JIIC: JURNAL INTELEK INSAN CENDIKIA
https://jicnusantara.com/index.php/jiic
Vol : 3 No: 11, November 2026
E-ISSN : 3047-7824

Analisis Ketergantungan *Smartphone* pada Perilaku *Phubbing* Mahasiswa Gen Z Universitas Malikussaleh

An Analysis of Smartphone Dependency and Phubbing Behavior Among Gen Z University Students at Malikussaleh University

Tengku Humairah[1*], Cut Andyna[2], Ainol Mardhiah[3], Fitria Akmal[4]
Universitas Malikussaleh
Email Koresponden: tengku.220240160@mhs.unimal.ac.id

Article Info

Article history :
Received : 30-10-2026
Revised : 01-11-2026
Accepted : 03-11-2026
Published : 05-11-2026

Abstract

This study aims to identify and analyze smartphone dependency on phubbing behavior among Generation Z students at Universitas Malikussaleh. This research employs a qualitative approach with a descriptive method, grounded in the Media System Dependency Theory proposed by Ball-Rokeach and DeFleur, by analyzing three audience needs: understanding, orientation, and play. The informants consisted of nine active students from various faculties at Universitas Malikussaleh, selected through purposive sampling. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation, and were then analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing. The results show that students' dependency on smartphones to fulfill their needs for information, decision-making/daily activities, and entertainment makes it difficult for them to divide their focus during face-to-face interaction, thereby triggering phubbing behavior in both their academic and social lives. The higher the students' need for smartphones, the higher their level of dependency and tendency to engage in phubbing. This study recommends that smartphone use be practiced more wisely, particularly in situations involving face-to-face interaction. Keywords: Smartphone Dependency, Phubbing, Media Dependency Theory, Generation Z Students.

Keywords: Smartphone Dependency, Phubbing, Media Dependency Theory

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis ketergantungan *smartphone* pada perilaku *phubbing* di kalangan mahasiswa generasi Z Universitas Malikussaleh. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif, berlandaskan Teori Ketergantungan Media (*Media System Dependency Theory*) yang dikemukakan oleh Ball-Rokeach dan DeFleur, dengan menganalisis tiga kebutuhan audiens, yaitu pemahaman (*understanding*), orientasi (*orientatio*n), dan hiburan (*play*). Informan penelitian berjumlah sembilan mahasiswa aktif dari berbagai fakultas di Universitas Malikussaleh yang dipilih secara purposive. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketergantungan mahasiswa terhadap *smartphone* untuk memenuhi kebutuhan informasi, pengambilan keputusan/aktivitas sehari-hari, serta hiburan menyebabkan mereka kesulitan membagi fokus saat berinteraksi tatap muka, sehingga memicu terjadinya perilaku *phubbing* dalam kehidupan akademik maupun sosial mereka. Semakin tinggi kebutuhan mahasiswa terhadap *smartphone*, semakin tinggi pula tingkat ketergantungan dan kecenderungan melakukan *phubbing*. Penelitian ini menyarankan penggunaan *smartphone* secara lebih bijaksana, khususnya dalam situasi interaksi tatap muka.

Kata Kunci: Ketergantungan *Smartphone*, *Phubbing*, Teori Ketergantungan Media

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin pesat, Termasuk kemunculan *smartphone*, membawa banyak perubahan dalam komunikasi, Pada masalalu komunikasi terbatas pada lisan dan tatap muka, tetapi di era digital komunikasi dapat dilakukan tanpa harus bertemu secara langsung. Pesan dan informasi dapat disampaikan lewat alat komunikasi seperti telepon ataupun *smartphone* dalam hitungan detik. Menurut (Siregar, 2024) Kehadiran *smartphone* dan media sosial memungkinkan penggunanya menjadi lebih aktif berkomunikasi lewat teks misalnya chatting-an dan SMS-an atau berinteraksi di jejaring sosial, *e-learning*, media hiburan hingga penelitian dengan banyaknya kegunaan, produk teknologi ini membeRikan dampak yang besar terhadap individu.

Berdasarkan data (Badan Pusat Statistik, 2025) dari hasil pendataan Survei Susenas 2024, terdapat 72,78 persen penduduk indonesia yang telah mengakses internet di tahun 2024. Khusus untuk kepemilikan *smartphone*, angka ini mencakup sekitar 66,3% dari total masyarakat indonesia. Berdasarkan usia menurut Badan Pusat Statistik (2025) kepemilikan *smartphone* pada anak usia 15-24 tahun mencapai 92,14% dan usia 25-64 tahun mencapai 74,80%. Dari data diatas dapat dilihat bahwa gen Z sebagai kelompok tertinggi dalam penggunaan *smartphone*.

Kemunculan *smartphone* membuat cara komunikasi lebih praktis, justru hal ini membuat individu semakin lama akan menjadi ketergantungan dan sulit lepas dari *smartphone*. Tentu saja hal tersebut dapat menganggu akivitas sehari-hari. Faktor-faktor seperti pencarian sensasi yang tinggi, rendahnya *self-esteem*, kepribadian *ekstrovert*, dan kontrol diri yang rendah dapat meningkatkan risiko kecanduan *Smartphone* (Zafarudin et al., 2024). Tentunya kecanduan terhadap *smartphone* tersebut membawa dampak negatif, salah satu dampak negatif yang timbul adalah munculnya fenomena *phubbing.*

Menurut Haigh (2015) dalam (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016) istilah *phubbing* merupakan gabungan dari kata Phone (telepon) dan Snubbing (pengabaian). Menurut (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016) *phubbing* menggambarkan tindakan mengabaikan seseorang dalam situasi sosial alih-alih berinteraksi secara langsung dengan orang tersebut. Perilaku *Phubbing* terjadi ketika seseorang lebih memilih memperhatikan *smartphone* miliknya dibandingkan lawan bicaranya serta mengabaikan orang-orang disekitarnya. Tentu fenomena *phubbing* ini dapat menyebabkan hubungan sosial menjadi renggang, karena individu yang mengalami *phubbing* merasa diabaikan atau terasing, baik secara sengaja maupun tidak sengaja.

Fenomena *phubbing* ini kian marak terjadi pada generasi Z, hal ini dikarenakan generasi yang paling terpengaruh dengan perkembangan teknologi adalah generasi Z. Generasi Z sering dikenal dengan berbagai istilah seperti Gen Z, *iGen*, generasi net, generasi internet, *post-millennials*, *Gen Tech, Online Generation* dan masih banyak lagi(Lauw & Jannah, 2021). Sebagai bagian dari generasi *digital native*, fenomena *phubbing* di kalangan mahasiswa generasi Z sering kali muncul sebagai manifestasi dari ketergantungan yang tinggi terhadap konektivitas digital. Dalam hal ini, tarikan notifikasi dan aktivitas di media sosial dianggap lebih mendesak untuk direspons dibandingkan dengan kehadiran fisik lawan bicara. Dalam perspektif ilmu komunikasi, *phubbing* dapat dianggap sebagai salah satu contoh yang mengakibatkan komunikasi menjadi kurang efektif, disebabkan oleh kurangnya kepekaan dalam berinteraksi. Mengukur komunikasi yang efektif bisa dilihat dari *feedback* yang diberikan seperti ucapan dan tindakannya saat berkomunikasi (Siregar, 2024). Dalam hal ini, pesan yang disampaikan harus dapat diterima,

dipahami, dan menghasilkan umpan balik yang sesuai dengan tujuan interaksi tersebut.

Berdasarkan observasi awal pada mahasiswa gen Z Universitas Malikussaleh Kampus Bukit Indah, mereka merasa telah bergantung pada *smartphone* sebagai alat pemenuhan kebutuhan informasi dan hiburan, dan menganggap *smartphone* sangat penting. Mahasiswa mencari informasi terbaru mengenai akademik dan mencari hiburan untuk melepas kejenuhan belajar lewat *smartphone*, bahkan menggunakannya sebagai alat untuk bertindak, misalnya mencari rekomendasi tempat makan. Akibatnya, mereka pernah terlibat dalam situasi *phubbing*, yaitu lebih tertarik pada *smartphone* dibandingkan lawan bicara saat berinteraksi tatap muka, baik sebagai pelaku maupun sesekali sebagai korban. Mereka melakukannya secara tidak sadar; ketika mendengar notifikasi masuk, mereka merasa harus segera melihat *smartphone* agar tidak tertinggal informasi. Dalam diskusi kelompok, sebagian anggota lebih tertarik pada ponsel daripada diskusi yang sedang berlangsung.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji fenomena ini. (Amiruddin & Syahruddin, 2024) dengan pendekatan kualitatif menemukan bahwa faktor penyebab *phubbing* pada mahasiswa adalah kebosanan dan kecanduan *smartphone*, termasuk rendahnya kontrol diri dan kebiasaan bermedia sosial. (Wulandari, 2024) meneliti *phubbing* sebagai hambatan komunikasi pada mahasiswa Gen Z dan menemukan bahwa *phubbing* menurunkan kualitas komunikasi tatap muka serta memicu kesalahpahaman dalam memaknai pesan. (Siregar, 2024)), dengan pendekatan kuantitatif metode analisis isi, menemukan bahwa pada umumnya mahasiswa melakukan *phubbing* dan perilaku ini dapat diatasi melalui konseling kelompok dengan teknik self-management. Adapun (Rahayu et al., 2024) mengkaji ketergantungan manusia pada media melalui teori ketergantungan media dan menemukan bahwa ketergantungan media memengaruhi perilaku individu secara langsung dan signifikan.

Kajian-kajian tersebut menunjukkan bahwa penelitian tentang *phubbing* telah berkembang dari sekadar melihat dampak menuju analisis faktor penyebab. Namun, pendekatan yang menempatkan ketergantungan media sebagai variabel utama masih belum banyak dieksplorasi secara spesifik, dan di repositori Rama Unimal hanya ditemukan empat penelitian tentang *phubbing* tanpa satu pun yang menjadikan mahasiswa Universitas Malikussaleh sebagai subjek. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada objek kajiannya, yakni analisis ketergantungan *smartphone* pada perilaku *phubbing* mahasiswa gen Z Universitas Malikussaleh dengan Teori Ketergantungan Media. Rumusan masalahnya adalah bagaimana analisis ketergantungan *smartphone* pada perilaku *phubbing* mahasiswa gen Z Universitas Malikussaleh, dan tujuan penelitian ini adalah mengetahui hal tersebut.

Penelitian ini menggunakan Teori Ketergantungan Media (*Depedency Media Theory*) oleh Sandra Ball-Rokeach dan Malvin DeFleur. Teori ini berlandaskan pada pemikiran bahwa semakin besar ketergantungan seseorang terhadap media massa untuk memenuhi kebutuhannya, maka peran media massa dalam kehidupan individu tersebut akan dianggap sangat signifikan. Untuk melihat ketergantungan individu terhadap media, penelitian ini menggunakan kebutuhan audiens pada media. Menurut Ball-Rokeach dan DeFleur dalam Teori Sistem Ketergantungan Media (2022), kebutuhan audiens dalam mengonsumsi media dibagi menjadi tiga kategori, yaitu pemahaman (understanding), yakni kebutuhan untuk memahami diri sendiri dan lingkungan; orientasi (orientation), yakni kebutuhan untuk menentukan sikap atau perilaku (apa yang harus dilakukan);

dan hiburan (play), yakni kebutuhan untuk pelepasan diri atau isolasi sosial.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami secara mendalam mengenai ketergantungan *smartphone* sehingga muncul perilaku *phubbing* di kalangan mahasiswa generasi Z serta bagaimana ketergantungan *smartphone* memengaruhi perilaku tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengeksplorasi pengalaman, persepsi, dan makna yang diberikan oleh informan terkait penggunaan media digital, khususnya *smartphone*, dalam interaksi sosial mereka. Penelitian ini berlandaskan pada Teori Ketergantungan Media, yang menjelaskan bahwa hubungan individu dengan media tidak hanya bersifat fungsional, tetapi juga membentuk pola perilaku sosial. Dalam konteks ini, ketergantungan media dipahami sebagai kondisi di mana individu menjadikan media sebagai sumber utama untuk memenuhi kebutuhan informasi, hiburan, dan interaksi sosial, yang pada gilirannya berdampak pada munculnya perilaku *phubbing*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menganalisis ketergantungan *smartphone* pada perilaku *phubbing* mahasiswa Universitas Malikussaleh kampus bukit indah menggunakan Teori Ketergantungan Media yang dikemukakan oleh Ball-Rokeach dan DeFleur. Informan dalam penelitian ini sebanyak sembilan orang mahasiswa Universitas Malikussaleh Bukit Indah yang terdiri dari empat fakultas yaitu fakultas teknik, fakultas hukum fakultas ilmu sosial dan ilmu politik, dan fakultas ekonomi dan bisnis yang telah memenuhi kriteria sebagai Mahasiswa aktif Universitas Malikussaleh, yang terdiri dari Fakultas Teknik, FISIP. FEB, dan Hukum yang termasuk dalam kategori Gen Z, Menjadikan *Smartphone* sebagai kebutuhan. Pernah terlibat dalam situasi komunikasi interpersonal yang diwarnai oleh perilaku *Phubbing*, Memiliki intensitas yang tinggi dalam penggunaan *smartphone* dalam sehari. Memiliki kebiasaan memeriksa atau menggunakan *smartphone* ketika sedang berinteraksi secara langsung dengan orang lain, termasuk ketika lawan bicara sedang berbicara.

Tabel 1. Profil informan penelitian dan intensitas penggunaan *smartphone*

No.	Nama	Fakultas, Prodi	Angkatan	Mulai memakai	Durasi per hari
1	Anis Fridina	FISIP, Ilmu Komunikasi	2022	SMP	8–10 jam
2	Rika Putri Pratama	FISIP, Ilmu Komunikasi	2022	SD	hingga 12 jam
3	Talitha Nadhirwa	Teknik, Teknik Sipil	2022	SD	14–15 jam
4	Ridho Firmansyah	Teknik, Teknik Informatika	2022	SMP	± 12 jam
5	Winda Sari	FISIP, Administrasi Publik	2023	SD	± 15 jam
6	Saoda Tharob	FEB, Manajemen	2022	SMA	19 jam

No.	Nama	Fakultas, Prodi	Angkatan	Mulai memakai	Durasi per hari
7	Karmila	FEB, Manajemen	2022	SMP	± 15 jam
8	Purnamasari Hutabarat	Hukum, Ilmu Hukum	2023	SMP	10–12 jam
9	Amanda Maulia	Hukum, Ilmu Hukum	2022	SMP	8–12 jam

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, kebutuhan understanding (pemahaman) menjadi salah satu faktor yang mendorong tingginya ketergantungan mahasiswa terhadap *smartphone*. Informan menjadikan *smartphone* sebagai sumber utama untuk memperoleh informasi akademik, berita terkini, serta informasi lain yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Kemudahan akses, kecepatan memperoleh informasi, dan ketersediaan informasi secara real time membuat *smartphone* menjadi media yang paling diandalkan dibandingkan media lainnya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa *smartphone* telah menjadi media yang mampu memenuhi kebutuhan kognitif mahasiswa dalam memperoleh pengetahuan dan pemahaman terhadap lingkungan sekitarnya**.** Temuan ini sejalan dengan Teori Ketergantungan Media yang dikemukakan oleh Ball-Rokeach dan DeFleur, yang menjelaskan bahwa semakin besar kebutuhan individu terhadap media untuk memenuhi kebutuhannya, maka semakin tinggi tingkat ketergantungannya terhadap media tersebut. Dalam konteks penelitian ini, kebutuhan mahasiswa untuk memperoleh informasi secara cepat menyebabkan *smartphone* menjadi media utama yang selalu digunakan dalam berbagai situasi. Ketergantungan tersebut tidak hanya memengaruhi cara mahasiswa memperoleh informasi, tetapi juga memengaruhi perilaku komunikasi mereka.

Selain kebutuhan understanding (pemahaman), kebutuhan orientation (orientasi) juga memperkuat ketergantungan mahasiswa terhadap *smartphone*. *Smartphone* digunakan sebagai media untuk membantu menentukan keputusan dan mengatur aktivitas sehari-hari, seperti mengakses jadwal perkuliahan, berkomunikasi dengan dosen atau teman, memperoleh petunjuk lokasi, serta mengikuti berbagai informasi melalui media sosial. Ketergantungan ini membuat mahasiswa merasa harus selalu terhubung dengan *smartphone* agar tidak tertinggal informasi yang dianggap penting. Akibatnya, perhatian terhadap interaksi tatap muka menjadi berkurang karena fokus mahasiswa lebih banyak tertuju pada *smartphone*. Temuan ini menunjukkan bahwa kebutuhan orientation turut berkontribusi terhadap munculnya perilaku *phubbing***.**

Selanjutnya, kebutuhan play (hiburan) juga menjadi faktor yang meningkatkan ketergantungan mahasiswa terhadap *smartphone*. kebutuhan akan hiburan menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan tingginya ketergantungan mahasiswa terhadap *smartphone*. Hampir seluruh informan mengungkapkan bahwa *smartphone* tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi dan pencarian informasi, tetapi juga sebagai media hiburan yang selalu menemani aktivitas sehari-hari. Bentuk hiburan yang paling sering diakses meliputi media sosial seperti TikTok, Instagram, dan YouTube, menonton film, mendengarkan musik, bermain gim, serta menikmati berbagai konten digital lainnya. Aktivitas tersebut dilakukan untuk mengisi waktu luang, mengurangi rasa bosan, menghilangkan stres akibat aktivitas perkuliahan, maupun sebagai bentuk relaksasi setelah menjalani rutinitas sehari-hari.

Berdasarkan hasil penelitian, perilaku *phubbing* yang dilakukan oleh informan tidak selalu muncul karena adanya keinginan secara sengaja untuk mengabaikan lawan bicara. Hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* pada saat berlangsungnya komunikasi tatap muka dilatarbelakangi oleh berbagai kebutuhan, seperti mencari informasi, memenuhi kebutuhan akademik, memeriksa notifikasi, menggunakan media sosial, bermain game, serta memperoleh hiburan. Dengan demikian, alasan informan menggunakan *smartphone* menjadi bagian penting dalam memahami bagaimana perilaku *phubbing* terjadi. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Amiruddin, Syahruddin, dan Manungsa (2024) mengenai faktor-faktor penyebab perilaku phone snubbing (*phubbing*) dalam komunikasi interpersonal mahasiswa. Penelitian tersebut menemukan bahwa ketergantungan terhadap *smartphone*, kurangnya kontrol diri, dan kebiasaan menggunakan media sosial menjadi faktor yang memicu perilaku *phubbing*. Dalam penelitian ini, temuan tersebut terlihat pada beberapa informan yang sulit melepaskan perhatian dari *smartphone* ketika sedang melakukan interaksi tatap muka.

Dengan demikian, penelitian ini memperkuat temuan penelitian terdahulu bahwa ketergantungan terhadap *smartphone* dapat menjadi salah satu kondisi yang mendorong munculnya perilaku *phubbing*. Namun, penelitian ini memberikan penekanan tambahan pada kebutuhan yang menyebabkan *smartphone* menjadi penting bagi informan, seperti kebutuhan informasi, akademik, komunikasi, dan hiburan. Misalnya, Rika menggunakan *smartphone* karena membutuhkan informasi dan kebutuhan akademik. Ketika sedang berinteraksi, Rika terkadang meminta lawan bicara untuk menunggu karena ingin menyelesaikan aktivitas pada *smartphone* terlebih dahulu. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* tidak semata-mata dilakukan untuk mengabaikan lawan bicara, tetapi karena *smartphone* dipandang penting untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Meskipun demikian, ketika penggunaan tersebut menyebabkan perhatian terhadap lawan bicara tertunda atau berkurang, maka perilaku tersebut tetap menunjukkan karakteristik *phubbing*. Hal serupa terlihat pada Talitha yang menggunakan *smartphone* untuk memenuhi kebutuhan akademik, seperti memperoleh informasi mengenai skripsi, dosen, jadwal, dan catatan. Namun, penggunaan *smartphone* tersebut menyebabkan dirinya mengalami kesulitan dalam membagi fokus ketika sedang berkomunikasi dengan orang lain. Temuan ini memperlihatkan bahwa fungsi *smartphone* yang sebenarnya bersifat penting dan positif tetap dapat berkontribusi terhadap munculnya *phubbing* ketika penggunaannya berlangsung bersamaan dengan komunikasi tatap muka.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Wulandari (2024) yang mengkaji fenomena *phubbing* sebagai hambatan komunikasi pada mahasiswa Gen Z. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* dapat menimbulkan hambatan dalam proses komunikasi, seperti pesan yang tidak tersampaikan dengan baik, perbedaan persepsi, dan kesalahpahaman. Dalam penelitian ini, bentuk hambatan tersebut terlihat dari informan yang sulit berkonsentrasi pada percakapan, meminta lawan bicara menunggu, terdistraksi oleh *smartphone*, bahkan tidak menyadari ketika seseorang sedang berbicara kepadanya. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat penelitian Wulandari bahwa *phubbing* tidak hanya berkaitan dengan penggunaan *smartphone*, tetapi juga berkaitan dengan berkurangnya perhatian terhadap proses komunikasi tatap muka. Pada informan lainnya, perilaku *phubbing* juga berkaitan dengan notifikasi *smartphone*. Ridho dan Saoda menunjukkan kecenderungan untuk segera memeriksa *smartphone* ketika menerima notifikasi meskipun sedang melakukan percakapan. Pada Saoda, perilaku tersebut

bahkan muncul secara refleks. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa Saoda beberapa kali memeriksa *smartphone* ketika berlangsungnya wawancara.

Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* tidak hanya terjadi karena adanya kebutuhan yang direncanakan, tetapi juga dapat muncul sebagai respons spontan terhadap stimulus dari *smartphone*.Temuan tersebut dapat dipahami melalui penelitian Siregar (2024) yang menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* merupakan fenomena yang banyak terjadi pada mahasiswa dan dapat mengganggu proses komunikasi. Penelitian Siregar juga menekankan perlunya upaya pengelolaan perilaku *phubbing*. Dalam penelitian ini, temuan tersebut diperkuat dengan menunjukkan kondisi yang melatarbelakangi perilaku tersebut, yaitu adanya ketergantungan terhadap *smartphone* untuk memenuhi kebutuhan informasi, akademik, media sosial, dan hiburan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya melihat bahwa mahasiswa melakukan *phubbing*, tetapi juga menganalisis alasan dan kondisi yang membuat perhatian mahasiswa mudah beralih kepada *smartphone*. Berdasarkan temuan tersebut, penggunaan *smartphone* saat sedang berkomunikasi tidak secara otomatis dapat dikategorikan sebagai *phubbing*.

Penggunaan *smartphone* dapat disebut sebagai *phubbing* ketika aktivitas tersebut menyebabkan perhatian individu beralih dari lawan bicara, mengurangi konsentrasi terhadap percakapan, mengabaikan keberadaan lawan bicara, meminta lawan bicara menunggu, atau menyebabkan individu tidak menyadari bahwa dirinya sedang diajak berbicara. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, *phubbing* tidak ditentukan hanya berdasarkan keberadaan *smartphone* pada saat interaksi, tetapi berdasarkan adanya pengalihan perhatian dari komunikasi tatap muka kepada *smartphone*. Dengan demikian, alasan yang dianggap logis untuk menggunakan *smartphone* tidak menghilangkan adanya perilaku *phubbing*. Kebutuhan untuk memperoleh informasi, menyelesaikan kepentingan akademik, memeriksa notifikasi, maupun memperoleh hiburan menjelaskan alasan mengapa informan menggunakan *smartphone*, sedangkan pengalihan perhatian dari lawan bicara menunjukkan bentuk perilaku *phubbing* yang terjadi. Dengan kata lain, alasan penggunaan *smartphone* menjelaskan mengapa *phubbing* terjadi, sedangkan perubahan perhatian dalam interaksi menunjukkan bagaimana *phubbing* terjadi.

Temuan ini kemudian dapat dikaitkan dengan penelitian Rahayu, Muhammad Rizky, AB Sarca Putera, dan Adrianti (2024) mengenai ketergantungan manusia terhadap media digital dalam perspektif Media System Dependency Theory. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa ketergantungan terhadap media dapat memengaruhi perilaku individu dan dapat dipengaruhi oleh kebutuhan individu maupun kondisi sosialnya. Temuan penelitian ini menunjukkan bentuk yang lebih spesifik dari hubungan tersebut, yaitu ketergantungan terhadap *smartphone* dalam memenuhi kebutuhan tertentu dapat memengaruhi perilaku mahasiswa ketika melakukan komunikasi tatap muka. Jika dikaitkan dengan Teori Ketergantungan Media, kondisi tersebut menunjukkan bahwa *smartphone* telah memiliki peran penting dalam memenuhi kebutuhan informan. Kebutuhan understanding terlihat dari penggunaan *smartphone* untuk mencari informasi dan pengetahuan. Kebutuhan orientation terlihat dari penggunaan *smartphone* untuk memenuhi kebutuhan akademik, mencari informasi yang dibutuhkan, serta membantu mengambil keputusan. Sementara itu, kebutuhan play terlihat dari penggunaan *smartphone* untuk media sosial, game, video, dan berbagai bentuk hiburan. Ketika kebutuhan tersebut dianggap penting, *smartphone* menjadi semakin sulit dilepaskan dari aktivitas sehari hari.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat penelitian terdahulu mengenai hubungan antara ketergantungan *smartphone* dan perilaku *phubbing*, tetapi memberikan penjelasan yang lebih spesifik mengenai proses terjadinya perilaku tersebut. Penelitian Amiruddin et al. (2024) menekankan ketergantungan *smartphone* sebagai salah satu faktor penyebab *phubbing*, Wulandari (2024) menunjukkan *phubbing* sebagai hambatan dalam komunikasi mahasiswa Gen Z, Siregar (2024) menunjukkan bahwa *phubbing* merupakan fenomena yang terjadi pada mahasiswa, sedangkan Rahayu et al. (2024) menunjukkan bahwa ketergantungan terhadap media dapat memengaruhi perilaku individu. Penelitian ini menghubungkan ketiga aspek tersebut dengan menunjukkan bahwa kebutuhan terhadap *smartphone* dapat membentuk ketergantungan, kemudian ketergantungan tersebut dapat menyebabkan perhatian mahasiswa beralih dari lawan bicara kepada *smartphone* sehingga muncul perilaku *phubbing*.

Oleh karena itu, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* pada mahasiswa Gen Z Universitas Malikussaleh tidak hanya berkaitan dengan tingginya intensitas penggunaan *smartphone*, tetapi juga dengan pentingnya *smartphone* dalam memenuhi berbagai kebutuhan. Ketika kebutuhan tersebut muncul pada saat berlangsungnya komunikasi tatap muka, perhatian informan dapat lebih 64 mudah beralih kepada *smartphone*. Pengalihan perhatian tersebut kemudian menyebabkan berkurangnya perhatian terhadap lawan bicara dan menjadi bentuk perilaku *phubbing*. Dengan demikian, *phubbing* dalam penelitian ini tidak selalu merupakan bentuk pengabaian yang dilakukan secara sengaja. *Phubbing* dapat muncul sebagai konsekuensi dari ketergantungan individu terhadap *smartphone*. Semakin penting *smartphone* dalam memenuhi kebutuhan informasi, akademik, komunikasi, maupun hiburan, semakin besar kemungkinan perhatian individu tertuju kepada *smartphone* ketika kebutuhan tersebut muncul bersamaan dengan interaksi tatap muka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Analisis Ketergantungan *Smartphone* pada Perilaku *Phubbing* pada Mahasiswa Gen Z Universitas Malikussaleh dengan menggunakan Teori Ketergantungan Media Ball-Rokeach dan DeFleur, dapat disimpulkan bahwa ketergantungan mahasiswa terhadap *smartphone* terbentuk melalui tiga kebutuhan audiens, yaitu *understanding* (pemahaman), *orientation* (orientasi), dan *play* (hiburan). Kebutuhan *understanding* terlihat dari penggunaan *smartphone* sebagai sumber utama untuk memperoleh berbagai informasi, terutama informasi akademik, skripsi, berita, perkembangan lingkungan, dan informasi lainnya. Kebutuhan orientation terlihat dari pemanfaatan *smartphone* untuk mengatur aktivitas sehari hari, mencari solusi terhadap permasalahan, memperoleh rekomendasi, serta membantu proses pengambilan keputusan. Sementara itu, kebutuhan *play* terlihat dari penggunaan *smartphone* untuk memperoleh hiburan melalui media sosial, permainan, film, musik, dan berbagai konten digital lainnya. Dari ketiga kebutuhan tersebut, *understanding* dan *play* menjadi kebutuhan yang paling menonjol dalam pola penggunaan *smartphone* informan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa *smartphone* telah memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari mahasiswa. Ketergantungan tersebut berkaitan dengan munculnya perilaku *phubbing* ketika penggunaan *smartphone* berlangsung bersamaan dengan interaksi tatap muka. Berdasarkan hasil penelitian, phubbing ditunjukkan melalui pengalihan perhatian dari lawan bicara kepada *smartphone*, kesulitan berkonsentrasi dalam percakapan, meminta lawan bicara menunggu, mudah terdistraksi oleh notifikasi, hingga tidak menyadari ketika seseorang sedang berbicara. Dengan demikian, perilaku *phubbing* dalam

penelitian ini tidak ditentukan hanya berdasarkan penggunaan *smartphone* ketika sedang berinteraksi, tetapi berdasarkan adanya pengurangan perhatian terhadap lawan bicara akibat penggunaan *smartphone*.

DAFTAR PUSTAKA

Amiruddin, A. M., & Syahruddin, A. S. M. (2024). *Analisis Faktor-Faktor Penyebab Perilaku Phone Snubbing (Phubbing) Dalam Komunikasi Interpersonal Mahasiswa. In Jurnal Ilmu Sosial Dan ... (Vol. 2, Issue 2).*

Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2016). *Komputer dalam Perilaku Manusia Bagaimana " phubbing " menjadi norma : Penyebab dan konsekuensi dari penghinaan melalui smartphone. 63.*

Lauw, & Jannah, J. P. (2021). *Program Studi Psikologi Universitas Negeri Surabaya, Indonesia. Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Psikologi, 11(3), 278–292.*

Rahayu, L., Muhammad Rizky, AB Sarca Putera, & Ayu Adriyani. (2024). *Analisis Kasus Ketergantungan Manusia Terhadap Media Digital dalam Media System Dependency Theory. Social Empirical, 1(2), 137–143. https://doi.org/10.24036/scemp.v1i2.35*

Siregar, S. W. (2024). *Fenomena Phubbing pada Mahasiswa. 2(1), 235–247.*

Statistik, B. P. (2025). *statistik telekomunikasi indonesia. Badan Pusat Statistik (BPS).*

Wulandari, F. J. (2024). *FENOMENA PHUBBING DALAM HAMBATAN KOMUNIKASI MAHASISWA GEN-Z FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI UIN RADEN INTAN LAMPUNG SKRIPSI. In Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS) (Vol. 5, Issue 1).*

Zafarudin, Z., Hastuti, H., & Putra, M. R. A. (2024). Analisis Fenomena Phubbing pada Pola Komunikasi Mahasiswa Generasi Z di Universitas Muhammadiyah Buton. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *4*(5), 8702–8716.