



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7458/KOM-D/SD-S1/2025

**FENOMENA PERILAKU *PHUBBING* PADA GENERASI Z
(STUDI FENOMENOLOGI DI UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU)**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata
Satu (S1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh :

SYAFHIRA MAHMUDA FEBRIYENDRI
12140324425

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM
RIAU
2025**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
كلية الدعوة والاتصال
FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION
Jl. H.R. Soebrandt KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-Indo.net.id

PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Syaffhira Mahmuda Febriyendri
NIM : 11643201558
Judul : Fenomena Perilaku *Phubbing* Pada Generasi Z
(Studi Fenomenologi Di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau)

Telah dimunaqasyahkan pada Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 12 Juni 2025

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.Ikom. pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.



Pekanbaru, 29 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,

Dr. Drs. Nordin, M.A
NIP. 19660620 200604 1 0152

Penguji III

Dr. Tika Mutia, S.I.Kom., M.I.Kom
NIP. 19861006 201903 2 010

Sekretaris/ Penguji II,

Julis Suriani, S.I.Kom., M.I.Kom
NIP. 19910822 202521 2 0

Penguji IV,

Yantos, S.IP, M.Si
NIP. 19710122 200701 1 016



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**FENOMENA PERILAKU PHUBBING PADA GENERASI Z
(STUDI FENOMENOLOGI DI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN SYARIF KASIM RIAU)**

Disusun oleh :

Syafhira Mahmuda Febriyendri
NIM. 12140324425

Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal : 23 Mei 2025

Mengetahui,
Pembimbing,

Darmawati, S.I.Kom., M.I.Kom
NIP. 19920512 202321 2 048

Mengetahui
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

Dr. Muhammad Badri, M.Si
NIP. 19810313 201101 1 004

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syafhira Mahmuda Febriyendri
Nim : 12140324425
Tempat/Tanggal Lahir : IV Koto, 1 Februari 2003
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Fenomena Perilaku *Phubbing* Pada Generasi Z (Studi Fenomenologi Di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulis skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran, penulisan dan pemaparan asli dari saya sendiri. Baik naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari skripsi ini. Jika terdapat karya orang lain, saya akan mencantumkan sumber yang jelas pada *bodynote* dan daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun. Apabila kemungkinan hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh dengan skripsi ini sesuai dengan peraturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau serta Undang-Undang yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, 19 Mei 2025
Yang membuat pernyataan,



Syafhira Mahmuda Febriyendri
NIM. 12140324425

ABSTRAK

Nama : Syafhira Mahmuda Febriyendri
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Judul : Fenomena Perilaku *Phubbing* pada Generasi Z (studi Fenomenologi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana fenomena perilaku *phubbing* pada Generasi Z di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Latar belakang penelitian ini didasari oleh kenyataan bahwa Generasi Z tumbuh di era digital dan sangat bergantung pada *smartphone*. Ketergantungan ini melahirkan perilaku *phubbing*, yaitu kecenderungan mengabaikan interaksi sosial langsung karena terlalu fokus pada *smartphone*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi Alfred Schutz guna memahami makna subjektif dari pengalaman para informan. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi terhadap delapan informan dari berbagai fakultas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *phubbing* terjadi karena ketergantungan terhadap *smartphone*, serta sebagai pelarian dari rasa bosan, canggung, gugup, dan ketidaknyamanan saat berinteraksi langsung. Faktor *Fear of Missing Out* (FoMO) juga menjadi salah satu pendorong, karena individu merasa harus selalu terhubung dengan dunia digital. *Phubbing* dilakukan tanpa disadari dan telah dianggap sebagai hal yang wajar dalam lingkungan pertemanan mereka.

Kata Kunci : *Phubbing*, Generasi Z, Fenomenologi Alfred Schutz

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Name : Syafhira Mahmuda Febriyendri
Department : Communication Science
Title : Phubbing Behavior Phenomenon in Generation Z
(Phenomenological Study at Sultan Syaif Kasim State Islamic University Riau)

This study aims to understand how the phenomenon of phubbing behavior occurs among Generation Z at Sultan Syarif Kasim Islamic State University in Riau. The background of this research is based on the reality that Generation Z has grown up in the digital era and is highly dependent on smartphones. This dependency gives rise to phubbing behavior, which is the tendency to ignore direct social interactions due to being overly focused on smartphones. This research uses a qualitative method with Alfred Schutz's phenomenological approach to understand the subjective meanings of the informants' experiences. Data were collected through in-depth interviews, observations, and documentation of eight informants from various faculties. The results of the study show that phubbing occurs due to dependence on smartphones, as well as an escape from feelings of boredom, awkwardness, nervousness, and discomfort during direct interactions. The factor of Fear of Missing Out (FoMO) also serves as one of the driving forces, as individuals feel they must always be connected to the digital world. Phubbing is done unconsciously and has been considered a normal thing in their social environment.

Keywords: *Phubbing, Generation Z, Alfred Schutz's Phenomenology*

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat Rahmat dan Karunia -Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “*Fenomena Phubbing Sebagai Pembentukan Karakter Generasi Z di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat dan memperoleh gelar Strata (S1) Program Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Mengingat keterbatasan pengetahuan, pengalaman, serta kemampuan penulis, skripsi ini tidak luput dari kekurangan dan belum mencapai kata sempurna, namun penulis berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan semua pihak yang berkenan memanfaatkannya.

Pada proses penyusunan ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, dukungan dan do’a dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa terimakasih serta apresiasi yang tulus kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan secara moril maupun materil, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penyusunan skripsi ini hingga selesai. Penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Khairunnas Rajab, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Beserta Wakil Rektor I Ibu Dr. Hj. Helmiati, M.Ag. Wakil Rektor II Bapak Dr. H. Mas’ud Zein, M.Pd. Wakil rektor III Bapak Edi Erwan, S.Pt.,M.Sc.,Ph.D.
2. Bapak Prof. Dr. Imron Rosidi, S.Pd., MA selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Bapak Prof. Dr. Masduki, M.Ag, sebagai Wakil Dekan Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Firdaus El Hadi, S.Sos., M., Sos. Sc., Ph.D. sebagai Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, Bapak Dr. H. Arwan, M.Ag., sebagai Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Dr. Muhammad Badri, SP., M.Si selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi dan Bapak Artis, S.Ag., M.I.Kom selaku Sekretaris Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Ibu Dr. Titi Antin, S.Sos, M.Si selaku Penasihat Akademik (PA) yang telah memberikan nasehat serta arahan selama masa perkuliahan berlangsung.
5. Ibu Darmawati S.I.Kom, M.I.Kom yang selalu memberikan nasehat kepada penulis serta memberikan bimbingan, motivasi serta arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
6. Seluruh dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu. Terimakasih atas ilmu yang bapak dan ibu berikan, semoga menjadi bekal bagi penulis serta menjadi ladang pahala bagi bapak dan ibu sekalian
7. Untuk yang tersayang Ibu Fatmayenti, terimakasih atas cinta dan kasih sayang yang tak pernah habis, terimakasih untuk setiap pelukan hangat mu, terimakasih atas do'a yang tiada henti, serta kesabaran yang luar biasa dalam mendampingi setiap proses kehidupan penulis.
8. Untuk yang tercinta Ayah Yondri, terimakasih atas kerja keras mu, terimakasih untuk do'a yang tiada henti, terima kasih sudah menjadi tempat berpijak yang kokoh, meskipun tak selalu berkata banyak, terimakasih telah menjadi teladan keteguhan dalam hidup penulis.
9. Terimakasih kepada kakak ku tersayang Fakhra Aulya Ramadhani Yendri, yang selalu menyemangati penulis walaupun dari jauh, yang selalu membantu penulis setiap kesusahan, yang selalu menjadi tempat penulis bercerita. Terimakasih juga kepada adik adik penulis Dhavi Athaya Izdihar Maulana Ihsan dan Raziq Hanan Maulana Quthbie Zayyan yang selalu memberikan dukungan dan do'a untuk penulis selama ini.
10. Terimakasih kepada sahabat seperjuangan Mirawati, Nadya Pratiwi, dan Difa Aprilia Ayundri yang telah menjadi tempat berbagi cerita, tawa dan air mata. Dukungan, semangat, dan kebersamaan kalian memberi warna dalam setiap perjalanan penulis.
11. Terimakasih kepada Ira Wahyuni sebagai sahabat yang penulis jumpai secara kebetulan dalam organisasi, terimakasih atas kepedulian, canda tawa dan dukungan nya selama ini kepada penulis.
12. Terimakasih kepada Adhe Febriani dan Gebby Freesoula sebagai teman semasa kuliah penulis di *broadcasting* dan juga teman seperjuangan KKN, terima kasih atas kerja sama, kebersamaan, canda tawa, dan dukungan selama menempuh perkuliahan.
13. Terimakasih kepada para informan yang telah bersedia membantu penulis dengan bersedia menjadi informan dalam wawancara sehingga membantu proses penulisan skripsi ini.
14. Terakhir, terimakasih banyak kepada diri sendiri “iya” yang telah kuat bertahan dan berjuang sejauh ini. Terima kasih karena tetap memilih untuk menyelesaikan apa yang sudah kamu mulai.terimakasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Terima kasih sudah percaya pada dirimu sendiri.

Penulis menyadari masih terdapat kekurangan pada penulisan skripsi ini. Penulis mengharapkan adanya kritik maupun saran yang bersifat membangun dengan tujuan untuk menyempurnakan isi dari skripsi ini serta bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan pada umumnya dan bagi penulis untuk mengamalkan ilmu pengetahuan di tengah-tengah masyarakat.

Wassalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Pekanbaru, 23 Mei 2025

Penulis,

Syafhira Mahmuda Febriyendri

NIM.12140324425

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Penegasan istilah	4
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Kajian Terdahulu	7
2.2 Landasan Teori	10
2.2.1 Teori Fenomenologi	10
2.2.2 Fenomena	13
2.2.3 Perilaku <i>Phubbing</i>	14
2.2.4 Generasi Z	19
2.3 Kerangka Berfikir	22
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Desain Penelitian	25
3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian	25
3.3 Sumber Data Penelitian	25
3.3.1 Data primer	25
3.3.2 Data sekunder	26
3.4 Informan Penelitian	26
3.5 Teknik Pengumpulan Data	27
3.5.1 Wawancara	27
3.5.2 Observasi	27
3.5.3 Dokumentasi	28
3.6 Validitas Data	28
3.7 Teknik Analisis Data	28
BAB IV GAMBARAN UMUM	30
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	30
4.2 Visi dan Misi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau	31
4.3 Karakteristik Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau	31
4.4 Tujuan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau	31
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	37
5.1 Hasil	37

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5.2 Pembahasan.....	44
BAB VI PENUTUP	56
6.1 Kesimpulan	56
6.2 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA.....	57



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Informan Penelitian	27
Tabel 2 Informan Penelitian	37



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Gen Z Indonesia Sebagai Pengguna Internet Terbanyak.....	2
Gambar 2 Kerangka Berfikir Penelitian	23



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Pedoman Wawancara
Lampiran II	Transkrip Wawancara
Lampiran III	Dokumentasi Wawancara



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Phubbing gabungan dari kata "*phone*" dan "*snubbing*" yang berarti "telepon" dan "acuh". *Phubbing* merupakan perilaku di mana seseorang cenderung mengabaikan kehadiran fisik orang lain, dan lebih memilih terlibat dalam lingkungan virtual pada *smartphone* daripada berinteraksi dalam kehidupan nyata (Syifa, 2020). Seseorang yang memiliki perilaku *phubbing* akan menyakiti orang lain dengan berpura-pura memperhatikan saat orang lain berbicara, tetapi matanya tiba-tiba tertuju pada *smartphone* yang dia pegang. Turnbull menyatakan bahwa orang yang banyak menghabiskan waktu untuk mengakses internet hanya memiliki sedikit waktu untuk berkomunikasi secara langsung dengan orang lain. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rinjani dan Firmanto yang mengukur hubungan antara kebutuhan afiliasi remaja dan intensitas penggunaan *Facebook*. Hasilnya menunjukkan bahwa 54 subjek memiliki kebutuhan afiliasi yang lebih tinggi daripada yang diharapkan (Youarti & Hidayah, 2018).

Sulit bagi seseorang yang melakukan fenomena *phubbing* untuk mendapatkan informasi dari lawan bicaranya karena mereka terlalu fokus pada *smartphone*, sehingga memaksa lawan bicaranya untuk mengulangi apa yang mereka katakan. Akibatnya, fenomena ini dapat menyebabkan seseorang tidak saling memberikan *feedback* yang baik dan tidak menunjukkan interaksi sosial yang sebenarnya. Di kehidupan manusia yang sudah modern ini *smartphone* bukan hanya sebagai pelengkap saja, namun telah menjadi bagian penting dari kehidupan manusia.

Fenomena *phubbing* dapat dialami oleh semua kalangan, baik usia remaja maupun dewasa, baik itu laki-laki maupun perempuan. Namun, posisi paling rentan yang mengalami *phubbing* adalah pada usia remaja, karena remaja merupakan pengguna *smartphone* terbesar di Indonesia. Generasi remaja saat ini sering dikenal dengan istilah generasi z. Generasi Z adalah generasi yang terlahir antara 1995-2012. Generasi Z bisa juga disebut generasi internet, generasi net, atau *iGeneration* (Wijoyo, Irjus, & Yoyok Cahyono, 2020). Mereka telah mengembangkan kebiasaan menggunakan perangkat elektronik untuk berkomunikasi, berbagi informasi, dan berinteraksi dengan orang lain. Mereka dapat menghabiskan waktu 10 jam setiap hari nya untuk menggunakan *smartphone* (Wijoyo et al., 2020).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gambar 1 Gen Z Indonesia Sebagai Pengguna Internet Terbanyak



Sumber : Vogue.Co

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi Riau dan Kota Pekanbaru tahun 2023, Kota Pekanbaru dihuni oleh lebih dari 1.020.308 jiwa. Dari jumlah tersebut, sekitar 32,33% atau 329.840 jiwa merupakan generasi Z. Ini menunjukkan bahwa proporsi penduduk muda yang akrab dengan teknologi dan dunia digital di Kota Pekanbaru cukup signifikan (Pyka Anggiana Putri, 2024). Angka ini menunjukkan potensi tinggi terjadinya *phubbing* pada generasi z, terutama di lingkungan kampus yang penuh dengan interaksi sosial.

Beberapa media telah membahas mengenai *phubbing* sebagai karakter pada generasi Z. Misalnya Kompas.com yang menerbitkan artikel pada tanggal 30 Maret 2022 dengan judul "Perilaku "*Phubbing*" pada Mahasiswa Generasi Z: Dampak dan Penanganan" yang membahas tentang dampak dari *phubbing* dan bagaimana cara untuk mulai berhenti melakukan *phubbing*. Selain itu Kompas.com juga telah menerbitkan artikel tanggal 27 Juli 2023 dengan judul "*Phubbing* pada Remaja, Apa yang Harus Dibenahi?" yang membahas tentang apa yang harus dibenahi dalam mendidik remaja agar dapat menghindari perilaku *phubbing*. Selain itu, pada tanggal 20 Desember 2021 Alodokter juga telah menerbitkan artikel yang berjudul "Mengenal *Phubbing*, Perilaku Mengabaikan Orang Sekitar karena Ponsel" yang membahas tentang efek negatif *phubbing* dan cara menghentikannya. Kumparan.com juga menerbitkan artikel pada 18 November 2023 dengan judul "*Phubbing*: Menyepi di Tengah



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Keramaian" yang membahas tentang bagaimana perilaku *phubbing* dan dampaknya pada kesehatan mental.

Fenomena *phubbing* telah menjadi hal yang sangat umum terjadi saat ini, terutama di kalangan generasi z. Mereka seringkali menggunakan perangkat elektronik untuk berbagi informasi dan berinteraksi dengan teman-teman dimanapun mereka berada. Hal inilah yang membuat generasi z yang cenderung lebih suka berdiam diri dengan *smartphone* mereka daripada berbicara secara langsung, dan cenderung lebih fokus pada *smartphone* mereka saat berinteraksi sosial serta mengabaikan lingkungan sekitar (Abivian, 2022).

Berdasarkan fenomena yang sudah dijelaskan di atas, pendapat Hurlock yang menyatakan bahwa tugas dan tanggung jawab generasi z seharusnya terfokus pada upaya untuk berinteraksi secara positif dengan lingkungan sekitar mereka dan memperluas tanggung jawab sosial mereka. Selain itu, mereka diharapkan dapat membangun hubungan yang lebih baik dengan teman sebaya dari berbagai latar belakang, termasuk jenis kelamin yang berbeda, dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang norma sosial yang berlaku. Mereka juga harus menerima dan melakukan tindakan sosial yang bertanggung jawab di masyarakat (Abivian, 2022). Sebagai generasi yang akan membentuk masa depan, penting bagi mereka untuk belajar menggunakan teknologi dengan bijak dan memprioritaskan hubungan yang sehat dan berarti dengan orang lain. Tapi pada kenyataannya, generasi z khususnya mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang dikenal sangat akrab dengan penggunaan *smartphone* sering menghabiskan banyak waktu dengan perangkat tersebut bahkan ketika berinteraksi sosial secara langsung, seperti saat berdiskusi, bercengkrama dengan teman, bahkan dalam suasana kelas atau kegiatan organisasi. Karena terlalu terfokus pada dunia maya yang ada di genggaman, membuat mereka lupa pada orang lain di sekitar.

Kebiasaan *phubbing* yang dilakukan secara berulang, baik secara sadar maupun tidak, menjadi bagian dari pengalaman yang dianggap wajar dalam dunia kehidupan mereka (Pratiwi, 2020). Interaksi sosial yang seharusnya menjadi momen kebersamaan, pada kenyataannya sering tergantikan oleh kehadiran virtual melalui layar *smartphone*. Hal ini menunjukkan bahwa generasi z mulai memaknai kehadiran bukan lagi dari keberadaan fisik, melainkan dari koneksi digital yang sedang mereka ikuti.

Dari kesenjangan yang sudah di paparkan diatas, peneliti mencoba melihat bagaimana fenomena perilaku *phubbing* pada generasi z. Karena menurut Griffiths seseorang yang mengalami *phubbing* akan lupa waktu, hingga dirinya



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tidak menghiraukan keadaan sekitar dan tidak menghargai orang lain (Youarti & Hidayah, 2018). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Inta Elok Youarti dan Nur Hidayah yang menyatakan bahwa karena kecanduannya untuk melihat *smartphone*, menjadikan seorang remaja rela menyakiti orang-orang yang ada di sekitarnya dengan tidak memperhatikan mereka saat berkomunikasi dan lebih terfokus pada *smartphone* yang ada di tangannya (Youarti & Hidayah, 2018).

Penelitian ini dilakukan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Akses yang mudah terhadap teknologi dan internet di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau membuat generasi z mudah untuk terhubung dengan internet yang dapat meningkatkan kemungkinan mereka untuk terlibat dalam perilaku *phubbing*. Hal ini menjadi relevan dalam konteks penelitian mengenai fenomena perilaku *phubbing* pada generasi z, karena dapat digunakan untuk meningkatkan kesadaran generasi z tentang dampak negatif *phubbing* dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam interaksi sosial secara langsung.

Pemahaman tentang perilaku *phubbing* menjadi lebih penting ketika melibatkan generasi z sebagai target penelitian. Generasi z yang melakukan *phubbing* menunjukkan kurangnya perhatian dan rasa hormat terhadap orang lain di sekitar, sehingga membuat orang lain merasa diabaikan dan tidak dihargai. Penelitian ini dapat memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang faktor-faktor yang mendorong perilaku *phubbing*, serta dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang bagaimana perilaku *phubbing* pada generasi z. Dengan demikian, temuan penelitian ini dapat membantu dalam pembuatan metode intervensi yang lebih baik untuk mengurangi perilaku *phubbing* dan mendorong interaksi sosial yang sehat di antara generasi z.

1.2 Penegasan istilah

Untuk menghindari kesalahan persepsi terhadap judul, maka pada bagian ini akan dijelaskan istilah-istilah yang terkait di dalam judul, sebagai berikut:

1. Fenomena

Istilah "fenomena" berasal dari kata Yunani "*phaenesthai*", yang berarti "memunculkan, meninggikan, atau menunjukkan diri". Fenomena adalah aktivitas, bukan suatu objek di luar kita atau lepas dari kita (Mulono Apriyanto, 2022).

2. Perilaku *Phubbing*

Perilaku *Phubbing* merujuk pada kegiatan yang mengabaikan interaksi sosial dengan seseorang secara langsung, dengan fokus pada perangkat telepon daripada berkomunikasi secara langsung dengan individu tersebut (Kurnia et al., 2020)

3. Generasi Z



Generasi Z atau yang juga disebut sebagai generasi digital, merupakan kelompok generasi muda yang besar dan berkembang dengan ketergantungan yang signifikan pada teknologi digital (Pitoewas, 2020)

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang yang di uraikan di atas, maka rumusan masalah yang peneliti angkat dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana Fenomena Perilaku *Phubbing* pada Generasi Z di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau?”.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana fenomena perilaku *phubbing* pada generasi z di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Subjektif, sebagai sarana untuk melatih dan mengembangkan kemampuan berfikir dalam menulis karya ilmiah, sehingga diperoleh suatu kesimpulan yang bersifat teruji dan berguna.
2. Secara praktis, sebagai bahan masukan bagi mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Jurusan Ilmu Komunikasi sebagai bahan referensi.
3. Secara akademis, sebagai bahan masukan bagi pelengkap referensi maupun bahan perbandingan bagi mahasiswa yang ingin mengadakan penelitian di bidang yang sama.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi acuan penulis untuk melakukan kajian-kajian dan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti mencari beberapa sumber pustaka yang hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan. Ada beberapa penelitian terdahulu yang menjadi pertimbangan penelitian ini. diantaranya:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Tizar Firdaus, suardi, kaharudin yang berjudul **“Perilaku *Phubbing* di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar”**. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa yang menjadi faktor penyebab terjadinya perilaku *phubbing* di kalangan mahasiswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Faktor penyebab terjadinya perilaku *phubbing* dikalangan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar adalah keberagaman fitur aplikasi *smartphone*, terlalu asik chattingan, dan terlalu asik dengan game. Perbedaan penelitian ini ialah tujuan, objek, tempat dan teknik yang digunakan dalam menentukan informan (Firdaus, Suardi, & Kaharuddin, 2023)

Kedua, penelitian berjudul **“Hubungan Penggunaan Media Sosial Dengan Perilaku *Phubbing* Remaja Generasi Z Pada Siswa Kelas XI di SMKN 5 Kota Bengkulu”** yang ditulis oleh Winda Safitri, Yessy Elita, Illawaty Sulian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan media sosial dengan perilaku *phubbing* pada siswa kelas XI di SMKN 5 Kota Bengkulu. berdasarkan Hasil dari penelitian ini terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan media sosial dengan perilaku *phubbing* pada siswa kelas XI di SMKN 5 Kota Bengkulu. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi penggunaan media sosial maka akan semakin tinggi pula tingkat perilaku *phubbing*, dan sebaliknya jika semakin rendah penggunaan media sosial maka akan semakin rendah pula perilaku *phubbing* remaja tersebut persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan metode pendekatan kualitatif. Sedangkan perbedaannya adalah objek, dan lokasi penelitian (W. Safitri et al., 2021)

Ketiga, ditulis oleh Rafinitia Aditia dengan judul **“Fenomena *Phubbing*: Suatu Degradasi Relasi Sosial Sebagai Dampak Media Sosial”**. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa degradasi sosial yang terjadi disebabkan oleh dampak dari keacuhan pelaku *phubbing* terhadap lingkungannya karena terlalu



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sibuk menggunakan *smartphone*, terlebih dalam penggunaan media sosial. Karenanya diperlukan pembatasan dan pengendalian penggunaan media sosial yang baik agar fenomena *phubbing* dapat segera teratasi dan degradasi relasi sosial tidak terjadi. Persamaan penelitian ini ialah pada metode yang digunakan yaitu menggunakan metode pendekatan kualitatif. Sedangkan perbedaannya terdapat pada objek, tempat penelitian dan tujuan penelitian yang digunakan (Aditia, 2021)

Keempat, **“Sosial Phubbing Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar”** yang ditulis oleh Farida Syafira Nadjib Ahmad Alamudi, Muhammad Syukur. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa yang menjadi faktor penyebab terjadinya perilaku *phubbing* di kalangan mahasiswa. Hasil dari penelitian ini ialah terdapat dampak negatif sosial *phubbing* di kalangan mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar adalah pertama, hubungan harmonis keluarga menjadi renggang. Kedua, menghancurkan hubungan pertemanan. Ketiga, menjadi individualistik. Keempat, menjadi antisosial. Dan dampak positif sosial *phubbing* di kalangan Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar adalah terhindar dari pembicaraan dan kegiatan yang tidak baik. Persamaan penelitian ini terdapat pada metode yang digunakan yaitu metode pendekatan kualitatif. Perbedaan nya ada pada teknik dalam menentukan informan, objek penelitian, tujuan, dan tempat penelitian (Alamudi & Syukur, 2019)

Kelima, penelitian yang ditulis oleh Aswan, Astri Apriliani Putri dengan judul **“Psikologis Lawan Bicara Pelaku Phubbing (Studi Psikolinguistik)”**. Simpulan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hubungan psikologis lawan bicara sangat ditekankan saat melakukan proses interaksi. Dalam berinteraksi keadaan psikologis seseorang antara yang berbicara dan lawan berbicara sangat membawa pengaruh dengan informasi yang disampaikan. Mereka menilai bahwa tindakan *phubbing* ini tidak memberikan positif sama sekali. Selain itu, tindakan *phubbing* ini berakibat pada hubungan yang tidak harmonis karena pelaku *Phubbing* lebih banyak melakukan senyapan kepada lawan bicara. Persamaan penelitian ini ialah metode yang digunakan nya yaitu metode pendekatan kualitatif, Perbedaannya terdapat pada tujuan penelitian, objek dan tempat penelitian yang digunakan (Aswan & Apriliani Putri, 2021)

Keenam, penelitian oleh Reski P yang berjudul **“Daya Tarik Interaksi Dunia Maya (Studi perilaku Phubbing Generasi Milenial)”**. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui faktor penyebab dan pola interaksi yang dibangun generasi milenial di dunia maya saat melakukan *phubbing*. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa:

1. Penyebab perilaku *phubbing* pada generasi milenial adalah Mengalihkan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perasaan bosan, Menghindari topik pembicaraan yang tidak disukai, dan Teman disekitar juga melakukan *phubbing*. 2. Pola interaksi yang dibangun generasi milenial di dunia maya saat melakukan *phubbing* adalah Interaksi Sosial antar Individu dan Interaksi Sosial Antar Individu dan Kelompok. Perbedaan nya terdapat pada tujuan penelitian, objek dan tempat penelitian (Reski, 2020)

Ketujuh, penelitian dengan judul **“Fenomena *Phubbing* Remaja Kota Surabaya dan Jakarta”** yang ditulis oleh Nita Lutfiana Damayanti, Heidy Arviani. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang fakta, penyebab dan dampak fenomena *phubbing* terhadap remaja yang ada di Kota Surabaya dan Jakarta. Jenis penelitian yang digunakan menggunakan pendekatan kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwasannya remaja yang ada di Kota Surabaya dan Jakarta memiliki intensitas penggunaan *handphone* yang cukup tinggi dengan jumlah lebih dari 5 jam per hari yang rata rata dimulai sejak menjadi siswa di sekolah dasar. Fenomena *phubbing* yang dilakukan oleh remaja di Kota Surabaya dan Jakarta di sebabkan oleh rasa cemas yang berlebihan akan terlewatkan informasi yang ada di *smarthphone* sehingga melakukan pengecekan secara berkala. Selain itu, mereka juga terkadang tidak sadar akan perilaku *phubbing* yang dilakukannya karena fokus pada *smartphone* baik itu digunakan untuk bermain game maupun bermain sosial media. Dampak buruk yang mereka terima ketika melakukan aktivitas *phubbing* ialah mengurangi kualitas komunikasi tatap muka dan juga mengganggu beberapa efektifitas kegiatan yang sedang mereka lakukan. Perbedaan penelitian ini ialah tujuan, objek dan tempat penelitian (Nita Lutfiana Damayanti, 2024)

Kedelapan, penelitian oleh Inta Elok Youarti, Nur Hidayah dengan judul **“Perilaku *Phubbing* Sebagai Karakter Remaja Generasi Z”**. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan perilaku *phubbing* sebagai karakter generasi Z dan bagaimana peran bimbingan dan konseling untuk mengatasi perilaku tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan untuk melihat *smartphone*, menjadikan seorang remaja rela menyakiti orang-orang yang ada di sekitarnya dengan tidak memperhatikan saat berkomunikasi dan lebih terfokus pada *smartphone* yang ada di tangannya. Adapun persamaan dengan penelitian ini ialah menggunakan metode pendekatan kualitatif. Sedangkan perbedaannya ialah tujuan penelitian, dan tempat penelitian yang digunakan (Youarti & Hidayah, 2018)

Kesembilan, penelitian selanjutnya berjudul **“Realitas Phone Snubbing pada Pergaulan Remaja”** yang ditulis oleh Dina Alamianti, dan Rannie Dyah K Rachaju. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran pelaku komunikasi dalam realitas phone snubbing pada pergaulan remaja, pesan verbal dan nonverbal dalam realitas phone snubbing, serta makna phone snubbing bagi remaja. Desain



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi pengambilan peran pada proses interaksi dalam realitas phone snubbing dimana individu menjadi pelaku phubber yaitu terdampak *phubbing* dan phubbed sebagai pelaku *phubbing*. Perilaku *phubbing* lebih dirasakan dalam konteks interaksi komunikasi pada keluarga. *Phubbing* dimaknai sebagai perilaku yang tidak disukai dan dapat mengganggu hubungan pertemanan. Perbedaan penelitian ini terdapat pada tempat dan tujuan penelitian (Alamianti & Rachaju, 2021)

Kesepuluh, penelitian yang ditulis oleh Eny Ratnasari, Fikri Dwi Oktaviani dengan judul **“Perilaku *Phubbing* Pada Generasi Muda (Hubungan Antara Kecanduan Ponsel dan Media Sosial Terhadap Perilaku *Phubbing*)”**. Metode penelitian yang digunakan dalam pengkajian ini merupakan metode penelitian kuantitatif. Pada penelitian ini ditemukan bahwa adanya hubungan positif antara kecanduan ponsel dan media sosial dengan perilaku *phubbing*. Semakin tinggi kecanduan ponsel dan media sosial, semakin tinggi pula perilaku *phubbing*. Sumbangan antara kecanduan ponsel dan media sosial terhadap perilaku *phubbing* adalah 46,2%. Sementara sisanya yaitu 53,8% adalah faktor lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian. Perbedaan penelitian ini ialah pada metode serta lokasi penelitian (Eny Ratnasari, 2020)

Kesebelas, penelitian dengan judul **“Perilaku *Phubbing* pada Remaja dalam Hubungan Keluarga”** yang ditulis oleh Faizah Rizqika Sugma Putri, Edwin Rochmad Mendiota, Fiola Rosa Anggela, Mutia Huzna Avezahra. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif yang dilakukan melalui pendekatan fenomenologi dengan tujuan untuk memperdalam penyebab dari perilaku *phubbing* yang dilakukan oleh subjek melalui wawancara semi-terstruktur dan observasi partisipan secara menyeluruh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penyebab perilaku *phubbing* yang terjadi pada remaja saat acara keluarga adalah karena obsesi terhadap *smartphone* dan FoMO (*Fear of Missing Out*). Obsesi terhadap *smartphone* yang ditemukan dalam partisipan menunjukkan bahwa mereka merasa tertinggal akan segala bentuk informasi bila tidak menggunakan *smartphone*, yang mana hal tersebut dilakukan karena partisipan sudah dibiasakan bermain *smartphone* sejak kecil dan tidak dilibatkan dalam obrolan saat berkumpul dengan keluarga (F. R. S. Putri, Mendiota, Anggela, & Avezahra, 2023)

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Teori Fenomenologi

Fenomenologi berasal dari bahasa Yunani "*phai nomenon*", yang berarti sesuatu yang tampak, yang terlihat dengan cahaya, dalam bahasa



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Indonesia "fenomena", dan dalam bahasa Inggris "*phenomenon*", dan *logos* yang berarti akal budi. Fenomenologi adalah bidang ilmu yang bertujuan untuk memberikan penjelasan mendalam tentang realitas yang ditampilkan (Farid, Rusmanto, & Adib, 2018).

Baik sebagai filosofi maupun sebagai metodologi penelitian, fenomenologi sangat berkembang. Banyak ahli fenomenologi telah membuat interpretasi dan pemahaman mereka sendiri tentang subjek sejak pertama kali diperkenalkan. Husserl, misalnya, mengusulkan fenomenologi sebagai metode ilmiah yang dapat menjelaskan fenomena semurni mungkin tanpa proses interpretasi. Sebaliknya, Heidegger menyatakan bahwa menghilangkan proses interpretasi tidak mungkin. Proses interpretasi selalu terjadi, karena, menurut Heidegger, setiap orang selalu membawa dan menggunakan pengalamannya untuk memahami situasi yang dihadapinya (Asih, n.d.).

Dalam penelitian ini teori yang digunakan adalah teori fenomenologi oleh Alfred Schutz, yang berfokus pada upaya memahami tindakan sosial melalui proses penafsiran, yang mengacu pada perilaku orang lain baik di masa lalu maupun di masa depan (Manggola & Thadi, 2021). Fenomenologi Alfred Schutz menekankan pentingnya pemahaman makna yang dibentuk melalui pengalaman hidup sehari-hari. Pendekatan ini berfokus pada cara individu menggunakan interpretasi subjektifnya untuk merasionalisasi berbagai peristiwa dan situasi berdasarkan *stock of knowledge* yaitu kumpulan pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya. Pengetahuan ini kemudian digunakan individu untuk memahami tindakan dan makna yang dibangun oleh orang lain. Lebih lanjut, Schutz memandang bahwa fenomenologi tidak hanya menjelaskan tindakan individu, tetapi juga menggambarkan bagaimana individu dan kelompok secara aktif terlibat dalam proses pembentukan realitas sosial di Masyarakat (Theresa Sarmawati & Achmad Perguna, 2024).

Dalam dunia sosial, fenomenologi berfokus pada bagaimana orang memaknai orang lain, situasi, dan objek nyata dan mengklasifikasikannya menurut harapan subjek terhadap apa yang mereka maknai. Selama proses ini, mereka akan memperoleh pemahaman yang lebih besar tentang dunia sosial, yang akan memengaruhi tindakan sehari-hari mereka. Schutz percaya bahwa realitas kehidupan sehari-hari adalah manusia, yang paling penting. Menurutnya, "kita menanggapi dan hidup di dalam sebuah dunia yang sudah terbentuk sebagai komunitas." Karena itu, fenomenologi transendental berhadapan langsung dengan ranah duniawi yang dikemukakan oleh ilmu-ilmu sosial konkret. Oleh karena itu, baginya, tugas pertama dari



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

fenomenologi sosial adalah mengetahui karakter pengalaman sosial nyata yang ditafsirkan secara konvensional (Wita & Mursal, 2022).

Dalam teori fenomenologi Alfred Schutz mengemukakan dua jenis motif yang mendasari tindakan manusia, yaitu :

- a. Motif "sebab" (*because of motive*) merujuk pada pengalaman atau alasan di masa lalu yang mendorong individu untuk bertindak. Dengan kata lain, tindakan saat ini dipicu oleh latar belakang atau kejadian sebelumnya.
- b. Motif "tujuan" (*in-order-to motive*) mengacu pada orientasi masa depan, yaitu hasil atau keadaan yang ingin dicapai oleh individu melalui tindakannya. Jadi, seseorang bertindak dengan maksud untuk mewujudkan tujuan tertentu (Iskandar & Jacky, n.d.).

Teori fenomenologi memandang bahwa terdapat keterkaitan antara dua jenis motif, yaitu motif tujuan (*in-order-to motive*) dan motif karena (*because-of motive*). Keduanya saling terhubung dan dapat saling menjelaskan. Dalam setiap tindakan, seseorang pasti memiliki alasan yang melatarbelakanginya, yang disebut sebagai motif. Motif ini dapat muncul karena ada tujuan yang ingin dicapai, atau sebaliknya, karena pengalaman masa lalu atau kondisi tertentu yang mendorong individu bertindak. Bahkan ketika seseorang bertindak hanya karena mengikuti orang lain, hal itu tetap dapat dikategorikan sebagai motif dalam kajian ilmu komunikasi (Manggola & Thadi, 2021).

Selain itu, makna juga menjadi bagian penting dalam pemikiran Alfred Schutz. Menurutnya, makna merupakan sesuatu yang berasal dari pengalaman yang dirasakan oleh individu sebagai aktor sosial. Makna ini muncul dari apa yang benar-benar dialami oleh seseorang dalam proses bertindak. Namun, makna tidak hanya sebatas pengalaman itu sendiri, melainkan juga melibatkan kesadaran individu terhadap pengalaman yang dijalani. Schutz menekankan bahwa setiap tindakan memiliki makna yang bersifat subjektif dan terarah pada sesuatu yang diproyeksikan. Pengalaman hidup bukan hanya tentang apa yang terjadi, tetapi juga tentang bagaimana individu memaknai peristiwa tersebut. Dalam konteks sosial, Schutz mendefinisikan pengalaman sebagai hasil dari tindakan sosial, di mana makna muncul dari interaksi dan pemahaman subjektif individu terhadap realitas sosial (Aldira, 2020).

Dalam perspektif fenomenologi Alfred Schutz, makna suatu tindakan dipahami dari pengalaman subjektif individu yang terlibat. Makna ini merupakan inti yang muncul dari kesadaran seseorang yang terbentuk



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

melalui proses kognitif, di mana akal budi memungkinkan individu untuk memberikan arti pada segala sesuatu. Kesadaran manusia bersifat intensional, artinya selalu memiliki tujuan atau maksud, dan senantiasa tertuju pada dunia kehidupan (*life world*). Dunia kehidupan ini pada dasarnya adalah konstruksi intersubjektif, yaitu dunia yang dibangun secara bersama oleh banyak individu. Ini berarti bahwa manusia yang hidup dalam dunia kehidupan saling terhubung. Oleh karena itu, kesadaran yang terbentuk bersifat sosial dan kolektif. Pengalaman subjektif individu dalam dunia tersebut, termasuk pengalaman orang lain dipahami sebagai pengalaman yang bersifat bersama. Menurut Schutz, kebersamaan ini dimungkinkan karena individu, dalam memahami suatu fenomena, cenderung berasumsi bahwa pengalaman tersebut juga dapat dirasakan oleh orang lain, sama seperti dirinya mengalaminya. Dengan kata lain, seseorang memandang suatu peristiwa atau objek memiliki makna yang sama, baik bagi dirinya maupun bagi orang lain. Hal ini mengindikasikan adanya asumsi bersama bahwa makna yang dilekatkan pada suatu fenomena bersifat universal dan dapat dipahami secara serupa oleh individu lain dalam lingkungan sosialnya (Vargas, 2020).

2.2.2 Fenomena

2.2.2.1 Pengertian Fenomena

Istilah "fenomena" berasal dari kata Yunani "phaenesthai", yang berarti "memunculkan, meninggikan, atau menunjukkan diri". Menurut Heidegger, istilah "fenomena", yang juga berasal dari istilah "phaino", berarti membawa pada cahaya, menempatkan pada cahaya, menunjukkan totalitas dari apa yang tampak di balik kita dalam cahaya. Perlu dipahami bahwa fenomena adalah aktivitas, bukan suatu objek di luar kita atau lepas dari kita (Mulono Apriyanto, 2022).

Seseorang dapat melihat objek atau peristiwa sebagai fenomena dalam persepsi mereka. Sesuatu yang muncul dalam pikiran orang. Fenomena adalah apa saja yang muncul dalam kesadaran manusia, apakah itu hasil rekaan atau kenyataan. Menurut Husserl, "fenomena" adalah realitas yang tampak tanpa batas antara manusia dan realitas itu. Realitas yang menampakkan dirinya sendiri kepada manusia disebut fenomena. Di sisi lain, saat manusia menghadapi fenomena itu, mereka mulai menyadari diri mereka sendiri, dan kesadaran selalu berarti kesadaran akan sesuatu (Mulono Apriyanto, 2022).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Fenomenologi dikembangkan oleh Edmund Husserl, Morleau-Ponty, Alfred Schutz, Peter L. Berger, dan Thomas Luckmann. Dalam *Phenomenology and Social Relation*, yang diedit oleh Helmut Wagner, disebutkan bahwa Alfred Schutz bukanlah orang pertama yang mengembangkan konsep fenomenologi, tetapi dia adalah orang pertama yang membuat konsep tersebut menjadi lebih sistematis dan menyeluruh. Pengembangan metode ini terutama disebabkan oleh inspirasi dari pemikiran Weber. Inilah yang mendorong Schutz untuk mengembangkan pendekatan fenomenologis yang lebih komprehensif yang menggabungkan pemikiran Husserl (Nindito, 2019).

Alfred Schutz mengatakan bahwa fokusnya adalah bagaimana seseorang memahami kesadaran orang lain, tetapi ia hidup dalam aliran kesadaran diri sendiri. Schutz menggunakan perspektif intersubyektif untuk memahami kesadaran. Yang dimaksud dengan dunia intersubyektif adalah kehidupan-dunia, atau dunia kehidupan sehari-hari (Djaya, 2020).

Alfred Schutz (1932) menyatakan bahwa manusia mengkonstruksikan makna melalui proses tipikasi dan kejadian yang terjadi dalam pengalaman mereka. Oleh karena itu, Alfred Schutz mengkaitkan pengetahuan sehari-hari dengan pengetahuan ilmiah dan mencari asal dari keduanya. Alfred Schutz juga memahami dan menggambarkan bagaimana seseorang bertindak dalam kehidupan sosial dengan merujuk pada apa yang mereka lakukan pada masa lalu dan apa yang mereka akan lakukan di masa depan (Nindito, 2019).

Inti dari teori Schutz adalah penafsiran sebagai cara untuk memahami tindakan sosial. Di sini, tindakan sosial berfokus pada perilaku orang atau orang lain di masa lalu, sekarang, dan masa depan. Penafsiran dapat memperjelas atau memeriksa makna sebenarnya, memberikan konsep kepekaan yang implisit. Dengan kata lain, pengalaman, arti, dan kesadaran menentukan tindakan sosial. Melalui proses "tipikasi" proses yang juga dikenal sebagai stok pengetahuan-manusia menciptakan makna di luar arus utama pengalaman (Djaya, 2020).

2.2.3 Perilaku *Phubbing*

2.2.3.1 Pengertian perilaku *phubbing*

Menurut Karadag, perilaku *phubbing* merupakan perilaku seseorang yang memusatkan perhatian pada gadget saat sedang



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berinteraksi dengan orang lain, sehingga mengabaikan komunikasi tatap muka atau interpersonal (Kalaha et al. 2024). *Phubbing* merupakan suatu konsep yang mencerminkan perilaku adiksi di mana seseorang cenderung mengabaikan kehadiran fisik orang lain, dan lebih memilih terlibat dalam lingkungan virtual pada *smartphone* daripada berinteraksi dalam kehidupan nyata (Syifa, 2020). Istilah perilaku *phubbing* mungkin belum begitu dikenal oleh sebagian orang, namun kenyataannya perilaku ini sangat sering terjadi dan mudah ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

Phubbing adalah hasil penggabungan kata "*phone*" dan "*snubbing*", yang berarti "telepon" dan "acuh". *Phubbing* merupakan kegiatan yang mengabaikan interaksi sosial dengan seseorang secara langsung dan lebih berkonsentrasi pada *smartphone* mereka daripada berbicara secara langsung dengan seseorang (Kurnia et al., 2020). Perilaku *phubbing* dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain kecanduan terhadap gadget, intensitas penggunaan media sosial, lemahnya pengendalian diri, serta rasa takut tertinggal informasi. Kebiasaan ini berkembang seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi yang membuat akses terhadap informasi dan hiburan menjadi semakin mudah melalui perangkat ponsel. Fenomena ini memiliki dua dimensi yang mencakup peran *phubber*, sebagai pelaku *phubbing*, dan *phubbee*, sebagai individu yang terkena dampak dari praktek *phubbing* tersebut (Y. E. Putri, Marjohan, & Hariko, 2022).

Phone snubbing atau *Phubbing* dapat diartikan sebagai tindakan menggunakan ponsel yang mengakibatkan terhentinya komunikasi tatap muka dengan individu lainnya. *Phubbing* terjadi ketika seseorang fokus pada *smartphone* nya saat berinteraksi dengan orang lain, yang mengakibatkan mereka mengabaikan lawan bicara secara efektif. Dengan kata lain, fenomena ini terjadi ketika seseorang memusatkan perhatian pada ponselnya dan mengabaikan kehadiran lawan bicara selama interaksi tatap muka (Najah, Fadilah Malik, Rachmi, & Iskandar, 2022).

Phubbing merujuk pada perilaku negatif yang terjadi dalam situasi sosial di mana seseorang tetap terpaku pada *smartphone* mereka dan mengesampingkan lawan bicara mereka. Hal ini menyebabkan lawan bicara merasa tersisihkan dan diabaikan, serta menciptakan perasaan tidak dihargai dan dihina. *Phubbing* merupakan bentuk isolasi sosial dan kurangnya interaksi antarpribadi yang mengindikasikan adanya gangguan dalam hubungan sosial yang



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

disebabkan oleh penggunaan *smartphone* (Dr.Ummah Karimah M.Pd, 2022).

Perilaku *phubbing* dapat dijelaskan sebagai tindakan individu yang memperhatikan telepon genggamnya ketika tengah berbicara dengan orang lain, sibuk dengan penggunaan *smartphone*, dan mengabaikan aspek komunikasi interpersonalnya (Hafizah, Adriansyah, & Permatasari, n.d.). Sedangkan menurut Erzen *phubbing* adalah tindakan dimana seseorang menggunakan *smartphone* nya yang mengakibatkan terhentinya komunikasi langsung dengan orang lain (Najah Fadilah Malik, Rachmi, & Iskandar, 2022). *Phubbing* merupakan tindakan yang tidak etis dan dapat merusak kedekatan serta komunikasi antara individu (Jihan & Rusli, 2019).

Phubbing juga diartikan sebagai perilaku dimana seseorang secara tiba-tiba mengalihkan perhatiannya ke arah bawah dan 'menghilang' ke dalam *smartphone* mereka selama interaksi sosial (Jihan & Rusli, 2019). Normawati berpendapat bahwa *phubbing* adalah ketidakpedulian terhadap orang lain yang sedang berinteraksi atau bersosialisasi secara langsung dengan cara membagi perhatian antara mendengarkan lawan bicara dan fokus pada *smartphone* (Maryam & Priliantini, 2018).

Berdasarkan definisi *phubbing* yang disebutkan diatas, dapat disimpulkan bahwa *phubbing* adalah tindakan yang menunjukkan ketidaksopanan atau sikap acuh tak acuh terhadap interaksi sosial, dimana individu lebih fokus pada *smartphone* mereka dan mengabaikan lawan bicara selama berinteraksi. Perilaku *phubbing* cenderung mengarahkan perhatian hanya pada perangkat *smartphone* mereka, bukan pada komunikasi dengan lawan bicara.

2.2.3.2 Kriteria Perilaku *Phubbing*

Karadag menjelaskan bahwa perilaku *phubbing* memiliki sejumlah karakteristik utama, diantaranya (Rana Sari & Ari Widyastuti, 2023) :

- a. Individu yang melakukan *phubbing* menunjukkan kecenderungan untuk tidak terlibat secara aktif dalam komunikasi sosial karena perhatian mereka lebih terfokus pada penggunaan *smartphone*.
- b. Individu tersebut memperlihatkan perilaku mengabaikan lawan bicara dengan terus-menerus memperhatikan layar *smartphone* selama proses interaksi berlangsung.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Chotpitayosunodh dan Douglas menambahkan bahwa karakteristik *phubbing* juga dapat dikenali melalui dua aspek penting, antara lain (Rana Sari & Ari Widyastuti, 2023) :

- a. Adanya penghindaran kontak mata yang mencerminkan sikap pasif serta ketidaktertarikan terhadap situasi sosial di sekitarnya.
- b. Munculnya respons emosional yang membatasi kedekatan interpersonal, yang pada akhirnya dapat menimbulkan gangguan dalam kualitas hubungan sosial dengan orang lain.

Seseorang yang melakukan *phubbing* memiliki kriteria, antara lain (Amelia et al., 2019) :

- a. Terlalu fokus pada ponselnya saat berada di tengah teman-temannya
- b. Selalu menggenggam *smartphone* nya di mana pun dia berada
- c. Merasa cemas jika tidak ada *smartphone*
- d. Sering kali memeriksa *smartphone* setiap lima menit sekali

2.2.3.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku *Phubbing*

Beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing* diantaranya (Raharjo, 2021)

a) Kecanduan pada *smartphone*

Tidak dapat dipungkiri bahwa kemudahan yang ditawarkan oleh perangkat elektronik khususnya *smartphone*, membuat individu menggunakannya tanpa disadari, bahkan dalam situasi yang tidak sesuai. Karena berbagai fitur yang ditawarkan oleh *smartphone*, penggunaan *smartphone* telah menjadi komponen penting dari aktivitas manusia di era modern. Fenomena ini mengalihkan sepenuhnya fokus individu kepada perangkat pintar tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keragaman fitur aplikasi *smartphone* dapat berdampak negatif pada hubungan sosial karena orang sering merasakan kenyamanan dan ketergantungan pada aplikasi tersebut dan sulit untuk melepaskan diri dari keterikatan tersebut. Roby, sosiolog jejaring sosial, mengatakan bahwa ketergantungan tidak hanya tergantung pada seberapa sering seseorang menggunakan perangkat tersebut, tetapi juga bagaimana aktivitas yang dilakukan dengan perangkat tersebut memengaruhi rutinitas harian mereka (Raharjo, 2021).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b) Kecanduan pada internet

Penggunaan internet yang berlebihan dapat mengakibatkan pengguna menghabiskan banyak waktu untuk mengeksplorasi fitur dan situs yang tersedia. Hal ini seringkali dilakukan untuk memuaskan rasa ingin tahu seseorang. Dampaknya adalah kecenderungan untuk terus-menerus menggunakan internet dalam waktu yang lama, yang pada akhirnya dapat menyebabkan seseorang mengabaikan kehidupan nyata dan orang-orang di sekitarnya (Raharjo, 2021).

c) Kecanduan pada media sosial

Media sosial awalnya dirancang sebagai alat komunikasi, tetapi kenyataannya, penggunaannya dapat menyebabkan seseorang kecanduan untuk menggunakan platform tersebut secara berkelanjutan. Berbagai platform media sosial, seperti *Facebook*, *Twitter*, *WhatsApp*, dan *Instagram*, dapat diakses dengan mudah melalui *smartphone*, memungkinkan setiap orang untuk lebih aktif di dunia media sosial dan mungkin mengabaikan aspek kehidupan nyata (Raharjo, 2021).

d) Kecanduan pada *game*

Banyak orang bermain permainan untuk meredakan stres dari masalah yang mereka hadapi. *Game online* kadang-kadang dapat memaksa pemain untuk bermain terus-menerus, yang dapat menyulitkan mereka untuk mengatur waktu dengan baik. Tanpa disadari, perilaku ini dapat menyebabkan seseorang terlibat dalam *phubbing*, di mana mereka cenderung melupakan lingkungan sekitarnya setelah merasa senang bermain *game* (Raharjo, 2021).

Dalam (Reski, 2020) menyebutkan bahwa ada beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya *phubbing* :

- a. Mengalihkan perasaan bosan
- b. Menghindari topik pembicaraan yang tidak disukai
- c. Teman di sekitar juga melakukan *phubbing*

Faktor lain yang menjadi penyebab terjadinya *phubbing* adalah (Kurnia et al., 2020) :

- a. Gangguan Komunikasi

Gangguan komunikasi dapat disebut sebagai *disturbance in communication*, merupakan kondisi dimana individu menggunakan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

smartphone mereka sebagai faktor gangguan dalam komunikasi tatap muka.

b. Obsesi terhadap ponsel

Phone obsession atau obsesi terhadap ponsel, timbul karena dorongan tinggi untuk terus-menerus menggunakan ponsel, terutama saat berkomunikasi tatap muka di lingkungan sekitar. Obsesi terhadap ponsel memiliki tiga komponen utama, yaitu: kelekatan pada ponsel, kecemasan ketika berjauhan dari ponsel, dan kesulitan dalam mengatur penggunaan ponsel.

2.2.4 Generasi Z

2.2.4.1 Pengertian Generasi Z

Generasi Z adalah generasi yang lahir antara tahun 1995-2012 dengan rentang usia 12-29 tahun. Generasi Z bisa juga disebut generasi internet, generasi net, atau iGeneration. Mereka mirip dengan generasi Y, tetapi mereka dapat melakukan banyak hal sekaligus, seperti nge-tweet melalui ponsel, mengakses internet melalui PC, dan mendengarkan musik melalui headset. Semua yang dilakukan terkait dengan dunia maya. Mereka belajar tentang teknologi dan menggunakan perangkat canggih sejak kecil, yang secara tidak langsung memengaruhi cara mereka berperilaku (Wijoyo et al., 2020).

Jean Twenge, seorang psikolog dan penulis buku "iGen," menggambarkan Generasi Z sebagai kelompok individu yang tumbuh dan berkomunikasi di zaman *smartphone* dan media sosial. Mereka cenderung menunjukkan tingkat ketergantungan yang tinggi pada perangkat digital dan menampilkan ciri-ciri yang berbeda dari generasi sebelumnya. Menurut sosiolog dan penulis Jason Dorsey, Generasi Z merupakan kelompok pertama yang lahir di era digital, sehingga mereka mengembangkan pola pikir dan komunikasi yang khas. Mereka cenderung memfavoritkan pengalaman yang instan dan cepat, serta menunjukkan sikap yang lebih terbuka terhadap perubahan dan keberagaman (Bilqis, 2023).

Meskipun mereka terlahir di era internet, Generasi Z disebut sebagai "generasi yang paling kesepian", dan mereka menghabiskan waktu 10 jam *online* setiap hari. Mereka juga lebih banyak menggunakan *platform* media sosial yang berfokus pada konten hiburan, seperti *Instagram*, *YouTube*, dan *TikTok*. Gen Z hidup dalam dua dunia, yaitu dunia fisik dan dunia maya. Mereka melihat dunia



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

maya sama penting dan nyatanya dengan dunia fisik (Wijoyo et al., 2020).

2.2.4.2 Karakteristik Generasi Z

Kyrousi mengatakan ada beberapa ciri khas yang ada pada Generasi Z, yakni (Sawitri, 2023) :

- a. Memiliki pemahaman yang tinggi terhadap teknologi dan memiliki tujuan yang ambisius
- b. Sebagian besar telah memasuki dunia kerja atau masih berada di tingkat pendidikan tinggi
- c. Lebih berani mengambil risiko dibandingkan dengan generasi milenial
- d. Menunjukkan tingkat kemandirian yang lebih rendah dan lebih bergantung pada dukungan dari orang lain
- e. Memiliki keinginan kuat untuk terhubung secara sosial melalui interaksi digital
- f. Keterampilan sosial mereka cenderung kurang, seperti kemampuan mendengarkan, berpartisipasi dalam percakapan, dan menangani konflik serta pemecahan masalah
- g. Lebih memilih untuk bekerja secara independen, berbeda dengan generasi milenial.

Sedangkan menurut Stillman, ada 7 karakteristik generasi z di amerika dan negara- negara lain nya, yaitu : (Arum, Zahrani, & Duha, 2023)

1. Figital

Istilah "figital" dalam konteks ini merujuk pada Generasi Z yang tidak pernah membatasi aktivitas dan cakupan mereka antara kehidupan nyata dan kehidupan digital. Meskipun mereka tahu bahwa dunia digital dapat mengurangi interaksi fisik dengan orang di sekitar, Generasi Z sepertinya tidak begitu memperlmasalahkannya.

2. Hiper-kustomisasi

Dalam konteks ini, istilah "hiper-kustomisasi" mengacu pada keinginan Generasi Z untuk menghindari label atau stereotip tentang siapa mereka. Karena identitas mereka tidak hanya ditentukan oleh agama, suku, atau ras, mereka berusaha menonjolkan keunikan dan kelebihan mereka. Generasi Z lebih suka menciptakan identitas yang memiliki banyak variasi di mata masyarakat. Selama proses ini, hal yang paling penting adalah



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengetahui seberapa unik mereka dalam lingkungan sebaya mereka.

3. Realistis

Generasi Z juga dipengaruhi oleh pola pikir pesimis orang tua mereka (generasi X), yang dipengaruhi oleh kehidupan yang tidak memenuhi harapan. Ini adalah sikap realistis, bukan skeptis. Oleh karena itu, Generasi Z lebih memprioritaskan pembelajaran melalui pengalaman daripada teori. Mereka lebih suka mempelajari cara menjual barang atau menyelesaikan masalah dunia nyata.

4. *Fear of Missing Out* (FoMO)

Generasi Z, juga disebut sebagai generasi digital, aktif menggunakan internet untuk mengumpulkan informasi yang mereka anggap bermanfaat dan relevan untuk kepentingan mereka sendiri. Mereka khawatir tertinggal dalam hal informasi tersebut, yang dapat menyebabkan mereka menjadi kurang produktif dan mengganggu hasil kerja mereka. Generasi Z khawatir jika tidak dapat mengetahui berita terbaru karena rasa ingin tahu mereka yang kuat.

5. Weconomist

Generasi Z adalah salah satu dari beberapa generasi yang familiar dengan konsep kolaborasi, terutama dalam ranah ekonomi. Dikenal sebagai Ekonomi Berbagi atau Weconomist, mereka memiliki dampak signifikan dalam pasar industri digital, seperti Gojek, Grab, dan *Disney+ Hotstar*. Generasi Z memiliki kecenderungan untuk lebih terbuka. Mereka mampu menjalin kemitraan tanpa adanya keterikatan yang kuat, selama sesuai dengan kesepakatan yang ada.

6. *Do it yourself*

Generasi Z, yang tumbuh dalam era digital, dikenal sebagai generasi yang mandiri. Mandiri dalam hal ini mengacu pada kemampuan mereka untuk belajar hal baru tanpa perlu bantuan atau pendampingan. Mereka cukup mengandalkan tutorial video di platform seperti *YouTube* untuk menyelesaikan tugas-tugas mereka. Namun, kecenderungan generasi Z untuk melakukan segalanya sendiri membuat mereka dianggap kurang memiliki keterampilan untuk bekerja dalam tim.

7. Terpacu

Generasi Z cenderung memiliki pandangan realistis dan kurang memiliki ambisi besar, tetapi mereka tetap bersemangat untuk



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menciptakan perubahan positif dalam lingkungan mereka melalui teknologi yang mereka kuasai saat ini. Meskipun mungkin bersedia melakukan tindakan yang lebih besar untuk memberikan manfaat kepada banyak orang yang membutuhkan, semangat inilah yang memotivasi generasi Z untuk membangun dan mempromosikan personal branding mereka, dengan harapan dapat memberikan dampak positif yang signifikan di masa depan (Arum et al., 2023).

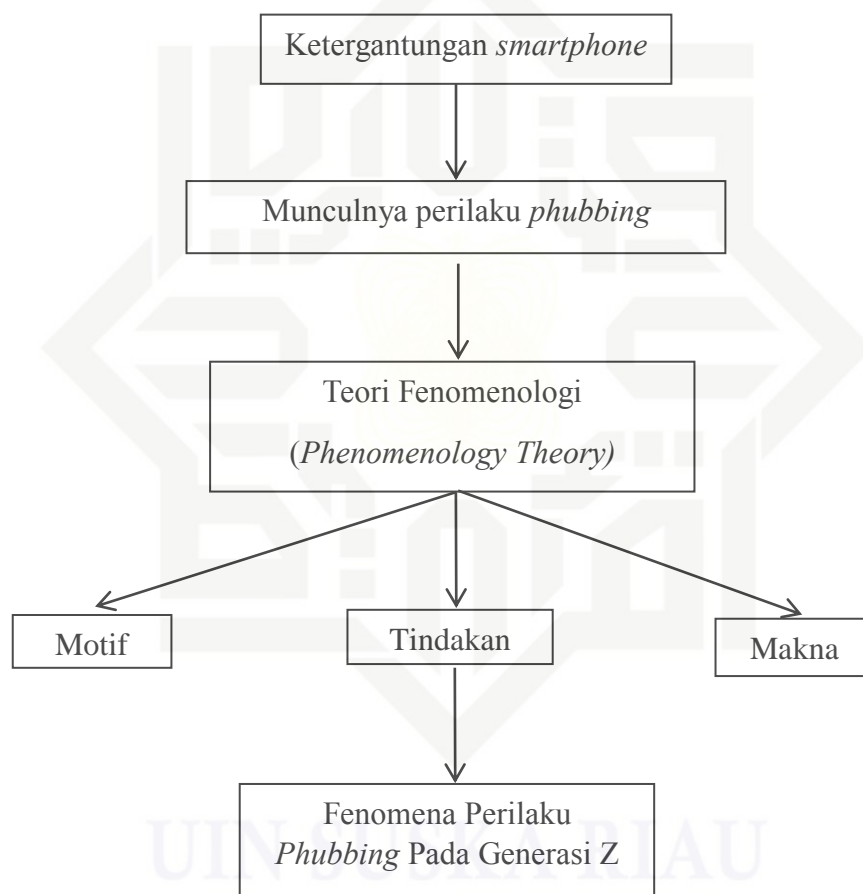
2.3 Kerangka Berfikir

Phubbing merupakan tindakan mengesampingkan kehadiran orang lain di sekitar dan lebih memusatkan perhatian pada *smartphone* saat berada dalam konteks sosial, yang menyebabkan individu lain merasa diabaikan. Fenomena ini erat kaitannya dengan penggunaan *smartphone* yang semakin meluas dalam masyarakat. *Smartphone* kini dianggap sebagai kebutuhan penting bagi sebagian besar penduduk Indonesia. Perkembangan fitur-fitur yang semakin inovatif pada *smartphone*, bersama dengan kemajuan teknologi yang canggih, menjadi pemicu perilaku *phubbing* yang sering teramati dalam berbagai lingkungan seperti di rumah, sekolah, dan dalam masyarakat umum.

Dalam penelitian ini, kerangka berfikir memberikan struktur yang terorganisir dan terarah bagi alur pemikiran. Peneliti berusaha menjelaskan masalah yang menjadi fokus penelitian untuk mengaitkan teori dengan permasalahan yang dibahas dalam studi ini. Dari struktur kerangka pemikiran, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar individu dari generasi Z pada era ini menunjukkan kecenderungan melakukan *phubbing*. Dalam perspektif fenomenologi Alfred Schutz, tindakan *phubbing* dapat dilihat sebagai bagian dari dunia kehidupan generasi z, di mana pengalaman intersubjektif menjadi dasar interaksi sosial. Dunia kehidupan ini melibatkan realitas yang dibangun bersama berdasarkan pemahaman dan interpretasi individu terhadap lingkungan sosial mereka. Hal ini berpotensi membentuk karakter yang lebih individualistis, dengan menurunnya kepekaan terhadap orang lain. Berdasarkan kajian teori dan penjelasan yang telah diuraikan diatas, berikut gambaran kerangka pemikiran :

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2 : Kerangka Berfikir Penelitian
Sumber : Olahan Peneliti 2025

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi Alfred Schutz. Penelitian kualitatif merupakan bentuk penelitian ilmiah yang ditujukan untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang suatu fenomena dalam konteks sosial secara alami (Muhammad et al., 2023). Penelitian kualitatif mengumpulkan dan menganalisis data berupa kata-kata (baik lisan maupun tulisan) dan perilaku manusia. Dalam metode ini, peneliti tidak berupaya menghitung atau mengkuantifikasi data kualitatif yang telah diperoleh, sehingga tidak melakukan analisis angka-angka.

Fenomenologi adalah suatu metode yang digunakan untuk menggali pengalaman subjektif para informan secara mendalam. Metode ini bertujuan untuk memperoleh wawasan atau pengetahuan baru, serta memperluas pemahaman yang telah ada melalui cara berpikir yang logis, sistematis, dan kritis (Putri Rahma, 2024). Tahapan penelitian dimulai dari penentuan fenomena dan pemilihan informan secara *purposive sampling*, yaitu mereka yang mengalami langsung perilaku *phubbing*. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan observasi. Selanjutnya, dilakukan *bracketing* untuk menanggulangi asumsi peneliti, diikuti oleh reduksi fenomenologis guna menemukan tema-tema esensial dari pengalaman informan. Tahap akhir adalah penyusunan deskripsi makna dan validasi data melalui triangulasi dan konfirmasi kepada informan. Studi fenomenologi berfokus pada bagaimana orang melakukan pengalaman tertentu dan bagaimana pengalaman tersebut memberikan makna bagi mereka. Studi fenomenologi berasumsi bahwa setiap individu mengalami suatu fenomena dengan segenap kesadarannya (Mulono Apriyanto, 2022).

3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Februari 2025 sampai dengan Mei 2025.

3.3 Sumber Data Penelitian

3.3.1 Data primer

Data primer berupa wawancara-wawancara yang dilakukan penulis terhadap narasumber yang kompeten untuk penelitian ini. Wawancara itu akan dituangkan oleh penulis dalam bentuk transkrip yang menjelaskan



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

secara detail situasi pada saat wawancara dilakukan (Dr. H. Zuchri Abdussamad, 2021)

3.3.2 Data sekunder

Data sekunder berupa data-data yang sudah tersedia dan dapat diperoleh oleh peneliti dengan membaca, melihat atau mendengarkan. Data ini biasanya berasal dari data primer yang sudah diolah oleh peneliti sebelumnya. Yang termasuk dalam kategori data sekunder adalah (Metode Penelitian Kualitatif, 2021)

- a. Data bentuk teks: dokumen, pengumuman, surat-surat, spanduk
- b. Data bentuk gambar: foto, animasi, billboard
- c. Data bentuk suara: hasil rekaman kaset
- d. Kombinasi teks, gambar dan suara, film, video, iklan di televisi dll.

3.4 Informan Penelitian

Informan penelitian adalah orang-orang yang dapat memberikan informasi tentang fenomena atau masalah yang diteliti (Mochamad Nashrullah et al., 2023). Pada pemilihan informan peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono dalam (Ani, Lumanauw, & Tampenawas, 2021) *purposive sampling* adalah metode pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan yang telah ditetapkan sebelumnya oleh penelitian. Selain itu, metode *purposive sampling* juga dikenal sebagai pengambilan sampel penilaian selektif atau subjektif karena menggambarkan kumpulan sampel yang bergantung pada pertimbangan peneliti saat memilih informan.

Kriteria informan yang harus dipertimbangkan dalam penelitian kualitatif menurut Martha dan Kresno dalam (Heryana, 2018) yaitu :

- a. Terlibat aktif dalam fenomena yang diteliti
- b. Harus terlibat dalam fenomena yang diteliti "saat ini". Penekanan "saat ini" sangat penting agar informan tidak lupa tentang fenomena yang akan diteliti
- c. Memiliki waktu yang cukup. Informan kunci tidak hanya memiliki kemauan untuk memberikan informasi, tetapi mereka juga dapat memberikan informasi kapan pun dibutuhkan
- d. Informan harus menyampaikan informasi dengan bahasa mereka sendiri

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti menetapkan kriteria informan dalam penelitian ini yaitu : informan merupakan generasi z Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, informan benar-benar mengetahui dan paham akan fenomena *phubbing* dan terlibat langsung dalam perilaku *phubbing*. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, peneliti menentukan bahwa jumlah



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

informan yang akan dimintai keterangan dalam penelitian ini adalah sebanyak 8 orang. Berikut adalah informan yang dipilih untuk memberikan informasi :

Tabel 1. Informan Penelitian

NO	NAMA INFORMAN	FAKULTAS
1.	WN	Syariah dan Hukum
2.	GFP	Dakwah dan Komunikasi
3.	NA	Psikologi
4.	ES	Tarbiyah dan Keguruan
5.	MI	Ekonomi dan Ilmu Sosial
6.	R	Sains dan Teknologi
7.	P	Pertanian dan Peternakan
8.	K	Ushuluddin

Sumber Oleh Peneliti 2025

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Wawancara

Wawancara merupakan proses tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung, atau percakapan yang disengaja dengan tujuan tertentu. Dalam proses ini, terdapat dua pihak yang terlibat, yaitu pewawancara yang bertanggung jawab untuk mengajukan pertanyaan, dan yang diwawancarai yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut (Muhammad et al., 2023). Dalam wawancara mendalam peneliti mencari makna sesuai dengan pandangan informan. Pada wawancara ini peneliti akan melakukan wawancara dengan beberapa informan mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang termasuk dalam individu yang melakukan aktivitas *phubbing*.

3.5.2 Observasi

Menurut Riyanto, observasi adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan terhadap subjek penelitian, yang bisa dilakukan secara langsung atau tidak langsung (Muhammad et al., 2023). Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan metode observasi non partisipan, di mana peneliti hanya melakukan pengamatan tanpa terlibat langsung dalam proses penelitian. Penelitian ini fokus pada pengamatan terhadap generasi z untuk menganalisis motif dan perilaku *phubbing* berdasarkan kriteria-kriteria yang telah ditetapkan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.5.3 Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang mengacu pada barang-barang tertulis. Metode dokumentasi adalah proses pengumpulan data dengan mencatat informasi yang sudah ada. Dokumen dapat berupa tulisan, gambar, atau karya monumental dari seseorang. Contoh dokumen berbentuk tulisan meliputi catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), cerita, biografi, peraturan, dan kebijakan. Dokumen berbentuk gambar mencakup foto, lukisan, sketsa, dan lain-lain. Sedangkan dokumen dalam bentuk karya seni bisa berupa gambar, patung, film, dan sejenisnya (Muhammad et al., 2023).

3.6 Validitas Data

Validitas mengacu pada sejauh mana data yang dilaporkan oleh peneliti sesuai dengan data yang sebenarnya terjadi pada objek penelitian. Dalam konteks penelitian, validitas menunjukkan seberapa akurat instrumen pengukuran penelitian mencerminkan esensi dari fenomena yang diukur. Data dianggap valid ketika tidak ada perbedaan antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sebenarnya terjadi pada objek penelitian (Muhammad et al., 2023).

Dalam konteks penelitian ini, peneliti menerapkan teknik triangulasi sumber sebagai salah satu bentuk validasi data. Triangulasi sumber digunakan untuk memvalidasi keandalan data dengan memeriksa informasi yang diperoleh dari beberapa sumber berbeda (Muhammad et al., 2023). Berbeda dengan pendekatan kuantitatif yang menggunakan teknik perataan data, dalam pendekatan ini data dianalisis secara deskriptif dan dikategorikan untuk menentukan kesamaan, perbedaan, dan kekhasan dari ketiga sumber data tersebut.

Menurut Moloeng, triangulasi merupakan metode untuk memverifikasi keabsahan data dengan menggunakan referensi atau informasi lain di luar data itu sendiri sebagai alat pemeriksaan atau perbandingan (Iif Ahmad Syarif, 2021). Dengan kata lain, teknik triangulasi bertujuan untuk mengurangi perbedaan konstruksi realitas yang terjadi dalam konteks pengumpulan data mengenai berbagai peristiwa dan relasi dari berbagai perspektif. Dengan demikian, peneliti dapat melakukan pengecekan dan pengulangan pengamatan dengan cara membandingkan hasilnya.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data melibatkan upaya sistematis dalam pencarian dan mengorganisir data dengan tujuan meningkatkan pemahaman peneliti terhadap kasus yang sedang diteliti, serta menyajikannya sebagai temuan bagi pihak lain. Proses analisis data dalam penelitian kualitatif dimulai dengan mengeksplorasi semua data yang terkumpul dari berbagai sumber, termasuk wawancara, catatan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

lapangan yang berisi pengamatan, dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, foto, dan lain sebagainya (Muhammad et al., 2023).

Miles & Huberman menekankan tiga tahap dalam proses analisis data:

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemilihan data yang penting dari sekumpulan data yang tersedia, dengan meninggalkan yang kurang relevan atau tidak terlalu penting. Saat melakukan pengumpulan data, peneliti akan mengumpulkan semua informasi yang berkaitan dengan subjek penelitiannya. Namun, untuk menjaga fokus dan relevansi, peneliti perlu memilih data yang paling relevan dengan tujuan penelitian. Proses ini dilakukan agar peneliti dapat lebih fokus dalam menganalisis data dan menarik kesimpulan yang tepat (Muhammad et al., 2023).

b. Penyajian Data

Semua informasi yang dikumpulkan oleh peneliti kemudian diungkapkan dalam bentuk verbal, disusun dalam kalimat-kalimat. Proses penyajian data dapat dilakukan melalui berbagai teknik yang sesuai dengan jenis data yang diperoleh dari lapangan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman terhadap kasus yang diteliti serta menjadi pedoman dalam pengambilan keputusan berdasarkan pemahaman dan analisis data (Muhammad et al., 2023).

c. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan hanya dapat diperoleh setelah semua data terkumpul dan semua proses analisis data, baik reduksi maupun penyajian data, telah selesai dilakukan. Pada tahap ini, peneliti dapat menarik kesimpulan dari keseluruhan penelitiannya. Proses penarikan kesimpulan dilakukan dengan mereview kembali seluruh data yang terkumpul serta hasil analisis data lainnya (Muhammad et al., 2023).

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB IV

GAMBARAN UMUM

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim (UIN Suska) merupakan hasil pengembangan /peningkatan status Pendidikan dari institute agama islam negeri (IAIN) Sulthon Syarif Qasim Pekanbaru yang secara resmi dikukuhkan berdasarkan Peraturan Presiden RI Nomor 2 Tahun 2005 Tanggal 4 Januari 2005 tentang perubahan IAIN Sulthan Syarif Qasim Pekanbaru menjadi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dan diresmikan pada 9 Februari 2005 oleh Presiden RI, Bapak Dr. H. Susilo Bambang Yudhoyono sebagai tindak lanjut perubahan status ini, Menteri Agama RI menetapkan Organisasi Dan Tata Kerja UIN Suska Riau berdasarkan Peraturan Menteri Agama RI Nomor 8 Tahun 2005 Tanggal 4 April 2005.

Institut Agama Islam Negeri Sultan Syarif Qasim (IAIN Susqa) Pekanbaru, yang merupakan induk dari Universitas Islam Suska Riau (UIN Suska), didirikan pada tanggal 16 September 1970 dengan Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia No 194 Tahun 1970. Pada Tanggal 16 September 1970, Menteri Agama Republik Indonesia K.H Ahmad Dahlan menandatangani piagam dan melantik Prof L. H. Ilyas Muhammad Ali sebagai Rektor pertama institusi tersebut.

Peningkatan status IAIN menjadi UIN dimaksudkan untuk menghasilkan sarjana muslim yang mampu menguasai, mengembangkan, dan menerapkan ilmu ke isleman, ilmu pengetahuan, dan teknologi secara integral, sekaligus menghilangkan pandangan dikhotomi antara ilmu keislaman dan ilmu umum. Pengembangan UIN Suska tidak hanya dilakukan pada bidang akademik semata, seperti melalui pembukaan fakultas-fakultas dan program-program studi baru, tapi juga diarahkan pada pengembangan di bidang fisik, sarana, dan prasarana. UIN Suska telah mempunyai lahan kampus seluas 84,15 Ha di Km. 15 Jl. Soebrantas Simpang Baru Panam Pekanbaru.

Lahan kampus di Km. 15 Jl. Soebrantas tersebut dibebaskan pada tahun 181/1982 mulaya seluas 60 Ha dan diperluas pada tahun 2003-2006 menjadi 80,50 Ha. Pada tahun 1995/1996 pembangunan fisik di lahan ini telah dimulai dan telah berhasil membangun Gedung seluas 5.760 m² untuk 70 lokal ruang kuliah (Islam, Sultan, & Riau, 2021).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.2 Visi dan Misi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Visi UIN Suska Riau yaitu terwujudnya Universitas Islam Negeri sebagai Lembaga Pendidikan tinggi pilihan utama pada Tingkat dunia yang mengembangkan ajaran islam, ilmu pengetahuan, teknologi dan atau seni secara integral pada tahun 2023.

Misi adalah sesuatu yang harus dilakukan agar tujuan organisasi dapat terwujud selaras dengan visinya. Misi dari UIN Suska Riau yaitu :

1. Menyelenggarakan Pendidikan dan pengajaran untuk melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas secara akademik dan profesional serta memiliki integritas pribadi sebagai sarjana muslim
2. Menyelenggarakan penelitian dan pengkajian untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan atau seni dengan menggunakan paradigma islam
3. Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi dan atau seni dengan menggunakan paradigma islam
4. Menyelenggarakan tatapamong perguruan tinggi yang otonom, akuntabel, dan transparan yang menjamin peningkatan kualitas berkelanjutan

4.3 Karakteristik Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

- a. Pengembangan paradigma ilmu yang memberikan penekanan rasa iman dan tauhid (*belief affection*).
- b. Pengembangan berbagai cabang ilmu pengetahuan dengan pendekatan religious sehingga nilai-nilai islam menjadi roh bagi setiap cabang ilmu pengetahuan dengan penerapan prinsip islam dalam disiplin ilmu (IDI) sebagai upaya untuk mewujudkan integrasi ilmu dengan islam .
- c. Penyelenggaraan beberapa disiplin ilmu untuk mencapai standar kompetensi ilmu keislaman yang memperkuat domain akidah, ibadah, muamalah dan akhlak.
- d. Pembinaan dan pengembangan lingkungan madani sesuai dengan nilai-nilai islam melalui program ma'had al jami'ah.
- e. Perwujudan keunggulan akademik dan profesionalisme yang didasarkan pada moral keagamaan dalam kehidupan kampus.
- f. Pengembangan studi regional islam Asia Tenggara dan tamaddun melayu sebagai pusat keunggulan (*center of excellence*).

4.4 Tujuan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

- a. Menghasilkan lulusan yang berakhlak mulia dan menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan serta keunggulan akademik



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan/atau profesional yang dapat menerapkan, mengembangkan, menciptakan ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni yang bernafaskan Islam.

- b. Mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu agama islam, ilmu pengetahuan, teknologi dan atau seni serta mengupayakan penggunaannya untuk meningkatkan martabat dan taraf kehidupan Masyarakat serta memperkaya kebudayaan nasioanl.
- c. Menghasilkan karya ilmiah dan kreatif yang unggul berkelas dunia.
- d. Menghasilakn kinerja institusi yang efektif untuk menjamin pertumbuhan kualitas pelaksanaan tridharma perguruan tinggi yang berkelanjutan.

1. Visi dan Misi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

a. Visi

Terwujudnya Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Sebagai Fakultas yang Gemilang dan Terbilang dalam Pengembangan Pendidikan Ilmu Keislaman, Sains, Teknologi dan atau Seni Secara Terintegrasi di Kawasan Asia Pada Tahun 2025.

b. Misi

1. Menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran berbasis integrasi ilmu, teknologi, dan/atau seni dengan Islam untuk menghasilkan sumber daya manusia yang saleh, moderat, cerdas dan berkualitas secara akademik.
2. Menyelenggarakan penelitian dan pengkajian dalam bidang pendidikan yang inovatif dan tepat guna dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan/atau seni yang terintegrasi dengan Islam.
3. Menyelenggarakan pengabdian dalam bidang Pendidikan berbasis integrasi ilmu pengetahuan, teknologi dan/atau seni dengan Islam yang bermanfaat bagi masyarakat dan lingkungan.
4. Menyelenggarakan tata kelola fakultas yang baik serta adaptif dengan sistem dan teknologi.

2. Visi dan Misi Fakultas Syari'ah dan Hukum

a. Visi

Mewujudkan Fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang Gemilang dan Terbilang dalam Bidang Hukum dan Pranata Sosial Secara Integratif di Kawasan Asia Tahun 2025.

b. Misi

1. Melaksanakan pendidikan dan pengajaran untuk melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas secara akademik dan profesional dalam bidang hukum dan pranata sosial secara integral.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Melaksanakan penelitian dan kajian ilmiah dalam bidang hukum dan pranata sosial dengan menggunakan paradigma Islami.
3. Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat secara integral dengan menggunakan paradigma Islami.
4. Menyiapkan Sumber Daya Manusia, sarana dan prasarana untuk melaksanakan Tridharma Perguruan tinggi Islam di bidang hukum dan pranata social

3. Visi dan Misi Fakultas Ushuluddin

a. Visi

Terwujudnya Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang gemilang dan terbilang dalam bidang Ilmu Ushuluddin, yang terintegrasi dengan sains, teknologi dan seni di kawasan Asia pada tahun 2025.

b. Misi

1. Menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran Ilmu Ushuluddin yang terintegrasi dengan sains, teknologi, dan/atau seni untuk menghasilkan sumber daya manusia yang saleh, moderat, cerdas dan berkualitas secara akademik.
2. Menyelenggarakan penelitian dan pengkajian yang inovatif serta tepat guna dalam mengembangkan Ilmu Ushuluddin yang terintegrasi dengan sains, teknologi dan/atau seni.
3. Menyelenggarakan Pengabdian kepada Masyarakat dalam Ilmu Ushuluddin yang terintegrasi dengan sains, teknologi dan/atau seni.
4. Menyelenggarakan tata kelola fakultas yang baik.

4. Visi dan Misi Fakultas Dakwah dan Komunikasi

a. Visi

Terwujudnya Fakultas yang Gemilang dan Terbilang dalam Keilmuan Dakwah dan Komunikasi secara integratif di Asia pada Tahun 2025.

b. Misi

1. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran keilmuan dakwah dan komunikasi untuk melahirkan sumber daya manusia yang adaptif terhadap perkembangan global serta memiliki integritas pribadi sebagai sarjana muslim
2. Menyelenggarakan penelitian keilmuan dakwah dan komunikasi berbasis publikasi untuk pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan atau seni
3. Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat berbasis keilmuan dakwah dan komunikasi yang bermanfaat bagi kemanusiaan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Menyelenggarakan kerjasama dengan lembaga-lembaga terkait dalam dan luar negeri
5. Menyelenggarakan tata kelola fakultas yang baik (*good faculty governance*) serta adaptif dengan sistem dan teknologi digital.

5. Visi dan Misi Fakultas Sains dan Teknologi

a. Visi

Menjadi lembaga pendidikan pilihan utama pada tingkat nasional dan Asia Tenggara dalam bidang sains dan teknologi terintegrasi dengan nilai Islam tahun 2025.

b. Misi

1. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran untuk melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mengintegrasikan antara sains, teknologi dan Islam.
2. Menyelenggarakan penelitian dan pengkajian berkualitas di bidang sains dan teknologi dengan paradigma Islami yang mampu mendukung pada kegiatan pelayanan kepada masyarakat.
3. Menyelenggarakan pengabdian dan pelayanan kepada masyarakat dan lingkungan yang berkualitas dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan menggunakan paradigma Islami.
4. Menyelenggarakan tatapamong atau tata kelola perguruan tinggi yang otonom, akuntabel, dan transparan serta adaptif dengan sistem dan teknologi untuk peningkatan kualitas berkelanjutan

6. Visi dan Misi Fakultas Psikologi

a. Visi

Terwujudnya Fakultas Psikologi yang gemilang dan terbilang dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang mengintegrasikan ilmu psikologi dengan Islam dan kearifan lokal pada tahun 2025.

b. Misi

1. Menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran berbasis integrasi Psikologi dengan Islam dan kearifan lokal untuk menghasilkan sumber daya manusia yang saleh, moderat, cerdas dan berkualitas secara akademik.
2. Melakukan penelitian dan pengkajian yang inovatif dan tepat guna dalam mengembangkan Psikologi yang terintegrasi dengan Islam dan Kearifan lokal.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat dengan mengimplementasikan Psikologi dengan nilai-nilai keislaman dan kearifan lokal yang bermanfaat bagi lingkungan.
4. Menerapkan tata kelola fakultas yang akuntabel, transparan, *good and clean governance* yang adaptif dengan sistem dan teknologi.

7. Visi dan Misi Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial

a. Visi

Terwujudnya Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial sebagai fakultas yang gemilang dan terbilang dalam mengintegrasikan dan mengembangkan ilmu keislaman, ekonomi, sosial dan teknologi secara integral di kawasan Asia pada Tahun 2025.

b. Misi

1. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran yang berbasis integrasi keilmuan untuk melahirkan lulusan yang berkualitas dan berkompetitif dibidang ilmu ekonomi dan ilmu sosial.
2. Melaksanakan penelitian untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni berbasis integrasi keilmuan dibidang ilmu ekonomi dan ilmu sosial.
3. Melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi dan dibidang ilmu ekonomi dan ilmu sosial yang integratif dan berkontribusi terhadap pembangunan peradaban manusia.
4. Menerapkan tata kelola yang baik (*good governance*) lembaga yang memfasilitasi integrasi keilmuan secara otonom, efektif, transparan dan akuntabel.

8. Visi dan Misi Fakultas Pertanian dan Peternakan

a. Visi

Terwujudnya Fakultas Pertanian dan Peternakan sebagai Fakultas yang gemilang dan terbilang dalam mengembangkan ilmu pertanian lahan marjinal, peternakan tropis dan gizi yang terintegrasi dengan Islam di kawasan Asia pada tahun 2025.

b. Misi

1. Melaksanakan pendidikan dan pengajaran untuk melahirkan sumber daya manusia yang saleh, moderat, cerdas dan berkualitas di bidang pertanian lahan marjinal, peternakan tropis dan gizi secara akademik dan profesional.
2. Melaksanakan penelitian, pengkajian dan kerjasama di bidang pertanian lahan marjinal, peternakan tropis dan gizi yang inovatif dan tepat guna



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk mengembangkan ilmu dan teknologi yang terintegrasi dengan Islam.

3. Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat berbasis ilmu dan teknologi pertanian lahan marginal, peternakan tropis dan gizi yang terintegrasi dengan Islam.
4. Menerapkan tata kelola Fakultas yang baik (*good governance*) serta adaptif dengan sistem dan teknologi.



UIN SUSKA RIAU



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan penyajian dari data yang peneliti peroleh mengenai Fenomena *Phubbing* Pada Generasi Z UIN Suska Riau, maka dapat disimpulkan bahwa tindakan *phubbing* di kalangan Gen Z khususnya di UIN Suska Riau terjadi karena adanya ketergantungan terhadap *smartphone*. Ketergantungan ini membentuk pola perilaku yang berulang, di mana individu secara refleks dan tanpa disadari cenderung lebih fokus pada *smartphone* meskipun sedang berada dalam situasi interaksi sosial langsung. Perilaku *phubbing* juga muncul sebagai bentuk pelarian dari rasa bosan, canggung, gugup, atau ketidaknyamanan dalam interaksi langsung. Selain itu, faktor *Fear of Missing Out* (FoMO) juga menjadi motif di balik tindakan *phubbing*, di mana individu merasa perlu untuk terus memantau dunia digital agar tidak tertinggal informasi atau tren terkini, bahkan di tengah percakapan tatap muka. Tindakan *phubbing* di kalangan generasi Z juga kerap dilakukan secara spontan dan refleks, tanpa ada niat disengaja untuk mengabaikan lawan bicara. Kebiasaan yang terbentuk sejak lama dalam menggunakan *smartphone* menjadikan tindakan ini dianggap sebagai sesuatu yang wajar dalam lingkungan sosial mereka. Bahkan, ketika orang lain dalam kelompok melakukan hal yang sama, dorongan sosial membuat individu ikut melakukan *phubbing* demi menyesuaikan diri.

6.2 Saran

1. Generasi z UIN Suska Riau diharapkan agar lebih meningkatkan kesadaran dalam berinteraksi sosial, terutama saat berkomunikasi langsung dengan orang lain. Meskipun penggunaan *smartphone* sudah menjadi bagian dari gaya hidup, penting untuk tetap menghargai kehadiran dan perhatian lawan bicara agar kualitas hubungan sosial tetap terjaga.
2. Perlu adanya upaya edukatif melalui seminar, *workshop*, atau kampanye digital mengenai etika berkomunikasi di era digital, termasuk bahaya normalisasi *phubbing* terhadap hubungan sosial dan karakter mahasiswa. Kegiatan ini bisa menjadi sarana refleksi agar mahasiswa lebih bijak dalam menggunakan teknologi saat berinteraksi langsung.
3. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengkaji fenomena *phubbing* menggunakan pendekatan kuantitatif atau *mixed method*, dengan cakupan sampel yang lebih luas, serta mempertimbangkan faktor-faktor psikologis dan budaya digital lainnya yang mempengaruhi perilaku *phubbing*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abivian, M. (2022). Gambaran Perilaku Phubbing Dan Pengaruhnya Terhadap Remaja Pada Era Society 5.0 Muhibbu Abivian. *Prophetic : Professional, Empathy, Islamic Counseling Journal*, 5(2), 155–164. Retrieved From [Http://Syekhnurjati.Ac.Id/Jurnal/Index.Php/Prophetic](http://Syekhnurjati.Ac.Id/Jurnal/Index.Php/Prophetic)
- Aditia, R. (2021). Fenomena Phubbing: Suatu Degradasi Relasi Sosial Sebagai Dampak Media Sosial. *Keluwih: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 8–14. <https://doi.org/10.24123/Soshum.V2i1.4034>
- Alamianti, D., & Rachaju, R. (2021). Realitas Phone Snubbing Pada Pergaulan Remaja Reality Of Phone Snubbing In Teenager's Relations. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 04.
- Alamudi, F. S. N. A., & Syukur, M. (2019). Sosial Phubbing Di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi*.
- Aldira, N. P. (2020). *Motif Penggunaan Fitur Stories Highlight Instagram Sebagai Memori Media Bagi Generasi Milenial* (Vol. 08).
- Alia Anniza, N. K., & Ismail, A. (2023). Fenomena Phubbing Pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar. *Agustus*, 5(1).
- Alifin Valentino, R., Rusmana, A., Agustini Damayani, N., Studi Perpustakaan Dan Sains Informasi, P., Padjadjaran, U., Supratman, J. W., ... Barat, J. (2023). Motif Disabilitas Netra Berprofesi Sebagai Pustakawan 1 2 3. *Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 19(2), 240–254. <https://doi.org/10.22146/Bip.V19i1.3585>
- Amelia, T., Despitasari, M., Sari, K., Putri, D. S. K., Oktamianti, P., & Agustina. (2019). Phubbing, Penyebab Dan Dampaknya Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Indonesia. *Jurnal Ekologi Kesehatan*, 18(2), 122–134. <https://doi.org/10.22435/Jek.18.2.1060.122-134>
- Amiruddin, A. M., Syahrudin,), & Sarlan Menungsa, A. (2024). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Perilaku Phone Snubbing (Phubbing) Dalam Komunikasi Interpersonal Mahasiswa. In *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Pendidikan* (Vol. 2). Retrieved From <https://jurnal.unsultra.ac.id/index.php/jisdik>
- Ani, J., Lumanauw, B., & Tampenawas, J. L. A. (2021). Pengaruh Citra Merek, Promosi Dan Kualitas Layanan Terhadap Keputusan Pembelian



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Konsumen Pada E-Commerce Tokopedia Di Kota Manado The Influence Of Brand Image, Promotion And Service Quality On Consumer Purchase Decisions On Tokopedia E-Commerce In Manado City. *663 Jurnal Emba*, 9(2), 663–674.

Arum, L. S., Zahrani, A., & Duha, N. A. (2023). Karakteristik Generasi Z Dan Kesiapannya Dalam Menghadapi Bonus Demografi 2030. In *Accounting Student Research Journal* (Vol. 2).

Asih, I. D. (N.D.). *Fenomenologi Husserl: Sebuah Cara “Kembali Ke Fenomena.”*

Aswan, P., & Apriliani Putri, A. (2021). Lawan Bicara Pelaku Phubbing. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 2714–9862. <https://doi.org/10.32585/Klitika.V3i1.1141>

Bilqis, S. (2023). *Pengaruh Gaya Bahasa Generasi Z Dalam Berbahasa Indonesia Di Era Globalisasi*. 3(3), 169–181. Retrieved From <https://jurnal.uns.ac.id/transling>

Ditya Perdana, D. (N.D.). *Fenomena Fear Of Missing Out (Fomo) Pada Generasi Z Pengguna Media Sosial Instagram*. Retrieved From <http://jurnal.utu.ac.id/jsourc>

Djaya, T. R. (2020). Makna Tradisi Tedhak Siten Pada Masyarakat Kendal: Sebuah Analisis Fenomenologis Alfred Schutz. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 01.

Dr. H. Zuchri Abdussamad, S. I. K. , M. S. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (Se. , M. S. Dr. Patta Rapanna, Ed.).

Dr.Ummah Karimah M.Pd, Drs. I. M. M. P. R. R. M. K. (2022). *Phubbing No Way*.

Eny Ratnasari, F. D. O. (2020). Perilaku Phubbing Pada Generasi Muda (Hubungan Antara Kecanduan Ponsel Dan Media Sosial Terhadap Perilaku Phubbing). *Jurnal Kajian Komunikasi*, 4. <https://doi.org/10.23960/Metakom.V4i1.82>

Farid, M., Rusmanto, J., & Adib, M. (2018). *Fenomenologi Dalam Penelitian Ilmu Sosial*.

Firdaus, T., Suardi, & Kaharuddin. (2023). Perilaku Phubbing Di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar. *Jurnal Ilmiah Research And Development Student*, 1(2), 27–34. <https://doi.org/10.59024/Jis.V1i2.313>



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Hafizah, N., Adriansyah, M. A., & Permatasari, R. F. (N.D.). *Kontrol Diri Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Perilaku Phubbing Article Info Abstract*. <https://doi.org/10.30872/Psikoborneo>
- Hanika, I. M. (2015). Fenomena Phubbing Di Era Milenia (Ketergantungan Seseorang Pada Smartphone Terhadap Lingkungannya). In *Jurnal Interaksi* (Vol. 4). Retrieved From <http://Teknologi.News.Viva.Co.Id/News/Read/54>
- Hasanuddin, S., Koanda, N., & Saudi, A. N. A. (2024). Pengaruh Leisure Boredom Terhadap Perilaku Phubbing Pada Remaja Akhir Di Kota Makassar. *Jurnal Psikologi Karakter*, 4(2), 601–609. <https://doi.org/10.56326/Jpk.V4i2.5451>
- Heryana, A. (2018). *Informan Dan Pemilihan Informan Dalam Penelitian Kualitatif*. Retrieved From <https://www.researchgate.net/publication/329351816>
- Hura, M. S., Sitasari, N. W., & Rozali, Y. A. (N.D.). *Pengaruh Fear Of Missing Out Terhadap Perilaku Phubbing Pada Remaja*.
- Iif Ahmad Syarif. (2021). Identifikasi Potensi Pengembangan Wilayah Pesisir Kelurahan Karang Anyar Pantai Kota Tarakan. *Jurnal Cakrawala Indonesia*, 1.
- Iskandar, D., & Jacky, M. (N.D.). *Studi Fenomenologi Motif Anggota Satuan Resimen Mahasiswa 804 Universitas Negeri Surabaya*.
- Islam, U., Sultan, N., & Riau, S. K. (2021). *Kementerian Agama Republik Indonesia Panduan Dan Informasi Akademik*. Retrieved From [www.Uin-Suska.Ac.Id](http://www.uin-suska.ac.id)
- Jihan, A., & Rusli, D. (2019). Pengaruh Faktor Kepribadian Terhadap Phubbing Pada Generasi Milenial Di Sumatera Barat. *Jurnal Riset Psikologi*, 4.
- Kalaha, T. K. U., Taibe, P., & Purwasetiawatik, T. F. (2024). Phubbing Dalam Perspektif Orang Ketiga; Studi Eksperimental Pada Pengguna Smartphone. *Jurnal Psikologi Karakter*, 4(2), 371–381. <https://doi.org/10.56326/Jpk.V4i2.3680>
- Kurnia, S., Sitasari, N. W., Fakultas Psikologi, S. M., Esa, U., Jalan, U., Utara, A., ... Barat, J. (2020a). *Kontrol Diri Dan Perilaku Phubbing Pada Remaja Di Jakarta*. 18, 58.
- Kurnia, S., Sitasari, N. W., Fakultas Psikologi, S. M., Esa, U., Jalan, U., Utara, A., ... Barat, J. (2020b). *Kontrol Diri Dan Perilaku Phubbing Pada Remaja Di Jakarta*. 18, 58.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Lauw, E. S., & Jannah, M. (2024). *Phubbing Pada Gen Z Apakah Diprediksi Oleh Fomo ?* 19(2), 143–157. Retrieved From <https://Journal.Umg.Ac.Id/Index.Php/Psikosains>
- Manggola, A., & Thadi, R. (2021). Fenomenologi Alfred Schutz: Studi Tentang Motif Pemakaian Peci Hitam Polos. In *Joppas: Journal Of Public Policy And Administration Silampari* (Vol. 3).
- Maryam, S., & Priliani, A. (2018). Pengaruh Kampanye “Let’s Disconnect To Connect” Terhadap Sikap Anti Phubbing. In *Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika* (Vol. 7).
- Metode Penelitian Kualitatif*. (N.D.).
- Mochamad Nashrullah, O., Okvi Maharani, Sp., Abdul Rohman, Sp., Eni Fariyatul Fahyuni, Sp., Nurdyansyah, I., & Sri Untari Mpd, R. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)* Diterbitkan Oleh Umsida Press.
- Muhammad, P., Penerbit, Z., Zaini, M., Saputra, N., Penerbit, Y., Lawang, K. A., & Susilo, A. (2023). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Retrieved From <https://www.researchgate.net/publication/370561417>
- Mulono Apriyanto, M. O. Y. Z. N. C. P. H. S. P. S. S. R. N. F. A. R. P. R. G. A. H. D. M. B. G. I. P. S. A. S. A. A. Z. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Ari Setiawan, Ed.). Yogyakarta: Nuta Media.
- Najah, M., Fadilah Malik, A., Rachmi, I., & Iskandar. (2022). Perilaku Phone Snubbing (Phubbing) Pada Generasi X, Y Dan Z. *Jurnal Psikologi Ilmiah*. Retrieved From <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/intuisi>
- Nindito, S. (2019). *Fenomenologi Alfred Schutz: Studi Tentang Konstruksi Makna Dan Realitas Dalam Ilmu Sosial*.
- Nita Lutfiana Damayanti, H. A. (2024). Fenomena Phubbing Remaja Kota Surabaya Dan Jakarta. *Da’watuna: Journal Of Communication And Islamic Broadcasting*, 3(4), 1351–1363. <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v3i4.3139>
- Pitoewas, Dkk. (2020). Analisis Kepekaan Sosial Generasi (Z) Di Era Digital Dalam Menyikapi Masalah Sosial. *Kajian Teori Dan Praktik Pkn*, 07(1), 17–23.
- Pranoto Bagus, & Walisyah Tengku. (2023). Analisis Fenomena Perilaku Phubbing Terhadap Rendahnya Kualitas Pergaulan Remaja Di Kecamatan Hinai. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6, 5077–5084.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Pratiwi, Z. S. (2020). *Phubbing Sebagai Sebuah Fenomena Budaya Pop Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Andalas* (Vol. 1). Mei.
- Putri, F. R. S., Mendiota, E. R., Anggela, F. R., & Avezahra, H. (2023). Perilaku Phubbing Pada Remaja Dalam Hubungan Keluarga. *Jurnal Flourishing*, 3(4), 120–124. <https://doi.org/10.17977/10.17977/Um070v3i42023p120-124>
- Putri Rahma, C. M. (2024). Fenomena “Phubbing” Pada Generasi Z Di Social Media. *Bandung Conference Series: Communication Management*, 4(2), 503–509. <https://doi.org/10.29313/Bcscm.V4i2.13558>
- Putri, Y. E., Marjohan, M., & Hariko, R. (2022). Perilaku Phubbing Pada Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 7, 343–347.
- Pyka Anggiana Putri, T. H. N. (2024). Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Melalui Kepercayaan Terhadap Keputusan Penggunaan Qris Pada Mahasiswa Generasi Z Di Kota Pekanbaru. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ekonomi Manajemen*, 9, 296–316.
- Raharjo, D. P. (2021). Intensitas Mengakses Internet Dengan Perilaku Phubbing. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 1–12. <https://doi.org/10.30872/Psikoborneo>
- Rahmania, N. A., Indriani, S. S., & Prasanti, D. (2023). Pengalaman Menonton Ulang: Studi Fenomenologi Terhadap Mahasiswa Universitas Padjadjaran Dan Universitas Gadjah Mada. *Comdent: Communication Student Journal*, 1(1), 16. <https://doi.org/10.24198/Comdent.V1i1.45710>
- Rana Sari, C., & Ari Widyastuti, D. (2023). *Prosiding Karakteristik Phubbing Pada Remaja Di Negara Maju*.
- Ratna Andriani, P. (N.D.). *Fenomenologi Orang Tua Dalam Memilih Jurusan Terhadap Anak Di Sekolah (Studi Kasus Di Sma Negeri 2 Ponorogo)*.
- Reski, P. (2020). Daya Tarik Interaksi Dunia Maya (Studi Perilaku Phubbing Generasi Milenial). *Jurnal Pendidikan*, Viii(1). Retrieved From <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/Equilibrium>
- Safitri, D., Roosyidah, A., & Wijaya, S. (2024). Perilaku Fear Of Missing Out (Fomo) Pada Gaya Hidup Generasi Z Di Media Sosial. In *Seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya*. Retrieved From <https://databoks.katadata.co.id/infografik/2024/09/24/media-sosial-favorit-gen-z->
- Safitri, W., Elita, Y., Sulian, I., Bimbingan, P., Konseling, D., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2021). Hubungan Penggunaan Media Sosial Dengan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Perilaku Phubbing Remaja Generasi Z Pada Siswa Kelas Xi Di Smkn 5 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Bk*, 4, 274–282. Retrieved From https://Ejournal.Unib.Ac.Id/Index.Php/J_Consilia

Sawitri, D. R. (2023). *Perkembangan Karier Generasi Z: Tantangan Dan Strategi Dalam Mewujudkan Sdm Indonesia Yang Unggul*.

Syafitri, A. F. (2022). *Pengaruh Adiksi Smartphone Terhadap Phubbing Pada Siswa Smk Negeri 9 Medan*.

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>

Taufik, E., Dewi Yusna Suzy, & Muktamiroh Hikmah. (2020). *Hubungan Kecanduan Smartphone Dengan Kecenderungan Perilaku Phubbing Pada Remaja Di Sman 34 Jakarta Selatan*.

Theresa Sarmawati, R., & Achmad Perguna, L. (2024). *Phubbing, Smombie Dan Nomophobia: Studi Fenomenologis Perubahan Perilaku Pada Siswa Sekolah Menengah Atas* (Vol. 9).

Vargas, G. M. (2020). Alfred Schutz's Life-World And Intersubjectivity. *Open Journal Of Social Sciences*, 08(12), 417–425. <https://doi.org/10.4236/Jss.2020.812033>

Wijoyo, H., Irjus, I., & Yoyok Cahyono, A. L. H. R. S. (2020). *Generasi Z & Revolusi Industri 4.0*. Cv. Pena Persada.

Wita, G., Irhas, D., & Mursal, F. (2022). *Titian: Jurnal Ilmu Humaniora Fenomenologi Dalam Kajian Sosial Sebuah Studi Tentang Konstruksi Makna Phenomenology In Social Study A Study Of Meaning Construction*. 06(2). Retrieved From <https://Online-Journal.Unja.Ac.Id/Index.Php/Titian>

Wita, G., & Mursal, I. F. (2022). Fenomenologi Dalam Kajian Sosial Sebuah Studi Tentang Konstruksi Makna. *Titian: Jurnal Ilmu Humaniora*, 6(2), 325–338. <https://doi.org/10.22437/Titian.V6i2.21211>

Youarti, I. E., & Hidayah, N. (2018). Perilaku Phubbing Sebagai Karakter Remaja Generasi Z. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(1), 143. <https://doi.org/10.26638/Jfk.553.2099>



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Lampiran 1

Pedoman Wawancara

a. Informan kunci

1. WN : Fakultas Syariah dan Hukum
2. GF : Fakultas Dakwah dan Komunikasi
3. NA : Fakultas Psikologi

b. Informan pelengkap

1. ES : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
2. M.IQ : Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial
3. R : Fakultas Sains dan Teknologi
4. P : Fakultas Pertanian dan Peternakan
5. K : Fakultas Ushuludin

Pertanyaan wawancara :

1. Menurut anda, apakah ketergantungan pada *smartphone* dapat menjadi motif perilaku *phubbing*?
2. Apakah Anda memiliki tujuan tertentu ketika menggunakan *smartphone* saat sedang berinteraksi dengan orang lain?
3. Apakah ada rasa takut atau khawatir akan ketinggalan informasi (*Fear of Missing Out*) jika tidak memeriksa *smartphone* anda?
4. Saat melakukan *phubbing* anda sadar atau tidak sadar?
5. Dalam situasi apa anda paling sering melakukan *phubbing*?
6. Bagaimana anda menyadari perilaku *phubbing* yang anda lakukan dalam interaksi social?
7. Bagaimana perasaan anda ketika orang lain melakukan *phubbing* saat berbicara dengan anda?
8. Menurut anda apa itu *phubbing*?
9. Bagaimana makna *phubbing* menurut anda?
10. Menurut anda apakah *phubbing* mencerminkan nilai baru dalam cara gen z bersosialisasi?
11. Menurut anda, apakah *phubbing* merupakan tindakan yang wajar?
12. Karakter apa yang ada pada diri generasi z jika mereka sering melakukan *phubbing*?
13. Menurut anda bagaimana pengaruh *phubbing* terhadap cara generasi z berkomunikasi?

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 2

Hasil wawancara dengan Generasi Z UIN Suska Riau

No	Nama Informan	Pertanyaan	Jawaban
1.	WN	Menurut anda, apakah ketergantungan pada <i>smartphone</i> dapat menjadi motif perilaku <i>phubbing</i> ?	Menurut aku <i>smartphone</i> itu salah satu benda yang sangat berpengaruh untuk terjadinya <i>phubbing</i> karena secara tidak langsung <i>smartphone</i> itu adalah gadget yang sangat dekat dengan kita entah dikantong atau dimeja ketika kita berinteraksi dengan orang lain dan ketika ada notifikasi tentunya ini membuat fokus kita ke <i>distract</i> dan cenderung untuk fokus ke <i>smartphone</i> yang ada
		Apakah anda memiliki tujuan tertentu ketika menggunakan <i>smartphone</i> saat sedang berinteraksi dengan orang lain?	Tujuan nya itu untuk ngeliat notifikasi yang masuk, terus juga biar tidak ketinggalan informasi atau <i>Fear of Missing Out</i> , kadang juga buat ngilangin rasa bosan pas lagi ngumpul
		Apakah ada rasa takut atau khawatir akan ketinggalan informasi (<i>Fear of Missing Out</i>) jika tidak memeriksa <i>smartphone</i> anda?	Cukup takut, karena informasi kan banyak jenisnya ya bisa jadi dari keluarga terdekat ataupun teman baik itu sifatnya positif atau negative, tentunya itu jadi perhatian tersendiri bagi aku, jadi kalau misalnya aku ga megang hp yang dapat membuat aku terhubung langsung dengan orang-orang itu aku agak khawatir dan cukup takut
		Saat melakukan <i>phubbing</i> anda sadar atau tidak sadar?	Kalau menurut aku dua-duanya ya, tapi lebih ke ga sadar karena balik lagi ada notifikasi jadi kita mikir ada yang penting terus langsung dilihat karena juga udah terbangun ketidaksadaran bahwa itu <i>phubbing</i>
		Dalam situasi apa	Aku cenderung di hal-hal yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

anda paling sering melakukan <i>phubbing</i> ?	serius, seperti rapat dan lain lain karena tentunya rapat itu butuh konsentrasi yang tinggi focus yang kuat juga dan cenderung itu melelahkan gitu dan menggunakan hp di saat lagi rapat sebentar itu sebagai alternatif lain untuk nge <i>charge</i> diri kita sendiri buat bisa lebih focus kedepannya
Bagaimana anda menyadari perilaku <i>phubbing</i> yang anda lakukan dalam interaksi sosial?	Ketika tone lawan bicara aku udah mulai menunjukkan ga <i>excited</i> , dan juga mata kan mata ga bisa bohong ya kadang matanya udah keliatan sinis atau kesal nah itu aku bisa nandain oh ini harus distop nih main hp nya dan focus ke lawan bicaranya
Bagaimana perasaan anda ketika orang lain melakukan <i>phubbing</i> saat berbicara dengan anda?	Cukup kesal kalo intensitas <i>phubbing</i> nya itu dilakukan dalam jangka lama gitu, misalnya selama kita ngobrol selama itu juga dia main hp nya gitu, tapi kalau dia memegang hp nya cuma sebentar sebentar itu gapapa
Menurut anda apa itu <i>phubbing</i> ?	Kalau menurut aku, <i>phubbing</i> itu ya kayak lagi ngobrol atau lagi ngumpul sama orang, tapi malah sibuk sendiri sama <i>handphone</i> . Jadi kayak nggak merhatiin orang yang ada di depan mata gitu
Bagaimana makna <i>phubbing</i> menurut anda?	Makna <i>phubbing</i> menurut aku itu kayak kebiasaan yang umum di kalangan gen z. Kayak tanpa sadar aja gitu, tangan langsung buka <i>handphone</i> walaupun lagi ngobrol sama orang. Kadang bukan karena nggak mau dengerin, tapi udah terbiasa aja fokus ke dua hal sekaligus, antara ngobrol sama ngecek <i>handphone</i> . Jadi menurut



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

		aku <i>phubbing</i> itu kayak lebih ke kebiasaan yang udah terbentuk dari kecil, apalagi kita kan emang tumbuh di era digital.
	Menurut anda apakah <i>phubbing</i> mencerminkan nilai baru dalam cara gen z bersosialisasi?	Iya, menurut aku <i>phubbing</i> itu mencerminkan nilai baru dalam cara kita bersosialisasi. Zaman sekarang, komunikasi tu nggak cuma <i>face to face</i> aja, tapi juga lewat digital. Jadi, kadang kita bisa aja ngobrol sambil memegang <i>handphone</i> , dan itu bukan berarti kita nggak peduli, tapi emang cara kita berinteraksi tu udah berubah. Ini tu kayak semacam cara baru untuk kita tetap terhubung sama banyak hal tanpa kehilangan koneksi sosial
	Menurut anda, apakah <i>phubbing</i> merupakan tindakan yang wajar?	Kalau bagi aku tergantung situasinya, kalau lagi ngumpul rame ya nggak apa-apa wajar aja gitu, tapi kalau lagi berdua itu terasa kali nggak dihargain nya
	Karakter apa yang ada pada diri generasi z jika mereka sering melakukan <i>phubbing</i> ?	Kalau karakter pastinya mereka jadi kurang peka sama sekitarnya, terus mereka juga apatis, menutup diri juga
	Menurut anda bagaimana pengaruh <i>phubbing</i> terhadap cara generasi z berkomunikasi?	Kalau secara positif hal itu buat kita lebih <i>update</i> , lebih cepat dapat informasi tentunya, tapi tentunya ada tantangan besar yang muncul dari perilaku <i>phubbing</i> contoh nya lebih kurang empati atau kurang peka terhadap apa yang terjadi di sosial mereka, dan juga banyak hal hal negative lainnya kalau ga di antisipasi
2	GF	Menurut anda, apakah <i>smartphone</i> itu salah satu motif

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

ketergantungan pada <i>smartphone</i> dapat menjadi motif perilaku <i>phubbing</i> ?	utama terjadinya <i>phubbing</i> , apalagi ditahun sekarang ini lagi marak-marak nya konten-konten pendek kayak <i>reels</i> atau <i>TikTok</i> , jadi orang tu tanpa sadar kebiasaan scroll terus, bahkan pas lagi ngumpul sama teman-teman yang dimana harusnya mereka tu fokus sama pembicaraan
Apakah anda memiliki tujuan tertentu ketika menggunakan <i>smartphone</i> saat sedang berinteraksi dengan orang lain?	Tujuan nya mungkin yang pertama itu karena ada yang dilihat, terus mungkin juga susah untuk menentukan misalnya lagi ngumpul nih terus lagi gaada topik jadinya buka hp
Apakah ada rasa takut atau khawatir akan ketinggalan informasi (<i>Fear of Missing Out</i>) jika tidak memeriksa <i>smartphone</i> anda?	Kalau untuk FoMO aku ga setakut itu si, karena ga sepenting itulah gitu
Saat melakukan <i>phubbing</i> anda sadar atau tidak sadar?	Sadar sih kalo aku
Dalam situasi apa anda paling sering melakukan <i>phubbing</i> ?	Mungkin misalnya pas lagi ngumpul sama teman terus ada yang chat, terus teman lg ngobrol terus ada yang chat aku megang hp gitu
Bagaimana anda menyadari perilaku <i>phubbing</i> yang anda lakukan dalam interaksi sosial?	Awalnya kayak ga sadar tapi pas udah selesai main hp baru sadar, karena kadang langsung ditegur gitu
Bagaimana perasaan anda ketika orang lain melakukan <i>phubbing</i> saat berbicara dengan anda, dan apa yang	Lumayan kesal, karena kadang gara gara dia main <i>handphone</i> jadinya aku harus ngulang lagi topik yang aku bahas tadi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

membuat anda merasakan hal tersebut?	
Menurut anda apa itu <i>phubbing</i> ?	<i>Phubbing</i> itu buat aku lebih ke tindakan untuk memilih berinteraksi sama <i>smartphone</i> sama orang yang ada di sekitar kita. Jadi kayak <i>handphone</i> tu lebih penting dari pada yang lain
Bagaimana makna <i>phubbing</i> menurut anda?	Menurut aku, <i>phubbing</i> itu nunjukin kalau kita udah tergantung kali sama <i>handphone</i> . Kadang <i>handphone</i> tuh kayak nggak bisa dilepas, bahkan pas lagi ngobrol sama orang lain. Ada aja alasan buat buka <i>handphone</i> tu, padahal sebenarnya cuma gak bisa jauh dari <i>handphone</i> aja
Menurut anda apakah <i>phubbing</i> mencerminkan nilai baru dalam cara generasi bersosialisasi?	Iya, karena kan <i>phubbing</i> ni ada seiring dengan perkembangan zaman yang makin maju juga. Dulu orang kalau ngobrol <i>face to face</i> , sekarang kita punya media sosial yang bikin kita bisa ngobrol sambil cek <i>handphone</i> . Jadi bisa dibilang <i>phubbing</i> tadi membuat teknologi itu jadi bagian yang nggak terpisahkan dari cara kita bersosialisasi
Menurut anda, apakah <i>phubbing</i> merupakan tindakan yang wajar?	Kalau bagi aku <i>phubbing</i> tu udah hal yang wajar, apalagi di zaman sekarang yang apa-apa serba ngandalin <i>handphone</i> , jadi udah biasa aja liat kalau ada orang ngumpul pasti ada aja yang main <i>handphone</i>
Karakter apa yang ada pada diri generasi z jika mereka sering melakukan	Menurut aku mereka yang sering melakukan <i>phubbing</i> tu pastinya dia kurang peka sama lingkungan sekitarnya, terus dia juga jadi individualis, antisosial juga

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p> <p>State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau</p>	NA	phubbing?	
		Menurut anda bagaimana pengaruh <i>phubbing</i> terhadap cara generasi z berkomunikasi?	Menurut aku <i>phubbing</i> ini bisa buat kita jadi kurang responsif dalam percakapan, terus juga karena udah terbiasa komunikasi lewat <i>smartphone</i> jad pas ngomong langsung tu kadang kita jadi gugup gitu
		Menurut anda, apakah ketergantungan pada <i>smartphone</i> dapat menjadi motif perilaku <i>phubbing</i> ?	Menurut aku iya, karena semakin tinggi frekuensi penggunaan hp itu makin sulit untuk fokus sama orang sekitar gitu
		Apakah anda memiliki tujuan tertentu ketika menggunakan <i>smartphone</i> saat sedang berinteraksi dengan orang lain?	Kalau aku itu untuk menghindari rasa kurang nyaman dengan lingkungan sosial, terus juga untuk menghilangkan rasa bosan
		Apakah ada rasa takut atau khawatir akan ketinggalan informasi (<i>Fear of Missing Out</i>) jika tidak memeriksa <i>smartphone</i> anda?	Kalau dihitung dari skala 1-5 mungkin cuma 3, lumayan takut
		Saat melakukan <i>phubbing</i> anda sadar atau tidak sadar?	Biasanya aku sadar
		Dalam situasi apa anda paling sering melakukan <i>phubbing</i> ?	Kayak situasi sosial tadi, misalnya kayak aku lagi ga nyaman sama lingkungan sekitar aku atau pas lagi ngumpul sama teman bosan nih topik nya yang nggak aku ngerti
		Bagaimana anda menyadari perilaku <i>phubbing</i> yang anda	Kadang aku ditegur sama teman, atau kadang aku sadar sendiri kayak eh kok aku ngelakuin <i>phubbing</i> si



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

lakukan dalam interaksi sosial?	gitu kan ga sopan ya, terus kok aku ngerasa kalau aku sibuk sendiri gitu
Bagaimana perasaan anda ketika orang lain melakukan <i>phubbing</i> saat berbicara dengan anda?	Sedih si, berarti kita ga di dengar kan kalo ngomong
Menurut anda apa itu <i>phubbing</i> ?	Kalau aku lihat <i>phubbing</i> itu kayak orangnya ada di situ secara fisik, tapi pikirannya sama sekali nggak di situ. Lebih fokus ke dunia di <i>handphone</i> -nya daripada ke percakapan
Bagaimana makna <i>phubbing</i> menurut anda?	Menurut aku, <i>phubbing</i> itu bikin kita ngerasa diabaikan. Misalnya ni kalau aku lagi ngobrol sama orang tapi orangnya malah fokus ke <i>handphone</i> nya, ya pasti aku mikir dia nggak tertarik atau nggak <i>respect</i> sama apa yang aku ceritain. Rasanya kayak nggak dianggap gitu
Menurut anda apakah <i>phubbing</i> mencerminkan nilai baru dalam cara generasi z bersosialisasi?	Menurut aku iya, karena <i>phubbing</i> itu bikin kualitas hubungan kita berkurang. Kalau kita terlalu sering memegang <i>handphone</i> pas lagi ngobrol, itu bisa buat interaksi sosial jadi kurang bermakna. Kita jadi nggak fokus sama orang di sekitar, yang seharusnya itu tu jadi prioritas kita
Menurut anda, apakah <i>phubbing</i> merupakan tindakan yang wajar?	Kalau bagi aku itu udah jadi hal yang wajar, bahkan pas lagi ngumpul sama teman aja semuanya sibuk mainin <i>handphone</i> masing-masing, jadi kayak ya udah biasa aja gitu
Karakter apa yang ada pada diri generasi z jika	Yang pasti dia cuek, gabisa empati sama orang lain, apatis, terus lebih individualis, terus mereka juga



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p> <p>4.</p> <p>ES</p>	<p>State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau</p>	mereka sering melakukan <i>phubbing</i> ?	sangat ketergantungan pada <i>smartphone</i>
		Menurut anda bagaimana pengaruh <i>phubbing</i> terhadap cara generasi z berkomunikasi?	Pastinya gen z itu jadi kurang berinteraksi secara langsung mereka lebih takut takut buat interaksi atau tatap muka secara langsung, lebih milih misalnya buat <i>appointment</i> lewat <i>handphone</i> ga secara langsung
		Menurut anda, apakah ketergantungan pada <i>smartphone</i> dapat menjadi motif perilaku <i>phubbing</i> ?	Iya fir, menurutku hp itu salah satu penyebab dari timbulnya perilaku <i>phubbing</i> tadi, dikarenakan kalau seseorang main <i>handphone</i> dia jadi ga peduli sama lingkungan sekitarnya, kalau <i>handphone</i> itu ya harusnya digunakan secukupnya aja, harusnya kan, tapi pada zaman ini kita sangat bergantung dengan <i>handphone</i>
		Apakah anda memiliki tujuan tertentu ketika menggunakan <i>smartphone</i> saat sedang berinteraksi dengan orang lain?	Kalo aku tujuan nya biasanya untuk ngecek notif dari siapa, buat ngilangin rasa bosannya, terus juga kadang buat ngilangin rasa canggung
		Apakah ada rasa takut atau khawatir akan ketinggalan informasi (<i>Fear of Missing Out</i>) jika tidak memeriksa <i>smartphone</i> anda?	Cukup takut fir, karena kan sekecil apapun bentuk informasi itu sekarang akses internet sangat menjadi garda terdepan lah gitu
		Saat melakukan <i>phubbing</i> anda sadar atau tidak sadar?	Lebih banyak ga sadar nya si fir, apalagi kalo udah didepan hp jadinya berasa udah didunia sendiri aja
		Dalam situasi apa anda paling sering melakukan	Kalau dibilang dalam situasi apa mungkin dalam segala situasi kali ya, tapi misalnya kalau orang tua



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

<i>phubbing</i> ?	kita lagi ngomong tu aku ga main <i>handphone</i> , tapi kalau masi sama temen kuliah atau temen nongkrong aku ga peduli tetap main <i>handphone</i> aja
Bagaimana anda menyadari perilaku <i>phubbing</i> yang anda lakukan dalam interaksi sosial?	Biasanya aku sadar tu kalo pas udah ditegur si, tapi kalo ga ditegur ya aku bakalan tetap main <i>handphone</i>
Bagaimana perasaan anda ketika orang lain melakukan <i>phubbing</i> saat berbicara dengan anda?	Kesal si, karena kan kita lagi ngomong ni, tapi dia jawabnya sambil main <i>handphone</i> , jadikan kayak kurang sopan gitu
Menurut anda apa itu <i>phubbing</i> ?	Menurut aku <i>phubbing</i> itu misalnya kayak lagi makan bareng, terus semua pada lihatin <i>handphone</i> . Atau lagi diajak ngomong, jawabnya cuma 'oh, iya' sambil terus scroll layar. Pokoknya nggak fokus sama interaksi langsung lah
Bagaimana makna <i>phubbing</i> menurut anda?	Aku pribadi ngerasa <i>phubbing</i> itu ya udah umum aja, apalagi di kalangan Gen Z. Kita terbiasa multitasking, terus <i>handphone</i> tuh udah kayak jadi perangkat utama lah gitu. Jadi ngobrol sambil pegang <i>handphone</i> tuh kayak udah biasa, walaupun sebenarnya ganggu juga kadang
Menurut anda apakah <i>phubbing</i> mencerminkan nilai baru dalam cara gen z bersosialisasi?	Iya, karena sekarang semua serba digital kan, ya wajar kalau interaksi sosial kita nggak cuma face-to-face, tapi juga virtual. <i>Phubbing</i> itu mungkin keliatan buruk ya, tapi sebenarnya mencerminkan realita bahwa kita nggak bisa terpisah dari dunia maya. Jadi itu cara baru kita dalam berkomunikasi, walaupun

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau			kadang bisa mengurangi kualitas komunikasi
		Menurut anda, apakah <i>phubbing</i> merupakan tindakan yang wajar?	Kalau sekarang <i>phubbing</i> tu udah hal yang wajar menurut aku apalagi di generasi z, walau pun ada sisi negatifnya
		Karakter apa yang ada pada diri generasi z jika mereka sering melakukan <i>phubbing</i> ?	Menurut aku, kalau sering <i>phubbing</i> , lama-lama jadi kebiasaan nggak peka sama sekitar. Jadi kayak lebih fokus ke dunia <i>online</i> daripada ngobrol langsung. Bisa juga jadi cuek atau kurang menghargai orang yang lagi diajak ngobrol. Kadang juga keliatan kayak individualis, karena lebih milih main <i>handphone</i> daripada berinteraksi langsung
		Menurut anda bagaimana pengaruh <i>phubbing</i> terhadap cara generasi z berkomunikasi?	Kalau menurut aku, karena gen z udah terbiasa sama <i>phubbing</i> jadinya kemampuan komunikasi tatap muka mereka berkurang
5. State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau	MI	Menurut anda, apakah ketergantungan pada <i>smartphone</i> dapat menjadi motif perilaku <i>phubbing</i> ?	Iya, karena ada kadang seseorang yang perlu terus terhubung dengan <i>smartphone</i> nya sendiri, karena kurangnya interaksi secara langsung dia lebih memilih untuk menggunakan <i>smartphone</i> nya daripada teman teman nya
		Apakah anda memiliki tujuan tertentu ketika menggunakan <i>smartphone</i> saat sedang berinteraksi dengan orang lain?	Tujuan nya itu untuk melihat notifikasi notifikasi penting seperti whatsapp atau yang lain, terus juga untuk menghilangkan rasa canggung, rasa jenuh, bosan
		Apakah ada rasa takut atau khawatir akan ketinggalan informasi (<i>Fear of Missing Out</i>) jika	Kalau aku pribadi, ketinggalan informasi pun ga masalah karena juga bukan factor utama aku lah penggunaan <i>smartphone</i> tu untuk hal hal tersebut, tapi mungkin kalau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tidak memeriksa <i>smartphone</i> anda?	untuk bahan pembicaraan refleksi aja gitu
Saat melakukan <i>phubbing</i> anda sadar atau tidak sadar?	Cenderung tidak sadar, tapi terkadang juga sadar, lebih ke refleks aja si
Dalam situasi apa anda paling sering melakukan <i>phubbing</i> ?	Biasanya itu kalau aku ngumpul sama teman teman atau orang yang udah akrab lah sama aku
Bagaimana anda menyadari perilaku <i>phubbing</i> yang anda lakukan dalam interaksi sosial?	Sadarnya si kalau teman teman udah mulai negur, terus kadang melihat gestur gestur dari teman teman yang lain kayak sering sering ngasi kode kalau jangan sering main <i>handphone</i> , ayolah ngobrol gitu
Bagaimana perasaan anda ketika orang lain melakukan <i>phubbing</i> saat berbicara dengan anda?	Cukup kesal apabila orang tersebut melakukan hal yang ga penting, pengalaman aku tu contohnya kayak tiba tiba main game. Terus juga aku merasa kayak kurang sopan gitu
Menurut anda apa itu <i>phubbing</i> ?	Buat aku, <i>phubbing</i> itu mengganggu jalannya komunikasi. Jadi nggak nyambung, terus juga informasi nggak tersampaikan dengan baik karena perhatiannya tu terpecah antara <i>handphone</i> sama komunikasi langsung
Bagaimana makna <i>phubbing</i> menurut anda?	Makna <i>phubbing</i> bagi aku, itu lebih ke bentuk tidak menghargai lawan bicara. Misalnya aku lagi cerita nih, terus orangnya malah balas chat atau sibuk scroll medsos, itu kan bikin aku jadi mikir 'ngapain aku cerita kalau dia gak dengerin'
Menurut anda apakah <i>phubbing</i> mencerminkan nilai baru dalam cara generasi bersosialisasi?	Iya, kalau dulu kita kan ngobrol nggak ada terdistraksi, tapi kalau sekarang kita malah sering terdistraksi karena gabisa jauh dari <i>handphone</i> , jadinya itu buat kita



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau			nggak sepenuhnya hadir dalam interaksi langsung
		Menurut anda, apakah <i>phubbing</i> merupakan tindakan yang wajar?	Kalau menurut aku itu bukan hal yang wajar, karena bisa bikin hubungan jadi renggang soalnya kan kita jadi ga focus sama percakapan kita
		Karakter apa yang ada pada diri generasi z jika mereka sering melakukan <i>phubbing</i> ?	Pastinya kurang empati ya mereka, kurang peka terus juga kurang focus dalam interaksi tatap muka, ketergantungan juga sama teknologi
		Menurut anda bagaimana pengaruh <i>phubbing</i> terhadap cara generasi z berkomunikasi?	Tentunya <i>phubbing</i> ini membuat empati dan komunikasi langsung kita jadi berkurang, karena kan gen z ni cepat terdistraksi nya
6.	R	Menurut anda, apakah ketergantungan pada <i>smartphone</i> dapat menjadi motif perilaku <i>phubbing</i> ?	Menurut aku iya, karena <i>phubbing</i> sendiri kan artinya mengabaikan orang lain karena terlalu focus sama <i>smartphone</i> kita
		Apakah anda memiliki tujuan tertentu ketika menggunakan <i>smartphone</i> saat sedang berinteraksi dengan orang lain?	Tujuannya untuk ngilangin rasa bosan, rasa kurang tertarik sama percakapan tu jadi untuk menghibur diri la jatuhnya tu ya
		Apakah ada rasa takut atau khawatir akan ketinggalan informasi (<i>Fear of Missing Out</i>) jika tidak memeriksa <i>smartphone</i> anda?	Cukup takut, karena kayak sebentar aja ga buka <i>handphone</i> itu rasanya kayak ada yang ketinggalan, entah chat, notif grup, atau <i>updated</i> medsos. Jadi bawaan nya pengen cek terus biar nggak ketinggalan apa-apa.
		Saat melakukan	Mungkin bisa sadar atau ga sadar si,



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

<i>phubbing</i> anda sadar atau tidak sadar?	karena bosan dengan pembicaraan orang jadi ga sengaja gitu buka buka <i>handphone</i> , refleks aja
Dalam situasi apa anda paling sering melakukan <i>phubbing</i> ?	Biasanya pas lagi bosan, ataupun lagi nunggu sesuatu, misalnya nih lagi mesan makanan daripada bingung mau ngapian jadi aku main <i>handphone</i> gitu walaupun ada teman aku
Bagaimana anda menyadari perilaku <i>phubbing</i> yang anda lakukan dalam interaksi sosial?	Kalau orang udah berhenti ngomong terus kita masi main terus kayak oiya tadi aku ga ngedengerin kamu ya, atau kadang aku juga ditegur sama teman yang lain
Bagaimana perasaan anda ketika orang lain melakukan <i>phubbing</i> saat berbicara dengan anda?	Pastinya kesal soalnya kalau kita lagi focus atau curhat sama orang lain terus orangnya ga memperhatikan
Menurut anda apa itu <i>phubbing</i> ?	Menurut aku <i>phubbing</i> itu kayak menciptakan jarak gitu. Padahal lagi dekat nih, tapi nggak ada koneksi emosional karena masing-masing dari kita tu asik sama dunianya sendiri di <i>handphone</i>
Bagaimana makna <i>phubbing</i> menurut anda?	<i>Phubbing</i> menurut aku itu cerminan kalau kita udah kecanduan sama teknologi. Bahkan pas lagi ada teman ngobrol langsung pun, tetap aja yang dicari <i>handphone</i> . Jadi buat aku, <i>phubbing</i> itu lebih ke tanda kalau kita lebih terhubung ke dunia maya daripada dunia nyata
Menurut anda apakah <i>phubbing</i> mencerminkan nilai baru dalam cara gen z bersosialisasi?	Sebenarnya menurut aku, <i>phubbing</i> itu udah jadi nilai baru dalam bersosialisasi. Karena hidup kita udah nggak bisa lepas dari <i>handphone</i> , jadi wajar kalau komunikasi sekarang lebih banyak



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau			distraksi nya. Kita tetep ngobrol, tapi sambil pegang <i>handphone</i> . Ini yang bikin interaksi jadi lebih multitasking, meskipun mungkin nggak semua orang nyaman dengan itu
		Menurut anda, apakah <i>phubbing</i> merupakan tindakan yang wajar?	Kalau bagi aku, selama ga dilakukan pas momen-momen penting ya ga masalah, udah biasa aja
		Bagaimana pengaruh <i>phubbing</i> terhadap hubungan antarpersonal dikalangan generasi z?	Menurut aku, <i>phubbing</i> itu bikin hubungan jadi agak renggang sih, soalnya kalau ngobrol tapi lawan bicaranya sibuk sama <i>handphone</i> , jadi ngerasa nggak dihargai. Kalau kayak gitu terus, bisa bikin salah paham atau jadi males ngobrol langsung. Jadi, hubungan antar teman atau keluarga jadi kurang dekat karena komunikasinya nggak maksimal
		Karakter apa yang ada pada diri generasi z jika mereka sering melakukan <i>phubbing</i> ?	Kalau menurut aku, generasi Z yang sering melakukan <i>phubbing</i> bisa jadi punya karakter yang gampang terdistraksi dan kurang fokus. Terus, mereka juga jadi lebih tertutup karena lebih nyaman sama dunia digital
University of Sultan Syarif Kasim Riau	P	Menurut anda, apakah ketergantungan pada <i>smartphone</i> dapat menjadi motif perilaku <i>phubbing</i> ?	Menurut aku iya, soalnya kalau udah pegang <i>handphone</i> itu pasti jadi sibuk sama dunia sendiri, jadi lebih fokus ke <i>handphone</i> daripada ke orang yang lagi diajak ngobrol. Jadi kadang, bukan karena niat ngelakuin <i>phubbing</i> , tapi karena udah kebiasaan scroll atau buka notif aja
		Apakah anda memiliki tujuan tertentu ketika	Kalau aku, biasanya untuk ngeliat notif, atau kadang iseng aja, kayak eh bosan nih main hp lah gitu



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menggunakan <i>smartphone</i> saat sedang berinteraksi dengan orang lain?	
Apakah ada rasa takut atau khawatir akan ketinggalan informasi (<i>Fear of Missing Out</i>) jika tidak memeriksa <i>smartphone</i> anda?	Kalau aku, lumayan kerasa sih FoMO nya. Kayak ada rasa nggak tenang kalau lama nggak cek <i>handphone</i> , takut ada info penting yang kelewat, entah dari teman, atau <i>updated</i> di media sosial. Jadi kadang suka reflek aja buka <i>handphone</i> biar merasa ga ketinggalan apa-apa
Saat melakukan <i>phubbing</i> anda sadar atau tidak sadar?	Lebih banyak ga sadar nya si, soalnya kayak kadang refleks aja gitu
Dalam situasi apa anda paling sering melakukan <i>phubbing</i> ?	Biasanya itu kalau aku lagi dalam suasana yang kurang nyaman menurut aku, kayak misalnya pas lagi buntu mau bahas apa, pas lagi bosan, atau ada notif yang masuk
Bagaimana anda menyadari perilaku <i>phubbing</i> yang anda lakukan dalam interaksi sosial?	Kalau aku biasanya ditegur sama yang lain, atau kadang pas aku udah merasa kepo sama pembahasan mereka eh mereka bahas apa ya kok aku ketinggalan gitu
Bagaimana perasaan anda ketika orang lain melakukan <i>phubbing</i> saat berbicara dengan anda?	Lumayan kesal, karena kan jadinya kita merasa ga dihargai. Kecuali kalau emang itu penting ya gapapa
Menurut anda apa itu <i>phubbing</i> ?	Menurut aku <i>phubbing</i> tu kayak ketika seseorang memutuskan untuk nggak sepenuhnya terlibat dalam percakapan karena dia lebih tertarik sama dunia digital.
Menurut anda apakah <i>phubbing</i> mencerminkan nilai baru dalam cara gen	Kalau bagi aku iya, karena dulu orang lebih fokus ke percakapan langsung, tapi sekarang kita lebih banyak fokus ke dunia digital juga.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau		z bersosialisasi?	Jadi, meskipun <i>phubbing</i> itu sering dianggap negatif, tapi itu menggambarkan perubahan dalam cara bersosialisasi
		Menurut anda, apakah <i>phubbing</i> merupakan tindakan yang wajar?	Awalnya aku anggap <i>phubbing</i> itu ga wajar, soalnya kan kayak ga sopan gitu, tapi karena udah banyak orang yang ngelakuin nya jadi udah biasa aja aku lihat nya
		Karakter apa yang ada pada diri generasi z jika mereka sering melakukan <i>phubbing</i> ?	Kalau menurut aku yang pastinya mereka bakalan kurang peduli sama sekitarnya, kurang responsive juga pas interaksi langsung, terus mereka juga sulit focus dalam interaksi sosial
		Menurut anda bagaimana pengaruh <i>phubbing</i> terhadap cara generasi z berkomunikasi?	Karena gen z ni udah terbiasa komunikasi lewat digital, jadinya interaksi sosial mereka secara tatap muka itu berkurang, kadang malah ngerasa canggung kalau harus ngobrol tatap muka
8. State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau	K	Menurut anda, apakah ketergantungan pada <i>smartphone</i> dapat menjadi motif perilaku <i>phubbing</i> ?	Iya, soalnya kalau udah terbiasa main <i>handphone</i> rasanya tuh susah gitu lepas dari <i>handphone</i> , bahkan pas lagi ngobrol sama teman pun tangan ni otomatis buka <i>handphone</i> aja walaupun gaaada hal penting
		Apa alasan anda melakukan <i>phubbing</i> saat berbicara dengan orang lain?	Biasanya karena ada notifikasi yang masuk kalau penting aku buka kalau engga ya cuma aku lihat aja, tapi kadang suka refleksi aja si apalagi pas lagi ngobrol terus tiba tiba kehabisan topik atau pas obrolan tu kurang menarik bagi aku jadi aku main <i>handphone</i> aja
		Apakah ada rasa takut atau khawatir akan ketinggalan informasi (<i>Fear of</i>	Kalau untuk fomo itu ada soalnya kan sekarang serba cepat, dan informasi juga bisa datang kapan aja, kadang sebentar aja ga buka



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Missing Out) jika tidak memeriksa <i>smartphone</i> anda?	<i>handphone</i> terus pas lagi ngobrolin sesuatu ada aja berita baru yang ga aku tau, jadinya kayak eh aku ketinggalan berita apa ni, makanya aku selalu takut kalau lama ga buka <i>handphone</i>
Saat melakukan <i>phubbing</i> anda sadar atau tidak sadar?	Kadang sadar kadang engga, tapi lebih ke ga sadar si karna refleksi tadi
Dalam situasi apa anda paling sering melakukan <i>phubbing</i> ?	Biasanya aku itu paling sering ngelakuin pas lagi sama teman, lagi ngumpul terus kehabisan topik, atau pas lagi ngumpul ada teman yang chat aku
Bagaimana anda menyadari perilaku <i>phubbing</i> yang anda lakukan dalam interaksi sosial?	Biasanya aku sadar karna pas aku lagi ngelakuin <i>phubbing</i> kayak eh kok aku ga nyambung ya sama obrolan mereka, eh ini mereka bahas apa si gitu, atau kadang juga ditegur sama yang lain
Bagaimana perasaan anda ketika orang lain melakukan <i>phubbing</i> saat berbicara dengan anda?	Kurang nyaman sebenarnya, karena kita mau berkomunikasi sama dia tapi dia malah asik sendiri sama <i>handphone</i> nya
Menurut anda apa itu <i>phubbing</i> ?	Kalau menurut aku <i>phubbing</i> itu, kayak Tindakan mengabaikan orang sekitar karena kita terlalu focus sama <i>handphone</i>
Bagaimana makna <i>phubbing</i> menurut anda?	Bagi aku <i>phubbing</i> itu kayak tindakan yang ga sopan gitu, karena kan kita mengabaikan lawan bicara jadinya itu pasti buat mereka merasa ga dihargain, aku pun kalo ada dalam posisi itu pastinya juga ngerasain hal yang sama
Menurut anda apakah <i>phubbing</i> mencerminkan nilai	Iya, karenakan yang biasanya dulu kita <i>face to face</i> sekarang jadi berkurang, lebih banyak interaksi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	baru dalam cara gen z bersosialisasi?	lewat dunia digital karna jangkauan nya juga banyak gitu, kalau <i>face to face</i> kan kadang terbatas sama jarak atau waktu
	Menurut anda, apakah <i>phubbing</i> merupakan tindakan yang wajar?	Awalnya aku pikir itu sebenarnya engga wajar, tapi karena udah banyak yang orang yang melakukan itu jadi yaw ajar wajar si karenakan juga tergantung orangnya lagi
	Karakter apa yang ada pada diri generasi z jika mereka sering melakukan <i>phubbing</i> ?	Egois mungkin ya, terus juga tidak menghargai orang lain, individualis juga
	Menurut anda bagaimana pengaruh <i>phubbing</i> terhadap cara generasi z berkomunikasi?	Pengaruhnya pasti ya kualitas komunikasi gen z itu jadi jelek, gampang terdistraksi juga jadi muncul notif dikit liat <i>handphone</i> , muncul notif cek <i>handphone</i> , jadinya ga focus sama lawan bicara mereka



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 3

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

DOKUMENTASI WAWANCARA



**Wawancara Informan WN
(Tomoro, 11 April 2025)**



**Wawancara Informan MI
(Tomoro, 11 April 2025)**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Wawancara Informan GF
(Fakultas Dakwah dan Komunikasi, 12 April 2025)



Wawancara Informan K
(Fakultas Ushuludin, 12 April 2025)



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Wawancara Informan ES
(Perumahan Green Panam, 13 April 2025)



Wawancara Informan NA
(Fakultas Psikologi, 14 April 2025)



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Wawancara Informan R
(Jalan Saudara, 15 April 2025)**



**Wawancara Informan P
(Tomoro, 16 April 2025)**



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Situasi *Phubbing* di Dalam Kelas