

PENGALAMAN PERILAKU PHUBBING PADA SISWA

(Studi Fenomenologi Pengalaman Perilaku *Phubbing* Pada Siswa Dalam Bergaul
Di SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai)

SKRIPSI

OLEH:

MASRIA RENDIKA ULI SILALAHI

218530056



PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA

MEDAN

2025

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 4/12/25

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)4/12/25

PENGALAMAN PERILAKU PHUBBING PADA SISWA

(Studi Fenomenologi Pengalaman Perilaku *Phubbing* Pada Siswa Dalam Bergaul

Di SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai)

SKRIPSI

OLEH:

MASRIA RENDIKA ULI SILALAHII

218550056



PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS MEDAN AREA

MEDAN

2025

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 4/12/25

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)4/12/25

PENGALAMAN PERILAKU PHUBBING PADA SISWA

(Studi Fenomenologi Pengalaman Perilaku *Phubbing* Pada Siswa Dalam Bergaul

Di Smk Swasta Karya Utama Tanjung Balai)

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu
Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan*

Area

OLEH:

MASRIA RENDIKA ULI SILALAHI

218530056

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS MEDAN AREA

MEDAN

2025

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 4/12/25

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)4/12/25

PENGALAMAN PERILAKU *PHUBBING* PADA SISWA

(Studi Fenomenologi Pengalaman Perilaku *Phubbing* Pada Siswa Dalam Bergaul
Di SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai)

SKRIPSI

OLEH:

MASRIA RENDIKA ULI SILALAHI

218530056



PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2025

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 4/12/25

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)4/12/25

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengalaman Perilaku *Phubbing* pada Siswa (Studi Fenomenologi Pengalaman Perilaku *Phubbing* pada Siswa dalam Bergaul di SMK Sw Karya Utama Tanjung Balai)

Nama : Masria Rendika Uli Silalahi

NPM : 218530056

Program Studi : Ilmu Komunikasi



Dr. Walid Musthafa, S.Sos, M.I.P

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dr. Taufik Wal Hidayat, S.Sos, M.AP

Ka. Prodi Ilmu Komunikasi

Tanggal lulus : 07 Agustus 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang telah saya susun ini sebagai syarat untuk memperoleh sarjana yang merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu didalam penelitian skripsi ini yang telah saya kutip dari hasil karya orang lain yang telah saya tulis sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah, dan juga etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan juga sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, dan apabila di kemudian hari ditemukan adanya plagiat di dalam skripsi ini.



218530056

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI TUGAS

AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai Civas akademik Universitas Medan area, saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Masria Rendika Uli Silalahi

NPM : 218530056

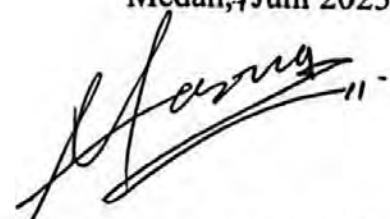
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial & Ilmu Politik

Dalam pembangunan ilmu pengetahuan saya menyetujui untuk memeberikan kepada Universitas Medan Area Hak bebas Nonekslusif (*Non-exclusif Royalty Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul "**Pengalaman Perilaku Phubbing Pada Siswa (Studi Fenomenologi Pengalaman Perilaku Phubbing Pada Siswa Dalam Bergaul Di SMK Sw Karya Utama Tanjung Balai)**", beserta perangkat yang ada (Jika diperlukan). Dengan hak bebas royalty non-eksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (*Data Base*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir/ skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian Hal ini saya buat dengan sebenarnya

Medan, 7 Juni 2025



Masria Rendika Uli Silalahi

218530056

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 4/12/25

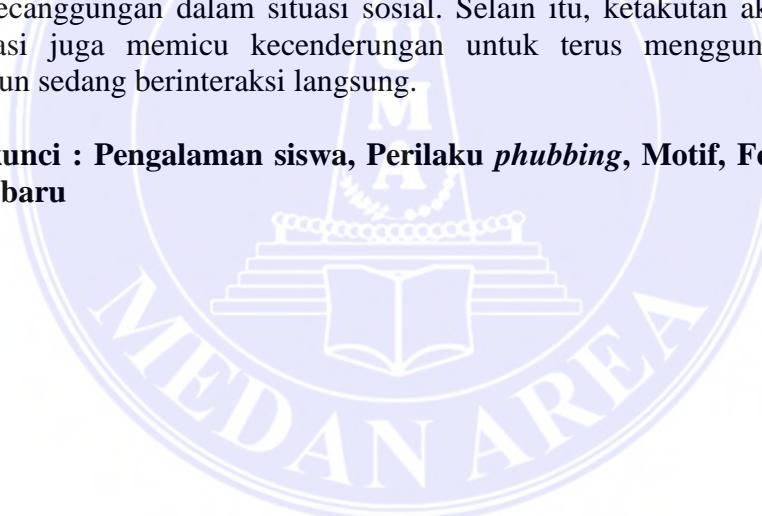
1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)4/12/25

ABSTRAK

Perubahan pola komunikasi di era digital telah membentuk kebiasaan baru dalam interaksi sosial, salah satunya adalah *Phubbing*. Sebuah fenomena ketika seseorang lebih memilih memperhatikan ponsel dibanding orang di sekitarnya. Dikalangan siswa, perilaku ini mulai menjadi kebiasaan yang dianggap wajar dalam pergaulan, tanpa disadari bahwa tindakan tersebut dapat berdampak pada kualitas hubungan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui bagaimana pengalaman siswa smk swasta karya utama tanjung balai terhadap perilaku *phubbing* dalam bergaul di lingkungan sekolah serta untuk mengetahui apa yang menjadi motif pelaku *phubbing* dalam bergaul di kalangan siswa smk swasta karya utama tanjung balai? yang berada dikelas xi jurusan akuntansi. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori fenomenologi menurut alfred schutz dan teori new media. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam terhadap delapan informan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman siswa terhadap perilaku *phubbing* di lingkungan sekolah berdampak negatif pada kualitas interaksi sosial, seperti mengabaikan lawan bicara, menciptakan suasana canggung, hingga mendapat teguran dari lingkungan sekitar. Dari segi motif, perilaku ini didorong oleh kebiasaan, kebutuhan akan kenyamanan psikologis, serta kecanggungan dalam situasi sosial. Selain itu, ketakutan akan tertinggal informasi juga memicu kecenderungan untuk terus menggunakan ponsel, meskipun sedang berinteraksi langsung.

Kata kunci : Pengalaman siswa, Perilaku *phubbing*, Motif, Fenomenologi, Media baru



ABSTRACT

The digital era has shaped new patterns of communication, one of which is phubbing preferring mobile phones over face-to-face interaction. Among students, this behavior has become normalized, often unnoticed for its negative impact on social relationships. This study aims to explore the experiences and motives of XI-grade accounting students at SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai regarding phubbing in school interactions. Using Alfred Schutz's phenomenology and new media theory, data were collected through in-depth interviews with eight informants. Results reveal phubbing reduces interaction quality, driven by habit, psychological comfort, social awkwardness, and fear of missing out.

Keywords: *Students' experience, Phubbing behavior, Motive, Phenomenology, New media*



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Masria Rendika Uli Silalahi, lahir di Sei Lebah, Pasar IV Dsn II Desa Perbangunan Kabupaten Asahan. Penulis lahir pada tanggal 16 Oktober 2001 dari seorang ayah bernama bapak Aladinton Silalahi dengan Ibu Jelita Br Sihombing, penulis merupakan seorang anak tunggal. Sejak kecil penulis menempuh pendidikan formal mulai dari Sekolah Dasar di SDN 013816 Sei Lebah dari tahun 2007-2014. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Pertama di SMP Swasta HKBP Pardomuan Sei Lebah dari tahun 2015-2017. Pendidikan Sekolah Menengah Atas penulis tempuh di SMA Swasta St. Ignasius Medan Johor dari tahun 2018-2020. Pada tahun 2020 penulis Gap year dan pada tahun 2021 penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Universitas Medan Area dan terdaftar sebagai mahasiswa S-1 di fakultas ilmu sosial dan ilmu politik dengan program studi Ilmu Komunikasi.

Selama Mengikuti Perkuliahan, Penulis mengambil konsentrasi jurusan di bidang Jurnalistik. Pada tanggal 1 bulan agustus tahun 2024 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) di Balai Besar Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Penelitian (BBPSDMP) Kominfo Medan. Riwayat hidup ini disusun untuk melengkapi penulisan skripsi yang berjudul "Pengalaman Perilaku Phubbing Pada Siswa (Studi Fenomenologi Pengalaman Perilaku Phubbing Pada Siswa Dalam Bergaul di SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai)" sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.I.Kom pada Universitas Medan Area. Dengan penuh rasa syukur, penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada keluarga, dosen serta semua pihak yang telah memberikan doa dan dukungan serta motivasi kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan perjalanan pendidikan ini dengan lancar.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengalaman Perilaku *Phubbing* Pada Siswa (Studi Fenomenologi Pengalaman Perilaku *Phubbing* Pada Siswa Dalam Bergaul Di SMK Sw Karya Utama Tanjung Balai)”. Penulisan ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada program studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik, Universitas Medan Area. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan dengan adanya ini setidaknya dapat membantu penelitian lain yang berkaitan dengan Pengalaman Perilaku *Phubbing* Pada Siswa (Studi Fenomenologi Pengalaman Perilaku *Phubbing* Pada Siswa Dalam Bergaul Di SMK Sw Karya Utama Tanjung Balai).

Untuk orang tua tercinta penulis, Bapak A. Silalahi dan Mama J. Sihombing, adalah Cahaya pertama dalam setiap langkah hidup ini. Dengan kasih sayang yang tulus, doa yang tak pernah putus, serta pengorbanan yang tak terhitung, Bapak dan Mama telah menjadi tiang utama kekuatan penulis. Dalam setiap lelah dan ragu, semangat dan cinta Bapak Mama menjadi alasan penulis untuk terus melangkah dan bertahan. Tanpa doa di setiap malam dan dukungan di setiap hari, mungkin langkah ini takkan pernah sampai sejauh ini. Walaupun Mama dan Bapak hanya mampu lulus dibangku sekolah dasar, akan tetapi Mama dan Bapak mampu menyekolahkan penulis sampai kejenjang bangku perkuliahan dan sebentar lagi akan mendapatkan kelulusan S-1. Penulis berharap Tuhan memberikan banyak berkat untuk Mama dan Bapak serta umur yang panjang. Terima kasih telah menjadi rumah terbaik yang

penuh cinta, pelukan terhangat saat dunia terasa berat, dan alasan terbesar penulis mampu menyelesaikan pendidikan ini dengan hati yang kuat dan penuh harapan.

Penulisan skripsi ini tentu tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Walid Musthafa Sembiring, S.Sos, MIP, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
2. Bapak Dr. Selamat Riadi, M.I.Kom, selaku Wakil Dekan Bidang Penjamin Mutu Akademik Program Studi Ilmu Komunikasi dan selaku ketua panitia dalam sidang skripsi penulis.
3. Bapak Dr. Taufik Wal Hidayat, S.Sos, M.AP, selaku ketua program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area
4. Yang terhormat Ibuk Dr. Nadra Ideyani Vita, M.Si, selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar dan penuh ketelitian membimbing, memberikan masukan, serta motivasi kepada penulis dari awal hingga selesaiya penyusunan skripsi ini..
5. Bapak Dr. Abdul Haris, S.Ag., M.Si, selaku Ketua Seminar Proposal, Seminar Hasil. yang telah memberikan arahan, masukan, serta evaluasi yang sangat berarti bagi penyempurnaan karya ilmiah ini.
6. Bapak Habibi Wisu Darma, S.I.Kom., M.A, selaku Sekretaris Seminar Hasil yang telah turut berperan dalam proses evaluasi serta mendukung kelancaran selama proses seminar hasil dan sidang skripsi penulis.
7. Bapak Khairullah, S.I.Kom., M.I.Kom, selaku Pembanding Seminar Hasil

dan Sidang Skripsi, yang telah memberikan kritik dan saran yang sangat bermanfaat untuk menyempurnakan skripsi ini.

8. Bapak Sugiatmo, S.Ag, MA. Selaku sekretaris dalam sidang skripsi penulis, yang telah memberikan arahan serta masukan untuk penulis.
9. Untuk Teman-teman penulis yang terkasih Angela Sidabutar, Sara Hutagalung, dan Srinovitri Simbolon, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan, dukungan, dan perhatian yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini.
10. Untuk Sepupu penulis Novita Sari Sihombing dan Marianti Daeli, penulis mengucapkan terima kasih yang tulus atas segala bantuan, dukungan, dan doa yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Kehadiran dan perhatian kalian memberi semangat tersendiri di tengah tantangan yang dihadapi. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini, baik melalui kata-kata penguat, bantuan nyata, maupun kehadiran yang menenangkan.

Medan, Juni 2025

Masria Rendika Uli Silalahi

218530056

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Fokus Penelitian	9
1.3 Rumusan Masalah	9
1.4 Tujuan Penelitian	10
1.5 Manfaat Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Fenomenologi.....	11
2.2 Teori New Media.....	13
2.3 Komunikasi	16
2.4 Komunikasi Interpersonal.....	17
2.5 Perilaku Phubbing	18
2.6 Dampak Perilaku Phubbing	22
2.7 Interaksi Sosial	23
2.8 Syarat Terjadinya Interaksi Sosial	24
2.9 Penelitian Terdahulu	26
2.10 Kerangka Pemikiran	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
3.1 Metode Penelitian.....	34
3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian	35
3.2.1. Lokasi Penelitian	35
3.2.2 Waktu Penelitian	36
3.3 Subjek Dan Objek.....	37
3.4 Objek Penelitian	37
3.5 Teknik Pengumpulan Data	41
3.6 Teknik Analisis Data.....	47
3.7 Triangulasi	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Gambaran Umum	52
4.2 Hasil Penelitian.....	55
4.3 Pembahasan.....	76
4.4 Faktor-Faktor Penyebab Phubbing	83
4.5 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi perilaku Phubbing.....	86
4.6 Keabsahan Data	88
BAB V.....	96
KESIMPULAN DAN SARAN	96

5.1 Kesimpulan	96
5.1 Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu	30
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian.....	36
Tabel 3. 2 Informan Penelitian.....	40
Tabel 3. 3 Observasi	43



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Penelitian	32
Gambar 3.1 Lokasi Penelitian.....	36



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Masa remaja adalah periode di mana individu mulai mengenali jati dirinya dan menentukan cara mereka berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Lingkungan yang kurang mendukung dapat memengaruhi sikap dan perilaku seseorang, sementara lingkungan yang positif dan mendukung dapat mendorong perkembangan perilaku yang lebih baik. Salah satu tugas utama di masa remaja adalah penyesuaian sosial, di mana siswa, terutama yang berada di jenjang pendidikan menengah atau sekolah menengah kejuruan, tengah menjalani fase transisi menuju kedewasaan pribadi.

Menurut WHO (2021) *World Health Organization* rentang usia yang masih tergolong remaja adalah 10 hingga 19 tahun, akan tetapi pada penelitian yang ingin peneliti teliti, rentang usia yang menjadi informan peneliti yaitu 15-19 tahun. Dari masa remaja hingga dewasa banyak mengalami perubahan mulai dari perubahan biologis, kognitif, sosial, dan emosional. Pada titik ini, orang tua mulai memperhatikan perubahan dalam diri mereka. Mereka yang masih tergolong remaja perlu memiliki interaksi sosial yang baik dengan teman sebaya, keluarga, dan masyarakat. Dalam hal ini yang sangat dibutuhkan untuk membina interaksi sosial adalah perasaan dicintai, dihargai, rasa aman, penerimaan, dan kebebasan mengemukakan pendapat.

Istilah interaksi sosial mengacu pada hubungan antara dua orang dimana satu orang dapat mempengaruhi orang lain dan sebaliknya. Artinya ada keterkaitan antar individu, individu dan kelompok, atau kelompok. Ada dua jenis interaksi sosial: interaksi positif dan interaksi negatif. (Safitri dan Suharno 2020), interaksi positif adalah terjadinya interaksi yang saling menguntungkan. Sebaliknya interaksi negatif bersifat timbal balik jika merugikan salah satu atau kedua belah pihak. Interaksi sosial merujuk pada proses di mana individu berkomunikasi, saling memengaruhi, dan membentuk hubungan satu sama lain dalam berbagai konteks. Melalui interaksi sosial, individu belajar norma, nilai, dan pola perilaku yang berlaku dalam masyarakat. Interaksi sosial dapat terjadi dalam berbagai bentuk, baik itu interaksi langsung (*face-to-face*) maupun tidak langsung, melalui media komunikasi seperti telepon, pesan teks, atau media sosial.

Proses interaksi sosial sangat penting dalam perkembangan individu, karena ini adalah cara utama bagi orang untuk membentuk identitas diri, memperoleh dukungan emosional, dan membangun jaringan sosial yang mendukung kesejahteraan psikologis. Dalam interaksi sosial, individu tidak hanya bertukar informasi, tetapi juga membangun hubungan yang mencakup berbagai aspek, seperti kepercayaan, kerja sama, dan empati. Melalui hubungan ini, individu belajar untuk memahami perspektif orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan menyelesaikan konflik (Sarlito W. Sarwono & Meinarno, Eko H. 2018).

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam interaksi sosial. Penggunaan perangkat teknologi, seperti ponsel pintar, komputer, dan media sosial, telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari, terutama bagi kalangan remaja.

Namun, dengan pesatnya perkembangan teknologi, kehadiran perangkat digital yang sangat mudah diakses, seperti ponsel pintar, tablet, dan laptop. Penggunaan gadget telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari yang tak terpisahkan, bahkan di kalangan remaja. Perangkat ini memberikan kemudahan bagi mereka untuk mengakses informasi, berkomunikasi, serta mengakses berbagai aplikasi media sosial. Namun, kehadiran teknologi juga menimbulkan tantangan baru dalam interaksi sosial, terutama dalam konteks hubungan antara individu. Salah satu dampak negatif dari kecanggihan teknologi yang mulai terlihat adalah fenomena *Phubbing* (Kusuma, D. A., & Sari, D. K. 2020).

Perubahan pola komunikasi di era digital telah membentuk kebiasaan baru dalam interaksi sosial, salah satunya adalah *Phubbing*. Sebuah fenomena ketika seseorang lebih memilih memperhatikan ponsel dibanding orang di sekitarnya. Dikalangan siswa, perilaku ini mulai menjadi kebiasaan yang dianggap wajar dalam pergaulan, tanpa disadari bahwa tindakan tersebut dapat berdampak pada kualitas hubungan sosial. Pelaku phubbing, yang disebut *phubber*, sering kali melakukan tindakan ini dalam berbagai situasi, seperti saat berbicara dengan teman, belajar kelompok, atau sekadar bersantai bersama (Nazar, N. I., & Suminar, D. R.

2020).

Phubbing adalah kondisi ketika seseorang tidak memperhatikan orang-orang di sekitarnya karena asik dengan ponselnya. *Phubbing* berbahaya bagi kesehatan mental dan hubungan. Meskipun anggota keluarga dapat meningkatkan kedamaian dan keintiman satu sama lain melalui penggunaan ponsel, perilaku phubbing tidak dapat dipisahkan dari penggunaan ponsel sehari-hari dan berkelanjutan (Irawati dan Nurmina, 2020). Orang-orang dalam keluarga mungkin tanpa disadari merasa sulit untuk berkomunikasi satu sama lain karena penggunaan *smartphone* yang berlebihan, yang dapat menyebabkan perasaan diabaikan (Sirupang et al., 2020).

Phubbing dapat didefinisikan sebagai perilaku mengabaikan orang di sekitar kita karena terlalu fokus pada perangkat digital, seperti ponsel, tablet, atau perangkat elektronik lainnya. *Phubbing* disebabkan karena individu selalu bergantung terhadap *smartphone* dan internet. Sikap yang berfokus pada *smartphone* yang dimiliki oleh seorang pelaku *phubbing* dapat memiliki dampak yang akan menyakiti orang lain di sekelilingnya (Kurinia, 2020). Fenomena *Phubbing* terjadi karena pengguna tidak mampu memanfaatkan teknologi dengan bijak. Para pelaku *phubbing* lebih disibukkan oleh *gadget* saat sedang berkumpul dengan teman-temannya sehingga mereka merasa diabaikan oleh pelaku *phubbing* tersebut.

Fenomena *phubbing* pada remaja, khususnya di lingkungan sekolah, memunculkan sejumlah masalah yang perlu dicermati. Pada masa remaja, hubungan sosial antar teman sebaya memiliki peran yang sangat

penting dalam membentuk rasa percaya diri, mengembangkan keterampilan sosial, dan menciptakan rasa keterikatan emosional. Namun, ketika perilaku *phubbing* mulai muncul, interaksi yang seharusnya terjadi secara langsung dan penuh perhatian terganggu. Hal ini dapat menyebabkan perasaan terabaikan, kesepian, dan mengurangi kualitas hubungan antar siswa. Sebagai akibatnya, fenomena ini dapat memengaruhi kesejahteraan psikologis siswa, meningkatkan tingkat stres, dan bahkan menurunkan motivasi mereka dalam bergaul dengan teman sebaya.

Perilaku *phubbing* lebih sering terjadi dalam konteks interaksi sosial sehari-hari, baik dalam keluarga, teman sebaya, atau hubungan romantis. Dalam interaksi sosial, perhatian dan komunikasi yang penuh sangat penting untuk membangun hubungan yang sehat dan mendalam. Ketika seseorang terfokus pada perangkat digital mereka, kualitas komunikasi ini terganggu. Akibatnya, pihak yang diabaikan sering kali merasa tidak dihargai, diabaikan, atau kesepian. *Phubbing* bukan hanya berdampak pada hubungan pribadi dan komunikasi sehari-hari, tetapi juga memengaruhi kualitas interaksi sosial di lingkungan sekolah.

SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai salah satu Sekolah Menengah Kejuruan swasta yang berlokasi di Jl. Pendidikan Km 4,5, Kota Tanjung Balai, Sumatera Utara. Lingkungan di SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai adalah tempat yang sangat dinamis dengan interaksi sosial yang tinggi. Di sini, siswa-siswi tidak hanya diajarkan keterampilan teknis untuk masa depan mereka, tetapi juga sedang dalam proses

membangun hubungan sosial, beradaptasi dengan teman sebaya, serta mengasah keterampilan komunikasi dan kerjasama.. Namun, fenomena yang mengganggu interaksi sosial di kalangan siswa tetap ada, yaitu perilaku *phubbing*. *Phubbing* yang lebih sering terjadi di kalangan remaja, menjadi masalah yang cukup signifikan di SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai. Banyak siswa yang lebih tertarik berinteraksi dengan ponsel mereka daripada dengan teman-teman mereka saat berada dalam kegiatan bersama, baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Masalah utama yang timbul dari fenomena ini adalah gangguan dalam kualitas hubungan sosial antar siswa. Ketika siswa terlalu sibuk dengan perangkat mereka, komunikasi antar teman menjadi terbatas dan kurang bermakna. Ini dapat menyebabkan perasaan kesepian, terabaikan, dan berkurangnya rasa saling percaya di antara mereka. Perilaku ini dilatar belakangi oleh berbagai motif yang mengajak para siswa untuk selalu menggunakan smartphonennya. Sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Nur Alia Anniza K, Ashari Ismail, dan Mario tahun 2023 yang berjudul Fenomena Phubbing Pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar. temuan penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku phubbing pada mahasiswa Prodi Sosiologi FIS UNM dilatarbelakangi oleh berbagai motif, mulai dari kebiasaan yang sudah terbentuk (tindakan tradisional), dorongan emosional seperti rasa canggung atau takut tertinggal informasi (tindakan afektif), kesadaran akan norma namun tetap mewajarkan perilaku tersebut dalam konteks tertentu (berorientasi nilai), hingga adanya tujuan praktis seperti menghindari

bahaya dan menjalin komunikasi penting (tindakan instrumental).

Perilaku ini juga mencerminkan pergeseran dalam pola interaksi sosial, di mana penggunaan ponsel yang berlebihan menurunkan intensitas komunikasi langsung dan membentuk pola interaksi asosiatif seperti kerja sama dan akomodasi, namun di sisi lain juga berpotensi menimbulkan konflik yang bersifat disosiatif, menunjukkan kompleksitas dampak phubbing dalam kehidupan sosial mahasiswa. Siswa yang terisolasi akibat kecanduan gadget juga cenderung mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan komunikasi.

Fenomena *Phubbing* yang terjadi di kalangan siswa SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai berpotensi menciptakan perpecahan dalam kelompok teman sebaya. Ketika beberapa siswa merasa diabaikan atau tidak dihargai karena ketergantungan temannya terhadap ponsel, dapat muncul rasa frustrasi dan ketegangan dalam hubungan mereka. Ini dapat berdampak negatif pada suasana sekolah secara keseluruhan, yang seharusnya menjadi tempat yang mendukung pertumbuhan pribadi dan sosial siswa. Masalah yang terjadi di SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai terkait fenomena *phubbing* ini tidak hanya berhubungan dengan gangguan dalam interaksi sosial dan kualitas hubungan antar siswa, tetapi juga berpotensi memengaruhi suasana belajar, pengembangan keterampilan sosial, serta iklim sekolah secara keseluruhan.

Pemilihan SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai sebagai lokasi penelitian didasarkan pada beberapa alasan. Pertama, sekolah ini memiliki

siswa yang berada pada usia remaja, di mana mereka sangat rentan terhadap pengaruh teknologi, terutama media sosial dan ponsel pintar. Kedua, pergaulan di sekolah ini sangat tinggi, baik dalam kegiatan akademik maupun non-akademik, sehingga fenomena *phubbing* dapat memengaruhi kualitas hubungan sosial siswa. Ketiga, SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai mengutamakan pengembangan keterampilan sosial dan kerja sama dalam tim, yang menjadi bagian penting dalam pendidikan vokasi. Oleh karena itu, memahami bagaimana *phubbing* memengaruhi keterampilan sosial dan interaksi antar siswa di sekolah ini menjadi sangat relevan.

Penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai pengalaman perilaku *phubbing* di kalangan siswa SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai, dengan menggunakan pendekatan fenomenologi. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai persepsi, perasaan, dan makna yang diberikan oleh siswa terhadap fenomena *phubbing* yang mereka alami.

Penelitian ini juga akan membantu mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi perilaku *phubbing* serta dampaknya terhadap hubungan sosial dan keterampilan komunikasi siswa. Dengan mengetahui pengalaman siswa terkait *phubbing*, diharapkan pihak sekolah, pendidik, dan orang tua dapat mengambil langkah-langkah yang tepat dalam mengatasi dampak negatif dari fenomena ini, dan menciptakan lingkungan sosial yang lebih positif dan sehat di SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai.

1.2 Fokus Penelitian

Penggunaan *smartphone* yang berlebihan terhadap pengguna *smartphone* membentuk perilaku mereka ke perilaku *phubbing* (*Phone-Snubbing*) yang artinya sebuah perilaku yang mengabaikan orang lain dan lebih memilih untuk fokus terhadap *smartphone* mereka. Dari fenomena tersebut, maka fokus penelitian pada penelitian ini yaitu, melihat bagaimana siswa mengalami, memahami, dan merespons perilaku *phubbing* dalam interaksi sosial sehari-hari mereka, khususnya saat bergaul dengan teman sebaya. Pengalaman tersebut mencakup berbagai aspek, seperti situasi ketika siswa lebih memilih fokus pada ponsel dibandingkan berinteraksi langsung, alasan atau motif mereka melakukan *phubbing* (misalnya karena bosan, tidak nyaman, atau ingin tetap terhubung dengan media sosial), serta dampak yang dirasakan, baik oleh pelaku maupun teman di sekitarnya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang disimpulkan oleh peneliti yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana pengalaman siswa SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai terhadap perilaku *phubbing* dalam bergaul di lingkungan sekolah?
2. Bagaimana motif pelaku *phubbing* dalam bergaul di kalangan siswa SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengalaman siswa SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai terhadap perilaku *Phubbing* dalam bergaul di lingkungan sekolah.
2. Untuk mengetahui motif pelaku phubbing dalam bergaul di kalangan siswa SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai.

1.5 Manfaat Penelitian

A. Manfaat Praktis

Dengan adanya penulisan penelitian ini, peneliti berharap dapat mengamati pengalaman perilaku *phubbing* yang dialami oleh siswa dalam bergaul atau berinteraksi dengan lingkungannya. Peneliti juga berharap penelitian ini memberikan manfaat kepada para pelaku *phubbing* untuk dapat mengontrol diri serta mengurangi fokusnya terhadap *smartphone*.

B. Manfaat Akademis

1. Sebagai salah satu bahan bagi peneliti yang hendak melakukan penelitian dengan tema pembahasan mengenai pengalaman perilaku *phubbing* pada siswa dalam bergaul atau berinteraksi dengan lingkungannya.
2. Sebagai referensi bagi siapa saja yang membaca, untuk menambah dan meningkatkan pengetahuan mengenai pentingnya kontrol diri terhadap perilaku *phubbing*

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Fenomenologi

Menurut Alfred Schutz, fenomenologi merupakan sebuah pendekatan untuk memahami pengalaman hidup manusia dan mengetahui cara-cara individu memberi makna pada dunia sosial mereka, dengan menekankan perspektif subjektif individu dalam kontek sosialnya. Schutz terinspirasi oleh fenomenologi Edmund Husserl dan sosiologi Max Weber dengan mencoba menghubungkan pemikiran fenomenologi dengan kajian sosiologi. Dalam pandangannya, fenomenologi tidak hanya mempelajari persepsi individu terhadap objek dan dunia yang ada di luar dirinya, tetapi juga bagaimana individu berinteraksi dan mengkonstruksi makna dalam hubungan sosial.

Karya ilmuwan sosial seperti Alfred Schutz penting bagi fenomenologi. Ia memadukan penelitian ilmu sosial dengan pendekatan fenomenologis. Di antara sedikit ilmuwan sosial yang menekankan pertumbuhan fenomenologi, Schutz menonjol sebagai pendukung awal instrumen analitis bidang tersebut untuk menangkap berbagai kejadian di dunia nyata. Selain itu, Schutz menemukan teknik fenomenologis yang membantu menangkap berbagai fenomena sosial (fenomena) dan lebih sistematis, menyeluruh, dan praktis daripada pendekatan sebelumnya.

Faktanya, fenomenologi Schutz menawarkan pandangan baru tentang titik fokus penelitian dan menyelidiki lebih jauh konsekuensi penelitian tersebut bagi kehidupan sehari-hari, khususnya bagi evolusi

sosial masyarakat. Dengan kata lain, ilmu sosial yang berpusat pada manusia (yaitu, masyarakat kolektif) dan aliran pemikiran fenomenologis (yaitu, yang dipengaruhi oleh filsafat sosial dan psikologi) dapat dihubungkan secara konseptual melalui karya Schutz. Proses berpikir Alfred Schutz mencakup unsur-unsur ilmu sosial dan pemikiran fenomenologis murni; ia menggabungkan ide-ide sosio-filosofis sekaligus menampilkan seluk-beluk pemikiran metafisik dan transendental. Akan tetapi, cara berpikir dalam ilmu sosial terkait erat dengan interaksi sosial dan terwujud dalam ranah sosial. Sebagai bidang penelitian, fenomenologi sosial terutama berkaitan dengan bagaimana lingkungan sosial ini direpresentasikan.

Meskipun disebut sebagai gagasan motivasi oleh Alfred Schutz dalam *The notion of Motivation*, penulis membedakan antara dua interpretasi istilah tersebut. Pertama, inspirasi. Kedua, inspirasi adalah produk sampingan dari inspirasi. Perbedaan antara motivasi "untuk" dan "karena" adalah bahwa yang pertama melihat ke depan, sedangkan yang kedua berakar pada masa kini dan mendorong orang untuk mengambil tindakan. Memahami pengalaman subjektif orang dalam kehidupan sehari-hari mereka adalah tujuan penelitian fenomenologis. Bidang fenomenologi berusaha menjelaskan sifat subjektif pengalaman manusia dan signifikansi yang dikaitkan orang dengannya. Para filsuf dan psikolog seperti JeanPaul Sartre, Martin Heidegger, dan Maurice Merleau-Ponty mengembangkan metode yang awalnya diperkenalkan Edmund Husserl. Pendekatan fenomenologis digunakan dalam penelitian ini. Fenomenologi digunakan

oleh penulis karena mendorong kita untuk mengamati suatu fenomena atau pengalaman siswa akan perilaku phubbing. Ketika memberi diri izin untuk melihat sesuatu, dan membiarkannya berkembang secara alami. Apa pun cara "menceritakan suatu kisah", kita perlu mampu melihat fenomena tersebut secara keseluruhan untuk memahaminya. Bidang yang dikenal sebagai "fenomenologi" menyelidiki fenomena persepsi pengalaman subjektif seseorang melalui mata seorang individu yang telah mengalaminya.

Daryanto dan Muljo Rahardjo (2016) mengutip Stanley Deetz yang mengatakan bahwa tiga prinsip fenomenologis harus ditetapkan. Untuk memulai, seseorang harus menyadari pengetahuan mereka. Meskipun tidak mungkin untuk mendapatkan pengetahuan hanya melalui pengalaman, adalah mungkin untuk mengartikulasikan pengetahuan tersebut melalui pengalaman sadar seseorang. Kedua, nilai simbolis sebuah objek bergantung pada dampak yang dapat ditimbulkannya pada tindakan seseorang. Makna objek bergantung pada hubungan individu dengannya. Ketiga, pembentukan makna dimediasi oleh bahasa. Mampu menyampaikan dan mendefinisikan makna melalui bahasa yang digunakan.

2.2 Teori New Media

2.2.1 Pengertian New Media

Frasa "media baru" menggambarkan berbagai alat komunikasi digital yang mudah diakses yang dapat digunakan orang untuk berkomunikasi (McQuail, 2011). Inovasi dalam berbagai bentuk media

lama yang sudah ketinggalan zaman karena kemajuan teknologi memunculkan media baru. Buku, film, televisi, dan majalah tidak hanya akan menjadi usang, tetapi juga akan mengalami transformasi menjadi jenis media baru. Menurut Flew, media baru adalah hibrida yang menekankan pada format data dan integrasi konten media, seperti teks digital, audio, dan gambar. Internet digunakan sebagai metode penyampaiannya. Orang-orang kini memiliki akses mudah ke media baru untuk berkomunikasi berkat Internet. Berbagai topik dicakup oleh media baru. Menurut R. Cahyo Prabowo, media baru berfungsi sebagai media komunikasi karena memungkinkan kita untuk berbagi ide, pendapat. Akses konstan ke peristiwa terkini melalui internet. Paling efektif dan tercepat. Langsung dan ringkas saat berkomunikasi dengan khalayak umum.

2.2.2 Karakteristik *New Media*

Martin Lister, ahli studi media dan komunikasi, mengidentifikasi beberapa ciri khusus media baru dalam penelitiannya. Menurut Lister, media baru memiliki ciri-ciri yang membedakannya dengan media tradisional, terutama dalam hal interaktivitas, konvergensi, dan kemampuan mengakses informasi secara lebih fleksibel. Menurut Martin Lister, beberapa ciri media baru adalah:

1. Interaktivitas

Media baru sangat memungkinkan pengguna tidak hanya mengonsumsi konten dan juga dapat berpartisipasi aktif dalam mengelola konten. Pengguna dapat memberikan umpan balik, berkomentar, berbagi

atau bahkan menciptakan sebuah konten baru. Ini menjadi sebuah pembeda antara media baru dari media tradisional yang bersifat satu arah, seperti radio dan televisi.

2. Digitalisasi

Media baru menyajikan informasi dalam format digital yang dapat dengan mudah diproses, disalin, dan didistribusikan. Digitalisasi ini membuat informasi lebih mudah diakses dan memungkinkan penyebaran informasi lebih cepat, komprehensif dan efisien dibandingkan media tradisional yang berbasis teknologi analog.

3. Konvergensi

Lister juga menyoroti fenomena konvergensi sebagai ciri penting dari media baru. Konvergensi mengacu pada proses di mana berbagai platform media yang berbeda seperti televisi, radio, internet, dan media cetak bergabung dalam satu perangkat atau platform. Misalnya, smartphone dan komputer memungkinkan pengguna mengakses berbagai jenis konten (video, teks, musik) dan berinteraksi dengan berbagai platform media dalam satu perangkat.

4. Personalization dan On-Demand

Media baru memungkinkan personalisasi pengalaman pengguna dan akses informasi yang lebih fleksibel. Pengguna dapat memilih apa yang ingin mereka konsumsi, kapan mereka ingin mengaksesnya, dan bagaimana mereka ingin berinteraksi dengan konten tersebut.

2.3 Komunikasi

2.3.1 Pengertian Komunikasi

Dalam pengertian yang paling luas, komunikasi adalah setiap pertukaran ide dan informasi dua arah yang memungkinkan satu orang atau lebih memahami dan menanggapi satu sama lain. Dengan kata lain, komunikasi adalah tindakan menyampaikan pengetahuan dari satu orang ke orang lain, atau dari satu orang ke kelompok besar atau kecil. Akar kata Latin "communis" berarti "menciptakan persatuan" atau "membangun persatuan antara dua orang atau lebih," yang merupakan asal istilah bahasa Inggris "komunikasi" (Putri Rezekita Permata;2024).

Menurut Lasswell, komunikasi adalah tindakan menyampaikan informasi kepada komunikator dengan cara yang menimbulkan tanggapan. Jawaban atas masalah yang diajukan oleh Lasswell dapat ditemukan dalam model komunikasinya, yang menjelaskan studi ilmiah tentang komunikasi dengan berkonsentrasi pada beberapa derivasi dari setiap aspek komunikasi. Aktivitas manusia mendasar lainnya adalah komunikasi. Orang-orang dapat membentuk ikatan emosional satu sama lain melalui media bicara. Ada beberapa interpretasi istilah "komunikasi" dalam Oxford English Dictionary edisi 2005. "Komunikasi adalah informasi yang disampaikan baik melalui ucapan, tulisan, atau simbol" (Convincing, Giving or Exchanging Ideas, Both Information or Knowledge through voice, Signs or Writing) adalah salah satu definisi komunikasi. Ucapan, yang dapat berbentuk frasa, kata, simbol lain, atau bahkan angka, adalah

jenis komunikasi simbolik yang paling umum di antara manusia.

2.4 Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal merupakan suatu proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih dimana pengirim menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menerima pesan serta menanggapi pesan tersebut secara langsung (Cangara, 2010).

Deddy Mulyana menyatakan: “komunikasi antarpribadi (interpersonal communication) adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal ataupun nonverbal.” (Mulyana, 2005).

Di sisi lain, komunikasi impersonal adalah bentuk komunikasi yang terjadi dengan orang yang tidak dikenal. Karena kita berinteraksi dengan orang-orang yang tidak berada dalam posisi khusus atau “mendesak” dalam hidup, kualitas komunikasi kita sering kali terabaikan. Komunikasi interpersonal juga tidak mempunyai pengaruh satu dengan yang lain karena tidak ada rasa ketergantungan (ketergantungan pada pencapaian efektivitas, rasa pencapaian, pengakuan, penerimaan sebagai bagian dari kehidupan orang lain, rasa terima kasih, dan lain sebagainya). Komunikasi impersonal melibatkan pertukaran pesan permukaan informasi yang sifatnya dangkal dan cepat berlalu. Perilaku individu dalam komunikasi impersonal ditentukan oleh norma-norma yang berlaku dalam masyarakat.

Oleh karena itu, kita tidak dapat menentukan apakah perasaan seseorang

terhadap kita tulus atau interaksi itu terjadi karena norma sosial yang ada (Citra Anggraini ; 2022).

2.5 Perilaku Phubbing

2.5.1 Pengertian Perilaku

Perilaku merupakan segala bentuk tindakan atau respons yang dilakukan oleh individu sebagai reaksi terhadap rangsangan dari lingkungan sekitar. Perilaku merupakan setiap perwujudan kehidupan individu dalam interaksinya dengan lingkungannya, mulai dari yang paling tampak sampai yang paling tidak tampak dan dari yang paling dirasakan sampai yang paling tidak dirasakan (Ovkiana, 2015).

Perilaku merupakan hasil dari segala macam pengalaman dan interaksi antara manusia dengan lingkungannya dan terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tindakan. Perilaku juga merupakan respon/reaksi seseorang terhadap rangsangan yang datang dari luar maupun dari dalam (Notoatmojo, 2010). Sedangkan Menurut Wawan (2011) perilaku adalah suatu tindakan, baik sadar maupun tidak sadar, yang dapat diamati dan mempunyai frekuensi, durasi, dan tujuan tertentu. Perilaku adalah kumpulan berbagai elemen yang saling berinteraksi.

2.5.2 Pengertian *Phubbing*

Phubbing secara umum diartikan sebagai perilaku seseorang yang terus menerus fokus pada ponsel pintarnya ketika berinteraksi dengan orang lain atau menghabiskan waktu Bersama orang-orang disekitarnya. Perilaku tersebut membuat orang dan sekelompok orang terdekatnya

merasa diabaikan. Selain mengabaikan orang-orang sekitarnya, phubbing juga dapat mempengaruhi kemampuan anda untuk benar-benar hadir dan berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya.

Phubbing adalah penggabungan dari dua kata “*Phone*” dan “*Snubbing*”, yang mengacu pada perilaku yang mengabaikan orang disekitar kita dan terlalu fokus pada smartphone atau perangkat seluler lainnya. Fenomena ini terlalu sering terjadi dalam interaksi sosial sehari-hari, terutama pada kalangan anak muda atau yang biasa disebut dengan Gen z. Dalam konteks ini, phubbing menjadi simbol ketergantungan terhadap teknologi yang dapat mengganggu komunikasi personal. Ketika seseorang sudah hanyut atau tenggelam kedalam perilaku phubbingnya, perilaku tersebut dapat mengganggu interaksi atau komunikasi yang sedang terjadi disekitar dan dapat menciptakan jarak emosional yang antara individu yang Terlibat (Alex Haigh ; 2012).

Perilaku *phubbing* tidak hanya berdampak pada orang yang diabaikan saja, namun juga pelaku *phubbing* itu sendiri. Mereka yang selalu fokus pada smartphone dapat kehilangan kesempatan untuk menjalin hubungan yang lebih dalam dengan lingkungan sosial dan orang-orang disekitar mereka. Hal ini dapat menyebabkan pelaku phubbing akan merasa kesepian bahkan saat pelaku phubbing berada ditengah keramaian. Hal ini dapat menyebabkan menurunnya kualitas hubungan interpersonal. Seiring meningkatnya penggunaan teknologi, phubbing dapat menghancurkan pengalaman sosial yang seharusnya memperkaya kehidupan individu. Menurut Robert dan

David, *phubber* adalah mereka yang memperhatikan ponsel mereka saat bersama orang lain, mengabaikan orang lain di sekitar mereka. *Phubbing* juga dapat diartikan sebagai perilaku kurang memperhatikan orang yang diajak bicara dan lebih memperhatikan perangkat seluler mereka. Kesimpulannya, *phubbing* adalah tanda ketidakpedulian terhadap lingkungan sekitar. Bukan karena semua orang begitu asik dengan ponsel pintar mereka sendiri. Orang yang terlalu sering menggunakan ponsel pintar berisiko mengalami kecanduan atau ketergantungan, yang keduanya merugikan kesehatan mereka.

Menurut Normawati et. Al (2018), *Phubbing* merupakan tindakan mengalihkan perhatian atau fokus pada smartphone padahal ia sedang berkumpul dengan lingkungan sosialnya, sehingga dia mengabaikannya. Hal ini dapat menyakiti orang lain dan dapat memperburuk hubungan dengan lingkungan sekitar atau bahkan orang terdekatnya. Meredith E. David dan James A. Roberts (2017), *Phubbing* dapat berdampak negative pada kesejahteraan bagi orang yang sedang berinteraksi dengannya dapat merasa diabaikan selama berkomunikasi. Oleh karena itu, perilaku *phubbing* secara langsung dapat mengganggu perkembangan interaksi sosialnya dan memperburuknya.

2.5.3 Aspek-Aspek Perilaku *Phubbing*

Menurut Chotpitayasanondh dan Douglas (2018) menemukan beberapa aspek-aspek dari perilaku *phubbing*, yaitu:

1. *Nomophobia*: Aspek ini dapat diartikan sebagai perasaan yang takut terpisahkan dari *handphone* sendiri
2. Konflik Interpersonal: Aspek ini merujuk pada konflik yang dirasakan antara diri sendiri dan orang lain.
3. Isolasi Diri: Adapun maksud dari aspek ini adalah menggunakan ponsel untuk melepaskan diri dari aktivitas sosial dan mengisolasi diri dari orang lain.
4. Problem acknowledgement: Aspek yang ke empat adalah pengakuan akan adanya permasalahan phubbing.

2.5.4 Dimensi Perilaku Phubbing

Menurut Karadag (2015), dimensi perilaku *phubbing* dapat dibagi menjadi beberapa aspek yang menggambarkan bagaimana seseorang lebih memfokuskan perhatian pada perangkat digital (seperti ponsel) daripada orang yang sedang berada di sekitarnya, terutama dalam konteks interaksi sosial tatap muka. Dimensi- dimensi tersebut meliputi:

1. Pengabaian Sosial: Ketika seseorang lebih memilih untuk memeriksa ponselnya daripada memberikan perhatian kepada orang yang sedang berbicara dengan mereka, hal ini menunjukkan pengabaian dalam interaksi sosial yang sedang berlangsung.
2. Pengalihan Perhatian: Perilaku ini terjadi ketika individu merasa lebih tertarik atau teralihkan oleh perangkat digital mereka, daripada berinteraksi dengan orang di sekitar mereka. Ini menciptakan kesan

bahwa orang yang hadir secara fisik di tempat tersebut tidak begitu penting dibandingkan dengan dunia digital yang mereka akses.

3. Kebiasaan Menggunakan Teknologi: Dimensi ini berfokus pada seberapa sering individu terlibat dalam penggunaan perangkat digital selama berinteraksi dengan orang lain, yang mengarah pada perasaan diabaikan oleh orang tersebut.
4. Interaksi yang Terganggu: Phubbing dapat menyebabkan gangguan dalam komunikasi dan interaksi sosial, karena penggunaan perangkat digital mengurangi kualitas percakapan dan hubungan antara individu.

2.6 Dampak Perilaku Phubbing

Perilaku Phubbing dapat memiliki dampak yang buruk bagi interaksi sosial siswa dilingkungan sekolah. Berikut beberapa dampak perilaku phubbing terhadap interaksi sosial siswa disekolah :

1. Kurangnya Keterlibatan dan Interaksi Langsung

Siswa yang melakukan perilaku phubbing cenderung kurang dan keterlibatan dalam berinteraksi sosial langsung dengan teman- teman mereka.

2. Peningkatan Perasaan Kesepian

Siswa yang sering menjadi korban phubbing mungkin merasa kesepian atau diabaikan karena teman- teman mereka lebih memperhatikan ponsel mereka daripada berinteraksi dengan mereka secara langsung.

3. Menurunnya Kualitas Interaksi

Perilaku phubbing dapat mengakibatkan penurunan kualitas interaksi sosial. Ketika seseorang terus- menerus terganggu dengan oleh ponselnya, percakapan dengan orang yang sedang berinteraksi dengannya menjadi dangkal, habis topik pembicaraan, kurang bermakna, atau bahkan terhenti sama sekali.

4. Penurunan Konsentrasi dan Kinerja Akademik

Phubbing dapat mengganggu konsentrasi siswa, baik dikelas maupun saat sedang belajar. Gangguan dari smartphone dapat mengurangi efisiensi belajar dan kinerja akademik mereka.

5. Ketidakseimbangan Interaksi Sosial dengan Teknologi

Phubbing dapat menciptakan ketidakseimbangan antara interaksi sosial yang sehat dan penggunaan teknologi. Siswa mungkin cenderung menghabiskan lebih banyak waktu di dunia digital daripada dalam hubungan interpersonal yang mendalam dan bermakna. Dampak-dampak ini dapat memengaruhi lingkungan sekolah secara keseluruhan, mengurangi kualitas interaksi sosial, kesejahteraan emosional, dan pencapaian akademik siswa.

2.7 Interaksi Sosial

Dalam kehidupan sehari-hari kita terjadilah proses sosial. Proses sosial yaitu saat individu, kelompok, dan masyarakat bertemu, berinteraksi, dan berkomunikasi satu sama lain sehingga membentuk sistem-sistem sosial dan pranata sosial yang baru yang disebut dengan perubahan sosial. Proses tersebut berjalan terus menerus dan secara simultan bergerak dalam sistem

sosial yang lebih besar. Proses-proses sosial ini akan mengalami naik turun sesuai dengan perubahan situasi kondisi serta sosial secara luas atau di skala global.

Bentuk umum dari proses sosial adalah interaksi sosial. Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis menyangkut hubungan antara individu, antara kelompok individu, maupun individu dengan kelompok (Sukanto,2002). Interaksi sosial akan terjadi jika ada kontak sosial dan komunikasi. Proses Interaksi sosial menurut Herbert Blumer adalah pada saat manusia bertindak terhadap sesuatu atas dasar makna yang dimiliki sesuatu tersebut bagi manusia. Kemudian makna yang dimiliki sesuatu itu berasal dari interaksi antara seseorang dengan sesamanya.

Soejono Soekanto mendefinisikan interaksi sosial sebagai hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok lainnya dalam kehidupan sosial. Interaksi sosial terjadi ketika ada aksi yang ditanggapi dengan reaksi oleh pihak lain, sehingga hubungan yang dinamis terbentuk. Tanpa interaksi sosial, kehidupan bermasyarakat tidak dapat berjalan dengan baik.

2.8 Syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat (Soerjono Sukanto) yaitu: adanya kontak sosial, dan adanya komunikasi. Agar suatu hubungan dapat disebut sebagai interaksi sosial, harus memenuhi dua syarat utama:

2.8.1 Kontak Sosial

Kontak sosial berasal dari kata Latin *con atau cum* yang berarti bersama dan *tango* yang berarti saling menyentuh. Jadi secara harafiah, kontak adalah menyentuh. Secara fisik, kontak baru terjadi saat berhubungan. Sebagai fenomena sosial, hal itu tidak selalu berarti hubungan fisik, karena orang dapat memiliki hubungan tanpa harus menyentuh seseorang, misalnya dengan berbicara kepada orang tersebut. Dengan berkembangnya teknologi saat ini, orang dapat berkomunikasi satu sama lain melalui telepon, telegram, radio dan sarana lainnya tanpa kontak fisik.

Kontak sosial dapat berlangsung dalam tiga bentuk (Soerjono Soekanto) yaitu sebagai berikut:

a. Antara Orang Perorangan

Sosialisasi ini terjadi saat anak kecil mempelajari rutinitas keluarganya. Proses ini berlangsung melalui komunikasi, yaitu proses di mana anggota masyarakat baru mempelajari norma-norma dan nilai-nilai masyarakat di mana mereka menjadi anggota.

b. Antara orang perorangan dengan suatu kelompok manusia atau sebaliknya.

Kontak sosial ini misalnya adalah apabila seseorang merasakan bahwa tindakan-tindakannya berlawanan dengan norma-norma masyarakat.

c. Antara suatu kelompok manusia dengan kelompok manusia lainnya.

Umpamanya adalah dua partai politik yang bekerja sama untuk mengalahkan partai politik lainnya.

Kontak sosial memiliki beberapa sifat, yaitu kontak sosial positif dan kontak sosial negative. Kontak sosial positif adalah kontak sosial yang mengarah pada suatu kerja sama, sedangkan kontak sosial negative mengarah kepada suatu

pertentangan atau bahkan sama sekali tidak menghasilkan kontak sosial.

2.8.2 Komunikasi

Komunikasi adalah bahwa seseorang yang memberi tafsiran kepada orang lain. Perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Orang yang bersangkutan kemudian memberi reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan. Dengan adanya komunikasi sikap dan perasaan kelompok dapat diketahui oleh kelompok lain atau orang lain. Dalam komunikasi kemungkinan sekali terjadi berbagai macam penafsiran terhadap tingkah laku orang lain. Seulas senyum misalnya, dapat ditafsirkan sebagai keramah tamahan, sikap bersahabat atau bahkan sebagai sikap sinis dan sikap ingin menunjukkan kemenangan. Dengan demikian komunikasi memungkinkan kerja sama antarperorangan dan atau antar kelompok. Tetapi disamping itu juga komunikasi bisa menghasilkan pertikaian yangterjadi karena salah paham yang masing-masing tidak mau mengalah.

2.9 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang telah dilakukan oleh penulis merupakan cara yang bagus untuk menarik persamaan dan mendapatkan ide untuk penelitian baru. Penelitian yang dilakukan oleh akademisi lain juga dapat membantu penulis dalam menempatkan karyanya sendiri dan menunjukkan kredibilitas penelitian yang sedang dipertimbangkan. Di sini, penulis merangkum penelitian yang diterbitkan dan tidak diterbitkan, lalu mengutip sejumlah penelitian sebelumnya yang hasilnya relevan dengan penelitian saat ini. Berikut ini beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya tetapi masih berlaku untuk karya penulis saat ini.

No	Nama Penulis, Jurnal, Edisi, Tahun Terbit	Judul Penelitian	Teori Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
Masria	Rendika Ulfa Silalahi - Pengalaman Perilaku Phubbing pada Siswa (Studi)	Fenomena <i>Phubbing</i> Pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar	Teori sosial	Tindakan	<p>Metode yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif jenis fenomenologi</p> <p>Hasil dari penelitian adalah Hasil penelitian menunjukkan bahwa :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Motif yang melatar belakangi mahasiswa prodi sosiologi FIS UNM berperilaku phubbing karena didasari oleh suatu motif tertentu yang didalamnya terkandung makna yang hanya dapat dipahami oleh pelakunya 2. Berkurangnya intensitas interaksi secara langsung sebagai dampak dari penggunaan smartphone secara berlebihan menyebabkan perubahan pola interaksi antar individu dengan kelompok pada mahasiswa FIS UNM.
2	Roni Setiawan, Drajat Tri Kartono, LV Ratna Devi Sakuntalawati, Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora, Edisi Vol.7, Tahun Terbit (2024)	Perilaku <i>Phubbing</i> Siswa Dalam Kehidupan Sosial Dilingkungan Sekolah	Teori <i>Hiperealitas</i> Dan <i>Simulacra</i>		<p>Metode yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan pendekatan Kualitatif</p> <p>Hasil wawancara dengan Maulida Ilma Ma'rufi pada tanggal 8 September 2023 mengungkapkan bahwa salah satu penyebab utama perilaku phubbing adalah kebutuhan untuk terus terhubung dengan teman-teman di media sosial. Menurutnya, siswa sering merasa perlu untuk selalu memeriksa ponsel mereka, bahkan saat mereka sedang bersama-sama. Tekanan dari teman sebaya juga turut berperan dalam perilaku ini. Wawancara dalam mendorong dengan Jeany Rismayanti pada tanggal yang sama menunjukkan bahwa budaya multitasking, di mana orang sering berusaha melakukan beberapa tugas sekaligus, dapat menyebabkan terlibatnya seseorang dalam perilaku phubbing saat berbicara atau berkumpul dengan orang lain. Selain itu, kurangnya kesadaran akan dampak negatif dari phubbing atau kurangnya kesadaran akan etika penggunaan ponsel selama interaksi sosial juga menjadi faktor penyebab.</p>

Masria	Rendika Ul	Silalahi - Pengalaman Perilaku Phubbing pada Siswa (Studi			
3	Siti Wahyuni Siregar, Jurnal Skripsi, Tahun Terbit (2024)	Fenomena Phubbing pada Mahasiswa	Teori interaksi sosial (Gillin & Gillin) dan Teori ketergantungan	Penelitian ini menggunakan metode content analisis	Hasil dari penelitian ini adalah mahasiswa pada umumnya mengalami phubbing pada kategori sedang. Namun demikian perilaku phubbing pada mahasiswa harus dicari solusi agar tidak meningkat sedemikian rupa. Salah satu cara atau upaya yang bisa digunakan untuk mengatasi phubbing pada mahasiswa adalah dengan menggunakan layanan konseling kelompok dengan menggunakan metode teknik self-management efektif. Metode ini diyakini dapat meminimalisir kecenderungan perilaku phubbing pada mahasiswa. Untuk membantu mengembangkan kemampuan diri tanpa adanya hambatan yang diakibatkan phubbing.
4	Nabilla Dzakia Fitri, Mira Hasti Hasmira, Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan, Tahun terbit (2024)	Phubbing dalam Interaksi Sosial di Lingkungan Mahasiswa UNP	teori ketergantungan sistem media dan teori interaksi simbolik	Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode penelitian studi kasus deskriptif.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa melakukan perilaku phubbing karena adanya 2 faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Pertama, faktor internal meliputi kecanduan media sosial, merasa tidak nyaman, dan kurangnya kontrol diri. Kedua, faktor eksternal meliputi kepentingan mendesak dan pengaruh teman.

Masria	Rendika Ul	Silalahi - Pengalaman Perilaku Phubbing pada Siswa (Studi				
5	Rafinitia Aditia, Jurnal Skripsi Universitas Bengkulu,, Tahun Terbit (2021)	Fenomena Phubbing: Suatu Degradasi Relasi Sosial Sebagai Dampak Media Sosial	Teori dependensi atau teori ketergantungan Media	Penelitian ini menggunakan Pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif	Hasil dari penelitian tersebut adalah Fenomena phubbing tidak semata-mata langsung terjadi begitu saja. Perilaku yang terjadi secara berkesinambungan menggunakan smartphone secara tidak sadar membentuk perilaku yang mengarah ke phubbing. Istilah phubbing merupakan sebuah singkatan dari kata phone dan snubbing, yang digunakan untuk menunjukkan sikap menyakiti lawan bicara dengan menggunakan smartphone yang berlebihan. Ironisnya, phubbing justru seringkali terjadi ketika momen kebersamaan sedang berlangsung. Alih-alih menjalin silaturahim, momen ketika berkumpul justru menjadi ajang saling menunduk dan senam jari. Smartphone yang berada dalam genggaman dirasa lebih efektif untuk membangun interaksi dan relasi di dunia luar.	
6	Bagus Pranoto, Tengku Walisyah	Analisis Perilaku terhadap Kualitas Remaja di Hinai	Fenomena Phubbing Rendahnya Pergaulan Kecamatan	Teori ketergantungan media	penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) phubbing disebabkan oleh faktor kecanduan bermain smartphone, bosan, kurang nyaman dengan lawan bicara, dan introvert, 2) dampak phubbing yaitu merasakan kehilangan momen kebersamaan, terlewat informasi sedang dibicarakan, dan di anggap tidak sopan. Karena tidak memposisikan diri sebaik mungkin. Sehingga phubbing berdampak negatif, 3) kualitas pertemanan masih baik karena sempat mengingatkan juga kalau tindakan itu buat orang lain tidak nyaman. Maka dari itu semakin tinggi phubbing maka akan semakin rendahnya kualitas pergaulan remaja.

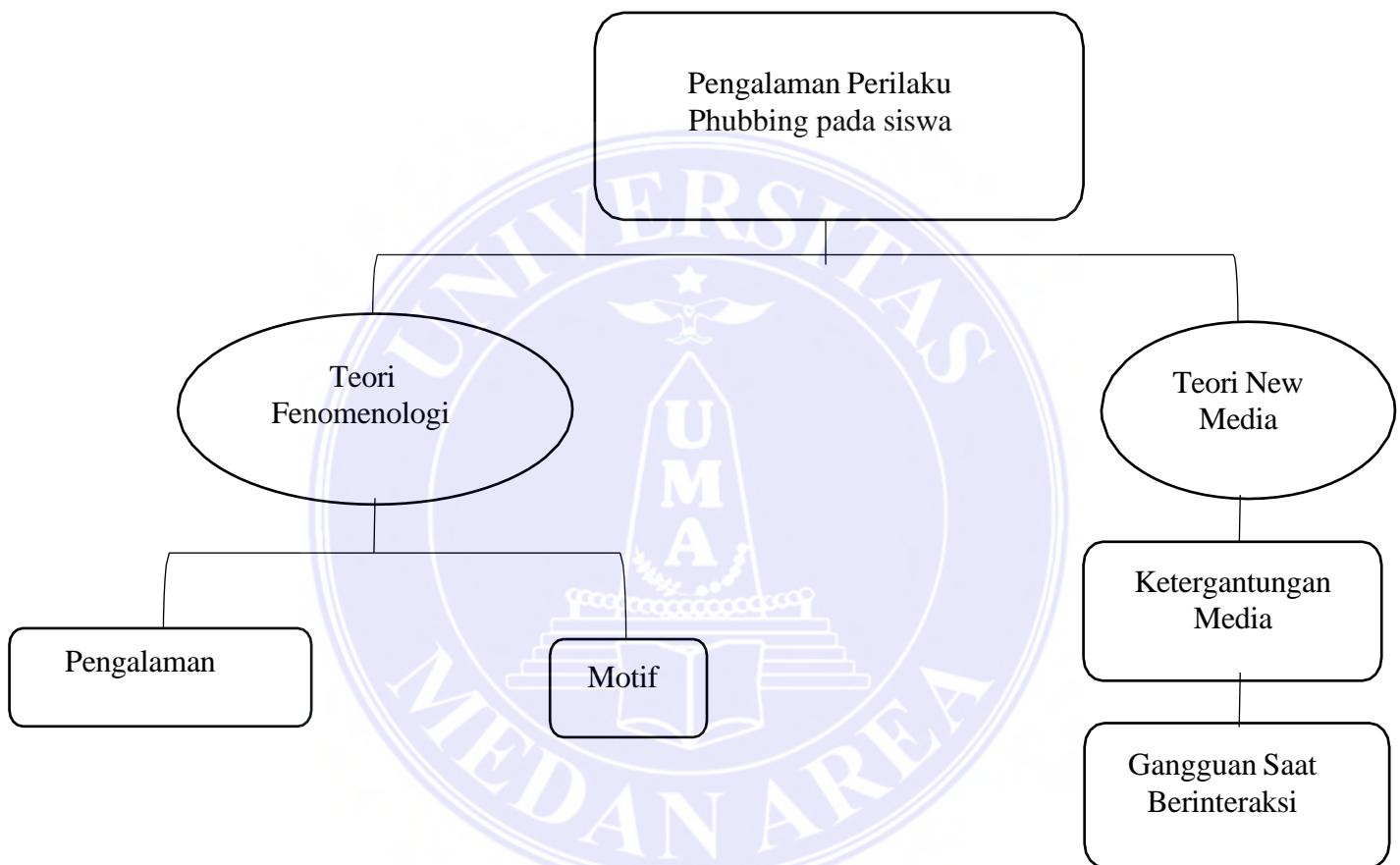
Masria	Rendika Ul	Silalahi - Pengalaman Perilaku Phubbing pada Siswa (Studi			
7	Fernando Lodewyk, Jeremy Mumek, Antik Tri Susanti, Sri Suwartiningsih. Journal Of Social Science Research, edisi vol 4, Tahun Terbit 2024	Analisis Perilaku Phubbing Dan Dampaknya Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Sosiologi Uksw Salatiga Di Era Digital	teori Interaksionisme simbolik dari George Herbert Mead	Peneletian ini dengan metode kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif	Hasil penelitian ini ditemukan bahwa perilaku phubbing terjadi karena mahasiswa sosiologi mengalami ketergantungan terhadap smartphone yang berlebihan. Phubbing menjadi sebuah norma baru dalam interaksi sosial, yang dianggap wajar.. The self yang berkembang melalui interaksi dengan orang lain dan dengan mengambil peran mereka, individu belajar melihat diri mereka dari perspektif orang lain, the generalized other, individu dapat menyesuaikan perilaku mereka agar sesuai dengan norma dan nilai yang berlaku di masyarakat., role taking (pengambilan peran), proses di mana individu menempatkan diri mereka dalam posisi orang lain untuk memahami perspektif dan reaksi mereka, mengalami persoalan ketika semua prosesnya dilalui melalui smartphone. Akibatnya, menurunnya ketrampilan sosial.

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu

Sumber peneliti 2025

2.10 Kerangka Pemikiran

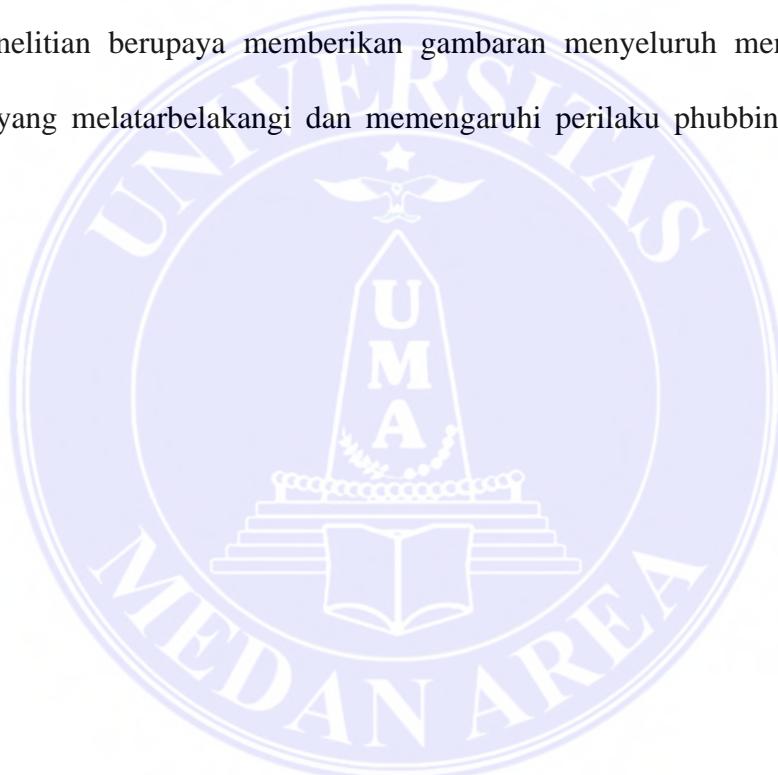
Menurut Moleong (2007), Kerangka berpikir merupakan sebuah struktur yang menjelaskan bagaimana suatu masalah penelitian akan dipecahkan dengan menggunakan teori-teori yang relevan.



Gambar 2 1Kerangka Penelitian

Sumber: Peneliti (2025)

Kerangka berpikir dalam penelitian ini menggabungkan dua pendekatan teori, yaitu teori fenomenologi dan teori new media, untuk memahami pengalaman perilaku phubbing pada siswa. Teori fenomenologi digunakan untuk menggali pengalaman subjektif siswa, yang mencakup pengalaman langsung dan motif di balik perilaku phubbing. Sementara itu, teori new media digunakan untuk menganalisis bagaimana ketergantungan siswa terhadap media digital dan gangguan saat berinteraksi memengaruhi terjadinya phubbing. Melalui kerangka ini, penelitian berupaya memberikan gambaran menyeluruh mengenai faktor-faktor yang melatarbelakangi dan memengaruhi perilaku phubbing di kalangan siswa.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Pendekatan penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Sesuai dengan kerangka fenomenologi. Tujuan penelitian ini adalah untuk memaparkan bagaimana perilaku phubbing berdampak negatif terhadap interaksi sosial seseorang. Sugiyono (2019) menyatakan bahwa kajian tentang hal-hal yang bersifat alamiah dibantu oleh teknik penelitian kualitatif, yaitu pendekatan penelitian yang berlandaskan pada filsafat *post-positivisme*. Pada penelitian ini, jenis penelitiannya menggunakan metode kualitatif. Dengan menggunakan tradisi fenomenologi. Dalam penelitian ini, peneliti berusaha memberikan Gambaran mengenai pengalaman, motif serta dampak buruk perilaku phubbing terhadap interaksi mereka dengan lingkungan sosialnya.

Menurut Sugiyono (2019) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang dilandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti objek yang alamiah. Dimana peneliti adalah instrumen kunci, Teknik yang dilakukan dalam mengumpulkan data dilakukan dengan wawancara, observasi dan analisis data bersifat induktif/ kualitatif serta hasil penelitian lebih menekankan makna. Penelitian kualitatif ini dilakukan karena peneliti ingin mengeksplor fenomena- fenomena yang tidak dapat dikuantitatifkan yang bersifat deskriptif seperti pengertian- pengertian tentang suatu konsep yang beragam. Penjelasan tersebut memberikan makna bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian dengan tujuan mendeskripsikan gejala peristiwa atau kejadian yang terjadi pada saat

sekarang,

Berdasarkan penjelasan diatas, maka jenis penelitian yang peneliti laksanakan adalah studi fenomenologi dengan metode kualitatif untuk menjelaskan suatu fenomena mengenai perilaku phubbing terhadap interaksi sosial pada siswa SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai. Dalam pelaksanaan penelitian ini data yang sudah diperoleh itu dikumpulkan, disusun, dijelaskan dan dianalisis. Hal ini dilakukan untuk memperoleh gambaran yang jelas, sehingga tujuan dan manfaat dari penelitian dapat tercapai sesuai harapan peneliti.

3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian

3.2.1. Lokasi Penelitian

Peneliti memilih SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai sebagai lokasi penelitian karena pengalaman perilaku phubbing dikalangan siswa sekolah tersebut dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang dampak penggunaan teknologi terhadap interaksi sosial. Di sekolah SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai ini, penggunaan ponsel dan media sosial menjadi hal yang sangat umum dikalangan para siswa. Hal ini dapat membuat para siswa sangat rentan terhadap perilaku *phubbing*. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk memahami dan mengamati bagaimana siswa memaknai pengalaman mereka saat merasa terabaikan atau saat diri mereka sendiri yang terlibat dalam perilaku *phubbing* tersebut.



*Gambar 3.1 Lokasi Penelitian
Sumber: Google Maps*

Selain itu SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai juga menjadi pilihan karena daerah Tanjung Balai memiliki karakteristik sosial dan latar budaya yang berbeda-beda, yang bisa memberikan perspektif baru dalam melihat serta mengamati fenomena ini. Peneliti berfokus pada pengalaman subjektif para siswa dalam memahami bagaimana mereka menginterpretasikan dan merespon perilaku *phubbing* dalam konteks sosial yang mereka hadapi sehari-hari.

3.2.2 Waktu Penelitian

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Okt 2024	Nov 2024	Des 2024	Jan 2025	Feb 2025	Mar 2025	Apr 2025	Mei 2025	Jun 2025	Jul 2025	Ags 2025
1	Penyusunan proposal											
2	Seminar proposal											
3	Perbaikan proposal											
4	Penelitian											
5	Penyusunan skripsi											
6	Seminar hasil											
7	Perbaikan Skripsi											
8	Sidang Meja Hasil											

Sumber : Peneliti (2025)

Penelitian ini dilaksanakan dalam jangka waktu selama 3 minggu, yang dimulai pada tanggal 22 Februari 2025 dan berakhir pada tanggal 15 Maret 2025. Pemilihan rentang waktu tersebut didasarkan atas pertimbangan kesiapan instrumen penelitian, ketersediaan responden, serta kondisi lapangan yang mendukung kelancaran proses pengumpulan data. Selain itu, jangka waktu ini telah disesuaikan dan ditetapkan sebelumnya dalam jadwal pelaksanaan yang tercantum di proposal penelitian, dengan tujuan agar seluruh tahapan penelitian, mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga pengolahan dan analisis data dapat berjalan secara efektif, efisien, serta sesuai dengan target waktu yang telah direncanakan.

3.3 Subjek Dan Objek

3.3.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai. Peneliti akan berfokus pada pengalaman subjektif siswa terhadap perilaku *phubbing*, yaitu perilaku mengabaikan orang-orang di sekitar mereka karena terlalu fokus pada perangkat digital, seperti ponsel, saat berinteraksi dengan teman-teman di sekolah. Subjek dalam penelitian ini akan mencakup siswa hanya dari satu tingkatan kelas yaitu kelas XI dan hanya satu jurusan saja yaitu akuntansi, dengan tujuan untuk mengeksplorasi pengalaman mereka tentang bagaimana perilaku phubbing mempengaruhi hubungan sosial, interaksi di sekolah, aktivitas kelompok, dan dampaknya terhadap pengalaman sosial mereka.

3.4 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah pengalaman siswa yang mengalami perilaku phubbing dalam konteks kehidupan sosial mereka di SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai. Penelitian ini berfokus pada bagaimana siswa merasakan dan

menghadapi fenomena phubbing, yaitu perilaku mengabaikan orang lain secara sosial dengan lebih fokus pada perangkat digital seperti ponsel, meskipun berada dalam situasi sosial langsung (seperti berkumpul atau berinteraksi dengan teman di sekolah) **Informan Penelitian**

Informan penelitian adalah mereka yang digunakan untuk memberikan informasi mengenai situasi dan kondisi konteks penelitian serta mempunyai pengetahuan praktis tentang permasalahan yang akan diteliti (Moleong 2015).

Menurut Sugiyono (2018) sumber informasi dalam penelitian kualitatif adalah orang yang memberikan informasi atau orang yang ada kaitannya dengan permasalahan peneliti dan mampu menyampaikan informasi sesuai dengan situasi dan kondisi konteks penelitian. Informan adalah seseorang yang dapat memberikan penjelasan rinci dan lengkap tentang topik di mana data penelitian akan dikumpulkan. Pemilihan informan dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan teknik *Purposive sampling*. Teknik pengambilan Informan yang digunakan adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan Informan dari sumber data dengan mempertimbangkan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2012). Dengan kriteria informan yang dipilih yaitu, sebagai berikut :

Kriteria Informan :

- a) Siswa aktif di SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai
 - Masih terdaftar dan mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah tersebut.
- b) Pernah atau sering melakukan *phubbing* dilingkungan sekolah

- Memiliki pengalaman nyata dalam melakukan phubbing, khususnya dalam konteks bergaul dengan teman, baik di dalam maupun di luar kelas.
- c) Usia 15-19 tahun
 - Merupakan usia remaja yang berada pada tahap perkembangan sosial yang aktif. Memiliki dan menggunakan *smartphone* secara aktif
 - Karena phubbing berkaitan langsung dengan penggunaan ponsel dalam situasi sosial.
- d) Mampu mengungkapkan pengalaman secara terbuka
 - Dapat menjelaskan apa yang dirasakan, dipikirkan, serta alasan di balik perilaku phubbing yang dilakukan.
- e) Bersedia menjadi informan dan mengikuti proses wawancara mendalam
 - Memberikan persetujuan serta komitmen untuk terlibat penuh dalam proses penelitian

Dalam penelitian ini informan penelitian hanya satu saja yaitu informan utama :

1. Informan Utama

Informan utama adalah pelaku utama penelitian atau orang yang mempunyai pengetahuan khusus dan rinci mengenai permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Informan utama dalam penelitian ini yaitu, 8 orang siswa smk karya utama tanjung balai asahan. Dengan memilih 8 siswa yang *phubbing* sebagai informan, penelitian ini dapat memperoleh

gambaran secara mendalam mengenai pengalaman dan motif para siswa terkait perilaku *phubbing* yang mereka lakukan tanpa sadar. Selain itu, perbedaan peran antara informan juga memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku ini, seperti lingkungan sosial dan hubungan interpersonal. Pemilihan delapan siswa juga mendorong pendekatan kualitatif yang lebih mendalam dan memungkinkan peneliti untuk lebih memahami makna subjektif dari pengalaman mereka

Tabel 3. 2 Informan Penelitian

NO	NAMA	USIA	JENIS KELAMIN	ALAMAT	JURUS AN	KELAS
1	Suci Rodiah Ningsih	16 Tahun	Perempuan	Sei Lebah, desa Perbangunan	Akuntansi	XI
2	Frans Josepana Manurung	18 Tahun	Laki-Laki	Jl. Beting Seroja, Kec. Sei Tualang Raso Kota Tanjung Balai	Akuntansi	XI
3	Paulus Siahaan	19 Tahun	Laki-laki	Kota Tanjung Balai	Akuntansi	XI
4	Putri Olivia Tambunan	17 Tahun	Perempuan	Sei Lebah, desa Perbangunan	Akuntansi	XI
5	Siti Aisyah	17 Tahun	Perempuan	Sei Lebah, desa Perbangunan	Akuntansi	XI
6	Fadhillah Faatin Rangkuti	17 Tahun	Perempuan	Jl. Hj. Adlin Kota Tanjung Balai	Akuntansi	XI
7	Celsi Kurnia	16 Tahun	Perempuan	Air Joman	Akuntansi	XI
8	Febri Silalahi	17 Tahun	Perempuan	Teluk Ketapang	Akuntansi	XI

Sumber: Peneliti (2025)

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2020). Teknik pengumpulan data merupakan bagian penting dalam sebuah penelitian. Menggunakan teknik pengumpulan data yang tepat akan menciptakan proses analisis data standar. Pengumpulan data yang tidak tepat akan menghasilkan data yang dikumpulkan tidak mematuhi standar yang ditetapkan. Peneliti mencatat dan memeriksa sumber data seperti makalah penelitian dalam analisis data. Menurut Sugiyono (2020), teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara wawancara, kuesioner, observasi, dokumentasi, dan triangulasi.

Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi

Observasi merupakan suatu cara pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung terhadap subjek penelitian, biasanya berupa fenomena, proses kerja, perilaku manusia dan fenomena alam. Metode ini dapat digunakan untuk memulihkan data dalam jumlah kecil hingga sedang. Meskipun hal ini dapat dilakukan dengan sejumlah besar informan, hal ini memerlukan jangka waktu yang lebih lama. Widoyoko (2014) menyatakan bahwa observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap faktor-faktor yang timbul pada suatu gejala pada subjek penelitian.

John W. Creswell (2018), mendefinisikan observasi partisipasi sebagai salah satu metode dalam penelitian kualitatif yang melibatkan peneliti secara langsung dalam kehidupan sosial atau kegiatan sehari-hari subjek penelitian. Dalam

metode ini, peneliti tidak hanya mengamati, tetapi juga berinteraksi atau bahkan berpartisipasi dalam kegiatan yang dilakukan oleh subjek yang diteliti. Hal ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang perspektif dan pengalaman individu dalam konteks sosial mereka.

Dalam penelitian mengenai pengalaman perilaku phubbing pada siswa di SMK Karya Utama Tanjung Balai Asahan, peneliti menggunakan metode observasi partisipatif pasif. Menurut John W. Creswell (2018), observasi partisipatif pasif adalah pendekatan di mana peneliti hadir dalam lingkungan sosial yang diteliti namun tidak terlibat langsung dalam interaksi atau aktivitas subjek. Peneliti hanya bertindak sebagai pengamat yang mengamati situasi secara alami tanpa mempengaruhi perilaku subjek penelitian.

Dalam konteks penelitian ini, peneliti mengamati perilaku siswa saat mereka berinteraksi di berbagai situasi seperti di kelas, kantin, atau lingkungan sekolah lainnya, tanpa turut serta dalam percakapan atau kegiatan sosial mereka. Pendekatan ini dipilih agar peneliti dapat memperoleh data yang lebih objektif dan autentik mengenai perilaku phubbing yang terjadi secara spontan, tanpa adanya pengaruh dari keberadaan atau keterlibatan peneliti. Dengan tidak terlibat langsung, peneliti dapat menangkap dinamika sosial yang alami, termasuk bagaimana siswa menggunakan ponsel dalam interaksi sosial dan bagaimana reaksi teman-teman mereka terhadap perilaku tersebut. Oleh karena itu, observasi partisipatif pasif dianggap paling sesuai dalam studi ini untuk menjaga kealamian perilaku yang diamati dan menghindari bias akibat keterlibatan langsung peneliti.

Tabel 3. 3 Observasi

No	Nama	Tanggal Observasi	Tempat Observasi	Aktivitas Yang Diamati	Temuan Observasi
1	Suci Rodiah Ningsih	Selasa, 25 Februari 2025	Ruang Kelas XI akuntansi	Informan sedang melakukan scrolling media sosial seperti tiktok.	Peneliti menemukan bahwa informan tersebut sedang menscrolling media tiktok untuk mencari trend dance tiktok yang sedang viral untuk diikuti oleh informan
2	Frans Josepana Noel Manurung	Selasa, 25 Februari 2025	Depan ruang kelas XI Akuntansi	Informan sedang bermain game saat menunggu bell sekolah masuk pelajaran ke 2	Peneliti menemukan bahwa informan tersebut bermain game mobile legend saat tengah menunggu bell masuk sekolah setelah selesai beristirahat
3	Paulus Siahaan	Selasa, 25 Februari 2025	Depan ruang kelas XI Akuntansi	Informan sedang bermain game bersama dengan informan ke 2 saat menunggu bell masuk pelajaran ke 2	Peneliti menemukan bahwa informan ke 3 sedang bermain game mobile legend bersama dengan informan ke 2 yaitu Frans Josepana Manurung di ruang lab komputer jurusan akuntansi
4	Putri Olivia Tambun	Rabu, 26 februari 2025	Ruang Kelas XI akuntansi	Informan sedang melakukan obrolah dengan teman-temannya saat sedang istirahat jam pelajaran	Peneliti menemukan bahwa saat informan sedang melakukan obrolan dengan teman-temannya. Infoman sesekali memainkan ponselnya saat ada suara notifikasi masuk

5	Siti Aisyah	Rabu, 26 februari 2025	Ruang Kelas XI akuntansi	Informan sedang merasa bosaan dan memilih bermain tiktok dance yang sedang trend yaitu velocity	Peneliti menemukan bahwa informan ke 5 pada saat sedang jenuh atau bosan akan obrolan dengan temannya, informan tersebut kerap melihat fyp (<i>for your page</i>) untuk tergabung dengan trend velocity
6	Fadhillah Faatin Rangkuti	Rabu, 26 februari 2025	Depan ruang kelas XI Akuntansi	Informan sedang mengobrol dengan teman-temannya sebelum guru masuk kedalam ruangan	Disaat tengah berkumpul dengan tem-teman, informan ke-6 merasa bosan. Sehingga informan menggunakan handphone nya
7	Celsi Kurnia	Rabu, 26 februari 2025	Informan sedang berada di ruangan kelas XI Jurusan Akuntansi	Informan sedang melakukan chatting dengan orang yang ada di Whatsapp	Peneliti menemukan bahwa aksi chatting informan tersebut menyebabkan teman-temannya menjauhi informan ke-7
8	Febri Silalahi	Rabu, 26 februari 2025	Informan sedang berada didepan ruangan kelas XI Jurusan akuntansi	Informan sedang mengobrol melalui obrolan video call dengan orang lain	Peneliti menemukan bahwa informan selalu sibuk dengan onrolan video call tersebut sehingga dia mengabaikan lawan bicara di kelas

1. Wawancara

Menurut Sugiyono (2017) dalam bukunya *Metode Penelitian Kualitatif*

Kuantitatif dan R&D, wawancara adalah proses tanya jawab antara peneliti dan responden yang dilakukan secara langsung untuk menggali informasi atau data

yang relevan dengan tujuan penelitian. Sugiyono mengemukakan bahwa wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data yang paling umum digunakan dalam penelitian kualitatif. Dalam wawancara, peneliti berinteraksi langsung dengan subjek atau informan yang memiliki pengetahuan atau pengalaman terkait topik yang diteliti. Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pengumpulan data secara langsung dari sejumlah kecil responden secara terstruktur atau tidak terstruktur. Dalam hal ini dapat dilakukan secara langsung dalam bentuk pertemuan tatap muka atau melalui alat komunikasi. Wawancara sering dilakukan terlebih dahulu untuk mengumpulkan data penelitian.

Pada penelitian ini, wawancara yang akan digunakan peneliti adalah wawancara mendalam (*Indepth Interview*). Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali pengalaman pribadi siswa secara mendalam dan memahami dampak sosial dari perilaku phubbing. Wawancara mendalam memberikan ruang bagi siswa untuk berbicara dengan bebas tentang pengalaman mereka, baik sebagai korban atau pelaku phubbing, serta dampak yang ditimbulkan dalam hubungan sosial mereka. Peneliti dapat menggali lebih dalam bagaimana phubbing terjadi dalam situasi sosial dan bagaimana hal itu memengaruhi siswa.

Dengan memberikan ruang bagi siswa untuk berbicara secara bebas, peneliti bisa mendapatkan pemahaman yang lebih kaya tentang pengalaman mereka dalam menghadapi perilaku phubbing. Melalui wawancara mendalam, peneliti dapat mengumpulkan data yang lebih lengkap dan kaya, yang memungkinkan mereka untuk menganalisis fenomena phubbing dari sudut pandang pribadi siswa, serta mengeksplorasi dampak yang ditimbulkan terhadap hubungan sosial dan keterampilan komunikasi mereka.

2. Dokumentasi

Moleong (2017) dalam *Metodologi Penelitian Kualitatif* menyebutkan bahwa dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan dan menganalisis dokumen-dokumen yang terkait dengan penelitian, baik yang berupa dokumen tertulis, laporan, foto, rekaman suara, maupun film. Moleong menekankan bahwa dokumentasi sangat berguna untuk menggali data yang mendalam dari sumber-sumber yang sudah ada dan bisa mendukung data yang diperoleh melalui teknik lain seperti wawancara atau observasi.

Pada penelitian ini, Langkah pertama yang akan dilakukan oleh peneliti adalah mengumpulkan dokumen-dokumen yang relevan dengan topik penelitian, seperti kebijakan sekolah terkait penggunaan ponsel. Dokumen ini sangat penting untuk memberikan konteks yang jelas mengenai pandangan sekolah terhadap perilaku yang terkait dengan phubbing dan apakah ada peraturan yang mengatur perilaku siswa dalam hal penggunaan ponsel di lingkungan sekolah. Catatan lapangan dari observasi ini harus dibuat dengan cermat, menggambarkan dengan detail interaksi sosial siswa yang terjadi, serta mencatat sejauh mana phubbing memengaruhi komunikasi dan hubungan antar siswa.

Peneliti juga memanfaatkan foto, video, ataupun rekaman suara kegiatan siswa sebagai dokumentasi visual yang dapat memperkaya data penelitian. Foto, video ataupun rekaman suara, meskipun bukan data utama, dapat memberikan perspektif tambahan yang membantu peneliti dalam mengonfirmasi temuan-temuan yang diperoleh dari wawancara dan observasi.

3.6 Teknik Analisis Data

Data yang sudah ada dan telah dikumpulkan harus dilakukan analisis terlebih dahulu sebelum disimpulkan. Menurut Sugiyono (2020), analisis data adalah proses untuk mencari dan menyusun data yang telah diperoleh dari penelitian, kemudian mengorganisirnya kedalam kategori-kategori tertentu. Selanjutnya, data tersebut dijelaskan dalam unit-unit kecil, disintesis, disusun dalam pola yang mudah dipahami, dan dipilih mana yang penting untuk dipelajari. Proses ini akan menghasilkan kesimpulan yang mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain. Peneliti akan mengorganisir data dari wawancara, observasi, dan dokumentasi yang telah dikumpulkan, mengidentifikasi pola-pola yang muncul, serta menganalisis dampak dari perilaku phubbing terhadap hubungan sosial dan keterampilan komunikasi siswa. Dalam menganalisis data, peneliti akan mencari tema-tema utama yang muncul dari pengalaman siswa, seperti Motif pelaku *phubbing*, dampak terhadap hubungan pertemanan, dan perubahan dalam cara mereka berkomunikasi.

Data ini akan disusun dengan cara yang memudahkan peneliti untuk memahami dan menjelaskan fenomena phubbing di kalangan siswa, serta memberikan kesimpulan yang dapat memberikan gambaran jelas tentang pengalaman siswa dalam berinteraksi sosial di sekolah. Model ini menawarkan pendekatan yang jelas dan terstruktur, yang terdiri dari tiga tahap, yaitu:

1. Pengumpulan Data

Deddy Mulyana (2003) , mendefinisikan pengumpulan data sebagai proses sistematis untuk memperoleh informasi yang relevan dan dapat dipercaya guna menjawab pertanyaan penelitian, menguji hipotesis, atau memahami suatu

fenomena. Dalam konteks penelitian kualitatif, Mulyana menekankan pentingnya pendekatan alamiah dengan menggunakan teknik seperti wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan analisis dokumen untuk memahami makna dalam suatu konteks sosial. Pada tahap pertama ini yaitu tahap pengumpulan data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yanh dicatat dalam catatan yang sudah diperoleh dari lapangan yang terdiri dari dua bagian yaitu deskriptif dan reflektif. Catatan deskriptif adalah catatan yang alami (catatan tentang apa yang peneliti lihat, dengar, saksikan, atau alami sendiri; tidak ada pendapat, penafsiran, atau penafsiran peneliti terhadap fenomena yang dialami. Catatan reflektif adalah catatan yang mencerminkan 42esim, komentar

2. Reduksi Data

Proses reduksi data yang dilakukan menggunakan model analisis Miles dan Huberman sangat penting untuk membantu peneliti menggali pengalaman siswa mengenai perilaku phubbing secara mendalam dan terfokus. Langkah pertama dalam reduksi data adalah memilih data yang relevan dengan fokus penelitian, yaitu fenomena phubbing yang terjadi di kalangan siswa di SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai. Setelah memilih data yang relevan, peneliti melanjutkan dengan penyaringan data, yaitu mengidentifikasi pernyataan-pernyataan yang memiliki makna paling penting. Misalnya, peneliti akan menyoroti perasaan siswa yang merasa terisolasi atau tidak dihargai karena perilaku phubbing dari teman-teman mereka, yang bisa berpengaruh pada hubungan sosial mereka. Penyaringan ini memungkinkan peneliti untuk fokus pada informasi yang menggambarkan pengalaman siswa dengan jelas, tanpa teralihkan oleh data yang kurang relevan.

Peneliti perlu mengevaluasi apakah data yang telah dipilih dan

dikelompokkan sesuai dengan tujuan penelitian, yang dalam hal ini adalah untuk menggali pengalaman siswa mengenai perilaku phubbing. Evaluasi ini bertujuan agar peneliti memastikan bahwa data yang digunakan benar benar menggambarkan fenomena yang ingin diteliti, yaitu pengalaman siswa terkait perilaku phubbing dalam konteks sosial mereka di sekolah.

3. Penyajian Data

Penyajian data adalah tahap yang penting untuk 43 esimpul data yang telah dianalisis dan disaring dalam bentuk yang mudah dipahami dan dianalisis lebih lanjut. Berdasarkan model analisis Miles dan Huberman, tahap penyajian data bertujuan untuk menyajikan informasi yang telah disaring dalam format yang jelas, sistematis, dan terstruktur, sehingga peneliti dan pembaca dapat dengan mudah menangkap pola-pola yang muncul dari data tersebut. Setelah melakukan reduksi data, langkah berikutnya adalah mengorganisir data dalam bentuk yang mudah dipahami. Penyajian data ini bisa berupa narasi, tabel, diagram, atau grafik, tergantung pada kebutuhan dan jenis data yang ada. Dalam konteks penelitian fenomenologi tentang perilaku phubbing, penyajian data akan berfokus pada pengalaman subjektif siswa yang telah diperoleh dari wawancara dan observasi.

Tujuan dari penyajian data adalah untuk mengorganisir dan menampilkan data secara jelas agar memudahkan peneliti dalam memahami pola-pola yang muncul dari data yang ada. Dengan demikian, penyajian data yang baik akan membantu peneliti untuk lebih mudah menarik kesimpulan tentang fenomena phubbing yang terjadi di kalangan siswa di SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai.

4. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dalam penelitian kualitatif, khususnya yang menggunakan model analisis Miles dan Huberman, adalah tahap akhir di mana peneliti menyimpulkan temuan-temuan dari data yang telah dianalisis dan disajikan sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti mulai menginterpretasikan data yang telah dikelompokkan dan diorganisir dalam tema-tema yang muncul selama proses reduksi dan penyajian data. Penarikan kesimpulan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai fenomena yang diteliti, dalam hal ini, pengalaman perilaku *phubbing* pada siswa di SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai. Dengan demikian, penarikan kesimpulan adalah tahap yang sangat penting dalam penelitian ini, karena memberikan pemahaman akhir mengenai bagaimana siswa di SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai merasakan dan mengalaminya, serta dampak dari fenomena tersebut terhadap kehidupan sosial dan keterampilan komunikasi mereka. Penarikan kesimpulan yang dilakukan dengan menghubungkan hasil analisis data yang telah disaring dan disajikan secara sistematis akan memberikan gambaran yang jelas tentang fenomena *phubbing* di kalangan siswa dan dampaknya dalam konteks sosial mereka.

3.7 Triangulasi

Creswell dan Poth (2018) menyatakan bahwa triangulasi dalam penelitian kualitatif bertujuan untuk meningkatkan validitas hasil penelitian dengan menggabungkan berbagai sumber data atau metode. Mereka juga menyebutkan bahwa triangulasi dapat digunakan untuk menguji konsistensi temuan dari beberapa metode atau sumber yang berbeda, sehingga meningkatkan kepercayaan terhadap

temuan yang dihasilkan. Triangulasi adalah kombinasi beberapa metode yang berbeda. Semua data yang diekstraksi dari berbagai teknik pengumpulan data akan saling merujuk dan kemudian data yang paling valid dan realistik akan diambil untuk menarik kesimpulan. Triangulasi berguna dalam pengumpulan data dari berbagai sudut untuk validitas data yang lebih tinggi, terutama dalam penelitian kualitatif, teknik ini memiliki kemampuan untuk mengurangi faktor subjektif peneliti sehingga data lebih akurat.

Untuk meningkatkan validitas dan kredibilitas temuan dalam penelitian ini, digunakan pendekatan triangulasi sumber, yaitu dengan memadukan berbagai sumber data yang berbeda. Peneliti akan mengumpulkan data melalui wawancara mendalam dengan siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam mengenai pengalaman subjektif mereka terkait perilaku phubbing. Observasi langsung terhadap interaksi siswa di lingkungan sekolah turut dilakukan untuk mengamati secara langsung bagaimana perilaku phubbing terjadi dalam konteks sosial mereka. Untuk memperkaya informasi, dokumentasi berupa catatan lapangan dan rekaman kejadian juga akan digunakan sebagai bukti tambahan yang mendukung hasil wawancara dan observasi. Dengan menggabungkan berbagai sumber data ini, diharapkan temuan penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih valid dan komprehensif mengenai dampak perilaku phubbing terhadap hubungan sosial dan keterampilan komunikasi siswa di SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku phubbing (mengabaikan orang lain dengan fokus pada ponsel) menjadi fenomena umum di kalangan siswa SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai. Kebiasaan ini sering muncul dalam situasi sosial yang tidak nyaman, seperti saat merasa bosan, canggung, atau topik percakapan yang kurang menarik. Ponsel berfungsi sebagai pelarian dari ketidaknyamanan tersebut, namun dampaknya cukup nyata terhadap kualitas komunikasi dan hubungan sosial, di mana beberapa siswa memiliki pengalaman dijauhi karena mereka sering mengabaikan lawan bicara dan kurang memperhatikan guru disaat jam pelajaran dimulai, sehingga timbulnya rasa bersalah setelah mengabaikan teman-teman mereka dan tidak dapat memahami ilmu atau pelajaran yang diberikan oleh guru.

Motif perilaku phubbing di kalangan siswa SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai dipengaruhi oleh beberapa faktor utama. Pertama, kebiasaan menggunakan ponsel yang sudah terbentuk membuat siswa cenderung lebih fokus pada layar daripada pada interaksi sosial langsung, terutama dalam situasi yang kurang menarik atau canggung. Kedua, ketergantungan terhadap media sosial dan *Fear of Missing Out* (FoMO) membuat siswa merasa harus selalu terhubung dengan dunia digital untuk mendapatkan informasi terbaru atau mengikuti tren yang sedang berkembang. Ketiga, ponsel sering digunakan sebagai pelarian untuk menghindari rasa cemas atau tidak nyaman dalam situasi sosial, memberikan rasa aman dan mengisi waktu kosong. Selain itu, keinginan untuk mendapatkan validasi sosial melalui interaksi digital, seperti menerima pesan atau notifikasi, juga

mendorong siswa untuk lebih sering memeriksa ponsel mereka, bahkan saat berinteraksi langsung dengan orang lain. Faktor lingkungan sosial yang mendukung perilaku ini memperkuat kebiasaan phubbing, sehingga menjadi norma dalam pergaulan sehari-hari siswa.

5.1 Saran

Diharapkan siswa dapat lebih menyadari dampak negatif dari perilaku phubbing terhadap hubungan sosial dan komunikasi antar teman sebaya. Siswa sebaiknya mulai membatasi penggunaan smartphone, khususnya saat berinteraksi secara langsung dengan orang lain, serta lebih mengutamakan komunikasi tatap muka yang berkualitas untuk mempererat hubungan sosial.

1. Bagi Sekolah

Pihak sekolah perlu mengadakan kegiatan edukatif yang mengangkat isu penggunaan gadget secara bijak, seperti seminar, diskusi kelompok, atau program literasi digital serta membuat peraturan penggunaan smartphone pada saat disekolah diharapkan handphone dikumpul dan akan dikembalikan setelah jam sekolah pulang agar tidak mengganggu proses belajar dan interaksi sosial siswa.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi awal bagi peneliti lain yang ingin mengeksplorasi lebih dalam fenomena phubbing, khususnya di kalangan remaja. Peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan metode yang lebih beragam, seperti pendekatan kuantitatif atau campuran, agar hasil yang diperoleh dapat lebih komprehensif dan dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. Selain itu, aspek lain

yang belum dikaji dalam penelitian ini, seperti hubungan antara phubbing dengan kesehatan mental, prestasi belajar, atau dinamika hubungan dalam keluarga, juga dapat menjadi fokus kajian lanjutan. Penelitian mendatang juga dapat melibatkan lebih banyak partisipan dari berbagai latar belakang sekolah untuk melihat variasi pengalaman dan persepsi terhadap perilaku phubbing.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- arid, M. (2018). *Fenomenologi dalam penelitian ilmu sosial* (Edisi pertama). Rawamangun: Prenadamedia Group.

Hadi, A., Asrori, & Rusman. (2021). *Penelitian kualitatif: Studi fenomenologi, case study, grounded theory, etnografi, biografi*. Penerbit CV. Pena Persada.

Hurit, H. S., Uron, R., Genoveva, D. E., Yufrinalis, M., Maria, S. K., Adwiah, R., Syamil, A., & lainnya. (2023). *Metodologi penelitian kualitatif* (S. Bahri, Ed.). Penerbit Media Sains Indonesia.

Jandy, L. (2020). *Media baru: Sebuah pengantar* (Edisi 1, Widianto Eko, Ed.). Kencana.

Kusumo Aji, H. (2023). *Komunikasi interpersonal* (Itasari Astuti Andri, Ed.). UNISRI Press.

Lenggogeni, P. D. (2024). *Phubbing dan interaksi sosial remaja* (Edisi pertama). Penerbit CV. Eureka Media Aksara.

Mulyana, D., & Solatun, Dr. M.Si. (2020). *Metode penelitian komunikasi: Contoh-contoh penelitian kualitatif dengan pendekatan praktis*. PT Remaja Rosdakarya.

Rakhmat, J., & Subandy, I. (2021). *Metode penelitian komunikasi: Dilengkapi contoh analisis statistik dan penafsirannya* (Edisi revisi, R. S. Karyanti, Ed.). Simbiosa Rekatama Media.

Setyabudi, D. (2022). *Komunikasi dan interaksi sosial*.

Jurnal

- Sarwesti. (2023). Ketergantungan individu terhadap media dan perilaku *phubbing* pada interaksi tatap muka. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi dan Informasi*, 8(2), 188–200. <https://doi.org/10.52423/jikuho.v8i2.17>

Setiawan, R., Kartono, D. T., & Sakuntalawati, L. R. D. (2024). Perilaku *phubbing* siswa dalam kehidupan sosial di lingkungan sekolah. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 7(1), 530–541. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v7i1.9572>

Yusnita, Y., & Syam, H. M. (2017). Pengaruh perilaku *phubbing* akibat penggunaan smartphone berlebihan terhadap interaksi sosial mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, 2(3).

Siregar, S. W., Hasan, A., & Addary, A. (2024). *Fenomena phubbing pada mahasiswa Al-Murabbi: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Keislaman*, 2(1), 2986–4658. <https://doi.org/10.62086/al-murabbi.v2i1.171>

Skripsi

Hanika, I. M. (2015). *Fenomena phubbing di era milenial* (Skripsi). Universitas Padjadjaran, Bandung.

Ridho, M. A. (2019). *Interaksi sosial pelaku phubbing* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya.

Sumber Lainnya

Karimah Ummah, Mujtaba Imam, & Ramadi Rikaro. (t.t.). *Modul phubbing? No way* (Kirana Dinda Nadira, Ed.). Fakultas Ilmu Pendidikan UMJ.

Penulis, T., Milyane, T. M., Umiyati, H., Putri, D., Akib, S., Daud, R. F., Rosemary, R., et al. (2022). *Pengantar ilmu komunikasi*. Retrieved from www.penerbitwidina.com





UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Adoped 4/12/25

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)4/12/25

Transkip Wawancara

Informan 1

PENGALAMAN

Nama : Suci Rodiah Ningsih
Usia : 16 Tahun
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Sei Lebah, Desa Perbangunan
Jurusan : Akuntansi
Kelas XI
Tanggal Wawancara : Selasa, 25 Februari 2025

Saudari Suci Rodiah Ningsih merupakan seorang siswi di sekolah SMK Swasta Karya Utama Kota Tanjung Balai dipilih oleh peneliti sebagai informan. Sebelum peneliti memulai proses wawancara, Pemilihan informan didasarkan pada pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Sebelum memulai proses wawancara, peneliti terlebih dahulu melakukan tahap pendekatan kepada informan guna membangun rasa percaya dan kenyamanan dalam komunikasi. Pendekatan ini dilakukan dengan berbagai cara, seperti perkenalan secara langsung, penjelasan mengenai tujuan penelitian, serta diskusi awal terkait topik yang akan dibahas. Selain itu, peneliti juga melakukan janji temu dengan informan untuk menentukan waktu dan tempat wawancara yang sesuai, sehingga proses pengumpulan data dapat berjalan dengan optimal tanpa mengganggu aktivitas akademik informan.

Dengan kondisi dan situasi yang tenang. Peneliti memulai tahap wawancara kepada informan 1 yaitu kepada saudari Suci Rodiah Ningsih. Berikut pertanyaan yang peneliti ajukan, sebagai berikut :

1. Apakah anda sebelumnya pernah mendengar istilah *Phubbing*? Jika Iya, maka bagaimana anda memahaminya?
Jawaban Saudari Suci Rodiah Ningsih : "Saya belum pernah mendengar istilah phubbing sebelumnya dan tidak familiar dengan kata tersebut. Sejauh ini, saya tidak pernah secara khusus mengetahui bahwa ada istilah yang menggambarkan perilaku seseorang yang lebih fokus pada ponsel saat sedang berinteraksi dengan orang lain. Setelah kakak memberikan penejelasan mengenai perilaku tersebut. Meskipun demikian, setelah mengetahui maknanya, saya menyadari bahwa perilaku tersebut cukup sering terjadi di sekitar saya, baik dalam pergaulan dengan teman maupun di lingkungan keluarga. Namun, saya sendiri tidak pernah benar-benar memperhatikan atau menyebutnya dengan istilah tertentu".
2. Dalam Situasi apa saja anda cenderung lebih fokus pada ponsel dibandingkan orang disekitar?

Jawaban Saudari Suci Rodiah Ningsih : "hmm. Terkait ini, saya lebih fokus main ponsel Kalau lagi main game atau scrolling media sosial, biasanya aku jadi lebih fokus ke HP/ ponsel daripada orang di sekitar. Apalagi kalau lagi nunggu sesuatu atau lagi bosan, rasanya otomatis aja buka HP. Kadang juga pas lagi chat sama seseorang yang penting, jadi

3. Tanpa sadar lebih perhatian ke layar daripada ngobrol langsung sama orang di sekitar."

Menurut anda, apakah anda pernah mengalami situasi dimana teman atau keluarga merasa tersinggung atas perilaku *phubbing* atau lebih fokus dan mengabaikan mereka pada saat sedang kumpul?

Jawaban Saudari Suci Rodiah Ningsih : "Ya. Pernah sih, kadang kalau lagi asik main HP pas kumpul bareng, orang rumah atau teman ada yang negur aku katanya , „Eh, HP terus , ngomong kek!“ Awalnya nggak sadar kalau itu bikin mereka kesal, tapi pas dipikir-pikir ya bener juga, jadi keliatan kayak nggak peduli. Sejak itu, aku coba lebih perhatian kalau lagi bareng orang biar nggak terlalu fokus ke HP."

4. Bagaimana perasaan anda ketika harus berbicara didepan banyak orang dan didalam kelompok tanpa bisa menggunakan ponsel? Apakah anda merasa kurang percaya diri?

Jawaban Saudari Suci Rodiah Ningsih : "Jujur, kalau harus ngomong di depan banyak orang tanpa HP, rasanya agak gugup sih, apalagi kalau belum siap. Kadang suka bingung mau ngomong apa, takut salah, atau malah ngeblank. Tapi kalau udah mulai dan suasannya santai, biasanya jadi lebih nyaman".

5. Apakah anda pernah merasa bahwa kebiasaan *phubbing* membuat teman atau keluarga anda menjaga jarak atau kurang nyaman saat berbicara dengan anda? Jika iya, dalam situasi apa terjadi?

Jawaban Saudari Suci Rodiah Ningsih : "Sejauh ini sih nggak pernah ngerasa gitu. Biasanya kalau lagi kumpul sama teman atau keluarga, aku tetap dengerin mereka ya walaupun kadang sambil pegang HP. Kalau ngomong yang serius atau penting, aku juga berusaha untuk tetap fokus mendengar cerita mereka . Jadi, nggak pernah ada yang sampai jaga jarak atau merasa nggak nyaman gara-gara aku main HP."

6. Apa yang membuat anda merasa lebih baik tertarik dan nyaman menggunakan ponsel saat sedang bersama orang lain?

Jawaban Saudari Suci Rodiah Ningsih : "Kadang kalau lagi di tempat rame atau suasannya kurang asik, main HP jadi pelarian biar nggak canggung. Apalagi kalau ngobrolnya nggak nyambung atau lagi nggak mood buat ikutan, rasanya lebih nyaman scroll media sosial atau chat sama orang lain. Selain itu, kalau lagi nunggu sesuatu atau ada yang penting di HP, otomatis jadi lebih fokus ke layar daripada sekitar."

7. Apa solusi yang bisa digunakan untuk mengurangi kebiasaan *Phubbing* agar komunikasi di sekolah atau diluar sekolah lebih efektif dan interaksi sosial lebih berkualitas?

Jawaban Saudari Suci Rodiah Ningsih : "Salah satu solusi buat ngurangin kebiasaan phubbing itu ya sadar diri dulu, sih. Harus paham kalau main HP

terus pas lagi ngobrol sama orang tuh bikin komunikasi jadi nggak asik. Bisa coba biasain buat taruh HP pas lagi ngobrol, apalagi kalau lagi kumpul sama temen atau keluarga”.

MOTIF

1. Apakah ada perasaan gelisah atau tidak tenang jika tidak bisa mengecek ponsel meskipun sedang bersama orang lain?
Jawaban Saudari Suci Rodiah Ningsih : Iya, ada sih. Kadang ada rasa gelisah sih kalau nggak bisa ngecek ponsel, apalagi kalau lagi nunggu chat penting atau udah kebiasaan nengok-nengok media sosial. Rasanya kayak ada yang kurang atau takut ketinggalan info dan trend zaman sekarang.
2. Bagaimana hubungan antara kebiasaan *phubbing* dengan suasana hati anda (misalnya ketika merasa bosan,cemas atau tertekan)?
Jawaban Saudari Suci Rodiah Ningsih : Jujur sih, kalau aku lagi bosen atau cemas, sering kali tanpa sadar jadi phubbing. Kayak tanpa sadar aja ngescroll HP buat ngisi waktu atau ngurangin rasa nggak nyaman. Tapi kadang malah jadi makin nggak fokus dan suasana hati nggak membaik juga. Jadi, sadar sih kalau kebiasaan ini nggak selalu bagus, tapi susah juga buat nggak ngelakuin.
3. Apakah anda merasa *phubbing* adalah hal yang wajar dalam pergaulan saat ini? Mengapa?
Jawaban Saudari Suci Rodiah Ningsih : menurut ku sih Iya kak, phubbing sekarang kayaknya udah jadi hal yang wajar dalam pergaulan. Soalnya hampir semua orang punya HP dan sering cek HP di mana aja, bahkan pas lagi ngobrol sama teman. Mungkin karena udah kebiasaan atau ada hal penting di HP. Tapi sebenarnya kurang baik juga sih, soalnya bisa bikin komunikasi jadi nggak asik dan orang lain ngerasa diabaikan.
4. Seberapa besar peran ponsel dalam memberikan rasa aman atau mengurangi kecemasan anda dalam situasi sosial?
Jawaban Saudari Suci Rodiah Ningsih : Ponsel punya peran cukup besar buat bikin rasa aman atau ngurangin kecemasan dalam situasi sosial. Kalau lagi nggak nyaman atau canggung, biasanya jadi sibuk main HP biar nggak keliatan bingung. Selain itu, ponsel juga bisa dipakai buat cari info, hubungi teman, atau sekadar scroll biar nggak ngerasa sendirian. Tapi kalau keseringan, malah bisa bikin kurang percaya diri buat ngobrol langsung sama orang lain.
5. Seberapa sulit anda untuk menahan diri agar tidak mengecek ponsel saat sedang berbicara dengan orang lain?
Jawaban Suci Rodiah Ningsih : Jujur, kadang susah buat nggak nengok atau lihat HP pas lagi ngomong sama orang lain, apalagi kalau ada notifikasi atau lagi nunggu pesan penting. Rasanya tangan tuh gatel pengen buka HP. Tapi kalau ngobrolnya seru atau lawan bicaranya penting, biasanya bisa lebih fokus dan lupa sama HP. Cuma tetap butuh usaha biar nggak kebiasaan ngelirik HP terus.
6. Jika anda harus memilih antara berbicara langsung dengan seseorang atau

UNIVERSITAS MEDAN AREA

tetap terhubung dengan dunia digital, mana yang lebih menarik? Mengapa? Jawaban Saudari Suci Rodiah Ningsih : Kalau harus pilih, sebenarnya ngomong langsung lebih menarik, soalnya lebih enak, bisa lihat ekspresi wajah, dan terasa lebih dekat. Tapi kadang dunia digital juga penting, apalagi kalau lagi ngobrol sama teman yang jauh atau ada hal seru di media sosial. Jadi, tergantung situasi sih, kalau lagi sama teman atau keluarga, lebih suka ngobrol langsung biar lebih nyambung.

7. Apa alasan terbesar anda yang membuat sulit berhenti melakukan *phubbing* meskipun menyadari dampaknya terhadap hubungan sosial?

Jawaban Saudari Suci Rodiah Ningsih : Alasan terbesar susah berhenti *phubbing* itu karena udah kebiasaan dan HP selalu ada di tangan. Kadang juga takut ketinggalan info penting atau ada notifikasi yang harus dibalas. Selain itu, kalau lagi canggung atau kehabisan topik ngobrol, HP jadi pelarian biar nggak merasa canggung atau gelisah.

Informan 2
PENGALAMAN

Nama	: Josepana Noel Manurung
Usia	: 16 Tahun
Jenis Kelamin	: Laki-Laki
Alamat	: Jl. Beting Seroja, Kec. Sei Tualang Kota
Tanjung Balai Jurusan	: Akuntansi
Kelas	: XI
Tanggal Wawancara	: Selasa, 25 Februari 2025

1. Apakah anda sebelumnya pernah mendengar istilah *Phubbing*? Jika Iya, maka bagaimana anda memahaminya?

Jawaban Saudara Frans Josepana Noel Manurung : Nggak pernah sih kak, sebelumnya aku belum pernah dengar istilah phubbing. Tapi kalau dari penjelasan yang kakak sampaikan pada kawan saya sebelumnya, kayaknya itu kebiasaan sibuk sama HP sendiri pas lagi bareng orang lain. Jadi, tanpa sadar malah ngeabaikan orang di sekitar karena lebih fokus ke layar HP.

2. Dalam Situasi apa saja anda cenderung lebih fokus pada ponsel dibandingkan orang disekitar?

Jawaban Saudara Frans Josepana Noel Manurung : Biasanya aku lebih fokus ke HP pas lagi bosen, nunggu sesuatu, atau lagi di situasi yang canggung. Kadang juga kalau lagi capek ngobrol, HP jadi pelarian buat ngisi waktu. Terus kalau lagi asik nonton sesuatu, seringnya jadi keasyikan sendiri sampai nggak sadar ngeabaikan orang di sekitar.

3. Menurut anda, apakah anda pernah mengalami situasi dimana teman atau keluarga merasa tersinggung atas perilaku phubbing atau lebih fokus dan

mengabaikan mereka pada saat sedang kumpul?

Jawaban Saudara Frans Josepana Noel Manurung : Pernah ngalamin sih kak. Pada waktu lagi kumpul sama teman atau keluarga, aku tanpa sadar malah sibuk sendiri sama HP. Terus tiba-tiba ada yang protes, "Eh, kita di sini, bukan di HP!" atau mereka jadi keliatan kesal dan keliatan agak marah sama ku kak. Setelah itu, aku baru sadar kalau sikapku bikin mereka nggak nyaman. Sekarang sih coba lebih sadar buat naruh HP dan fokus ke obrolan biar suasana kumpul tetap asik.

4. Bagaimana perasaan anda ketika harus berbicara didepan banyak orang dan didalam kelompok tanpa bisa menggunakan ponsel? Apakah anda merasa kurang percaya diri?

Jawaban Saudara Frans Josepana Noel Manurung : Jujur, kalau harus ngomong di depan banyak orang tanpa HP, kadang suka gugup dan kurang percaya diri, soalnya nggak ada "pelarian" buat ngecek atau pura-pura sibuk. Rasanya kayak semua mata ngeliat dan takut salah ngomong.

5. Apakah anda pernah merasa bahwa kebiasaan *phubbing* membuat teman atau keluarga anda menjaga jarak atau kurang nyaman saat berbicara dengan anda? Jika iya, dalam situasi apa terjadi?

Jawaban Saudara Frans Josepana Noel Manurung : pernah merasakan kek gitu sih kak. Kadang kalau lagi asik main HP pas ngobrol, teman atau keluarga jadi males lanjutin obrolan atau kayak ngomong seadanya aja. Pernah juga pas lagi kumpul, aku sibuk sendiri lihat HP, terus mereka jadi ngobrol sama yang lain dan aku kayak nggak dianggap.

6. Apa yang membuat anda merasa lebih baik tertarik dan nyaman menggunakan ponsel saat sedang bersama orang lain?

Jawaban Saudara Frans Josepana Noel Manurung : Kadang pakai HP pas lagi kumpul sama orang lain itu bikin lebih nyaman karena bisa jadi pelarian kalau lagi canggung atau kehabisan topik ngobrol. Selain itu, kalau suasana lagi nggak seru atau aku kurang nyambung sama obrolan, HP jadi cara buat tetap sibuk tanpa keliatan aneh.

7. Apa solusi yang bisa digunakan untuk mengurangi kebiasaan *Phubbing* agar komunikasi di sekolah atau diluar sekolah lebih efektif dan interaksi sosial lebih berkualitas?

Jawaban Saudara Frans Josepana Noel Manurung : Salah satu solusinya ya coba sadar diri dulu kalau phubbing itu bisa ganggu komunikasi. Bisa mulai dengan ngehindarin pegang HP pas lagi ngobrol sama teman atau keluarga, misalnya taruh HP di tas atau kantong baju atau celana biar nggak kepikiran buat ngecek terus.

MOTIF

1. Apakah ada perasaan gelisah atau tidak tenang jika tidak bisa mengecek ponsel meskipun sedang bersama orang lain?

Jawaban Saudara Frans Josepana Noel Manurung : kadang rasanya nggak tenang kalau nggak bisa ngecek HP, apalagi kalau udah kebiasaan buka media sosial atau nunggu pesan penting. Kayak ada sesuatu yang

UNIVERSITAS MEDAN AREA

ketinggalan, jadi suka kepikiran terus.

2. Bagaimana hubungan antara kebiasaan *phubbing* dengan suasana hati anda (misalnya ketika merasa bosan, cemas atau tertekan)?

Jawaban Saudara Frans Josepana Noel Manurung : Kalau lagi bosen atau cemas, biasanya langsung ambil HP buat ngilangin rasa nggak nyaman. HP jadi semacam distraksi atau hal-hal yang dapat mengalihkan fokus, biar nggak terlalu kepikiran hal-hal yang bikin nggak enak. Tapi kadang malah bikin makin nggak fokus sama sekitar.

3. Apakah anda merasa *phubbing* adalah hal yang wajar dalam pergaulan saat ini? Mengapa?

Jawaban Saudara Frans Josepana Noel Manurung : Iya, karena hampir semua orang juga melakukan hal yang sama. Sekarang HP udah jadi

4. Bagian dari keseharian, jadi tanpa sadar sering lebih fokus ke HP dibanding ngobrol langsung. Tapi meskipun wajar, tetap kurang baik kalau sampai ganggu komunikasi.

5. Seberapa besar peran ponsel dalam memberikan rasa aman atau mengurangi kecemasan anda dalam situasi sosial?

Jawaban Saudara Josepana Noel Manurung : HP lumayan berperan sih, terutama kalau lagi di tempat baru atau ketemu orang yang belum terlalu akrab. Bisa jadi alat buat ngisi waktu biar nggak canggung, atau buat cari info kalau butuh sesuatu.

6. Seberapa sulit anda untuk menahan diri agar tidak mengecek ponsel saat sedang berbicara dengan orang lain?

Jawaban Saudara Frans Josepana Noel Manurung : Kadang susah, terutama kalau ada notifikasi masuk atau lagi nunggu pesan penting. Tapi kalau ngobrolnya menarik, biasanya bisa lupa sama HP dan lebih fokus ke lawan bicara.

7. Jika anda harus memilih antara berbicara langsung dengan seseorang atau tetap terhubung dengan dunia digital, mana yang lebih menarik? Mengapa? Jawaban Saudara Frans Josepana Noel Manurung : Kalau ngobrol langsung lebih seru, bisa lihat ekspresi dan lebih terasa nyambung. Tapi kalau dunia digital juga penting, apalagi kalau mau tetap terhubung sama teman yang jauh atau sekadar cari hiburan.

8. Apa alasan terbesar anda yang membuat sulit berhenti melakukan

phubbing meskipun menyadari dampaknya terhadap hubungan sosial?

Jawaban Saudara Frans Josepana Noel Manurung : Karena HP selalu ada di tangan dan udah jadi kebiasaan. Kadang juga tanpa sadar buka HP meskipun lagi ngobrol. Selain itu, rasa penasaran sama update terbaru di media sosial atau chat bikin susah buat benar-benar lepas dari HP.

Informan 3

PENGALAMAN

Nama : Paulus Siahaan

Usia : 19 Tahun Jenis Kelamin : Laki-Laki

Alamat : Kota Tanjung Balai

Jurusan : Akuntansi

Kelas XI

Tanggal : Selasa, 25 Februari 2025

1. Apakah anda sebelumnya pernah mendengar istilah *Phubbing*? Jika Iya, maka bagaimana anda memahaminya?

Jawaban Saudara Paulus Siahaan : Belum pernah dengar kak , tapi dari yang dijelasin sama kakak, ternyata sering banget kejadian. Intinya sih, kita lebih sibuk main HP daripada ngobrol sama orang yang ada di depan kita.

2. Dalam Situasi apa saja anda cenderung lebih fokus pada ponsel dibandingkan orang disekitar?

Jawaban Saudara Paulus Siahaan : Biasanya kalau lagi bosan, nunggu sesuatu, atau ngobrolnya kurang seru. Kadang juga kalau ada hal menarik di media sosial, langsung fokus ke HP.

3. Menurut anda, apakah anda pernah mengalami situasi dimana teman atau keluarga merasa tersinggung atas perilaku *phubbing* atau lebih fokus dan mengabaikan mereka pada saat sedang kumpul?

Jawaban Saudara Paulus Siahaan : Pernah kali kak. Kadang mereka langsung ngomong, "ngomong lah, kenapa main hp terus. Gak seru!" atau malah ikutan main HP juga.

4. Bagaimana perasaan anda ketika harus berbicara didepan banyak orang dan didalam kelompok tanpa bisa menggunakan ponsel? Apakah anda merasa kurang percaya diri?

Jawaban Saudara Paulus Siahaan : Nggak masalah sih, tetap percaya diri aja. Justru tanpa HP, bisa lebih fokus sama apa yang mau disampaikan dan lebih nyambung sama orang-orang yang diajak ngobrol. Selama udah siap dan paham sama topiknya, ngomong di depan banyak orang juga bisa jadi pengalaman seru!

5. Apakah anda pernah merasa bahwa kebiasaan *phubbing* membuat teman atau keluarga anda menjaga jarak atau kurang nyaman saat berbicara dengan anda? Jika iya, dalam situasi apa terjadi?

6. Jawaban Saudara Paulus Siahaan : Nggak pernah ngalamin hal kayak gitu kak, soalnya selalu berusaha buat tetap dengerin dan merhatiin kalau lagi ngobrol sama orang lain. Lagian, ngobrol langsung lebih seru daripada sibuk sama HP sendiri.

7. Apa yang membuat anda merasa lebih baik tertarik dan nyaman menggunakan ponsel saat sedang bersama orang lain?

Jawaban Saudara Paulus Siahaan : Karena di HP banyak hiburan, kayak media sosial, game, atau chatting. Kadang juga lebih gampang buat

menghindari obrolan yang nggak terlalu menarik. Selain itu juga di HP kan bisa mencari informasi tentang pelajaran-pelajaran dan sangat membantu juga.

8. Apa solusi yang bisa digunakan untuk mengurangi kebiasaan *Phubbing* agar komunikasi di sekolah atau diluar sekolah lebih efektif dan interaksi sosial lebih berkualitas?

Jawaban Saudara Paulus Siahaan : Mungkin bisa coba buat aturan "tanpa HP" pas lagi kumpul atau ngobrol. Juga harus sadar diri buat lebih fokus ke orang yang lagi diajak ngobrol daripada HP.

MOTIF

1. Apakah ada perasaan gelisah atau tidak tenang jika tidak bisa mengecek ponsel meskipun sedang bersama orang lain?

Jawaban Saudara Paulus Siahaan : Terkadang ada rasa penasaran juga kak, tapi nggak sampai gelisah atau gak sampai kayak orang yang linglung karena gak megang HP. Kalau lagi asik ngobrol sama orang lain, biasanya jadi lupa sendiri buat ngecek ponsel

2. Bagaimana hubungan antara kebiasaan *phubbing* dengan suasana hati anda (misalnya ketika merasa bosan, cemas atau tertekan)?

Jawaban Saudara Paulus Siahaan : Kalau lagi bosan, cemas, atau stres, HP sering jadi pelarian. Rasanya lebih nyaman scroll media sosial atau main game daripada mikirin hal yang bikin pusing.

3. Apakah anda merasa *phubbing* adalah hal yang wajar dalam pergaulan saat ini? Mengapa?

Jawaban Saudara Paulus Siahaan : Sebagian orang mungkin menganggap wajar karena sudah jadi kebiasaan dan juga HP menjadi barang yang sangat membantu dalam segala hal baik dari segi pendidikan ataupun hanya sebagai hiburan aja. Tapi hal itu sebenarnya nggak baik juga. Soalnya bisa bikin komunikasi langsung jadi kurang berkualitas.

4. Seberapa besar peran ponsel dalam memberikan rasa aman atau mengurangi kecemasan anda dalam situasi sosial?

Jawaban Saudara Paulus Siahaan : Lumayan besar. Kalau lagi nggak tahu harus ngobrol apa atau merasa canggung, HP bisa jadi penyelamat.

5. Seberapa sulit anda untuk menahan diri agar tidak mengecek ponsel saat sedang berbicara dengan orang lain?

Jawaban Saudara Paulus Siahaan : Lumayan susah, soalnya sudah terbiasa pegang ponsel terus, jadi kadang refleks aja kepingin ngecek.

6. Jika anda harus memilih antara berbicara langsung dengan seseorang atau tetap terhubung dengan dunia digital, mana yang lebih menarik? Mengapa? Jawaban Saudara Paulus Siahaan : Tergantung situasi. Kalau orangnya asik, ngobrol langsung lebih seru. Tapi kalau lagi malas atau nggak nyaman, HP jadi pilihan utama.

7. Apa alasan terbesar anda yang membuat sulit berhenti melakukan *phubbing* meskipun menyadari dampaknya terhadap hubungan sosial?

UNIVERSITAS MEDAN AREA

Jawaban Saudara Paulus Siahaan : Karena sudah kebiasaan dan HP selalu ada di tangan. Kadang tanpa sadar langsung buka HP meskipun lagi ngobrol sama orang lain.

Informan 4
PENGALAMAN

Nama : Putri Olivia Tambunan
Usia : 17 Tahun
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Sei Lebah, Desa Perbangunan
Jurusan : Akuntansi
Kelas : XI
Tanggal Wawancara : Rabu, 26 Februari 2025

1. Apakah anda sebelumnya pernah mendengar istilah *Phubbing*? Jika Iya, maka bagaimana anda memahaminya?
Jawaban Saudari Putri Olivia Tambunan : Iya, pernah dengar dari seseorang kak. Menurutku, phubbing itu saat seseorang lebih fokus ke HP dibanding ngobrol sama orang di sekitarnya. Bisa juga dibilang perilaku mengabaikan sih kak.
2. Dalam Situasi apa saja anda cenderung lebih fokus pada ponsel dibandingkan orang disekitar?
Jawaban Saudari Putri Olivia Tambunan : Biasanya pas lagi nunggu sesuatu, ngobrolnya kurang menarik, atau kalau ada notifikasi yang kelihatan penting.
3. Menurut anda, apakah anda pernah mengalami situasi dimana teman atau keluarga merasa tersinggung atas perilaku *phubbing* atau lebih fokus dan mengabaikan mereka pada saat sedang kumpul?
Jawaban Saudari Putri Olivia Tambunan : Mungkin pernah, tapi kadang mereka juga sama aja sih, jadi nggak terlalu dipermasalahkan.
4. Bagaimana perasaan anda ketika harus berbicara didepan banyak orang dan didalam kelompok tanpa bisa menggunakan ponsel? Apakah anda merasa kurang percaya diri?
Jawaban Saudari Putri Olivia Tambunan : Nggak masalah sih, asal udah siap sama apa yang mau dibicarakan.
5. Apakah anda pernah merasa bahwa kebiasaan *phubbing* membuat teman atau keluarga anda menjaga jarak atau kurang nyaman saat berbicara dengan anda? Jika iya, dalam situasi apa terjadi?
Jawaban Saudari Putri Olivia Tambunan : Sejauh ini sih nggak pernah ngerasa kayak gitu. Kalau ngobrol penting, aku juga usahain buat fokus ke

mereka.

6. Apa yang membuat anda merasa lebih baik tertarik dan nyaman menggunakan ponsel saat sedang bersama orang lain?

Jawaban Saudari Putri Olivia Tambunan : Kadang karena lagi bosen, atau obrolannya nggak nyambung, jadi lebih milih buat main HP.

7. Apa solusi yang bisa digunakan untuk mengurangi kebiasaan *Phubbing* agar komunikasi di sekolah atau diluar sekolah lebih efektif dan interaksi sosial lebih berkualitas?

Jawaban Saudari Putri Olivia Tambunan : Bisa mulai dengan nyimpen HP pas lagi ngobrol, bikin aturan HP ditaruh dulu pas kumpul, atau coba lebih aktif dalam percakapan biar nggak ada celah buat ngecek HP.

MOTIF

1. Ada perasaan gelisah atau tidak tenang jika tidak bisa mengecek ponsel meskipun sedang bersama orang lain?

Jawaban Saudari Putri Olivia Tambunan : Kadang iya, terutama kalau lagi nunggu sesuatu yang penting atau udah kebiasaan ngecek HP terus.

2. Bagaimana hubungan antara kebiasaan *phubbing* dengan suasana hati anda (misalnya ketika merasa bosan cemas atau tertekan?)

Jawaban Saudari Putri Olivia Tambunan : Biasanya kalau lagi bosan atau cemas, main HP bisa bikin lebih tenang, tapi kadang malah jadi nggak sadar kalau lagi ngeabaikan orang sekitar.

3. Apakah anda merasa *phubbing* adalah hal yang wajar dalam pergaulan saat ini? Mengapa?

Jawaban Saudari Putri Olivia Tambunan : Menurutku, sekarang ini udah iadi kebiasaan yang sering terjadi, soalnya hampir semua orang juga gitu.

4. Seberapa besar peran ponsel dalam memberikan rasa aman atau mengurangi kecemasan anda dalam situasi sosial?

Jawaban Saudari Putri Olivia Tambunan : Lumayan besar, karena kalau nggak ada bahan obrolan atau suasana canggung, HP bisa jadi „jalan keluar“ biar nggak bingung harus ngapain.

5. Seberapa sulit anda untuk menahan diri agar tidak mengecek ponsel saat sedang berbicara dengan orang lain?

Jawaban Saudari Putri Olivia Tambunan : Cukup sulit kalau obrolannya kurang menarik atau kalau udah kebiasaan negang HP terus

6. Jika anda harus memilih antara berbicara langsung dengan seseorang atau tetap terhubung dengan dunia digital, mana yang lebih menarik? Mengapa? Jawaban Saudari Putri Olivia Tambunan : Tergantung situasi. Kalau obrolannya seru, lebih suka ngobrol langsung. Tapi kalau lagi sendiri atau ngobrolnya nggak nyambung, dunia digital lebih menarik

Apa alasan terbesar anda yang membuat sulit berhenti melakukan *phubbing* meskipun menyadari dampaknya terhadap hubungan sosial?

8. Jawaban Saudari Putri Olivia Tambunan : Karena udah jadi kebiasaan dan kadang nggak sadar kalau lagi terlalu fokus ke HP.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

Informan 5

PENGALAMAN

Nama	: Siti Aisyah
Usia	: 17 Tahun
Jenis Kelamin	: Perempuan
Alamat	: Sei Lebah, Desa Perbangunan
Jurusan	: Akuntansi
Kelas	XI
Tanggal Wawancara	: Rabu, 26 Februari 2025

1. Apakah anda sebelumnya pernah mendengar istilah *Phubbing*? Jika Iya, maka bagaimana anda memahaminya?

Jawaban Saudari Siti Aisyah : Belum pernah dengar sih, tapi kalau itu tentang orang yang lebih fokus ke HP daripada ngobrol sama orang lain, kayaknya sering banget kejadian.

2. Dalam Situasi apa saja anda cenderung lebih fokus pada ponsel dibandingkan orang disekitar?

Jawaban Saudari Siti Aisyah : Biasanya kalau lagi nunggu sesuatu, kalau obrolannya kurang menarik, atau pas lagi scroll medsos dan keasyikan sendiri.

3. Menurut anda, apakah anda pernah mengalami situasi dimana teman atau keluarga merasa tersinggung atas perilaku *phubbing* atau lebih fokus dan mengabaikan mereka pada saat sedang kumpul?

Jawaban Saudari Siti Aisyah : Kayaknya pernah, soalnya pernah ditegur sama keluarga, katanya kalau ngobrol tuh fokus, jangan sambil main HP.

4. Bagaimana perasaan anda ketika harus berbicara didepan banyak orang dan didalam kelompok tanpa bisa menggunakan ponsel? Apakah anda merasa kurang percaya diri?

Jawaban Saudari Siti Aisyah : Awalnya sih agak grogi, tapi kalau udah mulai ngomong dan dapet respon dari orang lain, rasanya makin pede.

5. Apakah anda pernah merasa bahwa kebiasaan *phubbing* membuat teman atau keluarga anda menjaga jarak atau kurang nyaman saat berbicara dengan anda? Jika iya, dalam situasi apa terjadi?

Jawaban Saudari Siti Aisyah : Mungkin pernah, apalagi kalau lagi kumpul terus aku malah sibuk sama HP sendiri, pasti mereka ngerasa diabaikan.

6. Apa yang membuat anda merasa lebih baik tertarik dan nyaman menggunakan ponsel saat sedang bersama orang lain?

Jawaban Saudari Siti Aisyah : Kadang karena nggak ada bahan obrolan atau lagi males ngobrol, jadi HP kayak penyelamat biar nggak canggung.

7. Apa solusi yang bisa digunakan untuk mengurangi kebiasaan *Phubbing* agar komunikasi di sekolah atau diluar sekolah lebih efektif dan interaksi sosial lebih berkualitas?

Jawaban Saudari Siti Aisyah : Mungkin bisa coba bikin aturan buat naruh

HP pas lagi ngobrol atau kumpul. Terus coba lebih banyak ngobrol atau tanya-tanya ke orang lain biar interaksi lebih hidup.

MOTIF

1. Apakah ada perasaan gelisah atau tidak tenang jika tidak bisa mengecek ponsel meskipun sedang bersama orang lain?
Jawaban Saudari Siti Aisyah : Kadang ada sih, apalagi kalau lagi nunggu kabar penting atau penasaran ada update apa di medsos.
2. Bagaimana hubungan antara kebiasaan *phubbing* dengan suasana hati anda (misalnya ketika merasa bosan, cemas atau tertekan)?
Jawaban Saudari Siti Aisyah : Kalau lagi bosan, HP bisa jadi hiburan. Kalau lagi cemas atau stres, kadang main HP bisa bikin lupa sebentar sama masalah.
3. Apakah anda merasa *phubbing* adalah hal yang wajar dalam pergaulan saat ini? Mengapa?
Jawaban Saudari Siti Aisyah : Jujur, iya. Soalnya hampir semua orang juga ngelakuin, jadi kayak udah jadi kebiasaan aja.
4. Seberapa besar peran ponsel dalam memberikan rasa aman atau mengurangi kecemasan anda dalam situasi sosial?
Jawaban Saudari Siti Aisyah : Lumayan besar, soalnya kalau nggak ada HP, kadang jadi bingung mau ngapain atau ngerasa nggak nyaman.
5. Seberapa sulit anda untuk menahan diri agar tidak mengecek ponsel saat sedang berbicara dengan orang lain?
Jawaban Saudari Siti Aisyah : Kalau obrolannya seru, nggak terlalu sulit. Tapi kalau lagi bosan, tangan kayak refleks aja ambil HP.
6. Jika anda harus memilih antara berbicara langsung dengan seseorang atau tetap terhubung dengan dunia digital, mana yang lebih menarik? Mengapa?
Jawaban Saudari Siti Aisyah : Tergantung sih, kalau ngobrol langsung sama orang yang nyambung, pasti lebih menarik. Tapi kalau lagi sendiri, dunia digital lebih seru.
7. Apa alasan terbesar anda yang membuat sulit berhenti melakukan *phubbing* meskipun menyadari dampaknya terhadap hubungan sosial?
Jawaban Saudari Siti Aisyah : Karena udah kebiasaan dan kadang nggak sadar kalau lagi terlalu fokus ke HP.

Informan 6 PENGALAMAN

Nama	: Fadhillah Faatin Rangkuti
Usia	: 17 Tahun
Jenis Kelamin	: Perempuan
Alamat	: Jl. Hj. Adlin Kota Tanjung Balai
Jurusan	: Akuntansi

UNIVERSITAS MEDAN AREA

Kelas :XI

Tanggal Wawancara : Rabu, 26 Februari 2025

1. Apakah anda sebelumnya pernah mendengar istilah *Phubbing*? Jika Iya, maka bagaimana anda memahaminya?

Jawaban Saudari Fadhillah Faatin Rangkuti : Belum pernah dengar istilahnya, tapi kalau maksudnya lebih sibuk sama HP daripada ngobrol sama orang lain, aku sering lihat kejadian kayak gitu.

2. Dalam Situasi apa saja anda cenderung lebih fokus pada ponsel dibandingkan orang disekitar?

Jawaban Saudari Fadhillah Faatin Rangkuti : Biasanya kalau lagi di tempat yang kurang nyaman atau ngobrolnya nggak seru, aku jadi lebih milih buka HP.

3. Menurut anda, apakah anda pernah mengalami situasi dimana teman atau keluarga merasa tersinggung atas perilaku *phubbing* atau lebih fokus dan mengabaikan mereka pada saat sedang kumpul?

Jawaban Saudari Fadhillah Faatin Rangkuti : Pernah, soalnya pernah ditegur langsung, „Eh, kita lagi ngobrol loh!“ Itu bikin aku sadar kalau harus lebih perhatian sama mereka.

4. Bagaimana perasaan anda ketika harus berbicara didepan banyak orang dan didalam kelompok tanpa bisa menggunakan ponsel? Apakah anda merasa kurang percaya diri?

Jawaban Saudari Fadhillah Faatin Rangkuti : Awalnya grogi sih, soalnya kalau ada HP biasanya bisa cari bahan dulu. Tapi kalau udah mulai ngobrol, jadi lebih santai.

5. Apakah anda pernah merasa bahwa kebiasaan *phubbing* membuat teman atau keluarga anda menjaga jarak atau kurang nyaman saat berbicara dengan anda? Jika iya, dalam situasi apa terjadi?

Jawaban Saudari Fadhillah Faatin Rangkuti : Pernah, terutama kalau lagi kumpul keluarga. Kalau aku sibuk sendiri main HP, mereka jadi kayak malas ngobrol sama aku.

6. Apa yang membuat anda merasa lebih baik tertarik dan nyaman menggunakan ponsel saat sedang bersama orang lain?

Jawaban Saudari Fadhillah Faatin Rangkuti : Kadang kalau nggak ada topik yang menarik, HP bisa jadi „penyelamat“ biar nggak canggung.

7. Apa solusi yang bisa digunakan untuk mengurangi kebiasaan *Phubbing* agar komunikasi di sekolah atau diluar sekolah lebih efektif dan interaksi sosial lebih berkualitas?

Jawaban Saudari Fadhillah Faatin Rangkuti : Mungkin bisa mulai dengan bikin aturan sendiri, misalnya kalau lagi ngobrol sama teman atau keluarga, HP dimatikan atau ditaruh jauh dulu.

MOTIF

1. Apakah ada perasaan gelisah atau tidak tenang jika tidak bisa mengecek ponsel meskipun sedang bersama orang lain?

Jawaban Saudari Fadhillah Faatin Rangkuti : Iya, kadang kepikiran kalau

UNIVERSITAS MEDAN AREA

- ada chat penting atau info baru yang kelewatan.
2. Bagaimana hubungan antara kebiasaan *phubbing* dengan suasana hati anda (misalnya ketika merasa bosan, cemas atau tertekan)?
Jawaban Saudari Fadhillah Faatin Rangkuti : Kalau lagi cemas atau bosan, HP rasanya jadi pelarian buat ngilangin rasa nggak nyaman itu.
 3. Apakah anda merasa *phubbing* adalah hal yang wajar dalam pergaulan saat ini? Mengapa?
Jawaban Saudari Fadhillah Faatin Rangkuti : ya, soalnya hampir semua orang ngelakuin. Kayaknya udah jadi kebiasaan yang dianggap biasa.
 4. Seberapa besar peran ponsel dalam memberikan rasa aman atau mengurangi kecemasan anda dalam situasi sosial?
Jawaban Saudari Fadhillah Faatin Rangkuti : Cukup besar, karena kalau bingung mau ngobrol apa, bisa pura-pura sibuk dengan HP biar nggak kelihatan aneh.
 5. Seberapa sulit anda untuk menahan diri agar tidak mengecek ponsel saat sedang berbicara dengan orang lain?
Jawaban Saudari Fadhillah Faatin Rangkuti : Kadang susah banget, apalagi kalau ada notifikasi masuk, rasanya pengen langsung lihat.
 6. Jika anda harus memilih antara berbicara langsung dengan seseorang atau tetap terhubung dengan dunia digital, mana yang lebih menarik? Mengapa?
Jawaban Saudari Fadhillah Faatin Rangkuti : Tergantung situasi. Kalau obrolannya asik, lebih milih ngobrol langsung.
 7. Apa alasan terbesar anda yang membuat sulit berhenti melakukan *phubbing* meskipun menyadari dampaknya terhadap hubungan sosial?
Jawaban Saudari Fadhillah Faatin Rangkuti : Mungkin karena udah terbiasa dan tanpa sadar jadi reflek buat cek HP terus.

Informan 7
PENGALAMAN

Nama : Celsi Kurnia

Usia : 16 Tahun

Jenis Kelamin : Perempuan

Alamat : Air Joman

Jurusan : Akuntansi

Kelas XI

Tanggal Wawancara : Rabu, 26 Februari 2025

1. Apakah anda sebelumnya pernah mendengar istilah *Phubbing*? Jika Iya, maka bagaimana anda memahaminya?

Jawaban Saudari Celsi Kurnia : Belum pernah dengar istilahnya sih, tapi kalau maksudnya lebih pilih main HP daripada ngobrol sama orang sekitar, kayaknya aku sering ngalamin.

2. Dalam Situasi apa saja anda cenderung lebih fokus pada ponsel dibandingkan orang disekitar?
Jawaban Saudari Celsi Kurnia : Kalau lagi di tempat baru dan nggak kenal orang di sekitar, aku jadi lebih nyaman main HP daripada bingung harus ngapain.
3. Menurut anda, apakah anda pernah mengalami situasi dimana teman atau keluarga merasa tersinggung atas perilaku *phubbing* atau lebih fokus dan mengabaikan mereka pada saat sedang kumpul?
Jawaban Saudari Celsi Kurnia : Sejauh ini sih nggak pernah ada yang protes langsung. Mungkin mereka ngerti atau nggak terlalu ambil pusing kalau aku lagi main HP.
4. Bagaimana perasaan anda ketika harus berbicara didepan banyak orang dan didalam kelompok tanpa bisa menggunakan ponsel? Apakah anda merasa kurang percaya diri?
Jawaban Saudari Celsi Kurnia : Biasa aja sih, nggak ada HP juga tetap bisa ngomong. Mungkin awalnya agak kikuk, tapi lama-lama juga terbiasa.
5. Apakah anda pernah merasa bahwa kebiasaan *phubbing* membuat teman atau keluarga anda menjaga jarak atau kurang nyaman saat berbicara dengan anda? Jika iya, dalam situasi apa terjadi?
Jawaban Saudari Celsi Kurnia : Nggak pernah sih, sejaht ini teman dan keluarga masih biasa aja kalau aku lagi main HP saat ngobrol.
6. Apa yang membuat anda merasa lebih baik tertarik dan nyaman menggunakan ponsel saat sedang bersama orang lain?
Jawaban Saudari Celsi Kurnia : Kadang kalau ngobrolnya nggak nyambung atau aku nggak terlalu kenal orang-orang di situ, HP jadi tempat aman.
7. Apa solusi yang bisa digunakan untuk mengurangi kebiasaan *Phubbing* agar komunikasi di sekolah atau diluar sekolah lebih efektif dan interaksi sosial lebih berkualitas?
Jawaban Saudari Celsi Kurnia : Bisa coba pakai aturan, misalnya kalau lagi ngobrol, HP ditaruh dulu. Bisa juga saling mengingatkan kalau ada yang mulai sibuk sendiri dengan HP.

MOTIF

1. Apakah ada perasaan gelisah atau tidak tenang jika tidak bisa mengecek ponsel meskipun sedang bersama orang lain?
Jawaban Saudari Celsi Kurnia : Nggak ada sih, soalnya kalau lagi sama orang lain, aku biasanya lebih fokus ke obrolan daripada HP.
2. Bagaimana hubungan antara kebiasaan *phubbing* dengan suasana hati anda (misalnya ketika merasa bosan,cemas atau tertekan)?
Jawaban Saudari Celsi Kurnia : Kalau lagi bosan, kadang tanpa sadar jadi lebih sering main HP buat cari hiburan atau sekadar scroll media sosial. Atau bahkan fokus untuk ngecek online shop di platform toko online shop.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

3. Apakah anda merasa *phubbing* adalah hal yang wajar dalam pergaulan saat ini? Mengapa?
Jawaban Saudari Celsi Kurnia : Gak juga, soalnya kalau keseringan phubbing, orang lain bisa merasa diabaikan dan nggak dihargai. Lamalama, kebiasaan ini bisa bikin hubungan pertemanan atau keluarga jadi renggang karena kurangnya komunikasi langsung.
4. Seberapa besar peran ponsel dalam memberikan rasa aman atau mengurangi kecemasan anda dalam situasi sosial?
Jawaban Saudari Celsi Kurnia : Gak terlalu besar sih, soalnya kalau udah nyaman sama orang-orang di sekitar, tanpa HP pun tetap bisa ngobrol dan merasa santai. Palingan kalau lagi ngerjain tugas atau ada yang nelfon baru megang hp sih kak.
5. Seberapa sulit anda untuk menahan diri agar tidak mengecek ponsel saat sedang berbicara dengan orang lain?
Jawaban Saudari Celsi Kurnia : Gak terlalu sulit, soalnya kalau lagi asik ngobrol sama orang, biasanya lupa sendiri buat ngecek HP. Malahan nih kak, aku lebih senang ngobrol sama teman-teman dikelas dan ngomong sama keluarga daripada main HP.
6. Jika anda harus memilih antara berbicara langsung dengan seseorang atau tetap terhubung dengan dunia digital, mana yang lebih menarik? mengapa?
Jawaban Saudari Celsi Kurnia : Aku lebih suka ngobrol langsung, soalnya rasanya lebih nyata dan bisa lihat ekspresi lawan bicara. Tapi kadang dunia digital juga menarik, terutama kalau butuh hiburan.
7. Apa alasan terbesar anda yang membuat sulit berhenti melakukan *phubbing* meskipun menyadari dampaknya terhadap hubungan sosial?
Jawaban Saudari Celsi Kurnia : Karena HP selalu ada di tangan dan gampang banget buat ngecek, jadi sering nggak sadar kalau udah terlalu fokus ke HP.

Informan 8

Nama	: Febri Silalahi
Usia	: 17 Tahun
Jenis Kelamin	: Perempuan
Alamat	: Teluk Ketapang
Jurusan	: Akuntansi
Kelas	XI
Tanggal Wawancara	: Rabu, 26 Februari 2025

1. Apakah anda sebelumnya pernah mendengar istilah *Phubbing*? Jika Iya, maka bagaimana anda memahaminya?

Jawaban Saudari Febri Silalahi : Belum, baru tahu sekarang. Itupun setelah kakak jelasin tadi. Dari penjelasan kakak, aku jadi paham kalau phubbing

itu adalah kebiasaan terlalu fokus pada HP sampai tanpa sadar mengabaikan orang-orang di sekitar kita, padahal mereka sedang berinteraksi langsung dengan kita.

2. Dalam Situasi apa saja anda cenderung lebih fokus pada ponsel dibandingkan orang disekitar?

Jawaban Saudari Febri Silalahi : Aku cenderung lebih fokus ke HP biasanya karena saat sedang kumpul dengan teman atau keluarga, aku sering kehabisan topik pembicaraan. Kadang aku bingung mau ngobrol apa, jadi daripada diam canggung, aku memilih untuk main HP. Selain itu, ada juga momen di mana suasana di sekitarku terasa kurang menarik atau aku merasa tidak terlalu terlibat dalam pembicaraan, jadi tanpa sadar aku malah lebih asyik dengan HP.

3. Menurut anda, apakah anda pernah mengalami situasi dimana teman atau keluarga merasa tersinggung atas perilaku *phubbing* atau lebih fokus dan mengabaikan mereka pada saat sedang kumpul?

Jawaban Saudari Febri Silalahi : Kayaknya sih nggak pernah, soalnya kalau lagi kumpul, aku biasanya tetap nyimak obrolan.

4. Bagaimana perasaan anda ketika harus berbicara didepan banyak orang dan didalam kelompok tanpa bisa menggunakan ponsel? Apakah anda merasa kurang percaya diri?

Jawaban Saudari Febri Silalahi : Biasa aja, sih. Awalnya mungkin agak gugup, tapi lama-lama juga terbiasa.

5. Apakah anda pernah merasa bahwa kebiasaan *phubbing* membuat teman atau keluarga anda menjaga jarak atau kurang nyaman saat berbicara dengan anda? Jika iya, dalam situasi apa terjadi?

Jawaban Saudari Febri Silalahi : Nggak pernah ngerasa begitu, karena aku sebisa mungkin tetap memperhatikan mereka kalau lagi ngobrol.

6. Apa yang membuat anda merasa lebih baik tertarik dan nyaman menggunakan ponsel saat sedang bersama orang lain?

Jawaban Saudari Febri Silalahi : Kadang karena nggak ada obrolan yang nyambung atau suasannya nggak seru, jadi main HP aja biar nggak bengong.

7. Apa solusi yang bisa digunakan untuk mengurangi kebiasaan *Phubbing* agar komunikasi di sekolah atau diluar sekolah lebih efektif dan interaksi sosial lebih berkualitas?

Jawaban Saudari Febri Silalahi : Bisa coba buat kesepakatan sama teman atau keluarga untuk taruh HP dulu pas lagi ngobrol atau kumpul.

MOTIF

1. Apakah ada perasaan gelisah atau tidak tenang jika tidak bisa mengecek ponsel meskipun sedang bersama orang lain?

Jawaban Saudari Febri Silalahi : Nggak terlalu sih, selama masih ada hal lain yang bisa dilakukan atau diajak ngobrol.

2. Bagaimana hubungan antara kebiasaan *phubbing* dengan suasana hati anda (misalnya ketika merasa bosan,cemas atau tertekan?)

Jawaban Saudari Febri Silalahi : Kalau lagi bosan, HP sering jadi hiburan

UNIVERSITAS MEDAN AREA

biar waktu terasa lebih cepat berlalu.

3. Apakah anda merasa *phubbing* adalah hal yang wajar dalam pergaulan saat ini? Mengapa?

Jawaban Saudari Febri Silalahi : Menurut aku nggak sepenuhnya wajar, karena meskipun sering dilakukan, tetap aja bisa bikin komunikasi kurang efektif dan mengurangi interaksi dan hubungan sosial kita.

4. Seberapa besar peran ponsel dalam memberikan rasa aman atau mengurangi kecemasan anda dalam situasi sosial?

Jawaban Saudari Febri Silalahi : Nggak terlalu besar, karena kalau udah nyaman sama situasi, HP nggak terlalu dibutuhkan.

5. Seberapa sulit anda untuk menahan diri agar tidak mengecek ponsel saat sedang berbicara dengan orang lain?

Jawaban Saudari Febri Silalahi : Gampang aja, selama obrolannya menarik dan nggak ada hal mendesak di HP.

6. Jika anda harus memilih antara berbicara langsung dengan seseorang atau tetap terhubung dengan dunia digital, mana yang lebih menarik? Mengapa?

Jawaban Saudari Febri Silalahi : Lebih suka ngobrol langsung, karena lebih enak lihat ekspresi dan bisa lebih dekat.

7. Apa alasan terbesar anda yang membuat sulit berhenti melakukan *phubbing* meskipun menyadari dampaknya terhadap hubungan sosial?

Jawaban Saudari Febri Silalahi : Mungkin karena sudah terbiasa dan kadang nggak sadar kalau lagi keasyikan main HP

Pedoman Wawancara Triangulator

Nama : Dr. Fakhrur Rozi, S. Sos., M.I. Kom.

Usia : 41 tahun

Jabatan : Sekretaris Program Studi Doktor (S3) Komunikasi dan Penyiaran Islam di Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UIN Sumut). Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial,

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UIN Sumut)

A. Validasi mengenai pengalaman

1. Menurut Bapak, bagaimana pandangan anda mengenai pengalaman siswa yang secara tidak sengaja ataupun disengaja sering melakukan *phubbing* disaat sedang berkumpul?

Jawaban Bapak Fakhrur Rozi : “Menurut saya *Phubbing* itu normal saja, artinya situasinya juga kecenderungannya saya lihat *phubbing* ini tidak disengaja ya, kecenderungannya ya. Walaupun mungkin ada yang disengaja, tapi *phubbing* ini saya lihat lebih banyak gak disengaja kecenderungannya. Ya mungkin, kecenderungannya itu bisa 60% 40% ya. Artinya 60% yang tidak sengaja dan 40% yang disengaja. Tetap saja kalau saya menganggapnya *phubbing* ini sesuatu perbuatan yang tidak disengaja. Jadi saya memilih sikap untuk tidak mempersoalkan orang yang bersikap *phubbing* atau memaklumi perilaku *phubbing*.

Kenapa? Karena tidak semua orang mampu menggunakan teknologi dengan sempurna. Penggunaan teknologi yang sempurna itu ketika misalnya seseorang memiliki HP. Orang tersebut pandai menggunakan " Seseorang tersebut mampu mengelola penggunaannya" kalau sekarang orang-orang tidak mampu mengelolanya apalagi pada pelajar SMA, objek yang kamu teliti. *Phubbing* ini merupakan sikap yang bergantung pada HP sehingga menimbulkan sikap yang mengabaikan orang lain. Jadi salah satu yang belakangan saya baru tau juga sebenarnya itu soal teknologi persuasif. Teknologi persuasif ini apa? Bawa teknologi itu memang didesain untuk membujuk orang menggunakan Handphone. Apalagi didalam handphone ini kalau isinya banyak seperti ada medsos, ada instagram,facebook ataupun tiktok dan lain-lain misalnya. Itu seperti memanggil si pengguna untuk terus mengecek handphonanya. Karena pada dasarnya handphone didesain sesuai dengan keinginan penggunanya.

2. Menurut Bapak, Apakah faktor kebosanan dan ketidaktertarikan terhadap percakapan dapat menjadi penyebab utama phubbing di kalangan siswa?

Jawaban Bapak Fakhrur Rozi : Bisa, kebosanan dan ketidaktertarikan bisa juga menjadi faktor penyebab terjadinya perilaku *phubbing*, akan tetapi sekali lagi. Saya berada disisi sebelahnya, bahwa teknologi persuasif ini yang mengajak si pelaku *phubbing* untuk mendorong dalam menggunakan handphone. Dan mungkin saja bisa merasa bosan berbicara baik kepada guru, teman dan lingkungan sebagainya.

3. Berdasarkan hasil wawancara, beberapa siswa menggunakan ponsel untuk menghindari situasi sosial yang canggung. Apakah temuan ini relevan dengan fenomena phubbing secara umum?

Jawaban Bapak Fakhrur Rozi : Saya tidak tau relevan atau tidak. Tapi memang *phubbing* ini pertama kali diteliti karena ketidakmampuan orang menggunakan teknologi sebenarnya. Setau saya itu dulu, orang-orang masih kalau istilahnya itu bisa dibilang *culture shock* atau gegar budaya. Terciptanya budaya baru yaitu handphone, orang-orang tidak siap dengan penggunaan handphone, *phubbing* itu awalnya terjadi dikarenakan ketergantungan handphone. Karena ada hal tersebut, maka orang-orang tidak bisa luput dari handphonanya. Menurut saya, penggunaan ponsel untuk mengalihkan pembicaraan itu disengaja. *Phubbing* menghindari? Ya, *phubbing* menghindari dia, dia menghindari pembicaraan bisa, menghindari orang yang diajak bicara bisa, akan tetapi itu bukan disebabkan handphone menurut saya. Malah sebaliknya, memang pelaku saja yang gak mau bicara dengan orang. Dikarenakan si pelaku lebih nyaman menggunakan handphonanya dibandingkan dengan orang lain. Maka dari itu *phubbing* ini disebabkan oleh perilaku yang terusmenerus bukan hanya sekali penggunaannya saja. Jadi menurut saya temuan alasan tersebut sudah relevan

B. Validasi mengenai Perbedaan Pengalaman Berdasarkan Kebiasaan Individu dan Lingkungan Sosial

1. Menurut Bapak. Apakah ada faktor lain yang mungkin berpengaruh terhadap kebiasaan phubbing siswa selain kebiasaan individu dan lingkungan sosial?

Jawaban Bapak Fakhrur Rozi : Menurut saya tidak ada, selain teknologi yang menjadi faktor yang menjadi penyebab perilaku *phubbing*. Teknologi ini didesain

semakin mirip dengan manusia atau teknologi semakin canggih. Faktor lainnya seperti kebiasaan teknologi, kebiasaan itu ada bermacam-macam seperti pola hidup dia, nongkrong dimana-mana. Teknologi juga melahirkan banyak hal dihp seperti hardware dan software. Software itu juga ada bermacam-macam seperti media sosial, dan lain sebagainya. Dugaan saya sih kebanyakan anak SMA/SMK kebanyakan main game yah, seperti mobile legend, freefire dan masih banyak lagi. Hal itu juga dapat mendorong perilaku *phubbing*, karena bunyi notifikasi selalu seperti mengajak seseorang agar selalu menggunakan handphone. Itu sih yang saya lihat kecenderungannya. Maka dari itu menurut saya perilaku *phubbing* itu tidak disengaja.

2. Apakah menurut Anda ada perbedaan yang signifikan antara siswa yang sering melakukan phubbing dan mereka yang lebih memilih komunikasi langsung?

Jawaban Bapak Fakhrur Rozi : Sederhananya kan kalau *phubbing* biasanya main dihp ya dia lebih nyaman ngomong atau berbicara dihp. Kecenderungannya dia diajak berbicara itu tidak mau. Orang yang memiliki perilaku phubbing lebih menyukai kesendirian dan berpisah saat sedang berkumpul. Itu memiliki dampak ya kesosialisasi sipelaku sih.

3. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa siswa dengan kebiasaan penggunaan ponsel yang tinggi lebih sering melakukan phubbing. Bagaimana menurut Anda hubungan antara kebiasaan digital dengan komunikasi interpersonal?

Jawaban Bapak Fakhrur Rozi : seperti yang saya jelaskan sebelumnya. Artinya kalau dia semakin banyak main di digital didunia nyata atau real life itu dia sudah pasti tidak sempurna lagi kalau bahasa kasarnya dia mungkin lebih nyaman berkomunikasi di ranah digital, ya akhirnya menimbulkan perilaku-perilaku seperti *phubbing* itu lah.

C. Validasi Situasi yang Paling Sering Memicu Phubbing

1. Berdasarkan hasil penelitian, situasi seperti jam istirahat dan saat menunggu sesuatu menjadi momen di mana siswa lebih sering melakukan phubbing. Bagaimana pandangan Bapak mengenai hal ini?

Jawaban Bapak Fakhrur Rozi : Saya setuju dengan pernyataan ini, ya dikarenakan memang itu sudah menjadi habit atau kebiasaan perilaku sekarang. Dikarenakan juga memang handphone menjadi pusat segalanya pada saat ini.

2. Menurut Anda, apakah ada situasi lain yang belum disebutkan dalam penelitian ini yang mungkin juga menjadi pemicu phubbing?

Jawaban Bapak Fakhrur Rozi : Saya mengatakan ada, regulasi atau peraturan sekolah. Menurut saya kalau disekolah harus membuat regulasi yang jelas. Tidak diperkenankan membawa Handphone dijam sekolah. Itu saja secara sederhananya, kalau kita mau menghindarkan anak SMA/SMK atau anak SMP dari perilaku *Phubbing*.

D. Validasi Motif Pelaku Phubbing

1. Menurut pendapat Bapak, apakah ketergantungan pada ponsel dan media sosial merupakan alasan yang cukup kuat dalam menjelaskan mengapa siswa melakukan phubbing?

Jawaban Bapak Fakhrur Rozi : dari penjelesan yang sudah saya berikan diatas, ketergantungan pada handphone dan media sosial menjadi salah satu penyebab terjadinya perilaku *phubbing*

2. Bagaimana pendapat Anda mengenai hubungan antara Fear of Missing Out (FOMO) dan kecenderungan siswa untuk melakukan phubbing?

Jawaban Bapak Fakhrur Rozi : Ya, bisa jadi. Makanya saya bilang dari awal, kenapa takut kehilangan? Kenapa takut missing?, karena dibujuk teknologi. Kalau saya kembali ke teknologi persuasif, kenapa? Itu tandanya itu dilakukan dibuat-buat aja.

E. Validasi Upaya Mengurangi Perilaku Phubbing

1. Menurut hasil penelitian, salah satu cara mengurangi phubbing adalah dengan meningkatkan kesadaran siswa mengenai dampaknya. Bagaimana strategi edukasi yang efektif untuk menanamkan kesadaran ini di sekolah?

Jawaban Bapak Fakhrur Rozi : Tidak ada, intinya pihak sekolah membuat sebuah regulasi bahwasanya dilarang membawa handphone disaat jam pelajaran.

2. Apakah menurut Anda pengaturan kebijakan sekolah, seperti larangan penggunaan ponsel di jam tertentu, dapat mengurangi perilaku phubbing di kalangan siswa?

Jawaban Bapak Fakhrur Rozi : Ya, dengan ada nya relugasi atau peraturan yang dikeluarkan oleh pihak sekolah, maka itu akan sangat bagus dalam mengatasi dan mengurangi perilaku ini.

DOKUMENTASI



BERTANYA, Penulis (Kiri)-Diabadikan dengan Informan 1 Suci Rodiah Ningsih (16 Tahun. Perempuan) , informan 2 Frans Josepana Noel Manurung (19 Tahun. Laki-laki), dan informan 3 Paulus Siahaan (19 Tahun. Laki-Laki) Sedang wawancara tentang Pengalaman Perilaku *Phubbing* Pada Siswa. Selasa,25 Februari 2025 di SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai



DIABADIKAN, Penulis (Kiri,sedang berdiri) – diabadikan dengan informan 4 Putri Olivia Tambunan (17 Tahun, Perempuan) dan informan 5 Siti Aisyah (17 Tahun. Perempuan) Usai melakukan wawancara tentang Pengalaman Perilaku *Phubbing* Pada Siswa. Rabu, 26 Februari 2025 di SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai



DIABADIKAN, Penulis (Kanan, sedang memotret informan)-Diabadikan dengan informan 6 Fadhillah Faatin Rangkuti (17 Tahun.Perempuan) dan informan 7 Celsi Kurnia (16 Tahun. Perempuan) Saat mengisi data informan setelah selesai wawancara tentang Pengalaman Perilaku *Phubbing* Pada Siswa. Rabu 26 Februari 2025 di SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai.



DIABADIKAN, Penulis (Sedang memotret infoman) – diabadikan usai wawancara tentang Pengalaman Perilaku *Phubbing* Pada Siswa dengan informan 8 Februari Silalahi (17 Tahun. Perempuan) dan mengisi data informan. Rabu, 26 Februari 2024 di SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai



DIABADIKAN, Penulis (Memotret Lapangan Depan Sekolah) – Gedung dan Lapangan sekolah SMK Karya Utama Tanjung Balai. Rabu, 26 Februari di SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai

SURAT PENGANTAR RISET

UNIVERSITAS MEDAN AREA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

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

Nomor : 572 /FIS.3/01.10/II/2025 Medan, 21 Januari 2025
Lampiran. : -
Hal : Permohonan Izin Pengambilan Data/Riset

Kepada Yth.
Kepala Sekolah SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai
Jl. Sijambi, Kec. Datuk Bandar, Kota Tanjung Balai, Sumatera Utara 21369

Dengan hormat,
Kami dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area, dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk dapat kiranya menerima mahasiswa kami berikut ini :

Nama : Masria Rendika Uli Silalahi
NIM : 218530056
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Saat ini sedang membutuhkan beberapa data pada SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai untuk menyelesaikan penelitian/riset yang berjudul :

"Pengalaman Perilaku Phubbing Pada Siswa (Studi Fenomenologi Pengalaman Perilaku Phubbing Pada Siswa Dalam Bergaul Di SMK Swasta Karya Utama Tanjung Balai)"

Perlu kami jelaskan bahwa penelitian dan pengambilan data yang diperlukan ini semata-mata hanya untuk kepentingan penelitian dalam penyusunan skripsi. Sehubungan dengan ini, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan data yang diminta pada bidang yang bersangkutan.

Demikian surat ini kami ajukan. Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

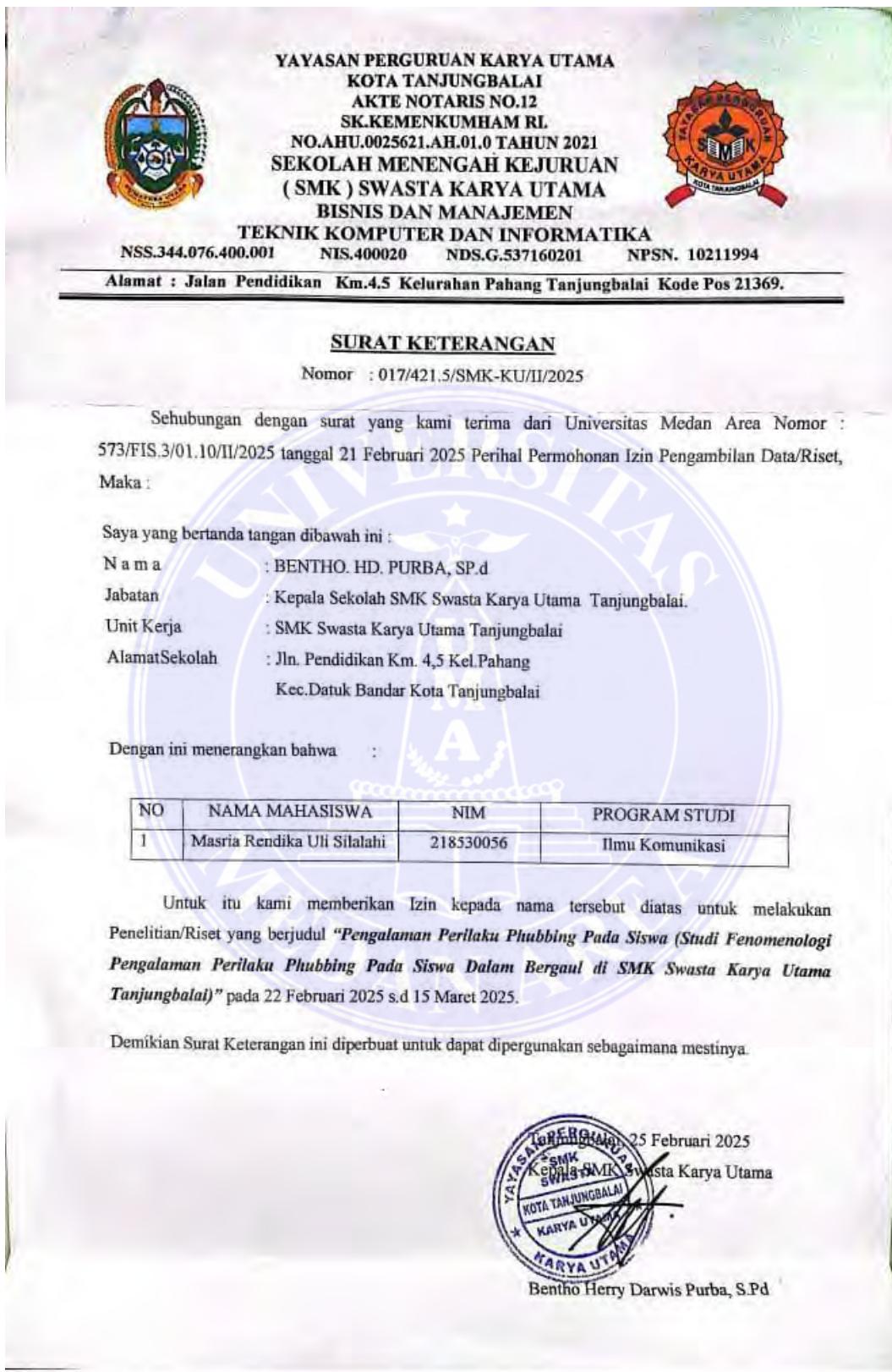
Dekan


Dr. Walid Musthafa S, S.Sos, MIP

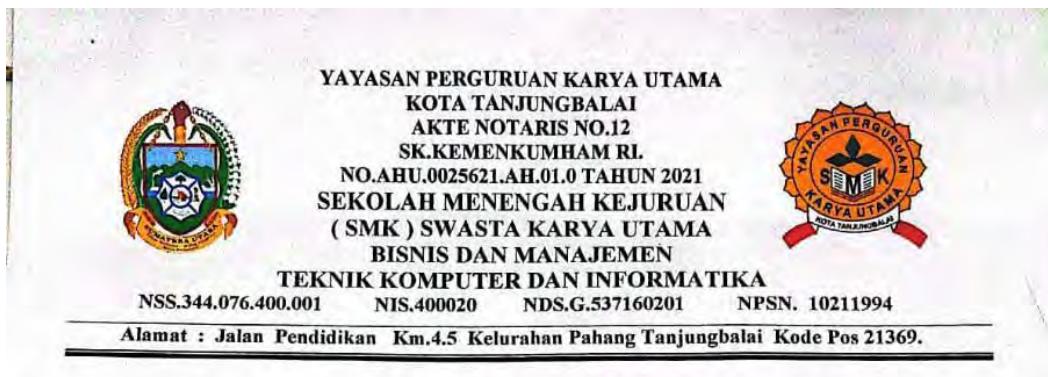
Tembusan:
1. Ka. Prodi Ilmu Komunikasi
2. Mahasiswa ybs
3. Arsip



SURAT IZIN RISET



SURAT SELESAI RISET



SURAT KETERANGAN

Nomor : 020/421.5/SMK-KU/III/2025

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : BENTHO. HD. PURBA, SP.d
Jabatan : Kepala Sekolah SMK Swasta Karya Utama Tanjungbalai.
Unit Kerja : SMK Swasta Karya Utama Tanjungbalai
Alamat Sekolah : Jln. Pendidikan Km. 4,5 Kel.Pahang
Kec.Datuk Bandar Kota Tanjungbalai

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Masria Rendika Uli Silalahi
NIM : 218530056
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Universitas : Universitas Medan Area

Telah selesai melakukan Penelitian/Riset di SMK Swasta Karya Utama Tanjungbalai, selama 21 hari terhitung mulai tanggal 22 Februari s/d 15 Maret 2025 untuk memperoleh data dalam penyusunan skripsi yang berjudul : *Pengalaman Perilaku Phubbing Pada Siswa (Studi Fenomenologi Pengalaman Perilaku Phubbing Pada Siswa Dalam Bergaul di SMK Swasta Karya Utama Tanjungbalai)*.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sepenuhnya.



CS Dipindai dengan GantScanner

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 4/12/25

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)4/12/25