

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

1. Peneliti mengambil penelitian dari Yoga Rabbani Huldi (2019), yang berjudul Fenomena *Phubbing* pada mahasiswa Universitas Islam Riau Fakultas Ilmu Komunikasi, Rumusan masalah dalam penelitian ini bagaimana proses interaksi yang ditimbulkan perilaku *phubbing*, bagaimana perilaku *phubbing* yang dilakukan pada lingkungan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana cara mahasiswa memaknai fenomena *phubbing* yang terjadi dalam lingkungan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau. Metode yang digunakan yaitu metode kualitatif, dan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dokumentasi. Hasil penelitian ini adalah fenomena *phubbing* Pada mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
2. Berikutnya peneliti mengambil penelitian dari Nabila Yumna (2021), yang berjudul Gambaran Perilaku *Phubbing* Pada Mahasiswa di Kota Pekanbaru. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana gambaran perilaku *phubbing* pada mahasiswa di kota pekanbaru. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran perilaku *phubbing* pada mahasiswa di kota Pekanbaru. Metode yang digunakan yaitu metode kualitatif dan Teknik

pengumpulan data melalui wawancara, observasi. Hasil penelitian ini adalah gambaran perilaku *phubbing* pada mahasiswa di kota Pekanbaru

3. Berikut peneliti mengambil penelitian dari Siti Fauziah (2022), yang berjudul Hubungan Empati Dengan Perilaku *Phubbing* Pada Remaja Awal di Desa Ngepung Kecamatan Patianrowo Kabupaten Nganjuk. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana tingkat empati pada remaja awal di Desa Ngepung, Kecamatan Patianrowo, Kabupaten Nganjuk ?, Bagaimana tingkat perilaku *phubbing* pada remaja awal di Desa Ngepung, Kecamatan Patianrowo, Kabupaten Nganjuk, Apakah terdapat hubungan antara empati dengan perilaku *phubbing* pada remaja awal di Desa Ngepung, Kecamatan Patianrowo, Kabupaten Nganjuk ?. Metode yang digunakan yaitu metode kuantitatif. Metode pengumpulan data angket atau kuesioner.
4. Berikut peneliti mengambil penelitian dari Shella Madjid (2020), yang berjudul Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku *Phubbing* Remaja Akhir di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare. Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengguna game online remaja akhir di kelurahan bukit indah kecamatan Soreang kota Parepare, bagaimana perilaku *phubbing* remaja akhir di kelurahan bukit indah kecamatan Soreang kota Parepare, apakah terdapat pengaruh game online terhadap perilaku *phubbing* remaja akhir di kelurahan bukit indah kecamatan Soreang kota Parepare. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif, teknik pengumpulan data observasi, kuesioner.

Berdasarkan keempat penelitian terdahulu diatas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan peneliti yang berjudul "Perilaku Anti Sosial *Phubbing* Pada Mahasiswa Agronomi Universitas Katolik Indonesia ST. Paulus Ruteng (Studi Kasus Pada Mahasiswa Agronomi Semester VII Universitas Katolik Indonesia ST. Paulus Ruteng)". Kesamaan dari keempat penelitian diatas yaitu, sama-sama membahas tentang perilaku *phubbing*. Kemudian perbedaan dari keempat penelitian terdahulu diatas yaitu, yang pertama penelitian dari Yoga Rabbani Huldi (2019). Perbedaan pada lokasi yang ingin diteliti kemudian pada tujuan penelitian karena penelitian sebelum, lebih fokus pada memaknai fenomena *phubbing*, sedangkan pada penelitian ini peneliti lebih fokus terhadap perilaku anti sosial *phubbing*. Kemudian perbedaan dari penelitian yang kedua dari Nabila Yuma (2021) yaitu, pada lokasi yang ingin diteliti, kemudian pada teknik pengumpulan data., peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi yang dimana peneliti yang ke2 ini tidak menggunakan dokumentasi melainkan wawancara dan observasi saja. Kemudian perbedaan penelitian dari Siti Fauziah (2022) yaitu, pada lokasi penelitian kemudian metode penelitian yang digunakan dan teknik pengambilan data. Kemudian perbedaan penelitian dari Shella Madjid (2020), yaitu pada lokasi penelitian kemudian metode penelitian yang digunakan dan teknik pengambilan data.

2.2 Pengertian Komunikasi

Sebagai makhluk sosial, manusia selalu ingin berinteraksi dengan orang lain. Itu dimulai dengan keinginan untuk memahami diri sendiri dan lingkungan sekitar. Perasaan ini memaksa orang untuk berkomunikasi. Selama kedua belah pihak memiliki pemahaman yang sama terhadap pesan tersebut, komunikasi akan terus berlanjut. Komunikasi mencakup lebih dari sekedar kata-kata yang diucapkan; Hal ini juga dapat dicapai melalui interaksi, senyuman, anggukan, dan interaksi fisik yang menunjukkan minat, sikap, dan perasaan yang sama. Komunikasi bergantung pada pemahaman bersama (Pohan & Fitria, 2021:30-31).

Komunikasi juga merupakan sebuah kegiatan asas setiap manusia, karena manusia merupakan makhluk sosial yang tidak bisa hidup tanpa orang lain. Komunikasi merupakan sebuah interaksi sosial yang memiliki ruang lingkup sangat luas. Antara keilmuan yang berbeda saling mewarnai dan melengkapi dalam tatanan komunikasi. Komunikasi akan semakin berwarna ketika para pelaku komunikasi memperhatikan unsur-unsur yang mendukung kegiatan tersebut (Marlina, et al, 2022:4).

2.2.1 Unsur-Unsur Komunikasi

Komunikasi terdiri dari beberapa unsur yang saling mempengaruhi diantaranya (Rayhania, 2022:34) :

- 1) Komunikator, ialah unsur komunikasi sebagai pemberi pesan.
- 2) Pesan, gagasan, informasi, atau berita yang disampaikan komunikator kepada komunikan.
- 3) Media Komunikasi, adalah Saluran atau sarana yang digunakan komunikator dalam menyampaikan sebuah pesan.
- 4) Komunikan, adalah penerima pesan atau pihak yang menjadi sasaran dalam komunikasi.

- 5) *Feedback* atau umpan balik adalah respon yang diberikan komunikan untuk menanggapi pesan diterimanya dari komunikator.

2.3 Pengertian Anti Sosial

Istilah "anti-sosial" berasal dari dua akar kata: "anti", yang berarti menentang atau bermusuhan, dan "sosial", yang berarti berhubungan dengan masyarakat. Perilaku antisosial mengacu pada perilaku penyimpangan dari norma yang berlaku pada lingkungan hidup. Tentang perilaku anti-sosial yang terlihat dan tidak terlihat, perilaku sosial yang terlihat seperti perilaku proaktif tidak terlihat seperti berbohong. Salah satu dampak dari ketidakmampuan bersosialisasi adalah anak kecil dapat mengalami gangguan perilaku antisosial yang mengacu pada perilaku yang melanggar, menentang, atau menentang perilaku seseorang atau kelompok hal inilah yang terjadi di masyarakat (Purwati, et al 2023: 132).

Pola pikir atau perilaku yang hanya terfokus pada diri sendiri mengabaikan kehadiran dan pendapat orang lain. Perilaku anti sosial seperti ini dapat menimbulkan dampak negatif bagi masyarakat secara keseluruhan, karena pelakunya tidak mematuhi norma-norma sosial yang berlaku umum di masyarakat. Ciri yang lebih memprihatinkan lagi adalah tidak adanya penyesalan atas perbuatannya, yang seringkali disebabkan oleh ketidakmampuan pelaku dalam berempati atau merasakan emosi terhadap orang lain (Johari (2021:4).

2.4 Pengertian Teknologi

Teknologi adalah alat atau media yang memungkinkan pengumpulan data dua arah atau satu arah. Teknologi terus berkembang untuk memenuhi kebutuhan manusia, seperti yang ditunjukkan oleh perkembangan teknologi informasi yang terus berkembang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat modern. yang di mana teknologi tersebut dapat mempersederhanakan proses menangkap, memproses,

dan menyebarkan data. Hasil pemikiran manusia untuk memenuhi kebutuhan tersebut mendorong manusia untuk mengembangkan teknologi saat ini menjadi sempurna (Bagaskoro, 2019:3).

Segala aspek kehidupan manusia sangat dipengaruhi oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi pendidikan saat ini sudah jauh lebih maju dibandingkan sebelumnya. Hal ini jelas merupakan kabar baik bagi dunia pendidikan, karena teknologi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih cepat dan efektif. Seperti kita ketahui bersama, sulitnya membeli buku dalam beberapa tahun terakhir. Oleh karena itu, kita harus mengandalkan guru sebagai sumber informasi. Namun, keadaannya berbeda sekarang. Dunia pendidikan saat ini semakin maju karena pesatnya perkembangan teknologi. Dengan mengetik “internet”, kita dapat dengan cepat memperoleh segala macam informasi yang kita cari (Miasari et al., 2022:54).

2.5 Pengertian *Smartphone*

Smartphone adalah perangkat lunak telekomunikasi elektronik yang memiliki fitur yang sama dengan telepon kabel, tetapi mereka tidak perlu terhubung ke jaringan telepon kabel dan dapat dibawa ke mana pun. *Smartphone* juga dapat digunakan untuk berkomunikasi dua arah, memungkinkan setidaknya dua orang berbicara satu sama lain tanpa terbatas jarak. *Smartphone* ini sekarang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui peningkatan teknologi (Rahmadana, 2021:15-16).

Smartphone memiliki banyak fungsi, termasuk menggunakan kamera, mengirim pesan, dan membuat panggilan. *Smartphone* juga merupakan mesin virtual yang dibuat untuk mengoptimalkan perangkat dan sumber daya memori. Penyebaran ponsel pintar ini membawa teknologi baru yang lebih canggih pada saat teknologi yang lebih maju (Alda, 2020:5).

2.5.1 Fungsi *Smartphone*

Berikut beberapa fungsi dari *Smartphone* (Rahmadana, 2021:15-16) :

1. Sebagai alat untuk komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga.
2. Sebagai symbol untuk kelas masyarakat.
3. Berguna untuk penunjang bisnis
4. Sebagai pengubah batas sosial masyarakat
5. Berguna sebagai alat penghilang stress.

2.6 Pengertian *phubbing*

Phubbing adalah fenomena yang sering terjadi dalam kehidupan kita, tetapi tidak semua orang menyadari bahaya yang ditimbulkannya. "Phubbing" berasal dari singkatan dari kata "*phone*" dan "*snubbing*", dan digunakan untuk menggambarkan situasi di mana seseorang menggunakan *smartphone* secara berlebihan sehingga mengganggu orang lain. *Phubbing* dapat mengurangi hubungan sosial antara pelaku dan korban karena pengabaian atau pengucilan yang disadari atau tidak disadari. Beralihnya kontak mata dari orang yang seharusnya menatap lawan bicara ke *smartphone* adalah salah satu ciri *phubbing* yang dapat mengurangi hubungan sosial dan dapat diartikan sebagai pengucilan sosial (Aditia, 2021:8–14).

Secara konsep, *phubbing* dimaknai sebagai perilaku menghina yang ditunjukkan dengan tidak memedulikan orang lain dalam berinteraksi sosial dan berfokus pada satu interaksi dengan *smartphone* yang dimiliki. Fenomena demikian menganggap bahwa individu yang fokus pada *smartphonennya* menjadi melecehkan bagi orang disekelilingnya. Pengguna *smartphone* yang berlebihan dalam kehidupannya akan mengakibatkan kecanduan (Harsela, 2023:36).

Contoh nyata dari *phubbing* dapat diamati ketika seseorang menggunakan ponselnya saat bercakap-cakap dengan orang lain, atau ketika dia menggunakan

perangkatnya sambil menunggu atau mengendarai sepeda motor. Individu yang dimaksud selalu sibuk dengan ponselnya, dan menghabiskan waktunya menjelajahi platform media sosial seperti Facebook (Meyzela, 2021:23). Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan *Phubbing* merupakan komunikasi secara langsung dan memilih memusatkan perhatian terhadap *smartphone* serta menghindari komunikasi antar pribadi sehingga dapat memperburuk hubungan komunikasi dengan lawan bicara.

2.6.1 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku *Phubbing*

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing*, (Putri; et al, 2022:3) antara lain:

a. Technogy addiction

Kecanduan teknologi adalah perilaku yang sangat bergantung pada pengembangan keterikatan fisik dan psikologis yang kuat terhadap suatu aktivitas, yang jika tidak dapat dicapai dapat menimbulkan perasaan tidak menyenangkan. Seiring dengan semakin meluasnya teknologi di era milenium, dampaknya terhadap individu pun beragam. Beberapa efek meningkatkan motivasi belajar sementara yang lain melemahkan motivasi belajar. Kecanduan media sosial menimbulkan kekhawatiran bagi situs jejaring sosial karena mendorong pengguna untuk masuk dan menghabiskan banyak waktu di platform mereka. Namun, kecanduan ini dapat memengaruhi aktivitas sosial lainnya, pekerjaan, hubungan, dan bahkan kesehatan mental dan kesejahteraan. Singkatnya, ada orang yang selalu kecanduan ponsel pintarnya. Dengan kata lain, orang-orang mencoba untuk terus menggunakan media sosial dalam kehidupan nyata, namun hal ini menyebabkan penurunan aktivitas kehidupan nyata mereka. Perilaku ini sangat mirip dengan *phubbing* (Saloom & Veriantari, 2021:154-156).

b. FOMO (Fear Of Missing Out)

Fomo, atau *fear of missing out* yang artinya kecemasan, yang dimana rasa takut ketinggalan berita atau tren populer terkini. Orang dengan fomo (takut ketinggalan) sering kali merasa khawatir akan kehilangan sesuatu, yang dapat berdampak negatif pada harga diri mereka, sehingga menimbulkan kecemasan dan penggunaan media sosial yang berlebihan. Penderita fomo (takut ketinggalan) seringkali terus-menerus memantau update media sosial, bahkan mengganggu aktivitas sehari-hari dan merusak hubungan di dunia nyata (Imaroh et al., 2023:147).

c. Lack of self-control

Lack of self-control merupakan rendahnya kontrol diri yang dimana Kurangnya pengendalian diri mengacu pada rendahnya pengendalian diri yang mengacu pada kemampuan seseorang dalam membimbing dirinya ke arah yang lebih baik ketika dihadapkan pada godaan. Jika remaja memiliki pengendalian diri yang baik maka ia akan lebih mampu menghindari perilaku tidak normal seperti menundukkan kepala. Pengendalian diri juga berkaitan dengan cara individu mengendalikan emosi dan dorongan batinnya agar mampu mengambil keputusan atau melakukan tindakan yang baik sesuai dengan standar ideal dan nilai moral. Kedekatan orang tua berhubungan positif dengan pengendalian diri sehingga remaja lebih sedikit mengalami perilaku menyimpang. Pengendalian diri merupakan bagian dari kecerdasan moral dasar seseorang yang memberikan kekuatan pada individu untuk bertindak positif (Saloom & Veriantari, 2021:154-156).

Pengendalian diri dalam bermain elektronik mirip dengan perilaku mengakibatkan kecanduan dalam bermain ponsel pintar, yang membuat seseorang tidak dapat merespon orang lain secara otomatis

dan memungkinkan seseorang untuk mengatur pikiran, emosi, dan perilaku. Pengendalian diri digambarkan sebagai kemampuan untuk membimbing, mengatur, dan mengarahkan perilaku yang mendorong orang ke arah yang positif. Kemampuan seseorang untuk menghindari perilaku yang tidak diinginkan dan menahan diri dari tindakan yang diinginkan dikenal sebagai pengendalian diri. Oleh karena itu, kurangnya pengendalian diri terhadap kecanduan *smartphone* dapat memprediksi perilaku bermasalah yang berkaitan dengan penggunaan *smartphone* (Saloom & Veriantari, 2021:154-156).

2.7 Pengertian Remaja

Masa remaja umumnya dikenal sebagai fase perubahan atau masa ketika individu belum sepenuhnya tumbuh menjadi dewasa, namun juga belum lagi menjadi anak-anak. Fase transisi ini dapat menjadi tantangan bagi remaja, dan dukungan lingkungan memainkan peran penting dalam perkembangan mereka. Kegagalan dalam menavigasi tahap ini dapat menyebabkan kesulitan dalam beradaptasi dan bahkan perilaku menyimpang. Perlu dicatat bahwa kurangnya stimulasi juga dapat menimbulkan masalah bagi anak-anak pada periode ini (Anjaswarni, et al, 2019:11).

Fase remaja merupakan tahap perkembangan anak menuju masa dewasa karena remaja secara konseptual dengan tiga kriteria yang digunakan yaitu biologis, psikologis dan sosial ekonomi. Pengalaman remaja dalam mengalami perubahan secara fisiologis, psikologis, seks, kognitif atau pemikiran dan emosi dan suasana hati yang berubah sesuai dengan keadaan remaja (Zakiah & RItannti, 2020:1-2).

2.7.1 Ciri-ciri Perkembangan masa remaja

Ciri khas perkembangan remaja (Umami, et al, 2019 :3-5, yaitu sebagai berikut :

1. Mengalami perubahan fisik (pertumbuhan)
2. Memiliki tenaga yang berlimpah secara fisik dan psikis.
3. Memiliki fokus yang lebih terarah.
4. Memiliki ketertarikan yang lebih pada lawan jenis.
5. Memiliki kemampuan untuk menunjukkan kemandirian.
6. Berada pada periode transisi antara kehidupan masa kanak-kanak dan kehidupan orang dewasa
7. Pencarian identitas diri.

2.8 Pengertian Mahasiswa

Mahasiswa adalah anggota masyarakat akademik perguruan tinggi. Mereka yang mengikuti program S1, program S2, program S3, dan program Akta IV disebut sebagai mahasiswa. Siswa menunjuk pada "orang yang menuntut ilmu diperguruan tinggi", dengan kata "maha" di depan kata mereka menunjukkan bahwa mereka lebih baik. Oleh karena itu, secara esensial, sifat siswa dalam menuntut ilmu harus memiliki sifat siswa-siswa (pencari ilmu). Ini karena siswa memiliki kualitas yang lebih baik daripada siswa lainnya. Oleh karena itu, dibandingkan dengan siswa lain, siswa memiliki kewajiban yang lebih besar dalam hal jam belajar, jumlah buku yang dibaca, dan kemampuan untuk menganalisis. Orang yang menempuh pendidikan di perguruan tinggi, baik itu di universitas, institut, atau akademis, disebut mahasiswa. Orang yang terdaftar di perguruan tinggi disebut mahasiswa. Mahasiswa dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 30 tahun (Darmadi & Santoso, 2023:1-8).

Mahasiswa saat ini memiliki status yang memiliki peran potensial atau unik dibandingkan dengan kelompok akademik lainnya. Mahasiswa tidak terikat pada kepentingan yang dapat merusak jiwanya, sehingga mereka dapat bergerak

dengan bebas. Mahasiswa harus dapat mewakili orang-orang yang tulus ketika mereka bergabung dengan masyarakat. Identitas ini secara implisit menunjukkan bahwa siswa memiliki tanggung jawab sosial dan moral terhadap masyarakat (Jamil, et al 2021:79).

2.9 Teori Ketergantungan (*Dependency Theori*)

Sandra Ball Rokeatch dan Malvin DeFluer membuat teori tentang komunikasi massa yang menyatakan bahwa semakin banyak seseorang bergantung pada media untuk memenuhi kebutuhannya, semakin penting media tersebut bagi orang tersebut. Menurut teori ini, ketika seseorang memiliki ketergantungan terhadap media untuk memenuhi kebutuhannya, media tersebut akan memiliki karakteristik yang menggambarkan seberapa penting media tersebut bagi orang tersebut (Purusa & Suni, 2021:17).

Selain itu, teori ketergantungan ini memperkirakan bahwa seseorang bergantung pada media untuk memuaskan kebutuhan dan tujuan tertentu. Namun, masyarakat tidak bergantung pada semua media. Pada dasarnya, teori ini adalah pendekatan struktural sosial yang berasal dari pemahaman tentang sifat masyarakat modern atau kuno, di mana media massa dianggap sebagai sistem informasi yang memainkan peran penting dalam pemeliharaan, perubahan, dan konflik (Sulistiana, 2021:5).

Berdasarkan penjelasan teori diatas dapat dipahami bahwa perilaku ketergantungan merupakan tindakan alam bawah sadar dimana individu akan condong menggunakan media yang menyediakan kebutuhannya lebih banyak dibandingkan dengan interaksi secara langsung dengan lawan bicara. Oleh karena itu hubungan antara tujuh tradisi komunikasi dengan teori ketergantungan ialah sama-sama mengkaji sesuatu yang merujuk pada tindakan dan fenomena yang terjadi. Dengan demikian diantara tujuh tradisi yang memiliki kaitan erat dengan teori ketergantungan adalah tradisi fenomenologis. Fenomenologis adalah suatu tradisi yang menjelaskan makna pengaman hidup sejumlah orang tentang suatu

konsep atau gejala, termasuk didalamnya konsep diri atau pandangan hidup mereka sendiri (Kuswarno, 2019:6-7).

Dari teori diatas peneliti melihat ketergantungan remaja sekarang pada *smartphone* sangatlah besar, sehingga munculnya sikap acuh tak acuh kepada teman lawan bicara. Maka dari itu peneliti mengambil teori ketergantungan ini sebagai teori komunikasi pada proposal peneliti dan peneliti ingin mengetahui suatu perilaku anti sosial *phubbing* pada mahasiswa dan mahasiswi agronomi Semester VII Universitas Katolik Indonesia ST. Paulus Ruteng.