

**GAMBARAN PERILAKU *PHUBBING* PADA DEWASA AWAL YANG
BERMAIN *GAME ONLINE* DI KOTA MAKASSAR**



DIAJUKAN OLEH:

ADINDA NURFADILAH

NIM: 4518091128

SKRIPSI

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS BOSOWA MAKASSAR**

2022



**GAMBARAN PERILAKU *PHUBBING* PADA DEWASA AWAL YANG
BERMAIN *GAME ONLINE* DI KOTA MAKASSAR**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Bosowa Sebagai
Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)**

Oleh:

ADINDA NURFADILAH

4518091128

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS BOSOWA MAKASSAR**

2022

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

GAMBARAN PERILAKU *PHUBBING* PADA DEWASA AWAL YANG BERMAIN *GAME ONLINE* DI KOTA MAKASSAR

Disusun dan diajukan oleh:


ADINDA NURFADILAH
NIM: 4518091128

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi
Pada Agustus 2022

Menyetujui:

Pembimbing I

Pembimbing II



Minarni, S.Psi., M.A
NIDN: 0910078104



A. Nur Aulia Saudi, S.Psi., M.Si.
NIDN: 0908119001

Mengetahui:

Dekan
Fakultas Psikologi,

Ketua Program Studi
Fakultas Psikologi


Pallo Wattunbey, S.Psi., M.A., M.Sc., Ph. D.
NIDN: 0921018302


A. Nur Aulia Saudi, S.Psi., M.Si.
NIDN: 0908119001

HALAMAN PERSETUJUAN HASIL PENELITIAN

**GAMBARAN PERILAKU *PHUBBING* PADA DEWASA
AWAL YANG BERMAIN *GAME ONLINE* DI KOTA
MAKASSAR**

Disusun dan diajukan oleh:

ADINDA NURFADILAH
4518091128

Telah disetujui oleh pembimbing untuk dipertahankan dihadapan tim Penguji
Ujian Proposal Skripsi Pada Fakultas Psikologi Universitas Bosowa Makassar
Pada Agustus tahun 2022

Pembimbing I



Minarni, S.Psi., M.A
NIDN: 0910078104

Pembimbing II




A. Nur Aulia Saudi, S.Psi., M.Si
NIDN: 0908119001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi Universitas Bosowa Makassar




Palmarwati Taibe, S.Psi., M.A., M.Sc., Ph. D.
NIDN: 0921018302


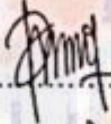

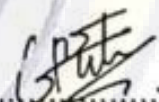
**HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI
HASIL PENELITIAN**

Telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan tim Penguji Ujian Proposal Skripsi Pada Fakultas Psikologi Universitas Bosowa Makassar untuk dilaksanakan seminar ujian Hasil Penelitian sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi program strata I (S1) terhadap atas nama:

Nama : Adinda Nurfadilah
NIM : 4518091128
Program Studi : Psikologi
Judul : Gambaran Perilaku *Phubbing* Pada Dewasa Awal Yang Bermain *Game Online* Di Kota Makassar

Tim Penguji


Tanda Tangan

- | | |
|---|---|
| 1. Minarni, S.Psi., M.A | (..... ) |
| 2. A. Nur Aulia Saudi, S.Psi., M.Si | (..... ) |
| 3. Siti Sywaliah Gismin, S.Psi., M.Psi., Psikolog | (..... ) |
| 4. Nurhikma, S.Psi., M.Si | (..... ) |

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi Universitas Bosowa Makassar




Patmawaty Taibe, S.Psi., M.A., M.Sc., Ph. D.

NIDN: 0921018302

PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Gambaran perilaku *phuibbing* pada dewasa awal yang bermain *game online* di Kota Makassar” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya dari peneliti sendiri, bukan hasil plagiat. Peneliti siap menanggung resiko/sanksi apabila ternyata ditemukan adanya perbuatan tercela yang melanggar etika keilmuan dalam karya yang telah peneliti buat, termasuk adanya klaim dari pihak terhadap keaslian penelitian ini.

Makassar, 5 September 2022



Adinda Nurfadilah

4518091128

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Diri saya sendiri yang sudah kuat bertahan sampai sejauh ini hingga bisa mencapai titik sekarang ini.

Kedua orang tua yang selalu memberikan supportnya berupa doa dan materi yang tiada henti.

Seluruh dosen serta staf Fakultas Psikologi Universitas Bosowa yang sudah memberikan ilmunya selama empat tahun terakhir.

Kepada teman-teman saya yang selalu membantu dan mendorong saya dalam menyelesaikan skripsi ini

MOTTO

“Hasbunallah Wani’mal Wakil ”.

*Cukuplah Allah menjadi penolong kami dan Allah adalah sebaik-baik pelindung
(QS. Ali imran 173)*

*“Segala urusan yang memeras perhatian dan tidak dimulai dengan ucapan
Bismillah akan terputus”.*

(QS. Yasin, 36:35)

“Hidup yang tak diperjuangkan tak dapat dimenangkan”

(Sutan Sjahrir)

UNIVERSITAS

BOSOWA

ABSTRAK

GAMBARAN PERILAKU *PHUBBING* PADA DEWASA AWAL YANG BERMAIN *GAME ONLINE* DI KOTA MAKASSAR

Adinda Nurfadilah

4518091128

Fakultas Psikologi Universitas Bosowa

Adindanurfadilah13@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk melihat gambaran Perilaku *Phubbing* Pada Dewasa Awal Yang Bermain *Game Online* Di Kota Makassar. Responden yang berpartisipasi sebanyak 322 responden yang berada pada rentang usia 18-25 tahun. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan skala Perilaku *Phubbing* yang dimodifikasi oleh peneliti sendiri. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS 24*. Hasil analisis menunjukkan bahwa Dewasa Awal Yang Bermain *Game Online* di Kota Makassar memiliki Perilaku *Phubbing* pada kategori Sangat Tinggi yang artinya rata-rata Dewasa Awal Yang Bermain *Game Online* Di Kota Makassar memiliki tingkat Perilaku *Phubbing* yang Sangat Tinggi.

Kata Kunci : Perilaku *Phubbing*, *Game Online* dan Dewasa Awal

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmatNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat kelulusan studi pada fakultas psikologi dengan judul “Gambaran Perilaku *Phubbing* Pada Dewasa Awal Yang Kecanduan *Game Online* Di Kota Makassar”.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu peneliti ingin mengucapkan hormat dan terima kasih kepada pihak-pihak yang turut membantu, khususnya:

1. Kepada Allah SWT, yang senantiasa selalu memberikan kesehatan dan segala rahmat dan hidayahnya hingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada diri sendiri, karena mampu bertahan sejauh ini dan melewati setiap proses meskipun banyak mengeluh tetapi mampu terus berusaha untuk kuat menjalani semuanya.
3. Kepada kedua orang tua, yang sudah berjuang membiayai kuliah dan memberikan kasih sayang dan semangat serta doa demi kelancaran kuliah peneliti.

4. Kepada kakak saya yaitu Muh Ivan Rahmanaf Zein Palureng, yang selalu memberi dukungan dan juga memberikan motivasi serta saran agar tetap semangat menghadapi tugas kuliah.
5. Ibu Minarni, S.Psi. M.A. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan banyak masukan kepada peneliti.
6. Ibu A. Nur Aulia Saudi, S.Psi. M.Si selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan peneliti.
7. Ibu St Syawaliah Gismin, S.Psi., M.Psi Psikolog dan Ibu Nurhikma S.Psi, M.Si selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu dan memberikan banyak saran yang membangun kepada peneliti.
8. Seluruh dosen Fakultas Psikologi Universitas Bosowa yang banyak memberikan ilmu pengetahuan selama proses perkuliahan.
9. Kepada teman-teman seperjuangan saya yaitu Analda, Dewi, Rosa, Iyan, Riska, Tara yang menemani perjalanan peneliti selama kuliah.
10. Kepada Analda Putri Armafansa yang selalu membantu saya dalam proses penyusunan skripsi mulai dari mencari responden hingga mengolah data.
11. Kepada sepupu-sepupu saya, yang selalu mendengarkan keluh kesah saya dan banyak membantu saya selama berada di makassar.
12. Seluruf Staff Tata Usaha Fakultas Psikologi Universitas Bosowa yang telah membantu peneliti mengurus berkas-berkas administrasi.
13. Seluruh responden penelitian yang telah berpartisipasi dan membantu peneliti untuk mengisi skala.

Demikian penulis sampaikan, akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Makassar, 5 September 2022

Adinda Nurfadilah

4518091128



DAFTAR ISI

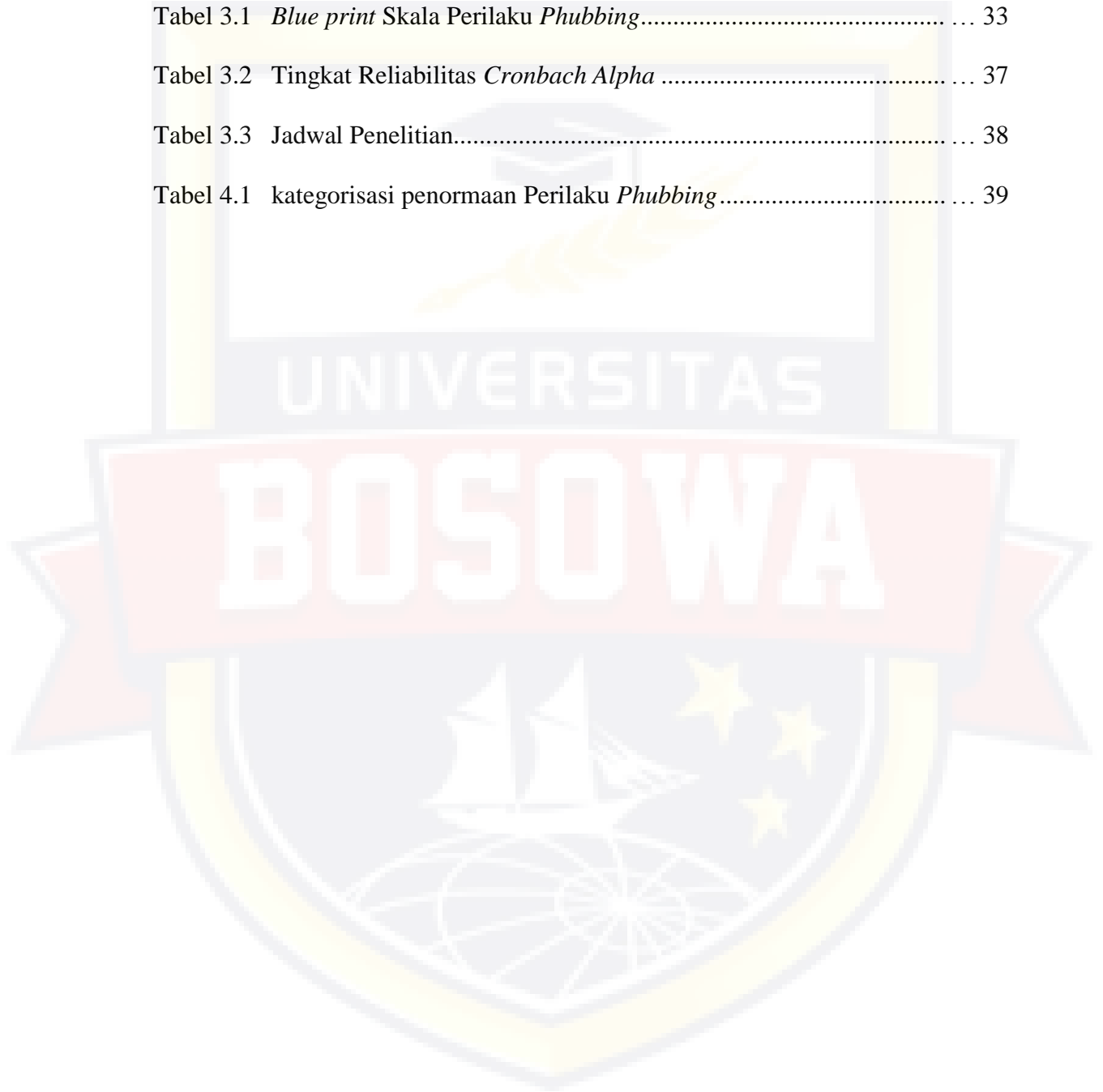
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN HASIL PENELITIAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI HASIL PENELITIAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN TEORITIS	12
2.1 Perilaku <i>Phubbing</i>	12
2.1.1 Definisi Perilaku <i>Phubbing</i>	12
2.1.2 Aspek Perilaku <i>Phubbing</i>	13

2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku <i>Phubbing</i> ..	16
2.1.4 Dampak Perilaku <i>Phubbing</i>	18
2.1.5 Pengukuran Perilaku <i>Phubbing</i>	20
2.2 Dewasa Awal.....	22
2.3 Gambaran Perilaku <i>Phubbing</i> pada dewasa awal di Makassar	23
2.4 Kerangka Berpikir	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Jenis Penelitian.....	29
3.2 Variabel Penelitian	29
3.3 Definisi Variabel	29
3.3.1 Definisi Konseptual	29
3.3.2 Definisi Operasional.....	30
3.4 Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel	31
3.4.1 Populasi	31
3.4.2 Sampel.....	31
3.4.3 Teknik Pengambilan Sampel.....	32
3.5 Teknik Pengumpulan Data	32
3.6 Uji Instrumen	34
3.6.1 Uji Validitas	34
3.6.2 Uji Reliabilitas.....	37
3.7 Teknik Analisis Data.....	38
3.8 Jadwal Penelitian.....	38

BAB IV HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1 Hasil Analisis	39
4.1.1 Hasil Analisis Deskriptif Variabel	40
4.1.2 Hasil Analisis Deskriptif Variabel Berdasarkan Demografi.....	44
4.2 Pembahasan.....	49
4.2.1 Pembahasan Hasil Deskriptif Variabel	49
4.2.2 Limitasi Penelitian	51
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	52
5.1 Kesimpulam	52
5.2 Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	54

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	<i>Blue print</i> Skala Perilaku <i>Phubbing</i>	33
Tabel 3.2	Tingkat Reliabilitas <i>Cronbach Alpha</i>	37
Tabel 3.3	Jadwal Penelitian.....	38
Tabel 4.1	kategorisasi penormaan Perilaku <i>Phubbing</i>	39



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	28
Gambar 4.1 Diagram Kategorisasi Variabel	33
Gambar 4.2 Demografi Berdasarkan Jenis Kelamin.....	33
Gambar 4.3 Demografi Berdasarkan Usia	33
Gambar 4.4 Demografi Berdasarkan Pekerjaan.....	33
Gambar 4.5 Demografi Berdasarkan Durasi Bermain <i>Game Online</i>	33
Gambar 4.6 Deskripsi Tingkat Skor Berdasarkan Jenis Kelamin.....	33
Gambar 4.7 Deskripsi Tingkat Skor Berdasarkan Usia	33
Gambar 4.8 Deskripsi Tingkat Skor Berdasarkan Pekerjaan.....	33
Gambar 4.9 Deskripsi Tingkat Skor Berdasarkan Durasi Bermain	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Skala Penelitian	61
Lampiran 2: Analisis Deskriptif Demografi	68
Lampiran 3: Uji Analisis Variabel Berdasarkan Demografi	70
Lampiran 4: Uji Validitas.....	73
Lampiran 5: Uji Reliabilitas.....	80
Lampiran 6: Tabulasi Data.....	82

UNIVERSITAS

BOSOWA

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Waktu dan inovasi telah mengubah contoh dan kerangka aktivitas publik budaya masa kini. Inovasi yang mengalami perkembangan yang sangat kritis secara nyata mempengaruhi aktivitas publik individu-individu saat ini. Kerangka tersebut di mata publik saling berhubungan antara manusia yang satu dengan manusia lainnya yang membentuk suatu solidaritas yang menjadikan manusia sebagai makhluk sosial. Eksistensi manusia yang berawal dari keterusterangan kini telah berubah menjadi eksistensi sehari-hari yang bisa dibilang sangat kekinian.

Saat ini tidak dapat dipungkiri bahwa perbaikan mekanis telah memberikan banyak dampak dan kenyamanan, terutama inovasi data. Sebelumnya, orang-orang diajarkan untuk bertemu secara dekat dan pribadi, kemudian, di masa maju seperti sekarang ini, seseorang biasanya tidak diharapkan untuk bertemu hanya untuk menyampaikan pesan dan data. Karena, kemajuan mekanis di era komputerisasi telah mempermudah aktivitas manusia dilakukan hanya sekali genggam saja yaitu dengan penggunaan smartphone. Perkembangan ponsel pada masa sekarang ini sangat pesat sehingga banyaknya fitur pada ponsel yang ada dapat membuat semakin sulit bagi seseorang untuk lepas dari yang namanya ponsel.

Salah satu fitur yang ada pada smartphone adalah aplikasi game online, Banyaknya jenis game online yang ada membuat seseorang semakin tertarik untuk memainkannya. Saat ini game online yang sedang populer di ponsel yaitu diantaranya *Mobile Legend*, *Free Fire*, *PUBG* dan *Higgs Domino*. Game online dapat digunakan dimana saja dengan hanya bermodalkan smartphone dan kouta internet maka hal tersebut memudahkan orang dalam memainkannya. Game online juga tidak hanya dapat dimainkan sendiri namun juga dapat dimainkan bersama dengan orang lain, dapat menyertakan beberapa pengguna internet di berbagai jarak dan tempat yang berjauhan sekalipun.

Apalagi dimanfaatkan dengan berbagai ragam, ada yang bermain untuk kepentingan hiburan, ada yang bermain untuk mendapatkan uang, hingga ada yang mengadakan kompetisi game berbasis web. Hal-hal seperti ini memberikan ujian bagi para fanatik game berbasis web. Hal ini menunjukkan bahwa game berbasis web telah menjadi kekhasan sosial manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Banyak orang dewasa saat ini memainkan game berbasis web karena berbagai faktor, salah satunya adalah untuk hiburan. Masa dewasa awal merupakan masa peralihan dari masa remaja menuju masa dewasa. Dalam siklus kemajuan, orang dewasa awal sering dihadapkan dengan masalah baru yang belum pernah dialami. Dengan cara ini, masa dewasa awal juga disebut sebagai "kerangka waktu yang kacau". Dengan banyaknya masalah yang

dilihat oleh orang dewasa awal, membuat orang mencari hiburan. Salah satunya dengan bermain game berbasis web.

Game berbasis web dimaksudkan untuk membuat pemain bermain tanpa henti. Hal ini tentu berdampak buruk karena ketika seseorang cenderung terlalu berlebihan dalam bermain game berbasis web, orang tersebut akan mengambil langkah-langkah yang diperlukan untuk terus bermain game berbasis web sampai dia lupa waktu dan dapat membuat orang kehilangan hubungan sosial dengan semua orang di sekitarnya. Yang mengakibatkan sikap mengabaikan orang sekitar dan juga kurangnya interaksi langsung, karena hanya berfokus dengan game online yang dimainkan di *smartphone* (HP). Inilah yang disebut dengan istilah *phubbing*.

Chotpitayana Sunondh dan Douglas (2016) mengemukakan perilaku *phubbing* merupakan perilaku mengabaikan atau mengacuhkan rekan bicara yang dapat menyakiti perasaan orang tersebut. Menurut Karadag (2015) perilaku *phubbing* adalah suatu perilaku yang dilakukan seseorang ketika sedang berbicara dengan orang lain dia melihat kearah ponselnya, sehingga cenderung mengabaikan komunikasi interpersonal. Alex Haigh (2015) mengatakan bahwa *phubbing* merupakan tindakan yang mengabaikan lawan bicara dan lebih memperhatikan ponsel gengammnya.

Jadi dapat disimpulkan *Phubbing* merupakan suatu konsep yang membuat seseorang tidak menghormati orang lain, tidak membina maupun mengembangkan suatu hubungan, tidak berkomunikasi dengan orang lain

karena lebih mementingkan telepon genggam/ HP dan lingkungan virtualnya dari pada orang-orang dikehidupan nyata.

Oleh karena itu peneliti kemudian melakukan wawancara pada salah seorang mahasiswa yang berusia 22 tahun. Peneliti melakukan wawancara di salah satu universitas yang ada di kota makassar. Dari hasil wawancara yang peneliti dapatkan dari responden mahasiswa tersebut, peneliti mendapatkan hasil bahwa responden tersebut bermain game online sebagai hiburan dikala banyaknya tugas perkuliahan yang diberikan. Rata-rata waktu bermain game online yang dilakukan responden tersebut sekitar 6-8 jam perhari atau bahkan bisa lebih jika dihari libur. Diketahui bahwa responden tersebut biasa mengabaikan tugas-tugasnya dan sering kali terlambat mengikuti perkuliahan dikarenakan ia sering kali tidur larut malam bahkan hingga subuh akibat bermain game online. responden tersebut mengungkapkan jika ia sedang bermain game online ia akan sulit untuk berhenti memainkannya dan terkadang akan marah jika dirinya diganggu pada saat bermain game online. hubungan dengan keluarganya juga kurang baik dikarenakan ia sering kali mendapat teguran dari orang tuanya dan sering mengabaikan omongan orang tuanya.

Berdasarkan hasil wawancara pada responden tersebut dapat disimpulkan bahwa responden biasa mengabaikan tugas-tugasnya dan sering terlambat mengikuti perkuliahan dan memiliki hubungan yang kurang baik dengan keluarganya yang diakibatkan oleh kebiasannya yang sering bermain game online, sehingga terkadang responden biasa mengabaikan omongan orang

tuanya. responden kurang memberi perhatian pada sekelilingnya dan lebih sibuk bermain game online pada *smartphone* nya bahkan saat berbicara juga fokus melihat ke arah ponselnya, sehingga terkesan kurang akan perhatian ke orang yang ada disekitarnya.

Selain itu, peneliti melakukan wawancara kepada salah seorang guru honorer yang berusia 24 tahun. Responden tersebut mengungkapkan jika dirinya sangat menyukai bermain game online dan game yang sering ia mainkan yaitu *mobile legend*. Responden tersebut mengatakan jika banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game tersebut, alasannya karena game tersebut seru dan juga membuatnya ketagihan karena banyaknya fitur menarik pada game tersebut dan ambisinya yang tinggi untuk mendapatkan rank yang tinggi pada game tersebut. Responden tersebut mengungkapkan ada kepuasan tersendiri jika mampu memenangkan permainan tersebut dan terkadang membuatnya lupa akan aktivitasnya yang lain jika sudah bermain game online tersebut. Responden juga mengungkapkan terkadang melalaikan kewajibannya akibat bermain game online dan hubungannya dengan keluarganya berkurang karena lebih banyak menghabiskan waktunya dalam bermain game daripada sekedar mengobrol dengan anggota keluarganya.

Kemudian peneliti kembali melakukan wawancara kepada salah seorang yang berprofesi sebagai karyawan indomaret di kota makassar yang berusia 23 tahun. Responden mengungkapkan bahwa dirinya merupakan pemain game online yang aktif dan biasanya diwaktu istirahat kerjanya ia lebih memilih bermain game online. Responden mengungkapkan rata-rata bermainnya yaitu

sekitar 4-7 jam dalam sehari. Selain itu responden mengatakan diwaktu libur ia lebih memilih bermain game berbasis web di rumah daripada menghabiskan waktu untuk berkumpul bersama dengan temannya. Selain itu responden juga mengatakan jika ada acara keluarga ia jarang untuk bergabung mengobrol dengan keluarganya yang lain dan memilih bermain game online di smartphonenya. Responden juga mengungkapkan ia jarang kumpul makan bersama keluarganya di meja makan dan biasanya ia makan di kamarnya sendiri sambil bermain game online.

Hal ini dibuktikan berdasarkan Hasil penelitian Cole dan Griffiths (2007) menunjukkan bahwa 20,3% responden dengan usia tipikal 23 tahun ke atas mengakui bahwa game berbasis web mempengaruhi bagian dari asosiasi dengan orang lain sehingga kemampuan interaktif mereka menurun (Kim et al., dalam Pratiwi et al.,2012). Usia dewasa awal lebih rentan untuk cenderung berlebihan dalam hal memainkan game berbasis web, pada usia dewasa awal sifat merasa ingin puas akan lebih besar dibandingkan dengan usia lainnya. Usia dewasa awal lebih menunjukkan respon emosi dengan perilaku menghindari dari masalah yang sedang dihadapi, salah satu cara menghindari tersebut yaitu bermain game berbasis web Kurniawan & Hasanat (2007).

Ghuman & Griffiths (2012) mengatakan ada masalah yang muncul dari aktivitas bermain game berbasis web yang cenderung berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kendali atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, keuangan, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Selain itu dalam penelitian yang dilakukan oleh

young (1998) menemukan bahwa 53% orang yang bergantung pada game berbasis web memiliki masalah tentang hubungan sosial.

Para ilmuwan kemudian, pada saat itu, beralasan bahwa bermain game online berulang kali membuat seseorang menghabiskan waktu mereka dan dapat menyebabkan seseorang merasa terasing. Bermain game berbasis web, tidak selalu mendidik. Selain itu mengingat bahwa game berbasis web ini menyerupai perbudakan yang membuatnya menjadi kebiasaan untuk melanjutkan dan secara konsisten bermain di semua level atau level yang secara tidak menguntungkan mempengaruhi kualitas dan jumlah hubungan dengan lingkungannya saat ini. Jadi dampak negatif dan positif dari game berbasis web sangat erat kaitannya dan mempengaruhi hubungan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Gambaran perilaku *phubbing* pada dewasa awal yang memainkan game online di kota makassar”. Adapun alasan mengapa peneliti menjadikan kota makassar sebagai lokasi penelitian itu dikarenakan kota makassar merupakan kota dengan populasi tertinggi di kawasan sulawesi selatan maka dari itu peneliti mengambil lokasi tersebut sebagai tempat penelitian.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat ditarik rumusan masalah yang

meliputi :

Bagaimana gambaran perilaku *phubbing* pada pemain game online di kota Makassar ?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yaitu:

Untuk mengetahui gambaran perilaku *phubbing* pada pemain game online di kota Makassar.

1.4. Manfaat penelitian

Manfaat dalam penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara keilmuan (teoritis), hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman akan gambaran perilaku *phubbing* pada pemain game online di kota Makassar.

2. Manfaat Praktis

- a. Dari hasil penelitian ini diharapkan bagi pemain game online lebih bisa meminimalisir waktu bermain game onlinenya
- b. Memberikan kesadaran bagi masyarakat terhadap perkembangan teknologi dan dampak yang ditimbulkannya
- c. Diharapkan dari hasil penelitian ini mampu menjadi salah satu bahan acuan terhadap penelitian lain dengan tema penelitian yang juga terkait.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Phubbing*

2.1.1 Pengertian *Phubbing*

Chotpitayana Sunondh dan Douglas (2016) mengemukakan bahwa perilaku *phubbing* merupakan perilaku mengabaikan atau mengacuhkan rekan bicara yang dapat menyakiti perasaan orang tersebut. Perilaku *Phubbing* menurut Karadag (2015) adalah perilaku individu yang melihat telepon genggam ketika bicara dengan orang lain dan berurusan dengan telepon genggam sehingga mengabaikan komunikasi interpersonal. *Phubbing* merupakan suatu konsep yang membuat seseorang tidak menghormati orang lain, tidak membina maupun mengembangkan suatu hubungan, tidak berkomunikasi dengan orang lain karena lebih mementingkan telepon genggam dan lingkungan virtualnya dari pada orang-orang dikehidupan nyata.

Haigh (2015) mengatakan bahwa *phubbing* merupakan tindakan yang mengabaikan orang lain dalam lingkungan sosial dengan memperhatikan *smartphone* serta tidak berbicara dengan orang lain secara langsung. Normawati dkk (2018) berpendapat bahwa perilaku *phubbing* merupakan sikap acuh terhadap orang lain yang sedang bersosialisasi atau berinteraksi secara langsung dengan cara membagi fokus, mendengarkan lawan bicara sambil fokus dengan *smartphone*. Hal tersebut dapat menyakiti lawan bicara dan memperburuk suatu hubungan.

Dengan kata lain, *phubbing* melibatkan dua orang atau lebih dalam interaksi sosial. Hal ini terdiri dari “*phubber*” yang didefinisikan sebagai pelaku *phubbing*, dan “*phubbee*” didefinisikan sebagai korban dari perilaku *phubbing* (Chotpitayasunondh, 2016)

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku *phubbing* merupakan perilaku memperhatikan *smartphone* pada saat melakukan komunikasi maupun percakapan secara langsung dan memilih memusatkan perhatian terhadap *smartphone* serta menghindari komunikasi antar pribadi sehingga dapat memperburuk hubungan dengan lawan bicara.

2.1.2. Dimensi Perilaku *Phubbing*

a. *Nomophobia*

Nomophobia merupakan kepanjangan dari no-mobilephone adalah suatu sindrom kegelisahan jika jauh dari telepon genggam atau rasa takut individu apabila tidak mengakses *smartphone* yang dimiliki, sehingga individu tidak pernah lepas atau pisah dengan *smartphone* dalam segala keadaan. Seseorang dapat dikatakan *nomophobia* jika seseorang tersebut merasa gelisah, cemas dan tidak nyaman jika kehilangan telpon genggam, kehabisan baterai atau pulsa, atau kondisi sedang berada di luar jaringan. Kegelisahan itu muncul karena mereka merasa stress jika tidak dapat menghubungi keluarga atau teman, dan merasa cemas jika mereka akan ketinggalan

informasi dari media sosial. Penderita *nomophobia* ini cenderung menggunakan media sosial sebagai alat komunikasi, perasaan cemas akan muncul dan rasa tidak nyaman dirasakan oleh individu. Hal tersebut memperkuat bagaimana individu yang terindikasi *phone snubbing* memiliki keterkaitan dengan *smartphone* bahkan akan mengalami kecemasan yang berlebih ketika tidak memegang dan mengakses *smartphonenya*.

b. *Interpersonal Conflict*

Perkembangan masa diikuti oleh kemajuan alat sehari-hari menimbulkan masalah bagi penggunanya apabila mereka salahgunakan. Pernyataan tersebut memperkuat adanya bahwa *smartphone* kini membawa dampak yang cukup besar dalam diri individu, bahkan dapat menyebabkan individu memiliki masalah dengan orang lain. Munculnya perilaku *phone snubbing* ini dapat ditandai dengan adanya konflik batin atau kondisi yang tidak baik antara subjek terteliti dengan orang lain. Konflik interpersonal adalah pertentangan atau konflik yang dirasakan antar seseorang dengan orang lain karena pertentangan kepentingan. Dalam kehidupan bersosial manusia tidak akan terlepas dari yang namanya konflik interpersonal. Dalam konflik interpersonal terjadi perbedaan komunikasi, tujuan dan sikap sehingga ketidakcocokan antar satu dengan yang lainnya menjadi penghambat dalam pencapaian tujuan komunikasi yang efektif.

c. *Self Isolation*

Self isolation atau isolasi diri merupakan suatu kondisi dimana individu tersebut memisahkan diri dari orang lain / melarikan diri dari berbagai macam kegiatan social dan mengisolasi diri dengan cara menggunakan ponselnya. Dalam hubungan interaksi di lingkungan sosial, pilihan individu untuk menyibukkan diri mengakses atau bermain dengan *smartphonenya* dilatar belakangi oleh rasa keinginan membatasi diri agar tidak terlibat dalam sebuah percakapan atau interaksi yang terjadi didepan mata. Isolasi diri ini juga dimaknai sebagai pembatas individu untuk berinteraksi, apalagi di masa pandemi individu semakin memahami maksud isolasi diri.

d. *Problem Acknowledgement*

Problem Acknowledgement merupakan sebuah pengakuan dari individu itu sendiri bahwa individu tersebut memiliki masalah *phubbing*. Setiap tindakan yang dilakukan individu dapat ditandai sebab-akibatnya. Beberapa individu akan menyampaikan maksud dari apa yang mereka lakukan. Pengakuan masalah ini menjadi salah satu faktor perilaku *phone snubbing*, karena individu menyadari bahwa dirinya sedang dalam keadaan yang tidak baik sehingga memilih untuk dekat dengan *smartphonenya*. Artinya individu memberikan persetujuan dan sengaja mengabaikan lawan

bicara dan lingkungan sekitar dan memilih untuk memainkan *smartphone* yang dimiliki.

2.1.3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku *Phubbing*

Karadag (2015) menyebutkan dalam penelitiannya bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing* diantaranya adalah :

1. Adiksi terhadap *Smartphone*

Kebutuhan terhadap teknologi lebih banyak memiliki konsekuensi seperti penggunaan teknologi yang berlebihan, tingkat keterlibatan yang tinggi dalam teknologi dan akhirnya kecanduan teknologi (Karadag, 2015). Kecanduan teknologi telah didefinisikan oleh kriteria kecanduan DSM-IV, dan telah dijelaskan dalam definisi perilaku adiktif sebagai masalah psikologis yang terkait dengan penggunaan teknologi secara tidak harmonis. Kecanduan ini sebagian besar tergantung pada faktor-faktor yang memasuki kehidupan manusia dengan komputer. Ponsel pintar yang dilengkapi dengan fitur komputer memiliki efek signifikan sebagai objek kecanduan.

2. Adiksi terhadap internet

Selain menawarkan banyak kemudahan yang ditawarkan untuk kehidupan sehari-hari, komputer ini menimbulkan efek negatif pada manusia dengan menawarkan beragam dan kenyamanan berselancar di Internet dan bermain game. Perilaku individu yang

berlebihan terhadap penggunaan komputer menyebabkan hal ini layak diteliti terutama pada konsep kecanduan komputer (Karadag, 2015). Studi ini menunjukkan bahwa komputer saja tidak menjadi masalah, namun menimbulkan masalah karena adanya aplikasi di dalamnya. (Karadag, 2015).

3. Adiksi terhadap media sosial

Media sosial yang biasa digunakan adalah saluran komunikasi dimana interaksi yang sangat kompleks terjalin, yang dapat memberi dampak besar pada orang. Media sosial yang mencakup banyak elemen seperti permainan, komunikasi, pertukaran informasi, dan sharing multimedia, dan yang mendorong orang untuk tetap online, membawa pengikutnya dari komputer ke *smartphone* juga.

Aplikasi yang paling sering digunakan adalah aplikasi game bersama dengan aplikasi situs media sosial seperti facebook, twitter, Instagram, whatsapp, dll. Dengan kata lain, media sosial memiliki tempat yang signifikan di antara objek kecanduan ponsel pintar (Kwon & Yang., 2013). Terlepas dari kenyataan bahwa orang mengakses media sosial melalui telepon mereka, tidak boleh dilupakan bahwa media sosial hanyalah salah satu objek kecanduan di dalam telepon seluler dan bahwa kecanduan telepon akan tetap bertahan meski media sosial tidak ada.

4. Adiksi terhadap game online

Perilaku bermain game online pada individu yang tidak memiliki manajemen waktu dan untuk melepaskan diri dari masalah dan sebagai alat relaksasi mental (Karadag, 2015). Individu yang cenderung mengalami Game addiction mengacu pada perilaku dalam bermain gamenya yang dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari.

2.1.4. Dampak yang ditimbulkan dari *phubbing*

Dampak yang dihasilkan dari tindakan *phubbing* adalah kehilangan kualitas dari sebuah interaksi, tidak puas dengan interaksi yang mereka lakukan, hilangnya kepercayaan saat berinteraksi, merasa hilangnya kedekatan yang dirasakan saat munculnya kehadiran *smartphone*, merasa cemburu, dan mengacaukan mood (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018). Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan Chotpitayasunondh dan Douglas (2018) menunjukkan bahwa peningkatan perilaku *phubbing* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap menurunnya kualitas komunikasi dan hubungan interpersonal.

Efek yang dapat timbul dari perilaku *phubbing* adalah berkurangnya perasaan memiliki sehingga dapat mempengaruhi persepsi kualitas komunikasi dan kepuasan dalam bersosial. dampak negatif dari penggunaan ponsel tidak hanya terjadi pada hubungan interpersonal, melainkan juga berdampak pada kesulitan dalam membangun dan

mempertahankan kontak mata terhadap lawan bicara, serta memungkinkan terjadinya kesalahpahaman dalam sesi diskusi (Karadag, et al., 2016).

Dengan adanya perilaku *phubbing*, individu akan tetap diam atau tidak menunjukkan reaksi ketika sedang diajak berkomunikasi, sehingga perilaku tersebut akan menimbulkan dampak negatif. Dampak negative dari perilaku *phubbing* seperti tidak adanya kepuasan dalam berinteraksi (Abeele et al.,2016; Chotpitayasunondh & Douglas, di media; McDaniel & Coyne, 2016; Roberts & David,2016), merasa kurang terhubung dengan mitra interaksi mereka (Krasnova, Abramova, Notter, &Baumann, 2016; Misra, Cheng, Genevie, & Yuan, 2014), dan pengalaman digagalkan fundamental kebutuhan manusia, terutama kebutuhan untuk dihargai (Chotpitayasunondh & Douglas, dalam in pers).

Vetsera & Laras (2019) juga mengungkapkan bahwa dampak *phubbing* memunculkan perasaan tidak dihargai, gangguan dalam berkomunikasi serta akan paling sering memunculkan perasaan negatif. Perilaku *phubbing* memiliki pengaruh pada seseorang karena menjadikan seseorang menjadi kurang berinteraksi tatap muka dengan orang lain dan terkesan kurang menghargai orang di lingkungan sekitar, sehingga bisa berdampak negatif pada kehidupan sosial.

2.1.5. Pengukuran *phubbing*

1. *Generic Scale of Phubbing (GSP)* yang dikembangkan oleh Chotpitayasunondh dan Douglas (2018)

Telah dikembangkan oleh Chotpitayasunondh dan Douglas, (2018). *Generic Scale Phubbing* adalah sebuah kuesioner yang dikembangkan untuk mengukur fenomena *phubbing* yang beredar di masyarakat. Pada awalnya skala GSP ini terdiri dari 40 item untuk menilai adanya fenomena *phubbing*. Selanjutnya, item 40 untuk setiap skala diberikan kepada ahli psikolog sosial untuk memastikan bahwa setiap item dimengerti, relevan dengan subjek, dan untuk memungkinkan pengembangan item lebih lanjut dan perbaikan. Item dinilai buruk oleh para ahli dan direvisi, sehingga tersisa 33 item untuk GSP. Kemudian uji validitas diulang lagi, dan menghasilkan 29 item untuk GSP. Selanjutnya dilakukan uji validitas lagi dan menghasilkan 4 dimensi dan 15 item untuk dipertahankan. sebanyak 15 item terdiri dari 4 indikator yaitu Nomophobia, Interpersonal Conflict, Self-Isolation dan Problem Acknowledgement.

2. *The Phubbing Scale (Karadağ: 2015)*

Skala *Phubbing* dikembangkan dari teori (PS; Karadağ et al., 2015). digunakan untuk menguji validitas bersamaan dari GSP. Berdasarkan pada aspek-aspek *phubbing* yaitu: (1) kecanduan *smartphone*, (2) kecanduan internet, (3) kecanduan social media, dan (4) kecanduan game. Data dalam penelitian ini berupa data politomi yang

dikumpulkan menggunakan *Phubbing* scale (PB) berupa skala model Likert dengan lima alternative jawaban, diantaranya pilihan jawaban: selalu, sering, kadangkadang, jarang, dan tidak pernah.

Skala ini dipilih karena sebelumnya ditetapkan untuk menilai konstruksi yang sama dengan GSP. Ini terdiri dari 10 item yang menentukan sejauh mana individu terganggu dari mitra percakapan, terhubung dengan telepon mereka, dan melarikan diri dari komunikasi sosial.

3. *Generic Scale Being Phubbed (GSBP)*

Generic Scale Being Phubbed adalah sebuah alat ukur untuk menilai pengalaman merasa diabaikan oleh lawan bicara karena lawan bicaranya lebih fokus bermain ponsel. Pada awalnya GSBP ini terdiri dari 40 item untuk mengukur pengalaman menjadi phubbee. Kemudian dilakukan uji EFA dan GSBP menjadi 33 item. Berdasarkan Eigenvalues dilakukan observasi dan ditemukan adanya kalimat negatif, kemudian EFA diulang dan tersisa 29 item. Kemudian dilakukan rotasi, dimensi pertama yang menyumbang jumlah varians terbesar. Dan pada akhirnya terdapat 3 faktor atau dimensi dengan 22 item yang dipertahankan. Tiga faktor atau dimensi tersebut adalah pandangan norma, perasaan diabaikan, dan konflik interpersonal.

2.2. Dewasa Awal

Istilah adult berasal dari kata kerja latin, seperti juga istilah *adolescence-adolescere* yang berarti tumbuh menjadi kedewasaan. Akan tetapi, kata adult berasal dari bentuk lampu kata kerja *adultus* yang berarti telah tumbuh menjadi kekuatan dan ukuran yang sempurna atau telah menjadi dewasa. Jadi orang dewasa adalah individu yang telah menyelesaikan pertumbuhannya dan siap menerima kedudukan dalam masyarakat bersama dengan orang dewasa lainnya (Hurlock, 1996).

Menurut Santrock (2012), Masa dewasa awal merupakan masa peralihan dari masa remaja menuju dewasa yang mana dimulai pada usia 18-25 tahun. Masa dewasa awal adalah masa untuk bekerja dan menjalin hubungan dengan orang lain. Pada tahap ini seseorang dalam tahap intimasi sehingga memiliki keinginan untuk mengembangkan diri dengan menjalin hubungan yang lebih luas. Apabila individu tidak mampu menyesuaikan diri maka ia akan mengalami kesulitan dalam menjalin relasi sosial dan beralih kepada *smartphone* sebagai upaya untuk menghindari kehidupan nyata yang tidak menyenangkan. Masa dewasa awal memiliki dorongan untuk terhubung dengan orang lain. Berbagai fitur dalam *smartphone* dapat memenuhi kebutuhan individu supaya dapat berkomunikasi dan terhubung dengan orang lain, karena kemudahan dalam menggunakan teknologi yang ada tersebut justru berpotensi menimbulkan kecanduan serta acuh terhadap lingkungan sekitar.

2.3. Gambaran perilaku *phubbing* pada pemain game online di kota makassar

Perkembangan teknologi di era digital telah mempermudah aktivitas manusia hanya sekali genggam saja yaitu dengan penggunaan *smartphone*. Perkembangan *smartphone* di era saat ini sangat cepat hingga banyaknya fitur pada *smartphone* yang ada bisa mengakibatkan seseorang semakin sulit untuk lepas dari yang namanya *smartphone*. Salah satu fitur yang ada pada *smartphone* adalah aplikasi game online, Banyaknya jenis game online yang ada membuat seseorang semakin tertarik untuk memainkannya.

Banyak orang dewasa saat ini memainkan game online alasannya bervariasi salah satunya untuk mencari hiburan. Masa dewasa awal sendiri merupakan masa dimana peralihan dari masa remaja menuju ke masa dewasa. Dalam proses peralihan tersebut orang dewasa awal sering dihadapkan dengan masalah-masalah baru yang belum pernah ditemui sebelumnya. Oleh karena itu masa dewasa awal disebut juga sebagai “masa bermasalah”. Dengan banyaknya masalah yang dihadapi oleh orang dewasa awal hal tersebut membuat individu mencari hiburan. Salah satunya dengan cara bermain game online.

Tetapi intensitas waktu bermain yang digunakan cenderung melebihi batas wajar sehingga mengakibatkan seseorang lupa waktu dan waktunya kebanyakan dihabiskan untuk kegiatan itu saja dan mengabaikan kegiatan yang lainnya. Yang berakibat mengabaikan orang sekitar dan juga

kurangnya interaksi langsung, karena hanya berfokus dengan game online yang dimainkan di *smartphone* (HP). Inilah yang disebut dengan istilah *phubbing*.

Chotpitayana Sunondh dan Douglas (2016) mengemukakan bahwa perilaku *phubbing* merupakan perilaku mengabaikan atau mengacuhkan rekan bicara yang dapat menyakiti perasaan orang tersebut. Sedangkan Karadag (2015) menjelaskan bahwa perilaku individu yang melihat telepon genggam ketika bicara dengan orang lain dan berurusan dengan telepon genggam sehingga mengabaikan komunikasi interpersonal. Alex Haigh mengatakan bahwa *phubbing* merupakan tindakan yang mengabaikan orang lain dalam lingkungan sosial dengan memperhatikan *smartphone* serta tidak berbicara dengan orang lain secara langsung.

Jadi dapat disimpulkan *Phubbing* merupakan suatu konsep yang membuat seseorang tidak menghormati orang lain, tidak membina maupun mengembangkan suatu hubungan, tidak berkomunikasi dengan orang lain karena lebih mementingkan telepon genggam/ HP dan lingkungan virtualnya dari pada orang-orang di kehidupan nyata.

Terlalu sering bermain game online sangatlah membuat individu menyiaiyakan waktunya dan juga dapat membuat seseorang seperti terasing dari kehidupan nyata di lingkungannya. Bermain game online, terlepas dari dampak positifnya, harus mengantisipasi terhadap akibat tidak baik yang dapat ditimbulkannya. Apalagi mengingat ragam pilihan game online yang variatif, dan tidak selalu edukatif. Mengingat juga bahwa permainan online

ini ibarat candu yang membuat ketagihan untuk terus dan selalu bermain di semua level atau tingkatannya. Tidak hanya prestasi akademik yang menurun, namun juga berakibat tidak baik terhadap kualitas dan kuantitas interaksinya dengan masyarakat di lingkungannya. Sehingga dampak negatif dan positif game online sangat berhubungan dan berdampak dalam interaksi sosial dalam kehidupan.



2.4. Kerangka pikir

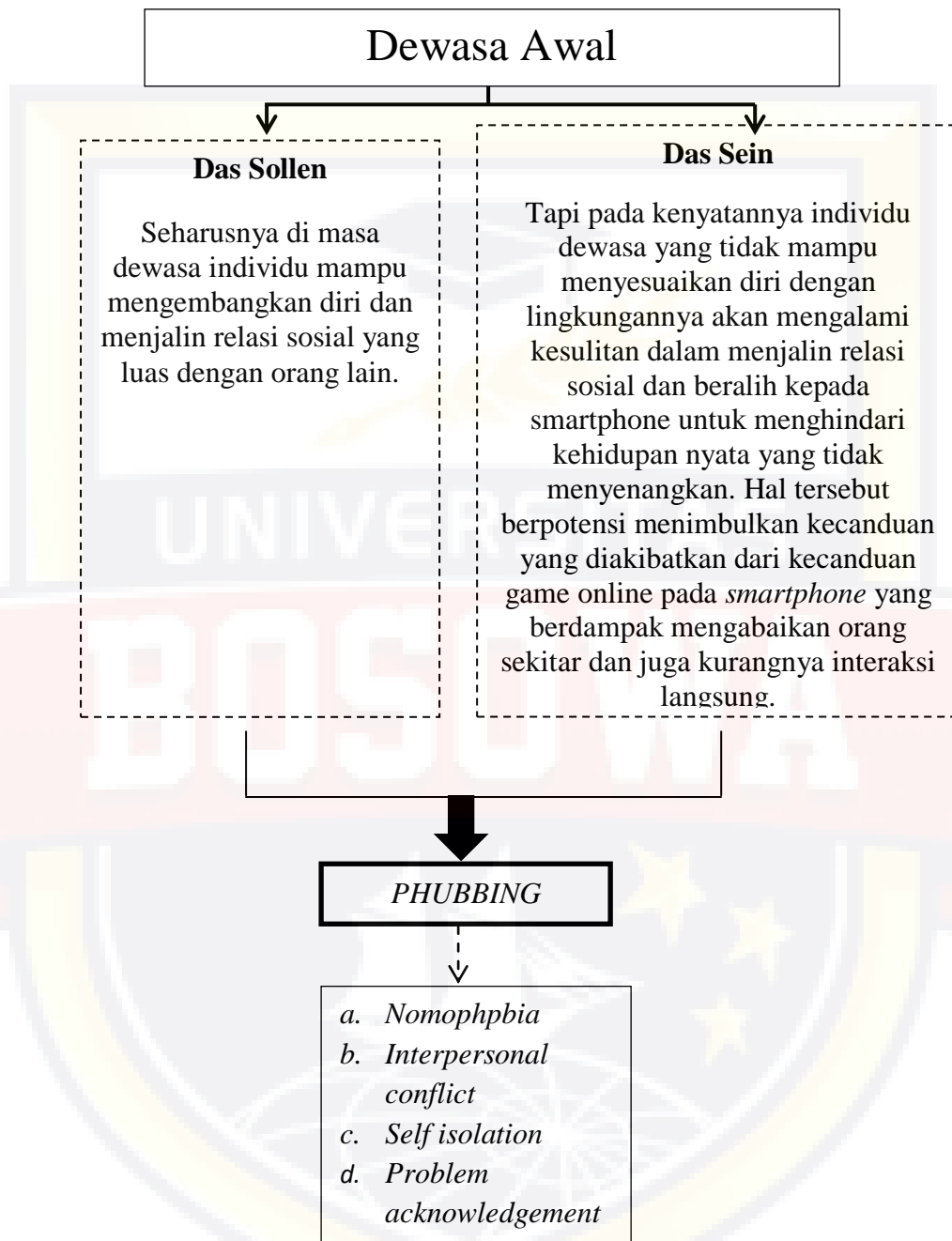
Sistem dalam masyarakat saling berhubungan antara satu manusia dengan manusia lainnya yang membentuk suatu kesatuan yang menjadikan manusia adalah makhluk sosial. Kehidupan manusia yang bermula dari kesederhanaan kini menjadi kehidupan yang bisa dikategorikan sangat modern. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mengakibatkan perubahan sosial, dengan semakin canggihnya teknologi membuat perubahan masyarakat semakin cepat menciptakan masyarakat yang modern. Zaman dan teknologi telah merubah pola dan sistem kehidupan masyarakat modern.

Teknologi yang mengalami pertumbuhan secara signifikan memberi dampak yang sangat besar terhadap masyarakat. Saat ini tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi telah memberikan banyak pengaruh dan kemudahan. Jika dahulu orang berkomunikasi mengharuskan bertatap muka secara langsung, maka pada era digital seperti saat ini, seseorang tidak lagi diharuskan bertemu untuk hanya sekedar menyampaikan pesan maupun informasi. Sebab, perkembangan teknologi di era digital telah mempermudah aktivitas manusia hanya sekali gengaman saja yaitu dengan penggunaan *smartphone*.

Salah satu fitur yang ada pada *smartphone* adalah aplikasi game online, Banyaknya jenis game online yang ada membuat seseorang semakin tertarik untuk memainkannya. Game online sudah menjadi fenomena sosial manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Game online memiliki berbagai dampak yang ditimbulkan bagi penggunanya. Game online dapat berdampak buruk jika tidak disikapi dengan baik. Seharusnya di masa dewasa individu mampu mengembangkan diri dan menjalin relasi sosial yang luas dengan orang lain. Namun pada kenyataannya individu dewasa yang tidak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya akan mengalami kesulitan dalam menjalin relasi sosial dan beralih kepada *smartphone* untuk menghindari kehidupan nyata yang tidak menyenangkan. Hal tersebut berpotensi menimbulkan kecanduan yang diakibatkan dari kecanduan game online pada *smartphone* yang berdampak mengabaikan orang sekitar dan juga kurangnya interaksi langsung.

Kebanyakan alasan orang bermain game online sebagai hiburan saat mereka sedang lelah dan bosan. Tetapi intensitas waktu bermain yang digunakan cenderung melebihi batas wajar. Akibat yang ditimbulkan dari seringnya bermain game online yaitu mengabaikan orang sekitar dan juga kurangnya interaksi langsung, karena hanya berfokus dengan game online yang dimainkan di *smartphone* (HP). Inilah yang disebut dengan istilah *phubbing*. *Phubbing* merupakan suatu konsep yang membuat seseorang tidak menghormati orang lain, tidak membina maupun mengembangkan suatu hubungan, tidak berkomunikasi dengan orang lain karena lebih mementingkan telepon genggam/ HP dan lingkungan virtualnya dari pada orang-orang di kehidupan nyata.



Keterangan :

- : Subjek Penelitian **—————>** : Penghubung
 : Fenomena Penelitian **- - - - ->** : Dimensi dari variabel
 : Variabel Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan penelitian

Jenis dalam penelitian ini yaitu merupakan penelitian deskriptif dimana dalam penelitian ini untuk mengetahui akan gambaran perilaku phubbing pada dewasa awal yang kecanduan game online.

3.2 Variabel penelitian

Variabel penelitian adalah gagasan tentang fenomena yang sedang diteliti (Azwar, 2017). Mengungkapkan bahwa variabel pemeriksaan adalah suatu sifat atau kualitas nilai dari soal atau latihan yang memiliki ragam tertentu yang tidak seluruhnya diselesaikan oleh para ahli untuk dikonsentrasikan dan kemudian dicapai kesimpulan. Variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu gambaran perilaku phubbing pada dewasa awal yang bermain game online di kota Makassar (Sugiyono, 2015).

3.3 Definisi variabel

3.3.1 Defenisi konseptual

Chotpitayana Sunondh dan Douglas (2016) perilaku *phubbing* merupakan perilaku mengabaikan atau mengacuhkan rekan bicara yang dapat menyakiti perasaan orang tersebut.

phubbing melibatkan dua orang atau lebih dalam interaksi sosial. Hal ini terdiri dari “*phubber*” sebagai pelaku *phubbing*, dan “*phubbee*” korban dari perilaku *phubbing* (Chotpitayasunondh, 2016).

3.3.2 Defenisi operasional

Perilaku *phubbing* merupakan perilaku memperhatikan *smartphone* pada saat melakukan komunikasi maupun percakapan secara langsung dan memilih memusatkan perhatian terhadap *smartphone* serta menghindari komunikasi antar pribadi sehingga dapat memperburuk hubungan dengan lawan bicara. *Phubbing* meliputi berbagai dimensi diantaranya yaitu:

- a. *Nomophobia* adalah suatu kondisi kegelisahan jika jauh dari telepon genggam atau perasaan takut apabila tidak mengakses *ponsel* yang dimiliki, sehingga individu tidak pernah lepas dengan *ponsel* genggamnya dalam segala kondisi.
- b. Kemudian *Konflik interpersonal* adalah bentrokan atau pertentangan yang nyata antara seorang individu dan orang lain dalam keadaan yang tidak dapat didamaikan.
- c. Kemudian ada *Self Isolation* atau isolasi diri adalah suatu kondisi di mana mengisolasi dirinya dari orang lain/lepas dari berbagai lingkungan sosial dan melepaskan diri dengan memanfaatkan *ponselnya*.

- d. Selain itu ada dimensi *Problem Acknowledgement* atau pengakuan akan masalah merupakan sebuah pengakuan dari individu itu sendiri bahwa individu tersebut memiliki masalah *phubbing*.

3.4 Populasi dan sampel penelitian

3.4.1 Populasi

Menurut (Sugiyono, 2016) populasi adalah wilayah spekulasi yang terdiri dari item-item subjek yang menjadi jumlah tertentu yang tidak sepenuhnya ditetapkan oleh para ahli. Subyek pemeriksaan adalah sumber eksplorasi dan sumber informasi utama, khususnya orang-orang yang memiliki informasi tentang faktor-faktor yang dimaksud. Populasi dalam penelitian ini adalah pemain game berbasis web di kota Makassar.

3.4.2 Sampel

Sampel merupakan jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel adalah bagian dari populasi yang ada, sehingga untuk pengambilan sampel harus menggunakan pertimbangan-pertimbangan yang ada (sugiyono, 2017). Sampel dalam penelitian ini adalah pemain game online di kota makassar. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tabel isaac dan michael dengan taraf signifikansi

yang digunakan yaitu 5%. Berdasarkan tabel tersebut maka jumlah sampel yang akan diambil yaitu sebanyak minimal 349 sampel.

3.4.3 Teknik pengambilan sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan cara *random sampling* yang merupakan salah satu metode dari *non probability sampling* berupa *purposive sampling*.

Non Probability Sampling merupakan suatu teknik pengambilan sampel yang anggota populasinya tidak mempunyai peluang yang sama untuk menjadi anggota sampel (Asnawi, 2009:122). *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan menentukan kriteria-kriteria tertentu (sugiyono, 2017). Adapun kriteria yang ditentukan peneliti untuk dijadikan sampel, yaitu:

- Usia 18-25 tahun
- Memiliki *Smartphone*
- Bermain *game online*
- Berdomisili di kota makassar

3.5 Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan cara menyebarkan skala kepada pemain game yang berada di kota makassar. Skala adalah alat ukur yang terdiri dari beberapa item pernyataan, sehingga memunculkan respon yang menggambarkan keadaan diri subjek yang sedang diteliti (Azwar, 2016). Skala yang digunakan adalah skala Likert. Instrumen yang digunakan adalah GSP. Adaptasi instrumen GSP berbahasa Indonesia dari instrumen asli GSP pertama oleh Chotpitayasunondh dan Douglas (2018) yang dikonstruksi oleh peneliti yaitu Binti Isrofin (2020), yang kemudian di modifikasi oleh peneliti.

Tabel 3.1 Blue Print *phubbing*

Aspek	Indikator	Nomor soal		Jumlah soal
		Fav	Unfav	
<i>Monophobia</i>	Perasaan cemas dan gelisah pada saat lupa membawa telepon genggam	1,2,3,4	-	4
<i>Interpersonal Conflic</i>	Adanya konflik/masalah dengan individu	5,6,7,8	-	4
<i>Self Isolation</i>	Cenderung menutup dan mengisolasi diri dari orang lain	9,10,11, 12	-	4
<i>Problem Acknowledge</i>	Pengakuan akan permasalahan	13,14,15	-	3
Jumlah				64

3.6 Uji instrumen

Sebelum mengambil pengambilan data menggunakan alat tes yang telah dibuat, alat tes tersebut harus diuji apakah dapat dipercaya dan bisa mengukur apa yang ingin diukur. Untuk itu alat tes diuji menggunakan uji validitas dan realibilitas.

3.6.1 Uji validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang memiliki arti sejauh mana ketepatan suatu tes atau skala dalam menjalankan fungsi pengukurannya. Validitas merupakan pertimbangan yang paling utama dalam mengevaluasi kualitas tes sebagai instrumen ukur (Azwar, 2012). Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi dan validitas konstruk.

A. Validitas isi

Validitas isi merupakan validitas yang dinilai melalui pengujian terhadap kelayakan suatu tes melalui analisis rasional oleh panel yang berkompeten atau orang yang ahli dalam bidangnya (*expert judgment*). Dikarenakan validitas isi ini bersifat *judgemental* yang berdasar analisis rasional oleh masing-masing *expert* tidaklah diharapkan setiap orang akan sependapat mengenai apakah suatu aitem berfungsi valid dalam mendukung tujuan ukur tes yang bersangkutan, namun sejauh

mana kesepakatan dari para *expert* dapat diestimasi secara empirik (Azwar, 2012). Secara lebih spesifik validitas isi dapat dibedakan menjadi dua tipe, yaitu validitas tampak dan validitas logis.

a. Validitas tampak

Validitas tampak adalah bukti validitas yang meskipun penting namun paling rendah signifikansinya, karena hanya berdasarkan pada penilaian desain format penampilan tes dan kesesuaian pengaturan benda yang ditentukan untuk mengukur tes (Azwar, 2012). Validitas tampak adalah jenis validitas yang menunjukkan apakah hasil pengukuran yang diperoleh dari aitem-aitem tes yang terkait dengan konstruk teoritik yang menjadi acuan dari penyusunan tes tersebut. Dengan asumsi kehadiran tes telah meyakinkan dan memberikan kesan mampu mengungkap atribut yang hendak diukur maka dapat dikatakan bahwa validitas tampak telah terpenuhi (Azwar, 2015).

b. Validitas logis

Validitas logis menyanggung sejauh mana item tes merupakan gambaran kualitas properti yang akan diestimasi (Azwar, 2012). Validitas logis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Rasio Lowshe dengan memanfaatkan CVR (content). Evaluasi CVR dilengkapi dengan

pertemuan yang disebut SME (Informed authority). Untuk situasi ini, UKM diminta untuk memberikan 3 kelas dari penilaian, yaitu E (Fundamental), G (Valuable namun tidak fundamental) dan T (Tidak diperlukan).

Pada prosedur CVR (*Content Validity Ratio*) validitas logis akan ada SME (*Subject Matter Expert*) yang akan menentukan apakah item-item tersebut dengan jelas menggambarkan indikator-indikator suatu aspek secara teoritis. Panel expert dalam penelitian ini yakni melibatkan 3 orang dosen Fakultas Psikologi yang berkompeten dalam menilai alat ukur yang ingin diteliti. Adapun 3 dosen tersebut yaitu ibu Nur Aulia Saudi, S.Psi., M.Si, pak Tarmizi Thalib, S.Psi, M.A. Pak Umar Fitrah, S.Psi., M.Si.

B. Validitas konstrak

Allen dan Yen (dalam Azwar, 2012) mengatakan bahwa validitas konstrak adalah validitas yang menunjukkan sejauh mana hasil eksperimen dapat mengungkap kualitas atau suatu konstrak teoritik yang akan diukur. Dalam penelitian ini, validitas konstrak diselesaikan dengan menggunakan aplikasi lisrel 10.20. Item dinyatakan valid apabila nilai factor loading bernilai positif dan nilai t-value lebih besar dari 1.96. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengujian validitas

konstrak menunjukkan bahwa skala *phubbing* yang terdiri dari 15 aitem, menunjukkan bahwa keseluruhan item valid atau dengan kata lain memiliki *factor loading* yang positif dan nilai *t-value* lebih besar dari 1,96.

3.6.2 Uji Reliabilitas

(Azwar, 2016) menjelaskan bahwa realibilitas merupakan konsistensi dari alat ukur yang pada prinsipnya jika dilakukan pengukuran kembali pada subjek yang sama akan menunjukkan hasil yang relatif tidak berbeda. Pengukuran dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan adaptasi aplikasi SPSS *statistic versi 24.0 for windows* berdasarkan uji statistik *Cronbach Alpha* dengan ketentuan nilai Cronbach Alpha $> 0,6$ maka dapat dikatakan reliabel. Realibilitas dinyatakan oleh nilai koefisien yang berada pada rentang 0 – 1,00 (Azwar, 2007).

Cronbach Alpha	Jumlah aitem
0.919	15

Tabel 3.2

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai reliabilitas pada skala perilaku *phubbing* yaitu 0,919 yang terdiri dari 15 aitem. hasil reliabilitas ini termasuk baik, hal tersebut dikarenakan koefisien realibilitas $>0,60$, yang artinya semakin koefisien mendekati 1

adalah baik. Sehingga nilai reliabilitas yang ada pada skala *phubbing* menunjukkan bahwa skala *phubbing reliable*.

3.7 Teknik analisis data

Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif yang dilakukan untuk menyajikan secara sistematis dan akurat mengenai fakta dan karakteristik dari populasi penelitian. Analisis deskriptif bertujuan untuk membagikan gambaran tentang data dari variabel yang didapatkan dari kelompok subjek penelitian dan tidak dimaksudkan untuk melakukan uji hipotesis (Azwar, 2017).

3.8 Jadwal Penelitian

Urian kegiatan	Bulan																			
	Oktober				November				Desember				Januari				Februari			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Penyusunan proposal	■																			
Penyusunan instrument													■							
Pengambilan data													■							
Analisis data													■							
Pembuatan laporan penelitian													■							

Tabel 3.3

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil analisis

Untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data penelitian, maka peneliti menggunakan analisis deskriptif. Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan bantuan aplikasi *microsoft excel* dan bisa juga menggunakan aplikasi SPSS 2.5 untuk mengetahui perilaku phubbing, peneliti menggunakan lima kategorisasi yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah (Azwar, 2012).

Kategorisasi Penormaan	Rumus Kategorisasi	Hasil Kategorisasi
Sangat Tinggi	$X > (\bar{X} + 1,5 \text{ sd})$	$X < 33$
Tinggi	$(\bar{X} + 0,5 \text{ sd}) < X \leq (\bar{X} + 1,5 \text{ sd})$	$23 < X \leq 33$
Sedang	$(\bar{X} - 0,5 \text{ sd}) < X \leq (\bar{X} + 0,5 \text{ sd})$	$13 < X \leq 23$
Rendah	$(\bar{X} - 1,5 \text{ sd}) < X \leq (\bar{X} - 0,5 \text{ sd})$	$3 < X \leq 13$
Sangat Rendah	$(\bar{X} - 1,5 \text{ sd}) \leq X$	$3 \leq X$

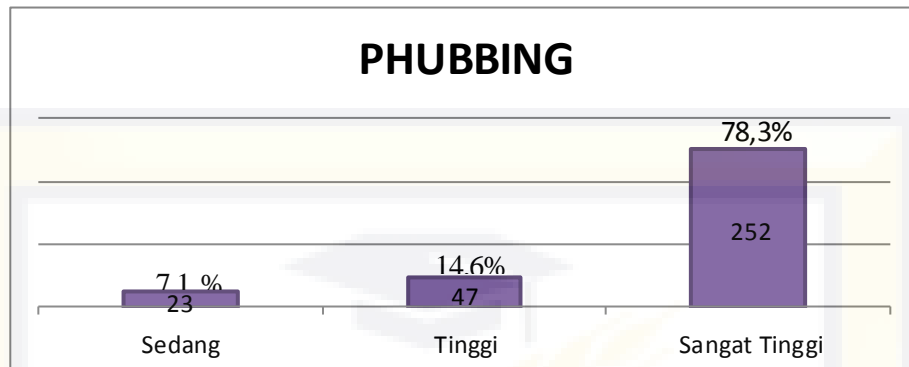
Tabel 4.1. Kategorisasi Penormaan *Phubbing*

Ket:

X= Mean

SD= Standar Deviasi

Berdasarkan hasil analisis untuk gambaran perilaku phubbing dengan jumlah responden sebanyak 322 diperoleh skor minimal sebesar 3 dan skor maksimal di peroleh sebesar 33 Skor mean diperoleh sebesar 18 dan standar deviasi sebesar 10.

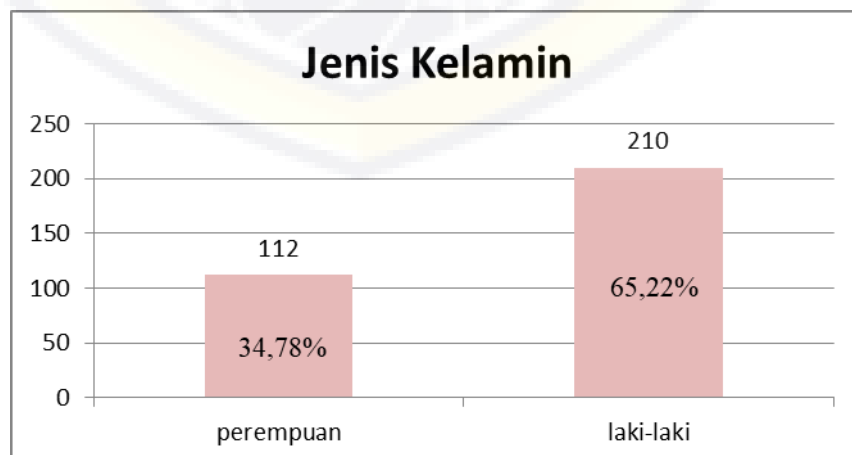


Gambar 4. 1 Diagram kategorisasi Variabel

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari diagram batang diatas didapatkan hasil bahwa dari sebanyak 322 responden yang telah mengisi angket skala penelitian diketahui bahwa terdapat sebanyak 23 responden dengan presentase 7,1% yang masuk ke dalam kategorisasi sedang, dan sebanyak 47 responden dengan presentase 14,6% masuk ke dalam kategorisasi tinggi dan sebanyak 252 responden dengan presentase 78,3% yang masuk ke dalam kategorisasi sangat tinggi.

4.1.1 Deskriptif Responden Berdasarkan Demografi

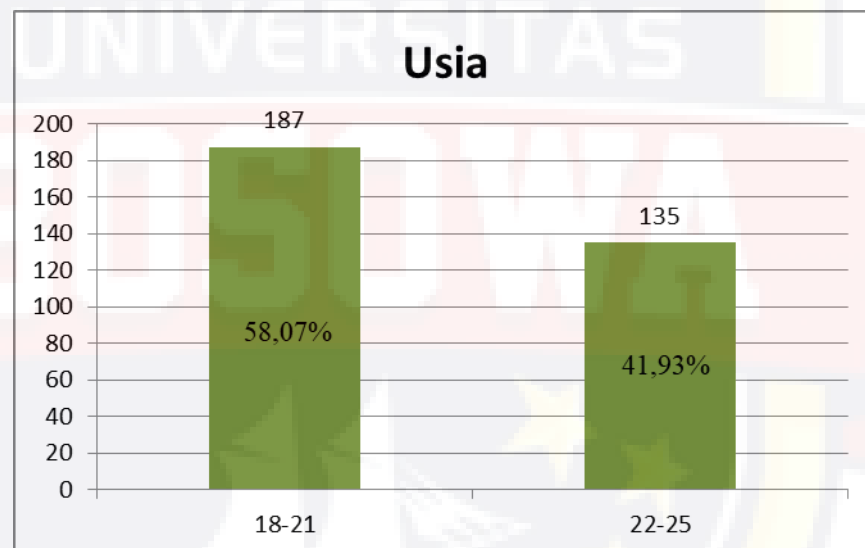
A. Jenis Kelamin



Gambar 4. 2

Berdasarkan data pada tabel diagram di atas menjelaskan bahwa jumlah responden dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 210 dengan presentase sebesar 65,22% dan jumlah responden dengan jenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 112 responden dengan presentase sebesar 34,78%. Dari data tersebut, diketahui bahwa jumlah responden laki-laki lebih banyak menjadi responden dalam penelitian ini.

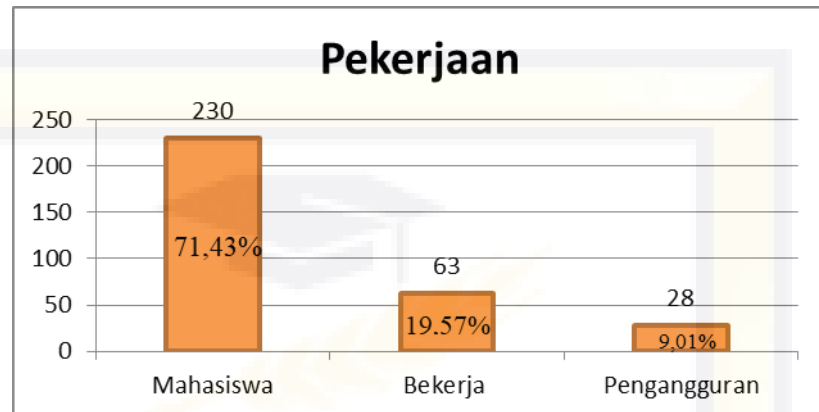
B. Usia



Gambar 4. 3

Berdasarkan data pada tabel diagram di atas di dapatkan hasil responden berdasarkan usia di bagi menjadi 2 kelompok diantaranya ialah kelompok usia 18-21 tahun sebanyak 187 responden dengan presentase sebesar 58,07%. Dan kelompok usia 22-25 tahun sebanyak 135 responden dengan presentase 41,93%.

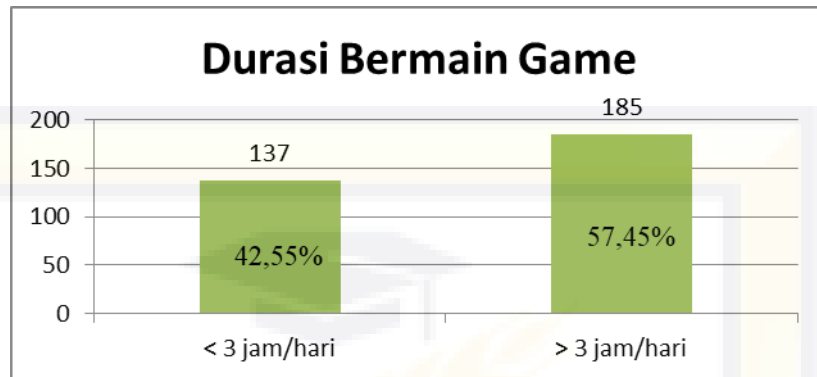
C. Pekerjaan



Gambar 4.4

Berdasarkan diagram kategorisasi pekerjaan diatas menjelaskan bahwa jumlah responden berstatus mahasiswa sebanyak 230 responden dengan presentase sebesar 71,43%. Dan yang telah berstatus bekerja sebanyak 63 responden dengan presentase sebesar 19,57%. Dan untuk responden yang pengangguran ada sebanyak 28 responden dengan presentase sebesar 9,01%. Dengan demikian berdasarkan data diatas, diketahui bahwa jumlah responden yang berstatus sebagai mahasiswa paling banyak dalam mengisi skala penelitian ini.

D. Durasi Bermain Game Online

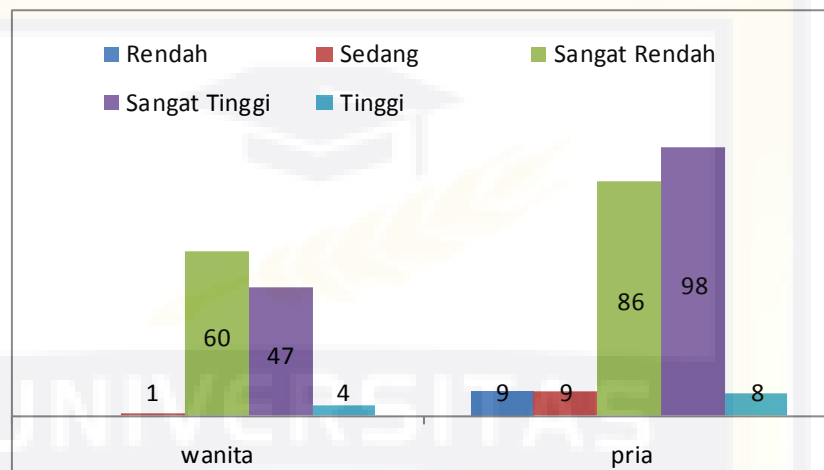


Gambar 4. 5

Berdasarkan diagram diatas menjelaskan bahwa ada sebanyak 137 responden yang bermain game online kurang dari 3 jam/hari dengan presentase sebesar 42,55%. Dan sebanyak 185 responden yang bermain game online lebih dari dari 3 jam/hari dengan presentasi sebesar 57,45%. Dengan demikian, diketahui bahwa jumlah responden yang bermain game online dengan durasi lebih dari 3 jam/hari lebih banyak dibandingkan responden yang bermain game online dengan durasi kurang dari 3 jam/hari.

4.1.2 Hasil analisis deskriptif variabel berdasarkan demografi

A. Jenis Kelamin



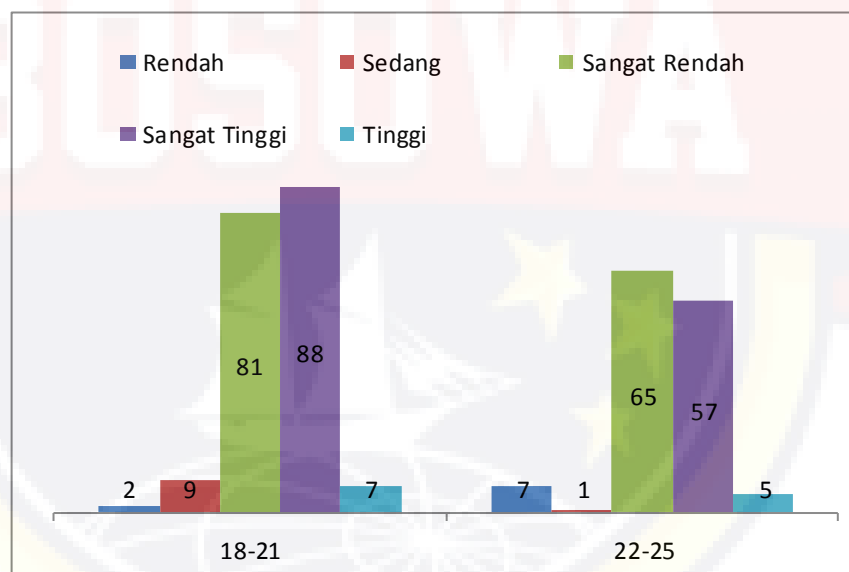
Gambar 4.6

Berdasarkan hasil responden dari diagram batang diatas diporelah hasil sebanyak 1 responden dengan presentase sebesar 0,31% berjenis kelamin perempuan memiliki tingkat skor sedang. Sebanyak 60 responden berjenis kelamin perempuan dengan presentase sebesar 18,63% memiliki tingkat skor sangat rendah. Dan sebanyak 47 responden berjenis kelamin perempuan dengan presentase sebesar 14,60% memiliki tingkat skor sangat tinggi. Dan sebanyak 4 responden berjenis kelamin perempuan dengan presentase sebesar 1,24% memiliki tingkat skor tinggi.

Serta sebanyak 9 responden yang berjenis kelamin laki-laki dengan presentase skor sebesar 2,80% memiliki tingkat skor yang rendah. Dan sebanyak 9 responden berjenis kelamin laki-

laki dengan presentase sebesar 2,80% memiliki tingkat skor sedang. Sebanyak 86 responden berjenis kelamin laki-laki dengan presentase sebesar 26,71% yang memiliki tingkat skor sangat rendah. Dan sebanyak 98 responden berjenis kelamin laki-laki dengan presentase sebesar 30,43% yang memiliki tingkat skor sangat tinggi. Dan sebanyak 8 responden berjenis kelamin laki-laki dengan presentase sebesar 2,48% yang memiliki tingkat skor tinggi.

B. Usia



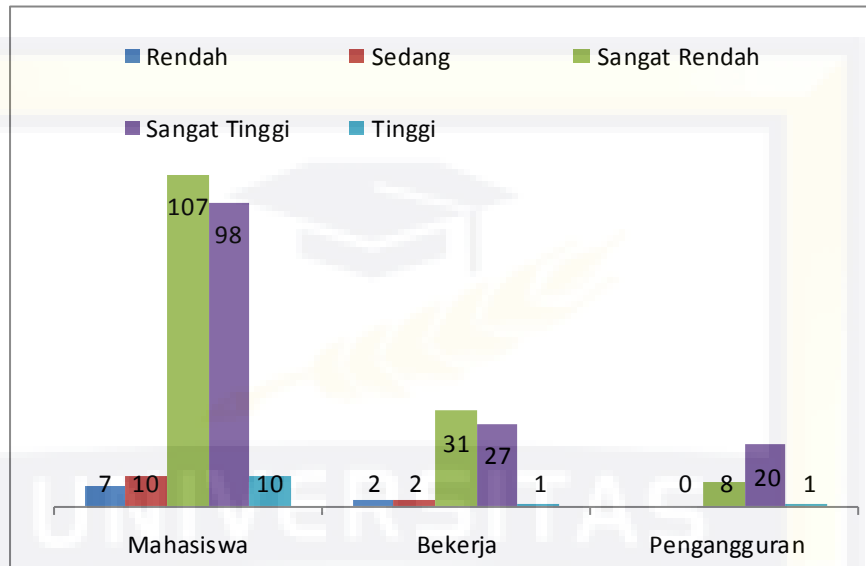
Gambar 4.7

Berdasarkan dari hasil yang diperoleh dari diagram batang diatas berdasarkan usia didapatkan bahwa 2 responden yang memiliki tingkat skor rendah dengan presentase sebesar 0,62%. Dan 9 responden dengan presentase sebesar 2,80% memiliki

tingkat skor sedang yang dilihat dari usianya. 81 responden dengan presentase sebesar 25,16% memiliki tingkat skor sangat rendah dilihat dari usia. 88 responden dengan presentase sebesar 27,33% memiliki tingkat skor sangat tinggi dilihat dari usia. Dan sebanyak 7 responden dengan presentase sebesar 2,17% memiliki tingkat skor tinggi dilihat berdasarkan usia.

Dan terdapat 7 responden dengan presentase sebesar 2,17% berdasarkan usianya memiliki tingkat skor rendah. 1 responden dengan presentase sebesar 0,31% memiliki tingkat skor sedang dilihat dari usianya. 65 responden dengan presentase sebesar 20,19% memiliki tingkat skor sangat rendah yang dilihat dari usianya. 57 responden dengan presentase sebesar 17,70% memiliki skor sangat tinggi dilihat dari usianya. Dan terdapat 5 responden dengan presentase sebesar 1,55% memiliki tingkat skor tinggi dilihat berdasarkan usianya.

C. Pekerjaan



Gambar 4.8

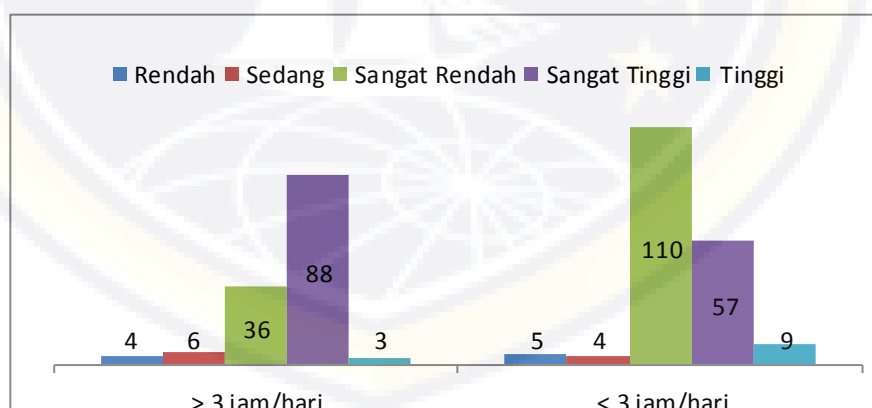
Berdasarkan hasil yang diperoleh diagram diatas diperoleh bahwa sebanyak 7 responden dengan presentase sebesar 2,17% yang berstatus sebagai mahasiswa memiliki tingkat skor rendah. Dan sebanyak 8 responden dengan presentase sebesar 2,48% berstatus mahasiswa memiliki tingkat skor sedang. 107 responden dengan presentase sebesar 33,23% berstatus mahasiswa memiliki tingkat skor sangat rendah. Dan 98 responden dengan presentase sebesar 30,43% berstatus mahasiswa memiliki tingkat skor sangat tinggi. Dan sebanyak 10 responden dengan presentase sebesar 3,11% yang berstatus sebagai mahasiswa memiliki tingkat skor tinggi.

Serta sebanyak 2 responden dengan presentase 0,62 yang berstatus bekerja memiliki tingkat skor rendah. 2 responden

dengan presentase 0,62% yang berstatus bekerja memiliki tingkat skor sedang. 31 responden dengan presentase sebesar 9,63% yang berstatus bekerja memiliki tingkat skor sangat rendah. Dan 27 responden dengan presentase sebesar 8,39% yang berstatus bekerja memiliki tingkat skor sangat tinggi. Dan 1 responden dengan presentase sebesar 0,31% yang bekerja memiliki tingkat skor tinggi.

Dan sebanyak 8 responden yang pengangguran dengan presentase sebesar 2,48% memiliki tingkat skor sangat rendah. Sebanyak 20 responden pengangguran dengan presentase sebesar 6,21% memiliki tingkat skor sangat tinggi. 1 responden pengangguran dengan presentase sebesar 0,31% memiliki tingkat skor tinggi.

D. Durasi Bermain *Game Online*



Gambar 4.9

Berdasarkan hasil diagram diatas didapatkan bahwa 4 responden dengan presentase sebesar 1,24% yang memiliki tingkat skor rendah berdasarkan durasi bermain >3 Jam/hari. 6 responden dengan presentase sebesar 1,86% yang memiliki tingkat skor sedang berdasarkan durasi bermain >3 jam/hari. 36 responden dengan presentase sebesar 11,18% yang memiliki tingkat skor sangat rendah berdasarkan durasi bermain game online >3 jam/hari. 88 responden dengan presentase sebesar 27,33% yang memiliki tingkat skor sangat tinggi berdasarkan durasi bermain game online >3 jam/hari. 3 responden dengan presentase 0,93% yang memiliki tingkat skor tinggi berdasarkan durasi bermain game online > 3 jam/hari.

Kemudian 5 responden dengan presentase sebesar 1,55% yang memiliki tingkat skor rendah dilihat dari durasi bermain game online berdasarkan durasi bermain game online < 3 jam/hari. 4 responden dengan presentase sebesar 1,24% yang memiliki tingkat skor sedang berdasarkan durasi bermain game online < 3 jam/hari. 110 responden dengan presentase sebesar 34,16% yang memiliki tingkat skor sangat rendah berdasarkan durasi bermain game online <3 jam/hari. 57 responden dengan presentase sebesar 17,70% yang memiliki tingkat skor sangat tinggi berdasarkan durasi bermain game online <3 jam/hari. 9 responden dengan

presentase sebesar 2,80% yang memiliki tingkat skor tinggi berdasarkan durasi bermain game online < 3 jam/hari.

4.2. Pembahasan

4.2.1 pembahasan hasil deskriptif variabel

Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang diperoleh dengan menggunakan skala *phubbing* yang terdiri dari 15 item, yang dimana skala tersebut memiliki rentang skor 1 sampai 5 untuk setiap jawaban pada tiap item. Skala tersebut diberikan kepada 322 dewasa awal yang bermain *game online* di kota makassar. Pada variabel perilaku *phubbing* diperoleh nilai *mean* sebesar 18% dan nilai *standar deviasi* sebesar 10%.

Berdasarkan tabel diagram kategorisasi variabel diatas diketahui bahwa responden yang masuk ke dalam perilaku *phubbing* tingkat sedang dengan jumlah responden 23 dengan presentase sebesar 7,1%. Kemudian sebanyak 47 responden dengan tingkat tinggi dengan presentase sebesar 14,6%. 252 responden pada tingkat sangat tinggi dengan presentase sebesar 78,3%. Sehingga didapatkan hasil bahwa responden terbanyak yang masuk ke dalam kategori tingkat sangat tinggi. Yang artinya bahwa tingkat perilaku *Phubbing* pada dewasa awal yang bermain game online di Kota Makassar sangat tinggi.

Kemudian berdasarkan hasil responden dari diagram batang diatas didapatkan hasil dari total 322 responden terdapat 210 responden berjenis kelamin laki-laki dan sebanyak 112 responden yang berjenis kelamin perempuan. Dengan demikian responden tertinggi pada penelitian ini adalah yang berjenis kelamin laki-laki.

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Allen Reiss (2013), yang menemukan bahwa terdapat perbedaan pada otak laki-laki saat bermain game. Bagian otak merespon kesenangan dan ketergantungan menjadi lebih aktif ketika laki-laki bermain game daripada wanita, sehingga hal tersebut menjadi penyebab laki-laki sering menghabiskan waktu untuk bermain game online daripada wanita. Penelitian lain menunjukkan hal yg sama anak laki-laki menunjukkan gejala kecanduan game relatif tinggi dan stabil di banding anak perempuan (Coyne Dyer, Densley, Money, Day, & Harper, 2015).

Berdasarkan usia dewasa awal, responden terbanyak pada rentang usia 18-21 tahun yaitu berjumlah 187 responden. Sedangkan jumlah responden paling sedikit adalah responden dengan rentang usia 22-25 tahun yaitu berjumlah 135 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada usia dewasa awal lebih menunjukkan respon emosi dengan perilaku pergi menjauh atau menghindar dari masalah yang sedang dihadapi, salah satu cara

menghindar tersebut yaitu bermain game online (Kurniawan & Hasanat, 2007).

Berdasarkan diagram pekerjaan, jumlah responden terbanyak yaitu mahasiswa dengan jumlah responden sebanyak 230 responden. Kemudian disusul oleh responden yang telah bekerja dengan jumlah responden sebanyak 63 responden. Kemudian yang paling sedikit yaitu pengangguran dimana jumlah responden tersebut yaitu hanya sebanyak 28 responden. Yang artinya mahasiswa lebih sering memainkan game online itu dikarenakan mahasiswa memiliki tingkat stress yang cukup tinggi yang menyebabkan timbulnya rasa cemas sehingga untuk mengatasinya yaitu biasanya dengan cara memainkan game online hal ini sesuai dengan hasil penelitian Mehroof & Griffiths (2010) dengan responden sebanyak 123 orang, dengan hasil bahwa mahasiswa yang dihadapkan dengan tingkat emosional dan beban kerja yang tinggi, akan mengalami kecemasan dan salah satu hal untuk mengatasinya adalah dengan bermain game online.

Kemudian berdasarkan durasi bermain game online didapatkan hasil bahwa kebanyakan responden bermain game online dengan durasi lebih dari 3 jam/hari. Dimana terdapat sebanyak 185 responden yang memilih bermain lebih dari 3 jam perhari artinya rata-rata responden yang mengisi skala memiliki kecenderungan memainkan game online dengan durasi yang cukup lama yaitu

diatas 3 jam perhari. Artinya semakin tinggi intensitas durasi bermain game pada individu maka semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game online dan semakin besar pula kecenderungan individu tersebut akan kecanduan dalam bermain game online. Pemain yang mengalami kecanduan akan merasa tidak ada lagi hal yang harus dilakukan selain bermain game, selain itu banyak kerugian yang akan dirasakan oleh pemainnya seperti lalai dalam kehidupannya (Griffiths,2013).

4.2.2 Limitasi penelitian

Proses penelitian yang dilakukan tidak luput dari kekurangan dan keterbatasan yang dirasakan oleh peneliti selama melakukan penelitian, adapun limitasi pada penelitian ini yaitu dimana saat proses pengambilan data saat turun lapangan banyak responden yang enggan diganggu saat sedang bermain game online sehingga hal tersebut menyulitkan peneliti dalam melakukan pengambilan data. Selain itu kurangnya pada bagian pilihan kategorisasi jawaban dimana seharusnya peneliti mencantumkan jenis game yang dimainkan. Selain itu sulitnya referensi yang ditemukan oleh peneliti.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai gambaran perilaku phubbing pada dewasa awal yang kecanduan game online di kota makassar dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa tingkat skor perilaku phubbing yang bervariasi. Tingkat kategori tersebut terdiri hanya dari kategori sangat tinggi, tinggi dan sedang. Dimana ada sebanyak 23 responden dengan presentase sebesar 7,1% pada kategori sedang. Dan sebanyak 47 responden berada pada kategori tinggi. 252 responden dengan presentase sebesar 78,3% berada pada kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa Dewasa Awal Yang Bermain *Game Online* Di Kota Makassar memiliki Perilaku Phubbing pada kategori sangat tinggi yang artinya rata-rata Dewasa Awal Yang Bermain *Game Online* Di Kota Makassar memiliki tingkat perilaku *Phubbing* yang Sangat Tinggi.
2. Gambaran perilaku phubbing pada dewasa awal yang kecanduan game online di kota makassar didominasi pada tingkat kategori sangat tinggi, dengan jumlah responden sebanyak 252. Maka dapat disimpulkan bahwa perilaku *phubbing* pada dewasa awal yang

bermain game online di makassar berada pada kategori sangat tinggi dengan presentase sebesar 78,3%.

5.2. Saran

1. Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan sasaran yang berbeda dengan usia responden yang bervariasi agar dapat diketahui apakah usia mempengaruhi tingkat phubbing.
2. Peneliti menyarankan untuk bisa mengurangi penggunaan ponsel untuk bermain game online agar terhindar dari adiksi dan mengalihkannya dengan melakukan hal-hal yang lebih bermanfaat, serta memberhentikan bermain game online ketika sedang berinteraksi sosial atau sedang berbicara dengan seseorang.


DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, R. (2021). Fenomena *Phubbing*: Suatu Degradasi Relasi Sosial Sebagai Dampak Media Sosial. *KELUWIH: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 8-14.
- Apriati, Y., & Ruswinarsih, S. (2021). Sosialisasi Pencegahan Perilaku *Phubbing* Pada Generasi Millennial.
- Asnawi Achmad, 2009, Gambaran Persepsi Pasien Terhadap Pelayanan Kesehatan di Puskesmas Sukmajaya Kota Depok, Universitas Indonesia, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Depok.
- Azwar S. (2007). *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2015). *Reliabilitas dan Validitas Edisi 4*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2016). *Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2017). *Metodologi Penelitian Psikologi Edisi II*. Bandung: Pustaka Pelajar.
- Azwar. S. (2012). *Metode Penelitian*: Yogyakarta. Pustaka pelajar.
- Badan pusat statistik (2021, januari 21). Jumlah penduduk (jiwa), 2020-2022 Online, <https://sulsel.bps.go.id/indicator/12/83/2/jumlah-penduduk.html> (diakses pada tanggal 13 desember 2021)
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2016). How “*phubbing*” becomes the norm: The antecedents and consequences of snubbing via *smartphone*. *Computers in Human Behavior*, 63, 9-18.
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018). The effects of “*phubbing*” on social interaction. *Journal of Applied Social Psychology*, 48(6), 304-316.
- Cole, H., & Griffiths, M. (2013). *Social Interactions In Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers*. *Cyberpsychology Behavior*, 10(4), 575-583.
- Coyne, S. M., Dyer, W. J., Densley, R., Money, N. M., Day, R. D., & Harper, J. M. (2015). Physiological Indicators of Pathologic Video Game Use in Adolescence. *Journal of Adolescent Health*, 56(3), 307–313. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2014.10.271>
- Darwis, m., amri, k., & reymond, h. (2020). Dampak dari kecanduan game online di kalangan remaja usia 15–18 tahun di kelurahan kayuombun. *Ristekdik: jurnal bimbingan dan konseling*, 5(2), 228-233.
- Dwijayanti, M., Fauzan, L., & Flurentin, E. (2021). Fenomena Phone Snubbing pada Siswa Menengah Pertama. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(3), 170-177.

- Erzen, E., Odaci, H., & Yeniçeri, İ. (2021). *Phubbing: Which personality traits are prone to phubbing?. Social Science Computer Review*, 39(1), 56-69.
- Galigo, A. A. P. (2021). perilaku *phubbing* dan penanganannya (studi kasus pada 1 siswa di smk negeri 10 makassar) (*doctoral dissertation*, universitas negeri makassar).
- Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). *A cross-genre study of online gaming: Player demographics, motivation for play and social interactions among players. International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13–29.
- Griffiths MD (2008) Videogame addiction: further thoughts and observations. *International Journal of Mental Health and Addiction* 6: 182–185.
- Haigh, A. 2015. *Stop Phubbing* . tersedia di <http://stopPhubbing>
- Hanika, I. M. (2015). Fenomena *phubbing* di era milenia (ketergantungan seseorang pada *smartphone* terhadap lingkungannya). *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 42-51.
- Hurlock, E. B. (1996). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Ikbal, i., wikanengsih, w., & septian, m. r. (2021). Profil tingkat kecanduan game online peserta didik kelas xma plus al mujammil garut. *Fokus (kajian bimbingan & konseling dalam pendidikan)*, 4(1), 56-65.
- Isrofin, B., & Munawaroh, E. (2021). The Effect of *Smartphone* Addiction and Self-Control on *Phubbing* Behavior. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 6(1), 15-23.
- Karadag, E., Tosuntas, S. B., Erzen, E. & dkk. (2015). "Determinants of *phubbing*, which is the sum of many virtual addictions: A structural equation model". *Journal of Behavioral Addictions*, Vol. 4(2), Hal. 60-74. doi:10.1556/2006.4.2015.005
- Karuniawan, A., & Cahyanti, I. Y. (2013). Hubungan antara academic stress dengan *smartphone* addiction pada mahasiswa pengguna *smartphone*. *Jurnal psikologi klinis dan kesehatan mental*, 2(1), 16-21.
- Kwon, M., Kim, D. J., Cho, H., & Yang, S. (2013). *The Smartphone addiction Scale: Development and Validation of a Short Version for Adolescents. Plus One Journal*, Volume 8, Issue 12, e83558.
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*. 12:77-95.
- Mariati, L. H., & Sema, M. O. (2019). hubungan perilaku *phubbing* dengan proses interaksi sosial mahasiswa di fakultas ilmu kesehatan universitas katolik indonesia santu paulus ruteng. *wawasan kesehatan*, 4(2), 51-55.
- Masya, h., & candra, d. a. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas x di madrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran

- 2015/2016. *Konseli: jurnal bimbingan dan konseling (e-journal)*, 3(2), 103-118.
- Mehroof, M., & Griffiths, M. D. (2010). Online Gaming Addiction: The Role Of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, And Trait Anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 13(3), 313-316.
- Mertika, m., & mariana, d. (2020). Fenomena game online di kalangan anak sekolah dasar. *Journal of educational review and research*, 3(2), 99-104.
- Normawati, M. S., & Priliantini, A. (2018). Pengaruh kampanye “let’s disconnect to connect” terhadap sikap anti *phubbing* (survei pada followers official account line starbucks indonesia). *Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 7(3), 155–164.
- Novrialdy,e.(2019). Kecanduan game online pada remaja: dampak dan pencegahannya. *buletin psikologi*, 27(2), 148-158.
- Pathak, S. (2013). *McCann Melbourne made up a word to sell a print dictionary: New campaign for Macquarie birthed 'phubbing'*.
- Pirol, A. (2017). *Teori Media dan Teori Masyarakat*. Al-Tajdid.
- Pranitika, m., hendriyani, r., & mabruri, m. i. (2014). Hubungan emotion focused coping dengan game online addcition pada remaja di game centre bagian semarang barat dan selatan. *intuisi: Jurnal psikologi ilmiah*, 6(1), 24-27.
- Pratiwi, P. C., Andayani, T. R., & Karyanta, N. A. (2012). Perilaku Adiksi Game Online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Puspita Dewi, N. (2014). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Rachmawati, p. (2015). *Pengaruh motivasi bermain game online mmorpg dan dukungan sosial terhadap adiksi game online pada remaja di tangerang* (bachelor's thesis, uin syarif hidayatullah jakarta: fakultas psikologi, 2015).
- Raharjo, d. p. (2021). Intensitas mengakses internet dengan perilaku *phubbing*. *psikoborneo: jurnal ilmiah psikologi*, 9(1), 1-11.
- Reski, P. (2020). Daya Tarik Interaksi Dunia Maya (Studi perilaku *Phubbing* Generasi Milenial). *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 96-105.
- rosdiana, y., & hastutiningtyas, w. r. (2020). hubungan perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial pada generasi z mahasiswa keperawatan universitas tribhuwana tunggadewi malang. *jurnal kesehatan mesencephalon*, 6(1).
- Sanditaria, w. (2012). Adiksi bermain game online pada anak usia sekolah di warung internet penyedia game online jatiningor sumedang. *Students e-journal*, 1(1), 32.

- Santrock, J W, (2012). *Life-span Development (perekembangan masa hidup)* Jakarta: Erlangga.
- Sarahwati, R. G. E., & Wiguna, I. P. (2019). Dampak *Phubbing* Pada Interaksi Sosial. *eProceedings of Art & Design*, 6(3).
- Sarahwati, R. G. E., & Wiguna, I. P. (2019). Dampak *Phubbing* Pada Interaksi Sosial. *eProceedings of Art & Design*, 6(3).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA.
- Sugiyono. (2016). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode penelitian kuantitatif, kuantitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta.
- Syahputra, Y., Rangka, I. B., Solihatun, S., Folastris, S., & Oktasari, M. (2020, December). Mengukur Sifat Psikometri *Phubbing Scale* (PS): Rasch Measurement Tool (RMS). In *Seminar Nasional Daring IIBKIN 2020* (pp. 120-128).
- Syam, H. M. (2017). pengaruh perilaku *phubbing* akibat penggunaan *smartphone* berlebihan terhadap interaksi sosial mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, 2(3).
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology*, 1 (3), 237-244.



BUSUWA



LAMPIRAN-LAMPIRAN

BOSOWA



LAMPIRAN 1

SKALA PENELITIAN



Bagian 1 dari 3

SKALA PENELITIAN PSIKOLOGI



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Selamat Pagi/Siang/Sore/Malam.

Responden yang terhormat,

Perkenalkan saya Adinda Nurfadilah, Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Bosowa Makassar. Saat ini saya sedang melakukan pengambilan data dalam rangka penyelesaian tugas akhir (Skripsi). Untuk itu, saya memohon kesediaan dan partisipan anda untuk mengisi skala penelitian ini.

Seluruh data yang saudara(i) berikan akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian

Bagian 2 dari 3

Identitas Diri

Sebelum Anda mengisi Skala Psikologi ini, silahkan melengkapi Identitas Anda pada bagian di bawah ini. Data yang Anda berikan akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.

Nama (Boleh Inisial) *

Teks jawaban singkat

Jenis Kelamin *

Laki-Laki

usia *

Teks jawaban singkat

Pekerjaan *

Teks jawaban singkat

Durasi bermain game online dalam sehari *

Opsi 1

1. Saya merasa gelisah jika tidak bermain game online di hp

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Netral
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

2. Saya tidak betah meninggalkan hp saya karena selalu ada keinginan bermain game online

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Netral
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

3. Saya meletakkan hp di tempat yang dapat saya lihat

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Netral
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

4. Saya khawatir ketika melewatkan hal menarik yang ada dalam permainan online

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Netral
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

5. Saya menghadapi konflik dengan orang lain karena saya lebih sibuk bermain game online

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Netral
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

6. Orang-orang mengatakan bahwa saya terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Netral
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

7. Saya tersinggung ketika orang lain meminta saya mematikan hp ketika saya sedang bermain game online dan berbicara dengan mereka

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Netral
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

8. Saya tetap menggunakan hp untuk bermain game online meskipun saya tahu hal itu akan menyinggung orang lain

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Netral
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

9. Saya lebih suka memperhatikan hp karena bermain game online daripada berbicara dengan orang lain

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Netral
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

10. Saya merasa lebih puas ketika bermain game online daripada bermain bersama orang lain

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Netral
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

11. Saya merasa lebih baik ketika berhenti fokus kepada orang lain dan lebih memilih fokus di hp untuk memainkan game online

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Netral
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

12. Saya dapat mengatasi stress dan mengabaikan orang lain dengan memainkan game online melalui hp saya

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Netral
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

13. Saya memainkan game online lebih lama dibandingkan melakukan kegiatan lainnya

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Netral
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

14. Saya sadar bahwa saya melewatkan kesempatan untuk berkomunikasi dengan orang lain karena lebih memilih memainkan game online di hp

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Netral
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai

15. Saat bermain game online di hp, pikiran saya selalu berkata "sebentar lagi".

- Sangat Sesuai
- Sesuai
- Netral
- Tidak Sesuai
- Sangat Tidak Sesuai



LAMPIRAN 2

ANALISIS DESKRIPTIF DEMOGRAFI

Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Perempuan	112	34,8	34,8	34,8
	Laki-laki	210	65,2	65,2	100,0
	Total	322	100,0	100,0	

Usia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	18-21	187	58,1	58,1	58,1
	22-25	135	41,9	41,9	100,0
	Total	322	100,0	100,0	

Pekerjaan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	mahasiswa	230	71,4	71,4	71,4
	bekerja	63	19,6	19,6	91,0
	pengangguran	29	9,0	9,0	100,0
	Total	322	100,0	100,0	

Durasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	> 3 jam/hari	137	42,5	42,5	42,5
	< 3 jam/hari	185	57,5	57,5	100,0
	Total	322	100,0	100,0	



LAMPIRAN 3

ANALISIS VARIABEL BERDASARKAN DEMOGRAFI

Kategorisasi * Jenis Kelamin Crosstabulation

Count

		Jenis Kelamin		Total
		perempuan	laki-laki	
Kategorisasi	R	0	9	9
	S	1	9	10
	SR	60	86	146
	ST	47	98	145
	T	4	8	12
Total		112	210	322

Kategorisasi * Usia Crosstabulation

Count

		Usia		Total
		18-21	22-25	
Kategorisasi	R	2	7	9
	S	9	1	10
	SR	81	65	146
	ST	88	57	145
	T	7	5	12
Total		187	135	322

Kategorisasi * Pekerjaan Crosstabulation

Count

		Pekerjaan			Total
		mahasiswa	bekerja	pengangguran	
Kategorisasi	R	7	2	0	9
	S	8	2	0	10
	SR	107	31	8	146
	ST	98	27	20	145
	T	10	1	1	12
Total		230	63	29	322

Kategorisasi * Durasi Crosstabulation

Count

		Durasi		Total
		> 3 jam/hari	< 3 jam/hari	
Kategorisasi	R	4	5	9
	S	6	4	10
	SR	36	110	146
	ST	88	57	145
	T	3	9	12
Total		137	185	322

UNIVERSITAS

BOSOWA



LAMPIRAN 4
UJI VALIDITAS

SKALA PHUBBING

Validitas Logis

No Item	Hasil Telaah SME	ITEM	Keterangan
1	Sesuai	Saya merasa gelisah jika tidak bermain game online di hp	Direvisi
2	Sesuai	Saya tidak betah meninggalkan hp saya karena selalu ada keinginan bermain game online	Direvisi
3	Sesuai	Saya meletakkan hp di tempat yang dapat saya lihat	Tidak Direvisi
4	Sesuai	Saya khawatir ketika melewatkan hal menarik yang ada dalam permainan online	Direvisi
5	Sesuai	Saya menghadapi konflik dengan orang lain karena saya lebih sibuk bermain game online	Direvisi
6	Sesuai	Orang-orang mengatakan bahwa saya terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online	Tidak Direvisi
7	Sesuai	Saya tersinggung ketika orang lain meminta saya mematikan hp ketika saya sedang bermain game online dan berbicara dengan mereka	Tidak Direvisi
8	Sesuai	Saya tetap menggunakan hp untuk bermain game online meskipun saya tahu hal itu akan menyinggung orang lain	Tidak Direvisi
9	Sesuai	Saya lebih suka memperhatikan hp	Tidak Direvisi

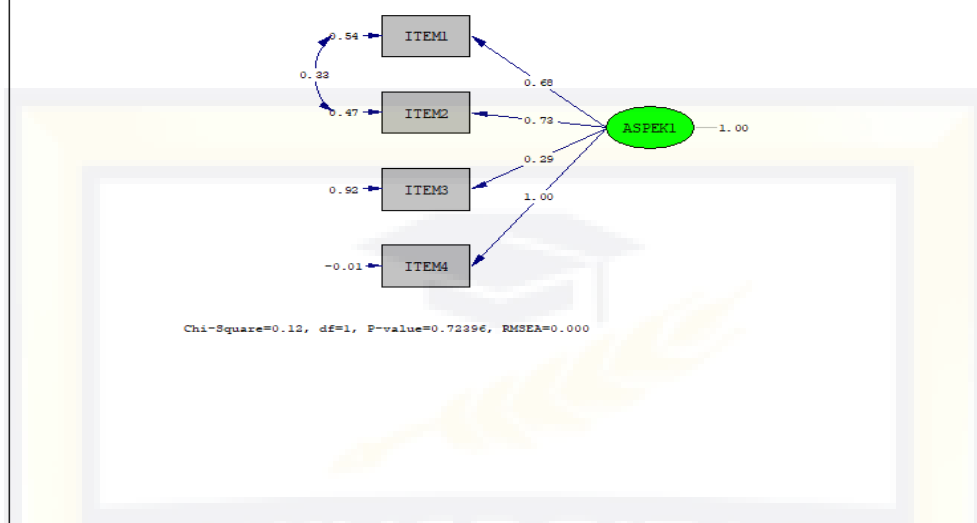
		karena bermain game online daripada berbicara dengan orang lain	
10	Sesuai	Saya merasa lebih puas ketika bermain game online daripada bermain bersama orang lain	Tidak Direvisi
11	Sesuai	Saya merasa lebih baik ketika berhenti fokus kepada orang lain dan lebih memilih fokus di hp untuk memainkan game online	Direvisi
12	Sesuai	Saya dapat mengatasi stress dan mengabaikan orang lain dengan memainkan game online melalui hp saya	Direvisi
13	Sesuai	Saya memainkan game online lebih lama dibandingkan melakukan kegiatan lainnya	Direvisi
14	Sesuai	Saya sadar bahwa saya melewatkan kesempatan untuk berkomunikasi dengan orang lain karena lebih memilih memainkan game online di hp	Tidak Direvisi
15	Sesuai	Saat bermain game online di hp, pikiran saya selalu berkata "sebentar lagi".	Tidak Direvisi

Validitas Tampang

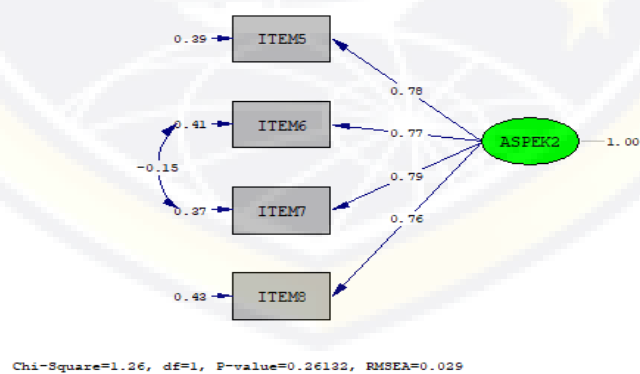
Aspek Review	Hasil Review	Keterangan
Lay out/tata letak skala	Sesuai dan jelas	Tidak Direvisi
Jenis dan ukuran huruf	Sesuai dan jelas	Tidak Direvisi
Bentuk skala	Sesuai dan jelas	Tidak Direvisi



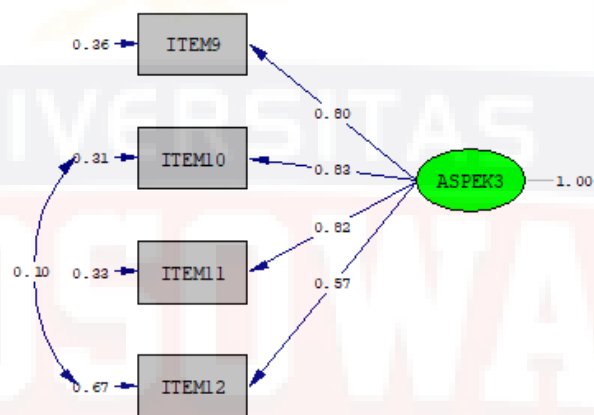
Validitas konstrak



ITEM	FACTOR LOADING	ERROR	T-VALUE	KET.
1	0,68	0,08	8,98	VALID
2	0,73	0,08	9,31	VALID
3	0,29	0,06	4,77	VALID
4	1,00	0,09	10,70	VALID

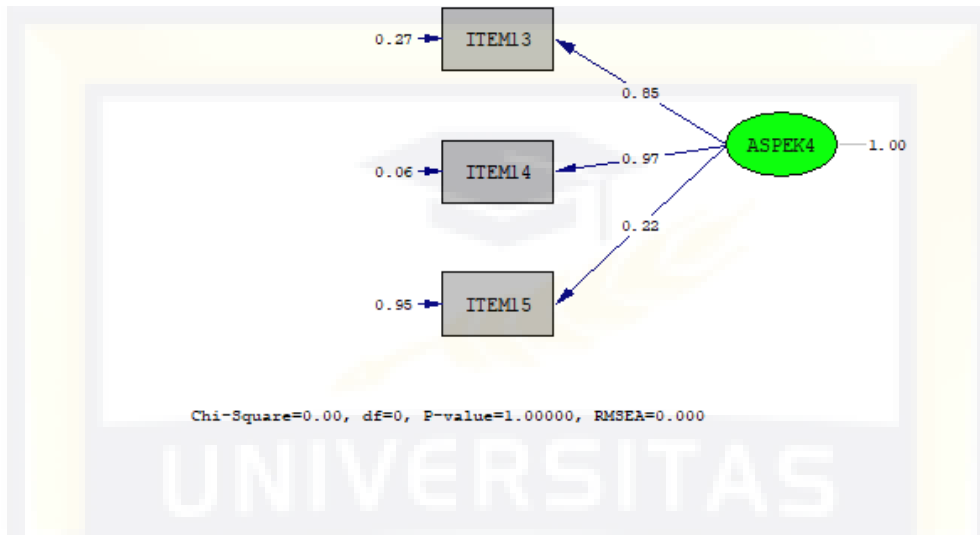


ITEM	FACTOR LOADING	ERROR	T-VALUE	KET.
5	0,78	0,05	15,46	VALID
6	0,77	0,05	14,41	VALID
7	0,79	0,05	15,00	VALID
8	0,76	0,05	14,94	VALID



Chi-Square=0.40, df=1, P-value=0.52878, RMSEA=0.000

ITEM	FACTOR LOADING	ERROR	T-VALUE	KET.
9	0,80	0,05	16,71	VALID
10	0,83	0,05	16,71	VALID
11	0,82	0,05	16,48	VALID
12	0,57	0,06	10,10	VALID



ITEM	FACTOR LOADING	ERROR	T-VALUE	KET.
13	0,73	0,06	12,82	VALID
14	0,76	0,06	13,29	VALID
15	0,70	0,06	12,28	VALID

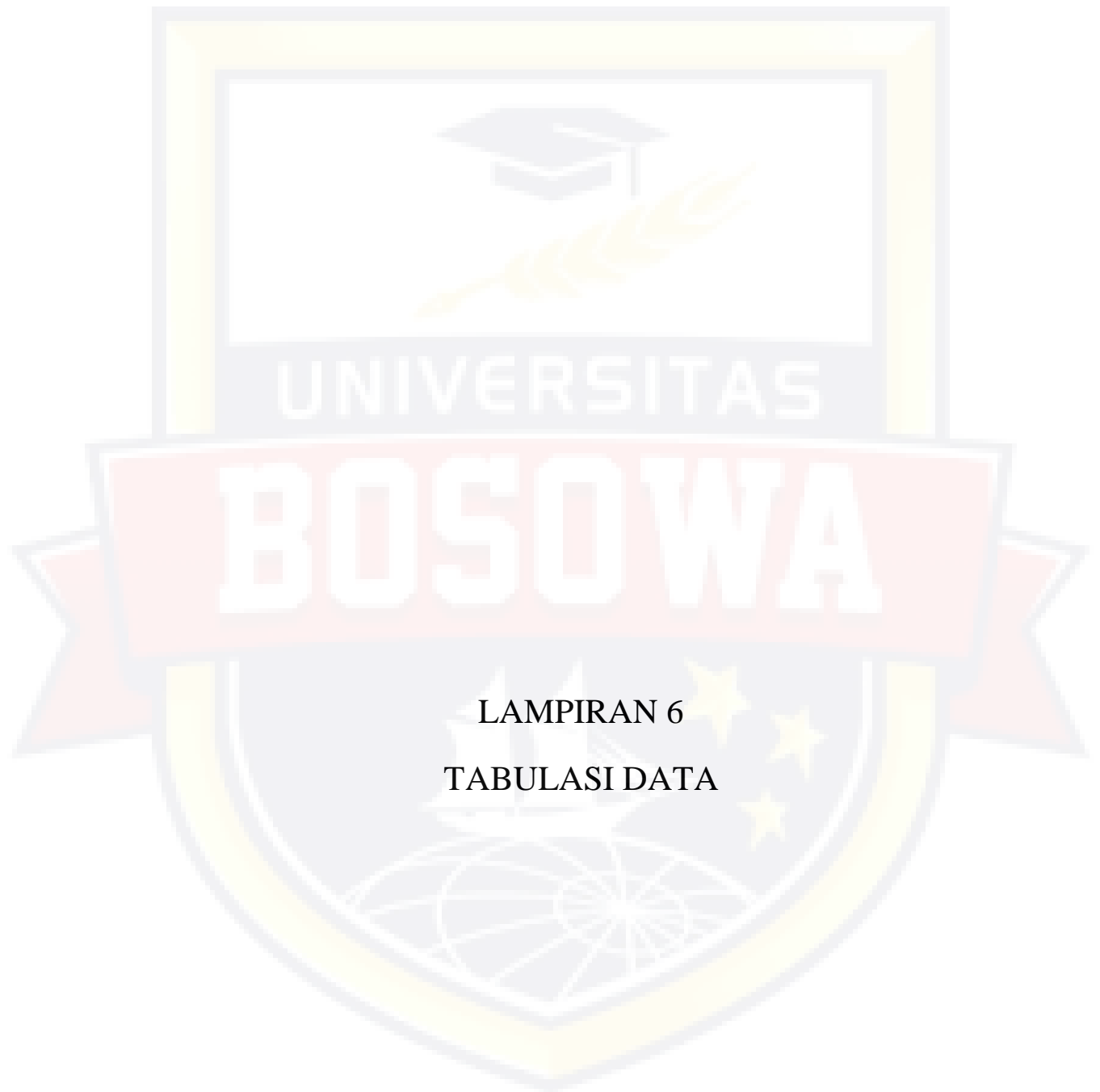


LAMPIRAN 5
UJI RELIABILITAS

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,919	,919	15



BOSOWA



LAMPIRAN 6
TABULASI DATA

Demografi Responden

Jenis Kelamin	Usia	Pekerjaan	Durasi bermain game online dalam sehari
1	1	1	1
1	1	1	1
1	1	1	1
2	1	1	1
1	1	1	1
1	2	2	2
2	2	1	2
2	2	1	1
2	2	1	1
1	2	1	2
2	1	1	1
2	1	1	1
2	1	1	2
1	2	1	2
2	1	1	1
2	2	3	2
2	2	1	2
1	1	1	2
2	1	1	1
1	1	1	1
1	1	1	1
1	2	2	2
2	2	3	2
2	2	2	2
1	1	1	1
2	1	3	2
1	1	1	2
1	1	1	2
2	1	1	1
2	2	2	1
2	2	2	1
2	2	1	2
2	2	1	2
2	2	1	2
2	2	1	1
2	1	1	1
2	1	1	2
2	1	3	2
2	1	1	2
2	1	1	1
1	2	1	1
2	1	1	2
1	1	1	1
2	2	3	1
2	2	1	1

Skala Phubbing

ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10	ITEM 11	ITEM 12	ITEM 13	ITEM 14	ITEM 15
4	4	3	4	2	3	2	3	2	4	3	4	4	4	4
4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4
4	3	2	3	4	4	4	3	3	4	2	5	3	3	5
4	4	3	3	3	4	3	2	3	3	2	3	4	4	4
2	2	4	2	2	4	2	1	1	2	2	4	2	4	5
1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	3	5	4	2	3	2	3	2	2	1	3	2	2	3
4	3	5	4	5	4	5	4	4	4	3	5	3	5	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
1	2	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3
3	2	4	4	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2
4	4	3	2	3	4	2	3	3	3	3	4	3	3	4
2	3	5	2	2	2	1	1	3	2	2	2	1	2	3
1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	2	4	4	1	3	2	1	2	3	2	4	2	4	5
2	2	5	5	2	4	2	2	2	2	2	5	3	3	5
3	4	5	3	3	4	2	2	2	3	2	4	2	1	4
3	3	4	3	2	2	3	1	1	1	1	3	1	1	4
2	2	4	2	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	4
3	2	5	3	3	2	4	2	2	2	2	4	3	3	5
1	1	3	1	2	2	4	1	2	1	2	2	2	2	2
2	2	5	3	1	2	3	3	1	2	2	3	1	2	2
3	3	3	4	4	4	1	3	3	3	2	2	2	3	3
3	3	4	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	4
2	2	4	3	2	2	2	2	2	3	2	4	1	4	2
5	3	4	5	1	5	1	4	4	5	4	3	2	5	2
3	3	4	4	4	4	3	2	2	2	3	4	4	2	2
5	4	3	2	1	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1