

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Komunikasi**

Secara etimologis, istilah komunikasi berasal dari bahasa Inggris *communication*, yang berakar dari bahasa Latin *communicatio*. Kata ini bersumber dari kata *communis* yang berarti "sama", dalam hal ini merujuk pada upaya menyamakan suatu makna atau pemahaman antara pihak-pihak yang terlibat (Effendy, 2009). Secara terminologis, komunikasi dapat diartikan sebagai proses penyampaian pesan, ide, gagasan, atau informasi dari satu pihak (komunikator) kepada pihak lain (komunikan) untuk mencapai kesepakatan bersama (Cangara, 2007).

Dalam konteks kehidupan sosial, komunikasi bukan sekadar proses pertukaran informasi statis, melainkan sebuah dinamika sosial yang melibatkan perubahan pola, isi, serta penggunaan media. Melalui proses komunikasi, pengalaman subjektif dari setiap individu dibentuk dan dipengaruhi oleh lingkungan konteks sosial-budaya tempat mereka hidup. Oleh karena itu, komunikasi menjadi fondasi utama dalam menciptakan interaksi manusia yang harmonis (Mulyana, 2007).

#### **2.2 Komunikasi Kelompok**

Kelompok adalah segerombolan orang yang memiliki tujuan bersama dengan cara berinteraksi satu sama lain demi mencapai tujuan bersama, mengenal satu sama lain. Dan memandang mereka sebagai salah satu bagian sebuah kelompok (Deddy Mulyana, 2005) dalam (Tutiasri, 2016). Menurut Walgito komunikasi kelompok terdiri dari dua kata komunikasi dan kelompok, komunikasi

dalam bahasa Inggris yang artinya *communication* berasal dari kata latin *communicatio*, dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama, yakni maksudnya menyamakan suatu makna. Sedangkan menurut (Hariadi, 2011) di dalam (Tutiasri, 2016) kelompok dapat dilihat dari berbagai persepsi, motivasi, tujuan, interdependensi dan juga interaksi. Berarti komunikasi kelompok adalah menyamakan suatu makna di dalam suatu kelompok. Pengertian kelompok berdasarkan di atas dapat diartikan atas dasar:

- a. *Motivasi* dikatakan Bass, mengatakan bahwa kelompok adalah kumpulan orang yang keberadaannya sebagai kumpulan reward kepada orang-orang.
- b. *Atas dasar tujuan* yang dikatakan oleh mills, mengatakan suatu kesatuan yang terdiri atas dua orang atau lebih yang melakukan kontak hubungan untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan.
- c. *Segi interdependensi*, Fiedler mengatakan bahwa kelompok adalah sekumpulan orang yang saling bergantung satu sama lain. Sama seperti yang dikatakan Cartwright dan Zander (1968), bahwa kelompok adalah kumpulan beberapa orang yang berhubungan satu dengan yang lainnya dan membuat mereka saling ketergantungan.
- d. *Dasar interaksi* yang dikatakan Bouner, mengatakan bahwa kelompok adalah dua orang atau lebih, ada interaksi antara semua orang di dalam kelompok, dan memiliki tujuan yang sama.

sesuai perkataan (Tutiasri, 2016)

Dan juga Goldberg menyatakan bahwa komunikasi kelompok adalah  
*“Group communication is an area of study, research and application that focuses not on group process in general, but on the communication behavior of individuals*

*in small face to face discussion group*” (Prewitasari & Novianti, 2019). Komunikasi kelompok yang berlangsung antara beberapa orang dalam suatu kelompok kecil seperti dalam rapat, pertemuan dan sebagainya seperti yang dikatakan Arifin (1984) dalam (Prewitasari & Novianti, 2019). Sedangkan menurut (Michael Burgoon, 2005) dalam (Tutiasri, 2016) komunikasi kelompok sebagai interaksi tatap muka antara tiga orang atau lebih, dengan tujuan yang telah diketahui, seperti berbagi informasi, menjaga diri, memecahkan masalah sesuai dengan karakteristik masing-masing anggota. Komunikasi kelompok terjadi di mana ada tiga orang atau lebih menyampaikan pesan dengan menyadari keberadaan orang lain di sekitarnya, serta memiliki kepentingan dan tujuan yang sama. Cartwright & Zander (1968) dalam (Tutiasri, 2016) mengatakan aspek komunikasi kelompok meliputi pelaku, pesan, interaksi, kohesivitas dan norma.

Penulis dapat mengartikan pernyataan tersebut sebagai berikut: Komunikasi kelompok merupakan bidang kajian, penelitian, dan praktik yang berfokus tidak hanya pada proses yang terjadi dalam kelompok secara keseluruhan, tetapi juga pada perilaku komunikasi antar individu dalam interaksi tatap muka pada kelompok diskusi kecil. Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa esensi komunikasi kelompok terletak pada adanya interaksi tatap muka serta perencanaan kerja yang terstruktur untuk mencapai tujuan bersama. Suatu kelompok terbentuk karena adanya kesamaan kepentingan dan tujuan yang ingin diwujudkan oleh para anggotanya. Dengan demikian, komunikasi kelompok dapat dipahami sebagai proses pertukaran pesan yang melibatkan tiga orang atau lebih yang berupaya mencapai tujuan tertentu secara bersama-sama.

### **2.2.1 Dinamika Komunikasi Kelompok**

Dinamika kelompok merujuk pada pola interaksi dan perubahan yang terjadi dalam kelompok gen Z sepanjang waktu. Dinamika komunikasi kelompok menurut Goldhaber (1993) dalam (Febriani et al., n.d.) mengatakan bahwa aktivitas menyampaikan pesan secara langsung atau tatap muka yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan mereka menyadari keberadaan orang lain disekitarnya karena mereka memiliki tujuan dan kepentingan yang sama. Definisi lainnya adalah interaksi yang melibatkan satu orang dengan orang lain dalam menyampaikan pesan dalam kelompok yang sama, yang memungkinkan adanya kohesi yang diupayakan dalam mencapai tujuan bersama (Sofyandi, 2007) dalam (Rismayanti, 2013). Definisi dinamika komunikasi lainnya adalah perubahan pola, isi dan media komunikasi yang saling berpengaruh dengan komunikator dan komunikan (tatang S, 2016) dalam (Muthmainnah et al., 2024).

Dinamika kelompok mengarah pada proses dan pola interaksi antara orang-orang yang ada di dalam kelompok yang mempengaruhi cara kelompok mencapai tujuannya bersama. Aspek-aspek seperti komunikasi, kepemimpinan, konflik, dan norma-norma kelompok. Definisi ini mencakup berbagai aspek seperti komunikasi, kepemimpinan, konflik, kohesi, pengambilan keputusan, dan dinamika sosial lainnya yang mempengaruhi bagaimana kelompok dalam mencapai hasil dan tujuannya. Ada juga teori yang relevan dalam memahami apa itu dinamika kelompok antara lain, pertama, menekankan bagaimana norma sosial, peran, dan hubungan interpersonal mempengaruhi dinamika kelompok. Teori ini juga berisi tentang status sosial, peran, dan struktur sosial di dalam kelompok. Kedua,

memeriksa bagaimana peran dan gaya kepemimpinan berpengaruh dalam dinamika kelompok di kalangan gen Z (Seftina et al., 2024).

### **2.2.2 Hubungan Generasi Z dengan Komunikasi Kelompok**

Generasi z memiliki karakteristik unik dalam hal komunikasi kelompok berbeda dari generasi lainnya, terutama dalam hal penggunaan teknologi. Generasi ini adalah generasi yang lahir di sekitar tahun 1995-2012, generasi ini tumbuh bersamaan dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat. generasi ini memiliki komunikasi dan pola perilaku khusus dalam kehidupan saat ini berbeda dari generasi lain (Auger et al., 2025). Di generasi ini generasi z harus menghadapi keinginan untuk terhubung secara digital dengan kebutuhan interaksi tatap muka yang berkualitas. penting juga untuk menyadari bahwa generasi Z adalah kelompok yang kritis, cerdas dalam berpikir saat menggunakan teknologi, khususnya dalam komunikasi yang mereka gunakan dalam percakapan sehari-hari, karena mereka dibesarkan di era informasi secara *online* yang relatif mudah dalam mengakses segala informasi. Jadinya mereka selalu mempertanyakan segala hal dan melakukan research mandiri, karena akses yang mudah didapatkan. Selain itu gen Z sangat menghormati komunikasi yang tulus dan jujur, dan kadang mereka mengabaikan jika isi atau pesan yang disampaikan tidak cukup jelas ataupun berkesan.

Meskipun sangat lekat dengan teknologi digital, generasi Z tetap menghadapi tantangan dalam menyeimbangkan kebutuhan untuk terhubung secara daring dengan kualitas interaksi tatap muka. Dalam komunikasi kelompok, mereka cenderung mengutamakan efisiensi pesan, penggunaan bahasa informal serta pemanfaatan simbol visual atau yang sering kita kenal sebagai emoji, stiker dan video pendek untuk memperkuat makna pesan. Rahmawati (2023) mengatakan

bahwa gaya komunikasi generasi Z bersifat ringkas, kontekstual dan multimodal, namun dapat memengaruhi kedalaman interaksi apabila tidak diimbangi dengan komunikasi tatap muka yang efektif (Hidayat & Hernisawati, 2021).

Generasi Z dikenal sebagai generasi yang kritis dan reflektif dalam menerima informasi. Kemudahan akses terhadap teknologi digital membuat mereka terbiasa mencari informasi secara mandiri sebelum terlibat dalam diskusi kelompok. Sikap ini berdampak pada komunikasi kelompok yang lebih argumentatif dan partisipatif, di mana setiap anggota kelompok cenderung mempertanyakan kejelasan, relevansi dan validitas atas informasi yang telah mereka dapatkan. Seperti yang dikatakan Sari dan Nugroho (2021) bahwa generasi Z memiliki tingkat literasi digital yang tinggi, sehingga mereka tidak mudah menerima informasi tanpa proses evaluasi kritis (Kholil, 2025).

Disisi lain, generasi Z sangat menghargai komunikasi yang tulus, jujur dan transparan. Pesan yang disampaikan secara ambigu, berbelit, atau tidak memiliki dampak emosional cenderung diabaikan dalam komunikasi kelompok. Kejelasan makna pesan menjadi faktor utama dalam membangun kepercayaan dan keterlibatan mereka dalam komunikasi kelompok. (Tampubolon et al., 2025) mengatakan bahwa efektivitas komunikasi kelompok pada generasi Z sangat dipengaruhi oleh kejelasan pesan, kesesuaian konteks serta penggunaan media yang selaras dengan karakteristik digital generasi Z itu sendiri.

### **2.3 Fenomenologi**

Penelitian ini menggunakan teori fenomenologi sebagai landasan teori. Teori Fenomenologi Alfred Schutz yang menjelaskan bagaimana perilaku individu terhadap sosial yang memiliki sikap *phubbing*. Fenomenologi Alfred Schutz

berfokus pada bagaimana individu memahami tindakan sosial melalui penafsirannya (Sarmawati & Perguna, 2024). Fenomenologi berfokus pada pengalaman hidup seseorang sebagai landasan untuk memahami makna di balik suatu tindakan, penelitian ini berusaha mengetahui bagaimana individu memandang, memahami, dan memberikan makna terhadap pengalaman yang mereka alami. Fenomenologi juga menekankan intensionalitas, yaitu kesadaran individu yang selalu berkaitan dengan sesuatu yang menjadi fokus pengalaman atau perhatian (Maghfiroh, 2022).

Fenomenologi Alfred Schutz menjadi landasan teori yang relevan dalam penelitian ini karena mampu menjelaskan bagaimana anggota MCLO memahami, dan memaknai fenomena *phubbing* dalam komunikasi kelompok berdasarkan pengalaman hidup dan interaksi sosial yang mereka alami. Sejalan dengan fokus penelitian yang berupaya menggali makna subjektif *phubbing* di kalangan Generasi Z dalam konteks komunikasi kelompok organisasi. Sejalan dengan pemikiran Alfred Schutz pemahaman terhadap tindakan sosial dapat diperoleh melalui interpretasi atas makna yang diberikan individu terhadap pengalamannya. Schutz menekankan bahwa manusia bertindak berdasarkan pengalaman subjektif yang mereka miliki, sehingga tindakan dan sikap yang muncul dalam kehidupan sehari-hari tidak dapat dilepaskan dari cara individu memaknai realitas sosial yang dialaminya (Budiarko, 2021).

Fenomenologi pada dasarnya bertujuan untuk memahami cara manusia menghayati suatu fenomena baik melalui pikiran, kesadaran, maupun tindakan nyata, termasuk bagaimana seseorang menilai atau merasakan sesuatu secara estetis. Inti dari pendekatan ini adalah upaya memahami bagaimana manusia

memberi dan membangun makna bersama-sama dalam kehidupan sosial, yang dikenal dengan istilah intersubjektivitas. Hal ini didasari oleh pemahaman bahwa cara kita memaknai dunia tidak pernah sepenuhnya bersifat individual, melainkan selalu dipengaruhi dan dibentuk oleh hubungan kita dengan orang-orang di sekitar kita.

Dalam kerangka teori fenomenologi, Schutz mengemukakan konsep dua jenis motif yang mendorong tindakan manusia. Yang pertama adalah Motif Sebab (because of motive), yakni dorongan bertindak yang berakar dari pengalaman atau kejadian di masa lampau. Pengalaman-pengalaman tersebut secara bertahap membentuk cara pandang dan pengetahuan seseorang, yang pada akhirnya turut memengaruhi keputusan serta tindakannya di kemudian hari. Lebih lanjut, Schutz sebagaimana dikutip oleh Ritzer dan Douglas (2008) membagi pengalaman masa lalu tersebut ke dalam dua kategori berdasarkan pola kehidupan sehari-hari.

Werelationship (Hubungan-Kita), yakni pengalaman yang terbentuk melalui interaksi langsung antar individu secara tatap muka. Dalam hubungan ini, pengetahuan dan pemahaman diperoleh dari kontak nyata yang dialami bersama orang lain.

They-relationship (Hubungan-Mereka), yakni pengalaman yang terbentuk tanpa adanya interaksi langsung. Pengetahuan dalam kategori ini diperoleh secara tidak langsung, misalnya melalui cerita, informasi, atau pengamatan terhadap orang lain yang tidak secara langsung berinteraksi dengan kita.

Motif kedua yang dikemukakan Schutz adalah Motif Tujuan (in order to motive), yaitu dorongan bertindak yang diarahkan pada pencapaian sesuatu di masa depan. Berbeda dengan motif sebab yang berorientasi ke belakang, motif tujuan ini

bersifat ke depan karena mencakup harapan, rencana, dan antisipasi seseorang dalam meraih hasil yang diinginkan. Motif ini pula yang menjadi landasan bagi tindakan rasional, yakni tindakan yang tidak dilakukan secara impulsif, melainkan didasari oleh pertimbangan matang, perencanaan, dan pemikiran yang logis.

Motif Tujuan Jangka Pendek, yang mendorong seseorang untuk bertindak demi mencapai tujuan dalam waktu yang relatif singkat. Tindakan yang dilakukan bersifat lebih segera dan terukur dalam rentang waktu dekat.

Motif Tujuan Jangka Panjang, yang mendorong seseorang untuk bertindak demi mencapai tujuan yang membutuhkan proses dan waktu yang lebih panjang. Schutz merinci motif ini lebih lanjut ke dalam tiga subkategori, yaitu motif tujuan pribadi (berkaitan dengan pengembangan diri), motif tujuan karir (berkaitan dengan pencapaian profesional), dan motif tujuan sosial (berkaitan dengan peran dan kontribusi seseorang dalam lingkungan sosialnya).

## 2.4 Phubbing

*Phubbing* adalah salah satu sikap individu yang menuju pada pengabaian terhadap lingkungan sekitar dan lebih berfokus terhadap *smartphone* yang digenggamnya. Seseorang dengan sikap *phubbing* cenderung disebut dengan *phubber* atau *phubbee*. Contoh sederhananya adalah remaja cenderung memainkan *smartphone*-nya daripada memperhatikan sekitar atau lawan bicara mereka. Fenomena ini dapat terjadi pada siapapun bahkan anak-anak remaja dikalangan generasi Z. *Phubbing* dapat terjadi pada semua kalangan umur. Namun, tingkat kecenderungan terhadap *phubbing* ini dapat berbeda-beda. Ahn dan Jung menemukan kecenderungan *phubbing* lebih tinggi pada generasi muda daripada

generasi yg lebih tua. Miftahun Najah mengatakan bahwa individu yang lebih muda lebih sering melakukan *phubbing* daripada yang tua.

Menurut (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018) *phubbing* adalah tindakan pengabaian seseorang dengan situasi sosial yang fokus pada *smartphone* dari berbicara pada orang lain. *Phubbing* sendiri merupakan istilah dari bahasa Inggris yaitu *phone* yang artinya telepon, dan *snubbing* yang artinya mengabaikan pasangan atau teman bicaranya. Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa *phubbing* merupakan perilaku terlalu sibuk memperhatikan *smartphone*-nya dan membuat lawan bicaranya merasa terabaikan. *Phubbing* juga sering terjadi karena seseorang terlalu senang dengan *smartphone*-nya dibandingkan harus berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya, peristiwa tersebut terjadi karena *smartphone* memberikan banyak kemudahan dan kenyamanan bagi pengguna (Ulya, 2020).

#### **2.4.1 Faktor dan Dampak Penyebab Phubbing**

##### **1. Faktor Phubbing**

Diera digital ini banyak remaja yang mengalami ketergantungan terhadap *smartphone* mereka, *smartphone* menjadi alat yang lebih menarik daripada lingkungan sekitar mereka, ini yang membuat mereka menjadi orang yang enggan untuk bersosialisasi ataupun berkomunikasi dengan sesama sehingga memunculkan faktor-faktor *phubbing* itu sendiri. Adanya faktor-faktor *phubbing* itu sendiri menurut beberapa ahli seperti:

Peneliti mengatakan bahwa faktor munculnya *phubbing* dikarenakan adanya beberapa aspek-aspek tertentu yaitu (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018):

1. *Nomophobia* adalah ketakutan terpisah dari *smartphone*, karena tidak bisa berkomunikasi melalui internet atau *smartphone*.
2. Konflik interpersonal adalah konflik yang dirasakan diri sendiri dengan orang lain.
3. Isolasi diri adalah penggunaan *smartphone* untuk menghindari aktivitas sosial dan memilih untuk menyendiri.
4. *Problem Acknowledgment* adalah seseorang yang mengetahui bahwa dirinya sedang mengalami permasalahan pada ketergantungan *smartphone*.

(Reski, 2020) juga menyebutkan beberapa faktor yang bisa menyebabkan terjadinya *phubbing*, yaitu :

1. Mengalihkan dengan membuka *smartphone* mereka agar tidak merasa bosan.
2. Mengabaikan lawan bicara dengan bermain *smartphone* dengan tujuan menghindari topik pembicaraan yang tidak mereka sukai.
3. Karena seseorang mengikuti keadaan sekitar yang juga melakukan *phubbing*.

(Pratiwi, 2020) juga menyebutkan beberapa faktor mengapa seseorang melakukan *phubbing* yaitu:

1. di era digital ini menjadi kebiasaan mereka untuk mengakses media sosial
2. terjadinya kecanduan terhadap *game online*
3. ketertarikan berlebih membuka aplikasi yang ada di *smartphone*.

## **2. Dampak Phubbing**

Di era digital ini hampir semua aktivitas kita melibatkan teknologi. Salah satunya yaitu menggunakan *smartphone*. Cara komunikasi juga semakin beragam dan modern, *smartphone* merupakan perangkat yang penting dalam menyampaikan

pesan dalam hitungan detik tanpa harus bertatap muka. Hal ini terbukti berdasarkan data pengguna *smartphone* di Indonesia sebanyak 89,63% (Puslitbang Aptika IKP Kominfo, 2021) dalam (Farkhah et al., 2023). Data diatas menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* sering terjadi di Indonesia. Terlalu canggihnya *smartphone* di era ini menyebabkan masalah baru dalam kehidupan yaitu *phubbing* (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018) Dampak *phubbing* dibagi menjadi 3 yaitu:

Dampak fisik dari *phubbing* yang dijumpai adalah gangguan tidur, postur tubuh yang buruk, sakit kepala, dan mata lelah. Selain menyebabkan gangguan tidur atau susah tidur, *phubbing* juga dapat menimbulkan sakit kepala tegang atau *tension headache*, akibat terlalu fokus yang berkepanjangan terhadap layar kecil dalam jarak dekat. Kondisi ini diperburuk oleh silau layar, tingkat pencahayaan yang tidak ideal, dan durasi paparan *blue light* yang berlebihan dapat menyebabkan kelelahan pada mata yang akan menimbulkan nyeri mata serta iritasi yang disebabkan oleh mata kering. Seperti temuan (Hidayat MS et al., 2021) yang menyebutkan dampak fisik dari *phubbing* adalah sakit kepala, nyeri pada mata, dan ketegangan pada leher. Tidak hanya itu, *phubbing* juga mempengaruhi ketegangan otot wajah, seperti yang dijelaskan (McDaniel et al., 2020) juga menjelaskan dampak fisik yang ditimbulkan dari *phubbing* yaitu mengalami ketegangan pada otot wajah. Ekspresi wajah yang terus-menerus fokus pada layar *smartphone* seperti menyipitkan mata, mengerutkan dahi atau menjulurkan rahang dapat membuat otot wajah lama-kelamaan menjadi kaku dan tegang. Pola ini sendiri sering kali tidak disadari atau bahkan dianggap sepele serta diabaikan karena terlalu tenggelam dalam *smartphone* mereka, hal ini dapat membuat postur tubuh menjadi buruk, berlanjut pada gangguan saraf, bahkan menyebabkan stres kronis.

Dampak psikis atau mental meliputi perasaan terhina, menurunnya kepuasan saat berbicara dengan seseorang, meningkatkan kecemasan, depresi, permusuhan, kesepian, durasi penggunaan *smartphone* semakin lama, kurang menghargai waktu dan lawan bicara, menurunkan harga diri, merusak kedekatan, perasaan terabaikan pada lawan bicara, kurangnya produktivitas. Dampak *phubbing* tersebut di atas sejalan dengan penelitian (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018) yang menunjukkan bahwa perilaku mengabaikan lawan bicara demi perangkat digital seperti *smartphone* dapat mengurangi kualitas interaksi sosial dan merusak hubungan emosional. Saat seseorang merasa diabaikan karena lawan bicaranya terlalu sibuk dengan *smartphone*-nya, hal ini dapat memicu respon emosional negatif seperti perasaan tidak dihargai, merasa direndahkan, atau bahkan diremehkan, yang pada akhirnya membuat penurunan kepuasan. Rasa kesepian dapat timbul meskipun berada dalam lingkungan sosial nyata, karena interaksi yang terjadi tidak bermakna.

Dampak sosial yang sering terjadi adalah berkurangnya kualitas komunikasi dengan lawan bicara, menyakiti lawan bicara, mengurangi keintiman dalam hubungan, menurunkan kepercayaan diri dalam berinteraksi sosial, merasa cukup dengan dirinya sendiri sehingga tidak membutuhkan orang lain, berkurangnya interaksi dengan teman, pengucilan sosial, kurangnya respon saat diajak berbicara. Hasil penelitian tersebut di atas sejalan dengan penelitian (Hidayat & Hernisawati, 2021) yang menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* secara nyata mengganggu dalam berbagai konteks interaksi, baik dalam lingkungan profesional, keluarga bahkan pertemanan kelompok. Ketika seseorang lebih memilih fokus pada *smartphonenya* dari pada terlibat dalam komunikasi tatap muka, hal ini

memunculkan masalah komunikasi nonverbal seperti kontak mata, ekspresi wajah, dan isyarat emosional yang sangat penting untuk membangun kepercayaan dan kedekatan dengan lawan bicara, sehingga mereka para korban tidak merasa terabaikan yang membuat penurunan kualitas percakapan dan hubungan. Sementara itu mereka yang sering melakukan *phubbing* juga mengalami penurunan kemampuan bersosialisasi karena sering terhindar dari tatap muka karena terlalu fokus dengan *smartphone*-nya. terlebih dengan munculnya sikap meremehkan lawan bicara atau kurangnya respons saat diajak berkomunikasi yang dapat ditafsirkan sebagai bentuk penghinaan pasif, sehingga secara bertahap merusak iklim sosial yang sehat dan menjadikan *phubbing* bukan sekadar kebiasaan teknologis melainkan perilaku yang memiliki dampak luas terhadap kohesi sosial, kesehatan hubungan antarmanusia, serta menjadi penghambat utama dalam membangun komunitas yang saling peduli dan terhubung secara bermakna.

a) Dampak *Phubbing* Terhadap Unsur Komunikasi Kelompok

*Phubbing* dapat mengganggu norma dan interaksi dalam komunikasi kelompok. Penelitian menunjukkan bahwa kelompok dengan insiden *phubbing* tinggi mengalami penurunan konsensus norma implisit hingga 40% dan munculnya konflik norma digital terkait penggunaan *smartphone* selama interaksi (Budiman, 2025). *Phubbing* juga mengurangi kedalaman komunikasi dengan meningkatkan jeda percakapan dan menurunkan kontak mata, yang merusak fondasi emosional kelompok (Mumek, 2024). Gangguan ini tidak hanya menyulitkan pembentukan norma kelompok, tetapi juga mempersiapkan kondisi untuk melemahnya kohesivitas sosial dalam kelompok.

Dampak *phubbing* terhadap kohesivitas kelompok dan struktur peran dalam interaksi sosial terlihat nyata dalam berbagai penelitian di Indonesia. Studi menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* dapat menurunkan kualitas hubungan interpersonal, mengurangi empati, serta menimbulkan perasaan diabaikan dalam interaksi tatap muka, yang pada akhirnya melemahkan ikatan sosial antar anggota kelompok (Budiman, 2025). *Phubbing* juga mendorong munculnya proses sosial disosiatif seperti miskomunikasi dan jarak emosional di lingkungan mahasiswa, sehingga mengganggu efektivitas komunikasi kelompok (Muttaqin et al., 2025). Ketika perilaku ini terjadi secara berulang, baik oleh individu yang memiliki peran sentral maupun antar anggota sejawat, partisipasi dan keseimbangan peran dalam kelompok menjadi terganggu. Kondisi tersebut berimplikasi pada melemahnya kohesivitas sosial dan berpotensi menghambat pencapaian tujuan kelompok secara optimal (Erwinsyah & Marsa, 2025).

*Phubbing* juga berdampak negatif terhadap pencapaian tujuan kelompok karena menurunkan efektivitas komunikasi dan kualitas koordinasi antaranggota. Dalam konteks organisasi dan lingkungan kerja, perilaku *phubbing* terbukti mengganggu komunikasi interpersonal serta menghambat kelancaran interaksi tatap muka yang dibutuhkan dalam kerja tim (Dwi Atmaja & Alvin, 2023). Di lingkungan akademik, penelitian menunjukkan bahwa *phubbing* merusak komunikasi efektif dan mendorong munculnya proses sosial disosiatif, sehingga keterlibatan dan kerja sama antaranggota kelompok menjadi berkurang (Muttaqin et al., 2025). Selain itu, terdapat hubungan negatif yang signifikan antara perilaku *phubbing* dan

kualitas komunikasi interpersonal mahasiswa, yang menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas *phubbing*, semakin rendah kualitas interaksi dalam kelompok (Fitriana & Dewi, 2025). Dampak psikologis seperti berkurangnya perhatian dan keterlibatan sosial juga ditemukan dalam penelitian lain, yang mengindikasikan bahwa *phubbing* dapat melemahkan kohesivitas dan produktivitas kelompok secara keseluruhan (Silmi & Novita, 2022).

## 2.5 GenZ atau Generasi Z

Generasi Z lahir di era yang serba *modern*, dimana semua bisa dilakukan hanya dengan menggunakan *smartphone* saja, sehingga menjadikan generasi z sangat bergantung pada teknologi. Hampir semua generasi z mengerti cara menggunakan internet untuk mencari informasi, tidak ada hari tanpa menggunakan *smartphone* dan selalu mengakses internet. Tidak hanya bisa mendapatkan semua informasi dari *smartphone*, generasi z juga bisa mendapatkan penghasilan dari *smartphonenya*.

Generasi Z memiliki karakteristik yang menarik menurut pandangan(Gazali, 2019) yaitu:

1. *Multi-tasking*, generasi z dapat mengerjakan banyak pekerjaan dalam sekali kerja seperti mengerjakan skripsi sambil mendengarkan lagu di internet, mengakses sosial media melalui *smartphone* serta mencari referensi untuk journal dan skripsi.
2. Teknologi, generasi z memiliki ketergantungan tinggi terhadap teknologi, terutama yang berbasis internet. Rata-rata mereka menghabiskan waktu 3-5 jam per hari untuk mengakses media sosial seperti Tiktok dan Instagram.

3. Terbuka, tidak heran generasi Z sangat terbuka pada semua hal baru, mudah penasaran pada segala hal yg baru. tidak heran jika generasi z sekarang memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi teknologi terbaru.
4. Audio, generasi z lebih menyukai audio dan visual dibanding teks ataupun buku dan komik yang menurut mereka membosankan.
5. Kreatif, generasi z banyak memperoleh informasi melalui *smartphone* yang mereka miliki, faktor ini membuat mereka menjadi generasi yang kreatif.
6. Inovatif, generasi z adalah sosok yang haus akan kepuasan karena itulah mereka selalu mencoba membuat inovasi yang baru agar tidak mudah bosan dan mempermudah pekerjaan mereka.
7. Kritis, dengan adanya teknologi yang dikuasai generasi z mereka mahir dalam mengakses semua informasi secara acak. Ini yang menjadikan mereka kritis dalam berpikir karena mereka tidak hanya dapat dari satu sumber.
8. Kolaborasi, di era generasi z, era kompetisi hampir tidak ada karena mereka lebih suka bekerja sama dengan orang lain untuk memecahkan masalah dan mencapai tujuan mereka.

#### **2.5.1 Hubungan Phubbing dengan Generasi Z**

Phubbing semakin marak di kalangan generasi z. Generasi yang lahir dengan fasilitas yang sangat memanjakan serta kecanggihan teknologi dan berkembangnya pola pikir orang-orang sekitar yang sangat mendukung semua kemudahan. Namun, dibalik itu semua efek negatif kurang disadari generasi z adalah kecanduan pada *smartphone* sehingga mereka tidak sadar telah menyakiti orang-orang di sekitarnya.

Remaja pada zaman ini, yang umumnya di kenal sebagai generasi Z, adalah kelompok yang berpotensi paling banyak melakukan phubbing. Hal ini terjadi karena generasi Z tumbuh dan berkembang ber iringan dengan berkembangnya teknologi digital, *Gadget* bukan hanya berfungsi sebagai alat komunikasi bahkan juga bisa menjadi bagian dalam hidup seperti, aktivitas sosial, hiburan, dan belajar. Hingga menjadi identitas diri. Intensitas pengguna *gadget* terbanyak adalah anak remaja yang biasa di sebut generasi z cenderung sangat fokus pada *smartphone* mereka di banding ber intraksi tatap muka langsung. Sehingga perilaku pengabaian terhadap orang lain demi memperhatikan *smartphone* mereka, baik secara sadar atau tidak (Youarti & Hidayah, 2018).

Efek buruknya *phubbing* pada generasi z adalah mengalami kesulitan menyaring informasi yang dapat dipercaya karena ukurannya yang sangat besar, dan kelimpahan informasi telah menciptakan situasi di mana mayoritas generasi z menghadapi tantangan. Karena mereka takut untuk melewatkan informasi penting atau peristiwa penting dibandingkan berbicara dengan lawan bicara di depannya. Hal ini membuat generasi z menjadi melakukan *phubbing* saat sedang berkumpul. Tidak heran jika di indonesia sendiri 99% generasi z menggunakan *smartphone*, 66% pengguna *notebook*, 42% pengguna komputer pribadi, 36% pengguna tablet dan 15% pengguna laptop. jenis sosial media yg sering generasi z gunakan, diantaranya 97% mempunyai akun WhatsApp, 91% mempunyai akun Facebook, 78% mempunyai akun Twitter, 82% mempunyai akun Path, dan 98% mempunyai akun instagram. Dan rata-rata generasi z menggunakan smartphonenya untuk media sosial 98%, 93,5% untuk akademik, 85% untuk menonton film, 84% pengguna email, 74% untuk bermain game, 68% untuk berdagang, 16,5% untuk online

banking (Rosdiana, 2023). Fenomena ini menjadikan generasi z ketergantungan kepada internet dan smartphone semakin hari semakin meningkat yang pada akhirnya menjadi suatu pola hubungan sosial yang buruk untuk ke depannya.

## 2.6 Hubungan Komunikasi Kelompok dengan Phubbing

Komunikasi kelompok dan *phubbing* memiliki hubungan yang kompleks dan paradoks di era digital ini. komunikasi kelompok adalah interaksi antara tiga orang atau lebih yang saling bertukar pikiran, tujuan dan norma dalam situasi tatap muka. Namun, karena adanya *smartphone* dalam dinamika kelompok saat ini mengganggu sistematis bagaimana komunikasi kelompok berlangsung. *Phubbing* adalah tindakan mengabaikan seseorang dalam situasi sosial dengan melihat *smartphone* daripada memperhatikan lawan bicara. Ketika satu atau beberapa orang melakukan *phubbing* di kelompok, maka alur komunikasi menjadi terganggu, sebuah pesan tidak tersampaikan dengan baik, dan umpan balik yang seharusnya diterima tertunda atau bahkan tidak tersampaikan sama sekali, seperti yang dijelaskan (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018).

*Phubbing* telah menjadi fenomena yang sering terjadi di masyarakat di era digital, namun pada saat yang sama dianggap tidak baik dalam sebagian besar situasi sosial, seperti yang diungkapkan (Leuppert dan Geber, 2020). Dalam komunikasi kelompok, *phubbing* memberikan dampak negatif ke beberapa elemen penting komunikasi kelompok, yaitu perasaan kebersamaan dan ketertarikan antar anggota. Hasil menunjukkan bahwa peningkatan *phubbing* secara signifikan dan negatif mempengaruhi kualitas komunikasi dan wawasan serta kepuasan hubungan, dan juga dapat menurunkan motivasi mereka untuk berkontribusi aktif dalam diskusi.

Orang menyesuaikan perilaku *phubbing* mereka untuk mengikuti persepsi bahwa *phubbing* cukup umum (norma deskriptif), sementara persepsi bahwa *phubbing* tidak disetujui secara sosial (norma injungtif) tidak relevan secara perilaku. jika *phubbing* dibiarkan menjadi kebiasaan, semua orang akan menganggap ini normal, menciptakan standar komunikasi yang buruk di mana mengabaikan orang lain dengan bermain *smartphone* merupakan hal wajar. *Phubbing* dapat menyebabkan komunikasi yang buruk, berkurangnya hubungan antara lawan bicara, dan tingkat kepantasan yang rendah. lebih buruknya lagi, *phubbing* dapat mengurangi kualitas interaksi dalam komunikasi kelompok karena komunikasi tatap muka, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh menjadi terabaikan ketika seseorang sibuk dengan *smartphonenya*.

## 2.7 Penelitian Terdahulu

|   |                      |                                                                                                                                                                                                             |
|---|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | <b>Nama peneliti</b> | (Latifah, 2025)                                                                                                                                                                                             |
|   | <b>Judul</b>         | Makna Pengalaman Mahasiswa Sebagai Korban Phubbing: Studi Fenomenologis Terhadap Kualitas Komunikasi Interpersonal di Lingkungan Pergaulan Mahasiswa Psikologi Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung |
|   | <b>Metode</b>        | Kualitatif menggunakan wawancara dan observasi                                                                                                                                                              |

|   |                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|---|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   | <b>Persamaan</b>     | Menggunakan pendekatan fenomenologi untuk mengkaji makna phubbing, fokus pada mahasiswa/kaum muda, membahas dampak phubbing terhadap komunikasi                                                                                                                                                           |
|   | <b>Perbedaan</b>     | Perspektif korban phubbing vs makna phubbing pada pelaku dan korban dalam kelompok GenZ, fokus pada komunikasi interpersonal vs komunikasi kelompok, tidak spesifik membahas generasi Z                                                                                                                   |
|   | <b>Hasil</b>         | Mahasiswa memaknai phubbing sebagai perilaku yang tidak baik, menyakiti seseorang secara emosional, dan merendahkan harga diri mereka dalam relasi sosial. Dampaknya dapat menyebabkan perubahan suasana hati secara drastis, menurunnya motivasi berkomunikasi, serta terjadi keretakan hubungan sosial. |
|   |                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 2 | <b>Nama peneliti</b> | (Sigalingging et al., 2020)                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|   | <b>Judul</b>         | Pengaruh Perilaku Phubbing Terhadap Komunikasi Interpersonal di Kalangan Mahasiswa Universitas Djuanda Angkatan 2020                                                                                                                                                                                      |
|   | <b>Metode</b>        | Kuantitatif                                                                                                                                                                                                                                                                                               |

|  |                  |                                                                                                                                                                                                               |
|--|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <b>Persamaan</b> | Subjek penelitian mahasiswa/GenZ, membahas phubbing dan dampaknya terhadap komunikasi, fokus pada kalangan muda                                                                                               |
|  | <b>Perbedaan</b> | Metode kuantitatif vs fenomenologi kualitatif, fokus pada komunikasi interpersonal vs komunikasi kelompok, mengukur pengaruh vs mengeksplorasi makna                                                          |
|  | <b>Hasil</b>     | Perilaku phubbing pada mahasiswa cenderung tidak baik, phubbing mencerminkan ketergantungan pada smartphone yang menyebabkan mereka lebih fokus pada perangkat dari pada berinteraksi dengan lawan bicaranya. |

Penelitian terdahulu oleh (Latifah, 2025) yang menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi yang berfokus pada korban *phubbing* dan komunikasi interpersonal dilingkungan mahasiswa Psikologi Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Studi ini secara khusus memfokuskan diri pada sudut pandang korban phubbing dan menggali secara mendalam bagaimana individu yang mengalami perilaku tersebut memaknai interaksi sosial yang terganggu akibat smartphone. Dalam hasil penelitiannya mengatakan bahwa mahasiswa yang menjadi korban phubbing memaknai perilaku tersebut sebagai tindakan yang tidak baik, menyakiti secara emosional, serta merendahkan harga diri mereka dalam interaksi sosial. Hal ini menyebabkan dampak yang signifikan berupa perubahan suasana hati secara drastis, penurunan motivasi untuk

berkomunikasi dengan sesama serta terjadinya kerenggangan dalam hubungan pertemanan maupun sosialnya.

Sementara itu, penelitian terdahulu oleh (Sigalingging et al., 2020) menggunakan metode kuantitatif untuk menganalisis pengaruh perilaku phubbing terhadap komunikasi interpersonal di kalangan mahasiswa Universitas Djuanda angkatan 2020. Penelitian ini berfokus pada pengukuran dan analisis statistik terhadap variabel-variabel yang terkait dengan perilaku phubbing dan kualitas komunikasi interpersonal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku phubbing pada mahasiswa cenderung dipandang buruk dan mencerminkan ketergantungan yang tinggi terhadap smartphone. Hal ini menegaskan bahwa phubbing tidak sekedar penggunaan ponsel tetapi merupakan manifestasi dari gangguan perhatian yang sistematis dalam konteks sosial, yang secara metodologis berbeda dengan pendekatan kualitatif.

Kedua penelitian tersebut belum mengkaji secara eksplisit makna phubbing dalam komunikasi kelompok di kalangan generasi Z. Hal ini yang menjadi celah penelitian yang membuka peluang bagi peneliti untuk menggali lebih dalam makna phubbing dalam komunikasi kelompok di kalangan generasi Z dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan teori Fenomenologi. Temuan ini tidak hanya dapat mengisi kekosongan literatur tentang makna subjektif phubbing di kalangan generasi Z, tetapi juga memberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana phubbing dapat terjadi pada komunikasi kelompok generasi Z, yang belum banyak diangkat dalam penelitian serupa, sehingga memberikan perspektif yang lebih komprehensif dan relevan dengan kenyataan komunikasi generasi Z saat ini.