

## BAB II

### KERANGKA TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. *Phubbing*

###### a) Definisi *Phubbing*

*Phubbing* adalah gabungan dari kata *phone* dan *snubbing*, menurut Haigh dalam Chotpitayasunondh & Douglas (di kutip dalam Varot Chopitayasunondh and Karen M. Douglas), mengartikan *phubbing* sebagai perilaku menyakiti lawan bicaranya dengan lebih mengutamakan *smartphonenya*. *Phubbing* dapat digambarkan sebagai individu yang melihat telepon genggamnya saat berbicara dengan orang lain, sibuk dengan *smartphonenya* dan mengabaikan komunikasi *interpersonalnya*<sup>1</sup>

Dengan kata lain *phubbing* adalah bentuk perilaku pengabaian oleh seseorang pada saat

---

<sup>1</sup> Varoth Chotpitayasunondh and Karen M. Douglas, "Measuring Phone Snubbing Behavior: Development and Validation of the Generic Scale of Phubbing (GSP) and the Generic Scale of Being Phubbed (GSBP)," *Computers in Human Behavior* 88 (2018): 9-18, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.06.020>.

beinteraksi dengan orang lain. Nunez, (di kutip dalam Liyana Thabassum) mengatakan bahwa *phubbing* menggambarkan pengguna *smart phone* yang mengaggu secara sosial selama interaksi tatap muka perilaku yang memanifestasikan dirinya terlihat meremehkan dengan secara tiba-tiba dan sering beralih dari percakapan yang berlangsung disertai dengan mengalihkan pandangan dan postur tubuh.<sup>2</sup>

Karadag, dkk (di kutip dalam Aulia Nurul Khasanah DKK). menemukan bahwa *phubbing* terjadi karena kecanduan ponsel, kecanduan SMS, kecanduan media sosial, kecanduan internet, kecanduan game. *phubbing* sebagai suatu adiksi dimana seseorang tersebut dianggap tidak memiliki kesopanan dan juga tidak menghargai orang lain,

---

<sup>2</sup> Liyana Thabassum, "Phubbing: A Literature Review of the Technological Invasion That Has Changed Lives for the Last Decade," *Psychology Research on Education and Social Sciences* 2, no. 1 (2021): 11–18.

ditunjukkan dengan lebih menyukai lingkungan virtualnya dibandingkan dunia nyata.<sup>3</sup>

Douglas, (di kutip dalam Asiva Noor Rachmayani) *Phubbing* merupakan suatu perilaku yang ditandai dengan sikap mengabaikan atau tidak memperhatikan orang di sekitarnya saat sedang berinteraksi secara langsung, karena individu tersebut lebih fokus atau terpaku pada perangkat seluler, khususnya *handphone*. yang berarti menolak atau mengabaikan orang lain demi penggunaan ponsel. Fenomena ini semakin marak terjadi di era digital, terutama di kalangan Generasi Z Kelurahan Teluk Sepang yang dikenal sangat akrab dengan teknologi dan memiliki intensitas tinggi digital. Ketika individu

---

<sup>3</sup> Aulia Nurul Khasanah, Rohmah Lulu Fitriani, and Sevilla Permatawati, "Phubbing Sebagai Tantangan Etika Komunikasi : Dampaknya Terhadap Kesejahteraan Emosional Dalam Hubungan Personal" 2, no. 4 (2024).

lebih memilih untuk memperhatikan layar ponselnya daripada menjalin interaksi tatap muka.<sup>4</sup>

Perilaku *phubbing* seseorang yang dikatakan telah mencapai tingkat *phubbing* yang bermasalah jika perilaku yang menyebabkan konflik interpersonal dengan sering di tegur teman, keluarga, karena sibuk dengan ponsel. Serta penurunan kualitas interaksi lawan bicara merasa di abaikan dan merasa tidak di hargai dalam percakapan.<sup>5</sup>

Berdasarkan deskripsi di atas dapat disimpulkan bahwa *phubbing* adalah perilaku seseorang yang tidak bisa lepas dari ponselnya, baik itu dihabiskan dengan bermain game, media sosial, kecanduan internet dan bahkan perilaku tersebut mengganggu interaksi dan komunikasi sosial yang harusnya terjadi. *Phubbing* juga dapat diakibatkan karena *nomophobia*, konflik interpersonal, isolasi diri, pengakuan masalah.

---

<sup>4</sup> Asiva Noor Rachmayani, "Pengaruh Social Media Addiction, Self Control, Boredom Proneness Dan Subjective Norms Terhadap Phubbing Pada Mahasiswa," 2015, 6.

<sup>5</sup> Aysegul safak Rn, "Evaluation of *phubbing* online social support and trait anxiety in nurses." 2024, 78.

## b) Aspek *Phubbing*

Sementara itu, berdasarkan penelitian oleh Chotpitayasunondh dan Douglas (di kutip dalam Cynthia Lee DKK) terdapat 4 Aspek dari *Phubbing* yaitu sebagai berikut:<sup>6</sup>

### a. *Nomophobia (no-mobile phone phobia)*

*Nomophobia* yaitu Kecemasan dan ketakutan yang muncul karena seseorang tidak dapat mengakses *Smartphone*-nya. *Nomophobia* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan seseorang yang khawatir karena tidak membawa *Smartphone* mereka. Ini juga dapat terjadi karena berbagai kondisi, seperti kekurangan jangkauan jaringan atau kehabisan kuota.

### b. *Interpersonal conflict* (konflik interpersonal)

Konflik kelompok sering dianggap sebagai hasil dari perbedaan kepribadian atau tekanan

---

<sup>6</sup> Cynthia Lee, Catherine H. Tinsley, and Philip Bobko, "An Investigation of the Antecedents and Consequences of Group-Level Confidence," *Journal of Applied Social Psychology* 32, no. 8 (2002):52, <https://doi.org/10.1111/j.1559-1816.2002.tb02766.x>.

peranan. Konflik seperti ini lebih sering karena tekanan peranan.

c. *Self-isolation* (isolasi diri)

Kondisi dimana seseorang kurang memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain. Isolasi diri mungkin tidak berbahaya dalam beberapa situasi. Namun, kondisi ini justru dapat meningkatkan risiko beberapa masalah kesehatan mental, salah satunya depresi jika berlangsung lama.

d. *Problem Acknowledgement* (pengakuan masalah)

Pengakuan masalah adalah perbedaan antara keadaan yang sebenarnya dan yang diinginkan yang cukup untuk mendorong proses keputusan.

berdasarkan Chotpitayasunondh dan Douglas (dikutip dalam Cynthia Lee dkk) *Phubbing* memiliki empat aspek utama yang menjelaskan perilaku seseorang saat mengabaikan interaksi sosial demi penggunaan ponsel. *Nomophobia*, yaitu rasa

cemas atau takut ketika tidak dapat mengakses atau membawa ponsel, yang dipicu oleh kondisi seperti kehilangan sinyal atau kehabisan kuota. *Interpersonal Conflict*, yakni konflik dalam hubungan sosial yang dapat muncul karena ketergantungan terhadap ponsel mengganggu komunikasi langsung. *Self-Isolation*, yaitu kecenderungan isolasi diri yang berlangsung lama dapat memicu masalah kesehatan mental seperti depresi. *Problem Acknowledgement*, yaitu kesadaran individu terhadap adanya perbedaan antara kondisi aktual dengan kondisi ideal yang memicu mereka untuk menyadari bahwa perilaku *phubbing* adalah masalah yang perlu ditangani. Keempat aspek ini saling berkaitan dan menggambarkan dampak serta dinamika dari perilaku *phubbing* dalam kehidupan sosial, khususnya pada Generasi Z.

### c) Faktor yang Mempengaruhi Perilaku *Phubbing*

Karadag, (di kutip dalam Aulia Nurul Khasanah DKK) menyebutkan dalam penelitiannya bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *Phubbing* diantaranya adalah:<sup>7</sup>

#### a) Adiksi terhadap *Smartphone*

Orang-orang yang menggunakan teknologi yang membuat hidup mereka lebih mudah juga dapat mengalami efek negatif dari teknologi tersebut. Kehidupan manusia di dunia bisnis membutuhkan cara yang lebih cepat untuk mengakses berbagai jenis data dan berinteraksi dengan komunikasi. Waktu, kebutuhan dan kesenangan adalah beberapa konsep yang dapat berubah. Ketergantungan pada teknologi menyebabkan penggunaan terlalu berlebihan dalam penggunaannya. Kecanduan ini bergantung

---

<sup>7</sup> Khasanah, Fitriani, and Permatyawati, "Phubbing Sebagai Tantangan Etika Komunikasi : Dampaknya Terhadap Kesejahteraan Emosional Dalam Hubungan Personal." 2022, 146

pada beberapa variabel yang sangat mempengaruhi kehidupan masyarakat. *Smartphone* dengan fitur menarik memiliki pengaruh.

b) Adiksi terhadap internet

*Smartphone* juga berdampak negatif pada manusia karena menawarkan keragaman dan kemudahan untuk menjelajah internet dan bermain game. Para peneliti telah memulai penelitian ide karena perilaku individu yang berlebihan terhadap penggunaan *Smartphone*. Studi tersebut menunjukkan bahwa masalah tidak hanya pada *Smartphone* tetapi pada aplikasi yang digunakan didalamnya. Bermain dan tetap online untuk waktu yang lama. Selama 10 tahun terakhir, jumlah waktu yang dihabiskan untuk

mengakses internet dan frekuensi yang digunakan telah meningkat.<sup>8</sup>

c) FoMo (*Fear of Missing Out*)

Gambaran tentang ketakutan, kekhawatiran, dan kegelisahan yang mungkin dialami oleh orang selama peristiwa, pengalaman dan dalam diskusi. FoMO memungkinkan orang mengalami rasa tidak aman karena penggunaan *Smartphone* yang terus-menerus di lingkungan sosial. Ketakutan ini berkaitan dengan ketertinggalan informasi dalam layanan jejaring sosial, kepuasan kebutuhan dan suasana hati yang semuanya dikaitkan dengan kecanduan *Smartphone*.<sup>9</sup>

d) Kontrol Diri

Perilaku adiktif (kecanduan) dan penggunaan *Smartphone* yang bermasalah berkaitan dengan kontrol diri. Ketidakmampuan untuk mengontrol

---

<sup>8</sup> Annisa Nurul Utami, "Dampak Negatif Adiksi Penggunaan Smartphone Terhadap Aspek-Aspek Akademik Personal Remaja," *Perspektif Ilmu Pendidikan* 33, no. 1 (2019):14-15, <https://doi.org/10.21009/pip.331.1>.

<sup>9</sup> Emma Azizah, "Hubungan Antara Fear Of Missing Out (FOMO) Dengan Kecanduan Media Sosial Instagram Pada Remaja," 1980, 69.

dalam penggunaan *Smartphone* disebabkan oleh kesulitan yang tinggi dalam mengontrol dirinya. Oleh karena itu sangat masuk akal bahwa kontrol diri dapat memprediksi kecanduan *Smartphone*, dan pada mengantisipasi penggunaan *Smartphone* yang bermasalah untuk perilaku buruk.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *Phubbing* adalah Adiksi terhadap *Smartphone*, Adiksi terhadap internet, Adiksi terhadap Media Sosial, Adiksi terhadap Game Online, FoMo (*Fear of Missing Out*) atau ketakutan ketinggalan sebuah momen dan kontrol diri

## **2. Generasi Z**

### **a) Pengertian Generasi Z**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (di kutip dalam Bertha Lubis and Sunasih Mulianingsih) generasi didefinisikan sebagai orang-

orang yang hidup dalam waktu yang sama. Dalam teori generasi (*Generation Theory*) dari awal keberadaanya dikenal oleh masyarakat hingga saat ini ada sebanyak lima generasi, yaitu:<sup>10</sup> (1) Generasi Baby Boomer, lahir pada kurun waktu tahun 1946 sampai dengan tahun 1964. (2) Generasi X, lahir pada kurun waktu tahun 1965 sampai dengan tahun 1980. (3) Generasi Y, lahir pada kurun waktu tahun 1981 sampai dengan tahun 1994. (4) Generasi Z, lahir pada kurun waktu tahun 1995 sampai dengan tahun 2010. (5) Generasi Alpha, lahir pada kurun waktu tahun 2011 sampai dengan tahun 2025.

Generasi Z, yaitu mereka yang terlahir pada tahun 1995 – 2012.26 Generasi Z disebut juga dengan iGeneration atau Generasi Net. Elizabeth T. Santosa (di kutip dalam Lintang Citra Christiani and Prinisia Nurul Ikasari) menjelaskan bahwa: Generasi Net

---

<sup>10</sup> Bertha Lubis and Sunasih Mulianingsih, “Keterkaitan Bonus Demografi Dengan Teori Generasi,” *Jurnal Registratie* 1, no. 1 (2019):36, <https://doi.org/10.33701/jurnalregistratie.v1i1.830>.

adalah generasi yang lahir setelah tahun 1995, atau lebih tepatnya pada tahun 2000. Generasi ini lahir pada saat internet mulai masuk dan berkembang pesat dalam kehidupan manusia.<sup>11</sup>

Generasi ini tidak mengenal masa saat telepon genggam belum diproduksi, saat mayoritas mainan sehari-sehari masih tradisional. Selanjutnya, Hellen Chou P. ( di kutip dalam Shiska Trianziani) berpendapat bahwa “Generasi Z atau yang kemudian banyak dikenal dengan generasi digital merupakan generasi muda yang tumbuh dan berkembang dengan sebuah ketergantungan yang besar pada teknologi digital.”<sup>12</sup>

Seperti yang telah dijelaskan diatas mengenai generasi Z bahwa mereka lahir pada saat internet mulai berkembang dan dengan perkembangan media digital yang pesat. Maka tidak heran jika di usia

---

<sup>11</sup> Lintang Citra Christiani and Prinisia Nurul Iksari, “Generasi Z Dan Pemeliharaan Relasi Antar Generasi Dalam Perspektif Budaya Jawa,” *Jurnal Komunikasi Dan Kajian Media* 4, no. 2 (2020): 84.

<sup>12</sup> Shiska Trianziani, “View Metadata, Citation and Similar Papers at Core.Ac.Uk” 4, no. November (2020): 80-82.

muda, orang-orang yang notabene nya masih berstatus sebagai siswa atau pelajar telah terampil dalam penggunaan teknologi bahkan media social. Generasi Z ini lahir dari perpaduan dua generasi sebelumnya yaitu Generasi X dan Generasi Y. mereka dilahirkan dan dibesarkan pada era digital, dimana beranekaragam teknologi yang berkembang dan semakin canggih. Seperti telah adanya perangkat keras elektronik seperti komputer atau laptop, iPhad, handphone, MP3, MP4, dan lain sebagainya. Kemudian disusul dengan kemunculan berbagai aplikasi yang modern dan cenderung bersifat maya seperti; BBM, Facebook, Instagram, Twitter, WhatsApp dan lain sebagainya.

Berdasarkan deskripsi di atas dapat di simpulkan Generasi Z merupakan kelompok individu yang lahir antara tahun 1995 hingga 2012, dikenal juga sebagai *igeneration* atau generasi net karena mereka tumbuh dan berkembang di era pesatnya

kemajuan teknologi digital. Berbeda dengan generasi sebelumnya, Generasi Z tidak mengalami masa tanpa internet atau perangkat digital, sehingga mereka sangat akrab dengan berbagai bentuk teknologi seperti *smartphone*, komputer, media sosial, dan aplikasi komunikasi modern. Generasi ini memiliki keterampilan digital yang tinggi sejak usia muda, bahkan ketika masih berstatus sebagai pelajar. Mereka merupakan hasil perpaduan dari Generasi X dan Generasi Y, dan dibesarkan dalam lingkungan yang sangat bergantung pada teknologi. Ketergantungan ini turut membentuk karakteristik sosial, cara berpikir, serta pola interaksi mereka, yang lebih mengedepankan konektivitas digital dibandingkan interaksi langsung secara tatap muka.

#### **b) Karakteristik Generasi Z**

Menurut Akhmad Sudrajat, (di kutip dalam A Ghofur, DKK) Generasi Z memiliki karakteristik perilaku dan kepribadian yang berbeda dari generasi

sebelumnya. Beberapa karakteristik umum Generasi Z diantaranya, yaitu:<sup>13</sup>

a) Fasih Teknologi

Generasi Z adalah mereka yang disebut dengan “Generasi Digital”, dimana mereka begitu mahir dan terbiasa dengan penggunaan teknologi informasi dan berbagai aplikasi komputer atau laptop. Mereka dapat mengakses berbagai informasi secara mudah dan cepat demi kepentingan hidup sehari-hari maupun kepentingan pendidikan.

b) Sosial

Generasi Z, mereka memiliki kecenderungan berkomunikasi lebih lama dan berinteraksi lebih banyak dengan orang diberbagai kalangan. Seperti dengan teman sebaya melalui berbagai situs jejaring social seperti: Facebook, Twitter,

---

<sup>13</sup> A Ghofur, Wasis, and U D Putri, “Blended Learning-the Learning Method for Gen Z,” *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF)* 3 (2019): 54–55, <https://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snf/article/view/106>.

WhatsApp, Instagram dan lainnya. Melalui media ini mereka dapat mengekspresikan apa yang dirasakan dan dipikirkannya secara spontan. Generasi Z ini juga cenderung toleran dengan perbedaan kultur dan sangat peduli dengan lingkungan.

c) Multitasking

Generasi Z ini terbiasa dengan berbagai aktivitas yang dilakukan dalam satu waktu yang bersamaan. Mereka bisa membaca, berbicara, menonton, atau mendengarkan musik dalam waktu yang bersamaan.<sup>14</sup> Mereka menginginkan segala sesuatu itu dapat dilakukan dengan serba cepat, dan tidak menyukai hal-hal yang lambat atau bertele-tele.

Karakteristik tersebut memiliki dua sisi yang berlawanan, yakni bisa dipandang sebagai

---

<sup>14</sup> Sugeng Sejati, "The Role of Guidance and Counseling Teachers in Addressing Juvenile Delinquency in Indonesian Schools," *Jurnal Pustaka Indonesia* 3, no. 2 (2023): 85–94.

sesuatu yang positif dalam arti mampu memberikan manfaat bagi Generasi Z itu sendiri beserta lingkungannya. Atau justru sebaliknya, dipandang sebagai hal negatif dalam arti dapat merugikan bagi Generasi Z itu sendiri beserta lingkungannya.

**c) Indikator Generasi Z**

Elizabeth T. (di kutip dalam Romawinsa Siringoringo et al<sup>15</sup>) Santosa menjelaskan beberapa indikator anak-anak yang termasuk dalam Generasi Z atau Generasi Net,<sup>15</sup> yaitu:

**a) Memiliki ambisi besar untuk sukses**

Anak zaman sekarang cenderung memiliki karakter yang positif dan optimis dalam menggapai mimpi mereka.

**b) Cenderung praktis dan berperilaku instan (*speed*)**

---

<sup>15</sup> Romawinsa Siringoringo et al., “Tantangan Komunikasi Generasi Z Dalam Perkembangan Digital Di Universitas Bina Bangsa , Indonesia Canggih Namun Hanya Sebatas Mengakses Hal-Hal Tertentu Yang Ia Ketahui . Para Gen z Dalam,” 2025.

Anak-anak di era generasi Z menyukai pemecahan masalah yang praktis. Mereka tidak menyukai berlama-lama meluangkan proses panjang mencermati suatu masalah. Hal ini disebabkan anak-anak lahir dalam dunia serba instan.

c) Cinta kebebasan dan memiliki percaya diri tinggi

Generasi ini sangat menyukai kebebasan. Kebebasan berpendapat, kebebasan berkreasi, kebebasan berekspresi, dan lain sebagainya. Mereka lahir didunia yang modern, dimana sebagian besar dari mereka tidak menyukai pelajaran yang bersifat menghafal. Mereka lebih menyukai pelajaran yang bersifat bereksplorasi. Anakanak pada generasi ini mayoritas memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Mereka memiliki sikap optimis dalam banyak hal.

d) Cenderung menyukai hal yang detail

Generasi ini termasuk dalam generasi yang kritis dalam berpikir, dan detail dalam mencermati suatu permasalahan atau fenomena. Hal ini disebabkan karena mudahnya mencari informasi semudah mengklik tombol *search engine*.

e) Berkeinginan besar untuk mendapatkan pengakuan

Setiap orang pada dasarnya memiliki keinginan agar diakui atas kerja keras, usaha, kompetensi yang telah di dedikasikannya. Terlebih generasi ini cenderung ingin diberikan pengakuan dalam bentuk reward (pujian, hadiah, sertifikat, atau penghargaan), eksistensinya sebagai individu yang unik.

f) Digital dan teknologi informasi

Sesuai dengan namanya, generasi Z atau generasi Net lahir saat dunia digital mulai

merambah dan berkembang pesat didunia. Generasi ini sangat mahir dalam menggunakan segala macam *gadget* yang ada, dan menggunakan teknologi dalam keseluruhan aspek serta fungsi sehari-hari. Anak-anak pada generasi ini lebih memilih berkomunikasi melalui dunia maya, *media social* daripada menghabiskan waktu bertatap muka dengan orang lain.<sup>16</sup>

Berdasarkan hasil deskripsi di atas dapat di simpulkan Generasi Z atau Generasi Net, merupakan kelompok anak-anak yang lahir dan tumbuh di era digital yang serba cepat dan instan, sehingga membentuk karakteristik unik seperti memiliki ambisi besar untuk meraih kesuksesan, berpikir praktis, menyukai kebebasan dan eksplorasi, serta memiliki rasa percaya diri yang tinggi. Mereka cenderung kritis dan detail dalam

---

<sup>16</sup> Siringoringo et al.

menghadapi suatu permasalahan karena terbiasa mengakses informasi dengan cepat melalui teknologi. Selain itu, generasi ini memiliki keinginan besar untuk mendapatkan pengakuan atas pencapaiannya dan sangat lekat dengan penggunaan teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam berkomunikasi yang lebih banyak dilakukan secara virtual daripada secara langsung.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Phubbing**

Menurut Chotpitayasunondh & Douglas (2018) yang (di kutip dalam Varot Chopitayasunondh & and karen M. Douglas), *phubbing* adalah perilaku mengabaikan orang lain dalam interaksi tatap muka karena lebih fokus pada semasrphone.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Varoth Chotpitayasunondh and Karen M. Douglas, "Measuring Phone Snubbing Behavior: Development and Validation of the Generic Scale of Phubbing (GSP) and the Generic Scale of Being Phubbed (GSBP)," *Computers in Human Behavior* 88 (2018): 5–17, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.06.020>.

1) Ada 4 aspek menurut ( Chotpitayasunondh & Douglas,2018) :

- a) *Nomophobia* (ketakutan tidak bisa akses ponsel).
- b) *Interpersonal conflict* (konflik sosial akibat ponsel).
- c) *Self-isolation* (menarik diri dari interaksi sosial).
- d) *Problem acknowledgement* (kesadaran bahwa phubbing masalah).

2) Faktor penyebab menurut Karadag DKK ( yang di kutip dalam Aulia Nurul Khasanah DKK )

Adiksi *Smarphone*, Adiksi Internet, Adiksi Media Sosial, Adiksi game online, *Fear of Missing Out* (Fomo), Kontrol diri yang lemah.<sup>18</sup>

Dapat disimpulkan perilaku *phubbing* dipahami melalui empat aspek utama menurut Chotpitayasunondh & Douglas (2018), yaitu *nomophobia* atau rasa takut ketika tidak dapat

---

<sup>18</sup> Aulia Nurul Khasanah, Rohmah Lulu Fitriani, and Sevilla Permatawati, "Phubbing Sebagai Tantangan Etika Komunikasi : Dampaknya Terhadap Kesejahteraan Emosional Dalam Hubungan Personal" 2, no. 4 (2024).

mengakses ponsel, *interpersonal conflict* berupa munculnya konflik dalam hubungan sosial karena penggunaan ponsel yang berlebihan, *self-isolation* yaitu kecenderungan menarik diri dari interaksi sosial langsung, serta *problem acknowledgement* yakni kesadaran individu bahwa perilaku *phubbing* merupakan suatu masalah. Sementara itu, faktor penyebab *phubbing* sebagaimana dikemukakan Karadag dkk. (dikutip dalam Aulia Nurul Khasanah dkk.) meliputi adiksi *smartphone*, adiksi internet, adiksi media sosial, adiksi game online, *fear of missing out* (FoMO), serta kontrol diri yang lemah, yang secara keseluruhan memperkuat ketergantungan individu pada perangkatnya sehingga meningkatkan kecenderungan melakukan *phubbing* dan menurunkan kualitas interaksi sosial secara langsung.

## 2. Generasi Z

Generasi Z adalah individu yang lahir tahun 1995-2012, tumbuh di era digital (Lubis & Mulianingsih, 2019; Santosa 2020).

### 1) Karakteristik

Fasih dalam teknologi, *Multitasking*, Menyukai kebebasan, Percaya diri tinggi, Kritis dan praktis, Sangat bergantung pada teknologi digital,

### 2) Indikator pada generasi Z

Ambisi besar untuk sukses, Berfikir praktis/instan, Menyukai kebebasan dan eksplorasi, Percaya diri tinggi, Cinta Pengakuan, Digital native (akrab dengan teknologi sejak kecil)<sup>19</sup>

### 3) Hubungan teori dengan penelitian yaitu

Generasi Z sangat akrab dengan teknologi digital, Karakteristik ini membuat mereka rentan terhadap perilaku *phubbing*, Faktor penyebab

---

<sup>19</sup> Bertha Lubis and Sunasih Mulianingsih, "Keterkaitan Bonus Demografi Dengan Teori Generasi," *Jurnal Registratie* 1, no. 1 (2019): 21–36, <https://doi.org/10.33701/jurnalregistratie.v1i1.830>.

(Karadag) dan aspek *phubbing* (Chotpitayasunondh & Douglas) dapat memengaruhi perilaku sosial generasi Z. Dampaknya dapat menurunkan kualitas komunikasi dan kedekatan dalam keluarga, fokus penelitian ini pada strategi orang tua menghadapi fenomena *phubbing* pada generasi Z di Teluk Sepang RT.06 RW.02 Kota Bengkulu.<sup>20</sup>

Dapat disimpulkan generasi Z memiliki karakteristik khas seperti fasih teknologi, *multitasking*, berpikir praktis, menyukai kebebasan, percaya diri tinggi, serta sangat bergantung pada perangkat digital. Indikator tersebut diperkuat oleh sifat-sifat generasi Z seperti ambisi besar untuk sukses, pola pikir instan, dan status mereka sebagai digital aktif yang telah terbiasa dengan teknologi sejak kecil. Faktor penyebab menurut Karadag serta

---

<sup>20</sup> Varoth Chotpitayasunondh and Karen M. Douglas, "Measuring Phone Snubbing Behavior: Development and Validation of the Generic Scale of Phubbing (GSP) and the Generic Scale of Being Phubbed (GSBP)," *Computers in Human Behavior* 88 (2018): 5–17, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.06.020>.

aspek phubbing dari Chotpitayasunondh & Douglas menunjukkan bagaimana adiksi digital, *FoMO*, dan lemahnya kontrol diri berkontribusi pada perilaku tersebut. Dalam konteks penelitian ini, kondisi tersebut berdampak pada menurunnya kualitas komunikasi dan kedekatan keluarga, sehingga penting untuk mengkaji bagaimana strategi orang tua di Teluk Sepang RT.06 RW.02 Kota Bengkulu dalam menghadapi fenomena *phubbing* pada generasi Z.

