

***PHUBBING* DALAM INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA UNP**

Skripsi

**Diajukan Untuk Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang**



Oleh

NABILLA DZAKIA FITRI

Nim: 19058067

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI

DEPARTEMEN SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2024

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Phubbing dalam Interaksi Sosial Mahasiswa UNP

Nama : Nabilla Dzakia Fitri
NIM/TM : 19058067/2019
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Januari 2024

Mengetahui,
Dekan FIS UNP



Afriva Khair, S.H., M.Hum., MAPA., Ph.D
NIP. 196604111990031002

Disetujui Oleh,
Pembimbing

Dr. Mira Hasti-Hasmira, S.H., M.Si
NIP. 197905152006042003


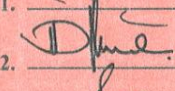
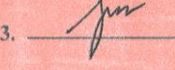
HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Sosiologi Departemen Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
Pada Hari Selasa, 23 Januari 2024**

Phubbing dalam Interaksi Sosial Mahasiswa UNP

Nama : Nabilla Dzakia Fitri
NIM/TM : 19058067/2019
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Januari 2024

TIM PENGUJI	NAMA	TANDA TANGAN
1. Ketua :	Dr. Mira Hasti Hasmira, SH., M.Si	1. 
2. Anggota :	Dr. Desy Mardhiah, S.Thl., S.Sos., M.Si	2. 
3. Anggota :	AB Sarca Putera, S.Ikom., M.A	3. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nabilla Dzakia Fitri
NIM/TM : 19058067
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya yang berjudul **“Phubbing dalam Interaksi Sosial Mahasiswa UNP”** adalah benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun masyarakat dan Negara.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Maret 2024

Mengetahui,
Kepala Departemen,

Saya yang menyatakan

Dr. Delmira Syafri, S.Sos., M.Si
NIP. 198305182009122004



Nabilla Dzakia Fitri
NIM. 19058067

ABSTRAK

Nabilla Dzakia Fitri. 2019/19058067 “Phubbing Dalam Interaksi Sosial Mahasiswa UNP”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Sosiologi, Departemen Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya *phubbing* dalam interaksi sosial mahasiswa UNP. Penelitian ini penting untuk dilakukan karena mahasiswa sebagai orang berpendidikan seharusnya mencontohkan hal yang baik namun malah menjadi pelaku *phubbing*. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori ketergantungan sistem media oleh Melvin DeFluer dan Sandra Ball Roeach tahun 1976 dan teori interaksi simbolik oleh George Herbert Mead. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode penelitian studi kasus deskriptif. Teknik pemilihan informan penelitian menggunakan teknik *purpose sampling* dengan jumlah informan sebanyak 16 orang dengan kriteria informan pertama 8 mahasiswa yang menggunakan *smartphonenya* lebih dari 5 jam sehari, 8 teman informan pertama yang mengetahui aktifitas dan keseharian informan pertama. Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi partisipasi aktif dimana peneliti terlibat langsung dalam kegiatan mahasiswa yang sedang berkumpul. Wawancara mendalam dilakukan secara langsung dan terbuka terhadap informan dengan fokus permasalahan yang dikaji dalam jangka waktu 45-60 menit terkait aktivitas apa saja yang dilakukan mahasiswa ketika mahasiswa berkumpul dengan temannya. Studi dokumentasi meliputi foto dan rekaman suara yang peneliti ambil saat berada di lapangan. Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa melakukan perilaku *phubbing* karena adanya 2 faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Pertama, faktor internal meliputi kecanduan media sosial, merasa tidak nyaman, dan kurangnya kontrol diri. Kedua, faktor eksternal meliputi kepentingan mendesak dan pengaruh teman.

Kata Kunci: *Phubbing*, Interaksi Sosial, Mahasiswa.

ABSTRACT

Nabilla Dzakia Fitri. 2019/19058067 "Phubbing in UNP Student Social Interactions". Thesis. Sociology Education Study Program, Department of Sociology, Faculty of Social Sciences, Padang State University.

This research aims to explain the factors that cause phubbing in UNP students' social interactions. This is interesting to study because students as educated people should set good examples but instead become perpetrators of phubbing. This research uses media system dependency theory by Melvin DeFluer and Sandra Ball Roeach in 1976 and symbolic interaction theory by George Herbert Mead. This research uses qualitative research using descriptive case study research methods. The research informant selection technique used a purpose sampling technique with a total of 16 informants with the criteria for the first informant being 8 students who used their smartphone more than 5 hours a day, 8 friends of the first informant who knew the first informant's activities and daily life. The data collection technique was carried out by means of active participant observation where the researcher was directly involved in the activities of the students who were gathered. In-depth interviews were conducted directly and openly with informants with a focus on the problems studied within a period of 45-60 minutes regarding what activities students carried out when they gathered with their friends. Documentary studies include photos and sound recordings that researchers take while in the field. The data analysis technique used consists of data reduction, data presentation and drawing conclusions. The results of this research indicate that students engage in phubbing behavior due to 2 factors, namely internal and external factors. First, internal factors include social media addiction, feeling uncomfortable, and lack of self-control. Second, external factors include pressing interests and the influence of friends.

Keywords: *Phubbing, Social Interaction, Students.*

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh

Alhamdulillahirabbila'lamin. Segala puji dan syukur saya ucapkan kepada Allah Swt atas ridhonya hingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Adapun judul skripsi yang saya ajukan adalah “**Phubbing dalam Interaksi Sosial Mahasiswa UNP**” sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada program Sarjana Pendidikan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini saya ajukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Skripsi di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa butuh usaha yang keras dan tegas dalam menyelesaikan pengerjaan skripsi ini. Akan tetapi, skripsi ini tidak akan pernah selesai tanpa adanya orang-orang tercinta di sekitar saya yang mendukung, mendengarkan keluh kesah, dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya dan penghargaan sebesar-besarnya kepada:

1. Cinta pertama dan panutanku. Ayahanda Amran. Terimakasih telah percaya atas semua keputusan yang telah penulis ambil. Selalu memberikan saya dorongan baik itu berupa moral dan meteril dalam menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan skripsi.

2. Pintu surgaku, ibunda Hepi Yenti. Mustahil penulis mampu melewati semua ini tanpa doa dan dukungan dari beliau. Terimakasih atas doa, dukungan, cinta dan kasih yang luar biasa yang membuat penulis sampai dititik ini.
3. Kepada cinta kasih kedua kakak penulis, Muhammad Ridho dan Rizki Kurniawan dan kedua adik penulis, Ilham Fajri Maulana dan Fikri Fadhillah yang selalu ada untuk saya dan selalu memenuhi dan menyediakan segala keperluan saya selama kuliah dan mengerjakan skripsi.
4. Ibuk Dr. Delmira Syafrini, S.Sos., M.A. selaku ketua Departemen Sosiologi.
5. Ibuk Dr. Mira Hasti Hasmira, S.H., M.Si. selaku dosen pembimbing penulis yang telah memberikan banyak masukan, referensi, nasehat, ilmu, hingga menyisihkan waktunya untuk membimbing penulis dengan penuh kesabaran dan keikhlasan agar penulis dapat memberikan hasil yang terbaik.
6. Ibuk Dr. Desy Mardhiah, S.Thi., S.Sos., M.Si. selaku dosen pembimbing akademik penulis yang memberikan arahan dalam pengerjaan skripsi ini.
7. Seluruh *civitas* akademik kampus Universitas Negeri Padang, staf, karyawan, hingga dosen, dan seluruh mahasiswa saya harapkan agar selalu semangat dalam menjalankan aktivitasnya di kampus tercinta Universitas Negeri Padang.

8. Teman penulis, Chevy Maidie Arzulan dan Salmi Safitri yang selalu siap siaga membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini. Terimakasih atas waktu dan pengalaman yang luar biasa. *See you on the next top* sahabatku.
9. Seluruh teman, sahabat, saudara seperjuangan yang bahkan namanya tidak bisa saya tuliskan satu persatu yang selalu memotivasi saya dalam menyelesaikan skripsi.
10. Diri saya sendiri yang telah berjuang dan bertahan hingga detik ini melewati berbagai macam badai namun tetap memilih tegak dan kuat. Semoga dalam perjalanan kedepannya diberikan hati dan usaha yang lebih kuat lagi. *Good job* Abill.

Penulis mengetahui bahwasanya dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan, dalam rangka menyempurnakan isi di dalam skripsi ini, penulis membutuhkan sumbangan berupa pemikiran, kritik, ataupun saran dari para pembaca, dan memberikan manfaat bagi yang membaca dimasa yang akan datang kedepannya dan semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan Ridho-nya kepada kita semua.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Padang, 20 Oktober 2023

Nabilla Dzakia Fitri
19058067

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Permasalahan Penelitian	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kerangka Teoritis.....	10
B. Penelitian Yang Relevan.....	16
C. Penjelasan Konseptual	20
D. Kerangka Pemikiran.....	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Lokasi Penelitian.....	25
B. Pendekatan dan Tipe Penelitian	25
C. Teknik Pemilihan Informan Penelitian	27
D. Pengumpulan Data	29
E. Keabsahan Data	34
F. Analisis Data.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	38
B. Temuan Penelitian.....	40
C. Analisis Hasil Temuan	58
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	69
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Yang Relevan.....	16
---------------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Ketergantungan pada <i>Smartphone</i>	3
Gambar 2. Kerangka Berpikir.....	24
Gambar 3. <i>Game</i> Online Mobile Legend dan Channel Youtube PWK.....	34
Gambar 4. Kecanduan Media Sosial.....	42
Gambar 5. Mengakses Media Sosial Saat Mengerjakan Tugas Kuliah	43
Gambar 6. Bentuk <i>Phubbing</i> Yang Selalu Update Keegiatannya di Media Sosial.....	45
Gambar 7. Tidak Nyaman Dengan Obrolan Dialihkan Bermain <i>Game</i>	48
Gambar 8. Sulit mengontrol diri untuk tidak bermain <i>smartphone</i> saat berinteraksi.....	52
Gambar 9. Bermain <i>Smartphone</i> Karena Temannya Bermain <i>Smartphone</i>	57

LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Informan

Lampiran 2. Pedoman Wawancara

Lampiran 3. Pedoman Observasi

Lampiran 4. Surat Izin Penelitian

Lampiran 5. Foto Lokasi Penelitian

Lampiran 6. Foto Wawancara Penelitian.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi sekarang ini berkembang pesat dan semakin canggih. Hal ini membawa dampak yang begitu besar pada kehidupan manusia di berbagai bidang, termasuk dalam kebudayaan dan kebiasaan sehari-hari. Salah satu teknologi yang telah mengubah cara hidup manusia adalah *smartphone*. Pengguna *smartphone* saat ini tidak hanya berasal dari kalangan pekerja tetapi hampir semua kalangan sudah memanfaatkan *smartphone* dalam kegiatan sehari-hari. Waktu yang digunakan juga cukup lama dalam menggunakan *smartphone*. Dibuktikan dengan laporan State of Mobile 2024 dari Data.ai yaitu durasi penggunaan *smartphone* di Indonesia cenderung meningkat dan penggunaan *smartphone* melampaui rata-rata 6 jam per hari (Databoks, 2024).

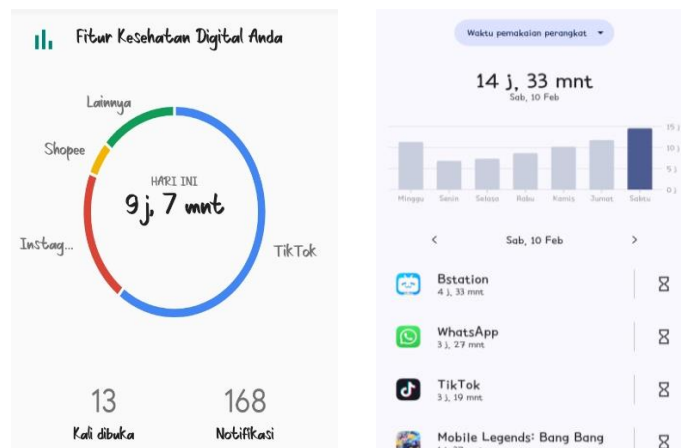
Adanya *smartphone* memberikan kemudahan dalam menunjang kehidupan manusia. Hal ini membuat individu tidak bisa jauh dari *smartphone* miliknya, dibuktikan dengan *smartphone* yang selalu di bawa setiap adanya kesibukan, seperti di kampus, kelas, kamar mandi, taman bahkan pada saat di tempat tidur. Hadirnya *smartphone* membawa perubahan tingkah laku orang disekeliling kita, yaitu saat berinteraksi seseorang sering mengacuhkan orang lain dan justru berinteraksi dengan menggunakan *smartphonenya*. Adanya hal tersebut muncullah fenomena baru dengan istilah yaitu *phubbing* (Chotpitayasunondh& Douglas, 2016).

Istilah *phubbing* dalam interaksi sosial melahirkan istilah baru, yaitu “*Phubber*” yang dapat didefinisikan sebagai seseorang yang menggunakan *smartphone* mereka di hadapan orang lain dan mengabaikan interaksi sosial dengan mereka. Sedangkan *phubbee* dapat didefinisikan sebagai orang yang merasa diabaikan oleh *phubber* dan mungkin merasa terisolasi atau ditolak secara sosial. *Phubbing* dapat menjadi bentuk pengucilan sosial yang tidak disadari oleh *phubber*, di mana mereka mungkin tidak menyadari dampak dari tindakan mereka terhadap orang di sekitarnya (Bahriyah, 2021).

Phubbing awalnya dilakukan sebagai pelarian atau sebagai cara untuk mengatasi ketidaknyamanan dalam situasi sosial tertentu, seperti saat berada di keramaian atau saat menunggu di tempat umum. Hampir semua kalangan melakukan *phubbing* dalam berbagai kondisi dan tempat, bahkan saat berkomunikasi dengan orang terdekat dan hal tersebut tentunya mengganggu interaksi dari mereka tersebut. Salah satu indikasi perilaku *phubbing* yakni dengan berpura-pura memperhatikan lawan bicara namun tatapannya terfokus pada *smartphone* (Youarti dan Hidayah, 2018).

Ketergantungan manusia terhadap *smartphone* membuat munculnya perilaku *phubbing*, karena orang menjadi lebih fokus terhadap *smartphone* dibandingkan dengan lawan bicaranya. Nur Arifin (2020) menyebutkan bahwa hadirnya fenomena *phubbing* disebabkan besarnya ketergantungan individu terhadap *smartphone* dan internet. Biasanya

kecanduan disebabkan oleh ketergantungan obat tertentu, tetapi ini disebabkan oleh ketergantungan terhadap *smartphone*. Ketergantungan pada *smartphone* membuat individu selalu membawa kemana pun *smartphone* dan tidak boleh sampai tertinggal. Begitu juga saat berbincang satu sama lain, *smartphone* tetap digenggam dan sesekali dimainkan.



Gambar 1. Ketergantungan pada *smartphone*
Sumber: Dokumen pribadi informan penelitian

Gambar diatas adalah waktu yang digunakan oleh mahasiswa untuk bermain *smartphone* dalam sehari. Waktu yang digunakan melebihi rata-rata yang biasanya 6 jam dalam sehari kini mencapai 14 jam dalam sehari. Aplikasi yang paling lama diakses yaitu Bstation, Tiktok, Instagram, WhatsApp dan aplikasi lainnya. Rata-rata aplikasi yang sering dimainkan adalah Tiktok dan penggunaan aplikasi tersebut bisa mencapai waktu yang lama. Terlalu lama mengakses aplikasi Tiktok nantinya akan ada notifikasi sudah berapa lama mahasiswa tersebut mengaksesnya, namun hal tersebut tidak mempengaruhinya bahkan ketika berbicara dengan orang lain sekalipun masih bisa *scroll* Tiktok.

Fenomena *phubbing* yang muncul sekarang ini apalagi dikalangan mahasiswa cukup memprihatinkan karena perilaku tersebut dianggap hal yang biasa. Ketika obrolan berlangsung, individu sibuk dengan *smartphone* dan tidak memperdulikan lawan bicaranya. Perilaku tersebut tentunya tidak sesuai dengan etika dalam berkomunikasi dan norma sosial yang ada. Sebagai orang yang berpendidikan seharusnya bisa menghargai orang lain dan tidak menyinggung perasaan lawan bicaranya. *Phubbing* bisa dimaklumi jika dilakukan sekali dua kali, namun ketika *phubbing* selalu dilakukan saat berinteraksi tentunya akan merusak kualitas hubungan mereka (Nur Arifin, 2020).

Phubbing dipandang sebagai suatu hal yang buruk karena sering mengabaikan lawan bicara dan tidak memberikan tanggapan yang baik terhadap pembicaraan karena hanya terfokus pada *smartphone*. Hal ini sesuai dengan (Syam, 2017) walaupun memainkan *smartphone* saat berinteraksi hal yang biasa dilakukan, tetapi jika itu dilakukan disepanjang obrolan mereka maka akan menghalangi tersampainya pesan dari lawan bicara tersebut. Saat percakapan berlangsung sebaiknya tidak bermain *smartphone*, namun jika *phubbing* terjadi juga itu dikarenakan ada nilai dan norma yang tidak dipakai saat berinteraksi.

Ketika menuntut ilmu di perguruan tinggi di tambah juga kecanggihan teknologi yang ada saat ini seharusnya mampu merealisasikan nilai dan norma yang ada. Norma menurut Ngangi Charles (2016) ialah sekumpulan aturan yang diharapkan dipatuhi dan diikuti oleh

anggota masyarakat suatu entitas sosial tertentu. Aturan-aturan tersebut menghormati pendapat orang lain, tidak mencurangi orang lain saat berbicara. Seseorang akan dinilai tidak memiliki sopan santun atau melanggar norma kesopanan ketika dirinya hanya fokus pada *smartphonenya* di saat berbicara dengan orang lain, kecuali ada hal yang mendesak yang harus menggunakan *smartphone* dan terlebih dahulu meminta izin kepada lawan bicara.

Perilaku *phubbing* yang saat ini menjadi realitas sosial merupakan bagian dari gejala sosial. Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan pada tanggal 17 Oktober 2022 sampai 22 Oktober 2022 peneliti melihat bahwasanya perilaku *phubbing* tersebut juga terjadi di lingkungan kampus UNP tepatnya di fakultas FIS di beberapa lokasi seperti kantin, salasar, masjid Al-Azhar, halaman rektorat, tempat parkir, dan lain sebagainya, namun aktivitas *phubbing* yang peneliti lihat juga cukup banyak terjadi di salah satu tempat yang cukup familiar digunakan oleh mahasiswa yaitu Taman FIS Universitas Negeri Padang.

Hal ini terlihat ketika melewati Taman Fakultas Ilmu Sosial banyak mahasiswa berkumpul di tempat tersebut dengan berbagai aktivitas yang mereka lakukan seperti mengobrol satu sama lain, mengerjakan tugas, makan dan minum dan bercanda gurau disana. Tidak hanya itu perilaku *phubbing* juga ditemukan disana, disela-sela mengobrol ada yang memainkan *smartphonenya* dan hampir semua juga melakukan hal tersebut. Walaupun bermain *smartphone* menjadi suatu hal biasa

dilakukan individu namun hal tersebut tidak baik dilakukan karena akan mempengaruhi kualitas kebersamaan. Seharusnya ketika berkumpul bersama, hal-hal yang nantinya akan mengganggu komunikasi harus disingkirkan, karena saat berkumpul harus kompak dan saling memperhatikan obrolan.

Peneliti bukan hanya sekedar melakukan observasi pada taman FIS dan halaman rektorat saja, melainkan peneliti juga melakukan observasi pada tanggal 12 sampai 17 Desember 2022 di Selasar FIS. Dalam observasi tersebut peneliti juga melihat bahwasanya juga kerap terjadi perilaku *phubbing* kepada mahasiswa tersebut. Peneliti mengamati mahasiswa yang berkumpul di Selasar FIS, baik itu laki-laki ataupun perempuan asik dengan *smartphonenya* masing-masing walaupun lawan bicara sedang berbicara dengannya mereka tidak lepas dari *smartphonenya* tersebut dan sesekali melirik lawan bicaranya tersebut agar pembicaraan terus berlanjut. Mereka yang awalnya berkumpul karena ingin mengobrol, bertukar pikiran maupun bercerita mengenai kehidupannya teralihkan ketika mendengar suara notifikasi masuk sehingga berakhir *phubbing*.

Penggunaan *smartphone* yang berlebihan menyebabkan kualitas interaksi sosial yang rendah. Interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik antar individu atau interaksi dengan sesama kelompok manusia. Interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan-hubungan sosial yang dinamis. Hubungan sosial yang dimaksud berupa hubungan antara individu dengan individu, antara kelompok dengan kelompok, maupun antara kelompok dengan individu (Syam, 2017).

Hal ini terlihat ketika seseorang mengajak mengobrol dirinya asik dengan *smartphonenya* dan hanya mementingkan dirinya sendiri sehingga tidak ada rasa timbal balik pada lawan bicaranya. Hal ini dilakukan rata-rata oleh mahasiswa FIS di mana saat berkumpul mereka cenderung memainkan *smartphonenya* saat mengobrol dengan teman-temannya dan sesekali mereka mengecek apakah ada notif terbaru atau hanya sekedar menggeser-geser layar *smartphone* ketika bosan melanda. Hal ini juga didukung dari hasil wawancara peneliti kepada informan (DV) 22 tahun Jurusan Sosiologi pada hari Kamis tanggal 15 Desember 2022. Saat berkumpul dirinya asik bermain *smartphone*, membuka aplikasi tiktok, instagram dan whatsApp dan jika tidak ada yang mengajaknya berbicara, maka dirinya kembali bermain *smartphone*.

Phubbing terjadi ketika seseorang yang hanya memperdulikan *smartphonenya* saat melakukan percakapan dengan lawan bicara tanpa memperhatikan sekelilingnya. Padahal berhasilnya suatu komunikasi apabila terjadi kesesuaian pemahaman antara pemberi dan penerima pesan, dan juga bagaimana tanggapan dari lawan bicara mengenai pembicaraan yang dilakukan satu sama lain (Nur Arifin, 2020). Hal ini juga didukung dari hasil wawancara peneliti kepada informan (APS) 24 tahun Jurusan Sendratasik pada hari Kamis tanggal 15 Desember 2022. Ketika berinteraksi dengan lawan bicaranya dirinya sering bertanya kembali perihal apa yang disampaikan oleh lawan bicaranya tersebut dan mengulang percakapan yang sudah lewat.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku *phubbing* merupakan fenomena yang banyak diperbincangkan dan menjadi jawaban dari kecemasan banyak pihak yang beranggapan bahwa perilaku *phubbing* merupakan perilaku yang sibuk dengan *smartphonenya* dan tidak peduli dengan sekitar. Tidak jarang pula seorang mahasiswa terpelajar yang dimana seharusnya menjadi contoh yang baik bagi lingkungan sekitarnya tetapi malah menjadi pelaku *phubbing* serta perilaku negatif lainnya. Berangkat dari keresahan peneliti saat sedang menggunakan *smartphone* dalam bersosialisasi dan menjalani kehidupannya maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“PHUBBING DALAM INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA UNP”**

B. Rumusan Masalah

Smartphone membuat seseorang tidak bisa lepas memainkannya dikarenakan banyaknya fitur yang disediakan yang membuat *smartphone* lebih menarik dibanding dengan hal yang terjadi di depan kita. Bahkan saat berinteraksi pun individu akan mementingkan tampilan media sosialnya ketimbang menjalin interaksi dengan orang lain dan berakhir melakukan *phubbing*. Penggunaan *smartphone* terutama pada media sosial harus diberikan batasan dan kontrol yang baik agar perilaku *phubbing* dapat dihilangkan sehingga dapat membangun komunikasi yang baik terhadap orang lain dalam berinteraksi.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: **“Apa faktor-faktor yang menyebabkan perilaku *phubbing* dalam interaksi sosial mahasiswa UNP”**.

C. Tujuan Penelitian

Adapun penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya perilaku *phubbing* dalam interaksi sosial mahasiswa UNP”.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat penelitian ini antara lain, sebagai berikut:

1. Manfaat Akademik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta pengalaman bagi penulis dan sebagai sarana berfikir untuk bahan pembelajaran serta berlatih. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para pembaca dan menambah referensi bagi peneliti lainnya.

2. Manfaat praktis

2.1 Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program studi S1 Pendidikan Sosiologi Universitas Negeri Padang.

2.2 Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan untuk masyarakat dalam menentukan sikap dan perilaku pada saat berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain.