

BAB II

KAJIAN LITERATUR

Pada kajian literatur berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi, sebelum peneliti melakukan penelitian terkait fenomena *phubbing*, peneliti terlebih dahulu melakukan studi pendahuluan dengan menelaah penelitian sebelumnya yang memiliki relevansi atau kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan sebagai pendukung, persamaan juga pembanding dengan tujuan memperkuat kajian.

2.1. Review Penelitian Sejenis

Review penelitian sejenis dari hasil bacaan (*literature*) peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang memiliki hubungan baik dalam bahasan, metode, maupun perspektif, antara lain:

- 1), Penelitian terdahulu karya Redho Arian Saputra (2021) dengan judul skripsi **"Pengaruh Perilaku *Phubbing* (*Phone-Snubbing*) Terhadap Interaksi Sosial Generasi Z (Studi Korelasional Pada Mahasiswa di Kota Bandung)"** tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui juga menguji hipotesis adanya pengaruh dari fenomena *phubbing* terhadap interaksi sosial dengan sampel mahasiswa di kota Bandung. Tipe penelitian menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan metode survei dan penjabarannya menggunakan korelasi (hubungan)

- 2), Penelitian yang dilakukan oleh Muh. Irvangi (2020) dengan judul skripsi **"Aktivitas Penggunaan *Smartphone* Sebagai Fenomena *Phubbing* Di Kalangan Pengunjung Taman Unhas"** dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis penyebab aktivitas *phubbing* yang terjadi pada pengunjung taman Universitas Hasanuddin juga pengaruhnya terhadap hubungan sosial. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif interpretif dan teori Pelanggaran Harapan.
- 3), Penelitian yang dilakukan oleh Faiz Sujudi pada tahun (2017) dengan karyanya yang berjudul **"*Phubbing* Dalam Keluarga : Studi Fenomenologi *Phubbing* Dalam Komunikasi Keluarga Di Jakarta"**. tujuan dari penelitian adalah untuk mengkaji terkait motif, makna, pengalaman, perilaku, dan pola komunikasi. Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif dengan metode fenomenologi.

Untuk uraian lebih jelasnya peneliti membuat tabel penelitian terdahulu, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1. Review Penelitian Sejenis

No	Nama dan Judul Penelitian/ Tahun	Metode Penelitian	Teori Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	Pengaruh Perilaku <i>Phubbing (Phone-Snubbing)</i> Terhadap Interaksi Sosial Generasi Z (Studi Korelasional Pada Mahasiswa di Kota Bandung) Redho Arian Putra 1702452 Universitas	Kuantitatif	Teori yang digunakan adalah Teori Interaksi Sosial (Gillin & Gillin) dan Teori Interaksionisme Simbolik (Herbert Blumer)	Hasil temuan penelitian menyatakan bahwa adanya kebutuhan yang bervariasi dari pemanfaatan <i>smartphone</i> seperti untuk berkomunikasi, untuk perolehan informasi dan sebagai hiburan individu, juga untuk media mengekspresikan diri, dari 69 responden mahasiswa di kota Bandung terbukti berperilaku <i>phubbing</i> pada kategori sedang dengan	Pada subjek penelitian yang digunakan yaitu mahasiswa kota Bandung, juga pada bahasan topik terkait fenomena <i>phubbing</i> .	Pada metode, Teori, Fokus, dan Tujuan dimana peneliti menggunakan metode kualitatif dengan studi deskriptif.

	Pendidikan Indonesia Bandung 2021			pengaruh terhadap interaksi sebesar 54,9%.		
2.	Aktivitas Penggunaan <i>Smartphone</i> Sebagai Fenomena <i>Phubbing</i> di Kalangan Pengunjung Taman Unhas Muh. Irvagi 50700114036 UIN Alauddin Makassar 2020	Kualitatif Interpretif	Teori Pelanggaran Harapan (EVT) Judee K. Boorgon.	Hasil temuan penelitian menunjukkan aktivitas <i>phubbing</i> yang terjadi pada pengunjung taman Universitas Hasanuddin terjadi karena informan tidak mempunyai keinginan untuk berkomunikasi dan kurang tertarik dengan topik yang dibahas, informan berpendapat harus merespon informasi yang masuk pada <i>smartphone</i> -nya. Ketika diajak berkomunikasi informan sementara bermain <i>game</i> . Juga didapatkan hasil bahwa aktivitas <i>phubbing</i>	Topik pembahasan, Teknik analisis data, dan metodologi yang digunakan yaitu menggunakan metode Kualitatif.	Pada subjek penelitian, teori, juga fokus, dimana peneliti menggunakan subjek mahasiswa kota Bandung. Perbedaan juga terdapat pada capaian tujuan yang mana dalam penelitian

				berpengaruh pada hubungan sosial khususnya pada komunikasi yang tidak disenangi <i>phubbee</i> (penerima perilaku <i>phubbing</i>) <i>phubbee</i> merasa tidak dihargai sehingga malas membangun komunikasi terkecuali jika keadaannya penting dan genting, sedangkan <i>phubber</i> berpendapat bahwa perilakunya tidak mengganggu hubungan namun berpengaruh pada interaksi sosial, dengan demikian relatif mengganggu hubungan relasi.		yaitu tendensi pada motif, tindakan dan makna.
3.	<i>Phubbing</i> Dalam Keluarga: Studi Fenomenologi <i>Phubbing</i>	Kualitatif	Teori yang digunakan adalah Fenomenologi (Alfred Schutz),	Hasil penelitian menunjukkan pengalaman dan aktivitas <i>phubbing</i> dalam komunikasi keluarga terdapat aturan yang	Pada topik kajian mengenai fenomena <i>phubbing</i> , selain	Pada subjek yang diteliti, juga tempat penelitian

	<p>Dalam Komunikasi Keluarga di Jakarta</p> <p>Faiz Sujudi</p> <p>210110130197</p> <p>Universitas Padjadjaran</p> <p>2017</p>		<p>Interaksi Simbolik (Herbert Blumer), dan Teori Sensitivitas Retoris (Roderich Hart)</p>	<p>mengikat, cenderung defensif ketika pelaku <i>phubbing</i> ditegur anggota keluarga lain, juga bentuk tidak peduli dari anggota keluarga. Sedangkan motif diri dan anggota keluarga berperilaku <i>phubbing</i> diantaranya yaitu untuk menghindari rasa canggung, adiksi terhadap <i>smartphone</i>, serta kepentingan individu. makna informan mengenai <i>phubbing</i> adalah sebagai penghambat dalam efektivitas komunikasi keluarga, juga sebagai sebab turunnya pendekatan yang humanistis, dan penyimpangan dalam komunikasi.</p>	<p>itu menggunakan metode kualitatif dengan teori fenomenologi Alfred Schutz</p>	<p>dimana pada penelitian Faiz lebih menekankan pada komunikasi keluarga sedangkan peneliti lebih menekankan pada komunikasi mahasiswa.</p>
--	---	--	--	--	--	---

2.2. Kerangka Konseptual

Pada tinjauan ini, akan dibahas studi kepustakaan yang sudah peneliti telaah, baik itu yang berhubungan atau yang berkaitan dengan topik peneliti, sebagaimana guna dari kerangka konseptual sendiri yaitu untuk menjabarkan atau menghubungkan suatu topik yang akan dibahas.

2.2.1. Komunikasi

Secara etimologis Istilah komunikasi atau dalam bahasa Inggris *communication* berasal dari bahasa Latin yaitu *communis* yang berarti “sama” atau *communicare* yang artinya “membuat sama” dalam aktivitas komunikasi menyarankan bahwa suatu pikiran, makna dan rasa dianut secara sama diantara pihak yang terlibat atau antara pengirim dan penerima pesan (Mulyana, 2017). Komunikasi dapat dikatakan komunikatif ketika terdapat kesamaan makna akan pesan yang disampaikan.

Definisi komunikasi menurut **Rogers & Kincaid** yang dikutip oleh **Cangara** dalam karyanya yang berjudul **Pengantar Ilmu Komunikasi** mengatakan bahwa "Komunikasi adalah suatu proses di mana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam" (Cangara, 2018, h. 27).

Sedangkan **Effendy** dalam bukunya **Dinamika Komunikasi** menuturkan bahwa "Komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau untuk mengubah sikap, pendapat,

perilaku, baik langsung secara lisan, maupun tak langsung melalui media" (Effendy, 2020, h. 5).

Dari definisi di atas, dalam aktivitas komunikasi dengan isi pernyataan pesan yang bertujuan, tidak hanya bersifat informatif tetapi juga persuasif, yaitu tentang bagaimana mempengaruhi lawan bicara baik untuk mengubah atau membentuk perilaku sehingga komunikan (penerima pesan) bersedia melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang disampaikan komunikator (pengirim pesan).

West dan **Turner** mendefinisikan komunikasi (seperti dikutip dalam Yasir, 2020) mengatakan bahwa komunikasi adalah proses sosial yang mana individu memanfaatkan simbol untuk menghasilkan dan menginterpretasikan makna di lingkungannya.

Jadi sebagaimana dilihat dari definisi komunikasi di atas, komunikasi adalah suatu **proses**, aktivitas **simbolis**, memiliki **tujuan**, melibatkan **partisipasi** dari pihak yang terlibat dan merupakan transaksi **makna**. *Pertama* komunikasi sebagai suatu proses karena merupakan suatu aktivitas yang terjadi secara simultan, atau dinamis dalam arti unsur yang berada di dalamnya berlangsung secara terus-menerus, secara berkesinambungan dan tidak statis (Cangara, 2018). *Kedua* komunikasi sebagai aktivitas penggunaan simbol karena dalam komunikasi orang yang terlibat kerap menggunakan simbol-simbol atau lambang-lambang untuk menginterpretasikan ide atau pemikiran, *ketiga* komunikasi adalah upaya disengaja yang memiliki tujuan dari pelaku komunikasi yang *keempat* dalam komunikasi menuntut adanya partisipasi dari pihak yang terlibat, komunikasi akan

berlangsung dengan baik apabila pihak yang berkomunikasi terlibat juga mempunyai perhatian yang sama terhadap apa yang sedang dibicarakan, *kelima* komunikasi sebagai proses pengiriman makna. Makna adalah pikiran, perasaan atau persepsi yang dikomunikasikan kepada orang lain. Jika terdapat kesamaan makna antara pengirim dan penerima pesan maka akan membentuk situasi yang komunikatif. Makna adalah hal penting dalam aktivitas komunikasi. Komunikasi tidak terjadi di ruang hampa, ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi makna pesan yaitu pada konteks fisik, ruang, waktu, psikologis dan sosial (Mulyana, 2017)

Dari definisi para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan berupa informasi atau gagasan dengan menggunakan simbol-simbol yang berlangsung diantara pengirim pesan (komunikator) dan penerima pesan (komunikan) dengan capaian berupa kesamaan makna dan efek perubahan atau pembentukan sikap dan perilaku, dapat dilakukan secara langsung (tatap muka) maupun tidak langsung (menggunakan perantara).

2.2.1.1. Unsur Komunikasi

Seorang peletak dasar ilmu komunikasi, **Laswell** seperti dikutip dalam **Mulyana** dalam bukunya **Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar** bahwa cara efektif untuk menggambarkan komunikasi yaitu harus mencakup unsur-unsur dengan menjawab pertanyaan dari “*Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect*”:

1. Sumber (*source*)

Sumber adalah orang yang berperan menyampaikan pesan kepada orang lain atau khalayak, selain sumber nama lain yang biasa digunakan yaitu pengirim pesan, komunikator, *encoder* atau pembicara. Sumber pesan bisa dari perorangan atau individu, kelompok, organisasi atau perusahaan bahkan negara dengan tujuan-tujuan tertentu.

2. Pesan (*message*)

Pesan adalah apa yang disampaikan, bisa merupakan seperangkat simbol verbal dan nonverbal untuk mewakili perasaan, suatu gagasan, nilai atau maksud dari sumber.

3. Saluran (*Channel*)

Saluran adalah alat yang digunakan sumber untuk menyampaikan pesan, saluran merujuk pada pesan verbal maupun non verbal, selain itu juga merujuk pada penyajian apakah langsung (tatap muka) atau tidak langsung (melalui media).

4. Penerima (*Receiver*)

Penerima adalah orang yang menerima pesan dari komunikator, nama lain yang biasa digunakan adalah *communicatee*, *decoder*, *audience*, *interpreter*, dan *listener*, penerima akan menafsirkan simbol menjadi suatu gagasan yang ia pahami.

5. Efek (*Effect*)

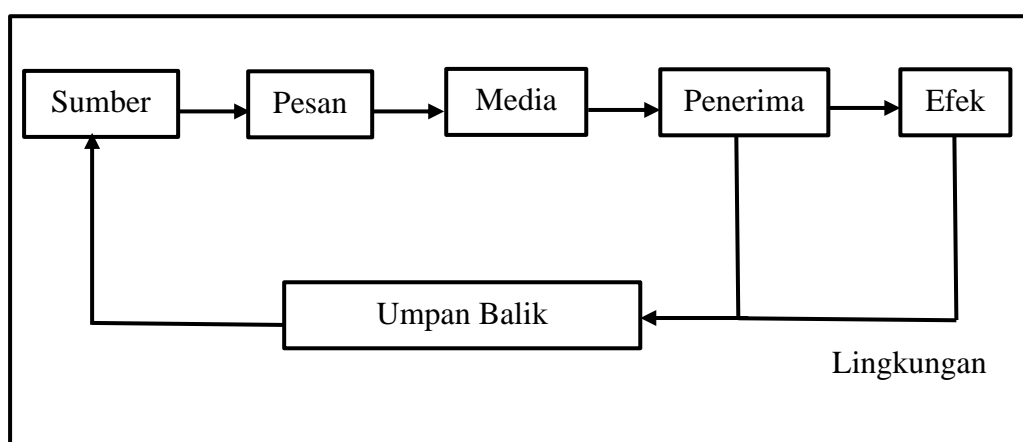
Efek adalah apa yang terjadi pada penerima setelah pesan itu diterima, bisa berupa penambahan pengetahuan, perubahan keyakinan atau perubahan sikap (Mulyana, 2017).

Dari unsur-unsur komunikasi di atas memperlihatkan secara eksplisit komponen yang saling berkaitan dalam terjadinya proses komunikasi. Dalam aktivitasnya, komunikasi diawali oleh pesan yang disampaikan oleh sumber, sumber akan menyandi pesan yang akan disampaikan, bentuk pesan sendiri terdapat verbal yaitu berupa kata-kata dan nonverbal berupa bahasa tubuh atau gerak-gerik, pesan tersebut disampaikan melalui medium atau saluran sebagai alat untuk memindahkan pesan yang kemudian diterima oleh komunikan untuk ditafsirkan pada gagasan yang ia pahami, setelahnya komunikan akan memberikan *feedback* berupa respon dari pesan yang diterima.

Ada beberapa pandangan berbeda mengenai unsur yang mendukung terjadinya komunikasi. Misalnya David K. Berlo dengan formula sederhana “SMCR” yaitu: *Source* (pengirim), *Message* (pesan), *Channel* (saluran), dan *Receiver* (penerima), menindaklanjuti dari keempat unsur tersebut, Charles Osgood, Gerald Miller dan Melvin L. De Fleur menambah unsur efek dan umpan balik (*feedback*) untuk melengkapi unsur komunikasi dan banyak dikembangkan untuk proses komunikasi interpersonal dan komunikasi massa, sementara pandangan dari Joseph de Vito, K. Sereno, dan Erika Vora menambahkan faktor lingkungan sebagai bagian yang sama-sama mempunyai peran substansial (Cangara, 2018).

Jika elemen-elemen atau unsur dari komunikasi yang dikemukakan di atas, digambarkan dalam bentuk gambar, yang berkaitan antara satu dengan lainnya yaitu sebagai berikut :

Gambar 2.2.1.1. Unsur – Unsur Komunikasi



Sumber : Cangara (2018, h. 31)

2.2.1.2. Proses Komunikasi

Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain, menurut **Effendy** dalam bukunya **Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek** mengenai proses komunikasi terbagi menjadi dua tahap, yaitu :

1. Proses Komunikasi Primer

Proses komunikasi primer adalah proses penyampaian ide atau perasaan dari seseorang kepada orang melalui penggunaan simbol sebagai media. Simbol dalam komunikasi primer yaitu *gesture*, isyarat, bahasa, gambar, warna yang mampu “menerjemahkan” pikiran dan perasaan pengirim pesan kepada

penerima pesan. Menurut Schramm dalam bukunya "*Communication Research in the United States*" bahwa komunikasi dikatakan efektif jika terdapat kesesuaian atau paduan pada pengertian dan pengalaman (*Collection of experiences and meanings*). Cocok dengan kerangka acuan (*frame of reference*) dan bidang pengalaman (*field of experience*) yang merupakan faktor penting dalam komunikasi. Pengalaman adalah proses belajar dalam membentuk tindakan komunikasi, dengan kesamaan pengalaman, komunikasi yang terjadi antara individu yang terlibat akan berjalan dengan lancar namun jika sebaliknya tidak adanya kesamaan dalam pengalaman komunikasi yang terjalin akan sukar.

2. Proses Komunikasi Sekunder

Proses komunikasi sekunder adalah proses penyampaian pesan dengan menggunakan alat sebagai media kedua seperti *smartphone*, telepon, televisi, koran, film dan lainnya. Peran media dalam komunikasi sekunder dalam penyebaran suatu informasi disebabkan karena efisiensinya dalam menjangkau penerima yang dituju. Komunikasi sekunder merupakan penghubung dari komunikasi primer yang memungkinkan menembus ruang dan waktu (Effendy, 2019).

2.2.1.3. Fungsi Komunikasi

Komunikasi mempunyai fungsi tersendiri, dalam aktivitas komunikasi, fungsi tidak berdiri sendiri, melainkan berkaitan antara fungsi satu dengan fungsi

yang lainnya. **Mulyana** mengutip dari kerangka yang dikemukakan **Gorden** mengenai fungsi dari komunikasi, yaitu:

1. Fungsi Komunikasi Sosial
2. Fungsi Komunikasi Ekspresif
3. Fungsi Komunikasi Ritual
4. Fungsi Komunikasi Instrumental (Mulyana, 2017, h. 5)

Dalam *fungsi komunikasi sosial* menyatakan bahwa perlunya komunikasi untuk membangun konsep diri sebagai pengetahuan tentang siapa diri kita yang dapat diketahui dari informasi yang diberikan orang lain. Juga untuk pencapaian diri, terhindar dari tekanan, untuk melangsungkan hidup, menjalin relasi hubungan dengan orang lain dan memperoleh kebahagiaan. Secara implisit fungsi komunikasi sosial ini merupakan fungsi budaya, menyiratkan bahwa komunikasi dan budaya memiliki hubungan timbal balik. Sedangkan *fungsi komunikasi ekspresif* digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan perasaan (emosi), ketika terjadi aktivitas komunikasi memungkinkan untuk melibatkan perasaan, seperti perasaan marah, sedih, takut dan sebagainya yang dapat disampaikan dengan kata-kata, terutama bila menggunakan pesan nonverbal.

Fungsi Komunikasi ritual umumnya digunakan secara kolektif atau secara bersama, seperti ketika suatu komunitas atau masyarakat melakukan upacara sepanjang tahun atau sepanjang hidup, para antropolog menyebutnya *rites of passage*. Dalam aktivitas upacara, orang mengucapkan kata-kata atau tindakan simbolik, komunikasi ritual sering bersifat ekspresif, mengungkapkan perasaan

terdalam seseorang, memungkinkan untuk berbagi komitmen emosional dan dedikasi pada kelompok. *Fungsi komunikasi Instrumental* memiliki tujuan untuk membujuk (persuasif) artinya penutur ingin agar pendengar percaya akan kebenaran dari suatu informasi yang disampaikan. Fungsi komunikasi ini memiliki tujuan umum untuk memberikan pengetahuan tentang sesuatu, mengubah sikap dan keyakinan, mengubah perilaku atau tindakan dan untuk menghibur.

2.2.1.4. Tujuan Komunikasi

Secara umum tujuan dari komunikasi adalah untuk mengubah sikap, opini, atau perilaku dari komunikan atau penerima pesan.

Effendy dalam bukunya yang bertajuk **Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek** mengatakan bahwa terdapat tujuan komunikasi, sebagai berikut :

1. Perubahan Sikap (*Attitude Change*)
2. Perubahan Pendapat (*Opinion Change*)
3. Perubahan Perilaku (*Behavior Change*)
4. Perubahan Sosial (*Social Change*) (Effendy, 2019, h. 8)

Komunikasi yang dilakukan dengan tujuan untuk mengubah sikap, misalnya ketika menyampaikan informasi kepada publik, komunikator memiliki tujuan yang ingin dicapai, seperti dalam konteks kampanye, ingin mendapat simpati dari masyarakat, sehingga masyarakat bersedia mengubah sikap dukungan terhadap calon pemimpinnya. Komunikasi dengan tujuan mengubah opini dapat terjadi

ketika pemerintah menyampaikan informasi terkait kebijakannya kepada masyarakat untuk mempengaruhi opini mereka, sehingga mereka berkeinginan untuk mendukung kebijakan tersebut. Komunikasi dengan tujuan mengubah perilaku, seperti ketika masyarakat mengubah perilaku ke arah gaya hidup sehat setelah mengikuti sosialisasi yang diselenggarakan oleh departemen kesehatan, dan komunikasi dengan tujuan perubahan sosial ketika menyebarluaskan berbagai pesan kepada publik dengan harapan masyarakat akan mendukung dan berpartisipasi dalam tujuan pesan tersebut.

Dalam mencapai tujuan-tujuan di atas pada praksisnya tentu tidaklah mudah karenanya dibutuhkan kemampuan komunikasi yang baik sehingga tujuan-tujuan yang diinginkan komunikator dapat tercapai.

2.2.1.5. Hambatan Komunikasi

Dalam proses penyampaian pesan tidak menutup kemungkinan dapat terjadi gangguan-gangguan yang dapat menghambat terjadinya aktivitas yang komunikatif, gangguan dapat terjadi pada semua elemen atau unsur pendukung komunikasi. **Shannon dan Weaver** (seperti dikutip dalam Cangara, 2018) mengenai gangguan dan rintangan komunikasi mengatakan bahwa gangguan komunikasi dapat terjadi ketika ada suatu intervensi yang mengganggu salah satu unsur komunikasi, sehingga menghambat proses komunikasi menjadi tidak efektif, sedangkan rintangan dalam komunikasi adalah hambatan yang menghalangi berlangsungnya proses komunikasi sehingga tidak seperti yang diharapkan komunikator dan penerima.

Dalam buku **Teori Komunikasi Umum Dan Aplikasinya** karya **Novianti** (2019) memaparkan beberapa hal yang dapat menghambat komunikasi, yaitu :

1. Hambatan Fisik Dalam Komunikasi

Hambatan fisik dalam proses komunikasi adalah hambatan yang berbentuk fisik seperti tuna netra, tuna rungu dan tuna wicara. Dalam hambatan ini pancaindra berperan penting dalam proses komunikasi.

2. Hambatan Semantik Dalam Proses Komunikasi

Hambatan semantik dalam komunikasi berkaitan dengan persepsi atau makna kata yang mempunyai arti sebenarnya (denotatif). Pada hambatan ini berkenaan dengan bahasa yang digunakan oleh komunikator atau komunikan, terdapat tiga hambatan, yaitu : 1. Kesalahan dalam pengucapan kata, sering terjadi karena terlalu cepat ketika berbicara. 2. Interpretasi makna yang berbeda terhadap kata dengan pengucapan yang sama. 3. Memiliki makna yang bukan sebenarnya (konotatif).

3. Hambatan Psikologis

Hambatan psikologis merupakan unsur yang berkaitan dengan kegiatan psikis manusia, terdapat beberapa macam hambatan komunikasi: 1. Perbedaan kepentingan (*interest*) dari seseorang akan menjadikan orang itu selektif dalam merespon pesan, orang akan memperhatikan rangsangan yang terjadi dan berhubungan dengan kepentingannya. **Effendy** dalam Novianti mengatakan kepentingan dapat mempengaruhi perasaan, pikiran, daya tangkap, dan tingkah laku. Minat komunikan ditentukan oleh manfaat dari

pesan yang disampaikan, sehingga komunikan akan selektif dalam menerima pesan. 2. Prasangka menurut **Sears** dalam Novianti mengatakan bahwa prasangka berhubungan dengan persepsi dari individu atau kelompok. persepsi sendiri dapat diartikan sebagai pengalaman tentang objek, peristiwa, pribadi, faktor dari hambatan pribadi, juga situasional. Agar tidak menimbulkan prasangka dari komunikan maka komunikator harus *acceptable*. 3. Stereotip, terbentuk dari hal yang subjektif dan keterangan yang kurang lengkap misal orang batak itu sifatnya keras dan lain sebagainya 4. Motivasi merupakan dorongan atau alasan yang melatarbelakangi seseorang melakukan sesuatu.

2.2.2. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal atau komunikasi antarpribadi merupakan salah satu dari bentuk komunikasi yang secara umum dapat diartikan sebagai suatu proses penyampaian pesan antara dua individu atau lebih dengan konteks tatap muka (*face to face*) sehingga arus pesan yang terjadi dua arah.

Ada adagium seperti ini "*interpersonal communication beyond personal encounters. To establish a relationship, two people must eventually meet one another*" artinya, komunikasi interpersonal tidak akan terjadi tanpa tatap muka (Liliweri, 2017, h. 8). Jadi dapat dikatakan bahwa inti dari komunikasi interpersonal adalah dilakukan secara tatap muka.

Devito dalam bukunya *Interpersonal Communication* yang dikutip oleh **Liliweri** mengatakan bahwa komunikasi interpersonal adalah "Proses pengiriman

dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang atau di antara sekelompok kecil orang-orang, dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik seketika" (Liliweri, 2017, h. 26)

Sementara **Effendy** (seperti dikutip dalam Adawiyah, 2019) dalam karyanya **Buku Ajar Human Relations**, bahwa komunikasi interpersonal dianggap sebagai komunikasi yang paling efektif dalam upaya mengubah pendapat seseorang, sikap maupun perilaku seseorang, arus pesan serta tanggapan komunikan tentang positif atau negatifnya komunikasi dapat diketahui saat komunikasi sedang berlangsung.

Komunikasi interpersonal paling banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari, sebagaimana didefinisikan di atas, komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang mempunyai pengaruh signifikan dalam mempengaruhi individu, dalam aktivitasnya terjadi secara dialogis karena dilakukan secara tatap muka, memungkinkan terjadinya komunikasi yang lebih intens dan umpan balik dapat diterima secara langsung. Pihak-pihak yang terlibat dapat menjadi pengirim dan penerima di waktu yang bersamaan. Ketika terjadi masalah dalam komunikasi interpersonal maka dapat berakibat tidak hanya pada komunikasi tetapi juga pada relasi, relasi yang terjadi dapat meningkat jika pola pertukaran terjadi secara intim dari waktu ke waktu.

Menurut **Miller** dalam prolog buku *explorations in interpersonal communication* yang dikutip **Rakhmat** bahwa komunikasi interpersonal menyatakan untuk memahami proses komunikasi interpersonal perlu mengetahui hubungan simbiosis antara komunikasi dan perkembangan relasional: komunikasi

mempengaruhi perkembangan relasional, dan perkembangan relasional mempengaruhi sifat komunikasi antara pihak-pihak yang terlibat (Rakhmat, 2012)

Dalam buku Liliweri (2017) mengutip dari beberapa sumber mengenai **tujuan komunikasi interpersonal**, yaitu: 1. Keinginan untuk dimengerti orang lain (*to be understood*) 2. Keinginan untuk mengerti orang lain (*to understand others*) 3. Keinginan untuk diterima orang lain (*to be accepted*) 4. Keinginan untuk bersama-sama mengerjakan sesuatu (*to get something done*). Liliweri juga mengutip dari **Ellen & Watts** mengenai **fungsi** khususnya dalam sopan santun pada komunikasi interpersonal, yaitu: 1. Menghindari konflik 2. Memastikan komunikasi yang kooperatif 3. Mengelola kesan 4. Membangun kekuatan 5. Memastikan kepatuhan 6. Menunjukkan rasa hormat, dan 7. Bersikap baik.

2.2.2.1. Jenis Komunikasi Interpersonal

Dilihat dari sifatnya, dalam buku Novianti (2019) mengenai komunikasi interpersonal dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu :

1. Komunikasi Diadik (*Dyadic Communication*)

Komunikasi diadik adalah proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang yang memiliki hubungan yang jelas, dapat dilakukan dalam bentuk dialog, percakapan, dan wawancara. masing-masing memiliki peran sebagai pengirim pesan (komunikator) dan penerima pesan (komunikan)

2. Komunikasi Triadik (*Tryadic Communication*)

Komunikasi triadik adalah proses komunikasi yang berlangsung dari tiga orang atau lebih dimana seseorang berperan sebagai komunikator dan dua orang lainnya sebagai komunikan.

2.2.2.2. Efektivitas Komunikasi Interpersonal

Mengenai efektifitas komunikasi interpersonal menurut **Devito** (seperti dikutip dalam Rahmi, 2021) dalam bukunya **Komunikasi Interpersonal Dan Hubungannya Dalam Konseling** yakni meliputi keterbukaan (*Openness*), perilaku positif (*Positiveness*), empati (*Empathy*), perilaku suportif (*Supportiveness*), kesamaan (*Equality*).

Jika diuraikan yaitu *Pertama* keterbukaan (*Openness*), setiap orang terus-menerus berkomunikasi untuk lebih dekat satu sama lain, dengan kedekatan (*proximity*) individu mampu lebih terbuka dalam mengemukakan pendapat kepada orang yang dikehendaknya, keterbukaan ini mempengaruhi pesan verbal dan non verbal. Komunikasi interpersonal dikatakan efektif ketika orang mengungkapkan pikiran mereka secara jujur dan terbuka. *Kedua* perilaku positif (*Positiveness*) Perilaku positif setidaknya memiliki tiga komponen: situasi komunikatif akan tercapai jika ada perhatian positif pada individu, pemeliharaan perasaan positif ketika berkomunikasi, dan perasaan positif sangat penting dalam situasi umum untuk kerjasama yang efisien. *Ketiga* empati (*Empathy*) adalah merasakan apa yang orang lain rasakan atau memproyeksikan diri pada peran orang lain, dengan demikian maka akan terjalin saling paham antara satu sama lain.

Keempat perilaku suportif (*Supportiveness*) pada sikap suportif ini dalam suatu permasalahan seseorang tidak bersikap bertahan atau defensif. Keterbukaan dan empati tidak dapat tercapai jika tidak suportif, Devito menyebutkan bahwa suportif dapat timbul karena adanya perilaku, lebih cenderung meminta informasi tentang sesuatu (deskriptif) dalam hal ini individu tidak merasa ditentang atau dihina melainkan merasa dihargai, juga individu yang bersikap terbuka dan terus terang (profesionalisme) dan individu yang terbuka dalam menerima berbagai pandangan berbeda dari orang lain. *Kelima* kesamaan (*Equality*) kesamaan terdapat pada dua hal yaitu kesamaan dalam bidang pengalaman antara para pelaku komunikasi, pengalaman ini mencakup sikap, nilai dan perilaku. kedua kesamaan dalam percakapan antara orang yang terlibat komunikasi artinya ada pengakuan bahwa pihak yang terlibat dalam komunikasi mempunyai nilai dan berharga di mata masing-masing partisipan.

2.2.3. Fenomena Phubbing

2.2.3.1. Perilaku

Perilaku (*behaviour*) merupakan hasil dari pengalaman dan komunikasi dengan lingkungan. Perilaku adalah reaksi organisme (manusia) terhadap rangsangan yang dapat timbul dari dalam dirinya (internal) seperti motivasi untuk membaca karena ingin menambah pengetahuan, atau dari luar dirinya (eksternal) seperti teguran yang dapat mempengaruhi perilaku, ada perilaku yang dapat diamati karena berupa tindakan nyata yang dilakukan seperti berdiri, duduk, atau berlari, ada juga perilaku yang tidak dapat diamati secara langsung seperti pikiran atau perasaan.

Martin & Pear (seperti dikutip dalam Pratiwi & Rusinani, 2020) pada karya **Buku Ajar Psikologi Perkembangan Dalam Siklus Hidup Wanita** menegaskan bahwa perilaku, juga dikenal sebagai aktivitas, tindakan, respons, atau reaksi-reaksi yang mengacu pada segala sesuatu yang dikatakan atau dilakukan seseorang, perilaku dapat merujuk pada tindakan tersembunyi (pribadi) yang tidak bisa diamati secara langsung oleh orang lain. Semua perilaku merujuk pada kecenderungan untuk diamati.

Jadi dapat dikatakan bahwa perilaku adalah segala bentuk tindakan organisme (manusia) yang timbul sebagai akibat atau rangsangan pada individu tersebut. Dalam **proses pembentukan perilaku** dapat dilakukan melalui tiga proses yaitu: “*Conditioning* (Kebiasaan), *Pengertian (Insight)*, dan *Model*” (Pratiwi & Rusinani, 2020, h. 16). Jika diuraikan maka sebagai berikut: 1. Kebiasaan (*Conditioning*) merupakan pembentukan perilaku melalui membiasakan diri untuk berperilaku sesuai dengan yang dikehendakinya, seperti meminta maaf ketika berperilaku salah. Ini didasarkan pada teori belajar *conditioning* oleh Pavlov, Thorndike dan Skinner 2. *Pengertian (Insight)* didasarkan pada teori kognitif. Pembentukan perilaku atau belajar berdasarkan pengertian atau *insight* seperti jangan menunda tugas 3. *Model* atau Contoh didasarkan pada teori tentang belajar sosial Bandura, seperti proses belajar seorang anak tergantung pada bagaimana orang tuanya berkomunikasi.

2.2.3.2. Phubbing

Phubbing merupakan istilah baru yang sudah mendunia, muncul seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi *smartphone* yang kian semakin

pesat. Awal mula munculnya istilah *phubbing* yaitu digunakan oleh perusahaan iklan Australia *McCann* pada tahun 2012 sebagai bentuk kesadaran dari permasalahan adiksi pada *smartphone* yang kemudian resmi masuk kamus nasional Australia (*Macquarie Dictionary*).

Dewasa ini berkomunikasi dengan orang lain tanpa melibatkan *smartphone* menjadi suatu hal yang sulit bagi kebanyakan orang, dimanapun dan kapanpun *smartphone* kian dilibatkan di tengah situasi dan kondisi, yang cukup memprihatinkan perilaku *phubbing* dilakukan tidak hanya pada waktu tertentu, namun setiap waktu tak terkecuali dalam situasi sosial.

Fenomena dimana individu asik bermain dengan *smartphone* mereka tanpa memperhatikan atau menghargai orang lain saat berinteraksi dengan lawan bicaranya disebut *phubbing*. *Phubbing* sendiri merupakan akronim dari *phone* dan *snubbing*, menurut Haigh (seperti dikutip dalam Chotpitayasunondh & Douglas, 2018) mendeskripsikan bahwa *phubbing* adalah perilaku mengabaikan orang lain ketika komunikasi sedang berlangsung dan lebih memilih bermain *smartphone* daripada berkomunikasi dengan orang di sekitarnya, individu sering melihat *smartphone*-nya saat bersama orang lain dan melarikan diri dari hubungan interpersonal nya. Sementara definisi lain mengatakan *phubbing* adalah sebuah konsep dinamika adiksi, seperti tidak menghargai juga tidak memiliki kesopanan karena mengabaikan orang lain ketika sedang berada di kehidupan nyata dan lebih menyukai lingkungan virtualnya (Karadağ et al., 2016)

Menurut definisi di atas dapat disimpulkan bahwa *phubbing* merupakan tindakan atau perilaku menyakiti yang ditandai dengan mengabaikan orang lain dan perhatiannya sering tertuju pada layar *smartphone* saat proses komunikasi berlangsung. Memungkinkan lawan bicara terasingkan di lingkungannya, dan keberadaannya tidak dianggap meskipun secara fisik berada pada tempat yang sama. *Phubbing* terjadi karena *phubber* (orang yang melakukan perilaku *phubbing*) menggunakan *smartphone*-nya secara berlebihan dan impulsif sehingga memicu adiksi, sedangkan *phubbee* merujuk pada orang yang menerima perlakuan *phubbing*.

Phubbing menjadi alasan baru untuk menghindari percakapan, atau penolakan terhadap keberadaan orang di sekitarnya dengan sengaja, entah menarik diri karena *smartphone* lebih asik atau keadaan ketidaknyamanan yang dirasakan pada lingkungan tertentu, *phubbing* jika dilakukan sekali atau dua kali bisa dimaklumi namun jika dalam sering dilakukan tentu menimbulkan permasalahan dan dapat merusak relasi sosial.

Mengenai dampaknya sendiri, Jintarin Jaidee, seorang psikiatri asal Bangkok (seperti dikutip dalam Chasombat, 2014) menuturkan bahwa dampak negatif yang ditimbulkan dari *phubbing* dapat menurunkan kualitas hubungan khususnya hubungan pertemanan dan keluarga, dapat mengganggu tanggung jawab dan pelaksanaan tugas hal lain dari kebiasaan perilaku *phubbing* yaitu dapat menyebabkan kecanduan-kecanduan seperti *game online*, aplikasi seluler, dan media sosial. Hasil riset lain mengatakan bahwa dampak dari perilaku *phubbing* dapat menurunkan kualitas pada komunikasi, dan kepuasan terhadap hubungan

(Chotpitayasunondh & Douglas, 2018) Lebih lanjut, dapat membahayakan empat kebutuhan dasar manusia: kebutuhan untuk saling memiliki, kebutuhan akan keberadaan yang bermakna, kebutuhan akan harga diri, dan kebutuhan akan kontrol diri.

2.2.3.3. Faktor Yang Mempengaruhi *Phubbing*

Terdapat anteseden dalam sosial *phubbing* atau hal yang mendahuluinya, faktor ini adalah “kecanduan *smartphone*, kecanduan internet, kecanduan media sosial, dan kecanduan *game*” (Karadağ et al., 2015, h. 61).

1. Kecanduan *Smartphone*

Smartphone dengan fitur yang semakin canggih membuat segalanya menjadi lebih cepat dan praktis. Kecanduan *smartphone* didefinisikan sebagai minat seseorang yang berlebihan terhadap *smartphone*. Kecanduan terkait dengan durasi dan frekuensi penggunaan individu yang tidak terkendali, yang mengganggu waktu produktif dan mengakibatkan berbagai kerugian.

Untuk waktu ideal dalam penggunaan *smartphone* dikemukakan pada penelitian dari *University Of Oxford* oleh Andrew Przybylski dan timnya menemukan bahwa durasi ideal dalam aktivitas penggunaan ponsel pintar adalah 257 menit, atau jika dalam hitungan jam adalah 4 jam 17 menit dalam sehari (Sativa dalam Normawati et al., 2018)

Smartphone Addiction atau kecanduan *smartphone* memiliki dampak pada pembentukan masalah sosial, seperti toleransi, *withdrawal* (penarikan diri)

kesulitan melakukan aktivitas sehari-hari, atau gangguan dalam kontrol impuls mengenai lama waktu penggunaan (Kwon et al., 2013)

2. Kecanduan Internet

Internet (*interconnected network*) adalah jaringan besar yang saling terhubung dari jaringan computer di seluruh dunia, mentransmisikan data dari satu computer ke computer lain, memberikan akses untuk informasi (text, gambar, audio, dll) untuk dapat di kirim dan digunakan Bersama. Kemunculan internet merupakan salah satu bentuk dari media baru (*new media*) yang menarik perhatian juga membawa perubahan terutama dalam cara berkomunikasi. Berbagai manfaat disuguhkan melalui internet namun di samping efek positif juga kerap menimbulkan efek negatif. Beberapa studi menunjukkan bahwa durasi waktu yang digunakan untuk internet dapat menjadi pemicu pengguna yang patologis, penggunaan tidak terkontrol cenderung menimbulkan gangguan atau permasalahan.

Young (seperti dikutip dalam Soetjipto, 2015) membagi dalam lima kategori berdasarkan jenis aktivitas pengguna internet, yaitu: 1. *Cybersexual Addiction*, yaitu seseorang yang mengakses situs-situs porno secara kompulsif (dorongan perilaku yang tidak tertahankan) 2. *Cyber-Relationship Addiction*, seseorang yang lebih tertarik terhadap hubungannya dengan orang lain melalui media maya 3. *Net Compulsion*, yaitu mengacu pada seseorang yang tertarik terhadap jual beli atau transaksi (*day trading* atau *cyber shopping*) juga ketertarikannya terhadap perjudian (*cyber casino*) 4. *Information Overload*, adalah individu yang secara

obsesif mengakses situs informasi 5. *Computer Addiction*, adalah seseorang yang tertarik pada *game online*.

3. Kecanduan Media Sosial

Cakupan media sosial seperti komunikasi, pertukaran informasi, dan berbagai multimedia mendorong orang untuk tetap terkoneksi secara *Online*. Telekomunikasi *smartphone* yang mudah dibawa kemana-mana menjadikan media sosial dapat dengan nyaman diakses, sehingga menjadikan media sosial sebagai objek kecanduan, di media sosial individu berupaya menunjukkan eksistensinya sementara itu mengesampingkan kegiatan dalam realita.

4. Kecanduan *Game*

Diantara faktor yang memicu perilaku *phubbing*, kecanduan *game* menjadi faktor yang mempunyai peran penting selain *smartphone*, seseorang yang tidak bisa mengelola waktunya ketika sedang bermain *game* tendensinya akan melarikan diri dari suatu masalah yang ia hadapi sebagai relaksasi mental, jika terus dilakukan berpotensi mengalami kecanduan.

Sementara faktor yang menjadi anteseden penyebab kecanduan *smartphone* dan perilaku *phubbing* selain yang dikemukakan di atas terdapat faktor, yaitu:

1. Ketakutan akan kehilangan informasi atau tidak update (*Fear Of Missing Out*). *FoMo* (*Fear Of Missing Out*) dapat dipahami sebagai perasaan ketakutan, kecemasan dan kekhawatiran seseorang. Ketakutan akan tertinggal di media sosial muncul ketika tidak dapat mengikuti apa yang dilakukan oleh orang lain seperti tertinggal informasi. *FoMo* membuat

individu tidak merasa nyaman ketika tidak menggunakan *smartphone*-nya, membuat individu ingin selalu terhubung dengan relasinya melalui *smartphone*, tidak mau terputus dengan *smartphone* tentunya hal ini berdampak negatif pada individu tersebut.

2. Kontrol Diri (*Self Control*) yang berkaitan dengan penggunaan yang bermasalah dan sikap adiksi. (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016)

2.2.3.4. Karakteristik Perilaku *Phubbing*

Terdapat karakteristik pada individu yang berperilaku *phubbing*, Chotpitayasunondh & Douglas (2018) mengatakan bahwa seseorang terindikasi perilaku *phubbing* ketika melakukan Penarikan kontak mata dan Emosi negatif,

1. Penarikan Kontak Mata

Penarikan kontak mata adalah bentuk pasif dari pengucilan sosial dan ketidaktertarikan seseorang, dari empat kebutuhan dasar manusia, individu yang menerima perlakuan tersebut mengalami kepuasan yang lebih rendah daripada individu yang menerima kontak langsung karenanya *phubbing* menimbulkan dampak secara umum dari pengucilan sosial

2. Emosi Yang Membatasi Relasi Interpersonal

Emosi yang negatif menimbulkan dampak konflik yang tinggi dan hubungan yang buruk pada komunikasi interpersonal.

Sementara itu penelitian yang dilakukan oleh (Karadağ et al., 2015) mengenai karakteristik dari *phubbing*, yaitu:

1. Perilaku *phubbing* adalah ketika seseorang kurang aktif berkomunikasi saat berada di tengah-tengah kontak sosial primer atau yang sifatnya langsung tanpa perantara.
2. Selalu memperhatikan *smartphone* yang ia genggam tanpa menghiraukan lawan bicara dalam lingkungan sosialnya.

2.2.3.5. Dimensi-Dimensi *Phubbing*

Terdapat dimensi- dimensi dari *phubbing* menurut (Karadağ et al., 2015) diantaranya, yaitu sebagai berikut:

1. Gangguan Komunikasi (*Communication Disturbance*)

Gangguan komunikasi adalah gangguan akibat kehadiran *smartphone* sehingga mengganggu komunikasi tatap muka. Komponen dalam gangguan tersebut dapat berupa panggilan, pertukaran pesan maupun cek notifikasi pada *smartphone* ketika komunikasi sedang berlangsung.

2. Obsesi Terhadap *Smartphone* (*Phone Obsession*)

Obsesi pada *smartphone* di latarbelakangi karena adanya dorongan dan keinginan yang kuat untuk menggunakan *smartphone* ketika berada dalam situasi tatap muka secara langsung.

Sementara dimensi *phubbing* dalam (Reza, 2018) menuturkan bahwa terdapat tiga dimensi, yaitu:

1. Seseorang cenderung mengabaikan orang lain dalam situasi interaktif dan beralih pada *smartphone*

2. Individu tidak bisa mengontrol dirinya untuk menggunakan dan memainkan *smartphone*-nya, sehingga ia sering mengecek *smartphone* miliknya, yang menjadikannya ketergantungan.
3. Terputusnya hubungan sosial, tidak mudah bagi seseorang untuk beradaptasi dengan dirinya sendiri, sehingga seseorang memilih untuk diam dan bermain dengan *smartphone* tanpa berinteraksi dengan orang sekitar.

2.2.4. *Smartphone* dan Adiksi

2.2.4.1. *Smartphone*

Secara umum *smartphone* atau ponsel pintar merupakan perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus dan dilengkapi fitur-fitur selayaknya sebuah komputer. *Smartphone* beroperasi melalui penggunaan perangkat lunak (OS) yang memiliki hubungan mendasar bagi pengembangan aplikasi. *Smartphone* merupakan pembaruan teknologi komunikasi dari *handphone*. Dirancang untuk memudahkan manusia dalam mengelola serta mengembangkan pemikirannya melalui berbagai fitur yang disediakan.

Smartphone disebut ponsel 'pintar' karena dalam pengoperasiannya memiliki kemampuan dan fungsi yang tinggi menyerupai komputer atau laptop, keunggulan lainnya adalah secara fisik portabel, yang mudah dibawa kemana-mana menjadikan *smartphone* seperti komputer mini.

Williams dan **Sawyer** (seperti dikutip dalam Hulasoh et al., 2020) mendefinisikan *smartphone* sebagai perangkat dengan fitur-fitur lebih lengkap jika dibandingkan dengan *handphone* lainnya, perangkat dalam *smartphone*

menggunakan berbagai layanan seperti memori, layar, CPU dan modem *Built-in*.

Hulasoh yang mendefinisikan *smartphone* sebagai komoditas canggih yang dibuat dengan beragam aplikasi yang dapat menampilkan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, dan bahkan hiburan.

Dari definisi yang dipaparkan di atas maka tidak mengherankan bahwa *smartphone* telah menjadi salah satu perangkat telekomunikasi paling populer di kalangan individu. Selain digunakan sebagai alat untuk mencari informasi dan berkomunikasi, juga memiliki sejumlah fungsi seperti akses informasi, akses lokasi, akses transaksi juga sejumlah aplikasi. Dengan demikian menambah fungsinya sebagai media hiburan. *Smartphone* kini tidak hanya sebagai piranti untuk berkomunikasi namun juga sebagai refleksi yang memaknai status sosial seseorang, sehingga banyak orang berlomba-lomba untuk mengganti *smartphone* dengan tipe terbaru atau dengan tipe yang sedang *trend*.

2.2.4.2. Adiksi

Kecanduan merupakan ketergantungan seseorang terhadap suatu hal, ketika seseorang memiliki kecanduan terhadap sesuatu, dia akan melakukannya secara berulang karena terganggunya kontrol perilaku pada individu, biasanya untuk dampak yang didapatkan lebih cenderung ke arah yang negatif.

Dalam karya buku yang berjudul **Pentingnya *Problem Solving* Bagi Seorang Remaja** dibahas mengenai definisi dari kecanduan, Cooper (seperti yang dikutip dalam Isnawati, 2020) mendefinisikan kecanduan sebagai perilaku ketergantungan pada hal-hal yang disenangi ketika adanya kesempatan dan

dilakukan secara berulang. Sementara Bowman mengatakan bahwa ada dua jenis kecanduan, yang pertama adalah (*substance addiction*) yaitu kecanduan pada suatu substansi atau zat, kedua adalah (proses *addiction*) yaitu kecanduan pada proses (Bowman dalam Isnawati, 2020). Kecanduan terhadap rokok atau alkohol termasuk pada kategori kecanduan substansi sedangkan kecanduan pada berjudi, belanja adalah contoh kecanduan pada proses.

Terdapat beberapa asumsi untuk memaparkan kriteria dari seseorang yang memiliki kecanduan. Suller (seperti yang dikutip dalam Soetjipto, 2015) menyatakan, seseorang dikatakan kecanduan terhadap suatu rangsangan, jika :

1. Seseorang mengabaikan hal-hal vital karena suatu stimulus
2. Terganggunya relasi atau hubungan seseorang dengan lingkungannya
3. Adanya reaksi negatif dari orang lain, adanya keluhan, kecewa, terganggu dan ada perasaan diabaikan.
4. Seseorang yang kecanduan cenderung marah, tersinggung dan tidak menerima ketika ada orang lain yang mengganggunya
5. Ada kesadaran dan upaya untuk meminimalisir dan menghentikan kecanduan namun tidak efektif.

2.2.5. Mahasiswa

Mahasiswa adalah seseorang yang terdaftar di perguruan tinggi dan berada pada tingkat pendidikan tertinggi pada ranah pendidikan, memiliki tanda identitas sebagai legitimasinya, dan secara resmi diakui keberadaannya. Mahasiswa terdiri

dari 'maha' yang berarti sebagai 'besar' dan 'siswa' yang berarti seseorang siswa atau seseorang yang sedang belajar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mahasiswa adalah seseorang yang menempuh pendidikan di perguruan tinggi. tuntutan dalam perguruan tinggi yaitu menghasilkan sumber daya manusia (SDM) dengan pemikiran yang kreatif inovatif juga mandiri guna ikut berpartisipasi dalam pembangunan bangsa dari berbagai sektor sesuai dengan ilmu yang dimiliki.

Sarwono (seperti yang dikutip dalam Gafur, 2015) dalam karyanya **Mahasiswa & Dinamika Dunia Kampus** mengenai definisi mahasiswa adalah setiap individu atau siapa saja yang terdaftar secara resmi untuk mengambil kelas di universitas dan berusia antara 18 dan 30 tahun.

Terdapat perbedaan antara mahasiswa dengan murid SD, SLTP dan SMA/SMK perbedaan dapat dilihat dari kemandirian baik itu di lingkup kampus maupun eksternal, kritis dalam memecahkan suatu permasalahan, kesadaran untuk senantiasa menambah wawasan di kampus maupun di luar kampus.

Macam-macam sebutan yang disandang oleh mahasiswa di antaranya *direct of change* yaitu mahasiswa bisa melakukan perubahan langsung, *agent of change* adalah mahasiswa sebagai agen atau sumber untuk melakukan perubahan, *iron stock* yaitu sumber daya manusia dari mahasiswa yang tidak habis-habis, *moral force* adalah kumpulan mahasiswa yang memiliki moral, *social control* yaitu mahasiswa sebagai pengontrol kehidupan sosial. Keberagaman lingkungan

kampus membentuk mahasiswa dengan tipe berbeda, tipe-tipe mahasiswa secara umum, yaitu :

1. Tipe Mahasiswa Akademik

Tipe mahasiswa ini tendensinya lebih pada aktivitas akademik melakukan pembelajaran aktif untuk mendapatkan IPK kumulatif dan kurang berminat dengan kegiatan- kegiatan seputar kemahasiswaan juga lingkungan masyarakat

2. Tipe Mahasiswa Organisatoris

Tipe mahasiswa yang mempunyai ketertarikan dan berkonsentrasi pada kegiatan kelembagaan/ organisasi, mahasiswa tipe ini mempunyai kepekaan terhadap situasi sosial, dan cenderung kurang memfokuskan pada aktivitas akademik

3. Tipe Mahasiswa Hedonis

Tipe mahasiswa yang tertarik terhadap hal-hal *trendy* dan *stylish*, cenderung apatis terhadap kegiatan baik itu akademik maupun kemahasiswaan

4. Tipe Mahasiswa Aktivis

Tipe mahasiswa yang fokus pada aktivitas akademik dan kemudian berusaha memodifikasi 'kebenaran ilmiah' yang didapatkan melalui lembaga atau organisasi dan memperjuangkannya di masyarakat (Gafur, 2015).

Dalam praksisnya pada budaya akademik bermuara pada Tri Dharma Perguruan Tinggi, yaitu :

1. Pendidikan Dan Pengajaran
2. Penelitian Dan Pengembangan
3. Pengabdian Kepada Masyarakat.

2.3. Kerangka Teoritis

2.3.1. Fenomenologi

Fenomenologi adalah studi tentang bagaimana manusia memahami pengalaman, dari keberadaannya di dunia. Realitas dalam fenomena memusatkan perhatian pada sesuatu yang terjadi dalam kesadaran individu, dipelajari melalui subjek atau orang pertama, termasuk pada ruang lingkup kehidupan, nilai yang terkandung dalam kehidupan sehari-hari juga kebenaran hidup dikelola dalam fenomenologi.

Istilah fenomenologi berasal dari bahasa Yunani *phainomenon*, yang berarti "apa yang tampak," dalam Kamus Besar Indonesia dapat diartikan sebagai gejala, serta peristiwa yang dapat dirasakan dan diamati dengan panca indera, menyiratkan bahwa suatu fenomena adalah sesuatu yang dapat diamati dan dimaknai sebagai bagian dari kehidupan manusia (Rorong, 2020). Ini dapat digambarkan sebagai cara manusia mengalami suatu peristiwa (fenomena), dan bagaimana pengalaman itu memberikan makna pada seseorang, secara harfiah

fenomenologi adalah studi untuk menjelaskan tentang segala sesuatu yang menampakkan diri atau realitas dari yang tampak pada pengalaman subjek.

Menurut *The Oxford English Dictionary* fenomenologi adalah “(a) *the science of phenomena as distinct from being (ontology)*, dan (b) *division of any science which describes and classifies its phenomena*” (Kuswarno, 2009, h. 1).

Dengan demikian fenomenologi adalah ilmu tentang fenomena, dibedakan dari sesuatu yang telah menjadi, atau disiplin ilmu yang menjelaskan dan mengategorikan fenomena, atau studi tentang fenomena. Dengan kata lain, fenomenologi mempelajari pengalaman yang tampak di depan kita, dan tentang bagaimana penampakannya.

Istilah fenomenologi pertama kali digunakan pada awal abad ke-18, mengacu pada teori penampakan yang merupakan dasar dari pengetahuan empiris (penampakan yang diterima secara inderawi). Istilah fenomenologi awalnya diperkenalkan oleh Johan Heinrich Lambert, untuk merujuk pada gagasan tentang teori kebenaran, merupakan pengikut dari Christian Wolff. Setelah itu, para filosofi seperti Immanuel Kant, Johann Gottlieb Fichte dan George Wilhelm Friedrich Hegel dalam tulisan mereka sesekali mengadopsi istilah fenomenologi. Tahun 1899, Franz Brentano menggunakan fenomenologi untuk psikologi deskriptif. Dari sini awal Husserl mengambil istilah fenomenologi untuk istilah “kesengajaan”. Abad ke-18 penting tidak hanya bagi fenomenologi, tetapi juga bagi dunia filsafat secara umum, karena menandai awal dimulainya filsafat modern. sebelum abad ke-18 pemikiran filosofis terbagi menjadi dua aliran yaitu aliran empirisme dimana pada pemegang paham ini, percaya bahwa pengetahuan

muncul dari penginderaan dengan sumber yang memadai adalah pengalaman, dan ada aliran rasionalisme dimana pemegang paham ini percaya bahwa pengetahuan muncul dari pikiran manusia (rasio), dalam hal ini pengalaman hanya dipakai untuk mengukuhkan kebenaran (Kuswarno, 2009).

Di tengah perbedaan pandangan yang semakin meruncing, kemudian muncul filosof Immanuel Kant yang menjembatani keduanya. Mengatakan bahwa Fenomena adalah segala sesuatu yang muncul atau tampak (terlihat) dari dirinya sendiri sebagai hasil sintesis dari indera dan bentuk konseptual dari suatu objek seperti yang tampak (terlihat) di dalam dirinya sendiri. Jadi pendapat Kant menekankan pada sesuatu yang tampak dalam kesadaran bukan di luar kesadaran (*nomena*) (Kant dalam Irvangi, 2020). Franz Brentano mendefinisikan fenomenologi lebih luas lagi sebagai sesuatu yang terjadi di dalam pikiran. Jika dibandingkan dengan definisi Kant, mengantarkan kepada fenomenologi yang hakiki, definisi dari Brentano mengatakan bahwa:

Fenomena adalah sesuatu yang kita sadari, objek dan kejadian di sekitar kita, orang lain dan diri kita sendiri, sebagai refleksi dari pengalaman sadar kita. Dalam pengertian yang lebih lanjut lagi, fenomena adalah sesuatu yang masuk ke dalam "kesadaran" kita, baik dalam bentuk persepsi, khayalan, keinginan, atau pikiran (Kuswarno, 2009, h. 5)

Meskipun banyak filsuf membahas istilah 'fenomenologi' namun kajian fenomenologi sebagai filsafat secara intens di populerkan oleh Filsuf Jerman

Edmund Gustav Albrecht Husserl atau yang akrab disebut Edmund Husserl (1859-1938) karenanya Husserl sering di pandang sebagai bapak fenomenologi (*founding father of phenomenology*). Fenomenologi Husserl tentang pemikirannya tidak terlepas dari rasionalisme Rene Descartes, Immanuel Kant juga pengaruh gurunya Franz Brentano antara psikologi deskriptifnya. Husserl, yang telah lama menjadi pendukung setia psikologi deskriptif Brentano, akhirnya melepaskan diri dan mengembangkan apa yang sekarang kita sebut fenomenologi.

Husserl pertama kali merumuskan fenomenologi secara lengkap yaitu pada buku utamanya *logical investigation*, yang merupakan hasil riset studi selama sepuluh tahun (Adian, 2016), Husserl menggabungkan antara psikologi deskriptif dengan logika, pemikiran tersebut terinspirasi oleh pemikiran Bolzano mengenai logika ideal dan psikologi deskriptif. Husserl mengistilahkan kesadaran yang disengaja dengan *noesis*, sementara *noema* adalah isi dari kesadaran itu. Kemudian fenomenologi dikembangkan oleh murid Husserl yaitu Martin Heidegger. Fenomenologi berkembang tidak hanya tingkat "kesengajaan" tetapi juga meluas pada kesadaran sementara, intersubjektivitas, kesengajaan praktis, dan konteks sosial dan bahasa dari tindakan manusia.

Karena perkembangannya kemudian fenomenologi dikaitkan dengan beberapa keilmuan, salah satunya dalam ranah filsafat, Orbe (seperti dikutip dalam Rorong, 2020) memaparkan bahwa fenomenologi berkaitan dengan Ontologi (studi tentang keberadaan atau eksistensi,) mempelajari sifat-sifat alami kesadaran secara ontologis, Epistemologi (mendefinisikan fenomena sebagai dasar dari pengetahuan), Logika (studi tentang penalaran yang valid), Etika (studi

tentang benar atau salah) serta Metodologi (studi tentang bagaimana fenomenologi ini diaplikasikan dalam kajian penelitian.

Mengamati tentang bagaimana istilah maupun ilmu tentang fenomenologi terus berkembang, dan bagaimana istilah itu masih digunakan sampai sekarang. Fenomenologi didasarkan pada asumsi subjektivisme, yang bukan hanya menyelidiki suatu gejala yang tampak namun juga mengeksplorasi makna mendasar dari segala sesuatu yang tampak. Untuk alasan inilah fenomenologi digunakan dalam studi ilmu komunikasi dan ilmu sosial (Rorong, 2020)

2.3.1.1. Fenomenologi Alfred Schutz

Alfred Schutz merupakan seorang ekonomi, suka dengan musik memiliki ketertarikan dengan filsafat kemudian beralih pada psikologi, sosiologi dan ilmu sosial lainnya, dengan berbagai latar belakang, kian memberikan warna dalam fenomenologi sebagai studi dari ilmu komunikasi yang memungkinkan Schutz untuk mengkaji fenomenologi secara lebih mendalam dan luas.

Schutz sering ditempatkan sebagai pusat pada studi fenomenologis dan penggunaan pendekatan penelitian kualitatif karena dua alasan: pertama, karena melalui Schutz pemikiran dan gagasan abstrak Husserl dapat dijelaskan lebih jelas (eksplisit) dan lebih mudah dipahami, kedua Schutz adalah orang pertama yang menerapkan fenomenologi dalam penelitian sosial. Alfred Schutz adalah seorang filsuf yang cukup dikenal dengan istilah "*phenomenological sociologist*" berbagai gagasan yang dikemukakan oleh Husserl telah mendorong Schutz untuk kemudian memperkenalkan fenomenologi ke dalam dunia sosiologi.

Mengenai ilmu sosial Alfred Schutz telah memulai dan mengembangkan dalam karya bukunya yang berjudul *Der sinnhafte aufbau der sozialen Welt* kemudian buku tersebut diterjemahkan menjadi *The Phenomenologi of the social world*, yang memperoleh banyak dukungan dari para peneliti sosial *New School For Social Research* di *New York*. Schutz mengatakan dalam objek ilmu sosial ada hubungannya dengan ‘interpretasi’ terhadap realitas, manusia adalah mahluk sosial yang kesadarannya dalam kehidupan sehari-hari merupakan kesadaran sosial dari sana terdapat hubungan antara manusia dan objek.

Asumsi fenomenologi dari Schutz (seperti dikutip dalam Kuswarno, 2009) mengatakan karena manusia adalah mahluk sosial, maka menyadari realitas kehidupan sehari-hari merupakan sebuah kesadaran sosial. dunia individu adalah dunia intersubjektive dengan makna yang beragam, juga perasaan sebagai bagian kelompok. Manusia dituntut untuk saling memahami antar satu dengan yang lainnya, dan berperilaku dalam kenyataan yang sama. Karenanya, ada penerimaan timbal balik, dan pemahaman bersama atas dasar pengalaman dan tipikasi atas dunia bersama, melalui tipikasi inilah individu belajar beradaptasi dengan dunia yang lebih luas.

Inti pemikiran Schutz adalah bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran. proses penafsiran digunakan untuk memperjelas atau menyelidiki makna yang sebenarnya, sehingga dapat memberikan konsep kepekaan implisit, Schutz menempatkan manusia pada pengalaman subjektif, terutama ketika mengambil sikap dan tindakan terhadap kehidupan sehari-hari.

Selain makna subjektivitas, Shutz berpendapat bahwa dunia sosial harus dilihat secara historis, Schutz menyimpulkan bahwa tindakan sosial berorientasi pada perilaku masa lalu, sekarang dan akan datang, individu melakukan tindakan berdasarkan konsep motif. Untuk menggambarkan seluruh tindakan seseorang Schutz memberi dua fase pada tindakan manusia yaitu tindakan *in-order-to-motive* (*Um-zu-Motiv*) yakni ‘motif tujuan’ dan tindakan *because-motiv* (*Weil-Motiv*) yaitu ‘motif sebab atau masalah’.

Schutz membangun model tindakan manusia (*human of interest*) berdasarkan tiga dalil umum saat meneliti dan menerapkan fenomenologi sosial:

1. The Postulate Of Logical Consistency (Dalil Konsistensi Logis)

Menyatakan bahwa peneliti harus melakukan validitas kebenaran dari tujuan penelitiannya sehingga dapat dianalisis bagaimana kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, apakah bisa untuk dipertanggung jawabkan atau tidak.

2. The Postulate Of Subjective Interpretation (Dalil Interpretasi Subjektif)

Menyatakan bahwa peneliti harus menangkap segala jenis tindakan atau gagasan manusia dalam bentuk tindakan nyata, artinya peneliti harus secara subjektif menempatkan diri dalam penelitian agar benar-benar memahami manusia yang diteliti dalam fenomenologi sosial

3. The Postulate Of Adequacy (Dalil Kecukupan)

Menyatakan bahwa peneliti harus membentuk konstruksi ilmiah (temuan penelitian) untuk memahami tindakan sosial individu, dengan mengikuti dalil ini akan menjamin bahwa konstruksi sosial yang dibentuk sesuai dengan konstruksi realitas sosial saat ini (Karmanis & Karjono, 2020)

Realitas dalam kehidupan sehari-hari mengandung intersubjektivitas atau dikenal dengan istilah "*the life world*" Schutz memiliki enam karakteristik esensial dari *the life world*, **pertama** adalah *wide-awakeness* (ada aspek kesadaran yang menandakan kesadaran sepenuhnya), **kedua** adalah *reality* (orang percaya akan keberadaan dunia), **ketiga** individu berinteraksi dalam lingkungan sehari-hari, **keempat** pengalaman seseorang adalah totalitas dari pengalaman dirinya **kelima**, terjadinya komunikasi dan aktivitas sosial mencirikan dunia intersubjektif, dan **keenam**, masyarakat memiliki perspektif temporal

Lebih lanjut Schutz menyoroti *stock of knowledge* yang berfokus pada pengetahuan diri sendiri atau orang lain. *stock of knowledge* berkaitan dengan substansi *content* (isi), *meaning* (makna), *intensity* (intensitas), dan *duration* (waktu). Schutz juga tertarik pada kehidupan sehari-hari dengan penekanan khusus pada hubungan antara kehidupan sehari-hari dan ilmu (*science*), khususnya ilmu sosial, Schutz mengakui fenomenologi sosialnya mengkaji tentang intersubjektivitas dan pada dasarnya adalah upaya untuk memecahkan permasalahan dengan menjawab pertanyaan seperti :

1. Bagaimana kita bisa mengetahui motif, keinginan, dan makna dibalik tindakan orang lain?

2. Bagaimana kita mengetahui makna atau arti penting keberadaan orang lain?
3. Bagaimana kita memahami segala sesuatu secara mendalam?
4. Bagaimana hubungan timbal balik dapat terjadi?

Realitas sosial intersubjektif memiliki tiga pengertian, yaitu: 1. Ada hubungan timbal balik berdasarkan asumsi bahwa ada orang lain dan hal-hal yang diketahui semua orang 2. Ilmu pengetahuan yang intersubjektif itu sebenarnya merupakan bagian dari ilmu pengetahuan sosial 3. Ilmu pengetahuan intersubjektif memiliki karakter distribusi sosial.

Beberapa tipikasi yang dianggap esensial dalam kaitannya dengan intersubjektivitas, antara lain :

1. Tipikasi pengalaman (segala bentuk yang dapat dikenali juga diidentifikasi, termasuk berbagai objek di luar dunia nyata, dan yang keberadaannya bergantung pada pengetahuan yang bersifat umum)
2. Tipikasi benda-benda (adalah apa yang kita lihat sebagai apa yang mewakilkan sesuatu)
3. Tipikasi kehidupan sosial (adalah maksud sosiolog sebagai *system*, *role status*, *role expectation*, dan *institutionalization* yang melekat pada individu dalam kehidupan sosial) (Karmanis & Karjono, 2020).

Schutz membedakan empat realitas sosial, yang mana masing-masing merupakan abstraksi dari realitas sosial dan dapat dibedakan berdasarkan tingkat

imediati dan tingkat determinabilitas. keempat elemen tersebut adalah Umwelt, Mitwelt, Folgewelt, dan Vorwelt.

1. Umwelt, mengacu pada pengalaman yang dapat dirasakan langsung dalam kehidupan sehari-hari.
2. Mitwelt Menggambarkan pengalaman yang tidak dirasakan dalam kehidupan sehari-hari
3. Folgewelt, merupakan dunia tempat tinggal para keturunan atau generasi yang akan datang.
4. Vorwelt, dunia tempat tinggal para leluhur, para pendahulu kita.

Menurut Schutz dalam fenomena sosial peneliti harus mengacu pada empat tipe ideal yang terkait dengan interaksi sosial. karena interaksi sosial adalah hasil dari pemikiran diri pribadi yang berkaitan dengan orang lain atau lingkungan. Sehingga untuk mempelajarinya digunakan empat tipe ideal berikut ini :

1. *The Eyewitness* (saksi mata) yaitu seseorang yang memberitahu peneliti tentang apapun yang telah diamati di dunia dalam jangkauan orang tersebut
2. *The Inside* (orang dalam) yaitu seseorang yang relasi hubungannya dengan kelompok lebih langsung dari peneliti sendiri, sehingga lebih mampu melaporkan suatu peristiwa atau pendapat orang lain, peneliti menerima informasi dari orang dalam sebagai 'benar' atau valid, karena

pengetahuannya tentang konteks situasi lebih dalam dari pengetahuan saya.

3. *The Analyst* (analisis) yaitu seseorang yang menyampaikan informasi relevan dengan peneliti, orang tersebut sudah mengumpulkan informasi dan mengaturnya sesuai dengan sistem relevansi
4. *The commentator* (komentator) Schurtz menyampaikan empat unsur pokok fenomenologi sosial, yaitu:
 1. Perhatian pada aktor
 2. Perhatian pada fakta-fakta yang penting atau yang pokok dan kepada sikap yang wajar atau alamiah (*natural attitude*)
 3. Berkonsentrasi kepada masalah mikro
 4. Memperhatikan pertumbuhan, perubahan, dan proses tindakan

2.4. Kerangka Pemikiran

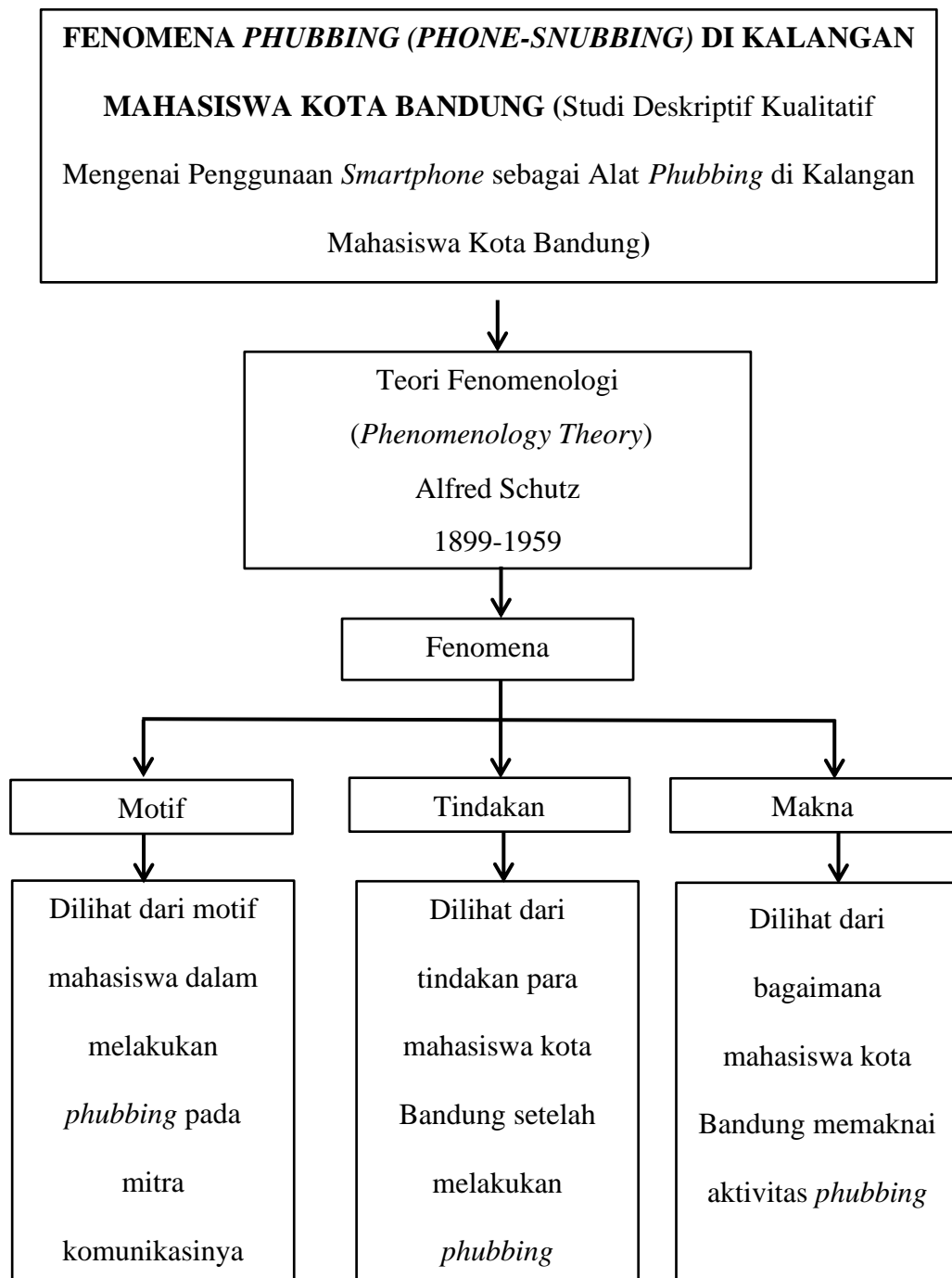
Kerangka pemikiran merupakan landasan teori atau pemetaan mengenai pendekatan dari pemecahan masalah yang diteliti. Peneliti mencoba menggambarkan masalah pokok penelitian dengan teori yang digunakan dalam penelitian, penelitian ini muncul berawal dari fenomena yang tampak di lingkungan peneliti, penggunaan *smartphone* di tengah pesatnya perkembangan teknologi komunikasi ketika digunakan secara berlebihan dan tidak semestinya.

Dasar pemikiran dari peneliti yaitu mahasiswa yang menjadi subjek dari penelitian dan fenomena *phubbing* di kalangan mahasiswa kota Bandung sebagai

objek dari penelitian. Teori yang digunakan adalah teori fenomenologi Alfred Schutz sebagai kerangka pemikiran yang akan menjadi tolak ukur dalam membahas dan memecahkan masalah. Dalam pandangan Schutz mengatakan dalam objek ilmu sosial ada hubungannya dengan ‘interpretasi’ terhadap realitas-realitas dunia atau dunia kehidupan (*life-world*) bersifat ‘intersubjektif’ dalam arti bahwa anggota masyarakat dengan berbagi pandangan dunia yang mendasar, yang mereka internalisasikan melalui sosialisasi dan digunakan untuk berinteraksi dan berkomunikasi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa manusia membentuk makna yang beragam, dan pemahaman kita tentang dunia dibentuk oleh hubungan kita dengan orang lain. Para perilaku tindakan sosial dinamakan “aktor”

Konteks fenomenologis ini jika dikaitkan dengan fenomena *phubbing*, adalah para aktor yang melakukan tindakan sosial *phubbing* mempunyai kesamaan dalam makna intersubjektif. Setiap tindakan yang dilakukan individu tentu memiliki motif tertentu, motif dapat menggambarkan keseluruhan tindakan yang dilakukan, menurut Schutz motif itu bisa berorientasi pada masa depan (*in order to motif*) dan motif yang berorientasi pada masa lalu (*because motif*). Teori Alfred dalam konteks sosial untuk mengungkap motif, makna, dan tindakan pada fenomena *phubbing*, jika digambarkan dalam kerangka pemikiran yaitu:

Gambar 2.4. Bagan Kerangka Pemikiran



Sumber : Alfred Schutz Dalam Buku Fenomenologi (1899-1959) dan Modifikasi

Peneliti 2022