# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pada era globalisasi seperti saat ini terjadi sebuah perubahan global yang melanda seluruh dunia, salah satu perubahannya yaitu pada bidang teknologi informasi dan komunikasi. Seiring berkembangnya zaman, tekonologi terus mengalami kemajuan yang cukup pesat yang tentunya akan memberikan dampak dan perubahan dalam perkembangannya. Hal ini terjadi seiring dengan penemuan dan penambahan media komunikasi yang digunakan oleh manusia. Sebelum kehadiran teknologi komunikasi, realitas kehidupan manusia hanya berasal dari interaksi antar individu tetapi perlahan hal tersebut berubahseiring penemuan dan penggunaan teknologi seperti salah satu media yang biasa kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari yaitu *smartphone* (Indriani & Rahayuningsih, 2021).

Sehubungan dengan hal itu,media *smartphone* membantu pada Lembaga Pendidikan dalampembelajaran daring di masa Pandemi Covid-19 sesuai dengan himbauan dari pemerintah dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran virus Covid-19, dimana para peserta didik dianjurkan belajar dari rumah melalui Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau daring. Karena kegiatan pembelajaran harus terus diberlakukan sebagaimana mestinya sehingga pembelajaran daring menjadi alternatif dan sebagai inovasi yang dilakukan pemerintah di masa saat

ini guna menekan penyebaran virus Covid-19 yang semakin meluas (Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2020). Salah satu kunci keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran daring adalah menggunakan media internet. Menurut hasil survey yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) periode 2019-2020 pengguna internet di Indonesia kurang lebih mencapai 73.7% dari total populasi atau setara 196,7 juta pengguna internet dengan populasi 266,9 juta berdasarkan BPS. Hal ini bersamaan dengan meningkatnya pengguna *smartphone* yang terhubung dengan internet secara signifikan yaitu 97,1%. Berkaitan dengan hal tersebut, durasi pengguna *smartphone* diIndonesia rata-rata selama lebih dari 8 jam sedangkan rata-rata di dunia hanya 6 jam 42 menit. Hal ini menjadikan Indonesia menempati urutan ketiga di dunia dalam rata- rata terlama penggunaan *smartphone* perharinya. Seperti kota Jakarta Selatan telah menjadi kota persentase tertinggi dalam penggunaan internet dan *smartphone (Indonesia Internet Provider Association*, 2020).

Berdasarkan survei yang peneliti lakukan menggunakan *google form* terhadap 100 siswa/siswi kelas VII di SMP Negeri 242 Jakarta Selatan mengenai kondisi penggunaan *smartphone* dimana mereka termasuk ke dalam generasi Z menyatakan bahwa yang memiliki *smartphone* pribadi mencapai 95%, lalu penggunaan media sosial dan *games* sebesar 70%, serta durasi penggunaan *smartphone* lebih dari 7 jam per hari nya mencapai 75%. Seperti kita ketahui, fungsi *smartphone* yang sangat kompleks sangat memengaruhi kegiatan manusia dimana *smartphone* berfungsi untuk memudahkan segala kegiatan dan

akses kehidupan yang terhubung dengan jaringan internet. Bila dilihat dari sisi positifnya, *smartphone* dapat membantu manusia dalam berkomunikasi jarak jauh dengan kata lain komunikasi dapat dilakukan tanpa bertemu secara tatap muka. Saat ini, *smartphone* selain berfungsi untuk mempermudah komunikasi juga sebagai salah satu media aktualisasi diri yaitu dengan menggunakan fitur media sosial dimana terdapat data dalam penggunaan media sosial 91,3% paling banyak adalah untuk mencari hiburan. Berbagai aplikasi di media sosial banyak tersedia di *App Store* dan *Google Play*. Tidak hanya media sosial, namun *smartphone* juga digunakan sebagai sarana hiburan melalui fitur *games* dan informasi lainnya seperti *YouTube* sebagai penghilang jenuh pada waktu senggang (Luthfi, dkk., 2019).

Sedangkan, survei berdasarkan jumlah usia para pengguna internet terbanyak di Indonesia terdapat pada usia remaja 13-18 tahun sebesar 65,34% dan penggunaan *smartphone* yang terhubung ke internet pada pelajar dan mahasiswa sebesar 80% (KOMINFO, 2017). Generasi remaja ini disebut dengan generasi Z atau yang sering disebut sebagai generasi yang akrab dengan teknologi yaitu pada rentang usia 12 sampai dengan 20 tahun. Remaja pada generasi Z mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu (*multi tasking*) seperti *browsing* menggunakan PC, membuka media sosial menggunakan ponsel, mendengarkan musik menggunakan *headset*, bermain *games* dan lain-lain apapundilakukannya lebih banyak berhubungan dengan dunia maya sehingga mereka terlalu asyik dengan *smartphone* nya sehingga mengakibatkan perilaku *Phone Snubbing*. Perilaku *Phone Snubbing* terjadi

akibat ketergantungan seseorang terhadap *smartphone* nya, hal ini merupakan sebuah masalah yang memprihatinkan dimana generasi Z terbiasa bersosialisasi dengan banyak orang melalui media sosial namun, mereka tidak memiliki kecakapan yang baik untuk berkomunikasi secara langsung dan umumnya generasi ini kurang menyukai proses dan lebih suka sesuatu yang serba instan. Hal ini disebabkan oleh semua informasi yang dibutuhkan dapat mudah dipenuhi melalui *smartphone*. Bahkan, pada saatberkomunikasi dengan orang lain secara langsung tidak membuat generasi Z meninggalkan *smartphone* dari genggamannya dan hampir setiap menit pandangannya tertuju pada *smartphone* nya.

Fenomena tersebut semakin sering dijumpai seiring dengan banyaknya pengguna *smartphone* dan media sosial. Misalnya, pada saat berkumpul dengan keluarga beberapa orang terlihat aktif menggunakan *smartphone*, bahkan pada situasi santai ketika berkumpul dengan teman terkadang seseorang asyik bermain dengan s*martphone* milik pribadi nya dan membuat mereka enggan untuk berinteraksi secara langsung serta mengamati lingkungan sekitarnya sehingga bisa dikatakan perilaku *Phone Snubbing* ini telah menjadi karakter dan ciri khas generasi Z (Youarti & Hidayah, 2018). Perilaku *Phone Snubbing* sudah banyak terjadi di kalangan masyarakat serta mereka menganggap hal tersebut biasa terjadi. Mereka juga menganggap bahwa perilaku *Phone Snubbing* ini biasa terjadi dan dapat diterima oleh situasi saat ini tanpa melihat sisi negatif yang akan berdampak pada diri sendiri dan lingkungannya.

Perilaku *Phone Snubbing* ini dapat terjadi karena beberapa hal seperti ketergantungan dalam mengakses media sosial, membalas chat, mengangkat telepon atau asyik bermain *games* (Khoirun, 2021). Fenomena tersebut akan mengakibatkan ketergantungan atau candu terhadap *smartphone*. Individu yang mengalami ketergantungan tentu akan merasa khawatir jika terlalu lama tidak mengakses *smartphone* sehingga mereka memiliki kecenderungan melakukan perilaku *Phone Snubbing* dimana perilaku tersebut menjadikan individu memiliki citra buruk di mata orang lain. Individu ini sering dijuluki dengan sebutan "generasi merunduk" dikarenakan di tengah masyarakat pelaku tersebut cenderung lebih asyik dengan dunia maya yang diakses menggunakan *smartphone* daripada melakukan interaksi terhadap lawan bicara yang ada di hadapannya.

Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan kecanggihan *smartphone* yang tentunya membawa dampak positif maupun negatif bagi setiap individunya, pada masa Pandemi Covid-19 saat ini fungsi *smartphone* membantu para siswa Sekolah Menengah Pertama dalam kegiatan belajar dari rumah, maka tidak heran rata-rata para siswa sering kali menghabiskan waktunya untuk mengakses *smartphone* yang mereka miliki. Bahkan, mereka sering kali mengatasi rasa bosan dan menjadikan media tersebut sebagai sarana hiburan, selain itu mereka menyatakan lebih asyik bermain games daripada mengakses pembelajaran di *google classroom* (Dwijayanti, dkk., 2021). Berdasarkan pra penelitian yang peneliti lakukan, pada Jum'at 29 Oktober 2021 dengan wawancara kepada Wakil Kepala Sekolah bagian Kesiswaan di SMPN 242 Jakarta Selatan yaitu

Bapak Drs, Agus Subijantono menyatakan bahwa kecanggihan ponsel pintar atau *smartphone* membawa dampak positif ataupun negatif tergantung dari penggunanya. Kemudian, pembelajaran daring yang dilakukan dari rumah bisa dengan mudah di akses menggunakan *smartphone* dan rata-rata orang tua siswa memberikan fasilitas untuk anak- anaknya dalam pembelajaran daring, alhasil banyak siswa yang menghabiskan waktu sehari-hari untuk mengakses *smartphone* nya untuk berbagai macam hal, tidak hanya keperluan pelajaran saja tetapi juga lebih banyak menghabiskan waktu mereka untuk bermain media sosial, *games*, *chat*, dan sebagainya secara berlebihan guna menghindari kejenuhan pada pembelajaran yang dilaksanakan dari rumah.

Pendapat yang telah dipaparkan di atas selaras dengan pernyataan dari 5 orang siswa dan siswi kelas VII E dimana mereka termasuk ke dalam generasi Z yang telah direkomendasikan oleh guru wali kelas dan telah peneliti wawancara, siswa tersebut menyatakan bahwa pada masa Pandemi Covid-19 dan pada masa pembelajaran *Blended Learning* dimana belum secara penuh diilakukan Pembelajaran Tatap Muka mereka lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan *smartphone* untuk menghindari kejenuhan dalam melakukan pembelajaran baik di rumah ataupun di sekolah dengan mengakses berbagai media sosial atau *games* dan lain-lain sehingga membuat mereka lupa waktu bahkan banyak dari mereka yang sering mengakses *smartphone* nya pada saat waktu pembelajaran sedang berlangsung dan mereka mengakui sering mengakses *smartphone* pada saat berinteraksi dengan orang lain bahkan mengabaikan lawan bicaranya. Lalu, para orang tua juga peneliti wawancara

dikarenakan orang tua sangat mengetahui aktivitas anak-anaknya di rumah yang mengungkapkan bahwa siswa/siswi sering melaksanakan pembelajaran *online* sambil mengakses hal lain di *smartphone* nya serta mendengarkan orang tua bicara sambil mengakses *smartphone* bahkan mengabaikannya atau melakukan *phone snubbing*. Selain itu, menurut survei dengan 100 siswa kelas VII yang merupakan generasi Z 90% diantaranya pernah melakukan perilaku tersebut.

Hal ini membuat siswa semakin bergantung dengan *smartphone* yang tentunya berdampak pada setiap individunya, sebagaimana kita ketahui bahwa remaja tingkat SMP yang memasuki generasi Z sangat dekat dengan *smartphone* dan sudah terbiasa berinteraksi menggunakan internet serta dari sejak kecil sudah diperkenalkan mengenai perangkat ini dimana jaringan internet global yang ada memungkinkan manusia mereduksi kendala ruang dan waktu dalam berkomunikasi serta membuat manusia secara bertahap menemukan realitas baru sebagai dampak penemuan teknologi komunikasi dan akan berdampak jangka panjang seperti fenomena *Phone Snubbing* yang membuat individu tidak perduli lingkungan sekitar, kurang nya rasa empati dan menjadi pasif dalam bersosialisasi yang tentunya akan menimbulkan dampak lainnya. Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan dan melakukan penelitian mengenai "Fenomena *phone Snubbing* pada Generasi Z di SMP Negeri 242 Jakarta Selatan".

## B. Masalah Penelitian

1. Mengapa terjadi fenomena *Phone Snubbing* pada Generasi Z di SMP Negeri 242 Jakarta Selatan?
2. Bagaimana dampak fenomena *Phone Snubbing* pada Generasi Z di SMP Negeri 242 Jakarta Selatan?

## C. Fokus Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, hal terpenting yang dilakukan adalah memfokuskan masalah agar tidak terjadi perluasan permasalahan. Maka, penelitian ini terfokuskan pada:

1. Faktor yang mempengaruhi terjadinya *Phone Snubbing* pada generasi Z di SMP Negeri 242 Jakarta Selatan.
   a. Faktor Internal generasi Z
      1) Ketergantungan
      2) *Boredom Proneness*
   b. Faktor Eksternal generasi Z
      1) Konformitas
      2) *State Boredom*
2. Dampak terjadinya fenomena *Phone Snubbing* pada generasi Z di SMP Negeri 242 Jakarta.
   a. Dampak Positif
      1) Kemudahan Mengakses Informasi
      2) Saling Terhubung di Dunia Maya

b. Dampak Negatif

1) Minim Interaksi Langsung

2) Penggunaan *Smartphone* Berlebihan

3) Rendahnya Motivasi dan Hasil belajar

## D. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk melakukan kajian tentang fenomena *Phone Snubbing* terhadap generasi Z di SMP Negeri 242 Jakarta Selatan. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk menggali dan mengkaji informasi tentang :

a. Untuk mengetahui faktor penyebab terjadinya fenomena *Phone Snubbing* pada generasi Z di SMP Negeri 242 Jakarta Selatan yang mengakibatkan mereka enggan melakukan interaksi secara langsung.

b. Untuk mengetahui dampak fenomena *Phone Snubbing* pada generasi Z di SMP Negeri 242 Jakarta Selatan.

### 2. Kegunaan Penelitian

#### a. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk perkembangan pengetahuan di bidang pendidikan serta menambah wawasan dalam ilmu pengetahuan. Khususnya permasalahan pada remaja serta dijadikan acuan penelitian lanjutan terkait munculnya fenomena *Phone Snubbing.*

**b. Kegunaan Praktis**

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat berguna baik secara langsung maupun tidak langsung dalam praktik kehidupan sehari-hari, diantaranya :

1) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan mengenai fenomena *Phone Snubbing* yang terjadi pada generasi Z di SMP Negeri 242 Jakarta Selatan Selain itu, agar peneliti dapat mengetahui lebih dalam mengenai penyebab generasi Z enggan melakukan interaksi secara langsung dan dampak yang ditimbulkan akibat fenomena *Phone Snubbing*.

2) Bagi Akademisi Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan informasi dan sumbangsih kepada peneliti lainnya sebagai acuan kajian dan perbandingan referensi dalam meneliti masalah yang relevan dengan penelitian ini.

3) Bagi Masyarakat

Penelitian ini dapat mengedukasi kepada masyarakat mengenai Fenomena *Phone Snubbing* agar tindakan ini menjadi bahan evaluasi dan agar tindakan ini tidak berulang kali terjadi.

## E. Kerangka Konseptual

### 1. Konsep Fenomena

#### a. Pengertian Fenomena

Fenomena merupakan sesuatu yang nampak di tengah-tengah masyarakat serta dapat dirasakan oleh panca indera manusia. Fenomena dapat berupa gejala sosial, peristiwa, kejadian atau hal-hal yang berbau mistik. Suatu kejadian atau peristiwa merupakan sebuah fenomena baik tercipta secara sadar ataupun tanpa sadar namun, keberadaannya disadari oleh manusia. Fenomena dapat terjadi diseluruh tempat yangdapat dilihat dan dirasakan oleh panca indera manusia termasuk keberadaan suatu benda juga merupakan sebuah fenomena karena terciptanya sebuah benda dapat dirasakan dan disadari.

Adapun studi fenomenologi yang dikemukakan Wilson menyatakan bahwa praktik fenomenologi dilakukan dengan cara mengembangkan kejadian dalam suatu kajian apa yang dihasilkan pekerjaan peneliti fenomenologi melalui berbagai publikasi. Analisis fenomenologi terhadap isi budaya media massa misalnya, menerapkan unsur-unsur melalui pendekatan untuk menghasilkan pemahaman reflektif keadaan yang saling mempengaruhi dunia kehidupan masyarakat. Selain itu, Kuswarno menyatakan bahwa fenomenologi merupakan ilmu mengenai fenomena yang dibedakan dari sesuatuyang sudah menjadi, atau disiplin ilmu yang menjelaskan dan mengklarifikasi fenomena atau studi tentang fenomena yang tampak di depan kita serta bagaimana

menampakannya (Kuswarno, 2009).

**b. Jenis-jenis Fenomena**

Terdapat 3 hal yang diungkapkan oleh Schutz dalam memandang perilaku manusia sebagai fenomena diantaranya sebagai berikut :

1. Kehidupan Sosial

Perilaku manusia berdasarkan pengalaman kehidupan individu yang sedang dijalani digolongkan dan ditempatkan dalam kehidupan sosial, seperti yang akan kita lihat, pengalaman sosial berubah menjadi pengalaman yang bersangkutan tidak dapat direduksikan. Kesadaran manusia dalam hal ini bergantung pada realitas orang lain dan pengalaman individu dimediasi oleh cara berfikir dan perasaan yang diteruskan melalui hubungan sosialnya.

2. Masyarakat

Masyarakat yang berarti *Society*, atau *socius* yang artinya teman. Adapun asal kata masyarakat dalam bangsa Arab berarti syirk, yang artinya bergaul. Lingkungan sosial merupakan sebuah kekuatan sebagai bentuk satu kesatuan yang disebut Masyarakat.

3. Individu

*a) Commonsense*

Berarti akal sehat yang digunakan dalam Bahasa keseharian, pengetahuan atau *commonsense* ada pada individu yang sadar. Pengetahuan ini berasal dari penemuan individu itu sendiri, tetapi

ditransmisikan atau diturunkan secara sosial dengan orang sebelumnya

b) *Stock of Knowledge*

Dalam hal ini, banyak pemikiran manusia tidak hanya satu atau dua pemikiran saja baik mengenai aturan yang diwujudkan, mengenai konsep-konsep dasar, dan mengenai informasi lainnya. Hal ini merupakan keseluruhan yang ada dalam pemikiran manusia itu sendiri atau disebut dengan stok pengetahuan yang mana ini merupakan referensi untuk interprestasi dari suatu peristiwa yang kita hadapi dalam kehidupan sehari-hari (Andriawan, 2018).

**c. Penyebab Fenomena**

Penyebab fenomena sosial dibagi menjadi dua, yaitu sebagaimana berikut ini:

1. Faktor Kultural

Faktor kultural yaitu faktor yang terjadi dengan sendirinya tanpa adanya paksaan, atau faktor yang berasal dari nilai yang berkembang dalam komunitas masyarakat atau lingkungan sosialnya.

2. Faktor Struktural

Faktor struktural yaitu faktor yang mempengaruhi struktur atau sistem sosial tertentu dalam masyarakat (Haryanto, 2021).

## 2. Konsep *Phone Snubbing*

### a. Pengertian *Phone Snubbing*

Istilah '*Phone Snubbing*' berasal dari gabungan dari singkatan *Phubbing*, yang secara harafiah berarti tindakan atau perilaku mengabaikan atau mengacuhkan lingkungan sekitar demi fokus pada *smartphone*. Menurut pemaparan Pathak *Phubbing* merupakan istilah yang dikampanyekan oleh *Macquarie Dictionary* melalui agensi McCann Melbourne pada 2012. Awalnya agensi tersebut melakukan kunjungan ke *University of Sydney Australia.* Saat itu Alex Haigh menemukan sebuah artikel mengenai etika menggunakan *smartphone* di The Herald Sum, ia menuliskan kepada penulis artikel tersebut "*Stop Phubbing*". Sejak saat itu kata tersebut mulai menyebar ke seluruh dunia melalui agensi McCann. Proses lahirnya kata "*phubbing*" dokumentasikan dalam film berjudul "*A Word is Born*", yang mana juga merupakan bagian dari kampanye (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016).

*Phubbing* sering kali didefinisikan sebagai sebuah tindakan tidak memerdulikan lingkungan sosial alih-alih menaruh perhatian pada lingkungan sosialnya, seseorang lebih memilih untuk menaruh perhatiannya pada *smartphone* nya serta melakukan berbagai aktifitas lainnya misalnya, disebabkan karena mengalami ketergantungan dalam mengakses media sosial, *game online* dan lain sebagainya. Sedangkan menurut *Oxford Dictionary*, *PhoneSnubbing* atau *phubbing* merupakan perilaku pengabaian terhadap seseorang, pendamping atau sahabat untuk memperhatikan ponsel seseorang atau perangkat *mobile* lainnya. *Phubbing* merupakan salah satu

gejala dari peningkatan ketergantungan terhadap ponsel dan internet (*Oxford University*, 2019).

Dapat kita simpulkan, fenomena *Phone Snubbing* ini telah menjadi isu yang mendunia dan lumayan cukup menjadi perhatian sosial. Menurut penelitian yang dilakukan pada tahun 2018 dengan judul *The Effects of Phubbing: on Social Interaction*, mengungkapkan bahwa peningkatan *phubbing* secara signifikan dan negatif mempengaruhi persepsi kualitas komunikasi dan kepuasan hubungan. Efek-efek ini dimediasi oleh berkurangnya rasa memiliki. Penelitian ini menggaris bawahi pentingnya *Phone Snubbing* sebagai fenomena sosial *modern* untuk diselidiki lebih lanjut.

Diantara para pelaku *Phone Snubbing* banyak pula yang menolak keras tindakan tersebut, hal ini didasari karena banyaknya mereka yang merasa diabaikan oleh lawan bicaranya ketika sedang berinteraksi satu sama lain. Pelaku *Phone Snubbing* lebih sering disibukkan oleh *smartphone* nya saat sedang berkumpul sehingga lawan bicaranya merasa tidak dihargai. Sehingga banyakbermunculan *campaign stop phubbing* serta *website* yang menyuarakan dampak negatif dari perilaku *phubbing*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa intensitas perilaku *phubbing* dapat memengaruhi kualitas hubungan dan komunikasi. Perilaku *phubbing* dapat memberikan efek negatif pada hubungan dikarenakan timbulnya rasa diabaikan atau rasa tidak dianggap dalam konteks sosial. Selain itu, perilaku *phubbing* juga dianggap melanggar norma sosial (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018).

**b. Ciri-ciri Perilaku *Phone Snubbing***

Menurut Reid seorang *phubber* menunjukkan sejumlah gejala sebagai berikut :

1. Setiap saat selalu dekat dengan ponsel, dan tidak bisa jauh-jauh darinya. Contohnya, sudah keluar dari rumah, memilih kembali ke rumah karena lupa membawa ponsel.
2. Berinteraksi verbal dengan orang lain berdurasi sebentar, karena perhatian lebih terfokus pada perangkat *smartphone* masing-masing. Memeriksa ponsel dilakukan kapan pun, tanpa jeda dalam percakapan dengan orang lain. Cederung memilih media sosial dalam menjalin komunikasi.
3. Menggunakan ponsel sebagai selingan untuk menghindari pekerjaan atau tugas sehari-hari.
4. Jika menonton TV, lebih memeriksa ponsel ketika ada jeda iklan atau saat-saat adegan yang dirasa membosankan.
5. Mudah teralihkan dari percakapan jika mendapat pesan teks atau notifikasi dari media sosial (Rachman, 2016).

Adapun menurut karakteristik nya perilaku *phubbing* antara lain :

a. Penarikan kontak mata

Penarikan kontak mata atau penghindaran tatapan adalah bentuk pasif dari pengucilan sosial, dan sinyal ketidaktertarikan, dan individu

di sisi penerima cenderung mengalami kepuasan yang lebih rendah dari empat dasar kebutuhan manusia dibandingkan dengan mereka yang menerima kontak mata secara langsung. Oleh karena itu, *Phone Snubbing* menghasilkan banyak dampak yang paling umum dari pengucilan sosial, dan terhadap perasaan seseorang. Sementara pengasingan yang dipicu oleh *smartphone* memiliki efek negatif pada kebutuhan,ancaman dan suasana hati, kebutuhan yang gagal dipenuhi dan berpengaruh negatif.

b. Emosi yang dapat Membatasi Hubungan Interpersonal

Pengaruh positif akan membawa antar individu lebih dekat, yang pada gilirannya membantu individu untuk membantu, memastikan, dan memelihara hubungan mereka dengan orang lain. Selain itu, emosi positif menginduksi kemungkinan yang lebih besar dari interaksi sosial yang sukses. Sebaliknya, penelitian telah mengungkapkan bahwa pengaruh negatif tidak mengarah pada hubungan yang erat dan kepuasan hubungan. Terlebih emosi negatif seperti kemarahan dapat menyebabkan efek buruk seperti fungsi hubungan yang buruk dan konflik yang tinggi antar pribadi (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018).

Sedangkan menurut Chotpitayasunondh,dkk beberapa ciri-ciri *phubbing* sebagaimana dirumuskan sebagai berikut :

a. Intensitas penggunaan *smartphone* tinggi

b. Dorongan yang sangat kuat untuk memeriksa *smartphone* terus menerus.

c. Kesulitan untuk mengendalikan diri terhadap penggunaan *smartphone*.

d. Cenderung memilih untuk memfokuskan diri pada *smartphone* daripada berinteraksi dengan orang-orang yang sedang berada disekitarnya.

e. Sering mengalihkan fokus ke *smartphone* untuk menghindari situasi tertentu.

f. Sulit untuk fokus (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016).

**c. Faktor-faktor Psikologis Perilaku *Phone Snubbing***

Faktor-faktor Psikologis penyebab Phone Snubbing menurut Gaji Saloom & Ginda Veriantari diantaranya sebagai berikut :

1. Ketergantungan

   Ketergantungan merupakan sebuah perilaku yang ditandai dengan ketidakmampuan dalam melakukan hal-hal yang bersifat konsisten, terjadi penurunan kontrol terhadap perilaku,keinginan, dan hubungan interpersonal, dan respon emosional disfungsional.

2. *Boredom Proneness*

   *Boredom Proneness* adalah keadaan atau gairah dan ketidakpuasan dari dalam diri individu yang relatif rendah sehingga individu mudah

mengalami kebosanan.

3. Konformitas

Konformitas adalah perubahan perilaku atau keyakinan untuk menyesuaikan diri dengan orang lain.

4. *State Boredom*

*State Boredom* merupakan keadaan dimana individu mengalami rasa bosan yang sumbernya berasal dari luar individu yang menstimulasi terjadinya kebosanan (Saloom & Veriantari, 2021).

**3. Konsep *Smartphone***

**a. Pengertian *Smartphone***

Ponsel pintar atau *smartphone* merupakan telepon genggam yang mempunyai kemampuan penggunaan dan fungsi yang menyerupai sebuah komputer. Bagi beberapa orang, definisi sebuah *smartphone* merupakan perangkat yang bekerja dengan seluruh perangkat lunak serta sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Ponsel pintar atau *smartphone* merupakan telepon genggam yang mempunyai keunggulan tingkat tinggi, bisa dikatakan menyerupai komputer. *Smartphone* juga menyajikan fitur canggih seperti *e-mail*, *internet*, dan *e-book* yaitu buku elektronik.

Dengan kata lain,*smartphone* merupakan perangkat seperti komputer kecil yang juga memiliki kemampuan seperti telepon. Pada saat ini, pertumbuhan permintaan akan perangkat canggih ini kian mengalami

kemajuan besar terutama dalam proses, layer dan sistem operasi sejak beberapa tahun ini (Supardi, 2011). Penjelasan tersebut selaras dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Jocom, *smartphone* yang biasa disebut dengan ponsel pintar saat ini telah menjadi sebuah kebutuhan bagi banyak orang di dunia ini sebagai alternatif penunjang aktivitas kerja maupun sekedar *lifestyle* atau gaya hidup.

*Smartphone* atau ponsel pintar merupakan perangkat yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi yang menyerupai komputer. Perangkat yang dikategorikan sebagai *smartphone* biasanya menggunakan system operasi yang berbeda. Dalam hal fitur, kebanyakan telepon pintar mendukung sepenuhnya fasilitas dengan fungsi pengatur personal yang lengkap. Fungsi lainnya seperti miniatur papan ketik QWERTY, layar sentuh, kamera, pengaturan daftar nama, penghitung kecepatan, navigasi perangkat lunak dan keras, kemampuan membaca dokumen bisnis, pemutar musik, akses foto, internet, atau sekedar akses untuk membuka surat elektronik serta kemampuan dalam menyimpan daftar nama sebanyak mungkin tidak seperti telepon genggam biasa yang memiliki batasan maksimum penyimpanan daftar nama (Jocom, 2013). Dengan berbagai keunggulan *smartphone* yang kita rasakan, seperti saat menggunakan *smartphone* seseorang dapat melakukan aktivitas seperti berkomunikasi dengan jangkauan jarak yang jauh baik hanya sekedar berbincang atau melakukan tatap muka yang menyebabkan seorang individu sangat tertarik untuk menggunakan *smartphone* tentunya didukung oleh internet. Namun akibat dari

kecanggihan yang luar biasa ini dan kemudahan yang diberikan menyebabkan seorang tidak sadar salah satu dampak negatifnya, yaitu fenomena *phone snubbing* (Youarti & Hidayah, 2018). Luhman mengemukakan konsep *duality of reality* yaitu terdapat hubungan saling mempengaruhi antara realitas dunia maya internet. Dalam hal ini, pada waktu yang beriringan atau hampir bersamaan manusia berada atau dapat terhubung dengan beberapa realitas yang lain. Artinya, manusia sebagai individu hidup diantara realitas tersebut dankini hidup di tengah terpaan

Tidak hanya menggunakan internet sebagai medium pertukaran pesan personal, pemanfaatan teknologi ini juga dapat membangun berbagai komunitas. Hal ini dapat dengan mudah ditemui jika mengakses media sosial yang didalamnya terdiri dari berbagai macam grup dengan aneka ragam topik pembicaraan. Selain itu, interaksi sosial yang terjalin di media internet terjadi pada ranah *game online*. Para pengguna sebuah permainan *online* berkumpul untuk menyelesaikan sebuah misi dalam permainan. Jalinan interaksi sosial diantara mereka juga mengarah kepada pembentukan kelompok-kelompok, aliansi-aliansi dalam sebuah permainan *game*. Aktivitas ekonomi bahkan terjadi pula dalam ruang sosial maya tersebut, para pengguna bertransaksi berbagai hal yang dibutuhkan dan digunakan dalam permainan *online* (Pratama, 2017).

Dapat disimpulkan, *smartphone* merupakan perangkat teknologi komunikasi canggih yang memiliki keunggulan untuk memudahkan individu berinteraksi dengan melakukan komunikasi secara langsung

maupun tidak langsung. Tidak hanya sebagai alat komunikasi saja, melainkan *smartphone* juga dapat terhubung dengan internet, menyimpan data, mengirim pesan melalui *e-mail* dan sebagainya yang membantu aktivitas pengguna nya. Sedangkan internet merupakan sebuah jaringan komunikasi yang memiliki fungsi untuk saling menghubungkan antara satu media elektronik dengan media elektronik lainnya dengan cepat dalam ranah maya yang telah menjadi kehidupan sosial bagi manusia dan interaksi para pengguna nya juga dapat terjadi dalam 24 jam.

Jaringan komunikasi tersebut akanmenyampaikan beberapa informasi yang dikirim melalui transmisi sinyal dengan frekuensi yang telah disesuaikan. Disamping keunggulannya, dimana individu dapat dengan mudah mengakses apapun informasi yang diinginkannya melaui jaringan internet yang di akses melalui *smartphone* atau ponselnya dengan melakukan berbagai macam aktifitas di media sosial bahkan *game online* yang ada di dalamnya hal ini juga dapat memicu munculnya dampak negatif salah satunya fenomena *Phone Snubbing*.

**b. Jenis-jenis *Smartphone***

1. *Smartphone* kelas atas

Merupakan *smartphone* yang memiliki spesifikasi perangkat keras yang sangat tinggi. Ponsel ini biasanya dilengkapi dengan fitur unggulan yang membuat unggul dan lengkap dalam pengoprasiannya. Selain dari sisi prosesor, memori, GPU, ukuran layar, jenis layar, dan kamera,

*smartphone* kelas atas ini biasanya memiliki desain yang premium. Beberapa jenis *smartphone* yang ada di level tersebut diantaranya :

a. *Apple* dengan produk andalannya *iPhone*
b. Samsung dengan jajaran seri *smartphone Galaxy*
c. HTC dengan seri HTC *One*
d. LG dengan seri Optimus G dan L9
e. Nokia dengan seri Lumia 9XX
f. *Blackberry* dengan seri QXX
g. *OnePlus* dengan seri *OnePlus2*

2. *Smartphone* Kelas Menengah

*Smartphone* kelas menengah biasanya memenuhi target pasar yang menginginkan *smartphone* canggih namun dengan harga dan spesifikasi yang lebih rendah. *Smartphone* pada level ini cukup banyak peminatnya khususnya di negara Indonesia. Adapun produsennya termasuk produsen lokal diantaranya Samsung, selain itu ada *A*cer, LG, Nokia, *Polytron*, Lenovo, Asus, *Blackberry* dan *Sony*.

3. Smartphone kelas *entry level*

*Smartphone* kelas *entry level* juga semakin banyak peminatnya di negara Indonesia. Sebagian besar porsi untuk smartphone *entry level* ini dikuasai oleh Android, karena mampu menghadirkan *smartphone* dalam harga yang sangat terjangkau. Di Indonesia sendiri *smartphone* entry level ini sudah bisa diperoleh dengan harga 500 ribu rupiah hingga sampai 1 juta rupiah. Pilihannya juga semakin banyak dan spesifikasi

yang ditawarkan tidak terlalu buruk. *Smartphone* pada kelas ini bisa menjadi pilihan awal bagi para pengguna telepon genggam yang masih awam dengan *smartphone* ( Daeng, dkk., 2017).

**4. Konsep Generasi Z**

**a. Pengertian Generasi Z**

Elmore mengemukakan bahwa generasi Z artinya generasi global pertama yang memiliki kemampuan multilingual yang baik, pemahaman teknologi yang sangat baik, serta memiliki kemampuan *multitasking* (mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu) (Kinanti & Erza, 2020). Putra juga mengelompokkan kehahiran generasi Z dari tahun 1995 sampai tahun 2010, dan generasi Y dimulai dari tahun 2010 selain itu, ia juga mengungkapkan bahwa generasi Z memiliki kesamaan dengan generasi Y, akan tetapi generasi Z dapat mengaplikasikan bermacam kegiatan dalam satu waktu (*multitasking*). Kegiatan tersebut yaitu menjalankan media sosial, *browsing*, menggunakan telepon seluler, serta mendengarkan musik dengan menggunakan *headset*. Apapun yang dilaksanakan kebanyakan berkaitan dengan media sosial. Generasi Z adalah generasi teknologi, mereka telah mulai mengenal internet dan web seiring dengan usia mereka masih kecil. Generasi Z adalah individu yang lahir ketika teknologi telah menguasai dunia. Generasi ini dikenal sebagai *the silent generation* oleh karena itu, generasi Z disebut juga *I Generation* atau generasi internet (Putra, 2016).

Generasi Z terbiasa dengan akses informasi yang selalu cepat, cenderung tidak menghargai usaha, dan menyukai hal-hal yang praktis. Generasi ini termasuk cukup cerdas namun kurang bijaksana dalam menggunakan segala fasilitas teknologi informasi yang ada (Hafizah, dkk., 2021). Menurut Tapscott generasi Z adalah generasi teknologi, mereka mulai mengenal internet dan *web* siring dengan usia mereka yang telah diperkenalkan dengan dunia laman sosial sejak kecil. Generasi Z dikenal lebih mandiri daripada generasi sebelumnya. Mereka tidak menunggu orangtua untuk mengajari hal-hal atau memberi tahu mereka bagaimana membuat keputusan. Goldman juga mengemukakan bahwa hampir setengah dari generasi Z terhubung secara online selama 10 jam perhari atau lebih. Studi lain mengemukakan bahwa seperlima dari generasi Z mengalami gejala negatif ketika dijauhkan dari perangkat *smartphone* mereka (Fitriyani, 2018). Dill K juga mengemukakan bahwa *Forbes Magazine* membuat sebuah survei mengenai generasi Z di Amerika Utara dan Selatan,di Afrika, di Eropa, di Asia dan Timur Tengah 49 ribu anak- anak terlibat. Hasil dari penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa generasi Z adalah generasi global pertama yang nyata. Dalam hal ini, *smartphone* dan media sosial tidak dilihat sebagai perangkat dan *platform*, tetapi lebih pada cara hidup.

Dari pemaparan definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa generasi Z merupakan generasi yang sudah akrab dengan teknologi informasi dan hal tersebut sudah merupakan bagian dari kehidupan mereka. Hal ini

dikarenakan generasi tersebut lahir semenjak akses terhadap informasi, khususnya internet sudah menjadi budaya global. Sehingga, hal tersebut mempengaruhi nilai-nilai serta pandangan dan tujuan hidup mereka. Bangkitnya generasi Z tentunya merupakan sebuah tantangan baru karena jika kemajuan teknologi tidak disikapi dengan bijak maka akan menimbulkan dampak negatif salah satunya fenomena *Phone Snubbing*. Seperti pada penelitian Bencsik,dkk mengungkapkan bahwa generasi Z terbiasa dengan akses informasi yang selalu cepat, cenderung tidak menghargai usaha, dan menyukai hal-hal yang praktis. Generasi tersebut termasuk cukup cerdas namun kurang bijaksana dalam menggunakan segala fasilitas teknologi informasi yang ada (Bencsik, 2016).

**b. Karakteristik Generasi Z**

Berikut menjelaskan beberapa karakteristik Generasi Z yang berkaitan dengan penggunaan teknologi. Beberapa ciri yang dimaksud diantaranya sebagai berikut :

1. Bersosialisasi melalui media internet atau dunia maya
2. Menggunakan internet dengan sangat cepat
3. Efesien dan Inovatif dalam menggunakan teknologi
4. Menyukai permainan yang menantang kreativitas (Hastini & Fahmi, 2020)

Demikian juga Gazali, menjelaskan karakteristik Generasi Z diantaranya sebagai berikut :

1. *Multi-Tasking*

   Generasi ini dapat mengerjakan beberapa pekerjaan secara bersamaan, mereka bisa mengetik di laptop sembari mendengarkan music dari internet, mengakses media sosial melalui gawai, mencari referensi penting untuk menyelesaikan tugas, dan menonton TV.

2. Teknologi

   Mereka adalah generasi yang memiliki ketergantungan yang tinggi terhadap teknologi. Terutama yang berbasis internet. Rata-rata per hari mereka bisa menghabiskan waktu 3-5 jam untuk mengakses media sosial.

3. Terbuka

   Berkat media sosial, mereka menjadi terbuka terhadap hal-hal baru kemudian mudah penasaran terhadap kebaruan termasuk mencoba hal-hal baru.

4. Audio-Visual

   Mereka adalah generasi yang lebih menikmati audio dan visual daripada menggunakan teks tulisan, sehingga lebih menyukai gambar, video grafis, dan bentuk audio-visual lainnya lebih disukai.

5. Kreatif

   Banyaknya informasi yang didapatkan melalui *smartphone* yang dimilikinya, menjadikan mereka sebagai seorang yang kreatif.

6. Inovatif

   Mereka adalah seorang yang tidak puas dengan keadaan hari ini,

karena itu mereka berusaha untuk memunculkan inovasi-inovasi yang dapat mempermudah hidupnya.

7. Kritis

Dengan teknologi di genggamannya, mereka dapat mengakses beragam informasi secara acak, sehingga menjadikan mereka kritis dalam membaca sesuatu karena sumber yang dibaca tidak hanya satu sumber.

8. Kolaborasi

Mereka lebih menikmati kolaborasi sesama generasi mereka untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya dan era kompetisi seakan berakhir (Kristyowati, 2021).

**5. Konsep Ketergantungan Media**

**a. Pengertian Ketergantungan Media**

Pengertian ketergantungan media menurut Baran dan Davis menjelaskan bahwa ketergantungan media berasumsi semakin seseorang bergantung kebutuhannya untuk dipenuhi oleh penggunaan media, maka semakin penting peran media dalam kehidupan seseorang sehingga memiliki pengaruh dalam kehidupan. Jika dilihat dari perspektif sosial makroskopik, semakin banyak seseorang yang ketergantungan terhadap media, maka pengaruh media keseluruhan akan muncul, institusi media akan mengalami perubahan, dan peran media dalam masyarakat akan lebih besar (Baran & Davis, 2010).

Dari pernyataan tersebut mengenai ketergantungan media, dapat disimpulkan ketergantungan media itu sendiri ialah keadaan dimana sebuah media akan menjadi lebih penting untuk setiap individu apabila media tersebut dapat memenuhi kepentingan penggunanya. Sebagaimana kita ketahui, saat ini kehidupan kultural dunia maya juga berkaitan dengan aktivitas manusia menggunakan salah satu perangkat yaitu *smartphone*. Dalam penggunaan *smartphone* telah mendorong perubahan dan menghasilkan kultur baru dalam masyarakat penggunanya.

Hal ini tidak dapat dipungkiri karena segala aktivitas manusia saat ini hampir tidak bisa dilepaskan dari penggunaan perangkat tersebut. Saat ini, ketergantungan juga tidak hanya mengacu kepada penyalahgunaan obat atau zat juga tetapi juga mengacu pada beberapa hal seperti media internet dan *smartphone*.Keberadaan *smartphone* saat ini juga telah menjadi sebuah perangkat yang terkonvergensi, perangkat ini bukan hanya sekedar digunakan untuk menerima atau melakukan panggilan telepon, melainkan juga menjadi media untuk mengakses internet, *chatting*, mengakses berbagai media sosial, hinggamenjadi sarana permainan digital. Kondisi ini membuatmanusia selalu terkait dengan dunia maya. Tidak heran bahwa saat ini *smartphone* merupakan perangkat elektronik yang dicari oleh manusia ketika bangun tidur, atau menjadi perangkat terakhir yang diletakkan saat manusia akan terlelap tidur. Jika kita lihat kondisi tersebut, saat ini perangkat *smartphone* mempunyai peran yang sangat penting bagi kehidupan manusia yang tentunya memberikan dampak positif dan negatif.

Dampak positif nya bahwa perangkat ini bisa memudahkan manusia dalam berbagai aspek sementara, dampak negatifnya membuat manusia ketergantungan dan menjadi pasif sehingga mengakibatkan fenomena *Phone Snubbing* (Pratama, 2017).

**b. Ciri-ciri Ketergantungan Media *Smartphone***

Leung melakukan penelitian mengenai ciri-ciri ketergantungan media *Smartphone*. Ciri-ciri tersebut antara lain :

1. *Inability to control craving*

   Ketidak mampuan untuk mengontrol keinginan menggunakan telepon genggam.

2. *Anxiety and feeling lost*

   Kecemasan dan merasa kehilangan bila tidak menggunakan telepon genggam.

3. *Withdrawal and escape*

   Menarik diri dan melarikan diri, artinya telepon genggam digunakan sebagai sarana untuk mengalihkan diri saat mengalami kesepian atau masalah.

4. *Productivity Loss*

   Kehilangan Produktivitas (Setiawan, 2018).

**6. Teori Ketergantungan Media**

Rafiq menjelaskan mengenai pemikiran dasar teori yang dikembangkan oleh Rokeach dan DeFleur (1976), mereka memfokuskan perhatiannya pada kondisi struktural suatu masyarakat yang mengatur kecenderungan terjadinya suatu efek media massa. Teori ini pada dasarnya merupakan suatu pendekatan struktur sosial yang berangkat dari gagasan mengenai suatu sifat masyarakat modern (masyarakat massa), di mana media massa dapat dianggap sebagai sistem informasi yang memiliki peran penting dalam proses pemeliharaan, perubahan, dan konflik pada tataran masyarakat, kelompok atau individu dalam aktivitas sosial.

Teori Ketergantungan Media menyatakan bahwa setiap individu atau seseorang akan bergantung pada media dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhannya. Media akan menjadi sebuah hal yang penting bagi individu apabila sebuah media itu dapat memenuhi kepentingan seorang penggunanya. Tentunya, media juga akan memberikan pengaruh lebih banyak atas individu tersebut terlebih jika seseorang sangat bergantung pada media untuk informasi serta media merupakan satu-satunya sumber individu tersebut untuk mendapatkan informasi. Teori ini menekankan bahwa setiap individu bergantung kepada media untuk memenuhi kebutuhan atau untuk mencapai sebuah tujuan. Dalam hal ini, mereka tidak bergantung pada banyak media dengan porsi yang sama besar tetapi mereka tetap dapat memilih media apa yang digunakan dalam memenuhi kebutuhan dan keinginannya.

DeFluer dan Rokeach memberikan penjelasan terkait hal ini diantaranya sebagai berikut :

1. Dasar pengaruh pada media terletak pada hubungan antara sistem sosial yang lebih besar, peranan media dalam sebuah system tersebut, dan hubungan setiap individu atau khalayak terhadap media. Dalam hal ini menimbulkan sebuah efek yang terjadi dikarenakan media bekerja dengan cara tertentu dalam sebuah system sosial untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan setiap individu.
2. Derajat ketergantungan individu terhadap informasi media adalah sebuah variabel kunci dalam memahamikapan dan bagaimana pesan dalam sebuah media mengubah keyakinan, perasaan, atau perilaku setiap individu. Jika kita bergantung pada banyak sumber.

   Selain media untuk mendapatkan sebuah informasi mengenai suatu peristiwa, maka peranan media lebih sedikit daripada jika kita bergantung sepenuhnya pada sumber media yang sedikit.
3. Dalam masyarakat industri, kita menjadi semakin bergantung pada media untuk memahami duniasosial, untuk bertindak dengan benar dan efektif di dalam masyarakat, serta untuk fantasi dan pelarian. Ketika dunia mengalami perubahan yang cukup pesat dan semakin rumit, maka kita tidak hanya semakin besar membutuhkan media untuk membantu kita memahami dan mengerti *respons* terbaik yang bisa kita berikan serta membantu kita bertahan, tetapi juga pada akhirnya kita mengetahui Sebagian besar dunia mengakses media tersebut. Pada masa kini, setiap

individu berkemungkinan tidak mengetahui banyak mengenai apa yang terjadi di dunia sosial yang lebih besar kecuali dari apa yang mereka pelajari di media. Artinya, ketika kita menggunakan media untukmemaknai dunia sosial, maka kita mengizinkan mediamembentuk pengharapan kita.

4. Setiap individu yang memiliki kebutuhan, maka semakin besar ketergantungan dan semakin besar pula kemungkinan bahwa media dan pesan yang mereka produksi akan memberikan efek. Artinya, tidak semua orang akan dipengaruhi secara sama rata oleh media. Setiap individu yang memiliki kebutuhan yang lebih besar bergantung pada media maka akan paling terpengaruh.

McQuail menyatakan ada empat faktor seseorang menggunakan media yaitu :

1. Informasi

   Sebuah pola atau motif yang berhubungan dengankebutuhan informasi tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di sekitarnya.

2. Identitas Pribadi

   Sebuah pola atau motif yang berhubungan dengan dorongan untuk memperkuat nilai-nilai pribadi,kredibilitas, stabilitas, dan status.

3. Integrasi dan Interaksi Sosial

   Sebuah pola atau motif yang berhubungan dengan dorongan atas individu untuk berhubungan atau berinteraksi dengan orang lain, mengidentifikasi diri, dan meningkatkan rasa saling memiliki.

4. Hiburan

   Sebuah pola atau motif yang berhubungan dengan dorongan individu

untuk mencari hiburan,melepaskan kejenuhan, kebosanan, dan mengisi waktu luang (Mulyasih, 2012).

**7. Teori Media Baru**

Teori Media baru membahas mengenai perkembangan media, dalam teori ini terdapat dua pandangan. Pertama, pandangan interaksi sosial yang membedakan media menurut kedekatannya dengan interaksi tatap muka. Levy telah memandang *World Wide Web* (WWW) adalah sebuah ruang informasi yang terbuka, dinamis dan fleksibel, yang memungkinkan setiap individu mengembangkan orientasi pengetahuan baru.

Teori ini diperkenalkan dan dikembangkan oleh Levy di dalam buku nya yang berjudul "*Cyberculture*". Era pertama digambarkan oleh sentralisasi produksi (satu menjadi banyak), komunikasi satu arah, kendali situasi, reproduksi stratifikasi sosial dan perbedaan melalui media, audiens massa yang terpecah, dan kesadaran sosial. Era kedua, adalah desentralisasi, dua arah, diluar kendali situasi, demokratisasi, mengangkat kesadaran individu, dan orientasi individu. McQuail mengungkapkan perbedaan media baru dan media lama yakni media baru mengabaikan batasan percetakan dan model penyiaran dengan memungkinkan terjadinya percakapan antar banyak pihak, memungkinkan terjadi penerimaan secara simultan, perubahan dan penyebaran kembali objek-objek budaya, mengganggu tindakan komunikasi dari posisi pentingnya dari hubungan kewilayahan dan modernitas, menyediakan kontak global secara instan, dan memasukkan subjek *modern* atau akhir *modern* ke

dalam mesin aparat berjaringan. Perubahan utama yang berkaitan dengan munculnya media baru adalah:

1. Digitalisasi dan konvergensi atas segala aspek media.
2. Interaksi dan konektivitas jaringan yang makin meningkat
3. Mobilitas dan deklokasi untuk mengirim dan menerima
4. Adaptasi terhadap peranan publikasi khalayak
5. Munculnya beragam bentuk baru pintu media
6. Pemisahan dan pengaburan dari lembaga media

Media baru pada saat ini bisa dikatakan sebagai media massa internet. Awalnya internet dimulai sebagai alatkomunikasi nonkomersial dan pertukaran data antara professional, tetapi pada perkembangan selanjutnya internet berperan sebagai alat komunikasi pribadi dan antarpribadi. Namun, setelah itu kita juga dapat melakukan aktivitas pencarian dalam situs jaringan sosial sebagai aplikasi yang diminati. McQuail juga memberikan beberapa ciri mengenai internet :

1. Teknologi berbasis komputer
2. Karakternya hibrida, tidak berdedikasi, fleksibel
3. Potensi interaktif
4. Fungsi publik dan privat
5. Pengaturan yang tidak ketat
6. Saling terhubung
7. Ada dimana-mana atau tidak bergantung kepadalokasi
8. Dapat diakses individu sebagai komunikator
9. Media komunikasi massa dan pribadi.

Kemunculan media baru tentunya memberikan peranakan perubahan pola interaksi dan komunikasi dalam masyarakat. Saat ini, media baru atau internet kurang lebih mempengaruhi cara individu berkomunikasi dengan individu lainnya. Internet dalam kehidupan masa kini hadir tentunya untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam berkomunikasi serta memperoleh informasi. Internet pada saat ini sebagai jaringan global tentunya berfungsi memudahkan untuk setiap individu berkomunikasi dari satu lokasi ke lokasi lainnya di belahan dunia.

Internet juga berfungsi sebagai aspek penyedia informasi yang tidak terbatas (McQuail, 2002). Dunia maya memberikan tempat pertemuan semu yang memperluas dunia sosial, menciptakan peluang pengetahuan baru, dan menyediakan tempat untuk berbagi pandangan secara luas. Tentu saja, media baru tidak seperti interaksi tatap muka, tetapi memberikan bentuk interaksi baru yang membawa kita kembali pada hubungan pribadi dalam cara yang tidak bisa dilakukan oleh media sebelumnya. Ada beberapa dampak dalam penerapan media baru ini. Media baru juga mengandung kekuasan dan batasan, kerugian dan keuntungan, dan kebimbangan. Sebagai contoh, media baru mungkin memberikan dampak positif yaitu penggunaan yang terbuka dan fleksibel, tetapi dapat juga menyebabkan terjadinya dampak negatif salah satunya *Phone Snubbing* (Daeng, dkk., 2017).

## F. Penelitian Relevan

**Tabel 1.1 Penelitian Relevan**

| No | Nama Peneliti | Judul Penelitian | Hasil Penelitian | Persamaan | Perbedaan |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | Redho Arian Saputra (2021) | Pengaruh Perilaku *Phubbing (Phone Snubbing*) terhadap interaksi sosial generasi Z (Studi Korelasional Pada Mahasiswa di Kota Bandung) | 1) Pemanfaatan *Smartphone* di kalangan mahasiswa bervariasi sesuai dengan kebutuhan masing-masing individu seperti sebagai sarana komunikasi, untuk mendapatkan informasi, menjadi media untuk menghibur diri, serta dapat digunakan untuk mengekspresikan diri di dunia maya 2) Tingkat perilaku *Phubbing* pada mahasiswa generasi Z di Kota Bandung yang mengalami Phubbing berada pada kategori sedang. 3) Pengaruh *Phubbing* terhadap interaksi sosial sebesar 54,9%. | Persamaan dari penelitian ini dengan yang peneliti telitiadalah sama-sama membahas *Phone Snubbing* pada generasi Z, serta membahas pula mengenai kaitan antara fenomena *Phone Snubbing* dengan interaksi sosial. | Perbedaan pada penelitianini adalah penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif serta mengukur tingkat *Phone Snubbing* pada generasi Z, kemudian lokasi dan objek pada penelitian ini yang berbeda dimana pada penelitian ini dilaksanakan di Kota Bandung serta subjek nya adalah mahasiswa sementara peneliti menggunakan subjek generasi Z di Sekolah Menengah Pertama. |
| 2. | Jessica Ester Bawimbang (2019) | Kontribusi Antara Penggunaan Media Sosial dan *Game Online* Terhadap Phubbing Pada Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP | 1) Ada kontribusi yang besar antara media sosial dan *game online* dan hal ini berpengaruh serta membuat seorang individu mengabaikan lawan bicara karena fokus terhadap *smartphone* nya | Persamaan dari penelitian inidengan yangpeneliti teliti adalah sama-sama membahas *Phone Snubbing,* kemudian peneliti juga membahas mengenai sebab individu melakukan *Phone Snubbing* diantaranya | Perbedaan dari penelitian ini, dilaksanakan dengan metode penelitian kuantitatif serta mengukur tingkat responden dalam melakukan *Phone Snubbing.* |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | Universitas Lambung Mangkurat | 2) Klasifikasi pada responden penelitian ini tergolong sedang dalam melakukan *Phone Snubbing*. | penggunaan *game online* dan media sosial yang aktif menyebabkan perilaku *Phone Snubbing*. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas mengenai fenomena *Phone Snubbing* yang bisa mempengaruhi rasa empati seseorang. | |
| 3. | Niken Septantiningtyas,Afita Khoirun Nisa (2021) | Hubungan *Phubbing* Terhadap Empati Sebagai Tantangan Anak di Era Digital | 1) *Phone Snubbing* dapat mempengaruhi empati seseorang. 2) Seseorang melakukan *Phubbing* karena beberapa hal, seperti membuka media sosial, membalas chat dan menjawab panggilan telepon. 3) Perilaku obsesi terhadap *smartphone* dapat menyebabkan banyak sisi negatif terutama kurangnya rasa empati. | Persamaan dari penelitian ini dengan yang peneliti teliti adalah samasama membahas *Phone Snubbing (Phubbing*). Serta metode yang digunakan adalah kualitatif. | Perbedaan dari penelitian ini, adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini deskriptif kualitatif. |
| 4. | Wahyu Hidayat dan Aninditya Sri Nugrahen pada tahun 2021 | *Case Study of The Phubbing Action of UIN Sunan Kalijaga Students in An Online Lecture*. | Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa mahasiswa UIN Sunan Kalijaga mengalami fenomena *Phone Snubbing* yang disebabkan karena adanya ketergantungan terhadap *smartphone* yang cukup tinggi. Tercatat bahwa | Persamaan dari penelitian ini dengan yang peneliti teliti adalah samasama membahas *Phone Snubbing* (*Phubbing*). | Adapun perbedaan pada penelitian ini adalah penelitian ini lebih membahas mengenai perilaku *Phone Snubbing* di Kalangan mahasiswa. |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | 92% sebanyak 27 responden mengungkapkan seorang *Phubber* tidak memberikan apresiasi dan lebih cenderung menyepelekan lawan bicara, tercatat data yang diperoleh 100% semua responden melakukakan *Phubbing* dan sangat bergantung pada penggunaan *smartphone* di setiap aktivitas. | | |
| 5. | Desnya Pambudi Raharjo pada tahun 2021. | Intensitas Mengakses Internet dengan Perilaku *Phubbing*. | Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa semakin tinggi intensitas mengakses internet seseorang siswa, maka tingkat perilaku *Phone Snubbing* nya semakin tinggi. Sebaliknya, jika intensitas mengakses internet semakin rendah maka tingkat perilaku *Phone Snubbing* nya semakin rendah. | Persamaan dari penelitian ini dengan yang peneliti teliti adalah samasama membahas *Phone Snubbing (Phubbing*). | Perbedaan pada penelitian ini adalah : 1.Penelitian ini lebih membahas mengenai intensitas dalam akses internet dengan perilaku *Phone Snubbing*. 2.Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif |