

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Determinisme Teknologi

Teori ini pertama kali ditemukan oleh Marshall McLuhan dalam bukunya tahun 1962, "*The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*". Prinsip dasar teori ini adalah kehidupan manusia akan dipengaruhi oleh teknologi, artinya interaksi sosial dalam masyarakat yang dipengaruhi oleh teknologi akan membawa perubahan. Hal ini disebabkan karena individu sering menggunakan teknologi.<sup>14</sup>

Teknologi mempunyai pengaruh terhadap bagaimana masyarakat berkembang dan berfungsi. Determinisme teknologi, menurut Val Dusek, merupakan gagasan bahwa budaya dan eksistensi masyarakat terutama dibentuk oleh teknologi. Meskipun media teknologi dapat menghambat praktik sosial manusia dalam banyak hal, Marshall McLuhan berpikir bahwa media teknologi juga dapat membuka jalan baru bagi pencapaian dan jangkauan manusia.<sup>15</sup>

McLuhan menegaskan bahwa media merupakan faktor utama yang mempengaruhi faktor lain. Secara umum, media adalah sarana atau

---

<sup>14</sup> Marshal McLuhan, *Nderstanding Media : The Extension of Man*, ed. by W. Terrence Gordon, Critical (California: Gingko Prees, 2003).

<sup>15</sup> *ibid*

instrumen yang sejalan dengan teori determinisme teknologi McLuhan, membentuk jiwa masyarakat untuk merasakan dan berperilaku tertentu.<sup>16</sup>

Ide ini didasarkan pada alasan berikut:

- 1) Perkembangan baru memiliki dampak besar terhadap kebudayaan.
- 2) Teknik komunikasi yang mengubah dan membentuk kehidupan manusia
- 3) Sesuai dengan pernyataan McLuhan, “*We shape our tools, and they in turn shape us*”. Kita membuat alat yang kita perlukan, dan alat itu kemudian membentuk siapa kita.<sup>17</sup>

Determinisme teknologi berpandangan bahwa kemajuan teknologi mempunyai dampak yang signifikan terhadap perubahan peradaban manusia. Sepanjang sejarah manusia, teknologi telah membentuk sikap dan tindakan masyarakat. Kita tidak mampu menghentikan kemajuan teknologi, khususnya telepon seluler, yang telah mengantarkan era globalisasi yang canggih dan modern. Di masa sekarang, masyarakat yang dituntut untuk mengikuti.<sup>18</sup>

Kemajuan pada masa dimana kehidupan menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien dibandingkan masa lalu. Hal ini disebabkan oleh semakin beragamnya dan kompleksitas tuntutan hidup. Hasilnya, diciptakanlah alat yang dapat menyederhanakan operasi dan mengurangi tenaga kerja manusia. Salah satu perangkat tersebut adalah smartphone.

---

<sup>16</sup> Nurudin, *Pengantar Komunikasi Massa* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017).

<sup>17</sup> *Ibid*

<sup>18</sup> McLuhan.

## 2. Perilaku *Phubbing*

Dalam pandangan Haigh, *phubbing* dikenal sebagai *phone snubbing*, atau menyinggung orang lain saat sedang berinteraksi sosial karena sibuk dengan ponselnya.<sup>19</sup> *Phubbing* adalah istilah baru yang muncul dari penggunaan ponsel yang berlebihan. Istilah *phubbing* diciptakan pada tahun 2012 oleh biro iklan McCann sebagai bagian dari kampanye untuk menghentikan orang sibuk berbicara di ponsel mereka saat mereka sedang berbicara dengan orang lain. Setelah itu istilah *phubbing* resmi tercatat dalam Kamus Macquarie.<sup>20</sup>

Keterikatan pada penggunaan *phubbing* secara bersamaan mengangkat istilah *phubber*. *Phubbing* mengacu pada perilaku manusia. Istilah *phubber* ditargetkan pada pelaku. Ilmuwan Kanada Marshall McLuhan mengatakan, "Sebelum munculnya alfabet, telinga adalah alat komunikasi yang dominan dan apa yang didengar diyakini." *Phubbing* merupakan salah satu hasil modernisasi teknologi komunikasi (smartphone). Mata mengambil fungsi yang lebih penting setelah alfabet ditemukan, menggantikan telinga.<sup>21</sup>

“Sering memeriksa ponsel cerdas di bar dapat memicu kecanduan lain, seperti kecanduan game online, aplikasi seluler, atau media sosial,” Jintharin Zaidi, seorang psikiater yang berbasis di Bangkok, mengatakan

---

<sup>19</sup> Inta Elok Youarti and Nur Hidayah, 'Perilaku Phubbing Sebagai Karakter Remaja Generasi Z', *Jurnal Fokus Konseling*, 4.1 (2018), 143 <<https://doi.org/10.26638/jfk.553.2099>>.

<sup>20</sup> Ferdy Thaeras, “Phubbing”, Fenomena Sosial Yang Merusak Hubungan’, *CNN Indonesia*, 2017.

<sup>21</sup> Rivers William L, Jay W. Jensen, and Theodore Peterson, *Media Massa Dan Masyarakat Modern* (Jakarta: Kencana, 2003).

kepada *Counseling Journal*.<sup>22</sup> Hal ini menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* cenderung sangat dekat dengan kebiasaan manusia yang selalu melihat smartphone dan menggunakannya. Kebiasaan tersebut secara tidak langsung mempengaruhi budaya perilaku etis masyarakat dalam komunikasi tatap muka, misalnya mereka lebih fokus pada smartphone mereka daripada lawan bicara mereka.

Kehadiran smartphone mempengaruhi pemiliknya terutama saat berkomunikasi. perilaku *phubbing* dapat membuat komunikasi sulit untuk ditargetkan dan tidak efektif. Dalam praktiknya, komunikasi yang bertujuan untuk mencapai saling pengertian, pemahaman bersama, atau kesepakatan bersama cenderung tidak efektif dan memiliki tingkat keberhasilan yang rendah. Fenomena *pubbing* yang terjadi di masyarakat saat ini merupakan fakta sosial yang tidak dapat dipungkiri.

Karadag dkk. mengklaim bahwa sejumlah faktor mempengaruhi perilaku *phubbing*, seperti:

1. Gangguan komunikasi

Menunjukkan seseorang yang secara teratur menggunakan ponsel untuk berkomunikasi dalam lingkungan yang interaktif secara sosial.

2. Terobsesi dengan smartphone

---

<sup>22</sup> Chasombat Pritta, 'Social Networking Sites Impacts On', *School of International College, National Institute of Development Administration*, 2014.

Ini menunjukkan orang-orang yang membutuhkan smartphone mereka setiap saat dalam situasi sosial. Mereka akan kesulitan untuk menjaga jarak dengan smartphone mereka.<sup>23</sup>

Karadag, dkk menambahkan faktor pendukung tambahan untuk perilaku *phubbing*:

1. Kecanduan smartphone

Karena penggunaan teknologi yang berlebihan mungkin memiliki efek negatif, kecanduan teknologi ini memiliki implikasi. Kehidupan seseorang secara signifikan dipengaruhi oleh kecanduan ini.

2. Kecanduan internet

Studi ini menunjukkan bahwa masalahnya ada pada aplikasi, bukan pada smartphone itu sendiri. Koneksi internet yang lama adalah salah satu masalah. Sebenarnya, menghabiskan waktu online dapat menyebabkan penggunaan internet yang patologis.

3. Kecanduan media sosial

Media sosial mencakup berbagai situs web yang memikat pengguna untuk terus menggunakan komputer atau smartphone mereka dengan menawarkan permainan, buletin, pertukaran informasi, dan berbagai bentuk materi multimedia. Ponsel cerdas

---

<sup>23</sup> Engin Karadağ and others, 'Determinants of Phubbing, Which Is the Sum of Many Virtual Addictions: A Structural Equation Model', *Journal of Behavioral Addictions*, 4.2 (2015), 60–74 <<https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.005>>.

dapat digunakan di mana saja, berbeda dengan jejaring sosial di PC yang membutuhkan meja.

#### 4. Kecanduan game

Kecanduan video game adalah salah satu cara untuk mendorong *phubbing*. Ini mungkin bermanfaat bagi orang-orang yang berjuang dengan manajemen waktu agar mereka tetap tenang dan keluar dari masalah.<sup>24</sup>

Karadag mengidentifikasi dua penyebab perilaku *phubbing* yaitu gangguan komunikasi dan obsesi terhadap smartphone. Kecanduan smartphone, internet, media sosial dan kecanduan game adalah empat penyebab lainnya.

Adapun dampak psikologis perilaku *phubbing* adalah

1. *Phubbing* selama interaksi sosial dapat berdampak negatif pada perasaan yang dialami selama interaksi dan menurunkan kualitas hubungan.<sup>25</sup>
2. Penggunaan smartphone di hadapan pasangan menikah berdampak pada kualitas hubungan suami istri serta kesejahteraan pribadi.<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup> Thseen Nazir and Sefa Bulut, 'Phubbing and What Could Be Its Determinants: A Dugout of Literature', *Psychology*, 10.06 (2019), 819–29 <<https://doi.org/10.4236/psych.2019.106053>>.

<sup>25</sup> E. W. Dwyer, R. J., Kushlev, K., & Dunn, 'Smartphone Use Undermines Enjoyment of Face-to-Face Social Interactions', *Journal of Experimental Social Psychology*, 2017.

<sup>26</sup> M. E. Roberts, J. A., & David, 'No Title', *My Life Has Become a Major Distraction from My Cell Phone: Partner Phubbing. Computers in Human Behavior*, 2016.

3. Phubbing berdampak negatif pada suasana hati, hubungan, pengucilan sosial dan dapat membahayakan 4 kebutuhan mendasar: kendali, harga diri, kehidupan yang bermakna dan rasa memiliki.<sup>27</sup>
4. Dari sudut pandang Kesehatan mental, phubbing mempengaruhi keadaan mental seseorang karena dampaknya dapat mengganggu keseimbangan aspek seperti, mental, fisik dan sosial.

### 3. Kualitas Komunikasi Interpersonal

Menurut R. Wayne Pace, komunikasi interpersonal adalah suatu proses yang terjadi ketika dua orang atau lebih bertatap muka dan menganggap bahwa pihak lain mampu memberikan tanggapan.<sup>28</sup> Komunikasi interpersonal juga dapat disebut sebagai komunikasi tatap muka, dimana setiap orang saling mendengar reaksi baik secara lisan maupun nonverbal.

Teknik berbagi pesan dengan efek langsung dan umpan balik antara dua orang dikenal sebagai komunikasi interpersonal. Metode ini berkomunikasi antara satu atau dua orang yang mampu memberi dan menerima umpan balik secara langsung. Kompleksitas komunikasi meningkat seiring bertambahnya jumlah orang.<sup>29</sup>

---

<sup>27</sup> Karen M Douglas, 'The Effects of " Phubbing " on Social Interaction The Effects of " Phubbing " on Social Interaction Varoth Chotpitayasunondh & Karen M . Douglas University of Kent , United Kingdom', January, 2018 <<https://doi.org/10.1111/jasp.12506>>.

<sup>28</sup> Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1998).

<sup>29</sup> Arni Muhammad, *Komunikasi Organisasi* (jakarta: Bumi Aksara, 2005).

Kualitas komunikasi interpersonal dapat menentukan dengan pasti apakah komunikasi tersebut efektif, positif, pasif, berhasil atau tidak karena komunikator dapat menentukan secara langsung reaksi komunikan saat itu. Apabila pendekatan ini tidak efektif, komunikator boleh saja membiarkan komunikan komunikan untuk mengajukan pertanyaan sebanyak yang dia inginkan sampai dia mengerti dan puas dengan apa yang dikatakan komunikator.

Menurut Lunandi, ada enam karakteristik yang berdampak pada seberapa baik orang berkomunikasi, antara lain:

1) Citra diri

Setiap orang memiliki pemahaman unik tentang siapa mereka, status sosial mereka, dan bakat serta kekurangan mereka. Dengan kata lain, bagaimana seseorang melihat diri mereka mempengaruhi bagaimana mereka berkomunikasi dengan orang lain dan bagaimana mereka dirasakan. Hubungan dengan orang lain, terutama yang mereka sayangi, mengajari orang cara mengembangkan citra diri mereka.

2) Citra Pihak Lain

Hal ini menentukan bagaimana orang berkomunikasi dan seberapa baik mereka berkomunikasi. Setiap orang memiliki penilaian dan pendapat tentang orang lain, yang mempengaruhi cara kita berinteraksi dengan mereka.



### 3) Lingkungan fisik

Karena setiap daerah memiliki norma yang harus dipatuhi, seperti peraturan komunikasi yang harus disesuaikan dengan konteks di mana kita hidup, orang berperilaku berbeda di tempat yang berbeda.

### 4) Lingkungan sosial

Perilaku dan komunikasi dipengaruhi oleh lingkungan fisik dan sosial. Ikatan yang Anda miliki dengan orang-orang di lingkaran sosial Anda berdampak pada seberapa baik hasil mereka juga.

### 5) Kondisi

Kondisi fisik mempengaruhi komunikasi, seperti kurangnya perhatian pada pilihan kata karena sakit atau komunikasi yang tidak stabil karena ketidakstabilan emosi. Mengirim dan menerima pesan dipengaruhi oleh keadaan ini.

### 6) Bahasa Tubuh

Tubuh dapat dijadikan sebagai alat komunikasi yang ampuh selain kata-kata sebagai sarana transmisi atau mediasi. Bahasa tubuh dalam interaksi komunikasi dapat dibaca sebagai pernyataan di sekitarnya.<sup>30</sup>

Menurut DeVito, komunikasi yang sukses terjadi ketika kedua penerima memahami pesan yang mereka terima memiliki makna yang sama dengan pesan yang dimaksudkan pengirim. Ini lebih dari sekedar

---

<sup>30</sup> A.G Lunandi, *Komunikasi Mengenai : Meningkatkan Efektivitas Komunikasi Antar Pribadi* (Yogyakarta: Kanisius, 1994).

mengembangkan persahabatan atau perasaan terhubung dengan seseorang. Ada lima penanda komunikasi interpersonal berkualitas tinggi yang efektif:

1) Keterbukaan

Kesiapan setiap orang untuk mengungkapkan dan membagikan semua informasi pribadinya disebut sebagai keterbukaan. Konsep transparansi sering melibatkan penyembunyian informasi yang orang tidak tahu tentang dirinya atau bahkan kebenaran tentang diri sendiri yang tidak sukai.

2) Empati

Kemampuan untuk berhubungan dan memahami sudut pandang orang lain ketika sedang melalui situasi tertentu disebut dengan empati. Empati juga merupakan kemampuan untuk memahami dan berhubungan dengan niat, pengalaman, perasaan, sikap, dan tujuan serta ambisi masa depan orang lain. Orang tersebut memiliki kontrol lebih besar atas komunikasi mereka berkat pengetahuan empatik ini.

3) Sikap mendukung

Komunikasi interpersonal efektif ketika orang tersebut memiliki sumber daya yang mendukung. Keterbukaan dan empati tidak bisa ada di lingkungan yang tidak mendukung. Karya Jacques Gibb menjadi landasan keyakinan bahwa lingkungan antagonisme menghalangi kemungkinan diskusi yang bersahabat dan terbuka. Sikap yang mendukung ini dapat digambarkan sebagai spontan, profesional, dan deskriptif. Di sisi lain, perilaku defensif itu sendiri memiliki

karakteristik seperti evaluasi, strategi, dan kepastian. Sementara itu, menurut Kumar, sikap mendukung merupakan metode untuk komunikasi yang efektif.

#### 4) Sikap positif

Sikap positif berhubungan dengan setidaknya dua aspek komunikasi interpersonal. Pertama-tama, ketika orang merasa baik, mereka dapat berkomunikasi satu sama lain. Sentimen negatif tentang diri sendiri biasanya ditularkan kepada orang lain, dan perasaan tidak menyenangkan itu dapat menyebar ke orang lain. juga sebaliknya. Kedua, percakapan yang produktif biasanya mengharuskan kedua belah pihak merasa nyaman dengan situasi komunikasi. Berada di antara orang-orang yang tidak senang berkomunikasi atau menanggapi peristiwa atau keadaan sangatlah tidak menyenangkan. Reaksi yang tidak menguntungkan ini menyebabkan kecemasan, yang pada akhirnya mengarah pada perpisahan.

#### 5) Kesetaraan

Ketidaksetaraan dapat muncul. Lebih kaya, lebih bijaksana, lebih menarik, lebih cantik, dan lebih atletis daripada orang lain. Memang benar tidak ada dua orang yang sama. Terlepas dari perbedaan-perbedaan ini, keharmonisan adalah lingkungan yang ideal untuk berkembangnya komunikasi antarpribadi. Dengan kata lain, harus ada pemahaman implisit bahwa kedua belah pihak mempunyai hal-hal penting untuk dikontribusikan dan bahwa mereka mempunyai nilai-

nilai yang sama. Konflik antarpribadi dipandang sebagai peluang untuk belajar dari perbedaan, bukan sebagai cara untuk merendahkan orang lain. Mampu menerima perkataan dan perbuatan orang lain bukanlah syarat kesetaraan. Menurut Carl Rogers, kesetaraan mengharuskan memperlakukan orang lain dengan hormat. Kesetaraan mensyaratkan menerima orang lain.<sup>31</sup>

#### 4. Generasi Z

Generasi yang dikenal sebagai generasi Z lahir antara tahun 1997 dan 2012, menurut *Beresford Research*, generasi teknologi adalah generasi Z. Seiring waktu dan usia, mereka menjadi terbiasa dengan internet dan jaringan. Media sosial sudah menjadi bagian dari kehidupan generasi Z sejak mereka masih kecil. Teknologi menguasai dunia saat generasi Z lahir, membuat mereka mendapat julukan "generasi senyap". Generasi internet adalah nama lain dari generasi Z.

Mirip dengan generasi Y, generasi Z mampu multitasking. Misalnya, anggota generasi Z dapat memulai jejaring sosial di ponsel mereka, menjelajahi web di komputer, dan mendengarkan musik melalui headphone. Generasi ini tumbuh di sekitar teknologi dan perangkat, yang berdampak negatif pada kepribadian mereka. Mereka akhirnya mengerti bahwa mempublikasikan kehidupan mereka dapat dengan mudah membuat mereka cemas. Generasi Z memilih platform yang lebih privat setelah

---

<sup>31</sup> Joseph A Devito, *Komunikasi Antar Manusia* (Jakarta: Professionals Books, 1997).

merenungkan kesalahan ini. Mungkin saja generasi Z lebih mandiri dari generasi sebelumnya. Mereka tidak menerima instruksi atau bimbingan tentang bagaimana membuat keputusan dari orang tua mereka. Di tempat kerja, generasi ini ingin bekerja dan belajar sendiri.<sup>32</sup>

Jonah Stillman mencantumkan tujuh ciri yang mendefinisikan Generasi Z, seperti:

1) Digital

Generasi Z lahir di dunia dengan kemajuan teknologi yang pesat. Mereka kini hidup di dunia di mana perbedaan antara media digital dan fisik tidak lagi diperlukan karena pesatnya kemajuan teknologi.

2) Hiper-Kustomisasi

Dalam upaya untuk menonjol dari yang lain, Generasi Z tidak pernah berhenti mencoba mengubah dan mempersonalisasikan diri mereka. Kemampuan mereka yang dapat mempersonalisasi segalanya, orang beranggapan bahwa tindakan dan keinginan mereka terlalu lumrah untuk dipahami. Jabatan atau jalur profesional adalah salah satunya.

---

<sup>32</sup> Pipit Fitriyani, 'Pendidikan Karakter Bagi Generasi Z', *Knappptma*, 7.Maret (2018), 307–14 <<http://www.appptma.org/wp-content/uploads/2019/08/34.-Pendidikan-Karakter-Bagi-Generasi-Z.pdf>>.

3) Realistis

Sejak kecil, Generasi Z telah melalui masa krisis ekstrim, yang mempengaruhi cara mereka memandang perencanaan dan persiapan masa depan. Hal ini meningkatkan kesenjangan antara manajer garis depan dan generasi millennial yang idealis duduk sebagai manajer garis depan. Mengingat karakteristik ini, yang terbaik adalah bersikap realistis mengenai apa yang harus dicapai Generasi Z agar dapat bertahan atau bahkan maju.

4) Fomo

Kita mungkin familiar dengan istilah “fomo”. Seperti contoh, bangun tidur dan memeriksa pembaruan pada smartphone. Salah satu generasi yang sangat takut akan kehilangan pengetahuan adalah Generasi Z. Mereka selalu memimpin dalam hal daya saing dan tren.

5) Weconomist

Contoh perusahaan yang hanya dikenal oleh Generasi Z adalah ekonomi, seperti Gojek dan Airbnb. Perkantoran harus memiliki komponen internal dan eksternal yang terpisah untuk itu, generasi Z mendorong kantor untuk memberdayakan bisnis dengan cara yang inovatif, berguna, dan efektif.

6) Do it yourself

Mungkin sebagian dari kita juga percaya bahwa segalanya akan menjadi lebih mudah, lebih cepat, dan lebih baik jika kita menyelesaikannya sendiri. Begitu pula Generasi Z yang dibesarkan di

era internet, khususnya YouTube, yang menawarkan segudang ilmu pengetahuan.

#### 7) Terpacu

Menurut Generasi Z, ada yang menang dan ada yang kalah. Mengingat iklim ekonomi yang penuh tantangan yang menyebabkan nenek moyang mereka terpuruk dan pesatnya kemajuan teknologi, maka tidak disangka bahwa Generasi Z adalah generasi yang memiliki semangat. Generasi Z kompetitif dan siap menjalani kehidupan yang “sangat digital”; ini adalah kualitas yang tidak dimiliki oleh Generasi Y maupun generasi sebelumnya.<sup>33</sup>

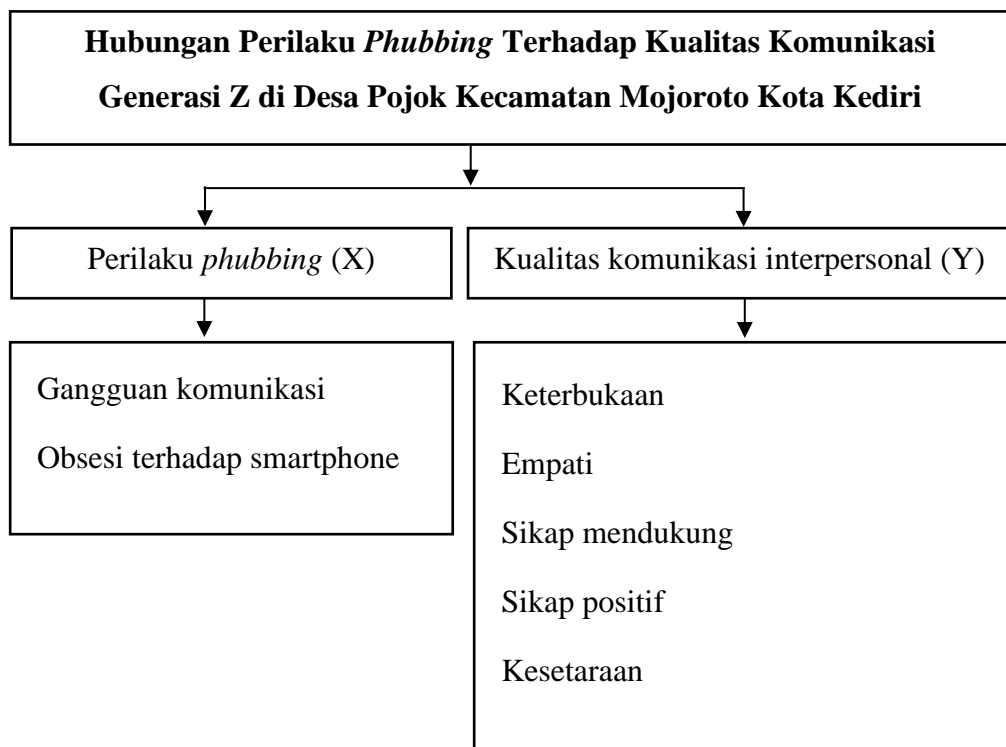
---

<sup>33</sup> Aulia Nur Rois, Ajeng Purwani, “The Impact of Phubbing on Generation Z Social Interaction. Scitepress Digital Library (2021). 4.

## B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir pada penelitian ini berfokus pada bagaimana hubungan perilaku phubbing terhadap kualitas komunikasi antarpribadi.

Penelitian ini akan menggunakan skema berikut:





### C. Hipotesis Penelitian

Karena saat ini tidak ada solusi empiris atau praktis, hipotesis adalah tanggapan awal terhadap spesifikasi topik penelitian yang sifatnya teoritis.

Hipotesis dari penelitian ini adalah:

$H_0$ : Tidak terdapat hubungan perilaku *phubbing* terhadap kualitas komunikasi interpersonal generasi Z di Desa Pojok, Kecamatan Mojoroto, Kota Kediri.

$H_a$ : Terdapat hubungan perilaku *phubbing* terhadap kualitas komunikasi interpersonal generasi Z di Desa Pojok, Kecamatan Mojoroto, Kota Kediri.