

# LAPORAN PENELITIAN



## DAYA TARIK INTERAKSI DUNIA MAYA (Studi perilaku *Phubbing* pada Generasi Milenial di Kota Banjarmasin)

Oleh

Reski P, S.Pd., M.Pd.

NIP 19920808 201803 2 001

Dibiayai oleh  
DIPA PNBK FKIP ULM

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

2019

## LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul Penelitian : Daya Tarik Interaksi Dunia Maya (Studi Perilaku *Phubbing* pada Generasi Milenial di Kota Banjarmasin).
2. Pengusul
  - a. Nama : Reski P
  - b. NIP : 199208082018032001
  - c. Jabatan/Golongan : Asisten Ahli/III/b
  - d. Program Studi : Pendidikan Sosiologi dan Antropologi
  - e. Perguruan Tinggi : Universitas Lambung Mangkurat
  - f. Bidang Keahlian : Pendidikan Sosiologi
  - g. Alamat Kantor/Telp/Faks/ : Jl. Brigjen H. Hasan Basry  
Kayutangi Surel Banjarmasin/  
085299887954/ reski@ulm.ac.id
3. Luaran yang Dihasilkan : Publikasi Artikel
4. Jangka Waktu Pelaksanaan : 3 bulan
5. Biaya Total/DIPA PNBPN FKIP ULM: Rp.5.000.000,00

Mengetahui,

Banjarmasin, 7 Oktober 2019

Dekan FKIP ULM,

Pelaksana,

Dr. Chairil Faif Pasani, M.Si.

Reski P.,S.Pd, M.Pd.

NIP. 19650808 199303 1 003

NIP.19920808 201803 2 001

Mengetahui,

Ketua LPPM Universitas Lambung Mangkurat

Prof. Dr. Ir. Danang Biyatmoko, M.Si.

NIP. 1980507 199303 1 020

## **KATA PENGANTAR**

Puji Sukur Kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan rezeki dan rahmatnya sehingga penulis bisa menyelesaikan penelitian ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Penulis juga menyampaikan salam dan Shalawat kepada junjungan Nabi Muhammad SAW.

Penulis juga menyampaikan rasa terima kasih kepada Dekan Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan ULM Bapak Dr. Chairil Faif Pasani, M.Si, Koordinator Prodi Pendidikan Sosiologi Antropologi, Bapak Syahlan Mattiro, SH., M.Si.

Terlepas dari itu semua, kami memahami bahwa masih terdapat kekurangan dalam penyusunan laporan. Oleh sebab itu, apabila ada kritik dan saran dari pembaca, dengan senang hati kami menerimanya. Semoga laporan penelitian ini dapat bermanfaat.

Banjarmasin, 12 November 2019

Penulis,

Reski P

## DAFTAR ISI

<i>LEMBAR PENGESAHAN</i> .....	<i>ii</i>
<i>KATA PENGANTAR</i> .....	<i>iii</i>
<i>DAFTAR TABEL</i> .....	<i>v</i>
<i>RINGKASAN</i> .....	<i>vii</i>
<i>BAB I</i> .....	<i>1</i>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
<i>BAB II</i> .....	<i>8</i>
<i>KAJIAN PUSTAKA</i> .....	<i>8</i>
A. Perilaku <i>Phubbing</i> .....	8
B. <i>Smartphone</i> .....	9
C. Generasi Milenial .....	10
D. Interaksi Sosial.....	11
<i>BAB III</i> .....	<i>14</i>
A. Jenis Penelitian.....	14
B. Lokasi Penelitian .....	15
C. Teknik Pengumpulan Data .....	15
<i>BAB IV</i> .....	<i>17</i>
A. Gambaran Umum Lokasi .....	17
B. Hasil Penelitian .....	19
1. Penyebab generasi milenial melakukan <i>phubbing</i> .....	19
2. Pola interaksi yang dibangun generasi milenial di dunia maya saat melakukan <i>phubbing</i> .....	24
<i>BAB V</i> .....	<i>28</i>
A. Kesimpulan .....	28
B. Saran.....	28
<i>DAFTAR PUSTAKA</i> .....	<i>29</i>
<i>Lampiran 1. Biodata Pengusul</i> .....	<i>30</i>
<i>Lampiran 2. Rancangan Anggaran Dana</i> .....	<i>31</i>
Lampiran 3 .....	32
Lampiran 4. Dokumentasi.....	33

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1 Persentase Penduduk di Indonesia yang Menggunakan Telepon Seluler (HP)/ Nirkabel Menurut Generasi dan Daerah Tempat Tinggal.....

## RINGKASAN

### DAYA TARIK INTERAKSI DUNIA MAYA

(Studi perilaku *Phubbing* pada Generasi Milenial di Kota Banjarmasin)

Oleh: Reski P

Popularitas *smartphone* yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia dan menjadi kian digandrungi oleh generasi milenial, sebenarnya tidak ada yang salah dari kehadiran *smartphone* tersebut karena setiap produk yang diciptakan itu mempunyai tujuan yang baik, hanya terkadang di dalam penggunaannya ada oknum yang menyalahgunakan ataupun sekedar berlebihan dalam penggunaannya. Disinilah kemudian titik tolak sebagai penggunaan *smartphone* yang tidak semestinya sehingga melahirkan gejala ataupun perilaku - perilaku sebagai akibat keberadaannya.

Salah perilaku tersebut yaitu *Phubbing*. *Phubbing* adalah sebuah perilaku anti sosial yang lebih menyukai untuk berinteraksi melalui dunia maya dibanding dunia nyata. Fenomena *Phubbing* telah menyebar ke hampir setiap lapisan masyarakat baik tingkat Umur, Pekerjaan, Pendidikan maupun Jenis kelamin termasuk generasi milenial yang saat ini tidak luput dari cengkraman perilaku itu. Sering terlihat bahwa orang-orang berkumpul Bersama tetapi sibuk dengan aktivitas masing-masing dengan *smartphone*.

Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa: 1. Penyebab perilaku *phubbing* pada generasi milenial adalah Mengalihkan 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.

**Kata Kunci:** Generasi Milenial, *Phubbing*, Interaksi Dunia Maya





# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Manusia adalah makhluk sosial yang senantiasa membutuhkan manusia lain di sekitarnya. Sehingga setiap individu akan bertindak dan berusaha untuk saling memenuhi kebutuhan satu dengan yang lain. Termasuk naluri untuk berinteraksi dengan sesamanya. Sebuah delik yang kemudian perlu menjadi perhatian bahwa kehidupan manusia selalu berada dalam dinamika diiringi dengan perubahan-perubahan yang selalu menuntut manusia untuk selalu beradaptasi. Era Revolusi Industri 1.0 hingga hari ini memasuki Era Revolusi Industri 4.0 seakan menjadi sebuah bukti nyata dinamika itu. Menandai hal itu perkembangan teknologi yang terjadi kian pesat, juga telah merubah cara hidup kita termasuk dalam hal berinteraksi yang merupakan suatu kebutuhan manusia. Seperti yang dikemukakan Fonna (2019: 149) Sebelum era digitalisasi segala aspek kehidupan semua hanya berada dalam tradisi lisan hingga sekarang bergeser ke era tradisi digital, sejalan dengan itu memasuki era revolusi industri 4.0 aktivitas sosial atau komunikasi antar individu dan kelompok di dunia digital pun memunculkan *cyber-social system*.

Kemunculan *cyber-social system* seakan memperkuat adanya dominasi dunia maya yang kian melebur ke dalam kehidupan nyata manusia, juga sebagai pertanda bahwa dunia tidak sebatas jangkauan mata lagi. Mulai dari hadirnya jaringan internet yang terhubung ke komputer hingga kehadiran benda berukuran besar berantena, memakai *keypad*, hingga layar sentuh secanggih sekarang ini.

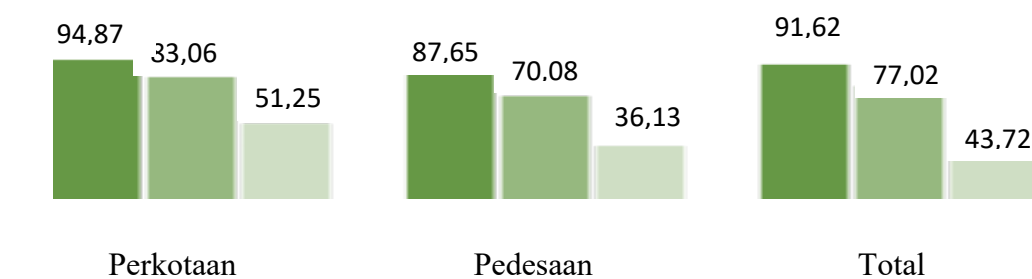
Itulah bentuk revolusi *smartphone* sebagai bagian dari perangkat untuk menunjang tradisi digital.

Saat ini *smartphone* (Telepon Seluler) menjadi sesuatu yang sangat digandrungi terlebih lagi bagi generasi milenial. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dari berbagai negara dan profesi, penentuan siapa generasi milenial dapat ditarik kesimpulan bahwa generasi milenial adalah mereka yang dilahirkan antara tahun 1980 sampai dengan 2000. Selanjutnya konsep generasi milenial Indonesia adalah Penduduk Indonesia yang lahir antara tahun 1980-2000 (KPPPA, 2018: 16).

Dibandingkan generasi sebelumnya, generasi milenial memiliki karakter unik berdasarkan wilayah dan kondisi sosial-ekonomi. Salah satu ciri utama generasi milenial ditandai oleh peningkatan penggunaan dan keakraban dengan komunikasi, media, dan teknologi digital. Karena dibesarkan oleh kemajuan teknologi, generasi milenial memiliki ciri-ciri kreatif, informatif, mempunyai *passion* dan produktif. Dibandingkan generasi sebelumnya, mereka lebih berteman baik dengan teknologi. Generasi ini merupakan generasi yang melibatkan teknologi dalam segala aspek kehidupan. Bukti nyata yang dapat diamati adalah hampir seluruh individu dalam generasi tersebut memilih menggunakan ponsel pintar. Dengan menggunakan perangkat tersebut para *millennials* dapat menjadi individu yang lebih produktif dan efisien. Dari perangkat tersebut mereka mampu melakukan apapun dari sekadar berkiriman singkat, mengakses situs pendidikan, bertransaksi bisnis *online*, hingga memesan jasa transportasi *online* (KPPPA, 2018:18).

Di Indonesia, pemanfaatan telepon seluler (*smartphone*) dapat dilihat dari hasil Susenas 2017 menunjukkan bahwa memang generasi milenial lebih unggul jika dibandingkan dengan generasi-generasi sebelumnya. Pada Gambar 1 terlihat bahwa persentase generasi milenial di Indonesia yang menggunakan telepon seluler (HP)/ Nirkabel pada tahun 2017 sudah mencapai 91,62 persen. Persentase ini jauh lebih tinggi jika dibandingkan dengan Generasi X yang sebesar 77,02 persen dan Generasi *baby boom* dan veteran yang hanya sebesar 43,72 persen (KPPPA, 2018:4).

Gambar 1. Persentase Penduduk di Indonesia yang Menggunakan Telepon Seluler (HP)/ Nirkabel Menurut Generasi dan Daerah Tempat Tinggal, 2017



Keterangan:

- Generasi Y (Milenial)
- Generasi X
- Generasi Baby Boom+Veteran

Sumber: Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas), BPS (KPPPA, 2018: 4).

Menurut Susenas 2017, jumlah generasi milenial mencapai sekitar 88 juta jiwa atau 33,75 persen dari total penduduk Indonesia. Proporsi tersebut lebih besar dari proporsi generasi sebelumnya seperti generasi X yang (25,74 persen) maupun

generasi *baby boom*+veteran (11,27 persen). Demikian juga dengan jumlah generasi Z baru mencapai sekitar 29,23 persen (KPPPA, 2018: 22).

Menurut Yoris Sebastian dalam bukunya *Generasi Langgas Millennials Indonesia*, ada beberapa keunggulan dari generasi milenial, yaitu ingin serba cepat, mudah berpindah pekerjaan dalam waktu singkat, kreatif, dinamis, melek teknologi, dekat dengan media sosial, dan sebagainya. (KPPPA, 2018: 19).

Beranjak dari popularitas *smartphone* yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia dan menjadi kian digandrungi oleh generasi milenial, sebenarnya tidak ada yang salah dari kehadiran *smartphone* tersebut karena setiap produk yang diciptakan itu mempunyai tujuan yang baik, hanya terkadang di dalam penggunaannya ada oknum yang menyalahgunakan ataupun sekedar berlebihan dalam penggunaannya. Disinilah kemudian titik tolak sebagai penggunaan *smartphone* yang tidak semestinya sehingga melahirkan gejala ataupun perilaku-perilaku sebagai akibat keberadaraannya.

Salah perilaku tersebut yaitu *Phubbing*. *Phubbing* merupakan kependekan dari *Phone Snubbing*. *Phone Phubbing* adalah kebosanan seseorang dalam berbincang secara langsung dengan lawan bicara atau dengan orang lain dan beralih berbincang dengan orang lain melalui *smartphone* (Juwita, 2019: 127).

*Phubbing* adalah sebuah perilaku anti sosial yang lebih menyukai untuk berinteraksi melalui dunia maya dibanding dunia nyata. Fenomena *Phubbing* telah menyebar ke hampir setiap lapisan masyarakat baik tingkat Umur, Pekerjaan, Pendidikan maupun Jenis kelamin termasuk generasi milenial yang saat ini tidak luput dari cengkaman perilaku itu. Dulu sebelum *smartphone* ada melengkapi kebutuhan manusia dalam hal komunikasi acara keluarga atau berkumpul bersama

teman dengan mengobrol dan bercanda satu sama lain. Tetapi sekarang kondisi itu sudah mulai terkikis hal ini berdasarkan yang penulis lihat di lapangan, di setiap tempat, dalam suasana bahkan dalam konteks acara apapun sering mendapati orang-orang yang duduk bersebelahan tetapi tidak berinteraksi mereka sibuk dengan *smartphone* masing-masing.

Mereka dekat tetapi seakan jauh karena tidak ada interaksi nyata yang terjalin padahal syarat untuk terjadinya interaksi adalah adanya komunikasi dan kontak sosial. Tetapi yang lebih menggelitik lagi orang-orang tersebut terlihat membuka beragam media sosial yang notabene merupakan tempat untuk berinteraksi di dunia maya. Seakan menjadi asumsi awal penulis bahwa orang yang melakukan phubbing menjauhkan orang yang dekat secara jarak dengannya tanpa interaksi atau sedikit berinteraksi, dan mendekatkan orang yang secara jarak jauh dengannya dengan interaksi di dunia maya.

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ita Mustfirowati Hanika (2015) dengan judul Fenomena *Phubbing* Di Era Milenia (Ketergantungan Seseorang Pada Smartphone Terhadap Lingkungan menggunakan rancangan penelitian polling ini menggunakan 50 sampel yang dianggap bisa mewakili populasi. Hal ini dilatarbelakangi oleh ketergantungan seseorang terhadap *smartphone* dan menimbulkan kecemasan berlebihan jika tidak menggunakan perangkat tersebut. Temuan lain juga mengungkapkan bahwa sekalipun responden melakukan *phubbing* ternyata mereka juga merasa terganggu jika orang lain melakukan hal serupa.

Inta Elok Youarti, Nur Hidayah (2018) dengan judul *Perilaku Phubbing Sebagai Karakter Remaja Generasi Z* kemunculan istilah *phubbing* sebagai indikasi kecanduan generasi Z terhadap *smartphone* menjadikan seorang remaja rela menyakiti orang-orang yang ada di sekitarnya dengan bersikap acuh dan lebih terfokus pada *smartphone* yang ada di tangannya. Sementara itu, dari sisi bimbingan dan konseling, pendekatan CBT merupakan terapi yang sesuai dan dapat digunakan oleh seorang konselor untuk mengatasi perilaku *phubbing* tersebut. Dengan berkurangnya perilaku *phubbing* berkat upaya yang ada, diharapkan kepedulian sosial remaja bisa lebih ditingkatkan.

Varoth Chotpitayasunondh & Karen M. Douglas (2018) dengan judul *The effects of "phubbing" on social interaction*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan *phubbing* secara signifikan dan negatif mempengaruhi persepsi kualitas komunikasi dan kepuasan hubungan. Efek-efek ini dimediasi oleh berkurangnya rasa memiliki dan pengaruh positif dan negatif. Penelitian ini menggarisbawahi pentingnya *phubbing* sebagai fenomena sosial modern untuk diselidiki lebih lanjut.

Muhammad Ali Ridho (2019) dengan judul *Interaksi Sosial Pelaku Phubbing*. Hasil penelitian ini menunjukkan interaksi sosial orang yang melakukan *phubbing* cenderung rawan terjadi saat mereka mengimitasi, mengidentifikasi perilaku dari orang-orang disekitarnya serta mengikis sifat simpati pada lawan bicara yang mengajak kita bicara selain itu juga timbul kontak sosial negatif yaitu kontak sosial atau komunikasi yang mengalami pertentangan, hilangnya sementara interaksi yang berlangsung bahkan kemarahan dari lawan bicara yang diabaikan.

Walaupun telah ada beberapa penelitian terdahulu mengenai *Phubbing* tetapi belum ada yang melakukan penelitian mengenai faktor penyebab dan pola interaksi yang dibangun generasi milenial di dunia maya saat melakukan *phubbing*. Atas dasar alasan tersebutlah selain memang fenomena *phubbing* ini memang menggelitik bagi penulis sehingga tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Daya tarik Interaksi Dunia Maya (Studi Perilaku *Phubbing* pada Generasi Milenial di Kota Banjarmasin)”.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apa saja yang menyebabkan generasi milenial melakukan *phubbing*?
2. Bagaimana pola interaksi yang dibangun generasi milenial di dunia maya saat melakukan *phubbing*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini akan menghasilkan pengetahuan tentang apa saja yang menyebabkan generasi milenial melakukan *phubbing*, bagaimana pola interaksi yang dibangun generasi milenial di dunia maya saat melakukan *Phubbing*.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis maupun secara teoritis. Secara praktis, kajian ini diharapkan dapat mengungkapkan apa saja yang menyebabkan generasi milenial melakukan *phubbing* dan bagaimana pola interaksi yang dibangun generasi milenial di dunia maya saat melakukan *phubbing*.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Perilaku *Phubbing*

*Phubbing* merupakan kependekan dari *Phone Snubbing*. *Phubbing* adalah kebosanan seseorang dalam berbincang secara langsung dengan lawan bicara atau dengan orang lain dan beralih berbincang dengan orang lain melalui *smartphone* (Juwita, 2019: 127). Pelaku *phubbing* biasa disebut *phubber*.

Jintarin Jaidee seorang psikiatri dari Bangkok (dalam chasombat, 2014) menyebutkan bahwa perilaku *phub* dengan berkali-kali mengecek *smartphone* dapat mengakibatkan kecanduan yang lainnya seperti kecanduan game online, mobile application atau media sosial. *Phubbing* adalah sebuah istilah tindakan acuh tak acuh seseorang di dalam sebuah lingkungan karena lebih focus pada gadget dari pada membangun sebuah percakapan (Fonna, 2018: 150).

Berbagai kampanye telah dilakukan untuk menolak perilaku *phubbing* ini, seperti yang dilakukan oleh Caitin baba (2013) melalui akun youtubenanya, dia mengunggah video yang berisikan pesan untuk menghentikan perilaku *phubbing* dengan judul videonya “Stop Phubbing Arround” atau Nila Dedeoglu (2014) melalui blognya mengupload poster- poster cantik yang bertuliskan “Stop Phubbing and look around” (Elok, 2018).

Varot (2018) mengemukakan:

*In a social interaction, a “phubber” can be defined as a person. who starts phubbing his or her companion(s), and a “phubbee” can be defined as a person who is a recipient of phubbing behaviour.*



## B. *Smartphone*

Di jaman sekarang *smartphone* sudah menjadi kebutuhan primer manusia modern. Terlihat dari ketergantungan para penggunanya yang tidak bisa jauh dari *smartphone*. Selain karena fungsi dasar dari *smartphone* itu sendiri untuk menelepon, beragam fitur juga melengkapinya dengan aplikasi-aplikasi media sosial yang bisa tersemat di dalamnya.

*Smartphone* adalah telepon yang menyediakan fitur yang berada di atas dan diluar kemampuan sederhana untuk membuat panggilan telepon. Ponsel pertama yang harus di pertimbangkan *smartphone* dirancang oleh IBM pada tahun 1992. Sepanjang akhir tahun 1990-an, berbagai jenis perangkat ponsel canggih muncul di pasaran. Layar sentuh mulai menggantikan ketsets pada banyak ponsel pintar (Ramadiani, 2018: 87).

Juntao (2005: xv) mengemukakan:

*Smartphone is defined as a mobile phone that has computer functionally, such as a web browser, an email client, a personal information manager, a media player and video games.*

Smartphone juga memiliki jenis sesuai dengan *platform* yang membangunnya diantaranya Android, IOS, Nokia dan *Blackberry*. Masing-masing dari *platform* tersebut memiliki keunggulan sebagai nilai jual untuk menarik minat calon pengguna.

### C. Generasi Milenial

Pertumbuhan manusia di dunia kian pesat, sehingga muncullah pengkategorian generasi di dalam kehidupan bermasyarakat, lahirlah istilah generasi *baby boomers*, generasi milenial atau generasi Y hingga sekarang telah lahirlah generasi Z.

Menurut Mannheim generasi adalah suatu konstruksi sosial yang di dalamnya terdapat sekelompok orang yang memiliki kesamaan umur dan pengalaman historis yang sama. Individu yang menjadi bagian dari satu generasi, adalah mereka yang memiliki kesamaan tahun lahir dalam rentang waktu 20 tahun dan berada dalam dimensi sosial dan dimensi sejarah yang sama (KPPPA, 2018:13).

Istilah milenial pertama kali dicetuskan oleh William Strauss dan Neil dalam bukunya yang berjudul *Millennials Rising: The Next Great Generation* (2000). Mereka menciptakan istilah ini tahun 1987, yaitu pada saat anak-anak yang lahir pada tahun 1982 masuk pra-sekolah. Saat itu media mulai menyebut sebagai kelompok yang terhubung ke milenium baru di saat lulus SMA di tahun 2000. Pendapat lain menurut Elwood Carlson dalam bukunya yang berjudul *The Lucky Few: Between the Greatest Generation and the Baby Boom* (2008), generasi milenial adalah mereka yang lahir dalam rentang tahun 1983 sampai dengan 2001. Jika didasarkan pada *Generation Theory* yang dicetuskan oleh Karl Mannheim pada tahun 1923, generasi milenial adalah generasi yang lahir pada rasio tahun 1980 sampai dengan 2000. Generasi milenial juga disebut sebagai generasi Y. Istilah ini mulai dikenal dan dipakai pada editorial koran besar Amerika Serikat pada Agustus 1993 (KPPPA, 2018:14).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dari berbagai negara dan profesi, penentuan siapa generasi milenial dapat ditarik kesimpulan bahwa generasi milenial adalah mereka yang dilahirkan antara tahun 1980 sampai dengan 2000. Selanjutnya konsep generasi milenial Indonesia adalah Penduduk Indonesia yang lahir antara tahun 1980-2000 (KPPPA, 2018: 16).

Millenial rata-rata mengalihkan perhatiannya pada berbagai gawai yaitu PC, Smartphone, tablet dan televisi 27 kali setiap jamnya. Angka ini meningkat dari 17 kali per jam di generasi sebelumnya (Kominfo, 2019). Kecanduan terhadap smartphone sendiri dipengaruhi oleh berbagai faktor.

Yuwanto (2010) mengemukakan penyebab kecanduan smartphone terdiri atas empat faktor, yaitu internal, eksternal, situasional dan sosial. Faktor internal meliputi karakteristik individu seperti kebosanan, kontrol diri yang rendah, self-esteem yang rendah dan kebiasaan penggunaan yang tinggi, sedangkan faktor eksternal terkait dengan tingginya paparan media dan fasilitas smartphone. Faktor situasional meliputi stres, kesedihan, kejenuhan dan tidak adanya kegiatan di waktu luang. Faktor sosial meliputi sikap mandatory behaviour atau perilaku yang wajib dilakukan demi memuaskan hubungan sosial dan connected presence atau ketersedianya sambungan dengan lingkungan sosialnya.

#### **D. Interaksi Sosial**

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang menyangkut hubungan antar individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Tanpa adanya interaksi sosial maka tidak akan mungkin ada kehidupan bersama. Proses sosial adalah suatu interaksi atau hubungan timbal balik atau saling mempengaruhi antar manusia yang berlangsung sepanjang hidupnya di

dalam masyarakat. Secara teoritis, sekurang kurangnya ada dua syarat bagi terjadinya suatu interaksi sosial, yaitu terjadinya kontak sosial dan komunikasi (Narwoko, 2007: 10).

Selain kebutuhan sosial dan kebutuhan integratif, manusia juga mempunyai naluri untuk selalu hidup berkelompok atau bersama dengan orang lain. Dengan demikian, faktor-faktor yang mendorong manusia untuk hidup bersama dengan orang lain adalah sebagai berikut

- a. Dorongan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya
- b. Dorongan untuk mempertahankan diri
- c. Dorongan untuk meneruskan generasi atau turunan
- d. Dorongan untuk hidup bersama yang di wujudkan dalam bentuk hasrat untuk menjadi satu dengan manusia sekelilingnya, dan hasrat untuk menjaadi satu dengan suasana alam sekitarnya (Narwoko, 2007: 62).

Menurut Gillin, interaksi sosial adalah suatu hubungan sosial yang dinamis antara perorangan, antara individu, dan antar kelompok manusia. Dari pengertian tersebut, kita dapat membedakan pola-pola interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari, yaitu dalam wujud sebagai berikut:

- a. Interaksi Sosial Antar Individu.

Apabila dua individu bertemu, proses interaksipun dimulai pada saat mereka saling menegur, berjabat tangan, dan berkomunikasi. Walaupun dua individu yang bertatap muka itu tidak saling mengadakan aktivitas, sebenarnya interaksi telah terjadi karena masing-masing pihak sadar akan adanya pihak lain lain yang menyebabkan perubahan perasaan dan syaraf orang-orang yang bersangkutan (Paul, 1986: 32).

b. Interaksi Sosial Antar Individu dan Kelompok.

Interaksi yang terjadi antara satu orang dan sekelompok orang, dapat berupa interaksi langsung maupun tidak langsung. Contoh: seorang ketua kelas di SMP yang sedang berbicara mengenai program sekolah kepada teman-teman sekelasnya (Tim Mitra Guru, 2006: 39).

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Seperti yang ditulis oleh Bogdan dan Taylor (Moleong, 2007) bahwa metode penelitian kualitatif merupakan suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif dengan pendekatan yang diarahkan kepada latar dan individu secara utuh sehingga mendapatkan data yang alamiah berdasarkan perspektif individunya. Seperti juga disebutkan oleh Faisal (1990) bahwa penelitian kualitatif berbentuk siklus dan bersifat terbuka terhadap kemungkinan melakukan perancangan ulang serta pengumpulan dan analisis data berlangsung simultan.

Teknik penentuan informan menggunakan teknik purposive yaitu menentukan informan berdasarkan kualifikasi yang sesuai dengan topik penelitian. Dalam penelitian ini informan yang menjadi subyek penelitian adalah Generasi Milenial Pelaku Phubbing di kota Banjarmasin. Adapun kriteria dalam pemilihan informan adalah Seseorang yang lahir dari tahun 1980 hingga tahun 2000, Bertempat tinggal di Kota Banjarmasin, Berdasarkan keterangan *Significant Order* orang tersebut melakukan *Phubbing* saat berkumpul dengannya. Berkaitan dengan sumber data, data yang langsung diperoleh dari informan adalah termasuk data primer. Selain data primer dalam penelitian ini diperlukan juga data sekunder yang dikumpulkan melalui teknik dokumentasi.

## **B. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian di Kota Banjarmasin. Pemilihan Kota Banjarmasin karena merupakan ibukota dari Kalimantan Selatan yang dituju oleh para generasi milenial dari berbagai daerah yang ada di Provinsi Kalimantan Selatan baik untuk kuliah, bekerja ataupun berwirausaha.

## **C. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Pengamatan dilakukan terhadap perilaku *Phubbing* yang dilakukan oleh generasi milenial ketika berkumpul dengan kelompoknya ataupun individu lain. Wawancara terhadap generasi milenial pelaku *Phubbing* dilakukan dengan teknik wawancara semi terstruktur. Wawancara ini menggunakan panduan yang berisi garis besar pertanyaan penelitian, diharapkan pertanyaan akan berkembang sesuai dengan keadaan informan di lapangan. Melalui wawancara ini ditanyakan kepada informan berbagai pertanyaan sesuai fokus dan dapat dilacak pula hal-hal yang mungkin tersembunyi dalam diri informan (*in-deept interview*). Melalui teknik dokumentasi dilakukan penelusuran dokumen-dokumen terkait dengan topik penelitian.

Klasifikasi analisa data menggunakan prosedur dari Miles dan Huberman (2000) yaitu tahap reduksi data, tahap penyajian data dan tahap penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data dilakukan pemilahan data, mengkategorisasi data, dan merangkum data yang penting yang berkaitan dengan Generasi Milenial di kota Banjarmasin. Pada tahap penyajian data, peneliti mengorganisasikan dan menyusun data dalam suatu tulisan deskriptif sehingga dapat menguraikan temuan penelitian dengan jelas. Pada tahap penarikan kesimpulan, data yang sudah

disajikan akan dianalisis sehingga terjadi elaborasi antara teori dan fakta yang terjadi di lapangan untuk mendapatkan kesimpulan akhir. Kesimpulan akhir dari keseluruhan aspek yang diteliti menjadi jawaban dari permasalahan penelitian.

Kredibilitas data dilakukan dengan teknik triangulasi. Triangulasi yang akan dilakukan adalah triangulasi sumber dan triangulasi tehnik. Sumber data yang berbeda namun masih dalam ruang lingkup topik penelitian dapat menjadi cara triangulasi sumber. Dalam triangulasi tehnik dilakukan beberapa tehnik untuk konfirmasi data yaitu pengamatan, wawancara dan dukungan dokumen terkait.

Penelitian ini dilaksanakan dalam kurun waktu tiga bulan dengan rincian seperti tampak pada tabel 3.1 di bawah ini:

Tabel 3.1: Jadwal Penelitian

NO	KEGIATAN	BULAN		
		I	II	III
1	Penyusunan Proposal			
2	Pengumpulan Data			
3	Analisis Data			
4	Penyusunan Laporan			



## BAB IV

### GAMBARAN UMUM DAN HASIL PENELITIAN

#### A. Gambaran Umum Lokasi

Kota Banjarmasin secara geografis terletak antara  $3^{\circ}16'46''$  sampai dengan  $3^{\circ}22'54''$  lintang selatan dan  $114^{\circ}31'40''$  sampai dengan  $114^{\circ}39'55''$  bujur timur. Berada pada ketinggian rata-rata 0,16 m di bawah permukaan laut dengan kondisi daerah berpaya-paya dan relatif datar. Pada waktu air pasang hampir seluruh wilayah digenangi air.

Kota Banjarmasin berada di sebelah selatan Provinsi Kalimantan Selatan, berbatasan dengan :

Di sebelah utara dengan Kabupaten Barito Kuala.

Di sebelah timur dengan Kabupaten Banjar.

Di sebelah barat dengan Kabupaten Barito Kuala.

Di sebelah selatan dengan Kabupaten Banjar.

Sesuai dengan kondisinya Kota Banjarmasin mempunyai banyak anak sungai yang dimanfaatkan oleh masyarakat sebagai sarana transportasi selain dari jalan darat yang sudah ada. Selain itu sebagian masyarakat masih memanfaatkan sungai untuk kegiatan MCK sehari-hari. Curah Hujan sepanjang tahun 2014 sebesar 2.015 mm. Curah hujan tertinggi pada bulan Desember 2014 sebesar 361 mm. Jumlah hari hujan selama tahun 2014 sebanyak 108 hari. Hari hujan terbanyak pada bulan Desember 2014 yaitu 18 hari. Suhu rata-rata selama tahun 2014 yaitu 27,9 oC Rata-rata kelembaban udara relatif tahun 2014 yaitu 82.

Kota Banjarmasin termasuk wilayah yang beriklim tropis. Angin Muson dari arah Barat yang bertiup akibat tekanan tinggi di daratan Benua Asia melewati

Samudera Hindia menyebabkan terjadinya musim hujan, sedangkan tekanan tinggi di Benua Australia yang bertiup dari arah Timur adalah angin kering pada musim kemarau. Curah hujan di Kota Banjarmasin rata-rata 168 mm perbulan yang mana curah hujan tertinggi terjadi pada bulan Desember 2014 yaitu 361 mm. Selain itu, rata-rata hari hujan perbulan di Kota Banjarmasin sebanyak 9 hari pada tahun 2014 dimana hari hujan terbanyak juga terjadi pada bulan Desember 2014 sebanyak 18 hari hujan.

Suhu rata-rata di Kota Banjarmasin selama tahun 2014 sebesar 27,9 o C. Suhu tertinggi mencapai 28,9 o C terjadi pada bulan Oktober 2014. Kondisi Topografi dan Geolog. Kota Banjarmasin terletak dekat muara Sungai Barito dan dibelah dua oleh Sungai Martapura. Sehingga seolah olah Kota Banjarmasin menjadi 2 bagian. Kemiringan tanah antara 0.13% dengan susunan geologi terutama bagian bawahnya didominasi oleh lempung dengan sisipan pasir halus dan endapan aluvium yang terdiri dari lempung hitam keabuan dan lunak. Luas Kota Banjarmasin 98,46 km persegi atau 0,26% dari luas wilayah Provinsi Kalimantan Selatan. Kota Banjarmasin terdiri dari 5 kecamatan dengan 52 kelurahan (*website Kota Banjarmasin*).

## **B. Hasil Penelitian**

Sub bagian ini akan membahas tentang dua hal yang merupakan upaya menjawab rumusan masalah penelitian. Pertama, Faktor yang menyebabkan generasi milenial melakukan *phubbing*. Kedua, Pola interaksi yang dibangun generasi milenial di dunia maya saat melakukan *phubbing*. Dua hal tersebut akan dijelaskan satu persatu pada sub-sub bagian di bawah ini:

### **1. Penyebab generasi milenial melakukan *phubbing***

*Phubbing* adalah sebuah perilaku antisosial yang tidak muncul begitu saja dan menjadi sebuah kebiasaan bahkan jika tidak ada yang menyebabkan itu terjadi. Bagian ini mencoba menganalisis apa yang menyebabkan generasi milenial melakukan *phubbing*, di tengah para *phubber* tersebut di kelilingi oleh teman bahkan orang-orang terdekatnya yang memungkinkan bagi mereka untuk saling berinteraksi secara nyata.

#### **a. Mengalihkan perasaan bosan**

Penuturan beberapa informan yang peneliti berhasil wawancarai yaitu RN, dirinya mengaku bahwa ketika berbicara dengan teman kadang ada rasa bosan yang dirasakan sehingga dia lebih tertarik membuka *smartphone* untuk membaca komik ataupun membuka media sosial seperti *instagram*.

Hal senada juga diungkapkan oleh informan OT yang juga merasa terkadang ada rasa bosan berada di sekitar temannya sehingga dia melakukan *phubbing*. Lebih lanjut OT menegaskan bahwa dirinya mengaku tidak marah jika orang lain melakukan *phubbing* terhadap dirinya sebab setiap orang punya kepribadian yang berbeda yang penting orang tersebut masih direspon saat dirinya sedang berbicara.

Dalam interaksi sosial dengan orang lain yang terwujud dalam komunikasi atau obrolan akan berisi umpan balik sebagai respon terhadap stimulus yang diberikan diantara orang yang berbicara maka sesuai dengan penuturan SN, saat orang lain berbicara dan dia merasa bosan maka SN lebih memilih bermain *smartphone*, walaupun tetap mendengarkan temannya berbicara dan memberikan umpan balik tetapi terkadang intensitasnya berkurang sebab fokusnya terbagi, yaitu mendengarkan teman berbicara dan juga sambil bermain *smartphone* atau melakukan *phubbing*. Kondisi yang berbeda menurutnya terjadi jika teman disekitarnya tersebut asik dan nyambung diajak berbicara maka dia tidak akan melakukan *phubbing*. Walaupun dirinya sendiri mengakui bahwa interaksi dunia nyata tetap prioritas baginya tetapi saat bosan barulah dia beralih untuk melakukan *phubbing* dengan aktivitas biasanya melihat status teman atau berinteraksi dengan teman melalui dunia maya seperti *Whatsapp* atau *Instagram* tetapi dirinya juga menegaskan bahwa itu hanya sekedar selingan. SN menganggap bahwa perilaku *phubbing* memiliki manfaat bagi dirinya salah satunya untuk membantunya menghindari kondisi di sekitarnya yang terkadang tidak disukainya.

Hal yang sama juga diungkapkan NA bahwa faktor yang menyebabkan dirinya melakukan *phubbing* adalah rasa bosan dalam melakukan interaksi dengan orang sekitarnya apalagi jika pembahasan dengan temannya selalu sama. Walaupun dirinya mengaku bahwa tetap saja mendengar temannya bercerita sambil memainkan *smartphone*. RR juga sependapat bahwa perilaku *phubbing* dia lakukan untuk mengurangi rasa bosan saat mengobrol dengan temannya.

Berdasarkan penuturan beberapa informan diatas, dapat ditarik sebuah benang merah bahwa dalam sebuah interaksi sosial khususnya dalam berkomunikasi para generasi milenial sering melakukan *phubbing* untuk mengusir kebosanan dirinya. Hal itu juga didukung fakta bahwa generasi milenial adalah generasi yang mudah bosan terhadap suatu hal

#### **b. Menghindari topik pembicaraan yang tidak disukai**

Berbicara mengenai interaksi sosial dengan orang disekitar kita, tidak menutup kemungkinan semua yang menjadi topik pembicaraan itu sesuatu yang kita sukai mengingat setiap orang punya persepsi yang berbeda terhadap suatu hal yang nantinya akan mengarahkannya pada sebuah perilaku. Begitupula yang dialami oleh informan SF dirinya mengaku bahwa ketika ada teman yang membahas topik pembicaraan yang tidak disukai seperti mengghibah orang lain, maka dia memilih untuk melakukan *phubbing* sebagai cara untuk menghindari obrolan pada saat tersebut.

Lebih lanjut Informan SF juga mengaku bahwa selain melakukan *phubbing* bersama teman, dirinya juga melakukan *phubbing* saat bersama keluarganya. SF melakukan *phubbing* karena dirinya menyadari sebagai anak milenial terkadang ada topik pembicaraan tertentu yang kurang disukai saat berkumpul bersama orang tuanya, sehingga dirinya lebih memilih melakukan *phubbing* walaupun terkadang ditegur oleh ibunya karena sangat jarang bagi mereka untuk kumpul bersama mengingat SF kuliah jauh dari orang tua. Termasuk *phubber*, bukan berarti bahwa SF menganggap perilaku *phubbing* itu baik, sebab berdasarkan penuturannya SF mengaku bahwa perilaku *phubbing* itu kurang baik, lebih lanjut menurutnya tipe manusia itu beragam yaitu ada manusia yang bisa

fokus sama satu hal biasa sama dua hal. Jika manusia itu hanya bisa fokus pada satu hal maka konskuensi pembicaraan sambil melakukan *phubbing* adalah obrolan menjadi tidak nyambung dan dirinya juga merasa cukup kesal ketika menjadi korban *phubbing* temannya. Sejauh ini dirinya juga mengakui bahwa pernah menegur temannya secara langsung saat lagi kumpul tetapi temannya malah sibuk main *smartphone* atau melakukan *phubbing*. SF tidak suka jika ada teman yang kumpul tetapi sibuk dengan hpnya sendiri. SF mengaku dalam dirinya pernah terbersit untuk menghilangkan perilaku *phubbing* sebab dirinya pernah merasakan tidak ada *smartphone*, dan keadaan itu yang jauh lebih baik dimana yang intensitas berkumpul makin lebih baik yang sangat berbeda dengan sekarang yang fokus pada *smartphone* masing-masing. Walaupun demikian dirinya masih menyadari betul bahwa saat ini kita sebagai manusia tidak bisa terlepas dari smartpohen sebab dibalik kekurangannya *smartphone* memiliki kelebihan yang teganya bahwa dirinya saja tidak bisa tanpa *smartphone* sehingga untuk mengatasi hal itu SF beranggapan hendaknya penggunaan *smartphone* disesuaikan dengan dengan kebutuhan sendiri.

Senada dengan itu YD juga mengaku bahwa dalam melakukan obrolan dengan teman ada topik pembicaraan yang kurang menarik seperti berbicara mengenai harta sehingga untuk mengatasi hal itu YD mengaku melakukan *Phubbing* untuk menghindari pembicaraan teman akan hal tersebut walaupun masih tetap mendengarkan temannya berbicara agar dirinya sebagai sebuah pengalihan agar dirinya tidak keceplosan untuk mengungkapkan apa yang dirasakan. Sehingga secara garis besar dirinya juga mengaku bahwa lebih tertarik dengan dunia maya sebab banyak hal yang bisa dia lakukan termasuk membuka media sosial, bermain *game* apalagi *game* bola. YD juga menganggap bahwa tidak sopan jika melakukan

*phubbing* disaat ada orang yang berbicara dengan kita. RR beranggapan bahwa ketika ada orang yang melakukan *phubbing* terhadapnya maka dirinya merasa kesal.

Hal yang sama juga diungkapkan oleh NA, yang juga melakukan *phubbing* jika temannya curhat dengan pembahasan yang sama berulang-ulang, maka dia tetap mendengarkan tetapi tetap melakukan *phubbing* saat temannya selesai berbicara dia pun menyimpan *smartphone* untuk kemudian memberikan tanggapan.

Berdasarkan fakta yang diungkap para informan NA, YD, RR diatas tergambar bahwa salah satu penyebab individu melakukan *phubbing* sebagai pengalihan terhadap ketidaksukaan seseorang terhadap topik yang dibahas orang disekitarnya.

### **c. Teman disekitar juga melakukan *phubbing***

Manusia adalah makhluk sosial yang dalam proses interaksinya menerima stimulus dari individu lain dan memberikan respon terhadap stimulus itu. Dikaitkan dengan perilaku *phubbing* yang saat ini banyak mendapat kecaman sebab dianggap sebuah perilaku yang menghina lawan bicaranya juga tidak luput dari hasil interaksi itu. Penuturan informan SN yang merupakan generasi milenial mengaku dirinya melakukan *phubbing* jika temannya yang sedang berada di sekitarnya juga melakukan hal yang sama. Asumsi pribadi SN daripada menunggu temannya tersebut selesai melakukan *phubbing* dirinya mengaku lebih memilih untuk juga melakukan *phubbing*. Terlihat jelas bahwa apa yang diutarakan SN itu merujuk kepada dirinya mengikuti apa yang dilakukan oleh orang disekitarnya yang walaupun dirinya sadar bahwa perilaku *phubbing* ini tidak baik untuk dilakukan apalagi jika sedang berkumpul bersama teman-teman, dan lebih lanjut dirinya juga

sebenarnya kesal jika ada temannya yang melakukan perilaku *phubbing* ini jika berkumpul bersamanya, tetapi dirinya berusaha memaklumi hingga saling memahami bahwa itu sudah merupakan sebuah kebiasaan.

SN mengaku bahwa *phubbing* juga sebenarnya sebuah kewajaran pada saat tertentu sebab perkembangan teknologi semakin berkembang termasuk penggunaannya bagi manusia. Saat ada teman di sekitarnya melakukan maka dirinya juga akan melakukan *phubbing*, sebab sebuah kewajaran jika setiap pribadi mempunyai privasi masing-masing atau kesibukan kecuali saat dirinya berbicara dengannya dan yang dibuka itu penting jika tidak penting, dan yang dirinya bicarakan penting, tapi jika sebaliknya tidak masalah.

Senada dengan itu, informan OT juga mengungkapkan jika ada teman disekitarnya yang melakukan *phubbing* maka dirinya juga akan mengikuti untuk melakukan *phubbing*. Berdasarkan dari penuturan para informan, terungkap pula bahwa semua informan menganggap bahwa *phubbing* adalah sebuah perilaku yang tidak baik dan dirinya sendiri tidak suka ataupun kesal jika menjadi korban *phubbing* oleh teman-temannya. Jika dihubungkan dengan fenomena perilaku *phubbing* maka ketika seorang individu melakukan *phubbing* dikarenakan orang di sekitarnya juga melakukan hal demikian sehingga respon yang diberikan oleh para *phubber* sesuai dengan stimulus yang didapatkan dari temannya.

## **2. Pola interaksi yang dibangun generasi milenial di dunia maya saat melakukan *phubbing***

Syarat-syarat terjadinya interaksi sosial adalah ada kontak sosial dan komunikasi. Kedua syarat tersebut harus senantiasa terpenuhi ketika manusia melakukan proses interaksi baik dalam dunia nyata maupun dalam dunia maya.



Menurut temuan survei menunjukkan ada 4 tujuan yang paling sering dilakukan oleh milenial ketika terkoneksi dengan internet. Keempat tujuan tersebut antara lain *chatting/messaging*, *browsing*, jejaring sosial dan *video streaming*. Diluar empat tujuan itu ada musik, download, game online, email dan sebagainya (IDN Media, 2019: 59). Berikut ini pola interaksi yang dibangun generasi milenial ketika melakukan *phubbing*:

#### **a. Interaksi Sosial antar Individu.**

Intensitas koneksi yang cukup tinggi, *millennial* tidak bisa lepas dari *smartphonenya*. Apalagi, mayoritas *millennial* Indonesia mengakses internet melalui *smartphone*. Ada sebanyak 98,2 persen *millennial* menggunakan *smartphone* sebagai *device* utama ketika mengakses internet. Hal ini menunjukkan bahwa telepon seluler pintar (*smartphone*) merupakan gawai yang mereka bawa kemana-mana, dari mulai bangun tidur hingga tidur mereka membawa *smartphone*. Apalagi mayoritas mereka merupakan *heavy user* dan *addicted user* (IDN Media, 2019: 58). Sebenarnya tidak ada yang salah ketika para milenial ini menggunakan *smartphone* hanya saja ada waktu tertentu juga yang seharusnya para generasi milenial ini mempertimbangkan untuk menggunakannya apalagi jika sudah menjurus kepada penggunaan yang berlebihan dan tidak memperdulikan orang yang ada disekitarnya atau melakukan *phubbing*.

Apabila dua individu bertemu, proses interaksipun dimulai pada saat mereka saling menegur, berjabat tangan, dan berkomunikasi. Walaupun dua individu yang bertatap muka itu tidak saling mengadakan aktivitas, sebenarnya interaksi telah terjadi karena masing-masing pihak sadar akan adanya pihak lain yang menyebabkan perubahan perasaan dan syaraf orang-orang yang bersangkutan.

Tetapi yang menjadi sebuah kejanggalan ketika para *phubber* ini juga berkumpul dengan individu lain di sekitarnya berinteraksi singkat sebelum akhirnya mereka sibuk dengan *smartphone* tanpa memperhatikan orang di sekitar. Para *phubber* ini justru sibuk berinteraksi dengan orang di dunia maya. Mereka berinteraksi di dunia maya dengan pola interaksi antar individu baik itu di aplikasi media sosial berupa *Whatsapp* ataupun *Instagram*. Sesuai dengan penuturan SF yang mengaku bahwa dalam melakukan *phubbing* dirinya melakukan interaksi dengan individu lainnya di media sosial *whatsapp* karena dirinya menyenangi untuk fokus kepada satu hal untuk dibahas dengan seseorang dibandingkan dengan *chat group*.

Selanjutnya penuturan YD dirinya juga melakukan interaksi dengan individu lain saat melakukan *phubbing* terutama dengan orang terdekatnya yaitu pacarnya yang jaraknya jauh darinya. Berdasarkan penuturan informan diatas terungkap bahwa dalam melakukan interaksi di dunia maya pola interaksi yang terjadi antar individu dengan adanya perantara alat yaitu *smartphone* itu sendiri, padahal pada saat yang bersamaan *phubber* ini juga sedang berada di sekitar individu lainnya tetapi ada sebuah kecenderungan yang terjadi ketika interaksi di dunia maya lebih menarik perhatian mereka dikarenakan penyebab-penyebab yang ditelah diutarakan peneliti di sub bab awal bab ini.

#### **b. Interaksi Sosial Antar Individu dan Kelompok.**

Berinteraksi di dunia maya oleh para *phubber* ini menjadi sesuatu yang menarik. Banyak hal yang bisa mereka lakukan di dunia maya termasuk berinteraksi dengan banyak orang yang contohnya seperti *chatting* dengan komunitas. Berbicara Interaksi sosial, pola interaksi yang dijalin oleh para *phubbing* di dunia maya sampai tega mengenyampingkan interaksi dengan orang

disekitarnya tidak hanya interaksi sosial antar individu dan individu tetapi individu dan kelompok juga seperti mengakses komunitas-komunitas yang ada di dunia maya seperti pengakuan RN. Dilain sisi OT mengaku bahwa dirinya juga aktif untuk berinteraksi dengan kelompok atau *group* yang ada di *whatsapp* saat melakukan *phubbing*. Senada dengan OT, YD juga mengaku bahwa dirinya saat melakukan *phubbing* juga melakukan interaksi dunia maya berupa *chat* di *room game* PUBG, sehingga YD melakukan interaksi sosial saat *phubbing* dengan pola interaksi sosial individu dengan kelompok pemain game PUBG. Menambahi itu informan YD juga mengungkapkan secara gamblang kepada peneliti bahwa interaksi di dunia maya lebih menarik salah satunya menggunakan perantara *smartphone* sebab di *smartphone* memiliki banyak fitur-fitur salah satunya *chat*, ataupun *games* yang memungkinkan dirinya untuk melakukan interaksi dengan kelompok yang ada di dunia maya.

Senada dengan OT dan YD, RR juga sering melakukan interaksi kelompok di media sosial karena dirinya mengaku mempunyai beberapa *group* pertemanan di *whatsapp* seperti *group* keluarga ataupun *group* lainnya. Lebih lanjut juga RR menambahkan jika dirinya banyak bercanda di dalam grup yang ada di *whatsapp* baik itu *group* keluarga, kadang juga bertukar informasi, ataupun dengan *group* lainnya membicarakan soal agenda komunitas selanjutnya. Berdasarkan yang diutarakan oleh para informan penelitian ketika *phubber* ini berinteraksi di dunia maya terungkap bahwa pola interaksi individu dengan kelompok juga dilakukan oleh para *phubber*.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Adapun kesimpulan berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Para generasi milenial tidak serta merta melakukan phubbing begitu saja sebab mereka juga menyadari bahwa perilaku phubbing tergolong perilaku yang kurang baik tetapi mereka tetap melakukannya. Hal ini disebabkan oleh Mengalihkan perasaan bosan, Menghindari topik pembicaraan yang tidak disukai, dan Teman disekitar juga melakukan phubbing,
2. Berinteraksi di dunia maya oleh para phubber ini menjadi sesuatu yang menarik. Banyak hal yang bisa mereka lakukan di dunia maya termasuk berinteraksi dengan banyak orang yang contohnya seperti chatting. Ada pola interaksi yang dibangun generasi milenial di dunia maya saat melakukan *phubbing* adalah Interaksi Sosial antar Individu dan Interaksi Sosial Antar Individu dan Kelompok.

#### **B. Saran**

Diharapkan bagi para generasi milenial untuk mengurangi perilaku phubbing ini, menyesuaikan dengan situasi sebab berinteraksi di dunia nyata jauh lebih baik apalagi jika sampai menimbulkan kesan menjauhkan orang yang berada disekitarnya dengan tidak memperdulikan kehadirannya demi orang yang jauh darinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Elok, Inta dan Nur Hidayah. 2018. *Perilaku Phubbing Sebagai Karakter Remaja Generasi Z*. Jurnal Fokus Konseling Universitas Negeri Malang. Diterbitkan.
- Fonna, Nurdianita. 2018. *Pengembangan industry 4.0 dalam berbagai bidang*. Medan: Guepedia.
- Juntao, Michael. *Nokia smartphone hacks*. 2005. *United States Of America*: O' Reilly Media.
- Juwita, Lilis, et.al. 2019. *Stop Phubbing*. Jakarta: Rumah Media.
- Kominfo. 2019. *Mengenai Generasi Milenial (online)*, [https://www.kominfo.go.id/content/detail/8566/mengenal-generasi-millennial/0/sorotan\\_media](https://www.kominfo.go.id/content/detail/8566/mengenal-generasi-millennial/0/sorotan_media). Diakses 27 November 2019.
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak dan BPS. 2018. *Profil Generasi Milenial Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak.
- Mahmudah, Siti. 2010. Psikologi Sosial, Malang: UIN Maliki Press.
- IDN Media. 2019. *Indonesia Milenial report 2019*. Jakarta: IDN Research Institute.
- Narwoko. 2007. *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*. Jakarta: Kencana
- Paul, Doyle Johnson. 1986. *Teori Sosiologi Klasik dan Modern*. Jakarta: PT Gramedia, anggota IKAPI.
- Ramadiani, 2018. *Model dan bentuk penelitian E-Learning menggunakan structural Equation Model*. Samarinda: Mulawarman University Press.
- Tim Mitra Guru. 2006. Ilmu Pengetahuan Sosial: Sosiologi. Jakarta: Erlangga
- Yuwanto, Listyo. 2010. *Mobile Phone Addict*. Surabaya : Putra Media Nusantara.
- Varoth, Chotpitayasunondh dan Karen M. 2018. *The effects of "phubbing" on social interaction*. *Journal of Applied Social Psychology* Douglas University of Kent, United Kingdom. Diterbitkan.

### **Lampiran 1. Biodata Pengusul**

1. Nama : Reski P, S. Pd, M.Pd
2. Tempat/ Tanggal Lahir : Ujung Pandang/ 08 Agustus 1992
3. Jender : Perempuan
4. NIDN : -
5. NIP/Pangkat/Gol/Jabatan : 199208082018032001/ Penata Muda  
Tk.I/IIIb/Asisten Ahli
6. Fakultas/ Program Studi : FKIP/Prodi Pendidikan Sosiologi  
Antropologi
7. Perguruan Tinggi : Universitas Lambung Mangkurat
8. Alamat Instansi : FKIP Unlam Jl.Hasan BasryBanjarmasin
9. Alamat Rumah : Jl. Rappocini Raya No 188b  
Makassar HP. 085299887954
10. Riwayat Pendidikan : S2 Pendidikan Sosiologi UNM 2015  
S1 Pendidikan Sosiologi UNM 2010
11. Bidang Keahlian : Pendidikan Sosiologi

## Lampiran 2. Rancangan Anggaran Dana

No	Nama Item	Volume	Harga satuan (Rp)	Total (Rp)
1	Belanja Bahan			
	. ATK	1 paket	300.000	300.000
	. Dokumentasi	1 paket	180.000	180.000
	. Penggandaan & penjilidan	1 paket	500.000	500.000
	. Souvenir Informan	7 paket	100.000	700.000
	. Flash disk Penyimpanan data	64 GB	300.000	400.000
Sub Total				2.080.000
2	Belanja Perjalanan			
	Transportasi Darat	4 ok	200.000	800.000
	. Akomodasi/Konsumsi	10 ok	100.000	1.000.000
Sub Total				1800.000
3	Honor Output Kegiatan			
	. Pembantu lapangan 2 orang	7 ok	80.000	1.120.000
Sub Total				1.120.000
JumlahTotal				5.000.000

### **Lampiran 3**

#### **PROFIL INFORMAN**

##### **Informan 1**

Nama : NA

Tahun Lahir : 1999

##### **Informan 2**

Nama : SN

Tahun Lahir : 2000

##### **Informan 3**

Nama : YD

Tahun Lahir : 1999

##### **Informan 4**

Nama : SF

Tahun Lahir : 2000

##### **Informan 5**

Nama : OT

Tahun Lahir : 1998

##### **Informan 6**

Nama : RS

Tahun Lahir : 1999

##### **Informan 7**

Nama : RR

Tahun Lahir : 1991



#### Lampiran 4. Dokumentasi



Saat melakukan wawancara dengan informan