terdekat dengan responden.
- iii. Pernah atau sering melakukan *phubbing*. Dibuktikan dan digali dari wawancara subjek dan informan.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Wawancara (Interview)

Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa wawancara (*interview*) adalah suatu kejadian atau suatu proses interaksi antara pewawancara (*interviewer*) dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai (*interviewee*) melalui komunikasi langsung. Dapat pula dikatakan bahwa wawancara merupakan percakapan tatap muka (*face to face*) antara interviwer dan interviewee, dimana pewawancara bertanya langsung tentang sesuatu objek yang diteliti dan telah dirancang sebelumnya. Dalam wawancara, peneliti bukan hanya mengajukan pertanyaan tetapi mendapatkan pengertian tentang pengalaman hidup informan atau subyek peneliti.

Penelitian ini menggunakan metode wawancara terencana-tidak terstruktur (semi terstruktur). Wawancara semi struktur adalah apabila peneliti/pewawancara menyusun pertanyaan yang terstruktur, tetapi tidak menggunakan format dan urutan yang baku. Dalam wawancara semi struktur pertanyaan bersifat terbuka akan tetapi ada batasan tema dan alur pembicaraan. Jenis metode wawancara ini sangat sesuai untuk penelitian kualitatif mendapatkan pemahaman dari suatu fenomena. Wawancara semi terstruktur sudah termasuk dalam kateori in dept interview (wawancara yang mendalam) (Yusuf, 2017).

Dengan wawancara yang mendalam peneliti akan menangkap arti yang diberikan partisipan pada pengalamannya. Tujuan wawancara semi terstruktur ini guna memahami suatu fenomena atau permasalahan tertentu yang dialami informan.

2. Teknik Observasi

Teknik Observasi adalah proses pengambilan data yang dilakukan dengan cara pengamatan dan pencatatan secara sistematis maupun secara semi sistematis terhadap

gejala-gejala yang tampak pada partisipan. Salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengetahui atau menyelidiki tingkah laku nonverbal yakni dengan menggunakan teknik observasi. Dengan melakukan observasi peneliti akan menemukan hal yang mungkin tidak diungkapkan partisipan dalam wawancara.

Observasi harus dilakukan dalam konteks yang alami (*natural setting*) dimana peneliti yang memberi makna tentang apa yang diamatinya dalam realitas, dan mempertimbangkan hubungan antara suatu aspek dengan aspek yang lain pada objek yang diamati (Supratiknya, 2015). Teknik observasi yang dilakukan adalah observasi langsung yang dilakukan terhadap subyek. Observasi yang dilakukan ketika peneliti melakukan wawancara.

3. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data menggunakan data yang diperoleh dari jurnal, buku, internet, atau dokumen lain yang menunjang penelitian dilakukan. Dokumentasi yang digunakan untuk pengumpulan data adalah hasil foto dan rekaman peneliti ketika melakukan wawancara.

E. Teknik Pengorganisasian dan Analisis Data

Menurut Moleong (Siyoto & Sodik, 2015), Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskan, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Dapat disimpulkan bahwa analisis data kualitatif adalah upaya untuk mengungkap makna dari data penelitian dengan cara mengumpulkan data sesuai dengan klasifikasi tertentu.

Adapun pengorganisasian data yang peneliti akan lakukan dalam melakukan penelitian

kualitatif adalah sebagai berikut :

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

- a) Peneliti datang ke lokasi pengambilan data dengan membawa rancangan kegiatan wawancara dan observasi beserta peralatan yang akan digunakan dalam kegiatan, panduan wawancaranya dan lembar *field note* untuk mencatat hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti siapkan sebelumnya.
- b) Selama proses pengambilan data, peneliti akan menggunakan alat bantu berupa telepon genggam untuk merekam wawancara serta memotret kegiatan pengambilan data. Selain itu, peneliti juga tetap menggunakan alat bantu manual seperti buku catatan serta alat tulis sesuai kebutuhan.
- c) Setiap selesai mengambil data, lalu mengorganisasikan bahan menurut jenisnya, yaitu wawancara, observasi, analisis dokumen, dan foto atau bahan visual lainnya.
- d) Menyimpan salinan duplikat dari semua bentuk data yang diperoleh tersebut.
- e) Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif.

Interpretasi mengacu pada upaya memahami data secara ekstensif sekaligus mendalam. Peneliti memiliki perspektif mengenai apa yang sedang diteliti dan menginterpretasikan data melalui perspektif tersebut, metode analisis dan interpretasi data dalam penelitian ini dilakukan dengan tahapan organisasi data.

Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.

F. Teknik Pamtapan Kredibilitas Penelitian

Hal yang penting untuk meningkatkan kredibilitas dan keabsahan penelitian kualitatif adalah melakukan triangulasi, menggunakan bahan referensi dan member check. Menurut (Yusuf, 2017) Triangulasi adalah salah satu teknik dalam pengumpulan data untuk mendapatkan temuan dan interpretasi data yang lebih akurat dan kredibel.

Beberapa cara yang dapat digunakan yaitu menggunakan sumber yang banyak dan menggunakan metode yang berbeda. Penggunaan metode yang berbeda dapat diartikan bahwa kalau pada tahap pertama informasi dikumpulkan dengan observasi tentang suatu aspek, maka berikutnya gunakan lagi metode lain seperti wawancara untuk mengumpulkan informasi yang sama.

Membercheck menurut (Sugiyono, 2013) adalah proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data. Tujuan *membercheck* adalah untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data. Dalam penelitian ini dilakukan wawancara tentang hal-hal yang berkaitan mengenai perilaku *phubbing* pada subjek mahasiswa, dengan mewawancarai beberapa informan/teman subjek, serta subjek itu sendiri.

Menggunakan bahan referensi yang tepat untuk meningkatkan keabsahan dan kredibilitas data dan informasi dilengkapi dengan bahan-bahan referensi yang tepat. Data yang ditulis di lapangan atau rekaman percakapan melalui perekam suara dapat dibandingkan ketepatannya dengan pendapat para ahli dalam referensi-referensi yang dikumpulkan (Yusuf, 2017).

G. Analisis Data

Analisis data berlangsung selama proses dilapangan bersamaan dengan selama proses pengumpulan data dan setelah selesai pengumpulan data. Analisis data yang digunakan di lapangan oleh peneliti yaitu analisis data Model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2013).

1) Reduksi Data (*Data Reduction*)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dan mencari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini yang terinspirasi dari berbagai fenomena sekarang yang dimana suatu momen yang berharga saat berinteraksi sosial berlangsung terganggu oleh kehadiran *smartphone* yang mengakibatkan perilaku *phubbing* hal yang wajar bagi pelaku. Berdasarkan hasil penelitian kualitatif fenomenologi dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi dapat diambil adalah faktor penyebab perilaku *phubbing* yaitu kecanduan *smartphone*, media sosial, internet, game online, juga *fear of missing out* atau takut ketinggalan informasi, dan kurangnya kontrol diri. Kedua responden lebih banyak menghabiskan waktu bermain *smartphone* dan tidak memiliki batas dalam menggunakan *smartphone*.

Adapun dampak positif dari penggunaan *smartphone* memudahkan mahasiswa mengakses informasi tentang perkuliahan, tugas, dan juga berhubungan sosial jarak jauh. Tetapi juga memiliki dampak negatif yaitu menunda pekerjaan, memunculkan perilaku *phubbing*. Kontak sosial pelaku *phubbing* cenderung negatif. Kedua responden juga mendapati kendala ketika salah satu teman bicaranya menggunakan *smartphone*, mereka mengimitasi perilaku tersebut dan kehilangan kontrol saat menggunakan *smartphone*. Simpati kedua responden juga kurang terhadap lawan bicaranya dikarenakan mereka merasa lebih tertarik dengan *smartphone*

yang mereka miliki. Hingga mengikis etika kedua responden ketika berinteraksi secara langsung.

Perilaku kedua responden juga berdampak dengan mereka mulai dari merasa tidak dilibatkan, merasa ketinggalan pembicaraan, hilangnya pertemanan, menarik diri dari lingkungan sosial, merusak kualitas interaksi sosial, dan juga merasa tidak dihargai. Sama halnya dengan korban dari pelaku atau disebut *phubbe*, responden MD juga merasa kehadirannya tidak dianggap oleh orang terdekat, merasa kesepian, penurunan mood saat berinteraksi dan juga merasa tidak dihargai.

Oleh karena itu peneliti menghimbau agar tidak kehilangan disfungsi sosial dan juga mengikis etika, dan kepekaan yang ada pada diri kita terhadap lingkungan sekitar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti mengajukan beberapa saran yaitu:

a. Kepada Mahasiswa

Untuk membatasi dalam penggunaan *smartphone* agar tidak ketergantungan. Disarankan menambah waktu untuk berinteraksi secara tatap muka dengan teman-teman mahasiswa lainnya seperti membentuk grup diskusi diluar waktu perkuliahan.

b. Kepada Peneliti Selanjutnya

Yang berminat untuk meneliti selanjutnya mengenai *phubbing* dapat mengambil sampel yang bervariasi seperti lawan jenis. Observasi juga dapat melakukan bertahap dan mendalam karena observasi interaksi sosial tidak terjadi dalam satu waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Alrasheed, K. B., & Aprianti, M. (2018). Hubungan Antara Kecanduan Gadget Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja. *Jurnal Sains Psikologi* .
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2016). How “phubbing” becomes the norm: The antecedents and consequences of snubbing via smartphone. *Computers in Human Behavior* .
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018). The effects of “phubbing” on social interaction. *Journal of Applied Social Psychology* .
- CİZMECİ, E. (2017). DISCONNECTED, THOUGH SATISFIED:.. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication* .
- David, M. E., & Roberts, J. E. (2017). Phubbed and Alone: Phone Snubbing, Social Exclusion, and Attachment to Social Media. *Journal of the Association for Consumer Research* .
- Dwyer, R. J., Kushlev, K., & Dunn, E. W. (2017). Smartphone use undermines enjoyment of face-to-face social interactions. *Journal of Experimental Social Psychology* .
- Hanika, I. M. (2015). FENOMENA PHUBBING DI ERA MILENIA. *Jurnal Interaksi* .
- Hepilita, Y., & Gantas, A. A. (2018). HUBUNGAN DURASI PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DENGAN GANGGUAN POLA TIDUR PADA ANAK USIA 12 SAMPAI 14. *Jurnal Wawasan Kesehatan* .
- Karadağ, E., Erzen, E. E., Tosuntaş, Ş. B., & Culha, İ. (2015). Determinants of Phubbing, Which is the Sum of Many Virtual Addictions: A Structural Equation Model. *Journal of Behavioral Addictions* .
- Karadağ, E., Tosuntaş, Ş. B., Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., Şahin, B. M., et al. (2016). The Virtual World’s Current Addiction: Phubbing. *ADDICTA: THE TURKISH JOURNAL ON ADDICTIONS* .
- Karuniawan, A., & Cahyanti, I. Y. (2013). Hubungan antara Academic Stress dengan Smartphone. *Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan Mental* .

- Pratiwi, A., Meytri, D. I., & Patriana, O. (2019). ANALISIS DAMPAK PENGGUNAAN TEKNOLOGI GADGET TERHADAP. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi* .
- Raco, J. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif : Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Reza, I. F. (2018). Dimensions of Phubbing Among Moslem Adolescents in Revolution Industry 4.0 : Perspective Mental Health. *PROCEEDING of International Conference: International Conference of Mental Health, Neuroscience, and Cyberpsychology* .
- Roberts, J. A., & David, M. E. (2016). My life has become a major distraction from my cell phone: Partner phubbing. *Computers in Human Behavior* .
- Setiadi, E. M., & Kolip, U. (2011). *Pengantar Sosiologi : Pemahaman Fakta Dan Gejala Permasalahan Sosial : Teori, Aplikasi, Dan Pemecahannya*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Soekanto, S. (2012). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT RajaGrafindo.
- Stolley, K. S. (2005). *The Basic Of Sociology*. London: Greenwood Press.a
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: ALFABETA.
- Supratiknya, A. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dalam Psikologi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Anggota APPTI.
- Syifa, A. (2020). Intensitas penggunaan smartphone, prokrastinasi akademik, dan. *Jurnal Bimbingan dan Konseling* .
- Syifa, A. (2020). Intensitas penggunaan smartphone, prokrastinasi akademik, dan. *Jurnal Bimbingan dan Konseling* , 84.
- Thaeras, F. (2017, Juli 14). 'Phubbing', Fenomena Sosial yang Merusak Hubungan. Dipetik Mei 31, 2020, dari cnnindonesia: <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20170714134144-277-227920/phubbing-fenomena-sosial-yang-merusak-hubungan>

Vetsera, N. R., & Sekarasih, L. (2019). Gambaran Penyebab Perilaku Phubbing Pada Pelanggan Restoran. *Jurnal Psikologi Sosial* .

Waluya, B. (2009). *Sosiologi : Menyelami Fenomena Sosial di Masyarakat Kelas X Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah*. Jakarta: PT. Pribumi Mekar.

Widianti, W. (2009). *Sosiologi 1 : untuk SMA dan MA Kelas X*. Bandung: Habsa Jaya.

Yusuf, M. (2017). *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.







PEDOMAN WAWANCARA

A. Interaksi Sosial

- a) Bagaimana hubungan sosial kamu dengan teman-teman kamu?
- b) Apakah kamu memiliki teman dekat? Berapa orang?
- c) Bagaimana kamu melakukan interaksi terhadap teman kamu, apakah secara langsung atau tidak langsung?
- d) Ketika berkumpul dengan teman kamu, biasanya apa yang kalian lakukan?
- e) Bagaimana sikap kamu terhadap lawan bicara?
- f) Bagaimana hubungan dengan keluarga?
- g) Apakah hubungan kamu baik dengan keluarga?
- h) Adakah orang yang paling dekat dalam keluarga? Kalau ada siapa?
- i) Hal-hal apa saja yang kamu lakukan ketika berkumpul dengan keluarga?

B. Aspek-aspek Interaksi Sosial

1. Adanya Kontak Sosial

- a) Ketika berinteraksi secara langsung dengan lawan bicara anda, bagaimana sikap anda menanggapi lawan bicara anda?
- b) Bagaimana sikap kamu ketika interaksi secara langsung tiba-tiba lawan bicara kamu bermain smartphone?

2. Adanya Komunikasi

- a) Hal-hal apa yang biasa kamu ceritakan terhadap teman dekatmu?
- b) Pernahkah kamu berbagi perasaan terikat dengan teman kamu?
- c) Apakah teman-teman kamu pernah saling curhat atau memberikan perasaan saling terikat?
- d) Apakah kamu pernah curhat tentang permasalahan kamu dengan salah satu anggota keluarga kamu?

C. Faktor-faktor Interaksi Sosial

1. Imitasi

- a) Ketika berkumpul dengan teman kamu, apakah kalian sering menggunakan atau bermain smartphone ketika berkumpul bersama?
- b) Ketika kamu sedang berkumpul dengan teman kamu, tetapi mereka memainkan smartphone mereka, bagaimana respon kamu?
- c) Apakah kamu bertindak sesuai dengan apa yang dilakukan lawan bicara kamu?
- d) Jika dalam perkumpulan keluarga, apakah kalian sering menggunakan smartphone ketika berkumpul bersama?
- e) Ketika salah satu anggota keluarga bermain smartphone, apa yang kamu lakukan?

2. Sugesti

- a) Pernahkah kamu bermain smartphone ketika berbicara dengan teman kamu? Bagaimana tanggapan mereka?
- b) Pernahkah kamu bermain smartphone ketika berbicara dengan keluarga kamu? Bagaimana tanggapan mereka?

3. Identifikasi

- a) Bagaimana perasaan kamu ketika kamu bermain smartphone tetapi teman-teman kamu atau keluarga kamu sedang asyik berbicara?
- b) Pernahkah kamu ditegur teman kamu atau keluarga kamu dikarenakan kamu terlalu fokus dengan smartphone kamu?

4. Simpati

- a) Kalau obrolan lawan bicara kamu membuat kamu bosan apa tanggapan kamu?
- b) Apakah kamu lebih tertarik berinteraksi melalui media dibandingkan secara tatap muka?
- c) Ketika lawan bicara kamu sedang berbicara kepadamu, bagaimana sikap kamu dan bagaimana kamu merespon mereka?

D. Bentuk-bentuk Interaksi Sosial

1. Proses Sosial Asosiatif

- a) Ketika kamu ingin mencurahkan perasaan kamu, apa yang kamu lakukan?
- b) Ketika pertemanan kamu sedang bermasalah, bagaimana kamu menghadapinya?
- c) Ketika teman kamu ingin mencurahkan isi hatinya, bagaimana tindakan kamu?

2. Proses Sosial Disosiatif

- a) Pernahkah kamu mengalami konflik dikarenakan perilaku kamu yang lebih peduli dengan smartphone dibandingkan lawan bicara ataupun teman kamu?

E. Faktor Penyebab Phubbing

1. Kecanduan Ponsel

- a) Bagaimana pendapat kamu tentang smartphone, apakah itu kebutuhan atau gaya hidup?
- b) Menurut kamu apa dampak positif dan negatif menggunakan smartphone?
- c) Dalam keseharian kamu, berapa jam kamu memainkan smartphone?
- d) Aplikasi apa saja yang kamu mainkan di smartphone?

2. Kecanduan Internet

- a) Biasanya apa yang kamu cari di internet?
- b) Berapa lama kamu mengakses internet?
- c) Manfaat apa saja yang berkontribusi dari internet tersebut untuk kebutuhan kamu?

3. Kecanduan Media Sosial

- a) Media sosial apa saja yang kamu sering gunakan?
- b) Biasanya dalam sehari, berapa jam kamu menghabiskan waktu untuk media sosial?

- c) Apa yang kamu rasakan ketika bermain media sosial?
- d) Apakah kamu pernah jenuh bermain media sosial?
- e) Apa alasan kamu bermain media sosial?
- f) Dampak apa saja yang kamu rasakan ketika bermain media sosial?
- g) Pernahkah kamu berinteraksi sosial melalui media sosial? Berapa lama?
- h) Bayangkan jika tidak bermain media sosial dalam sehari, apa yang akan kamu lakukan?

4. Kecanduan Game Online

- a) Game apa yang sering kamu mainkan? Berapa lama?
- b) Apa alasan kamu memainkan game tersebut?
- c) Apa manfaat kamu dari bermain game?
- d) Dampak apa saja yang kamu rasakan ketika bermain game?

F. Aspek-aspek Phubbing

1. Gangguan Komunikasi

- a) Pernahkah kamu tidak fokus dengan lawan bicara kamu ketika kamu bermain smartphone?
- b) Apakah kamu merasa terganggu ketika kamu berbicara sedangkan lawan bicara kamu bermain smartphone?
- c) Ketika lawan bicara kamu tidak mengacuhkan kamu dengan bermain smartphone, bagaimana perasaan kamu? Apakah kamu tetap melanjutkan hubungan dengan orang tersebut dengan jangka waktu yang lama?

2. Obsesi Telephone

- a) Berapa banyak biaya yang kamu keluarkan untuk keperluan smartphone?
- b) Misalkan smartphone kamu habis baterai, apa yang kamu lakukan?
- c) Apa saja dampak smartphone terhadap kamu?
- d) Apakah kamu merasa cemas ketika smartphone tidak berada di dekat mu?

G. Dampak Psikologis Phubbing

- a) Bagaimana perasaan anda ketika berkumpul dengan keluarga?
- b) Bagaimana perasaan anda ketika berkumpul dengan teman anda?
- c) Bagaimana menurut anda perilaku anda tersebut?

H. Karakteristik Perilaku Phubbing

1. Menghindari Kontak Mata

- a) Ketika berbicara langsung dengan lawan bicara kamu, apakah kamu menatap matanya?
- b) Pernah atau tidak, ketika dosen atau teman persentasi, kamu bermain smartphone?
- c) Ketika berbicara langsung dengan tatap muka, apa yang kamu pikirkan? Apakah kamu fokus dengan lawan bicara kamu atau memikirkan hal yang lain?

2. Emosi yang membatasi hubungan interpersonal

- a) Apakah kamu memiliki teman sebelum kamu memiliki smartphone?
- b) Apa yang kamu rasakan ketika memiliki hubungan dengan teman sebelum adanya smartphone dengan sekarang yang sudah adanya smartphone?
- c) Bagaimana menurut kamu tentang kualitas pertemanan kamu?





Pedoman Observasi

Nama Responden :

Hari/Tanggal Wawancara :

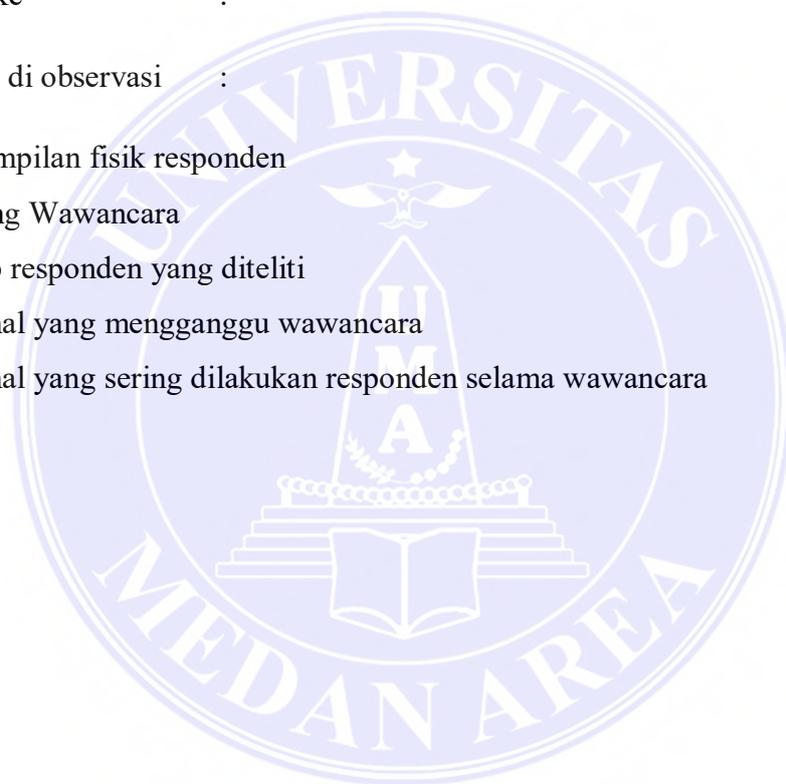
Waktu Wawancara :

Tempat Wawancara :

Wawancara ke :

Hal-hal yang di observasi :

1. Penampilan fisik responden
2. Setting Wawancara
3. Sikap responden yang diteliti
4. Hal-hal yang mengganggu wawancara
5. Hal-hal yang sering dilakukan responden selama wawancara





LAMPIRAN C
VERBATIM

Verbatim

Waawancara 1 Responden 1 (W1-R1)

Nama : AF
 Umur : 20 Tahun
 Hari/Tanggal : Kamis, 01 Juli 2021
 Tempat : Kontrakan Responden
 Pukul : 14.00-15.40

KODE	SUBJEK	URAIAN JAWABAN	ANALISA
W1-R1-001	Iter	Assalamualaikum kak, apa kabar?	
W1-R1-002	Itee	Waalaikumsalam kak, alhamdulillah sehat	
W1-R1-003	Iter	Sebelumnya saya minta izin untuk mewawancara kakak dan izin untuk mendokumentasikan wawancara hari ini kak, apakah kakak izinkan?	
W1-R1-004	Itee	Iya kak saya izinkan	
W1-R1-005	Iter	Jadi gini kak, hari ini saya wawancara kakak untuk mengetahui tentang perilaku phubbing kak, sebelumnya kakak tau gak apa itu phubbing?	Phubbing
W1-R1-006	Itee	Phubbing? Hmm gak pernah sih kak	
W1-R1-007	Iter	Jadi phubbing itu kak misalnya saya ngobrol nih sama kakak tapi saya main hp kak, jadi perilaku itu menghina lawan bicara kita dengan main hp kak	
W1-R1-008	Itee	Oooh jadi itu perilaku menghina yah kak.	
W1-R1-009	Iter	Iya kak. Kakak pernah gak main hp tapi teman kakak lagi ngobrol sama kakak? Terus kalau pernah seberapa sering kalau di nilai dari angka 1 sampai 10	
W1-R1-010	Itee	Hehehe kalau dipikir-pikir pernah kak main hp sambil ngobrol gitu, hmm nilai seringnya sekitar 7 lah kayaknya kak,	Phubbing

W1-R1-011	Iter	Oooh begitu baiklah, pertanyaan selanjutnya. Oh iya, kalau boleh tau kakak ini tinggal sama siapa disini?	
W1-R1-012	Itee	Sama teman kak, sama saudara juga kak.	
W1-R1-013	Iter	Sebaya semua ini kak?	
W1-R1-014	Itee	Iya kak.	
W1-R1-015	Iter	Gimana sama mereka, kakak deket gak?	
W1-R1-016	Itee	Deket-deket gitulah	
W1-R1-017	Iter	Ada yang paling deket gak sama kakak?	
W1-R1-018	Itee	Ada kak, teman saya sekaligus juga saudara kak	
W1-R1-019	Iter	Oooh dari kecil temenan atau pas sekarang aja kak?	
W1-R1-020	Itee	Dari kecil udah temenan kak.	
W1-R1-021	Iter	Sekarang masih deket gak kak?	
W1-R1-022	Itee	Masih kak.	
W1-R1-023	Iter	Dikeluarga kakak interaksinya gimana? Baik atau renggang?	
W1-R1-024	Itee	Alhamdulillah baik-baik saja.	
W1-R1-025	Iter	Yang paling deket sama siapa kak?	
W1-R1-026	Itee	Sama ayah kak.	
W1-R1-027	Iter	Oh iya kakak anak keberapa dari berapa saudara kak?	
W1-R1-028	Itee	Anak ke dua dari tiga bersaudara.	
W1-R1-029	Iter	Di keluarga sering ngumpul gak kak?	
W1-R1-030	Itee	Jarang kak karna sibuk masing-masing, kalau ngumpul sih paling kalau udah libur dari kuliah	
W1-R1-031	Iter	Kalau ngumpul gitu kakak biasanya ngapain di rumah atau dikampung?	
W1-R1-032	Itee	Main sama temen, terus bantu ibuk jualan kak.	
W1-R1-033	Iter	Kalau ngumpul gitu biasanya dalam hal apa kak?	
W1-R1-034	Itee	Apa yah? Paling makan sih kak. Setiap makan ngumpul	
W1-R1-035	Iter	Kalau makan gitu, kakak pernah gak ditegur orang tua karna gak fokus sama makan atau melakukan hal yang lain?	Phubbing

W1-R1-036	Itee	Apa yah paling ditegur karena makan sambil main hp sih kak	Kontak sosial negatif
W1-R1-037	Iter	Biasanya kakak main hp sambil makan itu apa yang kakak mainkan? Atau kakak lakukan?	
W1-R1-038	Itee	Biasanya nonton youtube atau drakor kak.	Kecanduan media sosial
W1-R1-039	Iter	Oooh kalau misalnya makan gak usah sambil nonton gimana rasanya?	
W1-R1-040	Itee	Makan kayak hambar sih kak gak ada yang mau dilihat	
W1-R1-041	Iter	Itu kebiasaan kakak dari kapan kak?	
W1-R1-042	Itee	Dari kapan yah lupa sih kak mungkin semenjak kuliah, sama suka kpop gitu kak, sekitar awal SMA kayaknya kak	
W1-R1-043	Iter	Nah pas ditegur orang tua kakak biar gak nonton sambil makan apa yang kakak lakukan?	Phubbing
W1-R1-044	Itee	Paling disimpan hpnya tapi terkadang karena lagi seru kadang bilang “bentar sedikit lagi”	Phubbing
W1-R1-045	Iter	Pernah gak kakak sampe dimarahin orangtua atau keluarga gara-gara keasyikan main hp?	
W1-R1-046	Itee	Hmmmm eh bentar yah kak ada yang nelpon.	Phubbing
W1-R1-047	Iter	Oh iya kak silahkan	
W1-R1-048	Itee	Sampe mana tadi kak pertanyaannya?	
W1-R1-049	Iter	Kakak pernah gak saking fokusnya sama smartphone dimarahin orangtua?	
W1-R1-050	Itee	Hmm pernah kak, waktu itu saya lagi nonton youtube tapi gak dengar orangtua manggil jadinya dimarahin	Kecanduan media sosial
W1-R1-051	Iter	Itu sering gak kejadian sama kakak dilingkungan keluarga	
W1-R1-052	Itee	Hmm hampir sih kak	
W1-R1-053	Iter	Gara-gara apalagi kak selain itu?	

W1-R1-054	Itee	Gak ada sih kak cuma gara-gara main sama hp, pernah juga saudara datang saya ditegur sama orangtua karena gak sopan gak negur atau salam saudara datang.	Dampak perilaku phubbing
W1-R1-055	Iter	Setelah itu respon orang tua kakak gimana?	
W1-R1-056	Itee	Nasehatin terus terkadang marah juga kak.	
W1-R1-057	Iter	Marahnya gimana kak?	
W1-R1-058	Itee	Paling merepet sih kak kayak "koreaaaa aja taumu" atau paling "kau dibelikkan hp bukan untuk korea korea" gitu sih kak.	
W1-R1-059	Iter	Terus respon kakak kayak mana?	
W1-R1-060	Itee	Terkadang kesel aja kak disalahin korea-korea	
W1-R1-061	Iter	Nah kalau menurut kakak nih perilaku kakak itu gimana?	
W1-R1-062	Itee	Hehehehe iya sih kak terkadang salah juga	
W1-R1-063	Iter	Heheh iya kan kak, terkadang kita gak sadar sama perilaku kita karena keasyikan sama hp	
W1-R1-064	Itee	Heheheh iya kak kadang juga jadi gak fokus sama orang	
W1-R1-065	Iter	Kalau dikampus kakak ada ikut organisasi gak?	
W1-R1-066	Itee	Gak ada kak.	
W1-R1-067	Iter	Alasannya kak?	
W1-R1-068	Itee	Gak suka aja kak ikut –ikut organisasi ribet aja kak.	
W1-R1-069	Iter	Oooh begitu, nah temen dekat kakak ada gak yang bener-bener dekat?	
W1-R1-070	Itee	Ada kak.	
W1-R1-071	Iter	Berapa orang kak?	
W1-R1-072	Itee	Kalau dikuliah empat orang kak, tapi kalau diluar kuliah dua orang kak.	
W1-R1-073	Iter	Kakak sama temen sering ngumpul gak?	
W1-R1-074	Itee	Sering sih kak	
W1-R1-075	Iter	Biasanya ngobrolin apa kak?	

W1-R1-076	Itee	Mentok-mentok yah perkuliahan, kehidupan gitu sih kak	
W1-R1-077	Iter	Kalau ditongkrongan atau diperkumpulan temen kakak, ada gak yang anti main hp ketika ngobrol?	
W1-R1-078	Itee	Ada sih kak, satu orang dia selalu ngumpulin hp kita	
W1-R1-079	Iter	Terus kakak reaksinya gimana?	
W1-R1-080	Itee	Ngumpulin sih tapi terkadang ambil aja latah gitu mau cek hp ada pesan atau gak	
W1-R1-081	Iter	Yang paling sering main hp diantara temen kakak siapa?	
W1-R1-082	Itee	Hmmm siapa yah kayaknya semua sih kak	Memulai perilaku phubbing atau disebut Sugesti lingkunagn
W1-R1-083	Iter	Biasanya kakak kalau berinteraksi gitu sukanya lewat media sosial atau langsung?	
W1-R1-084	Itee	Saya nyaman keduanya sih kak hahaha, soalnya ada juga temen fangirling di medsos gitu cukup dekat	Interaksi sosial
W1-R1-085	Iter	Pernah jumpa langsung gitu gak kak?	
W1-R1-086	Itee	Pernah kak	
W1-R1-087	Iter	Terus canggung atau biasa aja?	
W1-R1-088	Itee	Agak canggung lah pasti kak	
W1-R1-089	Iter	Ooh iya pula ya namanya pertama kali jumpa	
W1-R1-090	Itee	Hahaha iya kak.	
W1-R1-091	Iter	Kakak pernah gak ngerasain kakak lagi ngobrol tapi temen kakak main hp? Terus gimana perasaan kakak?	Dampak perilaku phubbing
W1-R1-092	Itee	Pernah kak, yah biasa aja kak saya lanjut ngobrol	
W1-R1-093	Iter	Ooh begitu, kalau posisinya sekarang kakak nih main hp terus temen kakak ngobrol sama kakak, apa yang kakak rasakan?	Dampak perilaku phubbing
W1-R1-094	Itee	Apa yah, biasa aja sih kak	
W1-R1-095	Iter	Kakak pernah gak seperti itu?	
W1-R1-096	Itee	Pernah kak.	Phubbing

W1-R1-097	Iter	Pernah sampai di marahin temen gak?	
W1-R1-098	Itee	Dimarahin sih gak tapi kayak apa yah, kayak gak dilanjut terus sama sama hening aja gitu.	Dampak perilaku phubbing
W1-R1-099	Iter	Oooh begitu, pernah gak temen kakak ngeluh gitu sama perilaku kakak?	
W1-R1-100	Itee	Ooh iya baru ingat pernah kak sampe kami konflik	
W1-R1-101	Iter	Nah itu gimana ceritanya kok bisa sampai konflik gitu?	
W1-R1-102	Itee	Jadi gini saya main hp karena saya ikut grup temen-temen kpop gitu kak nah ada berita tentang idol yang saya suka kak, terus temen saya ngobrol saya tanggepi kok cuma terkdang gak fokus sama obrolan, terus temen-temen saya bilang kalau aku gak dengerin terus aku kayak marah "apa sih lebay kali kalian" soalnya disitu aku fokus kali tentang diskusi di grup chat kak jadinya temen-temenku marah bilang aku apatis gitu kak dari situ aku diem aja kak.	Dampak perilaku phubbing
W1-R1-102	Iter	Terus setelah mereka bilang gitu kakak lanjutkan balas chat di grup atau gimana?	
W1-R1-103	Itee	Saya jadi gak mood terus saya dengerin mereka tapi terpaksa.	Dampak perilaku phubbing
W1-R1-104	Iter	Kejadian gini sering gak kak?	
W1-R1-105	Itee	Hmm kejadian sampe konflik gitu sih baru itu kak	
W1-R1-106	Iter	Nah setelah konflik itu kakak mengatasi masalah itu gimana?	
W1-R1-107	Itee	Biasanya saya diem aja sih kak.	
	Iter	Terus hubungan pertemanan kakak sama temen gimana?	
W1-R1-108	Itee	Baik-baik aja kok kak	
W1-R1-109	Iter	Temen-temen kakak sering curhat gak sama kakak?	
W1-R1-110	Itee	Kalau curhat pernah tapi gak terlalu sering sih kak, jarang gitu kak	

W1-R1-111	Iter	Terus, kalau kakak sering curhat gak?	
W1-R1-112	Itee	Pernah kak paling sama teman ku yang saudaraku itu kak	
W1-R1-113	Iter	Oh iya kakak kalau ada tugas tipe orang yang suka nunda atau langsung kerjakan?	
W1-R1-114	Itee	Hehehe sering nunda sih kak. Ntah kenapa H-1 itu lebih banyak inspirasinya	Kecanduan smartphone
W1-R1-115	Iter	Oooh, biasanya tertundanya ngapain kakaknya?	
W1-R1-116	Itee	Gak ngapa-ngapain sih kak, paling yah fangirling.	Faktor penyebab phubbing
W1-R1-117	Iter	Kalau buka hp biasanya aplikasi apa aja kakak buka?	
W1-R1-118	Itee	Youtube, WA, Ig, Tiktok, Web internet kayak untuk voting biasku heheheh tugas juga sih, sama apalagi yah game idol gitu kak	Faktor penyebab phubbing
W1-R1-119	Iter	Ooh begitu, baiklah kak wawancara hari ini kita sudahi disini dulu dan bolehkah dilanjutkan besok kak?	
W1-R1-120	Itee	Boleh kok kak	
W1-R1-121	Iter	Baik kak, terimakasih yah kak	

Wawancara 2 Responden 1 (W2-R1)

Nama : AF
 Umur : 20 Tahun
 Hari/Tanggal : Jumat, 02 Juli 2021
 Tempat : Kontrakan Responden
 Pukul : 10.00-12.10

KODE	SUBJEK	URAIAN JAWABAN	ANALISA
W2-R1-001	Iter	Assalamualaikum kak, apa kabar hari ini?	
W2-R1-002	Itee	Walaikumsalam kak, alhamdulillah baik	
W2-R1-003	Iter	Hari ini kita lanjutkan wawancaranya yah kak. Sebelumnya terimakasih sudah meluangkan waktunya kak	
W2-R1-004	Itee	Hahaha sans aja kak.	
W2-R1-005	Iter	Kak aku mau nanya nih kemarin kan wawancara sebelumnya kakak pernah konflik tuh gara-gara fokus sama hp, nah kawan kakak yang lain ada gak melakukan hal yang serupa?	
W2-R1-006	Itee	Selama aku berteman sama mereka sih baru aku kak.	
W2-R1-007	Iter	Ooh begitu, kakak menganggap temen kakak ini deket banget gak atau ada gak temen yang bener-bener kakak anggap bisa saling berbagi curhat atau perasaan?	
W2-R1-008	Itee	Yah deketnya deket-deket gitu sih kak kalau deket kali itu ada cuma satu orang	
W2-R1-009	Iter	Nah yang satu orang itu masih berhubungan gak? Kalau berhubungan sosialnya langsung atau lewat media	Komunikasi sekunder

W2-R1-010	Itee	Masih kak, terkadang langsung terkadang lewat media	
W2-R1-011	Iter	Ooh begitu, menurut kakak nih yah hp itu gaya hidup atau kebutuhan?	
W2-R1-012	Itee	Keduanya kak, tapi lebih ke kebutuhan, soalnya kalau kuliah kan sekarang segala informasi tugas, kampus, dan sebagainya itu ada di hp kak. terus sekarang pun kuliah online jadi apa-apa sekarang butuhnya hp kak	Dampak smartphone
W2-R1-013	Iter	Oh iya kakak sejak kelas berapa sudah punya smartphone? Bukan hp untuk nelpon yah kak? Terus, menurut kakak manfaat apa aja menggunakan smartphone?	
W2-R1-014	Itee	Kalau punya smartphone sewaktu kelas 2 SMA. Menurut aku banyak sih kak, apalagi sebagai mahasiswa paling butuh hp, soalnya informasi perkuliahan, tugas, lengkap ada di smartphone lah kak.	
W2-R1-015	Iter	Dalam keseharian, berapa jam kakak mainkan smartphone?	
W2-R1-016	Itee	Berapa yah? Gak pernah dihitung kak, paling yah pas sholat kali hahahah,	Faktor penyebab phubbing yaitu kecanduan smartphone
W2-R1-017	Iter	Kalau habis batre gitu gimana?	
W2-R1-018	Itee	Di charger kak, tapi ada satu lagi sih hp cadangan gitu untuk yah main sosmed, atau youtube, dan lain-lainnya gitu.	
W2-R1-019	Iter	Oooh berarti kakak ada dua smartphone? Terus kalau main hp gitu apa yang kakak ikuti?	
W2-R1-020	Itee	Iya kak, karena aku suka kpop, yah tentang kpop lah kak	
W2-R1-021	Iter	Oooh gitu. Oh iya kalau lagi mandi juga kakak bawa smartphonena?	Faktor penyebab phubbing yaitu kecanduan smartphone
W2-R1-022	Itee	Terkadang bawa soalnya aku suka denger musik lewat youtube gitu kak	Faktor penyebab phubbing yaitu kecanduan smartphone dan media sosial
W2-R1-023	Iter	Oooh, biasanya aplikasi apa aja yang kakak sering mainkan?	

W2-R1-024	Itee	Tiktok, Instagram, hmmm satu lagi Youtube sama WA, sama game idol	Faktor penyebab phubbing yaitu kecanduan smartphone, media sosial, game online
W2-R1-025	Iter	Masing-masing dari aplikasi itu berapa jam kak?	
W2-R1-026	Itee	Kurang tau sih kak, soalnya kalau aku main aku ganti-gantian, terkadang dari tiktok mau ke ig abis itu mau lagi berahli ke youtube sama ke WA gitu-gitu aja sih kak.	
W2-R1-027	Iter	Kakak pernah gak sampai dititik jenuh gitu main media sosial?	
W2-R1-028	Itee	Hmm pernah sih kak, sampe pusing gitu	
W2-R1-029	Iter	Nah itu apa yang kakak lakukan?	
W2-R1-030	Ite	Gimana yah kak gada lagi kerjaan yah lanjut aja sih paling sebentar gak main terus nanti dilanjut lagi	
W2-R1-031	Iter	Terus kalau di kontrakan ini pada sibuk ngapain kak?	
W2-R1-032	Itee	Pada sibuk sama kuliahnya kak	
W2-R1-033	Iter	Pernah gak kalian ngumpul atau makan bareng gitu?	
W2-R1-034	Itee	Pernah kak, makan keluar pun pernah tapi gak sering-sering kali kak	
W2-R1-035	Iter	Oh iya maaf kak sebelumnya kakak semester berapa?	
W2-R1-036	Itee	Semester 5 kak, sebenarnya kakak gak usah manggil aku kakak hahahaha	
W2-R1-037	Iter	Hahaha gapapa kak. Kampus berapa kalau boleh tau?	
W2-R1-038	Itee	Kampus 2 kak	
W2-R1-039	Iter	Temen-temennya sama jurusan atau beda?	
W2-R1-040	Itee	Beda-beda kak, ada di USU ada di UMA tapi beda jurusan.	
W2-R1-041	Iter	Pas lagi ngumpul makan bareng gitu kakak tetap main hp gak?	
W2-R1-042	Itee	Gimana yah kak karena udah kebiasaan jadi terkadang liat hp tu kayak udah otomatis gitu sih.	Faktor penyebab phubbing yaitu kecanduan smartphone
W2-R1-043	Iter	Terus pernah ditegur sama temen kos kakak ini gak?	
W2-R1-044	Itee	Paling ditegur sama saudara yang jadi temen dekat ini sih kak, yang lain gada yang negur.	Kurangnya identifikasi yaitu

			etika dalam berinteraksi
W2-R1-045	Iter	Ooh begitu	
W2-R1-046	Iter	Kak pernah gak, sewaktu temen kakak asyik ngobrol kakak lagi main hp, terus kakak liat mereka asyik	
W2-R1-047	Itee	Hngg pernah kayaknya kak	
W2-R1-048	Iter	Terus apa yang kakak rasakan?	
W2-R1-049	Itee	Terkadang saya ketinggalan cerita apa yang dibicarakan orang tu kak, terus kayak merasa asing sih kak, Cuma orang itu yang tau cerita, pas nanti aku tanya “apa weh?” terus orang itu kayak “gapapa adalah” kayak ketinggalan gitu sih	Dampak perilaku phubbing
W2-R1-050	Iter	Kalau dinilai dari 1-10 seberapa sering kalau boleh tau ? terus perasaan kakak gimana kalau gitu?	
W2-R1-051	Itee	Mmmh 7 kayaknya kak. Perasaan sih kayak asing aja sih kak, terus karena saya rasa oh yaudahlah	Dampak phubbing
W2-R1-052	Iter	Pernah gak kakak sampe ngerasa kesepian walaupun ngumpul sama temen kakak	
W2-R1-053	Itee	Awalnya dikayak gituin yah iya sih kak, kayak percuma aja kalau aku ngumpul sama orang itu.	Dampak phubbing
W2-R1-054	Iter	Terus kalau sekarang gimana?	
W2-R1-055	Itee	Yah gitu lah kak gak tau lagi hahaha.	
W2-R1-056	Iter	Kakak punya temen gak sebelum punya smartphone?	
W2-R1-057	Itee	Punya kak, saudara saya yang seumuran	
W2-R1-058	Iter	Apa yang kakak rasakan ketika punya teman sebelum punya smartphone dan sesudah punya?	
W2-R1-059	Itee	Dulu kayaknya asik gitu yah kak, tapi karena sekarang adanya smartphone lebih kayak jarang ketemu terus lebih banyak main hpnya.	
W2-R1-060	Iter	Terus menurut kakak kualitas interaksi sosial sekarang bagaimana?	
W2-R1-061	Itee	Hmm kualitasnya sibuk sama diri masing-masing sih kak.	
W2-R1-062	Iter	Oh iya kak, kakak pernah gak main hp pas ada teman atau dosen persentasi?	
W2-R1-063	Itee	Hehehe pernah kak, kekmana lah kak pasti ada bosan juga.	

W2-R1-064	Iter	Alasan kakak main hp apa kak?	
W2-R1-065	Itee	Untuk kuliah sama tugas kuliah juga kak, tapi terkadang karena bosan terus spontanitas aja memegang hp, kalau ada notif awalnya cuma lihat gitu eh keterusan buka aplikasi yang lain kak heheheh.	
W2-R1-066	Iter	Terus kalau ngobrol gitu kakak fokus gak?	
W2-R1-067	Itee	Terkadang fokus terkadang gak kak	
W2-R1-068	Iter	Gak fokusnya biasanya karena apa?	
W2-R1-069	Itee	Gak tau yah kak tapi kayak apa yah mikirin hal yang lain terus apalagi ada notif hp terus langsung lah tu gak fokus lagi buyar gitu hahahah.	
W2-R1-070	Iter	Hahahha iya yah, kakak tipe yang mudah fokus atau gak?	
W2-R1-071	Itee	Hngg kurang fokus sih kak	
W2-R1-072	Iter	Kakak kalau quality time sama keluarga ngapain?	
W2-R1-073	Itee	Paling jalan-jalan sih kak	
W2-R1-074	Iter	Terus kalau sama temen?	
W2-R1-075	Itee	Paling ngumpul kak.	
W2-R1-076	Iter	Kalau diperkuliahan kakak kalau abis kelas gitu ngapain?	
W2-R1-077	Itee	Biasanya yah ngumpul sama kawan lah kak, abis tu makan bareng gitu-gitu lah kak.	
W2-R1-078	Iter	Ikut kegiatan dikampus gitu kakak ada?	
W2-R1-079	Itee	Gak pernah kak.	
W2-R1-080	Iter	Berarti abis ngampus gitu langsung pulang atau ada kegiatan?	
W2-R1-081	Itee	Terkadang langsung pulang terkadang nongkrong di cafe atau jalan-jalan gitu kak.	
W2-R1-082	Iter	Kalau ada tugas kuliah gitu kakak tipe yang suka ngerjain sendiri atau sama-sama?	
W2-R1-083	Itee	Hmmm aku suka sendiri sih kak.	Dampak phubbing
W2-R1-084	Iter	Kalau misalnya tugas kelompok gimana tuh, itu kan harus sama-sama.	
W2-R1-085	Itee	Yah kalau itu sama-sama tapi terkadang kalau aku kurang kenal gitu atau kurang dekat gitu sama satu kelompok lebih mending akua ambil ahli lah kak, soalnya malas aja bagi-bagi gitu	
W2-R1-086	Iter	Ooh kenapa gitu kak?	

W2-R1-087	Itee	Karena menurutku biar cepat aja tugas kelompoknya kelar kak.	
W2-R1-088	Iter	Kalau salah satu anggota kelompok gak berkontribusi gimana?	
W2-R1-089	Itee	Gak masalah sih kak, yang penting kalau aku ngerjain rasanya gimana yah lebih percaya aja sama diri sendiri ketimbang orang lain ngerjain.	
W2-R1-090	Iter	Oooh begitu. Nah kan kakak ngontrak nih, kakak pernah gak ikut atau kalau ada acara tetangga datang gitu? Atau kerja bakti gitu?	
W2-R1-091	Itee	Hmm selama disini sih gak pernah kak.	
W2-R1-092	Iter	Kenal gak tetangga disini?	
W2-R1-093	Itee	Hehehhe kurang sih kak, soalnya aku jarang juga keluar dari rumah.	
W2-R1-094	Iter	Ada niat pengen kenalan atau bersosialisasi gak sesama tetangga?	
W2-R1-095	Itee	Niat sih ada tapi gak tau mulai dari mana kak, paling Cuma tegur kalau jumpa, abis itu balek lah ke rumah gitu aja kak.	
W2-R1-096	Iter	Kalau misalnya ada acara daerah rumah kos datang gak kalau diundang?	
W2-R1-097	Itee	Gak pernah kak. Soalnya yang sering datang orang si ayu tuh.	
W2-R1-098	Iter	Oooh, kakak kenapa gak ikut?	
W2-R1-099	Itee	Kadang malu aja ,kak, terus aku agak mageran kak heheheh	Simpati
W2-R1-100	Iter	Kalau di rumah kampung gini juga?	
W2-R1-101	Itee	Hmm gak jauh beda sih, soalnya kan ada orang tua yang datang ke acara kalau diundang.	
W2-R1-102	Iter	Oooh begitu. Jadi kalau kakak pulang kampung gitu kerjanya ngapain aja?	
W2-R1-103	Itee	Yah dirumah aja kak.	
W2-R1-104	Iter	Oooh gak ngumpul sama temen atau ada kegiatan gitu?	
W2-R1-105	Itee	Gak kak	
W2-R1-106	Iter	Kalau di kampung ada sering buat acara gitu gak?	
W2-R1-107		Jarang kak, paling hari-hari besar kayak tuju belasan gitu doang.	
W2-R1-108	Iter	Nah kalau tujuh belasan gitu kakak ikutan gak? Atau jadi panita? Atau sekedar nonton?	

W2-R1-109	Itee	Gak pernah kak, paling nonton aja la kak.	
W2-R1-110	Iter	Kalau jadi remaja mesjid gitu kakak pernah?	
W2-R1-111	Itee	Hmm, pernah kak tapi sebentar	
W2-R1-112	Iter	Kenapa gak dilanjut kak?	
W2-R1-113	Itee	Hehehe mager aja kak, lagian kuliah udah dimedan jadi malas aja kak	
W2-R1-114	Iter	Kan kuliah lagi daring gada niatan gitu kak jadi anak remaja mesjid?	
W2-R1-115	Itee	Mmm nngak kak	
W2-R1-116	Iter	Oooh begitu, jadi kalau pulang kampung kemana kak?	
W2-R1-117	Itee	Paling dirumah aja lah kak, soalnya malas aja keuar mending dirumah ngefangirl	
W2-R1-118	Iter	Mager gitu yah kak?	
W2-R1-119	Itee	Hahahah iya kak.	
W2-R1-120	Iter	Oh iya kakak anak keberapa dari berapa saudara kak?	
W2-R1-121	Itee	Anak kedua dari tiga bersaudara kak.	
W2-R1-122	Iter	Kalau dirumah sibuknya ngapain saudara yang lain?	
W2-R1-123	Itee	Kalau saudara yang lain udah pada merantau kak.	
W2-R1-124	Iter	Anak pertama cewek atau cowok kak?	
W2-R1-125	Itee	Cowok kak.	
W2-R1-126	Iter	Kalau ketiga?	
W2-R1-127	Itee	Cowok juga kak.	
W2-R1-128	Iter	Ooh berarti kakak sendiri anak cewek.	
W2-R1-129	Itee	Iya kak.	
W2-R1-130	Iter	Nah kalau pas momentnya ngumpul semua, itu pada sibuk main hp gk?	
W2-R1-131	Itee	Hmm gak terlalu sih, soalnya abang yang pertama sering bantu mamak sama ayah jualan kak.	
W2-R1-132	Iter	Kalau adeknya?	
W2-R1-133	Itee	Adek paling suruh-suruh bantu ayah.	
W2-R1-134	Iter	Oh iya, di rumah semua punya hp termasuk ayah sama ibunya?	
W2-R1-135	Itee	Semua punya kak.	
W2-R1-136	Iter	Ooh kalau ayah ibu nya hpnya android atau biasa?	
W2-R1-137	Itee	Ada android ada yang khusus nelpon	
W2-R1-138	Iter	Ooh sudah berapa lama?	
W2-R1-139	Iter	Udah sekitar 1 tahun kayaknya kak	
W2-R1-140	Iter	Oooh, terus kalau lagi dimeja makan ibu sama ayahnya sering main hp gak?	

W2-R1-141	Itee	Terkadang main, terkadang gak.	Kontak sosial dominan positif
W2-R1-142	Iter	Kalau kakak lihat ibu atau ayahnya main hp di meja makan?	
W2-R1-143	Itee	Yah kalau misalnya liat ibu main atau ayah main aku kayak otomatis hahaha main hp sih kak.	Imitasi perilaku
W2-R1-144	Iter	Terus saudara yang lain?	
W2-R1-145	Itee	Iya terkadang ikut main hp. Tapi terkadang kalau lagi ngobrol dimeja makan mau sambil ngobrol sambil main hp gitu. Tapi mereka gak terlalu fokus sih sama hpnya lebih banyak ngomongnya	Kontak sosial dominan positif
W2-R1-146	Iter	Menurut kakak dampak positif sama negatif dari main smartphone itu apa sih?	
W2-R1-147	Itee	Menurut aku dampak positifnya pasti yang pertama perkuliahan lah kak, terus bisa ngabarin orang tua, berhubungan sosisal lewat media. Kalau dampak negaatifnya apalagi kalau dipikir-pikir kayak kakak bilang tadi lah yang phubbing yah kak, itu kan bisa juga dampak negatifnya, kayak buat orang merasa diacuhkan, terus aku juga sering gak fokus kalau bicara sama orang kak harus diulang gitu kak, sama jadinya kayak ketergantungan sama hp gitu sih kak	Dampak positif dan negatif semartpho
W2-R1-148	Iter	Kalau ngumpul sama keluarga gitu apa yang kakak rasakan?	
W2-R1-149	Itee	Hmm apa yah, yah rame aja gitu, kayak ada tempat kita pulang atau tempat orang yang kita andalkan	
W2-R1-150	Iter	Pernah ngerasain kesepian gak pas ngumpul sama keluarga?	
W2-R1-151	Itee	Kesepiann sih pernah lah, karena kalau pulang ke kampung pasti sibuk sama urusan masing-masing	
W2-R1-151	Iter	Ngobrol-ngobrol gitu sering gak sama orang tua atau saudara yang lain?	
W2-R1-152	Itee	Hmmm ngobrol gitu pernah sih pernah tapi gak sering sih kak	
W2-R1-153	Iter	Biasanya kalau ngobrol gitu ngomongin apa kak	
W2-R1-154	Itee	Yaah paling tentang kuliah gitu gitu kak	

W2-R1-155	Iter	Kalau kakak pernah gak curhat tentang masalah kakak sama keluarga, terus kalau pernah sama siapa curhatnya?	
W2-R1-156	Itee	Hmmm pernah tapi gak sering juga sama ayah sih kak	
W2-R1-157	Iter	Kalau sama abang atau adek?	
W2-R1-158	Itee	Jarang kak hampir gak pernah heheheh	
W2-R1-159	Iter	Nah pertanyaan terakhir nih, apa perasaan kakak kalau gak main/megang hp saat berinteraksi sosial secara langsung	
W2-R1-160	Itee	Hmm apa yah, pernah waktu itu aku gak main hp karena lowbatt saat ngumpul terus aku apa yah diam aja sih kak, soalnya aku canggung gitu kalau ngajak duluan ngobol, paling orang itu yang najak duluan abis tu diam lagi sih hehe	Kurangnya simpati
W2-R1-161	Iter	Oooh gitu, kalau gak megang/main hp gitu apa yang dirasakan?	
W2-R1-162	Itee	Tau lah kakak, kayak hampa terus bingung mau ngapain, kek orang paok gitu sih kak, bengong-bengong hehehe	Faktor penyebab phubbing yaitu kecanduan smartphone
W2-R1-163	Iter	Terus menurut kakak dari pembahasan kita phubbing ini kakak sadar gak kalau perilaku itu salah atau benar?	
W2-R1-164	Itee	Iya yah kak ternyata kalau dipikir-pikir itu salah berarti yah, jaadi gak sopan lah berarti yah kak?	
W2-R1-165	Iter	Iya kak, jadi phubbing itu terkdang kita gak sadar sama perilaku kita ternyata dapat membuat orang terluka, atau tersinggung. Jatuhnya gak ada etika pas lagi ngomong tapi main hp kak	
W2-R1-166	Itee	Ooh iyalah kak	
W2-R1-167	Iter	Oooh gitu. Baiklah kak, terimakasih banyak kak untuk waktunya kak. Untuk wawancara hari ini sampai disini kak. Mohon maaf jika ada perkataan atau perilaku saya yang menyinggung kakak.	
W2-R1-168	Itee	Iya gak apa-apa kak. Aku juga yah kak	

Wawancara 1 Responden 2 (W1-R2)

Nama : YS
 Umur : 22 Tahun
 Hari/Tanggal : Selasa, 06 Juli 2021
 Tempat : Kontrakan Responden
 Pukul : 10.00- 11.25

KODE	SUBJEK	URAIAN JAWABAN	ANALISIS
W1-R2-001	Iter	Selamat siang kak, apa kabar hari ini?	
W1-R2-002	Itee	Siang juga kak, puji tuhan sehat.	
W1-R2-003	Iter	Alhamdulillah kalau begitu, sebelumnya saya ucapkan terimakasih kepada kakak telah bersedia untuk diwawancara oleh saya, yang dimana wawancara ini untuk menyelesaikan tugas akhir saya kak. Nah sebelumnya kakak sudah tanda tangani lembar persetujuan untuk diteliti kak, sebelumnya saya izin untuk dokumentasi dan merekam wawancara ini kak, apakah kakak memberi saya izin kak?	
W1-R2-004	Itee	Iya kak saya izinkan.	
W1-R2-005	Iter	Baik, terimakasih kak. Disini saya ingin mewawancarai seputar masalah perilaku phubbing dikalangan	

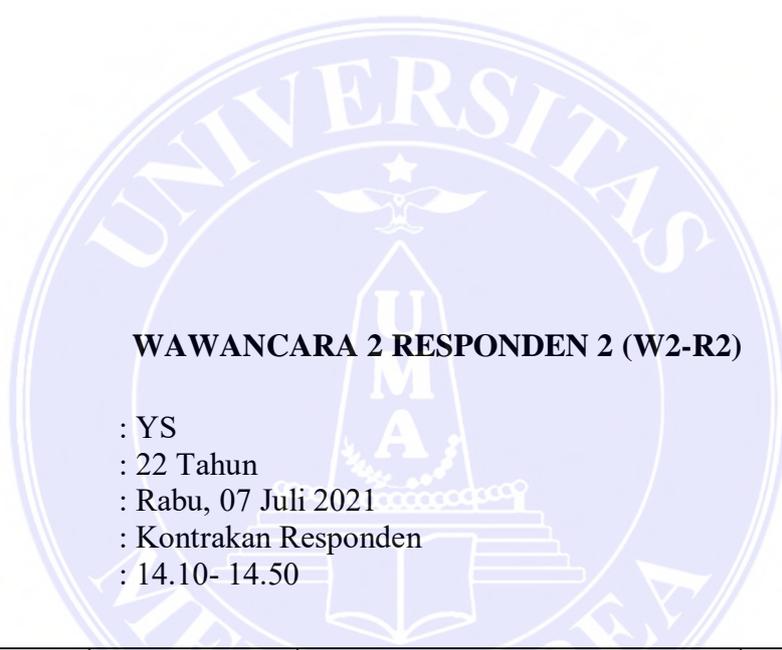
		mahasiswa kak. Sebelumnya kakak tahu tidak apa itu phubbing?	
W1-R2-006	Itee	Hmm kurang tau kak hehehe	
W1-R2-007	Iter	Jadi gini kak, phubbing itu perilaku menghina lawan bicaranya dengan cara memainkan smartphone ketika interaksi itu berlangsung kak.	
W1-R2-008	Itee	Oooh gitu.	
W1-R2-009	Iter	Iya kak, nah sebelumnya kakak asli orang mana yah kak?	
W1-R2-010	Itee	Saya asli orang Tebing kak.	
W1-R2-011	Iter	Ooh begitu, jadi orang tua di Tebing atau gimana?	
W1-R2-012	Itee	Ayah saya di Tebing, Ibu saya di Malaysia kak.	
W1-R2-013	Iter	Kalau boleh tau kakak anak keberapa dari berapa saudara?	
W1-R2-014	Itee	Saya anak ke tiga dari empat bersaudara kak.	
W1-R2-015	Iter	Jadi kalau ngumpul keluarga dalam satu tahun itu berapa kali kak?	
W1-R2-016	Itee	Kalau ngumpul keluarga besar 1 tahun sekali kayak tahun baru atau natal.	Interaksi sosial keluarga
W1-R2-017	Iter	Kalau lagi ngumpul gitu apa aja yang kakak lakukan kak?	
W1-R2-018	Itee	Biasanya ngobrol, makan bersama seperti itu lah	
W1-R2-019	Iter	Kalau ngumpul gitu, kakaknya sering ikut ngobrol gak sama orangtua atau keluarganya?	
W1-R2-020	Itee	Gak sering-sering kali sih.	
W1-R2-021	Iter	Kalau ngobrol gitu biasanya lama gak kak?	
W1-R2-022	Itee	Eee paling satu jam an doang gak lama-lama kali lah.	
W1-R2-023	Iter	Ooh gitu, kalau dikeluarga deketnya sama siapa kak?	
W1-R2-024	Itee	Gak deket sama siapa-siapa kak.	
W1-R2-025	Iter	Kalau misalnya pengen curhat sama keluarga pernah gak? Atau sama orang tua?	
W1-R2-026	Itee	Hngg kurang sih saya.	

W1-R2-027	Iter	Kakak punya temen dekat gak?	
W1-R2-028	Itee	Hmm punya	
W1-R2-029	Iter	Nah ini kan yang saya wawancara ini permasalahan phubbing di interaksi sosial pada mahasiswa, menurut kakak interaksi sosial yang baik itu seperti apa?	
W1-R2-030	Itee	Interaksi sosial yang baik itu ketika teman kita berbicara kita respon dengan baik.	
W1-R2-031	Iter	Dalam perkuliahan kakak ada organisasi gak yang diikuti?	
W1-R2-032	Itee	Ada kak, KMKP organisasi keagamaan.	
W1-R2-033	Iter	Di KMKP kakak aktif gak?	
W1-R2-034	Itee	Lumayan aktif lah kak.	
W1-R2-035	Iter	Sekarang hubungan relasi sosial kakak berjalan gak kak?	
W1-R2-036	Itee	Masih kak.	
W1-R2-037	Iter	Kakak biasanya lebih milih hubungan interaksi secara langsung atau lewat media sosial?	
W1-R2-038	Itee	Lebih nyamannya sih langsung, krna kalau lewat media sosial terkadang ada kesalahpahaman. Apa yang kita sampaikan tidak sesuai yang terjadi	Komunikasi primer
W1-R2-039	Iter	Oooh begitu. Nah kalau lagi ngumpul sama teman apa yang biasa kalian lakukan?	
W1-R2-040	Itee	Paling ngobrol	
W1-R2-041	Iter	Kalau kakak sendiri kalau lagi ngumpul bagaimana sikap kakak terhadap lawan bicara kakak?	
W1-R2-042	Itee	Kalau saya gak ngerti atau gak tertarik dengan obrolannya ya saya main game.	Kurangnya simpati
W1-R2-043	Iter	Misalnya teman kakak lagi ngobrol sama teman, nah teman bicara kakak ini main hp, bagaimana sikap kakak menanggapi hal tersebut?	Dampak phubbing
W1-R2-044	Itee	Saya sih kadang-kadang kesal sih tiba-tiba saya cakap diabaikan main handphone.	Dampak phubbing

W1-R2-045	Iter	Ooh begitu, berarti kalau ada main hp kakak posisinya lagi ngobrol kakak kesel ya.	
W1-R2-046	Itee	Iya.	
W1-R2-047	Iter	Biasanya kalau ngobrol sama teman hal apa yang kakak bicarakan?	
W1-R2-048	Itee	Yah biasalah masalah kampus, masalah percintaan, ya gitu-gitulah.	
W1-R2-049	Iter	Kalau ngumpul gitu sering gak kakak main handphone?	
W1-R2-050	Itee	Sering juga sih.	
W1-R2-051	Iter	Kalau teman sekumpulan kakak memegang smartphone, kakak ikut main hp atau gak?	
W1-R2-052	Itee	Ya gimana yah kak kalau mereka main handphone, saya juga ikut main handphone pasti kayak latah gitu sih kak.	Imitasi perilaku
W1-R2-053	Iter	Kalau temen lagi ngobrol sama kakak, kakak fokus gak?	
W1-R2-054	Itee	Terkadang fokus sih kak, tapi terkadang teman saya sering negur saya untuk fokus sewaktu saya main hp.	Dampak phubbing, simpati, dan identifikasi
W1-R2-055	Iter	Biasanya kakak main hp gitu apa sih yang dimainkan?	
W1-R2-056	Itee	Karena saya anak organisasi saya terkadang harus stay dengan whatsapp terkadang ada yang harus dilakukan, terus terkadang latah aja kak mainkan hp gitu	
W1-R2-057	Iter	Nah kalau kakak lagi main smartphone gitu pas lagi ngobrol, bagaimana reaksi teman kakak?	
W1-R2-058	Itee	Mmmh apa yah paling merepet kesel gitu sih	
W1-R2-059	Iter	Bagaimana perasaan kaakak ketika teman kakak lagi asyik banget ngobrol sedangkan kakak bermain hp?	Faktor penyebab phubbing yaitu kecanduan smartphone
W1-R2-060	Itee	Kalau saya lihat asyik saya ikut nimbrung tapi kalau saya gak sadar	Dampak phubbing

		mereka asyik ya saya lanjut main handphone.	
W1-R2-061	Iter	Kakak pernah gak sampai dititik teman kakak marah atau sampai mengalami konflik atas perilaku kakak?	
W1-R2-062	Itee	Sebenarnya titik puncaknya sampai mereka sering nge gas dan sampai mereka mengabaikan dan mendiamkan saya	
W1-R2-063	Iter	Oooh begitu, sebenarnya itu kakak udah sering ditegur tapi sering diulangi juga yah kak?	
W1-R2-064	Itee	Awalnya sih saya pikir biasa aja, tapi ternyata semenjak mereka mendiamkan saya saya baru tersadar. Tapi yah gimana terkadang sadar terkadang saya juga lepas kontrol.	Faktor penyebab phubbing yaitu kecanduan smartphone
W1-R2-065	Iter	Biasanya kakak main smartphone itu berapa jam sehari?	
W1-R2-066	Itee	Berapa yah, karna smartphone sudah menjadi kebutuhan seperti perkuliahan hubungan jarak jauh, dan organisasi, jadi saya juga gak ngitung berapa jam sehari, mungkin saya gak memegang handphone itu pas tidur kali sih kak hehehe	Faktor penyebab phubbing yaitu kecanduan smartphone
W1-R2-067	Iter	Kalau misalnya handphone kakak posisinya habis batrai apa yang kakak lakukan?	
W1-R2-068	Itee	Ya saya charger sambil main sih kak.	
W1-R2-069	Iter	Kalau gak main hp seharian gimana perasaan kakak?	
W1-R2-070	Itee	Hmm agak gelisah lah kak hahah, tanpa hp mungkin saya gak bisa apa-apa. Terus pernah juga mati lampu, saya berusaha banget tuh gimana caranya jaringannya ada.	
W1-R2-071	Iter	Biasanya main media sosial apa yang sering digunakan?	
W1-R2-072	Itee	Instagram, Youtube, WA.	Faktor penyebab phubbing yaitu kecanduan

			smartphone, media sosial
W1-R2-073	Iter	Sewaktu main media sosial itu hal apa yang kakak rasakan?	
W1-R2-074	Itee	Ya saya merasa terhibur, karena media sosial udah kayak hiburan saya sih.	
W1-R2-075	Iter	Kakak pernah gak sampai di titik jenuh bermain media sosial?	
W1-R2-076	Itee	Kalau dipikir-pikir sih gak pernah, karena itu yang selalu menghibur saya	
W1-R2-077	Iter	Pernah gak berinteraksi sesama teman lewat media sosial? Kayak chat atau balas snapgram gitu.	Komunikasi sekunder
W1-R2-078	Itee	Pernah kak.	
W1-R2-079	Iter	Seberapa sering kak?	
W1-R2-080	Itee	Kalau misalnya teman buat snapgram bagus atau menarik perhatian terkadang dibalas kayak ih bagus yah, dimana tuh? Seperti itu sih.	
W1-R2-081	Iter	Baiklah kak, sampai disini dulu wawancara kita kak, dikarenakan kakak ada acara bolehkah kita lanjut jika kakak ada waktu luang?	
W1-R2-082	Itee	Boleh kok, nanti saya kabari kak	
W1-R2-083	Iter	Baik kak terimakasih atas waktunya kak.	
W1-R2-084	Itee	Iya kak.	



WAWANCARA 2 RESPONDEN 2 (W2-R2)

Nama : YS
 Umur : 22 Tahun
 Hari/Tanggal : Rabu, 07 Juli 2021
 Tempat : Kontrakan Responden
 Pukul : 14.10- 14.50

KODE	SUBJEK	URAIAN JAWABAN	ANALISIS
W2-R2-001	Iter	Selamat siang kak, bagaimana kabarnya	
W2-R2-002	Itee	Siang juga, puji tuhan sehat kak	
W2-R2-003	Iter	Hari ini kita lanjut lagi yah kak wawancaranya heheh	
W2-R2-004	Itee	Oke kak.	
W2-R2-005	Iter	Nah sebelumnya kan kakak bilang pernah berinteraksi lewat media sosial, pas jumpa secara langsung itu bagaimana rasanya?	
W2-R2-006	Itee	Pernah dua atau tiga kali memang beda yah jumpa secara langsung dibandingkan lewat chat, terasa canggung, dan kalau dipikir pikir lebih enakan dari media sosial sih	

W2-R2-007	Iter	Oooh begitu, berarti kakak lebih nyaman lewat media sosial? Tetapi sebelumnya kakak pernah diwawancara yang pertama sukanya secara langsung, boleh dikonfirmasi gak kak yang mana yang lebih disukai?	Komunikasi sekunder
W2-R2-008	Itee	Sebenarnya saya suka secara langsung kalau temen deket tapi kalau temen online kayaknya lebih nyaman lewat online aja kak	Komunikasi primer
W2-R2-009	Iter	Ooh begitu, kakak pernah gak saking asyiknya main game atau main smartphone merasa terasingkan sama temen-temen kakak?	
W2-R2-010	Itee	Hmm pernah sih mereka kayak asyik gitu. Oh iya sewaktu itu mereka kayak gibah gitu tapi saya lebih milih game, pas saya tanya cerita apa mereka kayak bilang “udah lanjut aja main game kau” terus saya agak tersinggung sih sebenarnya karena gak dilibatkan gitu hehehe.	Simpat
W2-R2-011	Iter	Terus selanjutnya apa kakak lakukan?	
W2-R2-012	Itee	Yaudahlah pikir saya, saya lanjut aja main game.	
W2-R2-013	Iter	Pernah gak kakak negur teman kakak pas kakak ngobrol sama mereka?	Identifikasi
W2-R2-014	Itee	Pernah sih	
W2-R2-015	Iter	Terus gimana sikap kakak ke mereka?	
W2-R2-016	Itee	Pertama sih kesel terus negur setelah itu mereka negur saya balik kayak bilang “kayakmana gak enak kan digitukan” terus saya diam gitu	Dampak phubbing
W2-R2-017	Iter	Setelah itu respon kakak kayak gimana?	
W2-R2-018	Itee	Yah saya diam aja sih kak	
W2-R2-019	Iter	Dalam perkumpulan kakak, yang paling sering main hp siapa kak?	

W2-R2-020	Itee	Kalau saya rasa sih saya memang sering kak.	
W2-R2-021	Iter	Coba nilai dari 1-10 seberapa sering kakak abaikan lawan bicara kakak dengan bermain hp? Terus biasanya kalau main hp itu apa sih yang kakak lihat?	
W2-R2-022	Itee	Mmmh 7.5 yah kayaknya? hehehe, Sosmed sih Instagram kalau gak Youtube kalau gak check WA ada yang ngechat atau gak. Yah terus sama game kak.	Faktor penyebab phubbing yaitu kecanduan smartphone, media sosial, game online
W2-R2-023	Iter	Kakak sering gak ditegur teman kakak saking fokusnya main hp sampai abaikan mereka?	
W2-R2-024	Itee	Sering sih, gimana yah kak saya juga terkadang spontan memegang hp gitu. Kalau udah bosan gitu saya main game	Kurangnya simpati
W2-R2-025	Iter	Pernah gak sampai dititik teman-teman kakak gak mau bicara sama kakak	
W2-R2-026	Itee	Pernah kak, sampai mereka kayak spele sama saya gitu kalau ngomong.	Dampak phubbing
W2-R2-027	Iter	Terus rasanya gimana digituin kak?	
W2-R2-028	Itee	Pastinya kayak apa yah namanya, gak dibutuhkan? Gitulah, terus kayak punya teman tapi gapunya, terkadang kesepian sih, terus tersinggung juga kak	Dampak phubbing
W2-R2-029	Iter	Nah kalau dikeluarga kakak, pernah ditegur sama anggota keluarga gak?	Identifikasi
W2-R2-030	Itee	Gak pernah sih, tapi mamak yang sering merepet kalau aku keasyikan gitu.	
W2-R2-031	Iter	Kakak pernah gak ngobrol-ngobrol gitu sama keluarga	
W2-R2-032	Itee	Gak pernah kak, paling natal itu pun kalau ngumpul gitu yah sibuk sama urusan masing-masing, terus sesama orangtua yang ngomong, karena saya gak ngerti atau malas nimbrung paling main game gitu kak	Simpati

W2-R2-033	Iter	Terus pas ngumpul gitu ada yang main hp gak?	
W2-R2-034	Itee	Gimana yah pasti ada sih kak, apalagi kalau pembicaraan orang tua kan terkadang malas gitu kan kak, paling yah min game online sama saudara yang lain, kayak PUBG sama ML gitu	Kontak sosial sekunder dominan
W2-R2-035	Iter	Oooh begitu, Kakak pernah gak kesepian gitu walaupun lagi rame?	
W2-R2-036	Itee	Pernah malahan sering kak.	
W2-R2-037	Iter	Cara mengatasi kesepian itu kakak bagaimana?	
W2-R2-038	Itee	Yah balik lagi yah main game gitu kak. Soalnya karena kebiasaan main hp di kos gitu jadi apa-apa lampiasan saya ke hp kak.	
W2-R2-039	Iter	Kakak kan ngontrak nih, di lingkungan kakak ini pernah buat acara gitu gak? Kalau pernah diundang gak?	
W2-R2-040	Itee	Pernah kak, diundang kak.	
W2-R2-041	Iter	Terus kakak datang gak?	
W2-R2-042	Itee	Kalau mood datang, kalau gak yah di kontrakan aja.	
W2-R2-043	Iter	Kalau dikampung kakak gitu juga gak?	
W2-R2-044	Itee	Hmm kalau saudara pasti datanglah kak hahaha, tapi kalau org kurang dekat mager juga kak.	
W2-R2-045	Iter	Tetangga disini kenal gak kak?	
W2-R2-046	Itee	Cuma sebelah sih yang kenal kak.	
W2-R2-047	Iter	Kalau ada acara besar gitu di lingkungan rumah kakak pernah	
W2-R2-048		Ikut gak?	
W2-R2-049	Itee	Ikut sih pernah tergantung acaranya juga	
W2-R2-050	Iter	Nah kalau ikut suatu acara gitu kakak jadi peserta atau panitianya?	
W2-R2-051	Itee	Lebih sering jadi peserta kak hehehe, karena jadi panitia ribet	

W2-R2-052	Iter	Kakak kalau boleh tau udah semester berapa?	
W2-R2-053	Itee	Semester 7 kak.	
W2-R2-054	Iter	Oooh, nah selama kuliah biasanya kakak langsung pulang atau gimana?	
W2-R2-055	Itee	Biasanya kalau ada rapat organisasi yah ikut rapat, kalau gak ada pulang kerumah atau jalan-jalan sama nongkrong gitu sih.	
W2-R2-056	Iter	Oh iya kak, dikeluarga atau dirumah kakak nih semuanya punya gadget gitu gak?	
W2-R2-057	Itee	Punya kak kecuali orang tua kak.	
W2-R2-058	Iter	Saudara kakak yang lain kalau lagi ngumpul juga main hp gak?	
W2-R2-059	Itee	Iya kak, gimana lah kak sekarang kayak gak sadar kalau ngumpul terkadang main hp kayak spontanitas gitu.	
W2-R2-060	Iter	Ha orang itu sering dimarahi mamak atau bapak kakak gak?	
W2-R2-061	Itee	Yah merepet-merepet gitu aja kak.	
W2-R2-062	Iter	Pernah ditegur karena gak dengerin orang tua kakak bicara gak kayak sambil main hp gitu?	
W2-R2-063	Itee	Ditegur sih gak jarang, tapi pernah	
W2-R2-064	Iter	Contohnya kayak mana kak?	
W2-R2-065	Itee	Kayak “matikan dulu hp mu aku ngomong” gitu sih kak gak pernah sampe marah.	Kontak sosial dominan positif
W2-R2-066	Iter	Oooh begitu, cuma ditegur gitu aja yah kak	
W2-R2-067	Itee	Iya kak	
W2-R2-068	Iter	Baiklah kak wawancara untuk hari ini sampai disini kak, terimakasih kak untuk waktunya hari ini. Mohon maaf jika ada keterlanjuran perilaku ataupun perkataan yang menyinggun kakak.	
W2-R2-069	Itee	Hehehe gak lah kak, saya juga lah kalau begitu kak.	

W2-R2-070	Iter	Makasih banyak yah kak untuk wawancaranya.	
W2-R2-071	Itee	Iya kak sama-sama	



Wawancara 1 Responden 3 (W1-R3)

Nama : MD
 Umur : 22 Tahun
 Hari/tanggal : Senin, 12 Juli 2021
 Tempat : Kontrakan Responden
 Pukul : 10.15-11.10

KODE	SUBJEK	URAIAN JAWABAN	ANALISIS
W1-R3-001	Iter	Assalamualaikum kak, selamat pagi kak apa kabar kak?	
W1-R3-002	Itee	Waalaikumsalam kak, alhamdulillah baik kak	
W1-R3-003	Iter	Jadi kak, hari ini saya mau wawancara kakak yang sebelumnya sudah kita sepakati di lembar persetujuan responden, tujuannya untuk mengetahui dampak perilaku phubbing. Sebelumnya kakak tau gak apa itu phubbing?	
W1-R3-004	Itee	Hngg gak tau kak, apa itu kak?	

W1-R3-005	Iter	Nah phubbing itu ketika kakak bermain handphone teman kakak berbicara nah kakak melakukan tindakan gak baik karena mengabaikan lawan bicara kak. Disini sebelumnya saya sudah wawancara teman terdekat kakak yang memiliki ciri perilaku tersebut, saya ingin mengkonfirmasi perilaku YS dan kakak disini sebagai responden tiga saya sebagai korban kak. Nah kakak pernah gak dicuekin gitu?	
W1-R3-006	Itee	Iya kak pernah sering malah	
W1-R3-007	Iter	Ooh gitu yah kak, kalau boleh tau sama siapa kak?	
W1-R3-008	Itee	Sama temen deketku kak	
W1-R3-009	Iter	Perilaku itu sering atau sesekali?	
W1-R3-010	Itee	Kalau saya lihat sih kak setiap kami berbicara ada saat saatnya dia memainkan hpnya tapi ada juga sih gak pake, tapi lebih sering menggunakan handphonenya kak.	Komunikasi sekunder
W1-R3-011	Iter	Pernah gak kaak sampai menegur	
W1-R3-012	Itee	Pernah kayak negur jan main hp kayak gitu terus, cuman kadang dia mengerti untuk gak memainkannya lagi tapi setelah kejadian itu diulangi lagi gitu kak.	
W1-R3-013	Iter	Kakak kenal dia sebelum perilakunya seperti sekarang atau sesudah perilaku ini muncul?	
W1-R3-014	Itee	Dulu enggak kak, sekarang-sekarang ini aja dia perilakunya berubah sering main handphone kak.	Faktor penyebab phubbing
W1-R3-015	Iter	Itu semenjak kapan dia melakukan phubbing ini?	
W1-R3-016	Itee	Semenjak kuliah kak sudah memiliki smartphone yang lebih canggih lagi gitu kak	
W1-R3-017	Iter	Sebelumnya berarti dia gak pernah kayak gini yah kak?	
W1-R3-018	Itee	Iya kak dulukan hp nya kurang canggih gitu kak, nah sekarang	Faktor penyebab phubbing

		kan hpnya udah canggih jadi dia sering mainkan hpnya.	
W1-R3-019	Iter	Seberapa intens dia memainkan hpnya kak?	
W1-R3-020	Itee	Kan dia punya aplikasi tuh kak, terutama shopee nah jadi ketagihan gitu dia saking seringnya dia sampai member gold gitu kak. Terus sekarang udah pake mbanking jadi makin sering belanja gitu kak. Jadi intensitasnya makin sering. Ha satu lagi sama main game PUBG kak	Faktor penyebab phubbing
W1-R3-021	Iter	Ooh begitu, selain buka shopee kak?	
W1-R3-022	Itee	Sering buka ig, terus kak dia hobby juga menggambar terus buka ig, untuk stalking orang dia suka kak, nengok aktifitas orang dia suka. Game juga kak kayak game pubg, hugo, tapi lebih sering pubg kak yang ku perhatikan	
W1-R3-023	Iter	Nah sekarang menurut kakak, kakak pernah gak melakukan perilaku phubbing?	
W1-R3-024	Itee	Ee kalau seperti yang kakak jelaskan tadi kan yang terus-terus menggunakan smartphone kan kakak didepan temannya kan kak. Kalau untukku, enggak kak. Karna aku main hp sih sering tapi kalau didepan teman sih nggak kak, eeh malahan aku yang sering menegur teman ku kalau ngumpul biar jangan main hp kak.	Komunikasi dominan positif, identifikasi, simpati, dan juga sugesti
W1-R3-025	Iter	Kalau misalnya dia melakukan phubbing itu sama kakak, gimana sih perasaan kakak?	
W1-R3-026	Itee	Pastinya gak enak kak, dia gak dengerin dia gunakan hpnya terus.	Dampak phubbing
W1-R3-027	Iter	Pernah gak kakak tegur dia?	
W1-R3-028	Itee	Pernah kak, negurnya sesekali doang kak terus untuk perasaan saya yang kayak gitu itu pasti	Dampak phubbing

		sakit hati kak, merasa gak diterge kak.	
W1-R3-029	Iter	Hubungan kakak sama dia gimana sekarang?	
W1-R3-030	Itee	Kalau sekarang sih kak baik-baik aja kak. Memang pernah kak kurang baik, karena itu kak sering cuekin aku kak. Tapi lama-kelamaan baik lagi	
W1-R3-031	Iter	Berarti kakak terkadang malas gitu lah ya untuk memulai lagi?	
W1-R3-032	Itee	Iya kak kadang malas cerita karena dia kebagi gitu perhatiannya	
W1-R3-033	Iter	Ada gak sampai kakak dititik sakit hati sama perilaku dia?	
W1-R3-034	Itee	Pernah si kak, waktu itu orangtua ku datang ke rumah kontrakan ini, terus si teman ku ini dateng, abis itu dia kurang peduli gitu kak, kan seharusnya kalo kita ketemu orang tua teman kita, setidaknya sapa apakabar kayak gitu kak, nah dia ini gak ada sapa gitu kak yah hanya nyolonong gitu doang kak sambil mainkan handphonenya jadi dampaknya buat ku gak respect gitu ama dia, jadi kurang menghormati orang gitu kak dianya ee orang tua saya ku saja gak dihormati apalagi aku kak.	Dampak phubbing, kurangnya identifikasi dan simpati pelaku
W1-R3-035	Iter	Setelah apa yang dilakukan dia itu kakak negur dia atau bagaimana kak?	
W1-R3-036	Itee	Ya sebenarnya aku sebelumnya sakit hati kak terus malas gitu kak dia kayak gitu, kalau sama aku agak bisa lah kutahan tapi kalau udah orang tua pun dia kek gitu dahlah skip orang kayak gitu.	Dampak phubbing
W1-R3-037	Iter	Dari kejadian itu apakah kakak sekarnng masih sering curhat atau ngobrol sama dia	
W1-R3-038	Itee	Dari semenjak itu gak kak, dikurangi curhat sama ngobrol dia.	Dampak phubbing

W1-R3-039	Iter	Terus hubungan kakak sama dia bagaimana?	
W1-R3-040	Itee	Dari kejadian itu udah gak deket lagi kak	
W1-R3-041	Iter	Terus dari kejadian itu kakak malas lah yah nyarik teman kayak gitu?	
W1-R3-042	Itee	Iya kak kalau bisa janganlah ada teman kayak gitu, mending gausah punya teman daripada punya tapi gak bisa respect gitu.	
W1-R3-043	Iter	Tapi sekarang masih kontakkan gitu gak?	
W1-R3-044	Itee	Sesekali sih kak, soalnya udah gak sering ke kontrakan ku lagi semenjak kejadian itu . Soalnya kalau dipikir-pikir aku pernah gara-gara berteman sama dia ikut-ikut gitu main hp lama kali gitu. Soalnya dia tahan main hp itu seharian kak.	Dampak phubbing
W1-R3-045	Iter	Sewaktu berteman sama dia kakak punya temen lain gak sewaktu itu?	
W1-R3-046	Itee	Punya kak tapi gak deket-deket kali, temen satu kos aku kak, sewaktu itu cuma sama dia paling deket.	
W1-R3-047	Iter	Sewaktu kakak memutuskan untuk tidak terlalu deket gitu apa perasaan kakak?	
W1-R3-047	Itee	Gimana yah kak, sewaktu itu karena dia temen satu-satunya aku masih tetap memperthankan pertemanan tapi dia kayak gak peduli gitu kak, terus aku kayak Cuma aku yang nganggap dia teman, tapi dia sering cuekin aku jadi aku lama-lama malas juga kak yaudah semenjak itu aku buat batasan aja dalam berteman kak.	Dampak phubbing
W1-R3-048	Iter	Ooh berarti dia buat kakak kecewa yah sama perilakunya?	
W1-R3-049	Itee	Iya kak kecewa pasti kak, atau aku juga salah karena terlalu menganggap dia teman kali padahal aku gak dianggap.	

W1-R3-050	Iter	Sebenarnya nganggap teman sih iya tapi karna dia gak respect sama kakak karena perilakunya sering ngabaikan kakak, jadi kakak pun merasa gak dianggap.	Dampak phubbing
W1-R3-051	Itee	Iya memang kak, dari situ aku pun bekawan gak mau lah terlalu dekat-dekat atau terlalu berekspektasi sama pertemanan sih kak.	
W1-R3-052	Iter	Ooh iyalah kak. terus sekarang temen kakak gimana?	
W1-R3-052	Itee	Alhamdulillah temen-temen saya sekarang lebih sering terbuka satu sama lain, terus kalau ada masalah diluruskan gitu kak tapi yah tetap waspada juga gak mau terlalu berharap kali kak	
W1-R3-053	Iter	Oooh iya yah. nah kak tadi kan sempat memutuskan agar tidak terlalu dekat, perahlihan itu kakak lalui mencari teman baru atau gimana?	
W1-R3-054	Itee	aku sendiri kak, mengandalkan diri sendiri, terus dari situ jadi bodo amat sama orang, terus punya teman juga tapi ga terlalu deket nah temen aku ini pernah ngajak pergi-pergi gitu aku ikut sama dia semenjak itu lah aku punya teman lagi kak.	
W1-R3-055	Iter	Ooh begitu kak, baiklah kak kalau dilingkungan keluarga ada gak begitu kak?	
W1-R3-056	Itee	Hmmm kalau di lingkungan rumah siapa yah? oh iya mamakku kak.	
W1-R3-057	Iter	Oooh, kalau mamak kakak gimana tu kak?	
W1-R3-058	Itee	Mamakku baru 1 tahunan gitu punya hp kak, terus kalau aku pulkam kan kak pasti mamakku sibuk buat status facebook, terus kalau dirumah sering kali main hp sampe ayak aku marahin mamakku karena main hp terus.	Faktor penyebab phubbing
W1-R3-059	Iter	Dimarahinnya gimana kak?	

W1-R3-060	Itee	Kayak cemburu sama pasangan gitu kak, kayak lebih pentingin hp daripada pasangannya	Komunikasi dan kontak sosial bersifat negatif
W1-R3-061	Itee	Oooh iya iya kak, kayak gak memprioritaskan pasangan kita gitu kan kak?	
W1-R3-062	Itee	Ha iya kak	
W1-R3-063	Itee	Jadi kalo respon kakak sama mamak kakak gimana	
W1-R3-064	Itee	Awalnya kak, sebelum punya gadget atau smartphone gitu aku sering kali cerita-cerita tentang kehidupan gitu atau dibilang deeptalk gitu, tapi semenjak mamakku punya hp ditambah media sosial, beh kesel kali terkadang, misalnya aku mau cerita kan ada masalah gitu mamakku fokus kali ke hpnya main medsos, jadinya malas cerita gitu kak. Terkadang maunya dia kayak berusaha mau fokus ke aku tapi terkadang udah gak mood gitu cerita kak.	Dampak phubbing
W1-R3-065	Itee	Kakak pernah gak sampe nasehatin mamak kakak gitu	
W1-R3-066	Itee	Pernah kak, sampe kubilang pernah “mamak udah berubah kali semenjak ada hp ni” terus mamak ku bilang “ah perasaan mu ajanya itu”. Dari situ mikir-mikir ulang lah aku kalau mau cerita kak. Sampe ayak ku juga terkadang marah sama mamakku tapi mamakku kayak spele gitu kak	
W1-R3-067	Itee	Jadi sekarang kakak kalau pulang kampung rasanya gimana?	
W1-R3-068	Itee	Yah gak gimana-gimana, tapi yah gitulah mending aku di medan daripada di kampung tapi kayak gak ada kawan, soalnya aku paling dekat sama mamakku kak, kalau kemana-mana sama mamakku tapi ya gitu mamak awak pun kayak gak ngacuhin awak, pas di videocall ditanya	Dampak phubbing

		<p> kapan pulang tapi pas pulang awak ya gitu kak.</p>	
W1-R3-069	Iter	<p> Dirumah yang dikampung siapa aja punya hp kak?</p>	
W1-R3-070	Itee	<p> Semua punya kecuali ayah ku kak.</p>	
W1-R3-071	Iter	<p> Terus kalau dirumah sering ngumpul juga gak kak?</p>	
W1-R3-072	Itee	<p> Paling makan gitulah kak kami ngumpul.</p>	
W1-R3-073	Iter	<p> Nah kalau ngumpul gitu yang sering main hp gitu ada gak?</p>	
W1-R3-074	Itee	<p> Mamak saya sih kak, live di facebook gitu kak hahahha biasalah kak mamak facebook</p>	<p> Faktor penyebab phubbing</p>
W1-R3-075	Iter	<p> Hahaha iyalah kak, pernah gak mamak kakak marah atau kesel saking sering dinasehati biar jangan main hp kali gitu?</p>	
W1-R3-076	Itee	<p> Hmmm pernah kak responnya pun kayak kita tuh gak mengertiin dia karena dia baru punya hp gitu</p>	
W1-R3-077	Iter	<p> Ooh begitu, nah tadi kan kakak bilang kalau kakak pulkam mamak kakak pun main hp terus, perasaan kakak gimana sih?</p>	
W1-R3-078	Itee	<p> Perasaan aku awalnya biasa aja sih kak seneng malahan biar mamakku agak modern gitu, eh tapi lama-lama mamakku terlalu kali jadi aku ngerasa gak ada kawan, dulu biasanya kami berdua kemana-mana ngawani mamakku belanja, jalan-jalan sore, gabut sama-sama tapi pas ada hp mamakku terkadang lalai sama pekerjaannya terus diajak pergi jalan-jalan juga gak mau, jadinya hilang moment itu kak kayak datar gitu ditambah aku jadi gak ada kawan gitu sih. Lebih mending aku di medan gitu kak terkadang sedih sama merasa bersalah kenapa lah aku kenalkan mamakku sama android gitu kak. Jadinya kalau dikampung pun awak palig dikamar masing-masing lah.</p>	<p> Dampak phubbing</p>

		Kayak gak ada kawan, kesepian gitulah	
W1-R3-080	Iter	Jadi saudara kakak yang lain?	
W1-R3-081	Itee	Aku tinggal anak mamak bapak ku kak yang lain udah pada married kak.	
W1-R3-082	Iter	Oooh begitu.	
W1-R3-083	Itee	Paling keponakan lah aku ajak main gitu kak	
W1-R3-084	Iter	Oooh ponakannya udah umur berapa kak?	
W1-R3-085	Itee	Ada 3 tahun ada yang 10 tahun gitu kak	
W1-R3-086	Iter	Oooh jadi itulah hiburan kakak yah	
W1-R3-087	Itee	Iya kak itu lah jadi kerjaan sekalian hiburan kak	
W1-R3-088	Iter	Jadi kak teringatnya kalau keseharian kakak selain kuliah apa kak?	
W1-R3-089	Itee	Full kuliah gak ada kegiatan lain kak	
W1-R3-090	Iter	Terus kalau main gadget gitu ada batasannya gak? Kalau ada berapa jam kak	
W1-R3-091	Itee	Ada kak, saya buat alarm setiap saya main hp kak, sekali main hp maksimal 15 menit berarti sekitar 5 jam gitu diluar jam kuliah kak setelah itu ntah ngerjain tugas, bersih-bersih, baca buku kayak novel,	
W1-R3-092	Iter	Alasan kakak punya batasan apa?	
W1-R3-093	Itee	Kalau dilihat jaman sekarang kan kak kita apa-apa pake hp, terus terkadang kayak dari kasus yang kita bahas ngumpul pun terkadang latah main hp, jadi kayak gak ada waktu yang benar-benar bermanfaat, jadi aku membatasi biar jangan ketergantungan kali kak, bisa mengontrol biar jangan terlalu kali lah	
W1-R3-094	Iter	Mmm begitu, kalau dampak lain yang kakak rasakan apa kak?	
W1-R3-095	Itee	Dampak apa ini kak? Phubbing itu apa smartphone?	

W1-R3-096	Iter	Keduanya kak,	
W1-R3-097	Itee	Kalau dampaknya banyak sebenarnya tapi kalau dipikir-pikir dari bahasan kita ini kualitas dari hubungan, interaksi, kayak buat jauh, kekmana yah dia depan kita bicara tapi rasanya kayak jauh,	
W1-R3-098	Iter	Oooh iya iya	
W1-R3-099	Itee	Ha gitu lah kak, kayak ada tapi gak ada, terus dampak dari hp banyak sih kak, memang iya banyak manfaat tapi bisa buat capek sendiri, apalagi media sosial, terkadang suka membandingkan hidup awak sama orng lain jatuhnya kayak gak bersyukur, yan insecure lah, apa lah, itu sih kak.	
W1-R3-100	Iter	Terus ada lagi gak dampak yang lain kakak rasakan semenjak mendapatkan perilaku phubbing apalagi dari lingkungan keluarga sama pertemanan gitu?	
W1-R3-101	Itee	Hmm dampak yang lain mmmh, kayak kesepian jatuhnya kak	
W1-R3-102	Iter	Kesepian seperti apa nih kak? Boleh kasih gambarannya kak?	
W1-R3-103	Itee	Mmmh gini kak, gak jarang kan pas kita lihat orang ngumpul di cafe, dimanapun gak usah lah jauh-jauh di rumah pun, pas lagi ngumpul apa? Pasti hp dipegang, aku sering kayak ngumpul tapi gak pegang hp, sedangkan lawan bicara megang kayak kasuku itu kak, terkadang merasa sepi kayak orang sekeliling gak sadar atas perilakunya gitu kak, muak liatnya sih kak, terus miris tapi itulah kenyataan sekarang yang dihadapi kayak gitu kak	
W1-R3-104	Iter	Jadi menurut kakak, kakak tipe orang yang kalau bicara secara tatap muka bener-bener fokus sama pembicaraannya?	
W1-R3-105	Itee	Iya kk, aku selalu natap lawan bicaraku kalau ada nelfon aku tiba-tiba aku pasti izin dulu sama	

		lawan bicara ku baru lanjut ngobrol, karena kek mana yah kak aku bener mau menghargai dan menikmati waktu untuk bicara secara langsung gitu	
W1-R3-106	Iter	Pernah melakukan phubbing gak?	
W1-R3-107	Iee	Kalau menghiraukan jarang dan hampir gak pernah, kalau pernah mungkin karena sama temen ku yang berkasus itu, karena aku juga pernah cuekin dia karena dia dulu cuekin aku.	
W1-R3-108	Iter	Kalau misalnya lawan bicara kakak membosankan, apa yang kakak lakukan?	
W1-R3-109	Itee	Kalau misalnya membosankan lebih ngajak dia main permainan kak, atau kalau gak nyarik topik aku kak biar gak bosan	
W1-R3-110	Iter	Ooh gitu. Baik lah kak, wawancara untuk hari ini sampai disini kak, terimakasih kak untuk waktunya hari ini. Mohon maaf jika ada keterlanjuran perilaku ataupun perkataan yan menyinggung kakak.	
W1-R1-111	Itee	Iya kak gak apa-apa , aku juga kak kalau ada silap dan kekhilafan mohon maaf. makasih juga kak	

Wawancara 1 Informan Responden 1 (W1-IR 1)

Nama : SW
 Usia : 20 Tahun
 Hari/tanggal : Sabtu, 03 Juli 2021
 Tempat : Kontrakan Informan
 Pukul : 10.00- 11.00

KODE	SUBJEK	URAIAN JAWABAN	ANALISIS
W1-IR1-001	Iter	Assalamualaikum kak, selamat pagi kak	
W1-IR1-002	Itee	Waalaikumsalam, pagi kak	
W1- IR1-003	Iter	Saya disini untuk wawancara kakak sebagai informan atau sebagai teman terdekat AF, saya ingin mengkonfirmasi perilaku AF ini benar atau tidaknya. Sebelumnya kakak tahu phubbing gak?	
W1- IR1-004	Itee	Oh itu tau kak yang itu yang misalnya ngumpul sama temen-temennya dia suka mengabaikan main hp sendirian. Benarkan kak?	
W1- IR1-005	Iter	Iya kak benar kak, saya ingin mengkonfirmasi dia bilang kalau dia itu sukak main hp karena dia suka kpop yah kak?	
W1- IR1-006	Itee	Ha iya kak, dia suka kali misalnya kita lagi kumpul-kumpul gitu dia fokus sama hp terus liat bias idolnya gitu kak, oppa-oppa koreanya gitu lah kak	Kurangnya simpati, identifikasi
W1- IR1-007	Iter	Oooh gitu kak kakak ini temen deket banget atau gimana gitu kak?	
W1- IR1-008	Itee	Saya saudara sekaligus deket dari kecil sampai sekarang kak. Jadi sering main bareng.	
W1- IR1-009	Iter	Dia semenjak pake hp ini dari kelas berapa kak?	
W1- IR1-010	Itee	Nah kebetulan kak semenjak masuk SMA kak.	
W1- IR1-011	Iter	Menurut kakak perilakunya gimana semenjak punya hp dan sebelum punya hp?	
W1- IR1-012	Itee	Dulu kan kak kami itu sering main bareng deketlah kak sering cerita, terus semenjak ada hp pastilah sibuk sama hp masing-masing apalagi dia suka kpop kak nah dia sering mengabaikan saya kak.	Dampak phubbing
W1- IR1-013	Iter	Biasanya dia liat kpop gitu dari aplikasi apa kak?	
W1- IR1-014	Itee	Biasanya kalau liat MV nya itu kak dari youtube kak, kadang-	Faktor penyebab phubbing

		kadang liat tiktok kak, sekarang lagi musim di tiktok kan kak banyak juga buat halu-halu gitu kak dia juga suka halu-haluin gitu kak	
W1- IR1-015	Iter	Ooh suka halu-haluin jadi pacarnya gitu yah kak?	
W1- IR1-016	Itee	Iya kadang apalagi dia punya ig kan kak nah dia sering ngepost-post foto oppa korea biasanya.	
W1- IR1-017	Iter	Ooh begitu, kalau misalnya kakak lagi ngomong dia lihat kpop-kpopnya tanggapan kakak gimana?	
W1- IR1-018	Itee	Ya saya kesel lah kak, karnakan kadang awak lagi cerita serius gitu yakan kak dia kadang senyum-senyum liatin hpnya liat cowok-cowok ganteng di hpnya.	Kontak sosial negatif, komunikasi dominan sekunder, dampak phubbing
W1- IR1-019	Iter	Contohnya gimana kak?	
W1- IR1-020	Itee	Misalnya kan kak saya lagi ngomong dia jawab “ha?” karena dia gak fokus apa yang saya ucapkan kak jadinya harus ngulang terkadang buat gak mood ngomong jadinya karna harus diulang	Kurangnya simpati, dan dampak phubbing.
W1- IR1-021	Iter	Kakak pernah gak sampe marahin dia?	
W1- IR1-022	Itee	Iya pernah sih, terus waktu lagi makan dia main hp aja kak, kadang kan kita kalau lagi makan bareng gitu pengennya sambil cerita ini gak dia liat tiktok, terus saya marahin kayak “makan dulu napa tiktok mulu”	Kurangnya simpati, dan dampak phubbing. Kontak sosial dan komunikasi dominan negatif
W1- IR1-023	Iter	Oooh gitu, kakak kan termasuk saudaranya nih, kalau di keluarganya dia gimana kak?	
W1- IR1-024	Itee	Kalo sama keluarga deket dia kak, kalau udah fokus payah dia dipanggil sama ayah atau umaknya gitu kak. Payah kali nyautnya kalau disuruh cuci piring pasti jawab “iya bentar lagi”	Kurangnya simpati, dan dampak phubbing.
W1- IR1-025	Iter	Pernah gak dia sampai dimarahin keluarganya kak?	

W1- IR1 -026	Itee	Eeh pernah kak, apalagi mamaknya, asal disuruh main hp aja kak.	
W1- IR1-027	Itee	Kakak kan satu kontrakan nih sama dia, keseharian dia apa aja sih kak?	
W1- IR1-028	Itee	Keseharian dia paling bersih-bersih kamarnya, abis itu paling main hp kak hidupin speaker lagu korea gitu.	
W1- IR1-029	Itee	Dia sering curhat gak sama kakak?	
W1- IR1030	Itee	Jarang sih kak	
W1- IR1-031	Itee	Terus kalau ngumpul sama temennya dia ke kos atau diluar?	
W1- IR1-032	Itee	Lebih sering di kos sih kak	
W1- IR1-033	Itee	Biasanya kalau kakak lihat yang sering main hp duluan kalau mereka ngumpul siapa?	
W1- IR1-034	Itee	Siapa lagi kalau gak dia kak nanti mau dia tiba-tiba jerit sendiri liat idolnya dari hp.	Sugesti, memulai perilaku phubbing
W1- IR1-035	Itee	Terus reaksi temennya kak?	
W1- IR1-036	Itee	Datar aja sih kak, paling dibilangin "koreeaaa mulu"	
W1- IR1-037	Itee	Kakak pernah gak lihat dia berantem sama temennya?	
W1- IR1-038	Itee	Berantem sih enggak tapi kayak berdebat gara-gara perilaku si AF	
W1- IR1-039	Itee	Contohnya kak?	
W1- IR1-040	Itee	Misalnya temennya lagi cerita seru nih kan kak tapi terkadang si AF respon tapi abis itu liat hp, terus temennya bilang "denger napa dulu aku AF" gitu sih kak.	Kurang simpati, dampak phubbing
W1-IR1-041	Itee	Terus kakak pas dia main hp pas lagi ngobrol sama kk, kk ikutan main hp gak?	
W1-IR1-042	Itee	Iya kak, kayak otomatis gitu, karena dia main hp yah main hp juga karena pas ngobrol pun dia lebih sibuk sama hnya	
W1- IR1-043	Itee	Ooh gitu, baiklah kak wawancara hari ini sampai disini dulu. Sebelumnya terimakasih banyak kak atas waktunya.	
W1- IR1-044	Itee	Iya kak sama-sama kak	



Wawancara 1 Informan Responden 2 (W1-IR 1)

Nama : VN
Usia : 22 Tahun
Hari/tanggal : Kamis, 08 Juli 2021
Tempat : Kontrakan Informan
Pukul : 10.00- 11.00

UNIVERSITAS MEDAN AREA

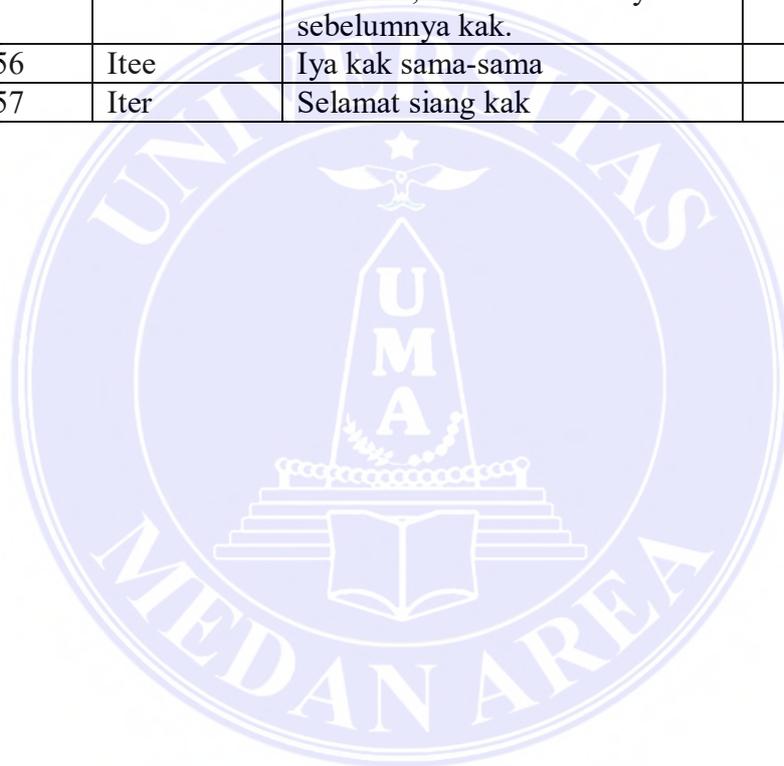
© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

KODE	SUBJEK	URAIAN JAWABAN	ANALISIS
W1-IR2-001	Iter	Selamat pagi kak, apa kabar kak?	
W1-IR2-002	Itee	Pagi kak, puji tuhan baik	
W1-IR2-003	Iter	Saya disini untuk wawancara kakak sebagai informan atau sebagai teman terdekat YS, saya ingin mengkonfirmasi perilaku YS ini benar atau tidaknya. Sebelumnya kakak tahu phubbing gak?	
W1-IR2-004	Itee	Oh itu tau pernah denger kak, tapi kurang tau sih maksudnya apa?	
W1-IR2-005	Iter	Jadi gini kak perilaku phubbing ini menghina lawan bicara dengan cara bermain hp kak.	
W1-IR2-006	Itee	Ha gitu kak	
W1-IR2-007	Iter	Iya kak, saya disini mau nanya kak nih, diantara temen kakak yang sering main hp siapa kak?	Imitasi
W1-IR2-008	Itee	Hmm sebenarnya sih semua pernah tapi paling intens emang YS sih kak.	Sugesti,
W1 IR2-009	Iter	Kalau boleh tau kakak ini temenan dekat dari semenjak kapan?	
W1-IR2-010	Itee	Kami temenan dari perkuliahan kak.	
W1-IR2-011	Iter	Ooh gitu nah ngontrak gini sama YS sejak udah lama atau baru?	
W1-IR2-012	Itee	Udah lama kak semenjak kuliah semester 4 kak	
W1-IR2-013	Iter	Biasanya kegiatan dia di kos apa aja kak?	
W1-IR2-014	Itee	Gada sih kalau secara detailnya paling yah apalagi gak main hp kak.	Faktor penyebab phubbing
W1-IR2-015	Iter	Ooh kalau lagi ngumpul gitu sama kakak dia sering main hp gak? Terus biasanya seringnya dia main hp itu buka apa kak?	
W1-IR2-016	Itee	Iya sering sampe kami serumah ini kalau ngumpul sering negur dia kak. Paling sering pubg kak sama sosmed lah keknya	Kurang simpati

W1-IR2-017	Iter	Ooh begitu, orang tua atau keluarga ataupun teman kakak pernah berkunjung gak kesini?	
W1-IR2-018	Itee	Pernah kak	
W1-IR2-019	Iter	Terus perilaku YS gimana kalau datang gitu keluarga.	
W1-IR2-020	Itee	Apa yah paling biasanya dia dikamar aja kak.	Kurang simpati
W1-IR2-021	Iter	Ooh gak pernah nnyapa gitu gak kalau keluarga atau tamu kakak datang?	
W1-IR2-022	Itee	Hampir gak pernah sih kak, apa karena terlalu fokus sama hp terus dia gak sadar ada orang, abistu dia langsung ke kamar.	Dampak phubbing
W1-IR2-023	Iter	Terus tanggapan kakak gimana?	
W1-IR2-024	Itee	Awalnya saya agak kesal sama tersinggung kok begini yah dia, terus saya diam aja sih kak.	Dampak phubbing
W1-IR2-025	Iter	Ooh kakak gapernah negur atau nasehatin dia?	
W1-IR2 -026	Itee	Pernah kak sekali setelah kejadian itu, tapi yah dia kayak gak terima yaudahlah kak saya diam aja.	
W1-IR2-027	Iter	Temen-temennya pernah datang gak ke kos?	
W1-IR2-028	Itee	Jarang kak. Dia suka nongkrong di cafe gitu.	
W1-IR2-029	Iter	Bener yah kak kalau dia anak organisasi KMKP?	
W1-IR2-030	Itee	Iya kak bener	
W1-IR2-031	Iter	Apakah kakak juga ikut organisasi tersebut?	
W1-IR2-032	Itee	Saya juga ikut kak dalam organisasi itu.	
W1-IR2-033	Iter	Di organisasi itu dia termasuk orang berkepentingan gak?	
W1-IR2-034	Itee	Iya kak lumayan termasuk gitu kak.	
W1-IR2-035	Iter	Ooh begitu, dia pernah gak kak main game online gitu sampai ganggu orang kakak?	
W1-IR2-036	Itee	Iya kak pernah sampe tetangga pun cerita ke kami kalau kami ribut padahal bukan kami kak.	Faktor penyebab phubbing
W1-IR2-037	Iter	Ributnya gimana kak?	
W1- IR1-038	Itee	Kaya ribut suaranya gede kali ngobrol sama temennya yang di	

		game itu sampe tengah malam gitu kak	
W1-IR2-039	Iter	Terus orang kakak gak negur dia gitu?	
W1-IR2-040	Itee	Negur sih negur kak tapi kan dia buat lagi terus sampe kami suruh pake headset, nah dari situ dia pelan-pelan ngomong sama temen gamenya.	
W1-IR2-041	Iter	Ooh gitu, sampe sekarang dia masih gitu gak kak	
W1-IR2-042	Itee	Mmm masih-masih kak, main hp sampe tengah malam sama main game kak. Tapi udah gak terlalu sampe ribut gitu kak	Faktor penyebab phubbing
W1-IR2-043	Iter	Jadi teman-teman kos yang lain gak keberatan emang kak?	
W1-IR2-044	Itee	Keberatan kak, pernah juga kok kak kami kayak sidang satu kontrakan gitu sama perilaku dia kak, dari situ agak kurang bisingnya kak.	
W1-IR2-045	Iter	Terus hubungan kakak sama dia gimana sekarang?	
W1-IR2-046	Itee	Gak gimana-gimana, bisa dibilang sih dia deketnya sama ku disini	
W1-IR1-047	Iter	Pernah gak, kakak lagi ngomong serius tapi dia gak fokus sama obrolan kakak?	
W1-IR1-048	Itee	Sebenarnya dia terkadang nanggapi tapi kesalnya dia gak natap aku terus harus diulang berapa kali sama harus ditarik hpnya biar mau dia natap aku kak	Kontak sosial dan Komunikasi dominan negatif
W1-IR1-049	Iter	Terus perasaan kakak apa kalau dicuekin dia?	
W1-IR1-050	Itee	Kesel pasti, mmh terus kalau mau curhat atau ngomong serius gitu agak malas karena pun responnya kayak gak ngehargai.	
W1-IR1-051	Iter	Itu semenjak kapan dia gak fokus gitu kalo ngomong kak? Semenjak masuk organisasi atau gimana kak?	
W1-IR1-052	Itee	Seingatku sih organisasi gak pala kalinya kak, soalnya kami kan sama satu organisasi itupun gak	Dampak phubbing, kurang simpati

		tiap hari organisasi. Kayaknya awal main game itu kak. Kek orang congek dia harus dipanggil berapa kali baru nengok awak ngomong itupun gak foku kali	
W1-IR2-53	Iter	Ooh gitu kak, baiklah untuk hari ini sampai disini wawancaranya kak. Terimakasih untuk waktu luangnya kak. Boleh gak saya izin kalau kekurangan informasi saya kabari kakak?	
W1-IR2-054	Itee	Oh boleh kok kak, nanti kabari aja kak.	
W1-IR2-055	Iter	Baik kak, terimakasih banyak sebelumnya kak.	
W1-IR2-056	Itee	Iya kak sama-sama	
W1-IR2-057	Iter	Selamat siang kak	



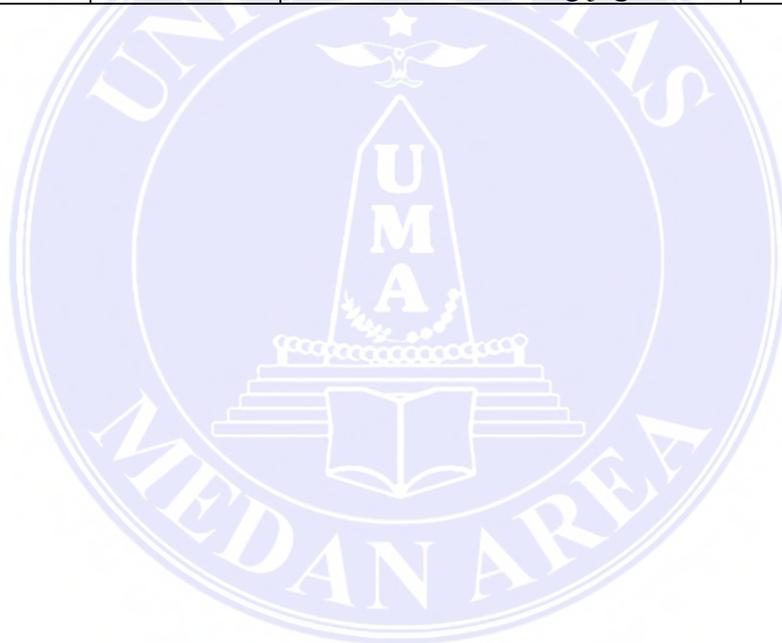
Wawancara 1 Informan Responden 3 (W1-IR 1)

Nama : TS
 Usia : 22 Tahun
 Hari/tanggal : Selasa, 13 Juli 2021
 Tempat : Kontrakan Informan
 Pukul : 10.00- 10.25

KODE	SUBJEK	URAIAN JAWABAN	ANALISIS
W1-IR3-001	Iter	Selamat pagi kak, apa kabar kak?	
W1-IR3-002	Itee	Pagi kak, puji tuhan baik	
W1-IR3-003	Iter	Saya disini untuk wawancara kakak sebagai informan atau sebagai teman terdekat MD kak. Sebelumnya kakak temen deket MD dan YS yah kak?	
W1-IR3-004	Itee	Iya kak saya temen terdekat mereka. Lebih tepatnya saya temen kontrakan MD	
W1-IR3-005	Iter	Jadi gini kak saya mau mengkonfirmasi perilaku YS ke MD? Sebelumnya kakak kenal YS gak?	
W1-IR3-006	Itee	Ha kenal kak sempat sih mereka berdebat gitu sih aku dengernya dari MD kak	
W1-IR3-007	Iter	Ooh gitu, kalau boleh tau gara-gara apa kak?	
W1-IR3-008	Itee	Hmm sebenarnya sih gara-gara YS datang ke kos MD, posisinya orangtua MD di kos itu, eh dia gak negur orangtuanya MD malah main hp masuk gitu aja ke kontrakan MD terus masuk ke kamar ku kak.	
W1 IR3-009	Iter	Ooh begitu, sebelumnya kakak berteman juga sama YS?	
W1-IR3-010	Itee	Kami temenan juga kak sama YS kak. Tapi MD yang paling dekat sama YS.	
W1-IR3-011	Iter	Ooh gitu diantara orang itu yang paling sering main hp kalau kakak liat siapa?	
W1-IR3-012	Itee	Si YS sih kak sampe MD sering kali marahin YS aku juga ikut kadang ngur si YS kak	Kontak sosial dan komunikasi dominan negatif

W1-IR3-013	Iter	Biasanya kegiatan dia datang ke kos orang kakak apa?	
W1-IR3-014	Itee	Gada sih paling main game dia kak, nebeng wifi terus si MD lebih sering ngobrol sama ku kalau kami kumpul bertiga. Terkadang MD kayak gedeg gitu dia datang tapi percuma datang main hp kayak nebeng wifi aja kak.	Faktor penyebab phubbing
W1-IR3-015	Iter	Ooh begitu, Terus semenjak kapan mereka renggang kak	
W1-IR3-016	Itee	Semenjak perilaku YS ke orangtua MD, terus MD kayak nasehatin YS, tapi YS diam aja. Semenjak itu MD sering kayak larang YS datang kak.	Dampak phubbing
W1-IR3-017	Iter	Setelah itu dia gimana kak MD?	
W1-IR3-018	Itee	Setelah itu dia sendiri sih kak, nah karena aku kasian aku ajak aja dia pergi kak kayak jalan bareng temen-temenku kak	
W1-IR3-019	Iter	MD pernah gak curhat tentang YS?	
W1-IR3-020	Itee	Pernah kak, karena YS temen lamanya jadi kayak kecewa sama malu aja dia sama perilaku YS soalnya itu keluarga dia kak	Dampak phubbing
W1-IR3-021	Iter	Ooh gitu, kalau sekaran pernah gak kakak liat mereka bareng lagi?	
W1-IR3-022	Itee	Sejauh ini sih gapernah kak	
W1-IR3-023		MD kalau ngobrol sama kakak, sering main hp gak?	
W1-IR3-024		Maksudnya kak?	
W1-IR3-025		Misalnya kalau kakak lagi ngobrol sama MD dia sering memegang hp atau mainkan hp kalau lagi ngobrol sama kakak? Kayak mengabaikan kakak ngomong tapi dia main hp gitu?	
W1-IR3-026		Jarang kali kayaknya kak, malahan kalau ngumpul dia heboh tu mengingatkan jangan main hp, terus dia kumpulin hp kami biar kami gak main hp	Komunikasi dan kontak sosial dominan positif, sugesti
W1-IR3-027		Ooh, jadi dia nggak pernah mengabaikan kakak ngomong yah	

W1-IR3-028		Iya kak gak pernah	
W1-IR3-029		Kalau kakak main hp waktu ngobrol sama MD pernah gak?	
W1-IR3-030		Pernah sesekali	
W1-IR3-031		Reaksi MD gimana?	
W1-IR3-032		Reaksinya dia paling bilang tolong dulu jan main hp, gitu kak	
W1-IR3-033	Iter	Ooh begitu, baiklah untuk hari ini sampai disini wawancaranya kak. Terimakasih untuk waktu luangnya kak. Boleh gak saya izin kalau kekurangan informasi saya kabari kakak?	
W1-IR3-034	Itee	Iya kak boleh	
W1-IR3-035	Iter	Terimakasih banyak kak, selamat siang kak	
W1-IR3 -036	Itee	Sama-sama kak, siang juga	





LAMPIRAN D
OBSERVASI

Observasi

Observasi Responden I

Nama Responden : AF
Hari/Tanggal Wawancara : Kamis/ 01 Juli 2021
Waktu Wawancara : 14.00-15.40
Tempat Wawancara : Kontrakan Responden
Wawancara ke : 1
Hal-hal yang di observasi :

1. Penampilan fisik responden

Dari hasil observasi responden memakai kemeja lengan panjang bermotif kotak-kotak berwarna biru gelap dan putih, memakai celana jeans hitam dan menggunakan jilbab segi empat berwarna biru gelap. Memiliki tinggi sekitar 155 cm dan berat badan 41 kg. AF berkulit kuning langsung, memiliki wajah oval dan rambut pendek

2. Setting Wawancara

Setting wawancara dilakukan di rumah kontrakan responden, di ruang tamu dengan yang dimana duduk di lantai dan berhadapan dengan responden. wawancara dilaksanakan pukul 14.00-15.40.

3. Sikap responden yang diteliti

Adapun sikap responden yang diteliti adalah perilaku responden ketika berinteraksi langsung secara tatap muka dengan peneliti maupun dengan lawan bicaranya.

4. Hal-hal yang mengganggu wawancara

Hal yang mengganggu selama wawancara yaitu sesekali responden mengecek smartphone nya apakah ada pesan atau tidak.

5. Hal-hal yang sering dilakukan responden selama wawancara

Responden menjawab dengan baik dan juga mencondongkan dirinya ke arah peneliti, sesekali meregangkan tubuhnya.

Observasi Responden II

Nama Responden : YS
Hari/Tanggal Wawancara : Selasa/ 06 Juli 2021
Waktu Wawancara : 14.00-15.40
Tempat Wawancara : Kontrakan Responden
Wawancara ke :10.00-11.25
Hal-hal yang di observasi :

1. Penampilan fisik responden

Dari hasil observasi responden . Responden memiliki tinggi sekitar kurang lebih 155 cm dan berat badan sekitar 50 kg. Memiliki kulit putih, rambut yang hitam memiliki panjang sebauh responden, dan mata yang bulat.

2. Setting Wawancara

Setting wawancara dilakukan di rumah kontrakan responden, di ruang tamu dengan yang dimana duduk di lantai dan berhadapan dengan responden. wawancara dilaksanakan pukul 10.00-11.25

3. Sikap responden yang diteliti

Adapun sikap responden yang diteliti adalah perilaku responden ketika berinteraksi langsung secara tatap muka dengan peneliti maupun dengan lawan bicaranya.

4. Hal-hal yang mengganggu wawancara

Hal yang mengganggu selama wawancara yaitu sesekali responden mengecek smartphone nya apakah ada pesan atau tidak.

5. Hal-hal yang sering dilakukan responden selama wawancara

Responden menjawab dengan baik dan juga mencondongkan dirinya ke arah peneliti, sesekali membalas pesan yang masuk.

Observasi

Observasi Responden III

Nama Responden : MD
Hari/Tanggal Wawancara : Selasa/ 06 Juli 2021
Waktu Wawancara : 10.15-11.10
Tempat Wawancara : Kontrakan Responden
Wawancara ke : 1
Hal-hal yang di observasi :

1. Penampilan fisik responden

Terlihat responden memiliki tinggi kurang lebih 158 cm dan berat badan sekitar 55 kg. Responden memakai baju lengan panjang biru muda dan celana panjang biru muda dengan rambut diikat satu.

2. Setting Wawancara

Setting wawancara dilakukan di kos responden, di kamar responden yang dimana duduk di lantai dan berhadapan dengan responden. wawancara dilaksanakan pukul 10.15-11.10

3. Sikap responden yang diteliti

Adapun sikap responden yang diteliti adalah perilaku responden ketika berinteraksi langsung secara tatap muka dengan peneliti maupun dengan lawan bicaranya.

4. Hal-hal yang mengganggu wawancara

Hal yang mengganggu selama wawancara yaitu teman sekamar responden sedikit membuat kebisingan.

5. Hal-hal yang sering dilakukan responden selama wawancara

Responden menjawab dengan baik dan juga mencondongkan dirinya ke arah peneliti, dan juga sebelum melakukan wawancara responden mematikan smartphone.



LEMBAR PERSETUJUAN RESPONDEN I

(Informed Consent)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : AF

Jenis kelamin : Perempuan

Usia : 20

Suku : Batak

Secara sukarela tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya bersedia berperan dalam penelitian ini. Saya telah diminta dan menyetujui agar saya dapat berpartisipasi sebagai responden dalam penelitian ini. Identitas saya akan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti dan hasil akhir penelitian ini, bersedia untuk dipublikasikan sebagai proses pembelajaran. Peneliti telah menjelaskan tujuan dan manfaat penelitian dan saya tidak keberatan untuk menjawab setiap pertanyaan yang diajukan. Selama proses penelitian, responden berhak untuk menghentikan proses pengambilan data jika tidak ada kesesuaian dan ketidaknyamanan responden dan peneliti tidak akan menuntut ganti rugi. Selama proses penelitian berlangsung, segala risiko yang timbul sebagai akibat atau dampak dari proses pengambilan data, baik fisik maupun psikis, terhadap responden, akan menjadi tanggung jawab peneliti.

Medan, Juli 2021



(.....)

LEMBAR PERSETUJUAN RESPONDEN II

(*Informed Consent*)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yeri Yulinar Sentani

Jenis kelamin : Pr

Usia : 22 thn

Suku : Batak

Secara sukarela tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya bersedia berperan dalam penelitian ini. Saya telah diminta dan menyetujui agar saya dapat berpartisipasi sebagai responden dalam penelitian ini. Identitas saya akan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti dan hasil akhir penelitian ini, bersedia untuk dipublikasikan sebagai proses pembelajaran. Peneliti telah menjelaskan tujuan dan manfaat penelitian dan saya tidak keberatan untuk menjawab setiap pertanyaan yang diajukan. Selama proses penelitian, responden berhak untuk menghentikan proses pengambilan data jika tidak ada kesesuaian dan ketidaknyamanan responden dan peneliti tidak akan menuntut ganti rugi. Selama proses penelitian berlangsung, segala risiko yang timbul sebagai akibat atau dampak dari proses pengambilan data, baik fisik maupun psikis, terhadap responden, akan menjadi tanggung jawab peneliti.

Medan, Juli 2021


(.....Yeri Yulinar Sentani.....)

LEMBAR PERSETUJUAN RESPONDEN III

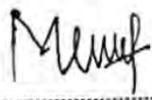
(Informed Consent)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MD
Jenis kelamin : P
Usia : 22
Suku : Mandailing

Secara sukarela tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya bersedia berperan dalam penelitian ini. Saya telah diminta dan menyetujui agar saya dapat berpartisipasi sebagai responden dalam penelitian ini. Identitas saya akan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti dan hasil akhir penelitian ini, bersedia untuk dipublikasikan sebagai proses pembelajaran. Peneliti telah menjelaskan tujuan dan manfaat penelitian dan saya tidak keberatan untuk menjawab setiap pertanyaan yang diajukan. Selama proses penelitian, responden berhak untuk menghentikan proses pengambilan data jika tidak ada kesesuaian dan ketidaknyamanan responden dan peneliti tidak akan menuntut ganti rugi. Selama proses penelitian berlangsung, segala risiko yang timbul sebagai akibat atau dampak dari proses pengambilan data, baik fisik maupun psikis, terhadap responden, akan menjadi tanggung jawab peneliti.

Medan, Juli 2021


(.....)





UNIVERSITAS MEDAN AREA

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 📠 (061) 7368012 Medan 20223
Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 📠 (061) 8226331 Medan 20122
Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id

Nomor : 2887/UMA/B/01.7/VI/2021
Lamp. : 1 (satu) Berkas
Hal : Izin Penelitian Dan Pengambilan Data

30 Juni 2021

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Psikologi
Universitas Medan Area
di - M e d a n

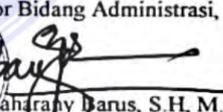
Dengan hormat,

Sesuai dengan surat Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Psikologi Universitas Medan Area nomor 607/FPSI/01.10/VI/2021 tertanggal 21 Juni 2021 perihal Permohonan Izin Penelitian dan Pengambilan Data Tugas Akhir di Universitas Medan Area oleh mahasiswa sebagai berikut :

Nama : Ausani Silmi
No. Pokok Mahasiswa : 178600267
Program Studi : Ilmu Psikologi
Fakultas : Psikologi

Pada prinsipnya disetujui yang bersangkutan melaksanakan pengambilan data di Lingkungan Universitas Medan Area, untuk penunjang tugas akhir dengan judul Skripsi "**Dampak Psikologis Perilaku Phubbing Dalam Berinteraksi Sosial Pada Mahasiswa**" Dengan tetap mengikuti protokol Covid-19.

Demikian surat ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.


Dekan Sektor Bidang Administrasi,
Dr. I. Bary Maharnay Barus, S.H, M.Hum.

Tembusan :
1. Mahasiswa Ybs
2. File

CS Scanned with CamScanner





LAMPIRAN G
DOKUMENTASI

Responden I



Responden II



Responden III

