

**SOSIAL PHUBBING DI KALANGAN REMAJA**  
**(Studi pada Anggota Badan Eksekutif Mahasiswa Keluarga**  
**Mahasiswa Universitas Sriwijaya Angkatan 2020)**

Skripsi

Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat

Sarjana Strata 1 (S1) Ilmu Komunikasi

Konsentrasi : Hubungan Masyarakat



Diajukan oleh :

**Rulia Fakhra**  
**07031181722136**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**  
**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2021**

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN KOMPREHENSIF

**“SOSIAL PHUBBING DI KALANGAN REMAJA  
(Studi pada Anggota BEM KM Universitas Sriwijaya Angkatan 2020)”**

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Menempuh  
Derajat Sarjana S-I Ilmu Komunikasi**

Oleh :

**RULIA FAKHERA**

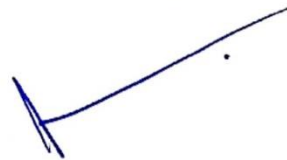
**07031181722136**

Pembimbing I

DR. ANDRIES LIONARDO, S.IP., M.SI

197905012002121005

Tanda Tangan



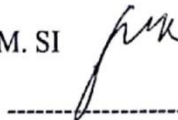
Tanggal

11/12/20

Pembimbing II

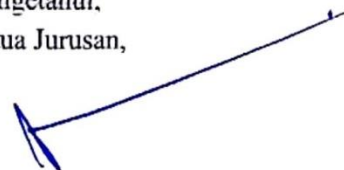
OEMAR MADRI BAFADHAL. S. IKOM.,M. SI

199208222018031001



26/10/2021  
November

Mengetahui,  
Ketua Jurusan,



Dr. Andries Lionardo, S.IP., M.Si  
Nip. 197905012002121005

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN KOMPREHENSIF

**“Sosial Phubbing di Kalangan Remaja  
(Studi pada Anggota Badan Eksekutif Mahasiswa Keluarga Mahasiswa  
Universitas Sriwijaya Angkatan 2020”**

Skripsi  
Oleh :  
Rulia Fakhera  
07031181722136

Telah dipertahankan di depan penguji  
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat  
Pada tanggal 15 Desember 2021

Pembimbing :

1 Dr. Andries Lionardo, S.IP., M.SI  
197905012002121005

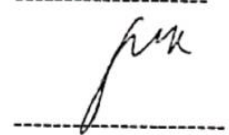
2 Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom., M.Si  
199208222018031001

Penguji :

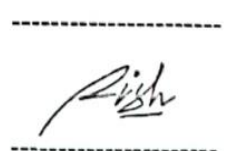
1 Mery Yanti, S.Sos., MA.  
19770504 200012 2 001

2 Farisha Sestri Musdalifah, S.Sos., M.Si  
19930905 201903 2 019

Tanda Tangan



Tanda Tangan



Dekan FISIP UNSRI,



Prof. Dr. Alfitri, M.Si.  
NIP. 19660122 199003 1 004

Mengetahui,



Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi,

Dr. Andries Lionardo, S.IP., M.Si  
NIP. 197905012002121005

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rulia Fakhera  
NIM : 07031181722136  
Tempat dan Tanggal Lahir : Pajar Bulan, 12 Juli 1999  
Program Studi/Jurusan : Ilmu Komunikasi (Hubungan Masyarakat)  
Judul Skripsi : Sosial Phubbing di Kalangan Remaja (Studi Kasus pada Anggota BEM KM Universitas Sriwijaya Angkatan 2020)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Seluruh data, informasi serta pernyataan dalam pembahasan dan kesimpulan yang disajikan dalam karya ilmiah ini, kecuali yang disebutkan sumbernya adalah merupakan hasil pengamatan, penelitian, pengolahan serta pemikiran saya dengan pengarahan dari pembimbing yang ditetapkan.
2. Karya ilmiah yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik baik di Universitas Sriwijaya maupun di perguruan tinggi lainnya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila di kemudian hari ditemukan bukti ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademis berupa pembatalan gelar yang saya peroleh melalui pengajuan karya ilmiah ini.

Palembang,  
Yang membuat pernyataan,

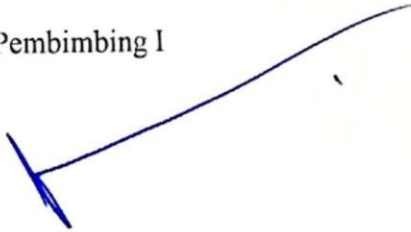
  
RULIA FAKHERA  
NIM. 07031181722136

## ABSTRAK

Judul dari skripsi ini adalah Sosial Phubbing di Kalangan Remaja (Studi pada anggota BEM KM UNSRI angkatan 2020). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sosial *phubbing* yang terjadi pada anggota organisasi BEM KM UNSRI angkatan 2020. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Berdasarkan hasil analisis penelitian dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial *phubbing* benar-benar telah terjadi pada anggota organisasi BEM KM UNSRI angkatan 2020. Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Karadag anggota BEM KM UNSRI angkatan 2020 melakukan sosial *phubbing* karena dua penyebab yaitu gangguan komunikasi dan obsesi terhadap telepon.

**Kata Kunci :** Sosial *Phubbing*, gangguan komunikasi dan obsesi terhadap telepon.

Pembimbing I



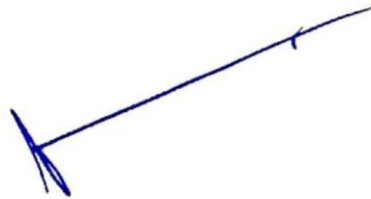
Dr. Andries Lionardo, S.IP., M.Si  
NIP. 197905012002121005

Pembimbing II



Oemar Madri Bafadhal, S.Ikom., M.Si  
NIP. 199208222018031001

Palembang, November 2021  
Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Sriwijaya



Dr. Andries Lionardo, S.IP., M.Si  
NIP. 197905012002121005

## **ABSTRACT**

*The title of this thesis is Social Phubbing Among Teenagers (Study on Members of BEM KM UNSRI batch 2020). This study aims to analyze social phubbing that occurs in members of the BEM KM UNSRI batch 2020. This study uses qualitative research methods. Based on the results of the research analysis, it can be concluded that social phubbing has actually occurred in members of the BEM KM UNSRI batch 2020. Based on the theory put forward by Karadag, members of the BEM KM UNSRI batch 2020 do social phubbing for two reasons, namely communication disorders and obsession with the telephone.*

**Keywords:** *Social phubbing, communication disorders and obsession with the telephone.*

Pembimbing I



Dr. Andries Lionardo, S.IP., M.Si  
NIP. 197905012002121005

Pembimbing II



Oemar Madri Bafadhal, S.Ikom., M.Si  
NIP. 199208222018031001

Palembang, November 2021  
Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Sriwijaya



Dr. Andries Lionardo, S.IP., M.Si  
NIP. 197905012002121005

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat, berkat, kasih sayang dan hidayah Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “SOSIAL *PHUBBING* DI KALANGAN REMAJA (Studi pada Anggota Badan Eksekutif Mahasiswa Keluarga Mahasiswa Universitas Sriwijaya Angkatan 2020)”.

Dalam proses penulisan skripsi ini penulis mengalami berbagai hambatan dan masalah baik secara teknis maupun non-teknis. Namun berkat do'a, dukungan, serta usaha dan juga bimbingan yang diberikan oleh pembimbing, penulis dapat menyelesaikan tulisan ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, serta kepada Nabi Muhammad SAW.
2. Bapak Dr. Andries Lionardo, S.IP., M.SI selaku Ketua Jurusan dan Bapak Faisal Nomaini, S.Sos., M.Si selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi.
3. Bapak Dr. Andries Lionardo, S.IP., M.SI dan Bapak Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom., M.Si selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan banyak waktu untuk memberikan arahan selama proses penyusunan skripsi.
4. Mba Vira selaku staf administrasi Ilmu Komunikasi yang membantu kelancaran dalam penyusunan skripsi ini.
5. Diri saya sendiri yang telah bertahan dan berjuang sejauh ini dalam proses penyelesaian skripsi.
6. Umak, Ayah, Dek Delli, Dek Salsa, yang sangat saya sayangi yang telah memberikan doa, dukungan dan semangat.
7. Abang Iqbal (Ivingman) yang selalu mendoakan, memberikan *support* dan menjadi tempat berdiskusi dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Teman-teman terbaikku, Panji Prasetyo, Maba Halah, Ka Bagas, Ka Ricky, Mba Putri Syafira, Putri Melta, Ka Tama, Farina, Zona, Nisa DK, Sinta, Aca, dan Wahyu, yang telah banyak membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.

9. Rekan-rekan seperjuangan khususnya angkatan 2017 Ilmu Komunikasi yang selalu berbagi informasi selama penyusunan skripsi ini.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Peneliti menyadari bahwa dengan segala keterbatasan, skripsi ini membutuhkan saran yang membangun demi kesempurnaan di masa mendatang. Akhir kata, peneliti mengucapkan terima kasih. Semoga skripsi ini dapat diterima dan memberikan manfaat bagi kita semua khususnya dalam bidang Ilmu Komunikasi.

Inderalaya, November 2021

Rulia Fakhera



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN KOMPREHENSIF .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN UJIAN KOMPREHENSIF.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.1.1 Individu di BEM KM UNSRI Membutuhkan Intensitas Penggunaan Smartphone yang Lebih Tinggi Dibandingkan Dengan Individu Organisasi Lainnya.....	8
1.1.2 Individu di BEM KM UNSRI merupakan Bagian dari Gen Z yang Cenderung Banyak Menggunakan <i>Smartphone</i> .....	9
1.1.3 Perbedaan Jenis Kelamin Menjadi Pemicu Individu di BEM KM UNSRI Untuk Melakukan <i>Phubbing</i> .....	10
1.2 Rumusan Masalah.....	11
1.3 Tujuan Penelitian .....	12
1.4 Manfaat Penelitian .....	12
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	12
1.4.2 Manfaat Praktis .....	12
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>13</b>
2.1 Landasan Teori .....	13
2.1.1 <i>Phubbing</i> .....	13
2.2 Teori Tentang <i>Phubbing</i> .....	16
2.2.1 Teori menurut Melvin Defleur dan Rokeach .....	16
2.2.2 Teori Menurut Alfred Schutz .....	17

2.2.3 Teori <i>Phubbing</i> .....	17
2.3 Teori yang Digunakan .....	18
2.4 Kerangka Teori .....	18
2.5 Kerangka Pemikiran .....	20
2.6 Alur Pemikiran.....	22
2.7 Penelitian Terdahulu .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
3.1 Rancangan Penelitian.....	28
3.2 Defenisi Konsep.....	28
3.2.1 Gangguan Komunikasi.....	29
3.2.2 Obsesi Terhadap <i>Smartphone</i> .....	29
3.3 Fokus Penelitian.....	29
3.4 Unit Analisis dan Unit Observasi .....	32
3.5 <i>Key Informant</i> & informan pendukung.....	32
3.5.1 <i>Key Informant</i> .....	32
3.5.2 Informan Pendukung .....	33
3.6 Data dan Sumber Data .....	33
3.6.1 Data .....	33
3.6.2 Sumber Data.....	34
3.7 Teknik Pengumpulan Data .....	34
3.8 Teknik Keabsahan Data.....	35
3.9 Teknik Analisis Data .....	36
<b>BAB IV GAMBARAN UMUM ORGANISASI .....</b>	<b>39</b>
4.1 Sejarah Badan Eksekutif Mahasiswa Keluarga Mahasiswa Universitas Sriwijaya (BEM KM UNSRI) Angkatan 2020.....	39
4.2 Visi dan Misi Badan Ekaekutif Mahasiswa Keluarga Mahasiswa Universitas Sriwijaya (BEM KM UNSRI) Angkatan 2020.....	40
4.3 Makna Logo Badan Eksekutif Mahasiswa Keluarga Mahasiswa Universitas Sriwijaya (BEM KM UNSRI) Angkatan 2020.....	40
4.4 Struktur Organisasi BEM KM Universitas Sriwijaya Angkatan 2020.....	43
4.5 Gambaran Umum Kementerian BEM KM Universitas Sriwijaya Angkatan 2020 .....	44

4.5.1 Kementrian Dalam Negeri .....	44
4.5.2 Kementrian Luar Negeri.....	44
4.5.3 Kementrian Politik Propaganda .....	45
4.5.4 Kementrian PSDM .....	45
<b>BAB V HASIL DAN ANALISIS.....</b>	<b>47</b>
5.1 Hasil dan Analisis .....	47
5.2 Sosial <i>Phubbing</i> di Kalangan Remaja .....	48
5.2.1 Gangguan Komunikasi .....	50
5.2.2 Obsesi Terhadap Telepon.....	71
5.3 Model dan Diskusi Hasil Penelitian .....	75
5.3.1 Model Hasil Penelitian .....	75
5.3.2 Diskusi Hasil Penelitian .....	76
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>79</b>
6.1 Kesimpulan.....	79
6.2 Saran .....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>84</b>

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
<b>Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....</b>	<b>23</b>
<b>Tabel 3. 1 Fokus Penelitian .....</b>	<b>29</b>

## DAFTAR BAGAN

	<b>Halaman</b>
<b>Bagan 2. 1 Alur Pemikiran</b> .....	22
<b>Bagan 5. 1 Model hasil Penelitian</b> .....	75

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
<b>Gambar 1. 1 Daily Time Spent on Media .....</b>	<b>3</b>
<b>Gambar 3. 1 Peta Sekretariat BEM KM UNSRI .....</b>	<b>32</b>
<b>Gambar 4. 1 Burung .....</b>	<b>40</b>
<b>Gambar 4. 2 Gema .....</b>	<b>41</b>
<b>Gambar 4. 3 Kompas .....</b>	<b>41</b>
<b>Gambar 4. 4 Huruf U dan S .....</b>	<b>42</b>
<b>Gambar 4. 5 Struktur Organisasi BEM KM UNSRI Angkatan 2020 .....</b>	<b>43</b>
<b>Gambar 5. 1 Phubbing pada saat Aliansi Garda .....</b>	<b>54</b>
<b>Gambar 5. 2 Phubbing pada saat Rapat Rutin BEM KM UNSRI.....</b>	<b>55</b>
<b>Gambar 5. 3 Phubbing pada Aliansi Garda Sriwiaya .....</b>	<b>56</b>
<b>Gambar 5. 4 Phubbing oleh Anggota Laki-laki saat Diskusi Rutin.....</b>	<b>56</b>
<b>Gambar 5. 5 Intensitas Penggunaan Aplikasi Informan 1.....</b>	<b>62</b>
<b>Gambar 5. 6 Intensitas Penggunaan aplikasi informan 2 .....</b>	<b>63</b>
<b>Gambar 5. 7 Data Capaian Kementerian Luar Negeri BEM KM UNSRI angkatan 2020 (atas) dan BEM KM UNSRI angkatan (2019).....</b>	<b>68</b>
<b>Gambar 5. 8 Data Capaian Kementerian PSDM BEM KM UNSRI angkatan 2020 (atas) dan BEM KM UNSRI angkatan (2019).....</b>	<b>69</b>
<b>Gambar 5. 9 Data Capaian Kementerian Politik dan Propaganda BEM KM UNSRI angkatan 2020 (atas) dan BEM KM UNSRI angkatan (2019) .....</b>	<b>70</b>

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dalam satu dekade terakhir mengalami perkembangan yang sangat pesat yang ditandai dengan hadirnya perangkat komunikasi seluler, media *online*, *game online*, dan teknologi *games* dan disusul dengan kemunculan berbagai aplikasi *social networking* seperti *Facebook*, *Instagram*, *Skype*, *Myspace*, *Blogs*, dan beragam aplikasi lainnya yang di dukung dengan berbagai perangkat komunikasi seperti tablet, *gadget*, PC, dan iPhone. Untuk saat ini bagi kalangan anak muda, memiliki berbagai aplikasi yang tergabung di dalam satu *gadget* seperti sudah menjadi gaya hidup yang harus dimiliki untuk merepresentasikan dan mengekspresikan diri. (Ramadhani, 2020).

Pada tahun 2001 seorang pakar pendidikan Mark Prensky mengemukakan ada dua generasi digital yang dikenal dengan *digital natives* dan *digital immigrants*. *Digital natives* merupakan generasi yang lahir di era digital, sedangkan *digital immigrants* merupakan generasi yang lahir sebelum teknologi ada dan berkembang namun memiliki ketertarikan untuk mengadopsi dan menggunakan semua hal baru yang ada di dalam teknologi tersebut. Generasi *digital natives* banyak mengisi waktu kehidupannya dengan menggunakan perangkat teknologi dan aplikasi yang ada seperti *Whatsapp* untuk berkomunikasi jarak jauh, *Facebook*, *Twitter* dan *Instagram* untuk mengembangkan jejaring dan berkenalan dengan orang-orang baru, pemutar musik *online*, *Youtube*, *video camera* dan berbagai jenis perangkat yang diproduksi di era digital yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan dari penggunanya. (Annisa, 2021)

*Digital natives* merupakan generasi yang lahir setelah tahun 1980 (17-34 tahun) dimana teknologi komunikasi dan informasi mulai berkembang pesat. Ditandai dengan hadirnya berbagai perangkat keras dan perangkat lunak yang menyajikan beragam kemudahan dalam melakukan pertukan informasi. Generasi ini lebih banyak mengisi waktu mereka dengan menggunakan komputer ataupun *smartphone* yang terkoneksi dengan *internet*. (Sabda, 2019).

Berdasarkan rentang umur tersebut masa remaja merupakan bagian dari *digital natives*. Remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak ke masa dewasa yang meliputi perubahan psikologis, perubahan biologis dan perubahan sosial (Sofia & Adiyanti, 2013). Masa remaja berlangsung dari usia 12 hingga 21 tahun dengan pengelompokan sebagai berikut:

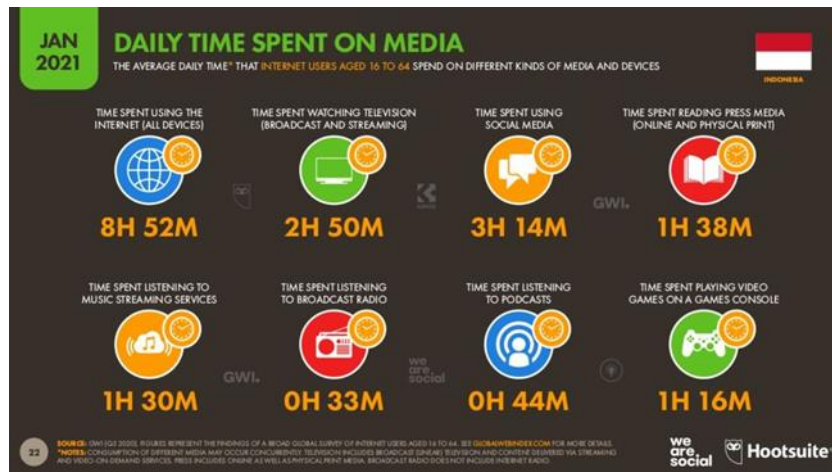
- a. Masa remaja awal umur 12-15 tahun
- b. Masa remaja pertengahan 5-18 tahun
- c. Remaja terakhir 18-21 tahun

Sebagai bagian dari *digital natives*, remaja cenderung aktif menggunakan perangkat teknologi yang ada. David Wood (dalam Vientman, 2006:336) memandang bahwa penemuan teknologi seperti *smartphone* menjadikan segala sesuatu lebih praktis. Berbagai kebutuhan bisa dipermudah dengan bantuan *smartphone* seperti berinteraksi melalui sosial media, menonton film, mendengarkan musik, memesan ojek, memesan makanan, membeli tiket perjalanan hingga reservasi hotel dan banyak kemudahan lain yang ditawarkan.

Dikutip dari Kompas.id dengan judul berita “Penggunaan *Smartphone* di Genggaman Generasi Millennial” (diakses pada Maret 2 2021) menginformasikan bahwa orang-orang lebih memilih ketinggalan dompet atau bukunya daripada ketinggalan *smartphone* penyebabnya karena orang-orang telah sangat bergantung pada *smartphone* yang disebabkan ketergantungan terhadap *internet*. Data dari *E-Marketer* melaporkan bahwa pengguna aktif *smartphone* yang ada di Indonesia berkembang dari 55 juta orang pada tahun 2015 menjadi 100 juta orang pada tahun 2018. Yang mendominasi dalam penggunaan *smartphone* ini adalah generasi pemilik usia produktif (15-35 tahun) yang merupakan bagian dari generasi *digital natives*.

Salah satu kegiatan yang telah menjadi kebiasaan generasi ini adalah menonton video secara daring (*online*) dan berseluncur di media sosial. Berdasarkan laporan terbaru dari *Hootsuite dan We Are Social*, hingga Januari 2021 jumlah pengguna *internet* di Indonesia telah mencapai 202,6 juta pengguna. Naik hingga 15,5% atau 27 juta orang jika dibandingkan dengan tahun lalu.





**Gambar 1. 1 Daily Time Spent on Media**

Selain itu, menurut *Hootsuite dan We Are Social* saat ini total penduduk Indonesia yang aktif menjadi pengguna *internet* telah menyentuh angka 202,6 juta, itu artinya 73,7% dari warga Indonesia yang berjumlah 274,9 juta jiwa telah tersentuh dan berselancar di dunia maya.

Berdasarkan data dari gambar di atas dapat dilihat jika pengguna aktif *internet* sangat banyak dan dengan intensitas waktu rata-rata di atas 2 jam per hari, tidak heran jika banyak dari masyarakat pada saat ini telah memiliki rasa ketergantungan terhadap *smartphone* yang terkoneksi dengan *internet* yang disebabkan karena intensitas penggunaan *smartphone* yang sangat tinggi setiap harinya. Sampai akhirnya hal ini memunculkan kebiasaan baru di kehidupan sehari-hari dari generasi *digital natives* yaitu cenderung mengabaikan lingkungan dan interaksi sosial.

Dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan pada saat ini terdapat fenomena baru yang seringkali ditemukan di lingkungan sosial masyarakat, fenomena tersebut dikenal dengan istilah *phubbing*. *Phubbing* yang berasal dari kata *phone* dan *snubbing* digunakan untuk menunjukkan sikap menyakiti lawan bicara dengan menggunakan *smartphone* yang berlebihan. Istilah *phone snubbing* diciptakan oleh Alex Haigh yang mengemukakan bahwa *phubbing* adalah perilaku mengabaikan seseorang dalam lingkungan sosial dengan mengalihkan perhatian kepada telepon (*gadget*) (Haigh, 2015; Chotpitayasunondh, 2016). Fenomena ini sering kita temui di sekeliling kita dan telah menjadi pemandangan yang tidak asing ketika seseorang lebih memilih

fokus bermain *smartphone* dibandingkan berbicara langsung dengan orang yang ada di hadapannya. Dikutip dari media massa *Mediaindonesia.com* yang berjudul *Phubbing*, Istilah untuk Orang yang Lebih Fokuskan Gawai (diakses pada 2 Juni 2021) Sekitar pada tanggal 29 Mei 2018 menyatakan bahwa fenomena *phubbing* muncul bersamaan dengan semakin banyaknya ponsel pintar yang beredar pada 2007.

Pada tahun 2007 saat perkembangan ponsel pintar semakin canggih dan semakin mudah untuk dimiliki, muncullah masalah sosial baru yang mengakibatkan orang-orang banyak berfokus pada hubungan jarak jauh melalui ponsel pintar dibandingkan terhubung dengan orang di sekeliling mereka dalam melakukan percakapan sehari-hari. Orang-orang menjadi lebih banyak mengacuhkan sekelilingnya dan hal ini dilakukan oleh hampir semua orang. Akan tetapi, hingga fenomena ini menjadi isu yang besar orang-orang hanya diam karena tidak mengetahui sebutan yang tepat untuk fenomena ini. Sampai pada bulan Mei tahun 2012, sekelompok orang yang terdiri dari leksikolog, fenotikia, juara debat, penyair, beberapa pengarang dan ahli kata berkumpul dan merumuskan kata baru yang menjadi nama untuk fenomena orang yang mengabaikan lingkungan karena lebih fokus pada gawai ketimbang berinteraksi atau melakukan percakapan yaitu *phubbing*.

Selain itu, dilansir dari laman CNN Indonesia (diakses pada 3 Maret 2021) mengatakan bahwa istilah *phubbing* kembali *viral* karena adanya sebuah studi yang dilakukan oleh Dr. James Robert dan Dr Meredith David dari Baylor University of Texas. Di dalam artikel tersebut dijelaskan bahwa *phubbing* yang terjadi saat ini cukup memprihatinkan karena seringkali terjadi disaat momen kebersamaan sedang berlangsung. Perilaku tersebut biasanya dilakukan oleh pasangan hubungan percintaan, hubungan persahabatan, rekan kerja, rekan organisasi, hingga hubungan keluarga. Dampak yang ditimbulkan dari perilaku *phubbing* ini mengakibatkan lawan bicara ataupun orang yang berada di depannya merasa diabaikan, tujuan dari komunikasi tidak terwujud dan berakibat pada kualitas hubungan yang semakin memburuk. Pada awal munculnya perilaku *phubbing*, orang-orang masih menganggap hal ini sebagai suatu perilaku yang masih bisa di toleransi, akan tetapi efek jangka panjang dari perilaku ini dapat

merusak hubungan dan kualitas hubungan. Selain merusak kualitas hubungan, *phubbing* juga dapat mengakibatkan menurunnya intensitas komunikasi interpersonal dan berakibat pada minimnya pertukaran informasi dengan orang yang ada di depan kita. Orang yang melakukan *phubbing* hanya akan sibuk dengan dunianya saja, dunia yang ada di genggamannya yaitu dunia maya hingga mengabaikan dunia nyata yang ada di sekeliling dan di depan matanya.

Di dalam sebuah penelitiannya, Karadag (2015) mengemukakan jika kecanduan telepon pintar (*smartphone addiction*) menjadi salah satu faktor yang sangat mempengaruhi ketika seseorang menjadi *phubbing* terhadap sekelilingnya. *Smartphone addiction* adalah perilaku keterikatan atau kecanduan *smartphone* yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti menarik diri dan kesulitan dalam kegiatan sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang (Kwon & Yang, 2013). Ketika seseorang telah mengalami kecanduan telepon pintar (*smartphone addiction*), maka orang tersebut memiliki peluang yang lebih besar untuk melakukan *phubbing* dibandingkan orang yang tidak memiliki kecanduan telepon pintar (*smartphone addiction*).

Ketergantungan ini pada akhirnya menjadikan pola hubungan dan interaksi sosial yang ada di masyarakat modern pun menjadi berubah. Interaksi yang pada awalnya mengedepankan komunikasi secara langsung untuk bertukar informasi telah mengalami distraksi dan berpengaruh pada komunikasi dan hubungan antar individu. Kecenderungan ini membuat pengguna *smartphone* tidak bisa lepas dari perangkat tersebut hingga mempengaruhi kehidupan sosial mereka. Hambatan-hambatan dalam menghadapi kehidupan sosial akan semakin sering ditemukan dan di alami oleh orang yang kecanduan menggunakan *smartphone*. Hal ini disebabkan karena minimnya komunikasi interpersonal yang dilakukan. Selain berpengaruh terhadap kehidupan sosial pengguna yang telah kecanduan, bermain *gadget* secara berlebihan akan memberikan dampak terhadap psikologis penggunanya. Pengguna *smartphone* menjadi sering menunda-nunda suatu pekerjaan, *over thinking*, peningkatan kecemasan hingga depresi.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Wang *et al* (2017) di China, menjelaskan bahwa terdapat hubungan yang negatif antara *partner phubbing*

dengan kepuasan hubungan (*relation satisfaction*). Semakin tinggi melakukan *phubbing* ketika bersama pasangan, maka akan semakin rendah kepuasan hubungan (*relation satisfaction*) pada pasangan dewasa yang telah menikah di Negara China. Dari hipotesis yang dibuktikan melalui penelitian tersebut dapat dilihat bahwa *phubbing* merupakan faktor penting yang dapat melemahkan atau mengurangi kepuasan hubungan (*relation satisfaction*). Penelitian ini mengungkapkan bahwa fenomena *phubbing* sangat mengganggu dan mempengaruhi hubungan yang telah terjalin diantara dua orang.

Pada saat ini, perilaku *phubbing* bukan hanya mengganggu di dalam hubungan asmara saja, *phubbing* juga menjadi salah satu hal yang dapat mengganggu kinerja dan keaktifan seseorang untuk berkontribusi di dalam ruang lingkup sebuah organisasi. Begitupula dengan organisasi kampus yang merupakan wadah bagi seluruh mahasiswa untuk merepresentasikan dan mengekspresikan dirinya. Salah satu organisasi yang banyak diminati oleh mahasiswa adalah Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM). Salah satu kampus atau universitas yang memiliki organisasi aktif BEM adalah Universitas Sriwijaya.

BEM Universitas Sriwijaya atau biasa dikenal dengan nama BEM KM UNSRI adalah organisasi intra kampus yang bersifat sebagai lembaga eksekutif mahasiswa tertinggi di Universitas Sriwijaya dimana organisasi tersebut memiliki beberapa kementerian yang mempunyai tugas dan peranan yang berbeda. BEM KM UNSRI mempunyai empat fungsi yaitu pergerakan, minat dan bakat, kesejahteraan serta pengabdian. Keempat fungsi tersebut dilaksanakan oleh setiap pengurus dan anggota dari BEM KM UNSRI. Dengan semangat mahasiswa sebagai *agent of change*, BEM KM UNSRI mencoba menjadi sebuah lembaga yang bisa mewadahi aspirasi mahasiswa yang memiliki semangat untuk melakukan perubahan dalam paradigma, emosional, intelektual sekaligus nilai-nilai religius.

Dalam melakukan seluruh kegiatan berorganisasi, setiap anggota BEM KM UNSRI membutuhkan kontak sosial berupa interaksi sosial yaitu komunikasi interpersonal yang dilakukan secara tatap muka dan komunikasi jarak jauh dengan bantuan alat komunikasi seperti *smartphone* dalam rangka melancarkan pertukaran informasi. Akan tetapi seiring dengan kemajuan teknologi digital, dan

intensitas penggunaan *smartphone* yang relatif tinggi menghadapkan para anggota BEM KM UNSRI pada fenomena baru yaitu *phubbing*. Mayoritas dari anggota BEM KM UNSRI telah melakukan *phubbing* di dalam kegiatan berorganisasi. Hal ini disebabkan karena anggota organisasi BEM KM UNSRI tidak hanya menggunakan *smartphone* untuk berkomunikasi saja, akan tetapi juga untuk memperoleh informasi dan berselancar di dunia maya melalui berbagai fitur aplikasi yang sangat beragam. Hal inilah yang mendorong anggota BEM KM UNSRI untuk terus melakukan kontak secara terus menerus dengan *smartphone* yang dimiliki.

Keberagaman fitur dan aplikasi yang sering digunakan yang terdapat di dalam *smartphone* menyebabkan tumpulnya relasi sosial antar anggota di organisasi BEM KM UNSRI, dimana anggotanya hanya asik dengan *smartphone* dan tidak menyadari keberadaan orang lain di sampingnya bahkan sengaja tidak menghiraukan orang lain karena lebih memilih aktif dan intens dengan *smartphone* yang dimilikinya.

Hasil pra penelitian pada tanggal 17 Juni 2021 wawancara awal yang diperoleh dari beberapa orang anggota aktif BEM KM UNSRI adalah sebagai berikut:

“Sepertinya udah jadi budaya ya buka *handphone* pas lagi rapat, karena sering banget aku liat teman-teman sesama BPH (Badan Pengurus Harian) kalo lagi rapat itu buka-buka *handphone* mereka. Hampir disetiap rapat pasti banyak dari anggota kita yang fokusnya bukan ke forum, tapi malah ke *handphone* masing-masing. Ga cuman BPH aja sih, anggota kalo lagi kegiatan rapat program kerja yang mau dijalankan juga banyak fokus dengan *hadphone* mereka sendiri. Ya mungkin mereka bosan atau jenuh sama hal yang dibahas makanya buka *handphone* buat pelarian supaya ga bosan. Ini pastinya berdampak banget dong buat kinerja dia di organisasi ini, soalnya banyak banget tuh materi yang ga terserap dengan baik. Ya hasilnya kulitas rapat jadi turun dan pas eksekusi dilapangan juga ga maksimal.” Terang Informan pertama.

Kutipan wawancara diatas sama dengan yang diungkapkan oleh Turnbull, 2010 yang mengklasifikasikan perilaku *phubbing* merupakan orang yang banyak menghabiskan waktu untuk mengakses *internet*, hingga dia hanya memiliki sedikit waktu untuk berkomunikasi dengan orang lain yang berada disekitarnya secara nyata.

Dari kutipan wawancara diatas disimpulkan bahwa *phubbing* yang terjadi pada anggota BEM KM UNSRI sering kali terjadi di saat sedang berlangsung kegiatan rapat kerja dari organisasi ini. Akibat dari *phubbing* yang dilakukan oleh anggota BEM KM UNSRI adalah capaian target dari program kerja menurun dan tidak maksimal. Penyebabnya adalah *phubbing* yang terjadi ketika sedang berlangsung rapat koordinasi, banyak dari anggota rapat tidak fokus dengan hal yang sedang dibahas dan di diskusikan. Akan tetapi lebih fokus dengan *smartphone* yang mereka miliki. Hal ini sudah sangat sering terjadi karena sudah menjadi kebiasaan menggunakan *smartphone*, merasa bosan ketika sedang berada di forum, terjadi dengan tanpa disadari, dan dorongan rasa penasaran terhadap notifikasi dari aplikasi yang ada di *smartphone* tersebut. Dampak yang ditimbulkan dari *phubbing* saat sedang berlangsungnya kegiatan rapat atau kegiatan lainnya di BEM KM UNSRI yaitu kualitas rapat yang diadakan jadi menurun, sering terjadi miskomunikasi dan di akhir saat penarikan kesimpulan banyak dari anggota yang tidak mengerti dengan hal yang menjadi pembahasan.

Organisasi kemahasiswaan seperti BEM KM UNSRI memiliki fungsi yang sangat luas yang berkaitan dengan pengakomodiran seluruh kepentingan mahasiswa di kampus, sebagai *agent of change* di dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sebagai *social control* untuk melihat setiap kebijakan di dalam lembaga kampus maupun dalam pemerintahan negara dan sebagai fasilitator dalam menjangking aspirasi mahasiswa.

Adapun hal yang menjadi latar belakang peneliti dalam menentukan judul serta permasalahan dalam penelitian ini yaitu :

### **1.1.1 Individu di BEM KM UNSRI Membutuhkan Intensitas Penggunaan Smartphone yang Lebih Tinggi Dibandingkan Dengan Individu Organisasi Lainnya**

Komunikasi adalah salah satu hal yang sangat penting di dalam kehidupan manusia, termasuk komunikasi yang ada di sebuah organisasi. Disebuah organisasi yang melibatkan pemimpin dan anggota yang terdiri dari banyak sub bagian dan melibatkan banyak pihak, keefektifan dari sebuah komunikasi merupakan hal yang penting. Baik untuk bertukar informasi, memberikan pendapat dan memberi motivasi ataupun instruksi. Hingga saat ini perkembangan

teknologi komunikasi dan informasi telah berada di era digital yang membuat seorang individu dan individu lainnya mampu berkomunikasi dan saling memberi informasi tanpa harus khawatir adanya sekat pembatas yaitu ruang dan waktu.

Sebagai salah satu bentuk dari kemajuan teknologi komunikasi bisa terlihat dengan adanya perkembangan media komunikasi seperti *Whastapp* dan *Telegram*. Di era modern seperti saat ini penggunaan dua media ini sudah menjadi hal umum yang dilakukan oleh individu-individu di dalam sebuah organisasi. Termasuk individu di BEM KM UNSRI yang menggunakan *smartphone* untuk melakukan banyak aktivitas *online* khususnya kegiatan bertukar informasi. Sebagai organisasi yang mengakomodir banyak organisasi kampus, mulai dari organisasi tingkat fakultas, organisasi jurusan hingga ke organisasi kedaerahan mengharuskan individu di BEM KM UNSRI untuk sering menggunakan *smartphone* untuk menyebarkan informasi serta mengetahui arus pertukaran dan perkembangan informasi yang ada di grup organisasi terkait. Contoh informasi yang sering disampaikan melalui grup *Whatsapp* atau *Telegram* adalah kegiatan rapat rutin setiap kementerian yang dilakukan dengan organisasi-organisasi yang berada di kampus dalam rangka membahas program kerja yang akan dilaksanakan ataupun telah dilaksanakan. Grup *Whatsapp* ataupun *Telegram* yang dimiliki oleh anggota BEM KM UNSRI memiliki peran yang sangat besar dalam proses mencapai tujuan dari organisasi yaitu sebagai media untuk melakukan koordinasi.

### **1.1.2 Individu di BEM KM UNSRI merupakan Bagian dari Gen Z yang Cenderung Banyak Menggunakan *Smartphone***

Gen Z merupakan orang-orang yang terlahir pada tahun 1995-2010 merupakan bagian dari generasi *digital natives* yang melek teknologi dan informasi karena terlahir dan dibesarkan dengan perkembangan digital. Generasi ini juga disebut dengan generasi *internet* karena banyak melakukan hubungan sosial melalui dunia maya. Generasi ini sudah dikenalkan dengan teknologi sejak kecil dan telah sangat akrab dengan *smartphone*. Penguasaan dan pemahaman terhadap penggunaan internet dari generasi Z lebih baik dibandingkan dengan generasi lainnya. Dikutip dari laman berita online Kompas.com sebanyak 66 persen atau sebagian besar dari generasi Z tidak menyadari jika mereka telah kecanduan *smartphone*. Sisanya 34 persen dari gen Z menyadari jika mereka

menghabiskan banyak waktu dengan menggunakan *smartphone*. Hasil laporan penelitian yang dipublikasikan oleh Motorola, sebanyak 53 persen remaja yang dikategorikan sebagai generasi Z telah mengaggap jika *smartphone* layaknya teman baik mereka sendiri.

Karakteristik dari gen Z yang telah hidup berdampingan dengan internet dan *smartphone* dapat memunculkan kecemasan tersendiri yaitu perilaku kecanduan media sosial. Individu yang telah mengalami hal ini akan mengalami gangguan perilaku yaitu memiliki kelekatan dengan *smatphone* dan mengabaikan lingkungan yang berada di sekeliling mereka. Selain itu mereka juga akan menjadi individu yang skeptis dan sinis, tidak fokus kurang sosialisasi dan kompetensi sosialnya sangat kurang.

Sebagai bagian dari generasi Z individu di BEM KM UNSRI juga tidak bisa terpisahkan dengan *smartphone* yang mereka miliki. Sebagai individu yang merupakan bagian dari sebuah organisasi yang memiliki peran besar di kampus dikhawatirkan akan memberikan dampak yang buruk terhadap organisasi maupun terhadap individu lain yang berada di organisasi ini jika sering melakukan *phubbing*. Oleh karena itu menjadi satu hal yang penting untuk mengetahui dan memahami permasalahan *phubbing* yang terjadi di BEM KM UNSRI.

### **1.1.3 Perbedaan Jenis Kelamin Menjadi Pemicu Individu di BEM KM UNSRI Untuk Melakukan *Phubbing***

Pada saat ini *smartphone* telah berada dimana-mana. Baik perempuan maupun laki-laki telah memilikinya. Dikutip dari Databoks.katadata.co.id akses *internet* yang dilakukan oleh penduduk berusia 5 tahun ke atas mengalami peningkatan baik untuk perempuan maupun laki-laki. Publikasi riset pada tahun 2018 yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) menyatakan bahwa pengguna *internet* pada tahun 2016-2018 perempuan lebih rendah dibandingkan laki-laki. Berdasarkan data tersebut, pengguna *internet* pada tahun 2018 hanya sebesar 37,4% sedangkan pengguna laki-laki 42,31%, dan secara total pengguna internet laki-laki dan perempuan mencapai 39,9% dari keseluruhan jumlah penduduk. Dari data tersebut dapat diketahui bahawa laki-laki lebih sering dalam menggunakan *smartphone* yang terkoneksi dengan *internet* dibandingkan perempuan.



Diantara pria dan perempuan terdapat hal berbeda yang mencolok dalam menggunakan *smartphone*. Pria cenderung lebih sering menggunakan *smartphone* yang dimilikinya untuk bermain *game online*, belanja *online* dan *streaming video*. Sedangkan perempuan cenderung lebih sering menggunakan *smartphone* untuk berkirim pesan (*chatting*), membangun jejaring sosial, belanja *online*, menonton film, dan *streaming* audio atau audio.

Masing-masing kecenderungan yang dimiliki oleh perempuan ataupun laki-laki dapat mempengaruhi seberapa sering mereka melakukan *phubbing*. Di BEM KM UNSRI yang terdiri dari jenis kelamin yang heterogen memungkinkan individu di dalamnya untuk terus melakukan kontak dengan *smartphone* yang mereka miliki. Hal ini kemungkinan menjadi pemicu individu di BEM KM UNSRI untuk melakukan *phubbing*. Semakin sering seseorang melakukan *phubbing* maka akan berdampak pada relasi sosial dan kinerja seseorang di organisasi ini.

Hal tersebut penting untuk diketahui karena BE KM UNSRI merupakan organisasi yang memiliki peran penting sebagai lembaga yang mengakomodir seluruh kepentingan mahasiswa di kampus, sebagai fasilitator yang menjaring dan menyampaikan aspirasi mahasiswa kepada pihak birokrasi kampus, dan sebagai *social control* dalam melihat setiap kebijakan yang di keluarkan oleh lembaga kampus.

Dengan adanya fenomena *phubbing* yang terjadi di pengurus organisasi BEM KM Universitas Sriwijaya, peran pengurus sebagai penyampai aspirasi dan representatif dari mahasiswa Universitas Sriwijaya. Maka peneliti mengangkat penelitian dengan judul “SOSIAL PHUBBING DI KALANGAN REMAJA (Studi pada Anggota BEM KM Universitas Sriwijaya Angkatan 2020).

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian adalah “Bagaimana Analisis Sosial *Phubbing* pada Anggota Organisasi Badan Eksekutif Mahasiswa Keluarga Mahasiswa (BEM KM) Universitas Sriwijaya angkatan 2020?”

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian merupakan gambaran atas hasil yang ingin dicapai oleh peneliti dalam proses penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis sosial *phubbing* yang terjadi pada anggota organisasi Badan Eksekutif Mahasiswa Keluarga Mahasiswa Universitas Sriwijaya angkatan 2020.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya bidang studi ilmu komunikasi yang berkaitan dengan pembelajaran mengenai sosial *phubbing*.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh para mahasiswa/i sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

- 1) Penulis berharap dapat menambah wawasan mengenai materi sosial *phubbing* bagi para mahasiswa/i Ilmu Komunikasi
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan bagi para mahasiswa ilmu komunikasi serta mahasiswa lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alamudi, Farida Syafia Nadjib Ahmad. (2019). *Sosial Phubbing di Kalangan Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar*.
- Amelia, Tiara. Kencana Sari. Dkk. (2019). *Phubbing, Penyebab dan Dampaknya pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Indonesia*.
- Conney Stephanie. (2021). *Rise Ungkap Lebih dari Separuh Penduduk Indonesia “Melek” Media Sosial*. Diakses Pada 2 Maret 2021. Dari <https://tekno.kompas.com/read/2021/02/24/08050027/riset-ungkap-lebih-dari-separuh-penduduk-indonesia-melek-media-sosial>
- Chotpitayasonondh, Varoth. Karen M. Douglas. (2016). *How Phubbing Becomes The Norm : the Antecedents and Consequences of Snubbing Via Smartphone*. University of Kent, 2015). Diakses dari [https://www.researchgate.net/publication/303092282\\_How\\_phubbing\\_becomes\\_the\\_norm\\_The\\_antecedents\\_and\\_consequences\\_of\\_snubbing\\_via\\_smartphone](https://www.researchgate.net/publication/303092282_How_phubbing_becomes_the_norm_The_antecedents_and_consequences_of_snubbing_via_smartphone)
- Damayanti, Annisa (2021). *Pengaruh Selebgram Terhadap Kemampuan Literasi Digital Millenial*.
- Fauzan, A A. (2018). *Analisis Psikometrik Instrumen Phubbing dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*.
- Geovanni, Runna Valiyya. Omod Hasbiayansyah. *Fenomena Perilaku Phubbing dalam Etika Komunikasi*. Bandung. Prociding Manajemen Komunikasi.
- Huawei. (2018). *Penggunaan “Smartphone” di Genggaman Generasi Milenial*. Diakses pada 2 Maret 2021, dari [https://www.kompas.id/baca/adv\\_post/penggunaan-smartphone-di-genggaman-generasi-millenial/](https://www.kompas.id/baca/adv_post/penggunaan-smartphone-di-genggaman-generasi-millenial/)
- Idrus, M. 2009. *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Yogyakarta. PT Gelora Aksara Pratama.
- Hanika, Ita Musfirowati (2015). *Fenomena Phubbing di Era Milenia (Ketergatungan Seseorang Terhadap Smartphone terhadap Lingkungannya)*. Jurnal Interaksi Universitas Diponegoro. Vol. 4 No. 1. Hal. 44.
- Harty Irene, (2018). *Phubbing, Istilah untuk Orang yang Lebih Fokuskan Gawai daripada Sekitar*. <https://mediaindonesia.com/internasional/163474/phubbing-istilah-untuk-orang-yang-lebih-fokuskan-gawai-daripada-sekitar>. Diakses pada 2 April 2021

- Herdyanto, Abraham. (2020). Selain Inovatif, Ini 8 Keunggulan Utama Vivo Dibanding Brand HP Lain. (<https://www.idntimes.com/tech/gadget/abraham-herdyanto/kelebihan-utama-vivo-dibandingkan-brand-hp-lain/5>) Diakses pada 7 Januari 2022.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia.
- Karadag, Engin. Dkk. (2015). *Determinants of Phubbing, Which is the Sum of Many Virtual Addictions: A Structural equation Model*. Akademia Kiado, Budapest. *Jurnal Of Behavior Addictions*.
- Kesa, Deni Dania. Pijar Suciati. Dkk. (2019). *Karakteristik Generasi Digital Natives dalam Lingkungan Digital. Studi Kasus Kampung Vokasi Digital UI*. *Jurnal ilmiah Universitas Haluleo*.
- Kriyantono, Rakhmat. 2010. *Teknik Riset Komunikasi*. Kencana: Jakarta.
- Kusnanadar, Viva Budy. Survei 2018 Pengguna Internet Didominasi oleh Laki-laki. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/07/25/survei-2018-pengguna-internet-didominasi-laki-laki>. Diakses pada 07 Oktober 2021.
- Lestari, Mayang. (2020). Hambatan Komunikasi dan Cara Mengatasinya. <https://tambahpinter.com/hambatan-komunikasi/>. Diakses Pada 23 Mei 2021.
- Maharani, Aninditha. (2014) *Generasi Z, Pengguna Internet Terbesar di Indonesia*. (<https://beritagar.id/artikel/berita/generasi-z-pengguna-internet-terbesar-di-indonesia>) Diakses pada 6 Desember 2020.
- Mardina, Riana. *Potensi Digital Natives dalam Merepresentasi Literasi Informasi Multimedia Berbasis WEB di Perguruan Tinggi*. *Jurnal Pustakawan Indonesia Institut Pertanian Bogor Volume 11 No. 1*.
- Moleong, Lexy J., 2015. *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Rosdakarya.
- Morissan. (2013). *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Pendit, Putu Laxman. (2012) *Digital Native, Literasi Informasi dan Media Digital-Sisi Pandang Kepustakawan*.
- Praktiko, Riyodina G. Shinta Kristanti. *Literasi Media Digital Generasi Z. (Studi Kasus Pada Remaja Social Networking Addictio di Jakarta)*. *Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur*. Jakarta.
- Rahmawati, Devie. Giri Lumaktor. Dkk. (2020). *Generasi Digital Natives dalam Praktik Konsumsi Berita di Lingkungan*. *Jurnal Ilmiah Komunikasi Universitas Indonesia Vol. 2. No. 2*

- Ramadani, Thoriq. *Sudah Tahu Fungsi Komunikasi Grup Whatsapp Kantor ? Baca Ini.* ( <https://kumparan.com/thoriqramadani/sudah-tahu-fungsi-komunikasi-grup-whatsapp-kantor-baca-ini-1vSqYAcYUac> ). Diakses pada 7 Oktober 2021.
- Ramadhani, Niko. (2020). *Ini Dampak Perkembangan Teknologi yang Dapat Dirasakan.*
- Rianda, Afifa Nabila. *Konsep Diri Phubbing di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung.*
- Sabda, Syaifuddin.(2019). *Digital Native and Digital Immigrant (Studi Tentang Perguruan IT Untuk Pembelajaran).* Jurnal Ilmiah Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat IAIN Antasari Banjarmasin.
- Shalihah, Nur Fitriatus. *Indonesia di Dominasi Generasi Milenial dan Generasi Z, Apa Plus Minusnya ?* dari <https://www.kompas.com/tren/read/2021/01/23/163200065/indonesia-didominasi-generasi-milenial-dan-generasi-z-apa-plus-minusnya?page=all>. Diakses pada 07 Oktober 2021.
- Sofia, A., & Adiyanti, M. G. (2013). *Hubungan Antara Pola Asuh Otoritatif Orang Tua dan Konformitas Teman Sebaya dengan Kecerdasan Moral Remaja* (Doctoral Dissertation, [Yogyakarta] : Universitas Gajah Mada
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif.* Bandung: Alfabeta.
- Thaeras, Ferdy. (2017). *'Phubbing', Fenomena Sosial yang Merusak Hubungan.* (<https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20170714134144-277-227920/phubbing-fenomena-sosial-yang-merusak-hubungan>) Diakses pada 20 Desember 2021.
- Turnbull, J. (2010). *Oxford, Advanced Learner's Dictionary.* New York: Oxford.
- Yudhistira. (2021). *5 Merk HP Terbaik dan Terlaris di 2022 (Versi IDC & Canalys).* ( <https://www.bhinneka.com/blog/merk-hp-terbaik/> ) Di akses pada 7 januari 2022.
- Yusnita, Yuna, dkk. (2017). *Pengaruh Perilaku Phubbing Akibat Penggunaan Smartphone Berlebihan Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa.* Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah Volume 2, Nomor 3.
- Yusuf, A. Muri. 2014. *Metode Penelitian.* Jakarta. Prenadamedida Group.