

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi telah melampaui batasan ruang dan waktu yang seiring dengan perkembangan zaman. Setiap keluarga tidak lepas dari perubahan terkait perkembangan teknologi digital yakni hadirnya perangkat yang terhubung ke internet seperti *smartphone*. Melalui teknologi ini, anggota keluarga kini dapat berkomunikasi di mana pun dan kapan pun dengan mudah.

Dalam praktiknya, anggota keluarga baik orang tua maupun anak merupakan individu yang menggunakan media digital, termasuk media sosial, seperti *Instagram, TikTok, X, WhatsApp, Line* hingga *Facebook* (Pangestu, Hamidah, & Sofi, 2024). Mereka yang sudah terpapar media digital akan memiliki aktivitas komunikasi yang terus-menerus di media tersebut (Realita & Setiadi, 2022). Hal ini disebabkan oleh kemudahan mengakses informasi dan berinteraksi melalui *smartphone* dan perangkat digital lain yang terhubung dengan internet.

Media digital merupakan segala jenis media yang digunakan untuk mengakses atau menyebarkan informasi dengan menggunakan teknologi digital seperti internet, perangkat elektronik, atau teknologi digital lainnya (Liansari & Nuroh, 2018). Di sisi lain, media sosial merupakan komponen media digital yang bertujuan untuk memungkinkan pengguna berinteraksi dan bekerja sama sama lain. Ini juga memungkinkan penggunaannya agar berinteraksi melalui konten dengan memberikan komentar, menyukai, dan berkomunikasi dengan orang lain (Muliansyah & Rahmayanti, 2019).

Media digital dan media sosial tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan masyarakat modern. Namun, kemudahan yang diperoleh individu melalui media digital, sering kali menimbulkan konsekuensi negatif seperti kurang memedulikan orang lain dan menganggap orang lain tidak ada (Jennyya, Pratiknjo, & Rumampuk, 2021). Dalam konteks keluarga, perilaku ini dapat mengganggu komunikasi

antarpribadi karena perhatian lebih banyak tercurah pada media digital dibandingkan pada anggota keluarga.

Dilansir dari *databoks.id* melalui *We Are Social*, per Januari 2023 terdapat 213 juta orang pengguna internet. Jumlah tersebut setara dengan 77% dari total populasi yang ada di Indonesia yang berjumlah 276,4 juta orang. Setiap tahunnya, terjadi peningkatan pengguna dengan durasi akses internet rata-rata 7 jam 42 menit per hari yang diakses melalui *smartphone* (Annur, 2023). Berdasarkan wilayah, Pulau Jawa menunjukkan kepemilikan *smartphone* paling banyak di Indonesia sebanyak 86,6% (Adisty, 2022).

Melalui survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pada 2024 tingkat penetrasi internet mencapai 79,5%. Bila dikategorikan berdasarkan tahun kelahiran, generasi *preboomer* dengan usia di atas 79 tahun atau yang lahir di bawah tahun 1945, memiliki penetrasi internet terendah sebanyak 32%. Disusul oleh generasi *baby boomer* dengan usia 60 – 78 tahun dengan penetrasi internet sebesar 60,52%. Kemudian generasi X dengan usia 44 – 59 tahun memiliki penetrasi internet sebesar 83,69%, lalu generasi Y (milenial) dengan usia 28 – 43 tahun memiliki penetrasi internet tertinggi sebesar 93,17% lalu disusul oleh generasi Z dengan usia 12 – 27 tahun memiliki penetrasi internet sebesar 87,02% (Annur, 2024).

Kebiasaan menggunakan *smartphone* dalam keluarga secara terus-menerus baik untuk bermain *game*, mengakses media sosial dan aplikasi lainnya menjadi pemicu meningkatnya penggunaan *smartphone* yang menyebabkan masalah yang muncul sebagai fenomena *phubbing*, yakni perilaku mengabaikan lawan bicara karena fokus pada perangkat digital (Dwijayanti, Fauzan, & Flurentin, 2021). Perilaku ini tidak hanya terjadi pada anak, tetapi juga merata di kalangan orang tua. Maka, tidak heran apabila cara berkomunikasi dalam keluarga turut mengalami perubahan.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Fakultas Keperawatan Universitas Andalas menemukan 62,6% remaja menggunakan *smartphone* secara aktif, dan 57,6% dari mereka melakukan perilaku *phubbing* yang signifikan, menunjukkan

korelasi kuat antara penggunaan *smartphone* yang tinggi dan perilaku *phubbing* di kalangan remaja, seperti yang dilaporkan Antara News (Sidaria, 2024).

Istilah *phubbing* merupakan perpaduan dari kata *phone* dan *snubbing*, pelakunya disebut *phubber* (Bahriyah, Ahmad, & Heryati, 2021). Dapat diartikan sebagai perilaku yang tidak memberikan perhatian dan fokus kepada orang lain saat sedang berkomunikasi. Perilaku *phubbing* sering dijumpai dalam kehidupan setiap hari. Saat sedang bekerja, sedang menunggu antrian, sedang belajar, saat bersantai, dan saat makan. Hal ini berkaitan dengan tren tentang ketakutan ketinggalan informasi yang dalam bahasa gaul disebut FoMo atau *fear of missing out*, sebuah keadaan di mana seseorang terus-menerus menatap dan menggeser layar *smartphone* tanpa menyadari bahwa mereka terjebak dalam situasi *phubbing* (Bahriyah, Ahmad, & Heryati, 2021).

Meskipun demikian, beberapa orang kerap tidak menyadari perilaku yang mereka tunjukkan dan yang diterima dari orang lain disebut *phubbing*. Perhatian seseorang yang terus-menerus berfokus pada *smartphone* tanpa menghiraukan orang lain saat sedang berkomunikasi dapat menimbulkan konflik seperti kesalahpahaman hingga menurunnya interaksi dan keharmonisan keluarga. Setiap manusia menciptakan jarak saat berkomunikasi, baik secara sadar maupun tidak sadar. Jarak komunikasi merupakan pesan nonverbal yang menjelaskan makna yang lebih luas dan penting dalam efektivitas komunikasi (Tobing & Ibrahim, 2024).

Berdasarkan pengamatan langsung oleh penulis, sebelum terjadinya perkembangan teknologi, segala sesuatu dilakukan dengan *face to face* tetapi yang terjadi saat ini adalah *face to digital*. Peristiwa ini dapat disaksikan di berbagai situasi, salah satunya di rumah. Perubahan ini memicu terjadinya perubahan cara berkomunikasi dalam keluarga akibat masuknya disrupsi teknologi yang berlebihan ke dalam kehidupan. Saat itulah timbul perilaku *phubbing*.

Dalam keluarga, pelaku *phubbing* bisa saja dari orang tua ke anak atau dari anak ke orang tua. Sebuah studi menyatakan tentang kebiasaan penggunaan *smartphone* yang tidak sehat dari orang tua akan dicontoh oleh anak-anaknya (Terras & Ramsay, 2016). Oleh karena itu, jika orang tua menelantarkan anak-

anaknya berulang kali karena penggunaan *smartphone* yang berlebihan, sangat mungkin anak-anak tersebut akan mengikuti kebiasaan orang tuanya di kemudian hari (Terras & Ramsay, 2016).

Fenomena gaya hidup modern yang serba cepat seperti di Jakarta sekaligus kota metropolitan memberi ruang yang mendukung fenomena *phubbing* ini. *Phubbing* secara tidak sadar menjadi sebuah kebiasaan baru yang tertanam dalam diri individu seiring dengan perubahan baru yang diakibatkan oleh perkembangan teknologi (Erwinda, 2023). Hal ini menyebabkan bergesernya komunikasi tatap muka ke komunikasi digital. Seperti, anggota keluarga yang menanyakan sesuatu kepada anak atau orang tua melalui media dengan mengirim pesan via *WhatsApp* meski mereka berada di dalam satu rumah.

Cara berkomunikasi orang tua dan anak idealnya sopan, empati, peduli dan menatap lawan bicara. Tetapi kini mereka cenderung berbicara seadanya, cuek, tidak peduli hingga tetap menatap layar *smartphone* sambil melakukan percakapan dengan lawan bicaranya. Saat berkumpul bersama keluarga, seorang remaja terus-menerus memeriksa *smartphone*, mengabaikan percakapan hingga menimbulkan ketegangan dan perasaan diabaikan oleh anggota keluarga lainnya. Tidak heran apabila para orang tua terkejut dan merasa diremehkan oleh penggunaan *smartphone* yang berlebihan dan tidak pantas oleh keluarga mereka yang lebih muda saat pertemuan keluarga (Kadylak, et al., 2018).

Selain itu, pada situasi di mana keluarga sedang merencanakan liburan bersama seperti *staycation* atau berkemah, kemudian salah satu anggota keluarga memilih untuk menggunakan *smartphone*. Hal ini akan mengurangi kualitas waktu yang dihabiskan bersama keluarga hingga mengakibatkan timbulnya perasaan keterasingan. Dalam kasus yang berbeda, pada saat orang tua atau anak mencoba untuk berdiskusi tentang masalah yang dialami, kemudian salah satu dari keluarga terfokus pada *smartphone* hingga tidak memberikan perhatian penuh maka akan timbul rasa diabaikan, kesalahpahaman dan konflik (Putri & Rina, 2023).

Pada momen tertentu seperti saat makan bersama, anggota keluarga membawa *smartphone* ke meja makan. Alih-alih berbincang, mereka malah sibuk berselancar di media sosial, memeriksa notifikasi dan membalas pesan. Hal ini

menyebabkan percakapan menjadi minim bahkan tidak terjadi sehingga menghilangkan kehangatan interaksi dalam keluarga. Lain halnya saat melakukan aktivitas seperti menonton film yang sekiranya menjadi momen untuk berbagi pendapat tetapi berubah menjadi aktivitas individu. Masing-masing anggota keluarga menggunakan *smartphone* mereka untuk menonton konten yang berbeda, bermain game, berkomunikasi secara virtual sehingga interaksi emosional dengan keluarga menjadi berkurang (Kadylak, et al., 2018).

Adapun penelitian terdahulu dilakukan oleh Bahriyah, Afif dan Heryati tentang sistem komunikasi keluarga pada anak berperilaku *phubbing*, dihasilkan bahwa *phubber* atau pelaku merasa sebagai korban dari perilaku *phubbing* yang dilakukan secara tidak sadar. Kebiasaan mengakses media sosial, bermain *games* dan berbelanja secara daring mengakibatkan renggangnya hubungan komunikasi dalam keluarga karena merasa tidak dihargai. Tetapi, dibutuhkan ketegasan dan peran orang tua untuk menerapkan aturan seperti tidak boleh memegang *smartphone* saat sedang makan dan membatasi waktu penggunaannya agar anak memiliki waktu untuk bersosialisasi (Bahriyah, Ahmad, & Heryati, 2021).

Selanjutnya, Putri dan Rina melalui penelitiannya tentang pengaruh perilaku *phubbing* terhadap komunikasi interpersonal orang tua dan anak pada usia remaja di SMA BPI 1 Bandung, menurut hasil uji determinasi yang dilakukan pada sembilan puluh orang yang disurvei, 86,7% perilaku *phubbing* berdampak pada komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak. 13,3% lainnya disebabkan oleh faktor lain berupa *fear of missing out*, *loneliness* dan kepuasan hubungan. Dapat diartikan bahwa penurunan komunikasi interpersonal orang tua dan anak akan terus meningkat ketika perilaku *phubbing* semakin tinggi (Putri & Rina, 2023).

Kemudian penelitian lain yang dilakukan oleh Putri, Mendiota, Anggela dan Avezahra tentang perilaku *phubbing* pada remaja dalam hubungan keluarga, menggunakan pendekatan kualitatif dengan wawancara semi-terstruktur dan observasi partisipan secara menyeluruh dihasilkan bahwa penggunaan teknologi zaman ini sangat memberikan kemudahan bagi pemiliknya. Tetapi penyebab perilaku *phubbing* pada remaja khususnya saat acara keluarga disebabkan oleh

obsesi pada *smartphone* dan *fear of missing out* (FoMo) (Putri, Mendiota, Anggela, & Averzahra, 2023).

Hasil penelitian sebelumnya menyoroiti *phubbing* menjadi akibat renggangnya komunikasi, *phubbing* berpengaruh terhadap komunikasi interpersonal hingga obsesi pengguna pada *smartphone* dan membentuk perilaku meniru. Namun, penelitian tentang penyebab *phubbing* dalam keluarga masih terbatas. Oleh karena itu, dibutuhkan studi lebih lanjut mengenai fenomena ini pada keluarga di Jakarta.

Phubbing dalam keluarga merupakan fenomena yang menarik untuk diteliti karena berkaitan dengan kondisi psikologis anggota keluarga, seperti kecemasan, kesepian, dan kurangnya hubungan emosional antar anggota keluarga. Selain itu, munculnya metode komunikasi hibrida di era digital telah memungkinkan interaksi terjadi baik secara langsung maupun melalui media digital dalam waktu bersamaan. Sebagian besar penelitian sebelumnya tentang *phubbing* dalam konteks keluarga menggunakan pendekatan kuantitatif, yang cenderung mengukur kuantitas, efektivitas, dan dampak perilaku *phubbing* secara umum.

Berbeda dengan studi sebelumnya, studi ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggali secara mendalam tentang *phubbing* dalam keluarga. Fokus pada pengalaman subjektif dan dinamika interaksi keluarga menjadi hal baru dalam penelitian ini. Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada pendekatan metodologis yang berbeda dan fokus pada perubahan cara berkomunikasi, yang belum banyak ditemukan pada penelitian sebelumnya.

1.2. Rumusan Masalah

Situasi saat ini menunjukkan masalah utama yang dihadapi yakni *phubbing* telah menyebabkan menurunnya interaksi dalam keluarga di Jakarta di mana anak dan orang tua ketika berkomunikasi, cenderung tidak peduli, cuek, berbicara seadanya dan tidak saling menatap. Anggota keluarga cenderung lebih sibuk dengan *smartphone* mereka daripada berkomunikasi secara langsung dengan orang terdekat sehingga terbentuk tembok pemisah yang menciptakan jarak emosional, rasa ketidakpedulian dan rasa diabaikan. Kondisi ini berlawanan dengan apa yang

seharusnya terjadi, yaitu berkomunikasi dengan sopan, empati, peduli, saling menatap hingga tercipta komunikasi yang harmonis, keterlibatan penuh, dan penguatan ikatan dalam keluarga melalui interaksi langsung tanpa gangguan *smartphone*.

Berikut ini adalah rumusan masalah penelitian :

1. Apa penyebab *phubbing* dalam keluarga?
2. Bagaimana cara berkomunikasi dalam keluarga setelah ada *smartphone*?

1.3. Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan dari penelitian ini :

1. Untuk mengetahui apa penyebab *phubbing* dalam keluarga
2. Untuk mendeskripsikan bagaimana cara berkomunikasi dalam keluarga setelah ada *smartphone*

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Manfaat akademis penelitian ini yakni untuk memperkaya literatur dalam bidang ilmu komunikasi, khususnya dalam kajian komunikasi keluarga di era digital. Selain itu, untuk memberikan kontribusi pada pengembangan metodologi penelitian yang baru.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini yakni untuk meningkatkan kesadaran tentang penggunaan teknologi dalam komunikasi dengan keluarga. Selain itu, untuk dijadikan refleksi oleh keluarga dalam membangun interaksi yang lebih sehat dan empatik.

1.4.3 Manfaat Sosial

Manfaat sosial penelitian ini yakni pengguna teknologi bisa menyadari hal-hal dari penggunaan teknologi yang berlebihan sehingga

terjadi perubahan cara berkomunikasi dalam keluarga. Selain itu, dapat membantu untuk melakukan identifikasi agar mengetahui cara mengatasi perilaku *phubbing*. Tidak hanya itu, manfaat penelitian ini untuk memotivasi anggota keluarga agar lebih aktif untuk saling mengingatkan dan mendidik tentang penggunaan teknologi yang etis.

1.5. Kerangka Pemikiran Konseptual

1.5.1 *Phone Snubbing (Phubbing)*

Al-Saggaf dalam bukunya berjudul *The Psychology of Phubbing* mendefinisikan *phubbing* yakni keterlibatan sesaat dengan *smartphone* secara singkat saat berbicara secara tatap muka dengan seseorang (Al-Saggaf, 2023). Artinya, ketika seseorang secara singkat mengalihkan perhatiannya dari komunikasi tatap muka ke ponselnya, tindakan ini disebut *phubbing*. *Phubbing* diilustrasikan sebagai upaya untuk menghindari komunikasi antarpribadi, yang semakin banyak terjadi di era penggunaan *smartphone* saat ini.

Kata *phubbing* pertama kali ditemukan pada Kamus Macquarie yang terkenal. Tim pembaruan menggabungkan kata *phone* (telepon) dan *snubbing* (mengabaikan) untuk memberikan gambaran tentang kecanduan *smartphone*, yang dipandang sebagai gangguan sosial kontemporer. Sedangkan *phubber* diartikan sebagai individu yang memulai *phubbing* kepada orang di sekitarnya, kemudian *phubbee* diartikan sebagai individu yang menerima perilaku *phubbing* (Suherman, 2023).

Sebagai contoh, sebuah pengamatan selama makan siang di restoran, ditemukan 36 kasus *phubbing*. Fenomena tersebut diartikan sebagai waktu yang dihabiskan sendirian selama 570 hari meski berada di tengah orang lain (Al-Saggaf, 2023). Selain itu, sebanyak 97% individu menyatakan makanan mereka kurang enak ketika *phubbing* terjadi, serta 87% remaja memilih bertukar pesan daripada berbicara secara langsung (Karadag, et al., 2015).

Istilah *phubbing* sebenarnya terdengar asing, tetapi praktiknya sering ditemui dalam kehidupan setiap hari. *Phubbing* diartikan sebagai perilaku seseorang yang terlalu sibuk dengan *gadgetnya* pada saat berkomunikasi dengan

lawan bicara atau berada pada suatu pertemuan (Suherman, 2023). *Phubbing* dikategorikan sebagai konsep yang mendorong seseorang untuk tidak membina hubungan dengan lawan bicara, tidak menghormati dan tidak berkomunikasi dengan orang lain karena lebih fokus pada *smartphone*, berselancar di dunia maya daripada berfokus pada dunia nyata.

Kebiasaan *phubbing* ini muncul akibat kemajuan teknologi yang berkembang pesat. Hal tersebut memicu renggangnya hubungan dengan orang lain baik hubungan dengan keluarga, pertemanan, hubungan romantis bahkan hubungan di lingkungan kerja. Perilaku *phubbing*, kini dianggap sebagai perilaku yang kurang sopan, menyinggung, hingga merusak keyakinan orang lain karena mengganggu percakapan yang berujung konflik atau kesalahpahaman (Suherman, 2023).

Kecanduan *smartphone* merupakan salah satu penyebab *phubbing*. Meningkatnya penggunaan *smartphone* yang berfungsi untuk menghubungkan pengguna pada media sosial dan aplikasi hiburan lainnya, maka meningkat pula perilaku *phubbing* sehingga membuat seseorang lebih lama menghabiskan waktu di dunia maya dibanding berkomunikasi dengan orang lain di dunia nyata. Perasaan gelisah, cemas dan tidak nyaman akan muncul jika pengguna tidak membawa atau tidak mengoperasikan *smartphone* mereka. Ini tidak hanya terjadi pada orang dewasa tetapi juga pada anak – anak (Karadag, et al., 2015).

Penyebab *phubbing* yang kedua adalah kecanduan internet. Kecanduan terjadi pada mereka yang lebih sering berselancar di dunia virtual dan berakibat terganggunya aktivitas setiap hari. Selain itu, kecanduan internet kerap kali dikaitkan dengan masalah mental berupa perasaan terisolasi, kesepian sehingga mereka lebih nyaman menghabiskan waktu di dunia virtual. Semakin lama seseorang berhadapan dengan *smartphonenya* maka akan terjadi masalah seperti, kurang tidur, lelah hingga terjadi perubahan pada postur tubuh (Karadag et al., 2015).

Terakhir, penyebab *phubbing* juga karena kecanduan media sosial. Pengguna *smartphone* yang memiliki banyak waktu untuk mengecek akun media sosialnya, mengunggah aktivitas, sekaligus memantau tanggapan terhadap unggahan mereka menyebabkan ketergantungan emosional sebagai sumber validasi

dari media sosial. Hal ini berupa godaan yang menyebabkan produktivitas menurun hingga gangguan pada komunikasi di dunia nyata dengan orang lain. (Karadag et al., 2015).

Jika melihat sekeliling kita, kebiasaan bertegur sapa dengan orang terdekat kini menjadi pudar, keakraban yang terjalin kuat semakin menurun hingga perasaan kesepian pun timbul. Keadaan tersebut telah tergeser oleh kebiasaan menggunakan *smartphone*. Pada akhirnya, seorang individu akan memiliki sifat acuh tak acuh dan tidak peduli. Kondisi inilah yang kemudian menimbulkan sikap seperti individualis, tidak peka, tidak merasa puas dengan orang lain dan menjadi anti sosial.

Menurut Sondang dalam (Suherman, 2023) terdapat beberapa ciri-ciri *phubbing*, sebagai berikut :

1. Mengabaikan orang di sekitar

Seseorang yang melakukan *phubbing* cenderung mengabaikan orang di sekitarnya, terutama saat berinteraksi langsung. Mereka lebih cenderung berkonsentrasi pada perangkat elektronik mereka daripada berinteraksi dengan orang di sekitarnya.

2. Sering memeriksa ponsel

Phubber atau pelaku *phubbing* sering mengalihkan perhatian dari obrolan atau kegiatan sosial dengan memeriksa ponsel mereka secara terus-menerus. Ini dapat terjadi karena mereka sering memeriksa pesan teks, media sosial, atau aplikasi lainnya.

3. Kesulitan untuk meninggalkan ponsel

Orang yang terbiasa melakukan *phubbing* mungkin kesulitan meninggalkan ponsel mereka, bahkan dalam situasi sosial yang tidak seharusnya mereka gunakan.

4. Tidak memperhatikan lingkungan

Karena terlalu fokus pada perangkat, *phubber* seringkali tidak memperhatikan lingkungan sekitarnya. Mereka mungkin tidak mengetahui apa yang dibicarakan atau apa yang terjadi di sekitar mereka.

5. Kurangnya keterlibatan dalam percakapan
Phubbing dapat mengganggu hubungan interaksi sosial karena mereka mungkin tidak mendengarkan sepenuhnya percakapan. Ini dapat memberi lawan bicara kesan diabaikan dan tidak dihargai.
6. Menggunakan *smartphone* selama pertemuan dengan keluarga atau teman
Phubber sering kali menggunakan ponsel ketika bertemu dengan keluarga dan teman-teman sehingga mengganggu interaksi sosial secara langsung dan menurunkan kualitas hubungan antar pribadi.
7. Mengabaikan etika sosial
Di beberapa lingkungan sosial, *phubbing* dapat dianggap sebagai perilaku tidak sopan. Menggunakan perangkat digital pada saat yang tidak tepat, seperti saat makan atau saat pertemuan penting, dapat dianggap mengganggu dan tidak sopan.

1.5.2 Komunikasi Keluarga

Pada dasarnya, seorang anak akan memperoleh pendidikan yang pertama atau didikan awal yang disosialisasikan untuk menjadi orang yang bermoral dalam keluarga karena lingkungan keluarga lebih akrab dalam menanamkan nilai-nilai dan karakter. Tidak heran bila keluarga disebut sebagai sistem yang tidak kalah penting dalam masyarakat. Keluarga merupakan salah satu kebutuhan manusia yang paling umum dan menjadi pusat terpenting dalam menjalani kehidupan secara individu. Keluarga mempunyai hubungan yang kuat seperti lidi dalam ikatannya, yang selalu bersama dalam menghimpun segala roda kehidupan yang mereka lalui (Irwan, Siska, Zumelia, & Meldawati, 2022).

Sejalan dengan itu terdapat beberapa fungsi keluarga yang dikemukakan oleh (Irwan, Siska, Zumelia, & Meldawati, 2022) yakni, fungsi biologis yang terkait dengan hubungan seksual antara ayah dan ibu atau suami dan istri. Fungsi ini merupakan salah satu unsur penting harus dipenuhi. Fungsi sosialisasi yang terkait dengan proses pembelajaran dan perkembangan kepribadian anak. Fungsi afeksi yang berkaitan dengan kasih sayang yang terbentuk dalam keluarga. Hal ini

mencakup hubungan emosional dalam keluarga. Fungsi edukatif yang berkaitan dengan pendidikan yang diterima oleh anak dari orang tua mereka seperti belajar berbicara dan belajar berjalan. Fungsi religius yang berkaitan dengan nilai agama yang ditanamkan dalam keluarga untuk didalami secara bersama-sama. Fungsi protektif berkaitan dengan perlindungan yang diberikan kepada seluruh anggota keluarga. Seperti perlindungan dari hal yang negatif, perlindungan secara fisik dan ekonomi. Fungsi rekreatif mengacu pada kenyamanan dalam keluarga. Fungsi ekonomi atau keuangan terkait dengan semua kebutuhan keuangan yang ada di dalam keluarga.

Penerapan fungsi dalam keluarga cenderung mengikuti nilai-nilai, kebutuhan dan tradisi pada setiap keluarga. Tetapi dalam konteks *phubbing*, fungsi yang relevan yakni fungsi afeksi di mana *phubbing* dapat mengganggu hubungan emosional anggota keluarga jika terlalu fokus pada *smartphone* dan mengabaikan orang tua maupun anak. Kemudian fungsi edukatif dapat terlewatkan jika orang tua terlalu sibuk dengan *smartphone* sehingga kurang memiliki waktu untuk mengajar anak tentang moral dan etika. Selanjutnya, fungsi sosialisasi di mana orang tua mengajarkan anak cara berkomunikasi dan berinteraksi. *Phubbing* dapat menghambat fungsi ini karena kurangnya komunikasi secara langsung dalam keluarga.

Penerapan fungsi edukatif dan sosialisasi keluarga dapat dilihat pada seorang individu yang akan belajar berkomunikasi pertama kali. Komunikasi adalah proses di mana individu atau kelompok bertukar informasi, ide, emosi, atau pesan melalui berbagai media dan metode. Proses ini melibatkan pengiriman, penerimaan, dan interpretasi pesan, baik secara verbal melalui kata-kata maupun nonverbal seperti bahasa tubuh, ekspresi wajah, intonasi, dan isyarat visual (Olifia, et al., 2024). Dalam keluarga, komunikasi memegang peran penting untuk menjadi penghubung antaranggota keluarga. Melalui komunikasi juga akan terbentuk ikatan antar sesama anggota keluarga mulai dari orang tua kepada anak dan sebaliknya sehingga menimbulkan rasa saling percaya dan keterbukaan.

Fiese dan Winter dalam (Windarwati, 2021) mendefinisikan komunikasi di dalam keluarga adalah komponen interaksi dan sangat penting untuk kehidupan

serta fungsi keluarga. Komunikasi di dalam keluarga membantu anak berhubungan dengan orang lain, membantu mereka belajar, dan membantu mereka menyesuaikan diri secara sosioemosional dan kognitif. Komunikasi dalam keluarga terjadi secara timbal balik dan silih berganti antara orang tua dan anak (Fitria, Aditia, & Marselina, 2020).

Menurut Graham, terdapat dua orientasi dalam pola komunikasi keluarga yakni *conversation orientation* dan *conformity orientation*. Pada keluarga dengan tipe *conversation orientation*, anak dapat mengekspresikan apa pun yang mereka alami dengan bebas. Perbedaan antara orang tua dan anak tidak menjadi penghalang, tetapi dijadikan kesempatan untuk membuka diri. Hal ini diawali dengan orang tua yang memberikan ruang kepada anak untuk berdiskusi. Sedangkan keluarga dengan tipe *conformity orientation*, cenderung mengutamakan kesamaan nilai, sikap dan keyakinan. Anak-anak dibuat patuh, tidak melawan dan mengikuti keputusan orang tua mereka. Posisi orang tua sebagai pengambil keputusan dan mengetahui hal yang terbaik bagi keluarga (Graham et al., 2010).

Sejalan dengan itu, Fitzpatrick dan Koerner dalam (Littlejohn, Foss, & Oetzel, 2016) membentuk empat tipe dalam keluarga sebagai berikut :

1. *Consensual*

Komunikasi keluarga dengan tipe konsensual memiliki banyak percakapan, tetapi letak pengambilan keputusan ada pada orang tua. Keluarga ini menekankan adanya orientasi percakapan dan kecocokan. Anak tetap didengarkan oleh orang tua namun mereka tetap harus memahami ketegasan yang diberikan oleh orang tua. Dalam kaitannya dengan *phubbing*, keluarga dengan tipe ini lebih sadar akan dampak negatif *phubbing* sebab mereka menekankan pada komunikasi terbuka.

2. *Pluralistic*

Keluarga dengan tipe komunikasi *pluralistic* cenderung memiliki konformitas yang rendah. Setiap anggota keluarga dengan mudah memutuskan tindakan apa yang akan diambil dari pembicaraan orang tua maupun anak. Olehnya itu, orang tua tidak sepenuhnya mengendalikan anak-anak mereka. Keluarga dengan tipe pluralistik cenderung mandiri dan saling menghormati keputusan masing-masing. Dalam kaitannya dengan *phubbing*, penggunaan *smartphone* akan

lebih diterima sebagai bagian dari kebebasan individu. Terjalannya komunikasi yang efektif memungkinkan penggunaan *smartphone* menjadi gangguan kecil yang tidak diprioritaskan untuk dikontrol.

3. *Protective*

Tipe keluarga *protective* cenderung lebih rendah dalam percakapan tapi tinggi dalam konformitas. Semua keputusan terletak pada orang tua sehingga berpengaruh pada perilaku anak yang kerap berubah – ubah, tidak percaya diri dan tidak mampu mempertahankan pendapat sendiri. Dalam kaitannya dengan *phubbing*, penggunaan *smartphone* dapat dilarang atau ditekan pada momen tertentu, seperti makan bersama. Oleh karena komunikasi yang terbatas, anggota keluarga dapat merasa tidak didengar dan cenderung menjadikan *smartphone* sebagai pelarian pribadi.

4. *Laissez-Faire*

Dalam keluarga dengan tipe *laissez-faire* memiliki percakapan dan konformitas yang rendah sehingga setiap anggota keluarga kerap kurang terlibat dalam pengambilan keputusan satu sama lain. Kurangnya dukungan dan perhatian yang diterima orang tua dan anak mengakibatkan interaksi menjadi minim dan tidak patuh pada norma sehingga rentan menimbulkan masalah dalam berkomunikasi. Dalam keluarga ini, *phubbing* kerap menjadi masalah besar karena menjadi penyebab kurangnya komunikasi dan kedekatan secara emosional.

1.5.3 Kesenjangan Generasi dalam Keluarga

Salah satu tantangan berkomunikasi dalam keluarga, yakni adanya kesenjangan generasi, di mana orang tua masa kini lebih menyukai sesuatu yang terkendali dan dapat diprediksi. Sedangkan anak masa kini cenderung masih melakukan banyak percobaan untuk menguji batasan yang diberikan. Dalam situasi ini orang tua cenderung mengambil alih keputusan tentang perilaku, pola asuh dan pola komunikasi terhadap anak, karena mereka belum merasakan akibat di masa depan (Wahyuni & Rasyid, 2022).

Hal ini ditunjukkan dengan perbedaan generasi antar orang tua dan anak. Sebagian besar generasi Z memiliki orang tua dari generasi X usia 44 – 59 tahun

dan Y (Milenial) usia 28 – 43 tahun. Orang tua dari generasi X dan Y (Milenial), cenderung mengikuti pola asuh dari leluhur mereka yang selalu terlibat dalam kehidupan anak-anak mereka (Yoanita, 2022). Pola asuh yang diimplementasikan turun-temurun tidak bisa dipaksakan untuk diterapkan, sebab setiap generasi memiliki perbedaan pola asuh dari waktu ke waktu.

Generasi diartikan sebagai sekumpulan orang yang memiliki usia, tahun lahir, kesamaan yang serupa dan memberi pengaruh yang signifikan terhadap pertumbuhan mereka sendiri (Peramesti & Kusmana, 2018). Dulunya, komunikasi anak dan orang tua dari generasi yang berbeda lebih sederhana, terjadi secara langsung dan berfokus pada nilai tradisional dengan pola pengasuhan yang otoriter. *Smartphone* belum mengambil bagian dalam proses pertumbuhan anak. Tetapi saat ini, komunikasi orang tua dan anak menjadi lebih modern, dibantu oleh teknologi, memiliki orientasi pada pertukaran pendapat yang seimbang meski ditengah tantangan baru seperti *phubbing* dan ketergantungan pada teknologi.

Anak-anak di era ini, dilahirkan dan dibesarkan pada zaman teknologi yang sudah berkembang pesat. Tidak heran bila mereka disebut sebagai generasi *digital native* yang mana teknologi, media sosial dan internet merupakan teman sehari-harinya. Mereka yang sejak kecil telah diperkenalkan dengan teknologi kini terbiasa hidup dengan dunia digital. Melalui teknologi yang terhubung dengan koneksi internet, tentu membantu mereka untuk melakukan aktivitas setiap hari baik belajar, bekerja dan melakukan hal lain. Kegiatan yang bisa mereka lakukan dalam waktu yang bersamaan (*multitasking*), melatih mereka untuk mandiri dan bekerja keras.

Beberapa ciri khas yang mudah diketahui dari anak-anak seperti kesukaan mereka pada teknologi, cerdas, memiliki ketangkasan dan toleransi terhadap perbedaan budaya. Namun, terdapat karakter kurang baik yang terbentuk pada anak sebagai akibat dari kemajuan teknologi yakni kecanduan dan kurang mengontrol diri. Mereka gemar menghabiskan waktu untuk berselancar di depan *smartphone* serta memantau aktivitas pada media sosial (Suherman, 2023).

Wujud nyata dari kesenjangan generasi ini yakni munculnya perilaku *phubbing*, yaitu saat anggota keluarga mengabaikan komunikasi langsung karena

lebih fokus pada *smartphone*. *Phubbing* menjadi representasi dari benturan antara kebutuhan akan kehadiran emosional dalam keluarga dengan kecenderungan generasi digital untuk selalu terhubung secara daring. Dalam hal ini, kesenjangan generasi bukan hanya memperlebar jarak secara nilai, tetapi juga memperlemah kualitas komunikasi dalam keluarga.

1.5.4 Teori Ketergantungan Media (*Media Dependency Theory*)

Sandra Ball-Rokeach dan Melvin Defleur pada 1976 pertama kali mengemukakan *Media Dependency Theory* (juga disebut *Media System Dependency Theory*) untuk membahas teori-teori yang secara sederhana menyatakan bahwa media memperkuat sikap yang sudah ada sebelumnya. Konsisten dengan *Uses and Gratifications Theory*, teori ini menyatakan bahwa audiens bergantung pada informasi media untuk memenuhi kebutuhan tertentu dan mencapai tujuan tertentu. Namun, individu tidak bergantung secara sama pada semua media (Littlejohn, Foss, & Oetzel, 2016).

Ball-Rokeach dan Defleur mengembangkan teori ini untuk menjelaskan hubungan antara media, khalayaknya dan masyarakat yang lebih luas. Secara umum, teori ini menyatakan semakin besar ketergantungan seseorang pada sumber media tertentu untuk memenuhi kebutuhannya, maka semakin penting media tersebut baginya. Hubungan media, khalayak dan masyarakat merupakan inti dari teori ini, masyarakat dilihat sebagai struktur di mana individu, kelompok, organisasi, dan sistem sosial lainnya saling terkait, serta mereka dipengaruhi tidak hanya oleh konten media tetapi juga tempat di mana mereka mengonsumsi konten tersebut (DeFleur & DeFleur, 2022).

Ball-Rokeach dan Defleur mengemukakan dua faktor yang menentukan seberapa tergantung individu pada suatu media. [1] Individu akan semakin bergantung pada media yang mampu memenuhi banyak kebutuhannya sebab media memiliki berbagai fungsi, untuk memantau dan melaporkan berita, menjaga hubungan dengan teman, berbelanja dan menyajikan hiburan lainnya. Maka, ketergantungan individu pada media akan meningkat bila media menyajikan informasi yang dianggap penting dan dibutuhkan oleh individu. [2] Ketergantungan

yang bersumber dari stabilitas sosial. Ketika keadaan sosial berada dalam situasi yang stabil, maka dependensi individu pada media cenderung menurun. Sebaliknya, saat perubahan terjadi atau situasi sosial tidak stabil, di mana terjadi konflik yang melibatkan tantangan terhadap lembaga untuk melakukan evaluasi ulang, menyebabkan ketergantungan individu pada sumber informasi media yang semakin meningkat (DeFleur & DeFleur, 2022)

Selain itu, teori ketergantungan media juga menekankan bahwa media mampu membangun hubungan saling ketergantungan dengan audiens dan menggunakan pengaruhnya untuk mencapai tujuan tertentu. Proses ini dapat dijelaskan melalui empat tahapan : [1] Penyediaan konten menarik. Media menawarkan berbagai konten berupa pemahaman, informasi, dan hiburan yang mampu menarik minat individu. [2] Variasi intensitas ketergantungan. Tingkat intensitas ketergantungan berbeda-beda. Semakin tinggi intensitas ketergantungan, semakin kuat pula rangsangan kognitif dan afektif yang dirasakan audiens. [3] Aktivasi dan keterlibatan yang lebih tinggi. Ketergantungan ini mendorong individu untuk lebih terlibat secara aktif, yang meningkatkan kemampuan mereka dalam memproses dan mengingat informasi yang diterima. [4] Efek jangka panjang. Tingkat keterlibatan yang tinggi memperkuat pengaruh media pada aspek kognitif, afektif, dan tindakan individu dalam jangka panjang (DeFleur & DeFleur, 2022).

Efek jangka panjang berupa kognitif, afektif dan perilaku yang dirumuskan oleh Rokeach dan Defleur dalam (DeFleur & DeFleur, 2022) yakni, efek kognitif berkaitan dengan penciptaan atau penghilangan ambiguitas, pembentukan sikap, penetapan agenda, perluasan sistem keyakinan masyarakat, serta penegasan atau penjelasan nilai-nilai. Efek kognitif mencakup dampak yang bersifat informatif dan memengaruhi pemahaman yang benar oleh komunikan. Efek afektif, cenderung lebih dominan dibandingkan efek kognitif. Dalam komunikasi massa, tujuan utamanya bukan sekadar menyampaikan informasi, melainkan mendorong audiens untuk merasakan berbagai emosi, seperti belas kasih, haru, kegembiraan, kesedihan, kemarahan, ketakutan, dan emosi lainnya. Efek perilaku bertujuan untuk mengaktifkan, memotivasi, atau menenangkan, membentuk atau menyelesaikan isu

tertentu, menawarkan strategi, dan mendorong perilaku positif seperti kedermawanan.

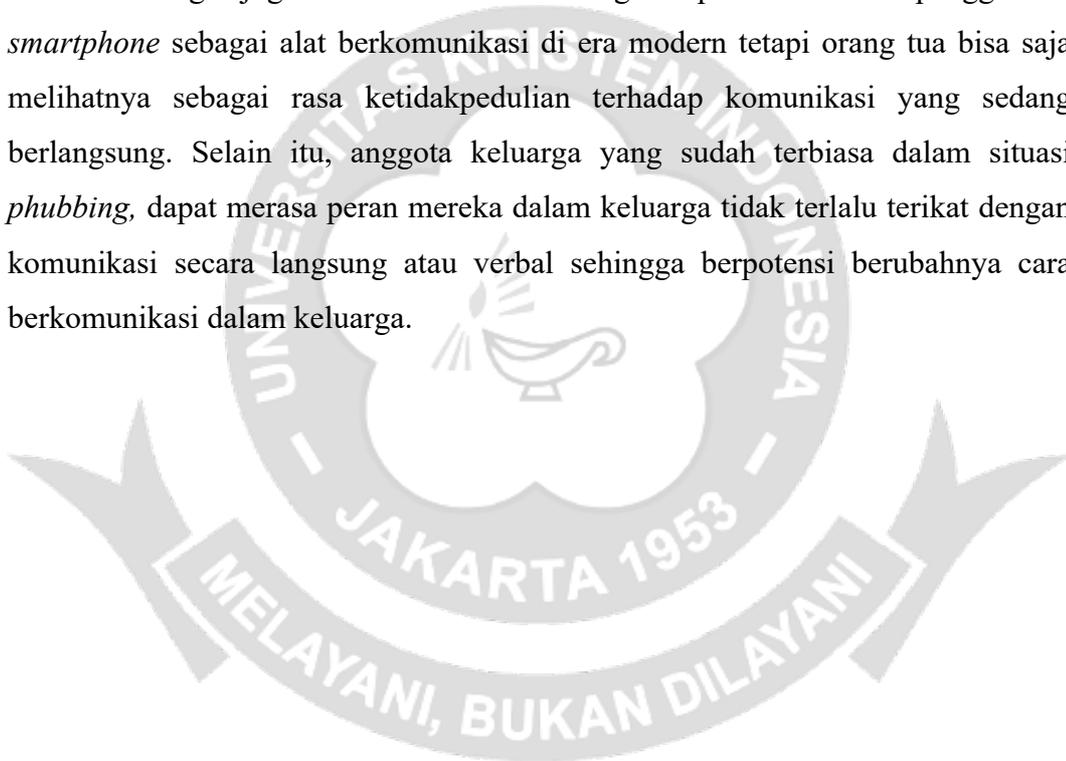
Dalam kaitannya dengan keluarga, *phubbing* muncul karena media memfasilitasi konten yang menarik dan mudah diakses, sehingga mendorong partisipasi aktif dan intensitas penggunaan yang tinggi. Adapun variasi ketergantungan ini bermacam-macam antar individu dalam keluarga. Saat keterlibatan terhadap media semakin besar maka perhatian terhadap komunikasi langsung pun menurun sehingga menyebabkan efek jangka panjang berupa degradasi dalam berkomunikasi.

Meskipun teori ketergantungan media muncul pertama kali pada 1976, tetapi seiring berjalannya waktu terdapat beberapa studi yang sudah menggunakan teori ini seperti, penelitian terbaru yang dilakukan oleh Sarwesti pada 2023, berjudul Ketergantungan Individu Terhadap Media dan Perilaku “*Phubbing*” pada Interaksi Tatap Muka, menggunakan teori ketergantungan media bertujuan untuk mengeksplorasi hubungan antara ketergantungan media dengan perilaku “*phubbing*,” yaitu kebiasaan mengabaikan orang sekitar demi menggunakan *smartphone*, dalam konteks komunikasi tatap muka. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode survei deskriptif untuk mengumpulkan data sehingga menghasilkan temuan ketergantungan *smartphone* memengaruhi perilaku kognitif, afektif dan interpersonal, yang mendorong perilaku *phubbing* di lingkungan kerja. Maka direkomendasikan agar ada penelitian lanjutan yang mengkategorikan berdasarkan generasi X, Y, dan Z untuk melihat hasil yang lebih bervariasi dan spesifik (Sarwesti, 2023).

Selain itu, penelitian lain yang dilakukan oleh Miftahun, Fadilah, Rachmi dan Iskandar pada 2022 berjudul Perilaku *Phone Snubbing (Phubbing)* pada Generasi X, Y dan Z, yang memiliki tujuan untuk mengidentifikasi perbedaan tingkat perilaku *phubbing* menurut generasi digital yakni X, Y dan Z. Bermanfaat untuk memberikan wawasan tentang pengaruh generasi dan penggunaan teknologi terhadap perilaku interpersonal, khususnya *phubbing*. Penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif ini menemukan tingkat *phubbing* yang paling rendah dimiliki oleh generasi X, sedangkan generasi Z paling tinggi. Perbedaan

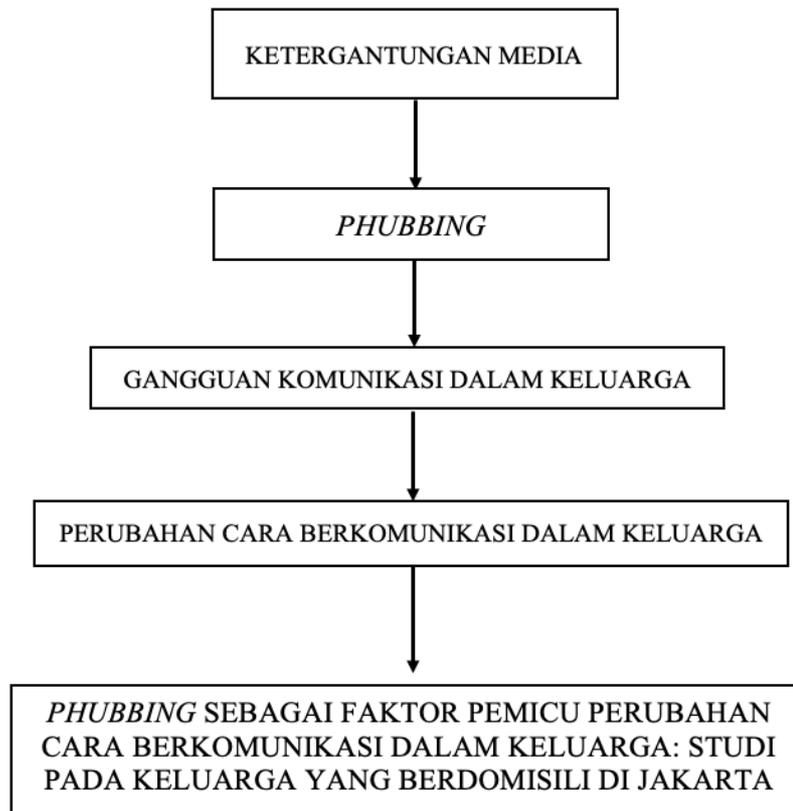
signifikan ditemukan antara generasi X, Y dan Z tetapi tidak dengan generasi Y dan Z. Melalui penelitian ini, direkomendasikan agar penelitian tentang *phubbing* dapat dilakukan lagi dengan mencari tahu faktor-faktor lain seperti domisili dan latar belakang pekerjaan yang mendetail guna mendukung penelitian berikutnya (Miftahun, Fadilah, Rachmi, & Iskandar, 2022).

Dari penelitian *phubbing* yang menggunakan teori ketergantungan media di atas, dapat diketahui *phubbing* menjadi akibat dari ketergantungan media sehingga menyebabkan kurangnya perhatian, koneksi emosional hingga cara berkomunikasi dalam keluarga juga ikut berubah. Keluarga dapat memaknai penggunaan *smartphone* sebagai alat berkomunikasi di era modern tetapi orang tua bisa saja melihatnya sebagai rasa ketidakpedulian terhadap komunikasi yang sedang berlangsung. Selain itu, anggota keluarga yang sudah terbiasa dalam situasi *phubbing*, dapat merasa peran mereka dalam keluarga tidak terlalu terikat dengan komunikasi secara langsung atau verbal sehingga berpotensi berubahnya cara berkomunikasi dalam keluarga.



Berikut ini adalah bagan kerangka berpikir penelitian :

Gambar 1.1 Kerangka Berpikir



Sumber: (Olahan Peneliti, 2025)

1.6. Metodologi Penelitian

1.6.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian dalam dunia pendidikan yang bergantung pada sudut pandang partisipan (Faulkner & Atkinson, 2023). Peneliti mengajukan pertanyaan yang bersifat mendalam dan spesifik, mengumpulkan data berupa kata-kata dan teks dari partisipan, kemudian menganalisisnya dengan membagi teks ke dalam kategorisasi tertentu. Proses ini melibatkan penilaian yang subjektif dan mungkin bias untuk menghasilkan pertanyaan tambahan.

1.6.2 Tipe Penelitian

Studi kualitatif deskriptif dengan paradigma interpretif akan digunakan dalam penelitian ini (Faulkner & Atkinson, 2023). Tipe penelitian kualitatif deskriptif merupakan cara untuk memecahkan masalah penelitian dengan melakukan analisis dan interpretasi dari objek yang diteliti tanpa melakukan uji hipotesa. Pertanyaan dasar tentang apa, bagaimana, dan mengapa adalah dasar dari penelitian ini. Penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan ciri sebuah gejala dan masalah yang diteliti dari pertanyaan mendasar serta bagaimana untuk memperoleh dan menyajikan fakta dengan jelas dan lengkap (Zellatifanny & Mudjiyanto, 2018).

1.6.3 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode fenomenologi digunakan untuk memahami makna mendalam dari suatu pengalaman dengan menekankan pada kesadaran yang bersifat sengaja. Penelitian fenomenologi yaitu rancangan penyelidikan yang berasal dari filsafat dan psikologi, di mana peneliti akan mengungkap dan menggambarkan pengalaman hidup seseorang terkait suatu fenomena berdasarkan penuturan langsung partisipan (Cresswell & Cresswell, 2018). Metode fenomenologi didasarkan pada subjektifitas dari partisipan tentang pengalaman dari realita yang disebut objek (Febrina, 2019). Tujuan digunakannya metode

fenomenologi, untuk mengetahui pengalaman individu mengenai esensi dari sebuah fenomena yang dialami oleh partisipan.

1.6.4 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini melalui wawancara mendalam (*in depth interview*), observasi partisipan dan dokumentasi.

- Wawancara

Wawancara mendalam, juga dikenal sebagai *in depth interview* merupakan proses mendapatkan informasi untuk tujuan penelitian melalui tanya jawab secara pribadi dengan orang yang diwawancarai atau informan. Wawancara mendalam berfokus pada kehidupan sosial informan dan dapat dilaksanakan baik dengan maupun tanpa pedoman wawancara (Faulkner & Atkinson, 2023).

Dalam hal ini akan digunakan wawancara semi terstruktur di mana proses wawancara menggunakan pedoman untuk membantu peneliti dalam mengumpulkan data yang sama dari partisipan. Tidak hanya itu, dalam proses wawancara ini peneliti akan memulai pada topik tertentu untuk menemukan kesamaan terlebih dahulu.

- Observasi

Observasi adalah proses pengamatan berulang dari aktivitas dan pengaturan fisik manusia dari lokus aktivitas alami untuk menghasilkan informasi. Dalam penelitian ini, peneliti masuk ke dalam kelompok secara terbuka dan menyatakan diri sebagai orang yang akan mengamati, yang dikenal sebagai observasi partisipan atau *observer as participant*. Pengamat sekaligus partisipan akan berfokus pada observasi aktivitas terhadap subjek penelitian dalam waktu yang singkat (Faulkner & Atkinson, 2023).

- Dokumentasi

Adapun teknik pengumpulan informasi yakni dokumentasi. Dokumentasi berupa gambar, foto, rekaman suara, rekaman video, dokumen, buku yang diperoleh selama proses pengumpulan data untuk dijadikan sebagai bukti dalam penelitian (Faulkner & Atkinson, 2023).

Melalui penelitian ini, sekelompok objek yang akan diteliti terdiri dari 6 keluarga dan penentuan partisipan secara *purposive sampling* dengan kriteria, berikut:

- Orang tua tergolong sebagai generasi X berusia 44-59 tahun pada 2024.
- Orang tua tergolong sebagai generasi Y berusia 28-43 tahun pada 2024.
- Anak yang tergolong sebagai generasi Z berusia 12-27 tahun pada 2024.
- Anak dan orang tua tinggal bersama keluarga inti yakni ayah, ibu dan anak.
- Dalam keluarga menggunakan *smartphone*.
- Masing-masing keluarga memiliki latar belakang profesi yang berbeda.

Untuk memperoleh data yang bervariasi maka akan dilakukan wawancara terhadap keluarga yang memiliki latar belakang profesi yang berbeda, sudah memiliki dan menggunakan *smartphone*.

Adapun profil partisipan penelitian, sebagai berikut:

No.	Nama	Usia	Pekerjaan	Domisili
1.	CJP	52 Tahun	Ibu Rumah Tangga	Cengkareng
2.	LCDP	22 Tahun	Mahasiswa	Cengkareng
3.	DRPS	49 Tahun	Ibu Rumah Tangga	Tanjung Priok
4.	NV	20 Tahun	Mahasiswa	Tanjung Priok
5.	HS	58 Tahun	Guru	Tanjung Priok
6.	BSS	21 Tahun	Mahasiswa	Tanjung Priok
7.	LN	53 Tahun	Pengusaha	Cawang
8.	AYH	22 Tahun	Mahasiswa	Cawang
9.	SB	54 Tahun	Ibu Rumah Tangga	Tanjung Priok
10.	HW	21 Tahun	Mahasiswa	Tanjung Priok
11.	SG	52 Tahun	TNI AD	Cijantung
12.	CJP	21 Tahun	Mahasiswa	Cijantung

Tabel 1.1 Daftar Informan

1.6.5 Sumber Data

Data primer atau data asli digunakan sebagai sumber data untuk penelitian ini yang diambil dari keterangan partisipan, dalam hal ini generasi Z sebagai anak dan generasi X dan Y sebagai orang tua yang telah diwawancarai. Data primer tidak terlepas dari jawaban atas pertanyaan penelitian yang diperoleh langsung dari partisipan penelitian.

Selain itu, data sekunder juga digunakan, yaitu data yang diperoleh dari buku, jurnal, skripsi, tesis, *website*, hasil penelitian terdahulu serta dokumen lainnya yang relevan dan diperlukan selama proses penelitian. Peneliti secara langsung terlibat di lokasi pengumpulan data dan mengumpulkan data konkret yang berkaitan dengan penelitian ini.

1.6.6 Teknik Analisis dan Interpretasi Data

Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman pada 2014 (Miles, Huberman, & Saldana, 2014). Proses analisis data dimulai dengan *data condensation*/kondensasi data, *data display*/penyajian data, *drawing and verifying conclusion*/verifikasi kesimpulan. Pertama, kondensasi data merujuk pada proses pemilihan, pemfokusan, penyederhaan, pengabstraksian dan transformasi data yang terkumpul lengkap dari hasil wawancara, observasi, dan materi empiris lainnya. Kondensasi data merupakan bagian dari analisis yang terjadi secara terus-menerus selama masa penelitian berlangsung tetapi kerap dilakukan tanpa kesadaran penuh oleh penulis saat memulai mengemukakan kasus, membuat pertanyaan penelitian, menyusun kerangka konseptual, hingga pada proses pengumpulan data dilakukan. Setelah itu, dibuat dalam bentuk ringkasan, pemberian kode, mengembangkan kategori, membuat tema dan penulisan analitis.

Kondensasi data merupakan bentuk analisis untuk mempertajam, memilah, memfokuskan, membuang, dan mengatur data sehingga akan diperoleh hasil akhir atau kesimpulan yang selanjutnya akan diverifikasi (Miles, Huberman, & Saldana, 2014). Dengan menggunakan kondensasi data, sebuah penelitian kualitatif dapat dijadikan kuantifikasi melalui proses pemilihan, paraphrase, ringkasan yang diubah

ke dalam berbagai pola yang besar. Sering kali, data diubah menjadi besaran seperti menggunakan tingkat efektivitas baik “tinggi” dan “rendah” tetapi tidak selalu dibutuhkan.

Kedua, penyajian data mengacu pada tahap kedua dalam proses analisis data. Penyajian data merupakan kumpulan informasi yang terorganisasi dan terkompresi untuk menarik sebuah kesimpulan dan tindakan selanjutnya (Miles, Huberman, & Saldana, 2014). Melalui tahap ini, penulis akan memahami apa yang terjadi sehingga melakukan sesuatu seperti menganalisis lebih lanjut atau mengambil tindakan berdasarkan pemahaman yang dimiliki. Penyajian data akan diilustrasikan dalam bentuk matriks, grafik, bagan, tabel dan jaringan. Hal ini dilakukan guna memperoleh informasi terorganisasi menjadi bentuk yang langsung diakses. Kemudian penulis dapat melihat apa yang telah terjadi sehingga penarikan kesimpulan dalam tahap ini dapat dibenarkan lalu beralih ke tahap analisis berikutnya.

Ketiga, tahap verifikasi kesimpulan. Meski tahap ini merupakan tahap akhir dalam proses menganalisis data tetapi sejak proses pengumpulan data, penafsiran makna terhadap sesuatu dengan mencatat pola, penjelasan, alur dan preposisi telah dilakukan. Secara tidak langsung peneliti telah menginterpretasikan dan memperoleh makna dari pola, hubungan sebab akibat dan preposisi yang ditemukan dalam data. Verifikasi kesimpulan terjadi sangat singkat dan terlintas dengan cepat dalam pemikiran penulis melalui catatan di lapangan, refleksi, diskusi dengan rekan serta pengujian pada data. Oleh karena itu, makna yang ditemukan dalam data harus diuji kepantasan, konfirmasi, kelayakan dan keabsahannya melalui uji validitas (Miles, Huberman, & Saldana, 2014). Kesimpulan didasarkan pada pertanyaan penelitian yang telah diajukan sebelumnya, kemudian dilakukan penarikan kesimpulan berdasarkan kata kunci yang telah dibuatkan kategori dari hasil wawancara. Tidak lupa untuk menguraikan hasil penelitian kemudian dijelaskan untuk menjawab pertanyaan penelitian.

1.6.7 Keabsahan Data

Data dikatakan sah bila sejauh mana data yang dikumpulkan dalam penelitian, relevan, akurat dan bisa dipercaya. Keabsahan data merupakan standar yang menekankan kebenaran hasil penelitian, dengan fokus utama pada data dan informasi, bukan pada sikap dan jumlah partisipan. Pengujian keabsahan data dalam penelitian umumnya berpusat pada validitas.

Teknik keabsahan data yang diterapkan oleh peneliti yakni triangulasi sumber untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan dari berbagai sumber selama periode pengumpulan data di lapangan adalah valid. Triangulasi sumber bertujuan untuk mengurangi adanya bias atau kesalahan yang diperoleh dari satu sumber data (Denzin & Lincoln, 2018). Triangulasi sumber akan membantu peneliti dalam membandingkan hasil wawancara dan menggali lebih dalam informasi yang telah ditemukan.

Dalam proses triangulasi sumber, digunakan berbagai sumber data yang berbeda guna memverifikasi keakuratan dan konsistensi temuan (Denzin & Lincoln, 2018). Melalui proses wawancara dan observasi, peneliti akan memperoleh informasi yang berbeda mengenai fenomena yang diteliti. Setelah itu, akan dideskripsikan kemudian dimasukkan ke dalam kategori-kategori untuk mengetahui persamaan, perbedaan dan menarik kesimpulan yang lebih spesifik.