

**PERILAKU *PHUBBING* DALAM INTERAKSI SOSIAL DI
ORGANISASI MAHASISWA DAERAH**

**(Studi Deskriptif Pada Anggota Mahasiswa Himpunan Mahasiswa Kediri
Yogyakarta Angkatan 2022 - 2023)**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi**

Disusun Oleh :

Muhammad Faris Wilfary

NIM 19107030140

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2023

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : Muhammad Faris Wilfary

Nomer Induk : 19107030140

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Konsentrasi : *Public Relations*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 13 Juni 2023

Yang Menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Muhammad Faris Wilfary

NIM 19107030140

NOTA DINAS PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA



Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 0812272 Fax. 519571 YOGYAKARTA 55281

NOTA DINAS PEMBIMBING FM-UINSK-PBM-05-02/RO

Hal : Skripsi

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah memberikan, mengarahkan dan mengadakan perbaikan seperlunya maka selaku pembimbing saya menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : Muhammad Faris Wilfary
NIM : 19107030140
Prodi : Ilmu Komunikasi
Judul :

PERILAKU PHUBBING DALAM PROSES KOMUNIKASI DI ORGANISASI MAHASISWA DAERAH (Studi Deskriptif pada Anggota Mahasiswa Himpunan Mahasiswa Kediri Yogyakarta Angkatan 2022 - 2023)

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi.

Harapan saya semoga saudara segera dipanggil untuk mempertanggung-jawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.

Demikian, atas perhatian Bapak, saya sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 20 Juni 2023

Pembimbing

Dr. Diah Ajeng Purwani, S.Sos., M.Si
NIP. 19790720 200912 2 001

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-881/Un.02/DSH/PP.00.9/08/2023

Tugas Akhir dengan judul : PERILAKU PHUBBING DALAM INTERAKSI SOSIAL DI ORGANISASI MAHASISWA DAERAH (Studi Deskriptif Pada Anggota Mahasiswa Himpunan Mahasiswa Kediri Yogyakarta Angkatan 2022 - 2023)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MUHAMMAD FARIS WILFARY
Nomor Induk Mahasiswa : 19107030140
Telah diujikan pada : Rabu, 12 Juli 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Diah Ajeng Purwani, S.Sos, M.Si
SIGNED

Valid ID: 64cd1f5ee763f



Penguji I

Dr. Rama Kertamukti, S.Sos., MSn
SIGNED

Valid ID: 64d092ec635eaf



Penguji II

Ihya' Ulumuddin, M.Sos.
SIGNED

Valid ID: 64c66d7318c04

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Yogyakarta, 12 Juli 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 64e4269f2d01c

MOTTO

“Hiduplah dengan rendah hati, tidak peduli seberapa kekayaanmu”.

- Ali bin Abi Thalib –

“Don't have to be sorry for leaving and growing up”



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

Almamater

Prodi Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta 2023



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrahiim

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan-Nya. Sholawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.

Penyusunan skripsi ini merupakan kajian singkat tentang **PERILAKU PHUBBING DALAM INTERAKSI SOSIAL DI ORGANISASI MAHASISWA DAERAH (Studi Deskriptif Pada Anggota Mahasiswa Himpunan Mahasiswa Kediri Yogyakarta Angkatan 2022 - 2023).**

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Rama Kertamukti, S.Sos., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi dan Ibu Dr. Diah Ajeng Purwani, S.Sos, M.Si. selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi.
3. Ibu Dr. Diah Ajeng Purwani, S.Sos, M.Si. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan selama masa penyusunan skripsi hingga selesai.
4. Bapak Dr. Rama Kertamukti, S.Sos., M.Sn. selaku Dosen Penguji 1 Munaqosyah
5. Bapak Dr. Mokhammad Mahfud, S.Sos.I. M.Si. selaku Dosen Pengganti Penguji 1 Munaqosyah
6. Bapak Ihya' Ulumuddin, M.Sos. selaku Dosen Penguji 2 Munaqosyah
7. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

8. Kementerian Agama Republik Indonesia atas Beasiswa Syiar Anak Negeri yang telah memberikan kesempatan dan biaya kepada penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
9. Keluarga dan kedua orang tua, Bapak Bambang Purwantara dan Ibu Sri Kurniasih, yang telah mendukung penulis selama ini. Skripsi ini diberikan sebagai bentuk penghormatan penulis kepada kedua orang tua atas peran mereka dalam menuntaskan pendidikan sarjana penulis.
10. Dukungan, bantuan, dan doa yang tak terhingga telah diberikan oleh keluarga Supahar dan Soetikno, yang merupakan keluarga besar penulis.
11. Teman-teman sejati penulis, Fahri, Juan, Alfin, Azmi, Aji, Afel, Chaca, Majidah, Inez, Fira, dan Dea, yang selalu setia mendampingi penulis dan tak henti-hentinya memberikan dukungan serta kasih sayang mereka.
12. Teman-teman penulis dari Alfavoice, yaitu Hafid, Reyhand, Wildan, dan Aan, yang telah setia menemani penulis sejak tahun 2017.
13. Para teman KKN 108 Besole Tulungagung, Jawa Timur tahun 2022 yang pernah mengalami perjalanan bersama dengan penulis dalam kehidupan ini.
14. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, kepada semua pihak tersebut semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima di sisi Allah SWT, dan mendapat limpahan rahmat dari-Nya, Aamiin.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Yogyakarta, 08 Juni 2023

Penyusun,

Muhammad Faris Wilfary

NIM 19107030140

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN	ii
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
E. Tinjauan Pustaka	10
F. Landasan Teori	13
G. Kerangka Pemikiran	28
H. Metode Penelitian	29
BAB II GAMBARAN UMUM	35
A. Profil Program	35
B. Visi, Misi, dan Tujuan	38
C. Struktur Organisasi	40
D. Anggota Himpunan	41
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	44
A. Gangguan Komunikasi pada Interaksi Sosial	45
B. Antusias Berlebih terhadap ponsel	67

BAB IV PENUTUP	103
A. Kesimpulan	103
B. Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Grafik APJII Tahun 2018 – 2022	2
Tabel 2 : Tinjauan Pustaka	9
Tabel 3 : Hubungan dalam Teori Ketergantungan Media.....	12
Tabel 4 : Kerangka Pemikiran	26
Tabel 5 : Struktur Organisasi HIMADIRI 2022 – 2023	36



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	: Kegiatan Himpunan Mahasiswa Kediri Yogyakarta	40
Gambar 2	: Program Kerja Himpunan Mahasiswa Kediri Yogyakarta .	40
Gambar 3	: Wawancara di lapangan bersama informan	108
Gambar 4	: Wawancara di lapangan bersama informan	109
Gambar 5	: Wawancara melalui <i>chat WhatsApps</i>	110
Gambar 6	: Wawancara melalui <i>Zoom Meeting</i>	111
Gambar 7	: Wawancara melalui <i>Zoom Meeting</i>	111
Gambar 8	: Wawancara melalui <i>Zoom Meeting</i>	112
Gambar 9	: Wawancara melalui <i>Zoom Meeting</i>	112
Gambar 10	: Wawancara dengan Triangulasi Sumber	113



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRACT

Phubbing is the tendency of someone who chooses to play with a smartphone rather than interact with the people around them. Phubbing behavior occurs among student organizations that should understand how to create effective communication. By raising the title "Phubbing Behavior in the Communication Process in Regional Student Organizations (Descriptive Study on Members of the Yogyakarta Kediri Student Association Class of 2022 - 2023)", this thesis aims to examine and describe the influence of Phubbing behavior on social interaction in the communication process in student organizations. The type of research used is descriptive research with a qualitative approach. Methods of data collection using interviews, observation, and documentation. The theory used in this research is Media Dependency Theory. The results of this study indicate that the Yogyakarta Kediri Student Association has an addiction to smartphones because they cannot be far from smartphones. However, the phubbing that occurs is relatively low because members of the association apply communication ethics when interacting directly. The effects of phubbing among members of the Kediri Student Association include Wrong communication, decreased value of delivering messages, decreased quality of social relations, social exclusion, being the subject of conversation, reduced empathy, loss of information, and wasted time.

Keywords: Phubbing, Communication Process, Social Interaction, Phubbing Effect, Regional Student Organization

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Selalu ada kebutuhan untuk berkomunikasi, dan itu sangat penting untuk semua aspek kehidupan manusia. Komunikasi juga mengacu pada hubungan kontak antara individu dan kelompok orang tertentu. Manusia kini dapat lebih mudah mengumpulkan informasi tanpa mengkhawatirkan jarak maupun waktu berkat kemajuan teknologi. *Smartphone* merupakan perangkat komunikasi yang banyak digunakan dan dapat mempermudah komunikasi baik bagi yang menggunakannya maupun yang tidak. Ini mirip dengan menggunakan internet, di mana seseorang dapat mengakses informasi dan kemudahan terbaru.

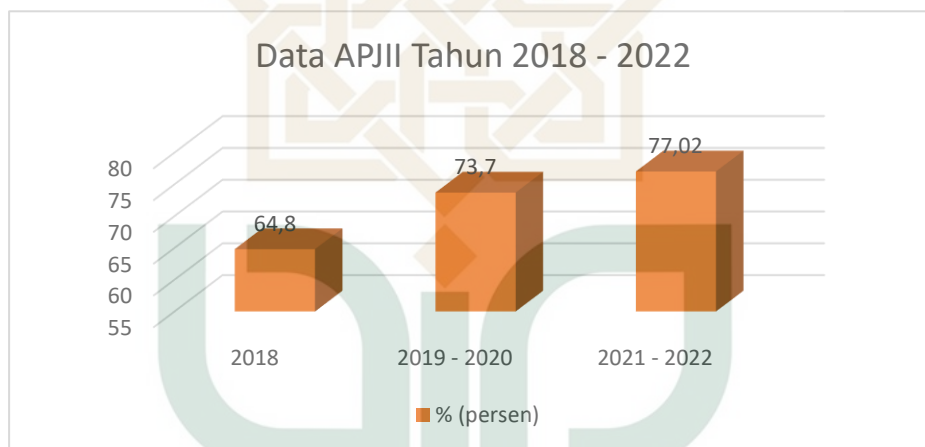
Kenyamanan yang ditawarkan *Smartphone* jauh melebihi kesadaran akan potensi konsekuensi negatif, seperti perilaku *Phubbing*. *Phubbing* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan penggunaan *Smartphone* yang berlebihan dan mengabaikan orang lain karena fokus seseorang pada teknologi daripada interaksi dan komunikasi langsung. *Phubbing* yang mengacu pada tindakan menyakiti orang lain dengan menggunakan *Smartphone* secara berlebihan, berasal dari kata “telepon” dan “*snubbing*” (Hanika, 2015: 43).

Internet memfasilitasi penggunaan *Smartphone*. Fakta bahwa keduanya digabungkan menjadi satu perangkat menunjukkan bahwa *Phubbing* telah meningkat. Pada tahun 2019, 73,7% penduduk Indonesia menggunakan internet, menurut data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (Irawan et al.,

2020 : 17). Lebih dari separuh penduduk Indonesia dari data tersebut telah menggunakan internet.

Internet telah menjadi lebih umum sebagai teknologi yang telah berkembang. Melalui penggunaan *multistage random sampling* dan *probability sampling*, survei APJII menjangkau 7.568 peserta. Survei ini dilakukan antara 11 Januari 2022 hingga 24 Februari 2022. Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) ditunjukkan pada grafik berikut berdasarkan tahun.

Tabel 1. Grafik APJII Tahun 2018 - 2022



Sumber : Website Resmi Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)

Menurut data APJII tersebut di atas, saat ini generasi muda bisa saja melakukan *Phubbing*. Mereka memanfaatkannya untuk berbagai keperluan, antara lain membantu tugas, mencari informasi, mencari bahan bacaan, dan mengikuti perkembangan (Ratnasary & Oktaviani, 2020: 90-91).

Fenomena *Phubbing*, khususnya generasi Z yang dikenal sangat mampu memanfaatkan teknologi untuk mencapai suatu tujuan, dimungkinkan oleh kemajuan teknologi. Istilah Generasi Internet juga digunakan untuk menggambarkan generasi ini. Generasi Z lahir antara tahun 1995 dan 2010

(Antropologi, 2020 : 273). Generasi Z termasuk dalam kategori *Phubbing* sedang, dengan 85 orang (81,7%) mengalami *Phubbing*, menurut penelitian Pratiwi menggunakan sampel penelitian *teknik purposive sampling* dengan jumlah sampel 104 orang dari generasi ini (Antropologi, 2020).

Mengakses internet telah menjadi budaya global, generasi Z telah mengintegrasikan informasi dan teknologi ke dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini telah mempengaruhi nilai dan pandangan mereka terhadap tujuan hidup. Generasi Z menyukai hal-hal yang tidak konvensional, cenderung melebih-lebihkan rasa percaya diri, dan tidak takut menyuarakan pendapat secara langsung maupun di media sosial (Purwani & Kertamukti, 2020: 66). (Purwani & Kertamukti, 2020: 66).

Bahkan ruang sosial yang dulu ada di dunia fisik kini dapat ditemukan secara online dan berdampak pada interaksi sosial secara pribadi, kelompok, maupun di ruang publik. Dunia digital membawa perubahan signifikan dalam cara orang berinteraksi satu sama lain melalui teknologi, seperti *Smartphone*. Jika tidak menggunakan ponsel cerdas untuk waktu yang lama, *Phubbing* dapat mengakibatkan perasaan cemas. *Phubbing* juga disebabkan oleh *nomophobia*, atau rasa takut tanpa ponsel (Hanika, 2015: 45). Pengaruh perilaku *Phubbing* terhadap lingkungan adalah lawan bicara yang sedang berinteraksi dengan lingkungannya merasa terabaikan. Korban *Phubbing* terkadang mengalami efek ini dalam bentuk pengulangan cerita atau kalimat yang telah dikomunikasikan.

Konteks memperparah perasaan tidak dihargai karena tatapan ponsel cerdas lawan bicara secara terus-menerus. Karena meningkatnya perhatian orang terhadap ponselnya, *Phubbing* juga dipandang sebagai tindakan mengabaikan orang lain

selama interaksi sosial berlangsung (Ratnasari & Oktaviani, 2020: 90). Mereka tidak dapat sepenuhnya memahami informasi yang disajikan, pada tahap ini karena teknologi seperti *Smartphone* dapat mengganggu. Masalah gangguan kesehatan akan berkembang dari waktu ke waktu akibat penggunaan *Smartphone* yang berlebihan (Hanika, 2015: 45).

Menurut penelitian Erika Nur (2020), perilaku *Phubbing* dapat mengakibatkan sejumlah masalah, antara lain gangguan kesehatan fisik dan mental mahasiswa, hilangnya keterampilan komunikasi sosial, dan rusaknya hubungan interpersonal. Remaja yang kecanduan *Smartphone* dalam segala situasi tanpa mempertimbangkan lingkungan sekitar merupakan salah satu penyebab utama perilaku *Phubbing*. Menurut penelitian Khalaf dalam (Lukman, 2020), rata-rata mahasiswa membuka aplikasi *Smartphone* sebanyak 60 kali per hari. Ini menguatkan fakta bahwa penggunaan media massa yang berlebihan menyebabkan ketergantungan pada aplikasi media sosial untuk *Smartphone*.

Phubbing, seperti yang telah ditentukan adalah tindakan menghina, melecehkan, dan mengabaikan orang yang berinteraksi dengannya saat menggunakan *Smartphone*. Realitas kehidupan modern bahwa *Phubbing* adalah fenomena yang mempengaruhi berbagai kelompok sosial. Salah satu kelompok sosial yang paling signifikan dan terlibat yang menggunakan *Smartphone* dalam kehidupan sehari-hari dan tidak dapat dipisahkan adalah mahasiswa, yang memungkinkan efek negatif dari fenomena *Phubbing*. Akibat dari kurangnya fokus dan informasi yang tidak lengkap dari orang lain, fenomena *Phubbing* pada mahasiswa berdampak signifikan terhadap efektivitas komunikasi tatap muka.

Jurnal berjudul “*Social Phubbing Among Students*”, Farida (2019) mengklaim bahwa komunikasi interpersonal yang efektif mencakup manajemen interaksi dan orientasi orang lain sebagai salah satu komponennya. Manajemen interaksi komunikasi ditunjukkan oleh interaksi komunikator yang merasa tidak diabaikan, memungkinkan mereka untuk berjalan secara efisien dan memahami pesan sepenuhnya.

Berdasarkan temuan awal yang peneliti dapatkan setelah bertemu langsung dengan beberapa anggota Himpunan Mahasiswa Kediri Yogyakarta selama beberapa hari. Ketika anggota komunitas rapat koordinasi berkumpul secara langsung, terlihat bahwa sebagian mahasiswa hanya memperhatikan *Smartphone* mereka. Penulis mengamati bahwa mahasiswa anggota Himpunan Mahasiswa Kediri Yogyakarta kadang-kadang ditemukan terlibat dalam fenomena sosial *Phubbing*, yang dapat mengubah dan mengurangi informasi yang dibagikan kepada peserta pertemuan.

Organisasi Mahasiswa Daerah Himpunan Mahasiswa Kediri Yogyakarta adalah organisasi mahasiswa yang memiliki sifat sebagai kelompok yang memiliki tujuan dan aktivitas yang sama, serta berperan sebagai wadah bagi mahasiswa untuk mengembangkan diri dan berkontribusi pada masyarakat. Organisasi mahasiswa ini juga membantu mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan dan membangun jaringan.

Dr. Herry Yogaswara menjelaskan bahwa sifat dari organisasi mahasiswa adalah Organisasi mahasiswa dapat menjadi tempat untuk mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerjasama tim, negosiasi, dan komunikasi. Organisasi

mahasiswa juga dapat membantu mahasiswa dalam membangun jaringan dan mengembangkan koneksi dengan orang lain (Sugiarti & Gunawan Hendra, 2020).

Komunikasi antara dua orang atau kelompok dapat menghasilkan interaksi sosial. Interaksi individu atau hubungan yang dinamis antar manusia dapat berbentuk komunikasi. Alhasil, proses interaksi dan komunikasi selalu mengiringi kehidupan pribadi. Menurut Maunah dan Agustina (2019), interaksi dengan orang lain, interaksi dengan lingkungan, dan interaksi dengan siswa semuanya dapat dianggap sebagai bentuk komunikasi (Maunah & Agustina, 2019).

Perhatian anggota mahasiswa terpecah antara menggunakan *Smartphone* dan menyampaikan pesan dari anggota lain, maka interaksi sosial dalam organisasi mahasiswa menjadi terganggu. Tentunya proses penyampaian pesan sangat penting dalam dunia organisasi mahasiswa, di mana setiap anggota memiliki kepribadian yang unik. Meskipun orang Indonesia berasal dari budaya timur, mereka tetap memegang teguh nilai, norma, dan etika dalam bercakap-cakap berdasarkan rasa hormat satu sama lain (Hanika, 2015: 43). (Sugiarti & Gunawan Hendra, 2020).

Jika perilaku *Phubbing* terus berlanjut, itu akan membahayakan kemampuan Generasi Z untuk berinteraksi secara sosial. Islam juga mengajarkan pentingnya mendengarkan orang lain ketika mereka berbicara. Seperti yang difirmankan oleh Allah SWT dalam surat Luqman ayat 18:

وَلَا تُصَعِّرْ خَدَّكَ لِلنَّاسِ وَلَا تَمْشِ فِي الْأَرْضِ مَرَحًا إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ كُلَّ مُخْتَالٍ فَخُورٍ

Artinya : Dan janganlah kamu memalingkan mukamu dari manusia (karena sombong) dan janganlah kamu berjalan dimuka bumi dengan angkuh. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong lagi membanggakan diri (Abdul et al., 2020 : 36). (Maunah & Agustina, 2019).

Al-Maroghi menafsirkan pada surat Luqman ayat 18 sebagai peringatan kepada putranya agar tidak berpaling dari orang-orang yang berbicara kepadanya karena kesombongan dan kurang menghargai. Namun, pertahankan sikap gembira dan berseri-seri saat mendengarkan mereka berbicara, hindari menunjukkan kesombongan (Abdul et al., 2020 : 36).

M. Quraish Shihab menjelaskan bahwa nasehat Surat Luqman kali ini menitik beratkan pada akhlak dan adab dalam berinteraksi sosial dengan orang lain. Ia menyelingi kajian akidah dengan kajian akhlak, tidak hanya untuk mencegah mahasiswa menjadi bosan dengan satu materi tetapi juga untuk mengimplikasikan bahwa ajaran akidah dan akhlak merupakan satu kesatuan yang utuh (Hamid, 2021 : 37).

Konteks ajaran akidah dan akhlak, phubbing bertentangan dengan nilai - nilai adab dan kesopanan yang diajarkan oleh agama. Agama mengajarkan pentingnya memberikan perhatian, mendengarkan dengan penuh perhatian, dan menghargai orang lain. Phubbing melanggar prinsip-prinsip tersebut, karena perilaku ini mengesampingkan kehadiran orang lain dan membuat mereka merasa diabaikan. Mengatasi masalah phubbing membutuhkan kesadaran dan upaya bersama. Penting bagi setiap individu untuk memahami dampak negatif dari phubbing dan mengubah perilaku mereka.

Integrasi interkoneksi berperan penting dalam membangun kesadaran akan masalah phubbing dan memberikan pemahaman tentang nilai-nilai adab dan kesopanan yang harus dijunjung tinggi dalam berinteraksi sosial. Selain itu, perlu adanya pengaturan yang lebih bijak terkait penggunaan teknologi, baik di

lingkungan keluarga, sekolah, maupun tempat kerja. Melalui pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai agama dan adab, diharapkan perilaku *phubbing* dapat diminimalisir, dan interaksi sosial yang berkualitas dapat terwujud.

Ketidakpercayaan pelaku *Phubbing* akan terancam dengan perilaku yang mengabaikan dan tidak peduli dengan orang lain yang sedang berinteraksi sesama mahasiswa. Perbedaan karakter dan pendidikan di antara para anggota membuat penulis memilih Himpunan Mahasiswa Kediri Yogyakarta sebagai subjek penelitian. Metode penelitian menggunakan kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk mengembangkan penelitian dengan judul **“Perilaku *Phubbing* dan Pengaruhnya dalam Komunikasi di Organisasi Mahasiswa Himpunan Mahasiswa Kediri Yogyakarta” (Studi Deskriptif Pada Anggota Mahasiswa Himpunan Mahasiswa Kediri Yogyakarta Angkatan 2022 - 2023).**

B. Rumusan Masalah

Bersumber pada latar belakang masalah yang sudah dijabarkan, maka penelitian ini merumuskan pada sebuah masalah yaitu “Bagaimana perilaku *Phubbing* dan pengaruhnya dalam interaksi sosial di organisasi mahasiswa daerah, yakni pada Anggota Mahasiswa Himpunan Mahasiswa Kediri Yogyakarta angkatan 2022 – 2023 ?”.

C. Tujuan Penelitian

Peneliti ingin mengkaji dan mendeskripsikan perilaku *Phubbing* dan pengaruhnya dalam interaksi sosial di organisasi mahasiswa daerah, khususnya

Mahasiswa Anggota Himpunan Mahasiswa Kediri Yogyakarta angkatan 2022 – 2023. Hal ini didasarkan pada rumusan masalah yang telah disusun.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Tujuan penelitian ini dalam manfaat teoritis adalah untuk memajukan ilmu ilmu komunikasi. Hasilnya juga dapat digunakan untuk menjelaskan bagaimana teori komunikasi dapat digunakan. Ini kemudian dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian tambahan.

2. Manfaat Praktis

Penulis berharap para pengguna *Smartphone* dapat menggunakan penelitian ini sebagai panduan atau landasan untuk membantu mereka menghindari kecanduan dan *Phubbing* sehingga proses interaksi sosial secara langsung dapat terjadi dengan benar dan efektif.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

E. Tinjauan Pustaka

Tabel 2. Tinjauan Pustaka

No	Nama	Judul + Sumber	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Runna Valiya Geovany dan Omod Hyughasbiansyah	Fenomena Perilaku <i>Phubbing</i> dalam Etika Komunikasi. Sumber : Jurnal Prosiding Manajemen Komunikasi, Volume 6, Nomor 1, tahun 2020 (Valiya Geovany et al., n.d.)	Menurut penelitian tentang penggunaan telepon genggam, rata-rata informan menggunakan telepon lebih dari 5 jam per hari, yang dinyatakan dengan intensitas yang sangat tinggi dengan berbagai kebutuhan atau motivasi. Hasil perilaku <i>Phubbing</i> dalam konteks etika komunikasi menunjukkan bahwa informan melakukan perilaku <i>Phubbing</i> karena beberapa alasan kepentingan selain penahanan yang telah dilanggar oleh perilaku <i>Phubbing</i> .	Penelitian terdahulu sama sama menggunakan metode kualitatif dan juga subjek penelitian sama dalam usia juga lingkungannya yaitu lingkungan mahasiswa	Penelitian terdahulu pada teknik pengumpulan data hanya menggunakan wawancara, sedangkan peneliti menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi
2	Shirley Kurnia, Novendawati, dan Safitri M	Kontrol Diri dan Perilaku <i>Phubbing</i> Pada Remaja di Jakarta. Sumber : Jurnal Psikologi Media Ilmiah Psikologi, Volume 18 Nomor 1 Juni 2020 (Kurnia et al., 2020)	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil <i>chi-square</i> pada remaja akhir menunjukkan kontrol diri yang tinggi, jenis kelamin perempuan menunjukkan kontrol diri yang tinggi, durasi bermain game 1-2 jam/hari menunjukkan perilaku <i>Phubbing</i> yang rendah, durasi akses internet	- Generasi Z dijadikan subjek penelitian oleh dua peneliti sebelumnya. - Peneliti terdahulu sama sama bertujuan mencari menggambarkan efek perilaku <i>Phubbing</i>	- Penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif dengan teknik <i>non probability sampling</i> , sedangkan peneliti menggunakan kualitatif dengan teknik menggunakan teknik <i>snowbal sampling</i> .

			>4 jam /hari menunjukkan perilaku <i>Phubbing</i> yang tinggi, dan <i>platform</i> media sosial terpopuler Instagram menunjukkan perilaku <i>Phubbing</i> yang rendah.		- Penelitian terdahulu menggunakan remaja 15 hingga 22 tahun sebagai objek penelitian, sedangkan peneliti menggunakan mahasiswa sebagai objek penelitian
3	Amelia, Mieska Despitari, Kencana Sari, Kumala Putri, Oktamianti, dan Agustina	<i>Phubbing</i> , dan dampaknya Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Indonesia. Sumber : Jurnal Ekologi Kesehatan Vol. 18 No 2/26 September 2019. (Ameli & Despitari, 2019)	Menurut temuan studi tersebut, para siswa sadar akan perilaku <i>Phubbing</i> , yaitu ketika seseorang lebih asyik dengan <i>Smartphone</i> -nya dibandingkan dengan orang-orang di sekitarnya. Keinginan individu untuk mengikuti peristiwa terkini, hiburan, dan juga aktivitas untuk menunjukkan pencapaian diri inilah yang menyebabkan <i>Phubbing</i> , yang terjadi. <i>Phubbing</i> memiliki dampak negatif pada kesehatan fisik dan mental.	<i>Phubbing</i> telah dibahas oleh peneliti sebelumnya, yang juga menggunakan mahasiswa sebagai subjeknya.	- Peneliti sebelumnya sering berbicara tentang kesejahteraan emosional dan fisik Phubber saat menggunakan dia sebagai subjek penelitian. Sedangkan peneliti menekankan berbicara tentang interaksi sosial. - Sedangkan peneliti menggunakan wawancara mendalam, peneliti terkemuka menggunakan metode Focus Group Discussion (FGD).
4	Alma Sari Bugis	Dampak <i>Phubbing</i> Terhadap Etika Komunikasi Mahasiswa	Mahasiswa lebih dominan dan cenderung memegang <i>smartphone</i> seperti membuka aplikasi	Menjelaskan dampak dari perilaku <i>phubbing</i> terhadap mahasiswa	- Menggunakan triangulasi Teknik dalam

		<p>Program Studi Jurnalistik Islam. Program Studi Jurnalistik Islam Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ambon (Bugis, 2022)</p>	<p>Instagram, Whatsapp, TikTok, Facebook ketimbang memperhatikan interpersonal lawan bicara. Sehingga etika komunikasi mahasiswa berdampak pada tata cara berkomunikasi antara komunikator dan komunikan antara lain: (1) kurang sopan, (2) tidak menghargai, (3) tidak menjaga ucapan dan (4) kurang efektif dan efisien dalam berkomunikasi.</p>	<p>generasi Z dengan hubungan sosial di komunitas sosial</p>	<p>menyelaraskan hasil penelitian - Lebih fokus ke Etika komunikasi yang seharusnya terjadi dan hanya menggunakan <i>Teknik purposive sampling</i>.</p>
--	--	---	--	--	---

Sumber : Olahan Peneliti

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

F. Landasan Teori

1. Teori Ketergantungan Media (*Dependency Media*)

Menurut teori ini, semakin seseorang bergantung pada media untuk memenuhi kebutuhannya, semakin besar peran media dalam kehidupan orang tersebut. Sandra Ball Rokeach dan Melvin DeFleur adalah orang yang pertama kali mengusulkan dan mengembangkan teori ini (Musfialdy & Anggraini, 2020 : 35).

Menurut McQuail, teori ini didasarkan pada gagasan bahwa orang secara aktif memilih media yang mereka konsumsi (Hadi, 2020 : 39). Jika orang tidak dikecewakan oleh media, ketergantungan mereka pada media akan semakin kuat seiring dengan harapan mereka mendapatkan informasi yang akan membantu mereka mencapai tujuan mereka. Ini menyiratkan bahwa orang harus bergantung pada media tertentu untuk memenuhi kebutuhan mereka (Hadi, 2020 : 39).

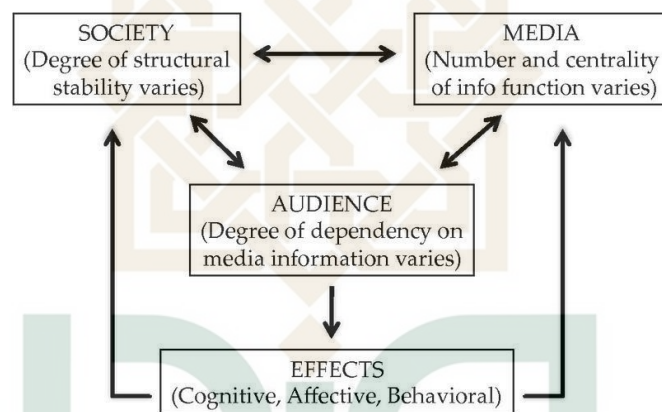
Menurut Arthur Hovart, kecanduan adalah perilaku kebiasaan yang memiliki keuntungan dan kerugian (Hadi, 2020: 40). Penerapan penelitian ini adalah ketergantungan Generasi Z pada *Smartphone* untuk memenuhi kebutuhan informasi dan komunikatif mereka. Kecanduan *Smartphone* didefinisikan sebagai penggunaan *Smartphone* yang berulang dan biasanya berlebihan (Hadi, 2020 : 40).

Kemudahan seseorang dalam menggunakan *Smartphone* dapat menyebabkan kecanduan. Hanya dengan menyentuh layar *Smartphone*, seseorang dapat dengan mudah dan cepat mengakses informasi penting

secara online. Orang dapat mengulangi tindakan di mana saja, kapan saja berkat kenyamanannya. Hal ini menunjukkan ketergantungan yang semakin besar terhadap *Smartphone* (Hadi, 2020: 41).

Menurut teori ketergantungan media, khalayak, sistem sosial, dan sistem media semuanya saling terkait dan saling bergantung (Aryo Seno, 2020: 4). Berikut adalah grafik yang menunjukkan koneksi:

Tabel 3. Hubungan dalam Teori Ketergantungan Media



Sumber : Dictio Community – Media Sosial Pendidikan

Menurut teori ketergantungan media, media mampu mencapai tujuannya dan menyadari kapasitasnya untuk menjalin hubungan ketergantungan dengan khalayak. Hubungan ketergantungan berkembang dalam empat tahap, yaitu sebagai berikut:

- a. Orang tertarik pada media yang menawarkan berbagai konten untuk memenuhi kebutuhan mereka akan pengetahuan, pemahaman, dan hiburan.
- b. Dorongan kognitif dan afektif akan semakin kuat semakin tinggi intensitasnya. Dorongan afektif membantu orang merasa lebih

puas dengan diri mereka sendiri, sedangkan dorongan kognitif sangat membantu orang lain lebih memperhatikan dan bertahan.

- c. Dengan mengaktifkan kedua dorongan ini, menjadi mungkin untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses belajar dan mengingat informasi.
- d. Keterlibatan yang tinggi memungkinkan media memiliki efek jangka panjang pada fungsi kognitif, afektif, dan perilaku orang (Musfialdy & Anggraini, 2020 : 35).

Masyarakat yang terindustrialisasi dan berbasis informasi, orang sering bergantung pada media untuk memenuhi berbagai kebutuhan, mulai dari kebutuhan untuk mempelajari posisi fundamental kandidat politik (untuk membantu dalam pengambilan keputusan) hingga kebutuhan untuk bersantai dan dihibur (Alif et al., 2022 : 34).

2. *Phubbing*

a. Pengertian *Phubbing*

Perilaku *Phubbing* mengacu pada seseorang yang menghabiskan banyak waktu bermain teknologi dan mengabaikan interaksi sosial. *Determinants of Phubbing*, sebuah jurnal yang diterbitkan oleh NCBI (*National Center For Biotechnology Information*), yang merupakan kumpulan dari beberapa kecanduan virtual: Struktur model persamaan struktural yang bersifat *Phubbing* bersifat multidimensi. Dimensi ini, menurut Karadag et al. (2015), termasuk gangguan komunikasi dan obsesi gadget (Kurnia et al., 2020 : 59).

Phubbing adalah tindakan mengabaikan orang lain selama interaksi sosial demi lebih memperhatikan ponsel seseorang. *Phubbing* juga bisa digunakan untuk mendeskripsikan seseorang yang sangat bisa diandalkan di ponsel pintarnya sehingga tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya. Maraknya *Phubbing* telah menyebabkan fakta bahwa *Smartphone* menyingkirkan mereka yang dekat dari mereka yang jauh (Ratnasari & Oktaviani, 2020 : 90).

Masyarakat yang sering menggunakan *Smartphone* yang mengakibatkan masyarakat menjadi kurang aktif dalam interaksi sosial merupakan indikator yang dapat dirumuskan dari penjelasan teori yang ada. Tindakan penghinaan dalam lingkungan sosial juga akan mencakup sikap apatis atau mengabaikan pembicaraan lawan bicara (Ali Ridho, 2019 : 20).

Penggunaan ponsel yang berlebihan dapat menyebabkan perilaku *Phubbing*. Karena begitu mudahnya mengakses internet, kebanyakan orang memilih menggunakan *Smartphone* mereka untuk bermain game di tempat umum. Penelitian eksperimental sebelumnya tentang penggunaan *Smartphone* di kedai kopi dilakukan oleh Misra, Cheng, Genevie, dan Yuan (2014). Temuan studi tersebut menunjukkan bahwa pelanggan kedai kopi kerap mengecek *Smartphone* mereka setiap tiga hingga lima menit. Terlepas dari apakah ada pemberitahuan (Vetsera & Sekarasih, 2019). (Vetsera & Sekarasih, 2019)

b. Faktor *Phubbing*

Berdasarkan literatur yang tersedia, para peneliti telah mengembangkan sejumlah teori tentang apa yang memotivasi perilaku *Phubbing* dan berbagai jenis kecanduan :

1.) Kecanduan *Smartphone*

Teknologi tidak hanya dapat membuat hidup lebih mudah bagi orang-orang, tetapi juga dapat menyebabkan masalah. Hampir semua kebutuhan manusia yang difasilitasi teknologi mengakibatkan ketergantungan. Salah satu penyebab perilaku *Phubbing* adalah maraknya penggunaan *Smartphone* sebagai objek untuk berkomunikasi, mengumpulkan informasi, dan mencari data (Ali Ridho, 2019 : 32).

Temuan kajian sekilas pengetahuan *Phubbing* yang dilakukan pada 23 mei 2019, di kalangan remaja Pekanbaru, Riau akibat kecanduan gadget generasi z. Mayoritas pelajar 53 mahasiswa, atau 53% umumnya masuk kategori baik (Abdurrahman et al., 2020 : 51).

Menurut Paramita & Hidayati (2016), orang menggunakan *Smartphone* mereka untuk mengakses internet tanpa henti, terlepas dari konsekuensinya, mengembangkan kecanduan *Smartphone* (Mulyati & Nrh, 2019 : 9). Seorang pecandu *Smartphone*, menurut Bian, M., & Leung (2015), merasa kehilangan tanpa *Smartphone*-nya, mengalami kecemasan,

kesedihan, penurunan produktivitas, dan tidak dapat mengontrol keinginannya (Mulyati & Nrh, 2019: 9).(Mulyati & Nrh, 2019 : 9).

Sebanyak 416 remaja dalam Aljomaa et al. (2016), yang menemukan bahwa 48% dari mereka memiliki kecanduan *Smartphone*. Lebih dari empat jam sehari dihabiskan menggunakan *Smartphone*. Kemungkinan mengembangkan kecanduan *Smartphone* meningkat dengan durasi penggunaan (Mulyati & Nrh, 2019: 10). Penelitian ini menjadi pedoman bagi peneliti untuk mencari kriteria informan khususnya penggunaan *Smartphone* dalam kehidupan sehari-hari.

2.) Kecanduan Internet

Internet memberikan efek positif dengan mempermudah mengirim dan menerima informasi, berkomunikasi (e-mail), dan mencari hiburan. Kecanduan internet, menurut Fauziawati, berdampak negatif yaitu membuat seseorang menjadi ketergantungan menggunakan internet dan mencurahkan banyak waktu untuk itu agar merasa puas (Nadzifah et al., 2020 : 77).

Ketergantungan biasanya terjadi ketika seseorang terus-menerus termotivasi untuk menggunakan objek tertentu (Utami et al., 2019: 12). Menurut Sinkkonen et al. (2014) dan penyedia layanan internet yang paling banyak menggunakan teknologi tercanggih saat ini, Ketergantungan ini juga bisa berupa kecanduan *Smartphone* atau narkoba (Utami et al., 2019).

Ketergantungan internet adalah perilaku maladaptif yang mengakibatkan ketidakmampuan seseorang untuk melakukan pengendalian diri dan berhenti menggunakan internet (Nadzifah et al., 2020).

3.) Kecanduan Media Sosial

Berbagai bentuk media sosial membuat pengguna terpaku pada layar ponsel mereka. Saat sedang dalam grup atau sendirian. Penggunaan media sosial bervariasi, mulai dari menjalankan bisnis hingga sekadar *scrolling timeline*.

Selain itu, berbicara di *platform* media sosial seperti Whatsapp dan Line dapat menyebabkan perilaku *Phubbing*. Alih-alih berinteraksi dengan grup, setiap orang dalam grup kecil lebih fokus pada obrolan pribadi dan grup (Ali Ridho, 2019 : 55).

3. Interaksi Sosial

Manusia adalah makhluk hidup yang membutuhkan kehadiran orang lain. Interaksi sosial adalah hubungan antara individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok, dan ada timbal balik antara keduanya. Dalam buku Ahmadi, Bonner juga membagikan pemikirannya tentang interaksi sosial, yaitu hubungan antara dua orang atau lebih di mana perilaku seseorang dapat mempengaruhi, mengubah, dan memperbaiki perilaku orang lain (Nabila, 2021 : 14).

Menurut Ary H. Gunawan, interaksi sosial melibatkan reaksi dari kedua belah pihak secara individu maupun dorongan timbal balik dari kedua belah pihak (Jayanti, 2020: 13). Menurut Max Weber, interaksi sosial berdampak pada perilaku sosial orang lain. Interaksi sosial berdampak pada bagaimana orang lain berperilaku dalam situasi sosial. Orang harus mempertimbangkan keberadaan orang lain ketika bertindak karena itu mempengaruhi hubungan sosial (Sianturi, 2021).

Menurut Ary H. Gunawan, interaksi sosial melibatkan tanggapan dan dorongan dari kedua sisi individu dalam psikologi perilaku (*behavioristic psychology*) (Jayanti, 2020: 13). Menurut Max Weber, interaksi sosial berdampak pada bagaimana orang lain berperilaku dalam situasi sosial. Karena mempengaruhi suatu hubungan sosial, maka orang harus bertindak dengan mempertimbangkan keberadaan orang lain (Sianturi, 2021).

a. Syarat Interaksi Sosial

Tanpa dua prasyarat, yaitu kontak sosial dan komunikasi, interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi. Secara fisik, kontak sosial baru terjadi ketika ada hubungan fisik. Namun, ini bukan sekadar hubungan fisik sebagai gejala sosial, karena orang dapat berhubungan satu sama lain tanpa bersentuhan secara fisik (Syahrah, 2020: 140).

Saling memberikan interpretasi atau makna terhadap tindakan atau perilaku satu sama lain adalah interaksi sosial. Interaksi sosial bukanlah kontak yang tidak diikuti dengan komunikasi (Syahrah, 2020 : 142).

b. Bentuk Interaksi Sosial

Menurut Gerungan, ada berbagai jenis interaksi sosial tergantung bagaimana pelaksanaannya, khususnya untuk tujuan menjelaskan berbagai jenis interaksi sosial tersebut (Yohana, 2021 : 282).

1.) Interaksi Antar Status

Interaksi antar status terjadi ketika dua pihak dari status yang berbeda berinteraksi dalam suasana formal. Hal ini memungkinkan setiap pihak untuk berinteraksi sesuai dengan statusnya masing-masing. Hubungan antara dosen dan mahasiswa, atau antara mahasiswa dan orang tua mereka atau anggota keluarga lainnya, misalnya (Yohana, 2021 : 282).

2.) Interaksi Antar Kepentingan

Hubungan antara dua pihak yang terfokus pada kepentingan masing-masing pihak dikenal sebagai interaksi antar kepentingan. Masing-masing pihak dalam hubungan ini saling mendukung untuk berkembangnya sikap yang harmonis guna memperlancar komunikasi yang efektif (Sianturi, 2021 : 90).

3.) Interaksi Antar Keluarga

Interaksi antar keluarga merupakan suatu hubungan yang terjadi antar individu yang memiliki hubungan darah. Dalam hubungan ini, anggota lebih cenderung untuk tetap bersatu, dan hubungan lebih kasual (Alimi & Darwis, 2022 : 29).

4.) Interaksi Antar Persahabatan

Hubungan antar persahabatan adalah hubungan di mana dua orang atau lebih memiliki keinginan yang kuat untuk berkomunikasi satu sama lain untuk mengembangkan ikatan atau kekerabatan yang erat (Kurniawan, 2022 : 55).

c. Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

1.) Imitasi

Gabriel Tarde, yang dikutip oleh Yohana, mengklaim bahwa peniruan adalah dasar dari semua proses sosial. Perbuatan baik dapat di ciptakan oleh niat baik pada individu maupun kelompok. Hal ini penting karena jika seseorang telah mendapatkan pendidikan yang tepat untuk memahami semua situasi sosial, maka akan memiliki landasan perilaku dan sikap yang dapat berubah menjadi lebih baik.

2.) Sugesti

Sikap seseorang dapat dipengaruhi oleh sugesti, yaitu sudut pandang yang dapat diterima baik dari diri sendiri maupun orang lain. Sugesti interaksi sosial sangat mirip satu sama lain (Syahrah. R et al., 2020 : 141).

3.) Identifikasi

Keinginan untuk menjadi sama (identik) dengan orang lain di dalam dan di luar dikenal sebagai identifikasi (Syahrah. R et al., 2020 : 141).

4.) Simpati

Perasaan ketertarikan dari satu orang ke orang lain dikenal sebagai simpati. Keinginan pihak lain untuk memahami dan bekerja sama mengarah pada pengembangan simpati (Syahrah, R et al., 2020).

4. Generasi Z

Generasi yang dikenal sebagai Generasi Z lahir antara tahun 1995 hingga 2010. Sosiolog Karl Mannheim mengklaim bahwa generasi adalah konstruksi sosial yang terdiri dari sekelompok orang yang serupa dalam hal usia dan pengalaman sejarah (Lase, 2020 : 91). (Lase & Daeli, 2020 : 91).

Agregat sekelompok orang yang mengalami peristiwa yang sama dari waktu ke waktu, sebagaimana didefinisikan oleh Ryder (Lase & Daeli, 2020), disebut sebagai satu generasi. Pengetahuan ini menunjukkan bahwa persamaan generasi mencakup orang-orang yang tidak hanya lahir pada tahun yang sama tetapi juga mengalami momen sejarah yang sama.

Kemajuan teknologi yang pesat menjadikan generasi ini sangat andal dalam aktivitas gadget, teknologi, dan media sosial, klaim Seemiller & Grace (2019). Pada akun media sosial brand, popularitas, *followers*, dan *like* juga menjadi prioritas utama bagi Generasi Z (Purwani & Kertamukti, 2020 : 2). (Purwani & Kertamukti, 2020 : 2).

Terdapat 7 karakteristik dari generasi Z, yaitu : (Purwani & Kertamukti, 2020 : 2). (Purwani & Kertamukti, 2020 : 3).

a. Figital

Generasi Z lahir dengan mempertimbangkan kemajuan teknologi dunia. Perbedaan antara fisik dan digital telah terhapus di era kemajuan teknologi yang pesat yang dialami oleh Generasi Z. Itulah yang disebut dengan digital. Dalam hal tempat kerja, Generasi Z akan sangat berbeda dengan generasi sebelumnya. Cara generasi ini mengkonsumsi, hidup, dan bekerja akan menggabungkan fisik dan digital. Generasi Z percaya bahwa penerapan digital ini dapat membantu meningkatkan budaya organisasi. Karena hampir semuanya akur dengan atasan dan rekan kerjanya, walaupun sebenarnya mereka semua adalah kodrat, namun semuanya memiliki nilai dan etika yang cukup baik.

b. Hiper – Kustomisasi

Agar dikenal oleh semua orang, Generasi Z terus menerus berusaha mengubah identitas dan penampilan mereka. Adaptasi

Generasi Z menimbulkan harapan bahwa mereka akan mudah dipahami, seperti deskripsi pekerjaan dan jalur karir. Akibatnya, ada tekanan di tempat kerja untuk bersikap adil dan memperlakukan setiap orang secara setara.

c. Realistis

Generasi Z dihadapkan pada krisis serius di usia muda, yang memunculkan pendekatan pragmatis mereka untuk membuat

rencana persiapan masa depan. Hal ini sangat jelas menimbulkan ketegangan antara idealis milenial dalam konteks tempat kerja.

d. *FOMO (Fear Of Missing Out)*

Kata ini tampaknya sangat terkenal dikalangan generasi Z. Hal pertama yang Anda cari saat bangun di pagi hari adalah perangkat untuk memperbarui informasi terbaru. Generasi seperti Generasi Z khawatir akan kehilangan pengetahuan. Mereka terus bersaing untuk mendapatkan posisi teratas dalam tren dan kompetisi. Sayangnya, mereka selalu khawatir bergerak lambat dan tidak ke arah yang benar. Generasi Z akan menghadirkan tantangan di tempat kerja karena mereka selalu ingin memastikan bahwa mereka tidak ketinggalan.

e. *Weconomist*

Salah satu contoh bagaimana generasi Z hanya memiliki paparan dan pengetahuan tentang ekonomi berbagi ditemukan di Gojek dan AirBnB. Untuk melengkapi bisnis dengan sistem dan metode baru, praktis, dan ekonomis, Generasi Z menekan kantor untuk menyaring komponen internal dan eksternal.

f. *Do It Your Self*

Mungkin sebagian dari kita menganut gagasan *do it your self* untuk mempercepat dan menyederhanakan tugas kita. Begitu pula dengan generasi Z yang tumbuh dan hidup di era internet, khususnya *YouTube*, di mana mereka memiliki akses ke tutorial

yang memungkinkan mereka mempelajari apa saja. Berbeda dengan generasi milenial yang memupuk budaya kolektif, Generasi Z bersifat mandiri. Pepatah *"jika Anda ingin melakukannya dengan benar, lakukan sendiri"* dianut oleh Generasi Z.

g. Terpacu

Sebagai pemenang dan pecundang, Generasi Z memercayai keduanya. Tidak mengherankan jika generasi Z merupakan generasi yang mudah termotivasi mengingat resesi yang menyebabkan generasi sebelumnya harus berjuang keras dan kecepatan perubahan yang sulit untuk diikuti. Generasi ini agresif dan rajin, tidak seperti generasi Y yang gaya hidupnya sangat bergantung pada teknologi. Surat kabar, televisi, dan internet adalah sumber informasi utama bagi Generasi Z. Tidak seperti generasi Z yang bahkan tidak suka membaca koran atau menonton televisi, kelompok ini menikmatinya. Mereka menyukai media sosial untuk tujuan informasi. Akses mudah ke internet adalah akar dari fenomena ini. Media sosial juga menjadi cara Generasi Z lebih suka berkomunikasi.

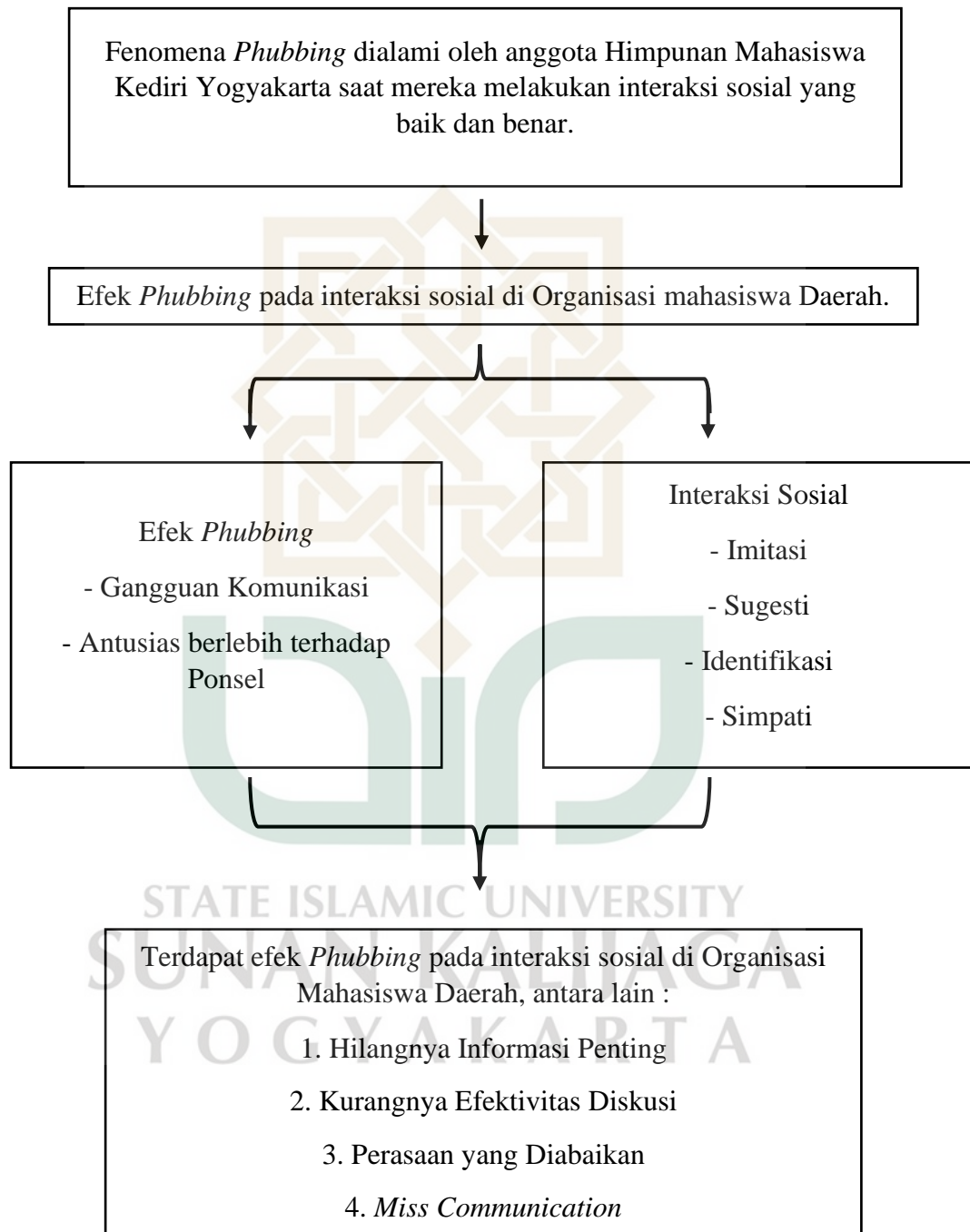
Paley (2012 dalam Turner, 2015) melaporkan bahwa 50% generasi Z lebih nyaman berkomunikasi secara online daripada secara langsung dan 70% generasi Z lebih memilih komunikasi online daripada interaksi tatap muka, bahkan ketika berbicara dengan rekan kerja (Hastini et al., 2020).

Terlepas dari usia dan kenyamanan mereka dengan peristiwa yang mereka alami, generasi Z memiliki berbagai sifat. Peneliti menggunakan ciri-ciri tersebut untuk mengklasifikasikan generasi Z, dengan menggunakan informan anggota mahasiswa Himpunan Mahasiswa Kediri Yogyakarta Angkatan 2022 - 2023, yang menggunakan *Smartphone*, menggunakan media sosial, dan melakukan perilaku *Phubbing*, lahir antara tahun 1999 dan 2003.



G. Kerangka Pemikiran

Tabel 4. Kerangka Pemikiran



Sumber : Olahan Peneliti

H. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Metode penelitian adalah cara yang digunakan dalam ilmu pengetahuan untuk mengumpulkan data untuk tujuan tertentu (Sugiyono, 2019:2). Peneliti melakukan studi deskriptif dengan menggunakan metodologi kualitatif. Menurut Saifullah, proses penelitian kualitatif memerlukan pengumpulan pendapat rinci dari sumber informasi, melaporkan temuan dalam *setting* alami, dan mengembangkan gambaran yang komprehensif dan kompleks yang dapat dikomunikasikan secara lisan untuk memahami fenomena manusia atau sosial (Rijal Fadli, 2021 : 35).

Memberikan pemahaman tentang gejala atau kenyataan dengan menggunakan studi deskriptif. Pendekatan ini mencari penjelasan menyeluruh tentang fenomena tersebut, khususnya masalah fenomena *Phubbing*. Ukuran populasi atau sampling tidak diprioritaskan dalam penelitian ini; sebenarnya keduanya sangat kecil (Rijal Fadli, 2021). Menurut Pawito (2007), penelitian deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum tentang gejala atau kenyataan untuk membantu orang memahami hal-hal tersebut. Pendekatan ini mencari penjelasan menyeluruh tentang fenomena tersebut. Meskipun populasi dan ukuran sampel sangat kecil dalam penelitian ini, tidak ada faktor yang diprioritaskan (Kriyantono, 2009).

Alih-alih angka, informasi yang dikumpulkan berupa kata-kata dan gambar. Informasi dikumpulkan dengan menggunakan transkrip

wawancara, catatan lapangan, foto, video, surat pribadi, memo dan catatan resmi lainnya.

2. Subjek dan Objek Penelitian

Sumber informasi utama bagi peneliti yang memuat informasi tentang variabel yang diteliti adalah subjek penelitian (Sugiyono, 2013). Anggota mahasiswa Himpunan Mahasiswa Kediri Yogyakarta angkatan 2021–2022 dijadikan sebagai subyek penelitian.

Objek penelitian adalah sasaran ilmiah yang objektif, valid, dan terpercaya untuk mengumpulkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu tentang sesuatu (Sugiyono, 2013). Mahasiswa Himpunan Mahasiswa Kediri Yogyakarta angkatan 2021–2022 menjadi subjek investigasi penelitian ini mengenai efek *Phubbing* dalam interaksi sosial. Peneliti menggunakan 7 anggota Mahasiswa Himpunan Kediri Yogyakarta angkatan 2021–2022 yang dapat menjadi perwakilan dari keseluruhan anggota himpunan.

3. Sumber Data

a. Data Primer

Sumber data primer adalah sumber yang memberi pengumpul data akses ke data secara langsung (Sugiyono, 2019: 194). Peneliti dalam penelitian ini mengumpulkan data dari mahasiswa yang terdaftar sebagai anggota pada tahun 2021–2022 di Himpunan Mahasiswa Kediri Yogyakarta. Informasi yang diperlukan untuk menyusun penelitian ini adalah data.

Metode snowball digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data primer. Penentuan sampel yang awalnya sangat kecil dan secara bertahap menjadi lebih besar dikenal sebagai *Snowbal sampling*. Seperti bola salju yang terus menggelinding dan semakin membesar (Sugiyono, 2019: 134).

b. Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah informasi yang disediakan bagi pengumpul data secara tidak langsung, seperti melalui dokumen (Sugiyono, 2019: 194). Terlepas dari kenyataan bahwa data sekunder penelitian dikumpulkan dari berbagai sumber termasuk buku, jurnal, artikel berita, dan pencarian internet.

4. Metode Pengumpulan Data

Peneliti dapat mengumpulkan data dengan menggunakan berbagai teknik yang dikenal dengan metode pengumpulan data. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini meliputi :

a. Observasi

Peneliti yang melakukan perjalanan langsung ke lokasi penelitian untuk mengamati perilaku dan aktivitas masyarakat terlibat dalam observasi. Peneliti mencatat selama observasi ini baik secara terstruktur maupun tidak terstruktur (Cresswell, 2016: 254).

Metode observasi dapat dibagi menjadi dua kategori: observasi terlibat (disebut juga observasi partisipan) dan observasi non-partisipan (disebut juga observasi non-partisipan) (Pawito, 2007). Mahasiswa

Himpunan Mahasiswa Kediri Yogyakarta periode 2021–2022 diamati langsung oleh peneliti, yang menggunakan jenis observasi yang terlibat dalam penelitian ini.

b. Wawancara

Menurut Esterberg (2002), wawancara adalah percakapan antara dua orang dengan tujuan bertukar pengetahuan dan gagasan melalui tanya jawab yang membantu mendefinisikan suatu subjek tertentu (Sugiyono, 2019: 304). Menurut Susan Stainback (1998), peneliti dapat lebih memahami informan dan fenomena yang ditemuinya dengan melakukan wawancara mendalam dengan mereka (Sugiyono, 2019: 305). Mahasiswa Himpunan Mahasiswa Kediri Yogyakarta angkatan 2021–2022 yang menggunakan *Smartphone* dan media sosial menjadi informan yang dibutuhkan.

c. Dokumentasi

Catatan masa lalu dapat ditemukan dalam dokumen. Dokumen bisa berupa teks, gambar, atau karya kolosal seseorang (Sugiyono, 2019: 314). Menurut Bogdan, temuan penelitian dari observasi atau wawancara akan lebih kredibel jika sejarah kehidupan pribadi sejak masa kanak-kanak, melalui sekolah, di tempat kerja, di masyarakat, dan dalam otobiografi didukung (Sugiyono, 2019: 315).

5. Teknik Analisis Data

Metode analisis data interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman digunakan oleh peneliti. Teknik analisis data interaktif harus

digunakan terus menerus sampai selesai, menurut Miles dan Huberman. Reduksi data (*reduction*), penyajian data (*display*), dan penarikan kesimpulan dan pengujian (*drawing and testing*) merupakan komponen analisis data interaktif (Sugiyono, 2019: 321).

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi dilakukan dalam studi penelitian kualitatif. Peneliti akan melakukan penyelidikan terbuka terhadap situasi atau objek sosial yang mereka selidiki pada pertemuan pertama. Dengan cara demikian peneliti akan menerima data yang bersifat variabel (Sugiyono, 2019: 323).

b. Reduksi Data

Sejumlah besar data yang dikumpulkan di lapangan, harus dicatat dengan cermat dan akurat disebut sebagai reduksi data. Untuk mereduksi data, seseorang harus meringkas, memilah, dan mengatur komponen kunci, memperhatikan yang penting, dan mencari pola data (Sugiyono, 2019: 323).

c. Penyajian Data (*Data Display*)

Proses penyusunan data sehingga semua data yang dianalisis benar-benar menyatu dalam satu kesatuan inilah yang disebut dengan penyajian data, disebut juga dengan data asosiasi (Pawito, 2007).

Penyajian data dapat berupa daftar bullet, grafik, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan alat bantu visual lainnya. Menurut Miles dan

Huberman (1984), teks naratif paling sering digunakan (Sugiyono, 2019: 325).

d. Penarikan dan Pengujian Kesimpulan

Hasil penemuan baru yang belum pernah dilakukan sebelumnya adalah penelitian kualitatif. Kesimpulan dapat berupa generalisasi, deskripsi yang tidak jelas yang akhirnya menjadi jelas, hubungan kausal atau interaktif, hipotesis, atau kerangka teori (Sugiyono, 2019: 329).

6. Triangulasi

Pengecekan kredibilitas ini, triangulasi adalah proses membandingkan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan dalam berbagai waktu (Sugiyono, 2019: 368). Berbagai sudut pandang ini akan menghasilkan kedalaman pengetahuan yang dibutuhkan untuk menemukan kebenaran.

Peneliti menggunakan triangulasi sumber seorang akademisi musik yakni Bapak Era Sugiarto selaku guru di beberapa Universitas dan Sekolah Menengah Atas di Yogyakarta. Bapak Era Sugiarto sangat memahami karakteristik generasi Z karena setiap hari mengajar di beberapa universitas dan sekolah juga perusahaan perusahaan seperti perbankan yang mayoritas diikuti oleh generasi Z. Bapak Era Sugiarto juga sangat aktif di sosial media nya seperti *Instagram* dan *Youtube*, yang kerap membagikan ilmu seni musik dengan para mahasiswanya.

BAB IV

PENUTUP

Pada bagian akhir skripsi ini, peneliti akan mengemukakan kesimpulan dan saran yang didasarkan pada temuan hasil penelitian dan uraian pada bab – bab sebelumnya mengenai efek *Phubbing* pada interaksi sosial dalam interaksi sosial di ruang diskusi Himpunan Mahasiswa Kediri.

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan dari penelitian, observasi, dan pengumpulan data pada anggota Himpunan Mahasiswa Kediri Angkatan 2022-2023, perilaku *Phubbing* atau mengabaikan orang lain dengan menggunakan *Smartphone* secara berlebihan memiliki pengaruh dalam interaksi sosial di organisasi mahasiswa daerah, yaitu Himpunan Mahasiswa Kediri Yogyakarta Angkatan 2022 – 2023 karena terjadi efek negatif pada interaksi sosial dalam ruang diskusi himpunan.

Gangguan komunikasi yang disebabkan oleh *Phubbing* mengakibatkan hilangnya informasi penting, kurangnya efektivitas diskusi, dan perasaan diabaikan oleh anggota himpunan. Mengakibatkan terjadinya *miss communication* dan kehilangan informasi selama pembicaraan. Gangguan komunikasi dan ketergantungan berlebihan pada ponsel saat diskusi menjadi faktor utama penyebab *Phubbing*. Sebagai hasilnya, interaksi sosial yang terjadi secara langsung menjadi tidak efektif dan terjadi *miss communication*.

Phubbing terjadi baik dalam ruang diskusi maupun dalam interaksi sosial sehari-hari, memiliki efek negatif yang signifikan. Dalam konteks komunikasi,

phubbing mengurangi efektivitas penyampaian pesan karena pelaku harus mengulangi pesannya ketika lawan bicara terlibat dalam perilaku *phubbing*. Selain itu, *phubbing* juga merusak kualitas hubungan sosial dan pertemanan, karena pelaku *phubbing* sering kali mengabaikan pembicaraan saat berinteraksi secara langsung. Hal ini dapat mengakibatkan pengucilan sosial dan pelaku *phubbing* menjadi subjek pembicaraan. Selain itu, *phubbing* juga mengurangi empati seseorang terhadap orang lain karena terlalu fokus pada penggunaan smartphone.

B. Saran

Saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan antara lain :

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian tentang *Phubbing* akan lebih menarik jika di fokuskan pada hal lain selain efek *Phubbing*, seperti faktor penyebab *Phubbing* atau solusi mengurangi perilaku *Phubbing*. Dari segi subjek penelitian juga akan lebih bervariasi jika menggunakan masyarakat yang lebih luas.

Penelitian dapat difokuskan pada faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *Phubbing*, seperti kecanduan teknologi, tingkat ketergantungan pada media sosial, atau faktor psikologis yang mendasarinya. Melalui pemahaman yang lebih mendalam tentang penyebab *Phubbing*, dapat dikembangkan strategi yang efektif untuk mengurangi perilaku tersebut.

Selain itu, penelitian juga dapat menggali solusi untuk mengurangi perilaku *Phubbing*. Dalam hal subjek penelitian, melibatkan masyarakat yang lebih luas akan memberikan wawasan yang lebih menyeluruh tentang fenomena *Phubbing*.

2. Bagi Anggota Himpunan Mahasiswa Kediri Angkatan 2022 - 2023

Hasil penelitian menunjukkan banyaknya tindakan *Phubbing* yang terjadi di dalam Himpunan Mahasiswa Kediri ketika diselenggarakan secara luring. Hasil penelitian ini dapat menjadi saran bagi para pengurus inti himpunan agar menghimbau para anggota himpunan untuk mengurangi tindakan *Phubbing*, serta melangsungkan diskusi atau rapat dengan cara yang menyenangkan seperti mengadakan hiburan agar para anggota tidak cepat bosan dan dikucilkan di himpunan.

Pengurus inti dapat mencoba mengadakan diskusi atau rapat dengan cara yang menyenangkan dan menarik, sehingga para anggota himpunan tidak cepat bosan dan merasa terlibat secara aktif. Misalnya, penggunaan metode interaktif, penggunaan teknologi yang terarah, atau mengadakan hiburan atau kegiatan menyenangkan yang dapat membangun kebersamaan antaranggota.

3. Bagi Generasi Z dan Masyarakat Luas

Saran peneliti untuk generasi Z adalah untuk menggunakan kemajuan teknologi, seperti *Smartphone*, dengan bijak. Meskipun memiliki banyak teman di dunia maya melalui *Smartphone*, sangat penting untuk menjalin hubungan sosial yang sebenarnya dengan baik.

Bagi masyarakat luas, penting bagi individu untuk menyadari dampak negatif dari *phubbing*, menetapkan batasan penggunaan teknologi dan mengedukasi tentang dampak *phubbing*. Dengan melakukan ini, masyarakat dapat membantu meminimalkan dampak negatif *phubbing* dan membangun interaksi sosial yang lebih sehat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, E., Tinggi, H. S., Islam, A., Wanda, R., Zakiya, N., & Tinggi, S. (N.D.). *Al-Mujaddid / Jurnal Ilmu-Ilmu Agama*.
<https://jurnal.staisebelasapril.ac.id/index.php/almujaddid>
- Abdurrahman, B., Febrianita, Y., & Fitri, A. (2020). Gambaran Pengetahuan Tentang Phubbing Akibat Kecanduan Gadget Pada Generasi Z Di Sma Negeri 9 Kota Pekanbaru Provinsi Riau. In *Jutrnal Keperawatan Abdurrahman* (Vol. 3).
- Alif, M., Jasni, B., Hajar, S., Ah, A. B., Omar, N., Che, N., Nasir, M., Pengajian, P., Gunaan, P., & Sosial, K. (2022). Penerokaan Bentuk Kebergantungan Dan Aksesibiliti Telefon Bimbit Dalam Kalangan Gelandangan Menurut Perspektif Model Tam Dan Teori Ketergantungan Media. In *Jurnal Komunikasi Borneo* (Vol. 10).
- Alimi, R., & Darwis, R. S. (2022). Kualitas Interaksi Keluarga Dengan Kondisi Ibu Bekerja. *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*, 5(1), 27.
<https://doi.org/10.24198/focus.v5i1.39609>
- Ameli, T., & Despitari, M. (2019). Phubbing, Penyebab Dan Dampaknya Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Indonesia. *Jurnal Ekologi Kesehatan*, 18(Vol 18 No 2 (2019): Jurnal Ekologi Kesehatan Vol 18 No.2 Tahun 2019).
- Antropologi, J. (2020). *Phubbing Sebagai Sebuah Fenomena Budaya Pop Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Andalas Zolla Surya Pratiwi* (Vol. 1, Issue 1). Mei.
- Bugis, A. S. (2022). *Dampak Phubbing Terhadap Etika Komunikasi Mahasiswa Program Studi Jurnalistik Islam Skripsi*.
- Danny Soesilo, T., & Irawan, S. (2022). *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja*.
- Eduardo, T., Suzy, Y. D., & Hikmah, M. (2020). Hubungan Kecanduan Smartphone Dengan Kecenderungan Perilaku Phubbing Pada Remaja Di Sman 34 Jakarta Selatan. *Seminar Nasional Riset Kedokteran (Sensorik)*, 321–330.
- Hadi, A. S. (2020). Analisis Faktor Kenyamanan Dan Ketergantungan Mahasiswa Pada Smartphone Yang Mengakibatkan Stres. *Jurnal Bisnis Darmajaya*, 06(Jurnal Bisnis Darmajaya, Vol.06. No.02 Juni 2020).
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., Lukito, H., Program, M., Ilmu, D., & Unand, M. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi Dapat Meningkatkan Literasi Manusia Pada Generasi Z Di Indonesia? *Jurnal Manajemen Informatika*

- (*Jamika*), 10(Volume 10 Nomor 1 Edisi April 2020), 12–29.
<https://doi.org/10.34010/Jamika.V10i1>
- 'Irawan, A. W., 'Yusufianto, A., 'Agustina, D., & 'Dean, R. (2020). *Laporan Survei Internet Apjii*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Karadağ, E., Tosuntaş, Ş. B., Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., Şahin, B. M., Çulha, I., & Babadağ, B. (2015). Determinants Of Phubbing, Which Is The Sum Of Many Virtual Addictions: A Structural Equation Model. *Journal Of Behavioral Addictions*, 4(2), 60–74.
<https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.005>
- Kurnia, S., Sitasari, N. W., & Safitri M. (2020). Kontrol Diri Dan Perilaku Phubbing Pada Remaja Di Jakarta. *Jurnal Psikologi: Media Ilmiah Psikologi*, 18(1), 58–67.
- Lase, D., & Daeli, D. O. (2020). Pembelajaran Antargenerasi Untuk Masyarakat Berkelanjutan: Sebuah Kajian Literatur Dan Implikasi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 6(2), 89. <https://doi.org/10.23887/Jiis.V6i2.28138>
- Marwinda, & Irman. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4.
- Maunah, B., & Agustina, M. W. (2019). Peranan Dosen Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Mahasiswa Dalam Proses Pembelajaran Sosiologi Pendidikan (Studi Multi Situs Di Iain Tulungagung Dan Iain Kediri). *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 07(02).
- Mulyati, T., & Nrh, F. (2019). *Kecanduan Smartphone Ditinjau Dari Kontrol Diri Dan Jenis Kelamin Pada Siswa Sma Mardasiswa Semarang* (Vol. 7, Issue 4).
- Musfialdy, & Anggraini, I. (2020a). Kajian Sejarah Dan Perkembangan Teori Efek Media. *Jurnal Komunikasi Dan Bisnis*, 8(Vol. 8 No. 1 (2020): Jurnal Komunikasi Dan Bisnis Vol. 8 No. 1 Tahun 2020), 30–42.
- Musfialdy, & Anggraini, I. (2020b). *Kajian Sejarah Dan Perkembangan Teori Efek Media*. <https://www.researchgate.net/publication/344286558>
- Nabila, R. (2021). *Interaksi Sosial Umat Beragama (Peran Budaya Dalam Menjalin Kerukunan Muslim Dengan Non Muslim Di Desa Purwokerto Kecamatan Ngadiluwih Kabupaten Kediri)*. Institut Agama Islam Negeri Kediri.
- Nadzifah, L. U., Bariyyah, K., & Permatasari, D. (2020). Pengembangan Inventori Kecanduan Internet Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jppi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 6(2), 77–84.
<https://doi.org/10.29210/02020494>

- Perhumas Muda Yogyakarta. (2023). *Perhumas Muda Yogyakarta*. Perhumas Muda Yogyakarta.
- Purnama, A. G. (2022). *Hubungan Kontrol Diri Dan Kecemasan Sosial Dengan Kecenderungan Kecanduan Media Sosial Pada Mahasiswa*.
- Purwani, D. A., & Kertamukti, R. (2020). *Memahami Generasi Z Melalui Etnografi Virtual*. <https://www.researchgate.net/publication/338764624>
- Rahman, S. (2021). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*.
- Rijal Fadli, M. (2021). *Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif*. 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/Hum.V21i1>
- Sianturi, Y. R. U. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1).
- Sugiarti, & Gunawan Hendra. (2020). Profil Dan Persepsi Peminat Wisata Museum Nasional Sejarah Alam Indonesia Di Kota Bogor. *Jurnal Pariwisata Terapan*, Volume 4(No 2).
- Suhendriani, N., & Nugroho, S. (2022). Big Five Personality Terhadap Perilaku Phubbing Pada Siswa Sma. In *Journal Of Islamic And Contemporary Psychology* (Vol. 2, Issue 2).
- Syahrah, R. I. S., Mustadjar, M., & Agustang, A. (2020). Pergeseran Pola Interaksi Sosial (Studi Pada Masyarakat Banggae Kabupaten Majene). *Phinisi Integration Review*, 3(2), 138. <https://doi.org/10.26858/Pir.V3i2.14393>
- Syifa, A. (2020). Intensitas Penggunaan Smartphone, Prokrastinasi Akademik, Dan Perilaku Phubbing Mahasiswa. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 10(1), 83. <https://doi.org/10.25273/Counsellia.V10i1.6309>
- Utami, A. N., Kurniawati, F., Prof, J., & Puspongoro, S. D. (2019). Dampak Negatif Adiksi Penggunaan Smartphone Terhadap Aspek-Aspek Akademik Personal Remaja. In *Perspektif Ilmu Pendidikan* (Vol. 33, Issue 1). <http://doi.org/Pip.331>
- Valiya Geovany, R., Hasbiansyah Prodi Manajemen Komunikasi, O., & Ilmu Komunikasi, F. (N.D.). *Prosiding Manajemen Komunikasi Fenomena Perilaku Phubbing Dalam Etika Komunikasi*.
- Vetsera, N. R., & Sekarasih, L. (2019). Gambaran Penyebab Perilaku Phubbing Pada Pelanggan Restoran. *Jurnal Psikologi Sosial*, 17(2), 86–95. <https://doi.org/10.7454/Jps.2019.12>