

Fenomena “Phubbing” pada Generasi Z di *Social Media*

Kylla Rizkia Rahma Putri*, Maman Chatamallah

Prodi Manajemen Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*kylla.rahma08@gmail.com, maman.chatamallah@unisba.ac.id

Abstract. Smartphones are something that is inherent in every individual. Smartphone use is increasing from year to year. One of the social phenomena resulting from smartphone addiction is the phubbing phenomenon. Conceptually, "phubbing" is a behavior caused by addiction to smartphones which makes phubbers ignore the person they are talking to when interacting. Problems arise when interaction and communication become ineffective due to phubbing behavior. This research aims to determine the because of motive and in order to motive of phubbing behavior in generation Z students of the Bandung City Social Welfare Polytechnic. This research uses a phenomenological research method with a qualitative approach. The data collection techniques used by researchers are interviews, observation and documentation. The results of this research are: Because of the motives for this phubbing behavior are (1) a feeling of discomfort towards the person you are talking to, (2) students' entertainment needs lie in the smartphones they own, (3) students' personal characteristics cannot be separated from smartphones. , (4) there are urgent activities that need to be carried out and become a distraction for students to carry out phubbing behavior. Meanwhile, the order to motive for this phubbing behavior is to (1) move away from feeling uncomfortable when interacting, (2) move away from feeling bored, (3) fulfill the need for smartphones, (4) don't want to miss out on information on social media. and don't want to miss important things on your smartphone.

Keywords: *Smartphone, Phubbing, Generation Z.*

Abstrak. Smartphone merupakan suatu hal yang sudah melekat pada setiap individu. Penggunaan smartphone kian meningkat dari tahun ke tahun. Salah satu fenomena sosial akibat kecanduan smartphone ialah fenomena phubbing. Secara konsep “phubbing” merupakan perilaku yang dikarenakan adiksinya terhadap smartphone yang menjadikan phubber mengacuhkan lawan bicara saat sedang berinteraksi. Permasalahan timbul ketika interaksi dan komunikasi menjadi tidak efektif dikarenakan perilaku phubbing. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui because of motive dan to motive perilaku phubbing pada mahasiswa generasi Z Politeknik Kesejahteraan Sosial Kota Bandung. Penelitian ini menggunakan metode penelitian fenomenologi dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah: Because of motive dari perilaku phubbing ini ialah (1) adanya rasa ketidaknyamanan terhadap lawan bicara, (2) kebutuhan hiburan para mahasiswa terletak di smartphone yang mereka miliki, (3) karakter pribadi mahasiswa yang tidak bisa lepas dari smartphone, (4) adanya aktivitas mendesak yang perlu dilakukan dan menjadi distraksi mahasiswa untuk melakukan perilaku phubbing. Sedangkan to motive dari perilaku phubbing ini ialah untuk (1) peralihan dari rasa ketidaknyamanan saat berinteraksi, (2) peralihan dari rasa jenuh, (3) memenuhi rasa kebutuhan yang ada pada smartphone, (4) tidak ingin tertinggal informasi di social media dan tidak ingin melewatkan hal penting yang ada dalam smartphone.

Kata Kunci: *Smartphone, Phubbing, Generasi Z.*

A. Pendahuluan

Teknologi yang pesat telah mencakup segala aspek pada kehidupan manusia, mengubah kehidupan modern yang sangat dipengaruhi oleh teknologi. Teknologi secara signifikan memudahkan akses kehidupan. Saat ini, teknologi telah menjadi bagian tak terhindarkan dalam kehidupan. Generasi Z merupakan mereka yang lahir pada tahun 1997 hingga 2012, yang disebut-sebut memiliki pemahaman dan keterampilan teknologi yang kuat karena tumbuh di tengah perkembangan teknologi dan informasi yang pesat. Kelompok ini dijuluki sebagai generasi internet karena mengandalkan internet dan teknologi dalam kehidupan mereka.

Smartphone merupakan salah satu wujud kemajuan teknologi komunikasi yang canggih, diciptakan untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam hal informasi dan komunikasi. Berbagai aplikasi siap digunakan untuk memenuhi kebutuhan informasi dan komunikasi untuk mengakses media sosial, dan hiburan. (Syahrah, Mustadjar, Agustang, 2020).

Perkembangan teknologi komunikasi membawa perubahan dalam pola berkomunikasi. Kini komunikasi melibatkan media sebagai perantara. Kehadiran smartphone memiliki daya tarik khusus di Indonesia. Fenomena ini tercermin dari peningkatan yang signifikan dalam kepemilikan smartphone penduduk Indonesia (Soebagdja Salim & Ike Junita Triwardhani, 2023).

Smartphone sekarang menjadi candu bagi banyak orang. Kecanduan adalah ketika seseorang terjebak pada kebiasaan yang kuat dan melakukan hal-hal yang mereka sukai. Tidak peduli apa yang terjadi, orang yang kecanduan akan sulit untuk mengendalikan diri mereka untuk melakukan aktivitas tertentu yang sangat mereka sukai. (Cooper dalam Youarti dan Hidayah, 2018).

Intensitas penggunaan smartphone yang tinggi berkaitan dengan dampak kecanduan. Penggunaan smartphone dalam jangka waktu yang lama membuat orang lebih terbiasa sendiri dan kurang dalam berkomunikasi secara tatap muka. Dengan munculnya smartphone kegiatan komunikasi yang biasanya dilakukan tatap muka mulai bergeser.

Phubbing menggambarkan perilaku di mana seseorang tidak memberikan perhatian kepada orang lain dalam interaksi tatap muka karena terlalu fokus pada penggunaan ponselnya. Phubbing menimbulkan resiko kualitas komunikasi dan hubungan sosial yang menurun. Peneliti melihat banyak mahasiswa yang melakukan phubbing disaat sedang berinteraksi dan berkomunikasi.

Dalam kasus ini, phubbing menimbulkan resiko kualitas komunikasi dan hubungan sosial yang menurun. Salah satu contoh ketika seseorang melakukan phubbing adalah saat di mana seseorang tidak memberikan perhatian kepada lawan bicara mereka. Ini merupakan perilaku yang meremehkan lawan bicara, tidak menghargai isi percakapan dan dapat menimbulkan dampak negatif pada lawan bicara. Dampak negatif tersebut mencakup perasaan tersinggung atau kecewa dari lawan bicara karena diabaikan, kehilangan rasa simpati dan empati dari lawan bicara, serta ketidakpuasan akibat percakapan yang kurang menarik. Keseluruhan perilaku ini berpotensi membuat individu tersebut dihindari dalam berbagai interaksi sosial dalam jangka panjang. (Damayanti dan Arviani, 2023).

Fenomena phubbing akan diteliti dengan menggunakan teori fenomenologi Alfred Schutz, yang dijelaskan didalamnya bagaimana memahami tindakan sosial (yang berorientasi pada perilaku orang atau orang lain). Alfred Schutz membedakan dua pemaknaan dalam konsep motif. Schutz mengelompokkan dalam dua tipe motif, yaitu motif karena (because of motive) dan motif tujuan (in-order-to-motive). Because of motive merupakan faktor yang menyebabkan seseorang melakukan tindakan tertentu dimana tindakan seseorang tidak muncul begitu saja melainkan melalui suatu proses. Lalu yang kedua ialah in order to motive yang berkaitan dengan alasan seseorang melakukan suatu tindakan. Tindakan yang dilakukan oleh individu tersebut merupakan tindakan subjektif yang memiliki tujuan dan keberadaannya tidak terlepas dari intersubjektivitas.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, adapun fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui because of motive dan in-order-to-motive yang melatarbelakangi perilaku phubbing generasi Z Mahasiswa Politeknik Kesejahteraan Kota Bandung. Lalu, adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

Untuk mengetahui *because of motive* yang melatarbelakangi perilaku phubbing generasi Z pada Mahasiswa Politeknik Kesejahteraan Sosial Kota Bandung.

Untuk mengetahui *in-order-to-motive* yang melatarbelakangi perilaku phubbing generasi Z pada Mahasiswa Politeknik Kesejahteraan Sosial Kota Bandung.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivis yang diaplikasikan melalui pengamatan langsung terhadap informan dalam kehidupannya agar peneliti dapat memahami dan menafsirkan bagaimana para informan menciptakan dan mengelola dunia sosial mereka. Penelitian ini mengkonstruksi makna dan pengalaman yang dikaji melalui konsep paradigma konstruktivis. Makna dari fenomena phubbing dihasilkan melalui pengalaman informan dengan fenomena tersebut.

Dalam penelitian ini, fenomenologi adalah metode yang digunakan untuk menyelidiki pengalaman para informan. Fenomenologi berarti metode pemikiran untuk memperoleh pengetahuan baru atau memperluas pengetahuan yang sudah ada secara logis, sistematis, dan kritis. Fenomenologi merupakan fenomena mengenai segala hal yang muncul dalam pengalaman kita, cara kita mengalami sesuatu, dan makna yang kita miliki dalam pengalaman kita.

Untuk memahami fenomena phubbing di kalangan mahasiswa generasi Z Politeknik Kesejahteraan Sosial Kota Bandung, peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif, menurut gagasan Denzin dan Lincoln (Satori, Komarian 2017:22), adalah jenis penelitian yang menggunakan berbagai metode yang tersedia untuk menginterpretasikan suatu fenomena dan menggunakan konteks alami. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang mengungkapkan kondisi sosial tertentu dengan menggunakan kata-kata untuk menjelaskan fenomena. Penelitian ini berkonsentrasi pada pengumpulan dan analisis data yang relevan dari suatu lingkungan.

Informan yang dipilih dalam penelitian ini ialah mahasiswa Politeknik Kesejahteraan Sosial Kota Bandung yang berjumlah 7 orang setelah pengambilan sample dengan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data interactive analysis model milik Miles dan Huberman.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Untuk menggambarkan tindakan seseorang, Alfred Schutz membedakannya menjadi dua tipe motif yaitu *because of motive* dan *in order to motive*. Schutz menjelaskan bahwa *because of motive* merupakan faktor penyebab seseorang melakukan tindakan tertentu dan *in order to motive* berkaitan dengan alasan seseorang melakukan tindakan tersebut. Bagi penelitian ini, makna dari kutipan Schutz tersebut ialah *because of motive* sebagai faktor mengapa mahasiswa generasi Z melakukan *phubbing* dan apa tujuan mahasiswa tersebut melakukan *phubbing*.

Penelitian ini, dimulai dengan mengumpulkan data melalui tahap wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara merupakan sumber data primer sedangkan observasi dan dokumentasi adalah sumber data sekunder. Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini ialah wawancara semi terstruktur. Peneliti menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan penelitian garis besar secara tertulis. Dengan wawancara semi terstruktur ini, setiap informan akan diberi pertanyaan yang sama dan peneliti mencatatnya. Penelitian ini menggunakan observasi non partisipatif, yang merupakan metode observasi dimana peneliti hanya bertindak mengobservasi tanpa terjun ke dalam kegiatan informan. Terakhir, pengumpulan catatan tentang peristiwa masa lalu, seperti tulisan, gambar, atau karya besar, dikenal sebagai dokumentasi. Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi dapat

didefinisikan sebagai pengumpulan catatan lisan, tulisan, dan bentuk. Sebagai bukti telah melakukan pengumpulan data, dokumentasi penelitian ini ditulis dalam bentuk foto peneliti dan informan.

Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan pada bulan Februari-Maret 2024. Diawali tahap pra-riiset di mana peneliti datang langsung ke lokasi penelitian untuk mengobservasi subjek penelitian. Lalu dilanjutkan dengan proses pengumpulan data, peneliti melakukan wawancara langsung dengan mahasiswa Politeknik Kesejahteraan Sosial Kota Bandung untuk mendapatkan informasi untuk penelitian ini.

Wawancara yang peneliti lakukan secara tatap muka dengan narasumber yang berjumlah 7 orang yaitu, Alya G, Amelia A, Balqis D, Hasby A, Hilman F, Raihan H, dan

Rifa A selaku mahasiswa Politeknik Kesejahteraan Sosial Kota Bandung. Peneliti melakukan proses wawancara dengan mengunjungi kampus Politeknik Kesejahteraan Kota Bandung yang bertempat di Jl. Ir. H. Juanda No.367, Dago, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat.

Hasil penelitian ini didapatkan melalui wawancara dengan mengajukan beberapa pertanyaan pada informan penelitian sebagai bentuk pencarian data dilengkapi dengan observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini mengacu pada tujuan penelitian yang hendak dicapai yaitu untuk mengetahui *because of motive* dan *in order to motive* yang melatarbelakangi perilaku *phubbing* mahasiswa Politeknik Kesejahteraan Sosial Kota Bandung.

Dalam teori fenomenologi Alfred Schutz ada dua hal yang perlu diperhatikan yaitu Aspek Pengetahuan dan Tindakan. Esensi dari pengetahuan dalam kehidupan sosial menurut Alfred Schutz adalah akal menjadi sebuah alat kontrol dari kesadaran manusia dalam kehidupan kesehariannya. Karena akal merupakan sesuatu sensorik yang murni dengan melibatkan, penglihatan, pendengaran, perabaan dan sejenisnya yang selalu dijumpai dan disertai dengan pemikiran dan aktivitas kesadaran. Unsur-unsur pengetahuan yang terkandung dalam fenomenologi Alfred Schutz adalah dunia keseharian. Dunia keseharian adalah merupakan hal yang paling fondasional dalam kehidupan manusia karena harilah yang mengukir setiap kehidupan manusia. Kehidupan sehari-hari menampilkan diri sebagai kenyataan yang ditafsirkan oleh manusia dan mempunyai makna bagi mereka sebagai satu dunia yang koheren. (Mannu, 2018).

Tabel 1. Hasil Wawancara Mengenai Pengetahuan Phubbing Mahasiswa

Informan	Hasil Wawancara
Alya G	Sebelumnya gatau <i>phubbing</i> itu apa. Gapernah denger dan tau ada yang nyebutin <i>phubbing</i>
Amelia A	Baru pertama kali denger istilah <i>phubbing</i>
Hilman F	Belum pernah denger istilah ini, asing sih
Raihan H	Di lingkungan sendiri gapernah tau dan gapernah denger <i>phubbing</i> itu apa

Sumber: Olahan Peneliti

Dari data yang peneliti peroleh, faktor yang menyebabkan masyarakat tidak mengenal istilah *phubbing* disebabkan oleh minimnya informasi seputar *phubbing* di media. Selain itu, karena jarangya penggunaan istilah tersebut. Sosialisasi akan fenomena ini dalam dunia digital maupun

dunia maya masih minim dilakukan.

Pada because of motive wawancara pertama mengungkapkan perihal ketidaknyamanan individu dalam sebuah hubungan komunikasi. Hal tersebut menyebabkan individu lebih memilih beraktivitas pada dunia maya. Dapat dikatakan bahwa phubbing menjadi sebuah ungkapan ketidaknyamanan atau bentuk menghindari komunikasi dengan individu yang tidak disukai.

Pada hasil wawancara kedua, keenam, dan ketujuh dinyatakan bahwa terdapat hiburan pada smartphone yang lebih menarik daripada menjalin komunikasi tatap muka. Banyak sekali sarana hiburan yang tersedia pada smartphone yang membuat fokus teralihkan pada dunia maya. Hiburan tersebut seperti konten social media seperti TikTok, Instagram, dan juga game online. Hiburan dapat menjadi kebutuhan setiap individu, tetapi terlalu memfokuskan diri dalam suasana ramai bisa memicu adiksi atau kecanduan terhadap smartphone bahkan memunculkan sikap antisosial.

Pernyataan wawancara ketiga mengungkapkan perihal karakter individu yang menjadi penyebab utama perilaku phubbing. Karakter kurang peduli terhadap sekitar dapat memicu individu sulit menjalin relasi interpersonal sehingga menjadikan smartphone sebagai temannya. Wawancara dengan informan keempat dan kelima menyatakan bahwa mereka melakukan phubbing karena adanya aktivitas mendesak yang mengharuskan menggunakan smartphone saat itu juga. Informan keempat dan kelima mengaku setelah aktivitas mendesak itu selesai mereka terkadang kebablasan dan malah menjadi asyik sendiri bermain smartphone karena adanya distraksi dari smartphone tersebut. Contoh distraksinya ialah social media.

Pada in order to motive, informan pertama dinyatakan bahwa tujuan melakukan phubbing adalah untuk mengobati rasa ketidaknyamanan yang ada dengan lawan bicara. Rasa ketidaknyamanan ini muncul karena topik obrolan tidak selaras dengan lawan bicara maka dari itu phubber bertujuan untuk menjadikan smartphone sebagai pelarian untuk mengobati rasa tidak nyaman yang dirasakan.

Interaksi tatap muka dengan jangka waktu yang lama tidak jarang menumbuhkan rasa jenuh. Obrolan yang terus menerus itu-itu saja dapat menumbuhkan rasa bosan. Seperti yang disampaikan dalam wawancara oleh informan kedua, keenam, dan juga ketujuh yang mengatakan bahwa tujuan para informan melakukan phubbing adalah merasa membutuhkan hiburan dan peralihan dari rasa jenuh yang muncul saat sedang berinteraksi tatap muka.

Wawancara informan ketiga menyatakan bahwa tujuan informan melakukan phubbing adalah untuk memenuhi rasa kebutuhan yang ada dalam smartphone. Informan ketiga menyebutkan bahwa dirinya memang memiliki kepribadian yang cenderung mementingkan smartphone dalam sehari-harinya. Ia mengaku smartphone adalah segalanya bagi dirinya. Maka dari itu, saat sedang berinteraksi tidak heran jika informan ketiga ini memang lebih fokus kepada smartphone-nya karena tujuan ia melakukan phubbing adalah untuk memenuhi kebutuhan dirinya yang ada dalam smartphone tersebut.

Pernyataan yang terakhir ada pada pernyataan wawancara informan keempat dan kelima yang menyebutkan bahwa tujuan mereka melakukan phubbing adalah tidak ingin ketinggalan informasi yang ada di social media dan tidak ingin mengabaikan hal penting yang ada dalam smartphone.

Pada dasarnya because of motive pada perilaku phubbing pada mahasiswa Politeknik Kesejahteraan Sosial Kota Bandung merujuk pada 2 kata kunci yaitu, ketidaksesuaian dan juga kebutuhan. Ketidaksesuaian ini muncul dikarenakan adanya ketidaknyamanan saat berinteraksi dengan orang lain. Sedangkan, kebutuhan muncul dikarenakan adanya rasa kebutuhan yang tinggi terhadap smartphone. Lalu, in order to motive pada perilaku phubbing pada mahasiswa Politeknik Kesejahteraan Sosial Kota Bandung merujuk pada 2 kata kunci yaitu, peralihan dan juga kebutuhan. Peralihan ini muncul dikarenakan adanya pelarian dari rasa ketidaknyamanan saat berinteraksi dengan orang lain dan juga peralihan dari rasa jenuh. Sedangkan, kebutuhan muncul dikarenakan adanya rasa pemenuhan kebutuhan yang tinggi terhadap smartphone.

Kehadiran smartphone membawa dampak positif dan juga negatif. Salah satu dampak

negatif itu ialah lahirnya perilaku phubbing yang menjadi fenomena baru di masyarakat sekaligus menjadi ancaman keberlangsungan interaksi langsung. Phubbing adalah sebuah perilaku yang tidak muncul begitu saja dan menjadi sebuah kebiasaan bahkan jika tidak ada yang menyebabkan itu terjadi. Bagian ini mencoba menganalisis *because of motive* yang melatarbelakangi generasi Z Mahasiswa Politeknik Kesejahteraan Sosial Kota Bandung melakukan phubbing saat situasi phubber tersebut di kelilingi oleh teman bahkan orang-orang terdekatnya yang memungkinkan mereka untuk saling berinteraksi secara nyata.

Sesuai dengan teori yang digunakan pada penelitian ini, menurut Alfred Schutz, fenomenologi menghubungkan antara pengetahuan dengan pengalaman sehari-hari, dan dari kegiatan dimana pengalaman dan pengetahuan itu berasal. Dengan kata lain mendasarkan tindakan sosial pada pengalaman, makna dan kesadaran. Inti pemikiran Schutz adalah bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran. Schutz meletakkan hakikat manusia dalam pengalaman subjektif, terutama ketika mengambil tindakan dan mengambil sikap terhadap dunia kehidupan sehari-hari. (Azmi, 2018).

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian dan kesimpulan sebagai berikut:

1. *Because of motive* yang melatarbelakangi perilaku phubbing pada generasi Z mahasiswa Politeknik Kesejahteraan Sosial Kota Bandung ialah adanya rasa ketidaknyamanan terhadap lawan bicara, kebutuhan hiburan para mahasiswa terletak di smartphone yang mereka miliki, karakter pribadi mahasiswa yang tidak bisa lepas dari smartphone, adanya aktivitas mendesak yang perlu dilakukan dan menjadi distraksi mahasiswa untuk melakukan perilaku phubbing.
2. *In order to motive* yang melatarbelakangi perilaku phubbing pada generasi Z mahasiswa Politeknik Kesejahteraan Sosial Kota Bandung ialah adanya tujuan untuk peralihan dari rasa ketidaknyamanan saat berinteraksi, peralihan dari rasa jenuh, memenuhi rasa kebutuhan yang ada pada smartphone, tidak ingin tertinggal informasi di social media dan tidak ingin melewatkan hal penting yang ada dalam smartphone.

Acknowledge

Dalam menyelesaikan penelitian ini, peneliti menyadari bahwa banyak pihak yang terlibat untuk membantu peneliti baik secara personal maupun kelompok. Untuk itu pada kesempatan kali ini peneliti ingin mengucapkan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. Atie Rachmiate, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Bandung yang telah senantiasa mendukung para mahasiswanya untuk menyelesaikan studi dengan cepat.
2. Dr. Ani Yuningsih Dra., M.Si. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Bandung yang telah senantiasa mendukung para mahasiswanya untuk menyelesaikan studi dengan cepat.
3. Prof. Dr. Neni. Yulianita, M.S. selaku Dosen Wali peneliti yang mendukung peneliti untuk menyelesaikan studi dengan cepat.
4. Maman Chatamallah, Drs., M.Si. selaku Dosen Pembimbing peneliti yang telah membantu peneliti dalam penyusunan Skripsi ini.
5. Amelia Annisa Dewi, Risda Fatima Azzahra, Tiara Faradewi, Wulandari Yuliana Kristi, Cherrysta Adrelia Putri Bismo, dan Ratu Maulidia Agmiansyah yang selalu terbuka mengulurkan bantuan dan dukungan untuk peneliti, yang sangat membantu dalam penyusunan Skripsi ini.
6. Mahasiswa Politeknik Kesejahteraan Sosial Kota Bandung yang telah membantu peneliti

- untuk mengumpulkan data Skripsi ini.
7. Seluruh pihak yang terlibat dan tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu memberikan pemikiran dan bantuannya pada peneliti untuk kelancaran Skripsi ini.

Daftar Pustaka

- [1] Satori, Djam'an dan Aan Komariah, 2007. Metodologi Penelitian Kualitatif
- [2] Emeraldien, F. Z., & Hidayat, M. A. (2023). Fenomena Phubbing Pada Pola Komunikasi Mahasiswa. *ETTISAL: Journal of Communication*, 8(1), 31-52.
- [3] Reski, P. (2020). Daya Tarik Interaksi Dunia Maya (Studi Perilaku Phubbing Generasi Milenial). *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 96-105.
- [4] Hasbiansyah, O. J. M. J. K. (2008). Pendekatan fenomenologi: Pengantar praktik penelitian dalam Ilmu Sosial dan Komunikasi. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 9(1), 163-180.
- [5] Bastian, O. A., Rahmat, H. K., Basri, A. S. H., Rajab, D. D. A., & Nurjannah, N. (2021). Urgensi Literasi Digital dalam Menangkal Radikalisme pada Generasi Millennial di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 23(1), 126-133.
- [6] Budiarko, A. A. (2021). Fenomenologi Mahasiswa Sebagai Entrepreneur DiKota Pekanbaru (Teori Fenomenologi Alfred Schutz) (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- [7] Djaya, T. R. (2020). Makna Tradisi Tedhak Siten Pada Masyarakat Kendal: Sebuah Analisis Fenomenologis Alfred Schutz. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 1(06), 21-31.
- [8] Emeraldien, F. Z., & Hidayat, M. A. (2023). Fenomena Phubbing Pada Pola Komunikasi Mahasiswa. *ETTISAL: Journal of Communication*, 8(1), 31-52.
- [9] Manggola, A., & Thadi, R. (2021). Fenomenologi Alfred Schutz: Studi tentang motif pemakaian peci hitam polos. *JOPPAS: Journal of Public Policy and Administration Silampari*, 3(1), 19-25.
- [10] Mannu, F. D. (2018). Fenomenologi Uma Kalada: Studi Sosiologis tentang Motif Sebab dan Motif Tujuan Modernisasi Uma Kalada di Desa Omba Rade, Kab. Sumba Barat Daya (Doctoral dissertation, Program Studi Sosiologi FISKOM-UKSW).
- [11] Nindito, S. (2005). Fenomenologi Alfred Schutz: Studi tentang konstruksi makna dan realitas dalam ilmu sosial. *Jurnal ilmu komunikasi*, 2(1).