BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan di dunia teknologi semakin pesat, kemunculan *smartphone* sebagai bentuk dari perkembangan teknologi membuat banyak perubahan dalam komunikasi. Zaman dulu cara komunikasi cukup terbatas orang berkomunikasi lewat lisan dan tatap muka, tetapi di era digital komunikasi dapat dilakukan tanpa harus bertemu secara langsung. Pesan dan informasi dapat disampaikan lewat alat komunikasi seperti telepon ataupun *smartphone* dalam hitungan detik. Menurut (Siregar, 2024) Kehadiran *smartphone* dan media sosial memungkinkan penggunanya menjadi lebih aktif berkomunikasi lewat teks misalnya *chatting-an* dan SMS-an atau berinteraksi di jejaring sosial, *e-learning*, media hiburan hingga penelitian dengan banyaknya kegunaan, produk teknologi ini membeRikan dampak yang besar terhadap individu.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Indonesia (2023) dari hasil pendataan Survei Susenas 2024, terdapat 72,78 persen penduduk indonesia yang telah mengakses internet di tahun 2024. Khusus untuk kepemilikan *smartphone*, angka ini mencakup sekitar 66,3% dari total masyarakat indonesia. Berdasarkan usia menurut Badan Pusat Statistik (2025) kepemilikan *smartphone* pada anak usia 15-24 tahun mencapai 92,14% dan usia 25-64 tahun mencapai 74,80%. Dari data diatas dapat dilihat bahwa gen Z sebagai kelompok tertinggi dalam penggunaan *smartphone*.

Kemunculan *smartphone* membuat cara komunikasi lebih praktis, justru hal ini membuat individu semakin lama akan menjadi ketergantungan dan sulit lepas dari *smartphone*. Tentu saja hal tersebut dapat menganggu akivitas sehari-hari. Faktor-

faktor seperti pencarian sensasi yang tinggi, rendahnya *self-esteem*, kepribadian *ekstrovert*, dan kontrol diri yang rendah dapat meningkatkan risiko kecanduan *Smartphone* (Zafarudin et al., 2024). Tentunya kecanduan terhadap *smartphone* tersebut membawa dampak negatif, salah satu dampak negatif yang timbul adalah munculnya fenomena *phubbing.*

Menurut *Haigh* (2015) dalam (*Chotpitayasunondh & Douglas*, 2016) istilah *phubbing* merupakan gabungan dari kata *Phone* (telepon) dan *Snubbing* (pengabaian). Menurut (*Chotpitayasunondh & Douglas*, 2016) *phubbing* menggambarkan tindakan mengabaikan seseorang dalam situasi sosial alih-alih berinteraksi secara langsung dengan orang tersebut. Perilaku *Phubbing* terjadi ketika seseorang lebih memilih memperhatikan *smartphone* miliknya dibandingkan lawan bicaranya serta mengabaikan orang-orang disekitarnya. Tentu fenomena *phubbing* ini dapat menyebabkan hubungan sosial menjadi renggang, karena individu yang mengalami *phubbing* merasa diabaikan atau terasing, baik secara sengaja maupun tidak sengaja.

Fenomena *phubbing* ini kian marak terjadi pada generasi Z, hal ini dikarenakan generasi yang paling terpengaruh dengan perkembangan teknologi adalah generasi Z. Generasi Z sering dikenal dengan berbagai istilah seperti Gen Z, *iGen*, generasi net, generasi internet, *post-millennials*, *Gen Tech, Online Generation* dan masih banyak lagi (Lauw & Jannah, 2021). Sebagai bagian dari generasi *digital native*, fenomena *phubbing* di kalangan mahasiswa generasi Z sering kali muncul sebagai manifestasi dari ketergantungan yang tinggi terhadap konektivitas digital. Dalam hal ini, taRikan notifikasi dan aktivitas di media sosial dianggap lebih mendesak untuk direspons dibandingkan dengan kehadiran fisik lawan bicara.

Dalam perspektif ilmu komunikasi, *phubbing* dapat dianggap sebagai salah satu contoh yang mengakibatkan komunikasi menjadi kurang efektif, disebabkan oleh kurangnya kepekaan dalam berinteraksi. Mengukur komunikasi yang efektif bisa dilihat dari *feedback* yang dibeRikan seperti ucapan dan tindakannya saat berkomunikasi (Siregar, 2024). Dalam hal ini, pesan yang disampaikan harus dapat diterima, dipahami, dan menghasilkan umpan balik yang sesuai dengan tujuan interaksi tersebut.

Dikalangan mahasiswa Universitas Malikussaleh fenomena *phubbing* sering terjadi dikarena kepemilikan ponsel dikalangan mahasiswa adalah suatu hal yang pasti. Dengan mudahnya mengakses banyak hal lewat *smartphone* membuat mahasiswa menjadi sasaran empuk dari fenomena *phubbing*. Tentunya hal ini berdampak negatif bagi akademik dan serta komunikasi bagi mahasiswa. Menurut (Siregar, 2024) kesadaran untuk mulai menjalin komunikasi nyata perlu ditingkatkan karena manusia hidup di dunia nyata, bukan dunia maya.

Berdasarkan observasi awal pada mahasiswa gen Z Universitas Malikusslaeh bukit indah, merasakan telah ketergantungan pada *smartphone* untuk menjadi alat pemenuhan kebutuhan informasi dan juga hiburan, mereka menganggap bahwa *smartphone* sangat penting bagi mereka. Ketergantungan mereka terhadap *smartphone* akan semakin meningkat akibat pemenuhan kebutuhan informasi dan hiburan terpenuhi. seperti mahasiswa yang mencari informasi terbaru mengenai akademik lewat *smartphone* dan mencari hiburan agar lepas dari kejenuhan belajar lewat *smatphone*, tidak hanya dalam hal infromasi dan hiburan saja yang mereka akses lewat *smartphone*. tetapi juga sebagai alat untuk bertindak seperti mencari

rekomendasi tempat makan dan hal lain lewat *smartphone*. Hal-hal itu tentunya membuat mahasiswa menjadi bergantung dengan *smartphone.*

Akibat dari ketergantungan tersebut membuat mereka pernah terlibat dalam situasi *phubbing* dimana mereka lebih tertarik pada *smartphone* miliknya dibandingkan lawan bicara saat sedang berinteraksi *face to face*.. Tidak sering juga mereka menjadi pelaku *phubbing* dan terkadang menjadi korban dari *phubbing* itu sendiri. Ketika sedang berinteraksi secara nyata mereka mudah sekali teralih oleh *smartphone* mereka seakan-akan hal yang ada di dalam *smartphone* lebih penting dari lawan bicara mereka saat itu. Mereka melakukan *phubbing* secara tidak sadar akibat dari ketergantungan tersebut. Mereka menganggap ketika sedang berbicara dengan lawan bicaranya dan mendengar notifikasi masuk dari *smartphone*, mereka harus segera melihat *smartphone* agar tidak tertinggal dengan informasi. Dalam hal akademik ketika mahasiswa sedang diskusi berkelompok, sebagian individu dalam kelompok tersebut lebih tertarik dengan ponsel dari pada diskusi yang sedang berlangsung saat itu. Tentunya ketergantungan *smartphone* yang menjadikan mereka melakukan *phubbing* memiliki efek yang negatif untuk mahasiswa.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengkaji dan melihat lebih jauh mengenai analisis ketergantungan *smartphone* pada perilaku *phubbing* (studi mahasiswa gen Z Universitas Malikussaleh).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat dirumuskan permasalahannya adalah bagaimana analisis ketergantungan *smartphone* pada perilaku *phubbing* (studi mahasiswa gen Z Universitas Malikussaleh)?

1.3 Fokus Penelitian

Dalam penelitian ini adapun yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah analisis ketergantungan *smartphone* pada perilaku *phubbing* (studi mahasiswa gen Z Universitas Malikussaleh) bukit indah dengan menggunakan Teori ketergantungan media (*Depedency Media Theory*).

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui analisis ketergantungan s*martphone* pada perilaku *phubbing* (studi mahasiswa gen Z Universitas Malikussaleh).

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam rangka mencapai tujuan penulisan skripsi yang telah diuraikan sebelumnya, penulis juga memandang bahwa terdapat manfaat yang dapat diperoleh dari penulisan ini di masa depan.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat membeRikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan ilmu di bidang Ilmu Komunikasi, khususnya dalam memahami tentang ketergantungan *smartphone* hingga terjadi *phubbing* di kalangan generasi Z. Serta temuan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau sumber literatur tambahan bagi peneliti di masa mendatang yang berminat untuk mengeksplorasi fenomena *phubbing*, komunikasi antarpersonal, serta perilaku komunikasi generasi Z di lingkungan perguruan tinggi.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi mahasiswa Universitas Malikussaleh, diharapakan dapat menjadi sarana refeleksi dan edukasi bagi mahasiswa untuk lebih menyadari dampak ketergantungan *smartphone* yang menyebabka terjadinya *phubbing*, sehingga dapat meningkatkan kualitas komunikasi interpersonal serta etika dalam menghargai lawan bicara di lingkungan kampus.
b) Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber informasi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik mengkaji tentang ketergantungan *smartphone* dan perilaku *phubbing*, khususnya dikalangan gen Z. Sehingga dapat dijadikan dasar untuk pengembangan penelitian yang lebih mendalam dengan pendekatan, teori, maupun objek yang berbeda.