

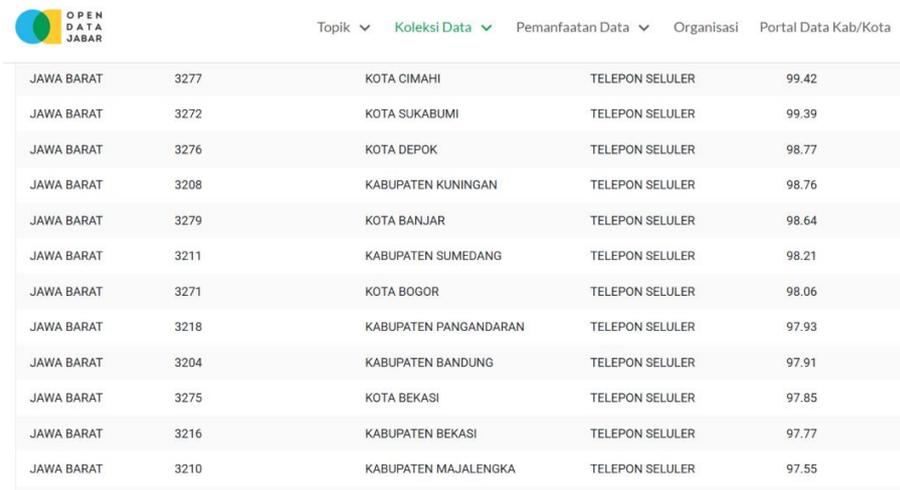
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fenomena *phubbing* atau yang dikenal sebagai *phone snubbing*, semakin menjadi perhatian di kalangan siswa sebagai salah satu isu sosial. Istilah *phubbing* merujuk pada perilaku yang muncul sebagai dampak negatif dari penggunaan *smartphone* dan media sosial secara berlebihan, di mana individu lebih fokus pada perangkat mereka dibandingkan untuk melakukan interaksi sosial di sekitarnya. Perilaku ini dinilai dapat mengubah cara seseorang bersosialisasi dalam membangun hubungan interpersonal (Karadağ et al., 2015).

Fenomena ini paling sering ditemukan di kalangan remaja usia 15-18 tahun, seperti siswa SMA dan SMK. Menurut Saputro (2018), rentang usia ini termasuk dalam masa remaja madya, di mana individu sedang dalam transisi menuju kedewasaan. Pada masa ini, mereka cenderung mudah terdistraksi oleh teknologi dan menghabiskan waktu lebih banyak dengan *smartphone* dan media sosialnya daripada bersosialisasi secara langsung (Wijayanti, 2022).



The image shows a screenshot of the Open Data Jabar portal. At the top left is the logo 'OPEN DATA JABAR'. To the right are navigation menus: 'Topik', 'Koleksi Data', 'Pemanfaatan Data', 'Organisasi', and 'Portal Data Kab/Kota'. Below the navigation is a table with 13 rows of data. Each row contains five columns: 'JAWA BARAT', a district ID, the district name, 'TELEPON SELULER', and a percentage value.

JAWA BARAT	District ID	District Name	TELEPON SELULER	Percentage
JAWA BARAT	3277	KOTA CIMAHI	TELEPON SELULER	99.42
JAWA BARAT	3272	KOTA SUKABUMI	TELEPON SELULER	99.39
JAWA BARAT	3276	KOTA DEPOK	TELEPON SELULER	98.77
JAWA BARAT	3208	KABUPATEN KUNINGAN	TELEPON SELULER	98.76
JAWA BARAT	3279	KOTA BANJAR	TELEPON SELULER	98.64
JAWA BARAT	3211	KABUPATEN SUMEDANG	TELEPON SELULER	98.21
JAWA BARAT	3271	KOTA BOGOR	TELEPON SELULER	98.06
JAWA BARAT	3218	KABUPATEN PANGANDARAN	TELEPON SELULER	97.93
JAWA BARAT	3204	KABUPATEN BANDUNG	TELEPON SELULER	97.91
JAWA BARAT	3275	KOTA BEKASI	TELEPON SELULER	97.85
JAWA BARAT	3216	KABUPATEN BEKASI	TELEPON SELULER	97.77
JAWA BARAT	3210	KABUPATEN MAJALENGA	TELEPON SELULER	97.55

Gambar 1.1 Persentase Pemuda Penggunaan Teknologi di Jawa Barat 2023

(Sumber: <https://opendata.jabarprov.go.id/id/dataset/persentase-pemuda-menurut-penggunaan-teknologi-dan-kabupatenkota-di-jawa-barat>)

Sementara itu, data dari Badan Pusat Statistik (BPS) yang dirilis pada portal *Open Data* Jabar yang menjabarkan data persentase pemuda berdasarkan

penggunaan teknologi di Kota dan Kabupaten se Jawa Barat pada tahun 2023. Total persentase anak muda yang diteliti dari keseluruhan Kota dan Kabupaten di Jawa Barat sebesar 72,9%, yang dimana Kota Cimahi menduduki peringkat pertama yang tertinggi dengan total persentase sebesar 99,42%. Angka ini diambil berdasarkan pada jumlah keseluruhan penggunaan teknologi berbasis *smartphone*. Adanya penggunaan teknologi khususnya internet beserta alat penunjangnya seperti *smartphone*, telah menjadi salah satu faktor penting yang tidak bisa dilepaskan dari kalangan hidup masyarakat khususnya bagi kalangan anak-anak muda dan remaja di Jawa Barat.

Tahap awal peneliti melakukan pra-riset dengan menggunakan *google formulir* yang melibatkan 117 responden, rata-rata dari mereka berusia 15-18 tahun (15 tahun: 30 orang, 16 tahun: 46 orang, 17 tahun: 26 orang, 18 tahun: 15 orang) yang menunjukkan bahwa siswa/i menggunakan *smartphone* lebih dari 5 jam (53%: 63 orang) per hari dengan sebagian besar responden adalah perempuan (82,9%: 97 orang). Hasil penelitian dari Budiono (2020) yang menyatakan bahwa siswa cenderung menggunakan *smartphone* untuk menghindari rasa tidak nyaman di lingkungan sosial mereka, seperti rasa canggung atau tekanan untuk berinteraksi.

Kemudian peneliti melakukan observasi di tiga sekolah terbaik di Kota Cimahi yaitu di SMA Negeri 2 Cimahi yang menduduki peringkat ke-1 dari 7 SMA Negeri dan Swasta terbaik di Kota Cimahi (Setiawan, 2024). SMK Negeri 3 Cimahi (peringkat ke-1) dan SMK Negeri 2 Cimahi (peringkat ke-3) dari 17 SMK Negeri dan Swasta terbaik di Kota Cimahi (Lisnawati, 2023). Pemilihan ketiga sekolah ini dipilih karena adanya pertimbangan. Pertama, yang dimana menurut data yang dilansir dari situs website galamedia.pikiran-rakyat.com, karena ketiga sekolah tersebut merupakan jajaran sekolah terbaik yang ada di Kota Cimahi berdasarkan peringkat dan prestasi akademik yang dirilis oleh dinas pendidikan dan media berita lokal. Kedua, sekolah-sekolah tersebut memiliki lingkungan yang aktif baik dalam penggunaan media sosial ataupun aktivitas di sekolahnya. Dimana siswa dan siswi di SMA Negeri 2 Cimahi menjadikan media sosial sebagai sumber utama dalam melakukan pencarian informasi (Rahman et al., 2023). Kemudian menurut Aladawiah et al., (2024) mengatakan bahwa 95% di SMK Negeri 2 Cimahi memiliki akun Instagram, dan media sosial yang

digunakan oleh siswa-siswi SMK Negeri 3 Cimahi memengaruhi interaksi sosial serta meningkatkan antusiasme belajar (Mardhiyah, 2019).

Maka dari itu berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di tiga sekolah tersebut. Perilaku *phubbing* ini terlihat cukup sering terjadi dalam berbagai situasi, fenomena ini terlihat dalam lingkungan sosial siswa, baik ketika mereka berada di kelas, taman sekolah, maupun saat beraktivitas di lapangan. Saat peneliti melakukan observasi, terlihat bahwa siswa di SMK Negeri 2 Cimahi dan SMK Negeri 3 Cimahi sering kali terlihat lebih sibuk menggunakan *smartphone* mereka dibandingkan berinteraksi secara langsung dengan teman-temannya, bahkan ketika saat mereka berkumpul dan berdiskusi. Namun hal tersebut berbeda dengan SMA Negeri 2 Cimahi, yang dimana bahwa fenomena tersebut memang ada namun tidak terlihat sering dan menonjol dalam mereka melakukan perilaku *phubbing* di lingkungan sosial sekolahnya.

Perilaku *phubbing* yang terlihat di SMK Negeri 2 Cimahi dan SMK Negeri 3 Cimahi, peneliti menemukan adanya perbedaan yang terlihat ketika dalam hal merespon teguran terhadap mereka yang melakukan perilaku *phubbing*. Jika di SMK Negeri 2 Cimahi, ketika seseorang tersebut melakukan *phubbing* di tengah berinteraksi bersama teman-temannya dan dirinya mendapatkan teguran dari temannya, mereka yang melakukan *phubbing* akan langsung mematikan dan menghentikan *smartphone* nya dan kembali untuk bergabung ke dalam pembicaraan walau terlihat dirinya hanya mendengarkan. Namun situasi ini berbeda dengan yang terlihat di SMK Negeri 3 Cimahi, ketika seseorang yang melakukan *phubbing* tersebut di tegur oleh teman atau bahkan oleh gurunya, dirinya justru hanya berhenti sesaat dan kembali menggunakan *smartphone* nya setelah adanya teguran. Dan perilaku tersebut tidak hanya di kelas, namun juga terjadi di ruang kelompok pembicaraan ketika saat sedang berkumpul bersama teman-temannya.

Meskipun perilaku *phubbing* ini terjadi di SMK Negeri 2 Cimahi, aktivitas dari perilaku tersebut masih bisa diminimalisir, ketika peneliti melakukan diskusi bersama guru BK (Bimbingan Konseling) di SMK Negeri 2 Cimahi, peneliti mendapatkan keterangan bahwa perilaku *phubbing* tersebut memang sering terlihat, namun sebagian besar siswa masih dapat untuk mengendalikannya

terutama saat telah mendapatkan teguran atau peringatan. Sementara di SMK Negeri 3 Cimahi, peneliti juga melakukan diskusi bersama guru BK (Bimbingan Konseling) bahwa perilaku *phubbing* ini cenderung terlihat dan sulit dikendalikan bahkan ketika telah mendapatkan teguran dari guru dan teman-teman sekitarnya. Peneliti juga beberapa kali melihat siswa yang melakukan *phubbing* tersebut ditegur ketika dirinya menggunakan *smartphone* saat bersama temannya, mereka yang melakukan *phubbing* tersebut hanya berhenti dalam aktivitasnya sementara kemudian dirinya kembali membuka media sosial.

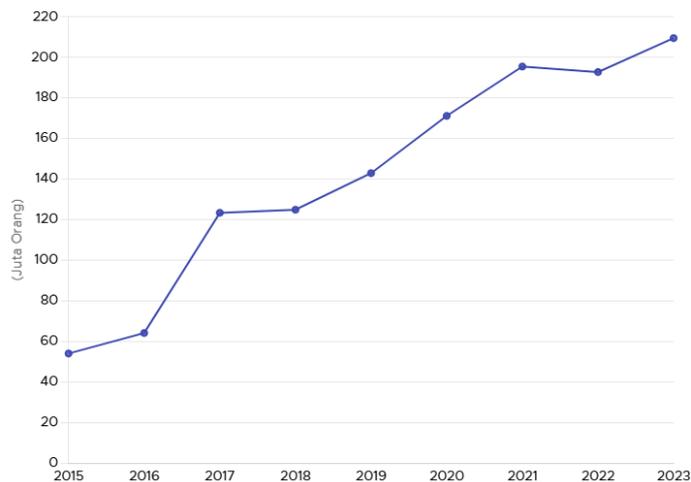
Penggunaan *smartphone* di kalangan siswa SMK Negeri 3 Cimahi terlihat sangat kuat, mereka cenderung terlihat lebih terfokus pada *smartphone* dan mengabaikan interaksi sosial dengan teman di sekitarnya. Ketika melakukan observasi di SMK Negeri 3 Cimahi, peneliti hanya melakukan pada jam istirahat di siang hari sehingga hanya terlihat pada saat jam (09.30 – 10.30 WIB dan 11.30 – 13.00 hingga jam pulang sekolah 15.45 WIB), sehingga hal ini menjadi keterbatasan waktu dalam penelitian ini. Di waktu-waktu tersebut terlihat bahwa seperti pada sebuah kelompok siswa yang terdiri dari empat orang, dua orang lainnya yang terlihat sibuk dengan *smartphone* nya masing-masing, sementara dua orang lainnya yang berusaha untuk memulai dan melakukan pembicaraan. Siswa yang sedang menggunakan *smartphone* nya tersebut, terlihat sedang mengakses media sosial seperti Instagram dan Tiktok, dan aktivitas ini berlangsung selama lebih dari 20 menit tanpa adanya gangguan bahkan pada saat temannya berusaha untuk mengajak nya berbicara. Hal ini juga terjadi pada saat berada di lapangan, perilaku *phubbing* tersebut muncul di sela-sela kegiatan pada saat mereka melakukan olahraga, mereka tampak sibuk dengan *smartphone* nya masing-masing dan jarang terlibat dalam pembicaraan secara langsung meskipun mereka berada di dalam jarak duduk yang berdekatan.

Adanya perbedaan ini menjadi pertimbangan untuk peneliti dalam memilih lokasi penelitian. Maka dari itu, SMK Negeri 3 Cimahi dipilih sebagai lokasi utama penelitian karena menunjukkan adanya fenomena perilaku *phubbing* yang lebih terlihat dibandingkan dengan dua sekolah lainnya. Sekolah ini juga menunjukkan bahwa fenomena perilaku *phubbing* yang lebih jelas dan rentan berulang, pola interaksi sosial di SMK Negeri 3 Cimahi juga menunjukkan penggunaan *smartphone* tidak hanya mengurangi kualitas percakapan antar siswa,

tetapi juga berdampak pada dinamika kelompok, seperti ketika mereka berada dalam diskusi atau melakukan hal kegiatan bersama.

Remaja sebagai kelompok usia yang sedang dalam tahap perkembangan dan eksplorasi, memiliki kerentanan yang lebih tinggi terhadap kecanduan media baru. Hal ini disebabkan oleh rasa ingin tahu mereka yang tinggi dan kecenderungan untuk terlibat dalam teknologi baru yang diperkenalkan kepada mereka (Saputro, 2018). Banyak remaja menggunakan *smartphone* sebagai alat untuk melarikan diri dari tekanan sosial dan masalah sehari-hari, sehingga membuat mereka semakin terikat dengan perangkat tersebut (Lee, 2013).

Penelitian yang dilakukan oleh Damayanti & Arviani (2023) menunjukkan bahwa perilaku ini berdampak langsung pada lingkungan sekolah terutama dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung mencuri waktu untuk mengecek *smartphone* mereka bahkan saat guru sedang menyampaikan materi pelajaran di kelas. Perilaku ini tidak hanya mengganggu konsentrasi mereka tetapi juga mengurangi efektivitas pembelajaran dan interaksi di dalam kelas. Dampak negatif ini juga dikonfirmasi oleh penelitian yang dilakukan oleh Chotpitayasunondh & Douglas (2018) yang menyatakan bahwa kecanduan *smartphone* dapat mengganggu interaksi sosial secara langsung, seseorang yang mengalami kecanduan cenderung lebih fokus pada *smartphone* mereka daripada orang di sekitarnya.



Gambar 1.2 Pengguna aktif *smartphone* di Indonesia 2023

(Sumber: <https://data.goodstats.id/statistic/2093-juta-orang-di-indonesia-menggunakan-smartphone-pada-tahun-2023-cbha0>)

Berdasarkan data dari situs *data.goodstats.id* memperlihatkan bahwa penggunaan *smartphone* di Indonesia mengalami peningkatan yang cukup tinggi dan mengalami kenaikan secara terus-menerus dalam setiap tahunnya. Menurut data dari *DataReportal* diambil dari *Goodstats*, jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia pada tahun 2015 mencapai sekitar 54 juta pengguna yang aktif dalam menggunakan *smartphone*, tahun 2022 dengan angka 192,6 juta dan pada tahun 2023 mengalami peningkatan yang sangat drastis yaitu mencapai 209,3 juta pengguna. Kemudian berdasarkan data dari situs *databoks.katadata.co.id* yang dimana bahwa pengguna *smartphone* di Indonesia menunjukkan telah mencapai hampir 2/3 dari total masyarakat di Indonesia, membuat penggunaan media sosial juga semakin meningkat, dimana di dominasi oleh usia 16-34 tahun (54,1%) dengan jenis kelamin terbanyak yang mengakses adalah perempuan sebesar (51,3%) dan sementara laki-laki (48,7). Rata-rata mereka menghabiskan waktu sebanyak 3 jam 14 menit perharinya dan 81% mengaksesnya setiap hari dengan aktivitas yang sering mereka lakukan mulai dari berbagi foto dan video (81%), berkomunikasi (79%), mencari informasi (73%), mencari hiburan (68%), dan berbelanja online (61%) (Panggabean, 2024).

Akibat tingginya dari penggunaan *smartphone* yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu, membuat masyarakat tidak menyadari bahwa ada perilaku negatif yang dihasilkannya. Salah satu dampaknya adalah perubahan di

lingkungan sosial terutama pada pola perilaku seseorang saat berinteraksi dengan orang lain. Hal ini dikarenakan oleh ketergantungan yang semakin tinggi terhadap *smartphone* yang dimana membuat banyak orang lebih fokus terhadap *smartphone* dan perangkat digital lainnya (Sitasari et al., 2021).

Sehingga dalam hal ini Indonesia menjadi salah satu negara yang berada di urutan ke 11 dengan jumlah terbanyak perilaku *phubbing* di dunia dengan tercatat sebanyak 3,706,811 orang di Indonesia yang melakukan perilaku *phubbing* (Cecilia, 2019). Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) bersama dengan Katadata *Insight Center* (KIC) pada tahun 2022 menyatakan bahwa masyarakat Indonesia juga memanfaatkan media sosial sebagai sarana hiburan dan bersosialisasi bagi mereka, hal ini juga terbukti dengan banyaknya pengguna yang menggunakan platform media sosial yang berkesinambungan pada ranah tersebut.

Adanya kondisi tersebut, *smartphone* pada remaja tidak hanya mempengaruhi terhadap fokus dan aktivitas sehari-harinya namun juga menciptakan berbagai hal pada dampak sosial termasuk munculnya perilaku *phubbing* yang merugikan, seperti menjuruskan hubungan yang ada di dunia maya dirasa mempunyai hubungan pertemanan yang lebih akrab ketimbang teman yang ada di kehidupan nyata, mengalami adanya perasaan kehilangan sesuatu ketika tidak dapat menggunakan *smartphone*, selalu menyala dan mematikan (Kwon et al., 2013). Kemudian juga Lee (2013) mengatakan bahwa tingginya penggunaan *smartphone* tersebut, membawa kehadiran fenomena *phubbing* karena tingginya tingkat ketergantungan seseorang terhadap *smartphone* dan internet. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Chotpitayasunondh & Douglas (2018) yang menunjukkan bahwa adiksi *smartphone* akan mengganggu interaksi sosial secara langsung dan membuat seseorang lebih condong untuk menggunakan *smartphone* nya, secara signifikan hal tersebut telah mempengaruhi perilaku *phubbing*.

Phone Snubbing atau yang disingkat menjadi *Phubbing* adalah salah satu dampak negatif yang muncul dari penggunaan *smartphone* dan media sosial secara berlebihan, *phubbing* dianggap dapat mengubah pola perilaku individu dalam bersosialisasi dan memberikan dampak buruk pada hubungan sosial

(Karadağ et al., 2015). Perilaku *phubbing* dianggap sebagai perilaku yang tidak terpuji dikarenakan mengabaikan lawan bicara untuk berinteraksi dan sebagai penghambat terjadinya proses komunikasi verbal secara langsung (Ariyanti et al., 2022). Selain menghambat interaksi sosial, *phubbing* juga cenderung membuat seseorang memiliki sifat pasif dari lingkungan sosialnya, individu yang terlibat dalam perilaku ini sering kali larut dalam dunia media sosial mereka dan mengabaikan pentingnya keterlibatan sosial secara langsung (Oktaviani & Trinugraha, 2022). Dan perilaku *phubbing* juga dipandang sebagai tanda kurangnya rasa hormat dan perhatian terhadap orang lain, yang dapat memperburuk kualitas interaksi sosial dan menciptakan jarak emosional antar individu. Hal tersebut juga dapat melukai orang lain ketika berada di lingkungan sosial karena lebih asik terhadap *smartphone* nya (Putri, 2023).

Phubbing biasanya terlihat ketika seseorang lebih memusatkan perhatian mereka pada *smartphone* dan media sosialnya daripada percakapan atau aktivitas bersama teman-teman mereka, kemudian juga *phubbing* ini merupakan suatu fenomena yang lebih menekankan penggunaan *smartphone* daripada berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Perilaku ini semakin diperparah oleh kebiasaan membawa *smartphone* ke mana pun dan munculnya rasa panik atau tidak nyaman ketika perangkat tersebut tidak di dekatnya, hal ini menunjukkan adanya ketergantungan yang tinggi terhadap *smartphone* sebagai media utama mereka (Hanika, 2015). Salah satu penyebab *phubbing* adalah kecanduan media sosial yang berlebihan. Media sosial dirancang untuk menarik perhatian pengguna dengan notifikasi, konten yang menarik, dan sistem algoritma yang terus mempromosikan keterlibatan. Akibatnya, seseorang yang mengalami ini sering kali melupakan pentingnya proses bersosialisasi secara langsung dengan lingkungan sekitar dan lebih memilih menghabiskan waktu mereka dengan perangkat *smartphone* (Abivian, 2022).

Adapun beberapa hal yang dapat diindikasikan bahwa seseorang tersebut melakukan tindakan *phubbing*, yaitu dengan mengabaikan lawan bicaranya, tidak menghargai ketika lawan bicara sedang berbicara, melakukan dua pembicaraan sekaligus dengan melewati *smartphone* dan secara bertatap muka, selalu membuka dan memeriksa *smartphone* dimanapun dan kapanpun terutama pada saat bersama dengan lawan bicara, dan menyepelekan topik pembicaraan sehingga

hal tersebut dapat menimbulkan perasaan sakit hati pada lawan bicaranya (Damayanti & Arviani, 2023). Jika perilaku *phubbing* ini dilakukan secara sering atau terus menerus, hal ini dapat menyebabkan adanya dampak negatif di lingkungan sosialnya. Seperti yang dikatakan di dalam penelitian Karadağ et al., (2015), hal tersebut akan berpengaruh dalam kemampuan cakap dalam berkomunikasi, sulit untuk fokus terhadap kontak mata pada lawan bicaranya dikarenakan bersamaan menggunakan *smartphone* saat berbicara, serta juga hal tersebut memungkinkan adanya kesalahpahaman dalam sesi berdiskusi. Hal tersebut berdampak signifikan terhadap penurunan kualitas komunikasi interpersonalnya, karena saat menggunakan *smartphone* seseorang tersebut tidak dapat merespon informasi yang diterima dalam komunikasi yang sedang berjalan tersebut (Karadağ et al., 2015).

Perilaku *phubbing* dapat berdampak negatif tidak hanya pada hubungan interpersonal tetapi juga pada kesehatan mental individu, karena mereka kehilangan kesempatan untuk membangun koneksi dengan orang-orang di sekitar mereka. Pendapat ini didukung oleh Yao & Zhong (2014) yang menyatakan bahwa interaksi sosial yang dilakukan bersama teman ataupun keluarga melalui *online* itu sama sekali tidak efektif dalam meminimalisir perasaan kesepian dibandingkan dengan cara berkomunikasi sosial yang dilakukan secara bertatap muka, dikarenakan komunikasi sosial yang dilakukan secara *online* itu tidak dapat memenuhi kebutuhan sosial individu seperti apa yang didapatkan saat berkomunikasi secara langsung atau bertatap muka. Dibandingkan jika individu melakukan komunikasi sosial melalui tatap muka atau secara *offline*, maka individu lebih dapat untuk berbagi perasaan sehingga ada kesamaan pendapat atau pemahaman tentang obrolan yang di sedang dibicarakan oleh lawan bicaranya.

Seperti salah satu penelitian yang membahas mengenai perilaku *phubbing* di kalangan mahasiswa yaitu penelitian yang berjudul “Makna perilaku *phubbing* di kalangan mahasiswa Universitas Sebelas Maret” yang ditulis oleh Oktaviani & Trinugraha (2022). Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengetahui apa makna *phubbing* bagi para *phubber* ketika bersosialisasi. Dari hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa *phubbing* di kalangan mahasiswa dianggap sebagai perilaku *multitasking* yang dilakukan secara tidak sadar, serta faktor utama dalam fenomena *phubbing* ini adalah teknologi terutama *smartphone*, dan ketersediaan

koneksi internet karena *smartphone* dan akses menuju internet menjadi semakin mudah untuk didapatkan. Terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yang terletak pada teori, konsep, serta subjek yang akan digunakan, peneliti menggunakan subjek siswa/i SMK dengan menggunakan metode kualitatif pendekatan fenomenologi, teori yang digunakan adalah teori fenomenologi alfred schutz, serta konsep yang akan digunakan yaitu media baru, *phubbing*, remaja, dan fenomenologi. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi serta menggunakan konsep generasi *multitasking*.

Kemudian penelitian kedua yang dilakukan oleh Rafinitia Aditia (2021) dengan judul “Fenomena *Phubbing* : Suatu Degradasi Relasi Sosial Sebagai Dalam Media Sosial”. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui fenomena *phubbing* sebagai degradasi relasi sosial akibat dari media sosial. Dari hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* memiliki potensi untuk mengganggu hubungan komunikasi yang sedang berlangsung, yang pada gilirannya dapat menyebabkan penurunan dalam interaksi sosial, penurunan ini terjadi karena efek dari ketidaktahuan perilaku *phubbing* terhadap lingkungannya yang terlalu fokus pada penggunaan *smartphone*, terutama dalam konteks penggunaan media sosial. Terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yang terletak pada teori dan subjek yang akan digunakan, serta peneliti menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, teori yang digunakan adalah teori fenomenologi alfred schutz, dan konsep yang akan digunakan yaitu media baru, *phubbing*, remaja, dan fenomenologi. Sedangkan penelitian ini hanya menggunakan metode kualitatif deskriptif tanpa menggunakan teori.

Selanjutnya penelitian yang ketiga yang dilakukan oleh Pranoto & Walisyah (2023) dengan judul “Analisis Fenomena Perilaku *Phubbing* terhadap Rendahnya Kualitas Pergaulan Remaja di Kecamatan Hinai”. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui fenomena *phubbing* terhadap rendahnya kualitas dalam pergaulan remaja di Kecamatan Hinai. Dari hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa *phubbing* disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kecanduan bermain *smartphone*, rasa bosan, ketidaknyamanan dengan lawan bicara, dan sifat *introvert*. Dampak dari perilaku *phubbing* termasuk merasa

kehilangan momen kebersamaan, kehilangan informasi yang sedang dibicarakan, dan dianggap kurang sopan karena tidak memperhatikan lawan bicara dengan baik. Hal ini menyebabkan dampak negatif pada interaksi sosial, meskipun begitu kualitas pertemanan masih dianggap baik karena terkadang masih ada upaya untuk mengingatkan tentang dampak *phubbing* terhadap kenyamanan orang lain. Terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yang terletak pada teori dan konsep yang akan digunakan, peneliti menggunakan metode kualitatif pendekatan fenomenologi, teori yang digunakan adalah teori fenomenologi alfred schutz, serta konsep yang akan digunakan yaitu media baru, *phubbing*, remaja, dan fenomenologi. Sedangkan penelitian ini hanya menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi tanpa menggunakan teori.

Kemudian penelitian keempat yang dilakukan oleh Hutabarat et al., (2024) dengan judul “*The Phubbing Phenomenon in Adolescents: Uncovering the Impact of Technology on Social Relationship Quality*”. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengeksplorasi penyebab, manifestasi, dan konsekuensi mendasar dari perilaku *phubbing* di kalangan remaja dan untuk memahami bagaimana perilaku ini mempengaruhi kualitas hubungan sosial mereka. Dari hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya ketergantungan pada *smartphone*, takut ketinggalan (FOMO), dan pengendalian diri yang rendah merupakan faktor utama yang mempengaruhi perilaku ini. Dampak dari *phubbing* meliputi melemahnya hubungan sosial dan peningkatan perasaan kesepian dan ketidaknyamanan selama interaksi sosial. Terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yang terletak pada teori dan konsep yang akan digunakan, serta peneliti menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, teori yang digunakan adalah teori fenomenologi alfred schutz, serta konsep yang akan digunakan yaitu media baru, *phubbing*, remaja, dan fenomenologi. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus serta menggunakan konsep *phubbing* dan remaja (*Adolescents*).

Selanjutnya penelitian kelima yang dilakukan oleh Hidayat & Rahmiaji (2024) dengan judul “*The Phenomenon of Phubbing in The Communication Patterns of The Influencer Generation*”. Tujuan dari penelitian adalah untuk melihat dan mengkaji fenomena *phubbing* dalam pola komunikasi Generasi Z.

Dari hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa kehadiran media baru dapat menyebabkan *phubbing* sehingga mengubah pola komunikasi generasi *influencer* atau Gen Z. Kemudian, komponen utama dari *phubbing* adalah hilangnya kendali atas penggunaan media baru, dengan sebagian besar khalayak menganggap *phubbing* sebagai hal yang normal, hal ini mengarah pada sistem tatanan sosial yang terjerumus oleh determinisme teknologi. Terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yang terletak pada teori serta konsep yang akan digunakan, peneliti menggunakan metode kualitatif pendekatan fenomenologi, teori yang digunakan adalah teori fenomenologi Alfred Schutz, serta konsep yang akan digunakan yaitu media baru, *phubbing*, remaja, dan fenomenologi. Sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan menggunakan teori dan konsep *new media*, *phubbing*, pola komunikasi, dan teori determinisme teknologi.

Menurut (Fritz, 2018) terlepas dari pentingnya perhatian terhadap perilaku *phubbing* yang memberikan dampak yang besar terhadap proses interaksi. *phubbing* terbilang sebagai fenomena yang baru, sehingga diperlukannya lebih banyak pendalam mengenai fenomena ini. Oleh karena itu diperlukannya gagasan terhadap penelitian yang baru akan fenomena *phubbing* tersebut pada kalangan siswa/i dalam menggunakan media sosial. Peneliti akan menggunakan metode kualitatif pendekatan fenomenologi dengan teori fenomenologi Alfred Schutz untuk mengkaji mengenai perilaku *phubbing* yang terjadi di lingkungan sosial siswa/i SMK. Menggunakan pengumpulan data melalui wawancara dan observasi untuk mendapatkan informasi mengenai adanya perilaku *phubbing* yang terjadi terhadap siswa/i SMK. Adanya fenomena perilaku *phubbing* yang melibatkan peran media sosial, kini menjadi fenomena yang perlu diteliti. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai perilaku *phubbing* terhadap siswa/i Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan mengangkat judul penelitian **“Fenomena Perilaku *Phubbing* Siswa SMK dalam menggunakan Media Sosial”**.

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka terbentuklah tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui permasalahan apa yang menyebabkan siswa/i SMK melakukan perilaku *phubbing* di dalam media

sosial ketika berada di lingkungan sosial, serta mengapa siswa/i SMK cenderung melakukan *phubbing* dan melupakan orang di sekitar sehingga hanya fokus pada media sosial di *smartphone* nya tersebut.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, terdapat beberapa pertanyaan yang akan diajukan untuk mencapai tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Faktor apa yang menyebabkan siswa/i SMK melakukan *phubbing* di media sosial ketika berada di lingkungan sosial?
2. Mengapa siswa/i SMK lebih cenderung melakukan *phubbing* dan melupakan orang di sekitar sehingga hanya fokus pada media sosial di *smartphone*?

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat dalam penelitian ini, yaitu :

1. **Secara Akademisi**, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran akan fenomena perilaku *phubbing* terhadap siswa/i SMK dalam menggunakan media sosial, serta memberikan wawasan pada bidang ilmu komunikasi khususnya pada dampak perilaku *phubbing* terhadap komunikasi interpersonal.
2. **Secara Praktis**, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan baru mengenai fenomena perilaku *phubbing* terhadap siswa/i SMK berdasarkan sebab dan tujuan mereka dalam melakukan perilaku tersebut.

1.5 Waktu dan Lokasi Penelitian

Tabel 1.1 Waktu dan Lokasi Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan 2024			Bulan 2025					
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
1	Pengajuan Topik dan Judul Penelitian									
2	Penyusunan BAB 1, 2, dan 3									
3	Pengumpulan <i>Desk Evaluation</i>									
4	Observasi									
5	Wawancara dengan Informan									
6	Mengelola Hasil Wawancara									
7	Penyusunan BAB 4 & 5									
8	Pengajuan Sidang									
9	Pelaksanaan Sidang									

(Sumber: Olahan Peneliti, 2025)