

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Perilaku Phubbing

1. Pengertian Perilaku *Phubbing*

Perilaku *Phubbing* menurut Karadag,dkk dapat didefinisikan sebagai perilaku seseorang yang selalu menatap dan memainkan ponselnya saat sedang berbicara dengan orang lain, sehingga mengabaikan interaksi serta komunikasi dengan individu lainnya.³⁶ Kata istilah *phubbing* muncul berawal saat adanya kampanye dalam pembaruan Kamus Macquarie (*Macquarie Dictionary*) yang bertujuan untuk mewakili masalah yang semakin meningkat mengenai penggunaan *smartphone* yang tidak efisien dalam situasi sosial.³⁷ Kata *phubbing* berasal dari gabungan kata *phone* (telepon) dan *snubbing* (mengabaikan).³⁸ *Phubbing* merupakan sebuah dinamika yang menjadikan individu tidak menghargai individu lain, tidak membangun ataupun mengembangkan sebuah hubungan, serta tidak bisa melakukan komunikasi dengan orang lain karena lebih mementingkan *smartphone* dan lingkungan virtual dibandingkan dengan orang-orang di kehidupan nyata.³⁹ Menurut Alex Haigh, perilaku *phubbing* dapat diartikan sebagai tindakan menghina orang lain dalam interaksi sosial dengan berfokus pada *smartphone* mereka sendiri, daripada berbicara langsung

³⁶ Engine Karadag, et. al., "Determinantas Of Phubbing, Which Is the Sum Of Many Virtual Addictions: A Structural Equatin Model", *Journal Of Behavioral Addictions*, Vol.4 No.2, (2015), Halaman 60.

³⁷ Engine Karadag, et. al..., Halaman 60.

³⁸ Engine Karadag, et. al..., Halaman 60.

³⁹ Engine Karadag, et. al.....,halaman 60-61.

kepada orang lain.⁴⁰ Sedangkan, ChotpitayanaSunondh dan Douglas menjelaskan perilaku *phubbing* merupakan perilaku yang mengabaikan individu yang sedang berbicara yang dapat menyinggung perasaan individu tersebut.⁴¹ Nazir dan Piskin berpendapat bahwa perilaku *phubbing* adalah perilaku yang terus-menerus mengarahkan pandangannya ke ponsel pintar ketika berbicara dengan orang lain dan tidak mengarahkan pandangannya ke orang yang sedang diajak berbicara.⁴²

Dapat disimpulkan dari beberapa pengertian ahli diatas, bahwa perilaku *phubbing* merupakan sikap atau tindakan yang acuh dan tidak memperdulikan kepada orang disekitarnya, lebih fokus dan sibuk pada *smartphonenya* sehingga mengakibatkan sikap menyakiti orang lain di sekitarnya serta merusak hubungan komunikasi dengan lawan bicara.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku *Phubbing*

Adapun Faktor-Faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing* menurut Nazir dan Bulut sebagai berikut:

a. Kecanduan Terhadap Ponsel (*Phone Obsession*)

Kecanduan terhadap ponsel dapat terjadi ketika seseorang memiliki dorongan untuk mengoperasikan ponsel secara berlebihan dan terus-menerus walaupun individu tersebut sedang berkomunikasi dengan

⁴⁰ Azhar Aziz, Fika Ayu Safitri, Babby Hasmayni, "Pengaruh Adiksi *Smartphone* Terhadap *Phubbing* Pada Siswa SMK Negeri 9 Medan", *Jurnal Islamika Granada*, Vol.3 No.2, (2023), Halaman 41.

⁴¹ Zakyatul Amiro, Laurensius Laka, "Pengaruh *Boredom Proneness* Terhadap Perilaku *Phubbing* Pada Remaja di Desa Sekarmojo Kecamatan Purwoasri Kab. Pasuruan. *Liberosis: Jurnal Psikologi dan Bimbingan Konseling*, Vol. 1 No. 1, (2023), Halaman 4.

⁴² Zakyatul Amiro, Laurensius Laka, "Pengaruh *Boredom Proneness* Terhadap Perilaku *Phubbing* Pada Remaja di Desa Sekarmojo Kecamatan Purwoasri Kab. Pasuruan. *Liberosis: Jurnal Psikologi dan Bimbingan Konseling*, Vol. 1 No. 1, (2023), Halaman 4.

lawan bicaranya. Kecanduan terhadap ponsel memiliki tiga komponen yaitu:

- 1) Merasa cemas saat tidak mengoperasikan dan jauh dari ponselnya
- 2) Tidak bisa mengontrol penggunaan ponsel
- 3) Adanya kelekatan terhadap ponselnya

b. Kecanduan Internet (*Internet Addiction*)

Pemakaian Internet yang tidak terbatas merupakan salah satu masalah yang sebagian besar disebabkan karena dorongan, adanya perilaku yang berlebihan dalam penggunaan akses Internet yang menyebabkan munculnya sebuah gangguan atau tekanan.

c. Kecanduan Media Sosial

Media sosial merupakan alat komunikasi untuk terhubung dengan individu lain dari jarak jauh, yang menggabungkan banyak komponen seperti hiburan, komunikasi, pertukaran informasi, dan berbagi media interaktif dan yang memberi dorongan pada individu lain untuk tetap online, membawa pengikut dari komputer mereka ke telepon pintar mereka.

d. Kecanduan *Game*

Kecanduan *game* ini mengacu pada penggunaan berlebihan terhadap *game* online, video *game*, dan permainan komputer, yang dapat berdampak pada kehidupan sehari-hari dan dianggap sebagai perilaku adiktif.⁴³

⁴³ Thseen Nazir dan Sefa Bulut, "Phubbing And What Could Be Its Determinants: A Dugout Of Literature", *Counseling and Guidance Department, Ibn Haldun University, Istanbul Turkey, Psychology*, (2019), Halaman 821- 824.

3. Dimensi Perilaku *Phubbing*

Menurut Karadag,dkk terdapat dua dimensi dari perilaku *phubbing* yaitu, sebagai berikut:

a. Gangguan Komunikasi (*Communication Disturbance*)

Gangguan komunikasi dapat terjadi saat seseorang lebih fokus terhadap ponsel daripada berinteraksi langsung, sehingga bisa merusak komunikasinya dengan orang lain. Terdiri dari tiga bagian, yaitu menerima pesan dan menerima telfon saat berkomunikasi, membalas pesan teks (SMS dan chat), dan terus - menerus melihat notifikasi media sosial di *smartphone* saat berinteraksi dengan orang lain.

b. Obsesi Terhadap Ponsel (*Phone Obsession*)

Obsesi terhadap ponsel melibatkan penggunaan yang berlebihan, cemas apabila jauh dari ponselnya, serta kesulitan dalam mengatur penggunaannya. Obsesi ini disebabkan adanya dorongan penggunaan ponsel dalam komunikasi bahkan dalam jangka waktu yang lama.⁴⁴

4. Dampak-dampak Perilaku *Phubbing*

Dampak dari perilaku *phubbing* menurut karadag dkk, Pertama, perilaku *phubbing* menyebabkan gangguan komunikasi interpersonal karena individu lebih fokus pada *smartphone* saat berinteraksi, sehingga mengabaikan lawan bicara dan menurunkan kualitas hubungan sosial langsung. Kedua, perilaku *phubbing* berhubungan dengan berbagai jenis kecanduan digital, seperti kecanduan bermain ponsel, kirim pesan (SMS), internet, media sosial, dan game, yang bisa membuat seseorang mudah

⁴⁴ Engine Karadag, et. al., "Determinantas Of Phubbing, Which Is the Sum Of Many Virtual Addictions: A Structural Equatin Model", *Journal Of Behavioral Addictions*, Vol.4 No.2, (2015), Halaman 60-62.

cemas, sulit mengontrol diri, dan merasa gelisah jika jauh dari ponsel. Ketiga, orang yang sering melakukan perilaku phubbing cenderung lebih sibuk di dunia maya daripada di dunia nyata, sehingga aktivitas sosial secara langsung jadi berkurang karena lebih fokus pada kehidupan di media sosial.⁴⁵

Sementara dalam penelitian yang dilakukan oleh Laeli Farkhah, dkk, Perilaku phubbing memiliki tiga dampak utama yang signifikan. Secara fisik, individu yang sering melakukan perilaku phubbing berisiko mengalami sakit kepala, nyeri mata, dan ketegangan pada leher akibat penggunaan smartphone yang berlebihan. Secara psikologis, perilaku phubbing dapat memicu gangguan mental seperti kecemasan, depresi, stres, kesepian, dan menurunnya rasa percaya diri. Secara sosial, perilaku phubbing berdampak pada menurunnya kualitas hubungan interpersonal, terganggunya komunikasi dalam keluarga, pertemanan, dan hubungan romantis, serta meningkatnya perilaku antisosial dan perasaan terisolasi dari lingkungan sekitar.⁴⁶

⁴⁵ Engine Karadag, et. al., "Determinants Of Phubbing, Which Is the Sum Of Many Virtual Addictions: A Structural Equation Model", *Journal Of Behavioral Addictions*, Vol.4 No.2, (2015), Halaman 60-62.

⁴⁶ Laeli Farkhah, Putri Maretyara S, Resti Ikhdha Syamsiah, Heru Ginanjar, "Dampak Perilaku *Phubbing*: Literatur Review", *Jurnal Keperawatan Komplementer Holistic*, Vol. 1 No. 2, (2023), Halaman 12-15.

B. Kecenderungan Adiksi *Smartphone*

1. Pengertian Kecenderungan Adiksi *Smartphone*

Menurut Kwon dkk, adiksi *smartphone* merupakan sebuah tindakan ketergantungan yang bisa mengakibatkan konflik sosial seperti perilaku menghindar serta kesulitan dalam menjalankan aktivitas sehari-hari.⁴⁷

Cho, Kim, dan park mendefinisikan adiksi *smartphone* sebagai suatu bentuk perilaku yang menggunakan *smartphone* secara berlebihan dan keterlibatan yang mendalam terhadap sesuatu, sehingga mengakibatkan hilangnya kendali diri dan munculnya kecemasan psikologis.⁴⁸ Menurut lee, ahm, choi mengartikan adiksi *smartphone* sebagai penggunaan ponsel pintar atau *smartphone* secara berlebihan yang mengakibatkan terganggunya aktivitas individu dalam kehidupan sehari-hari.⁴⁹ Sedangkan menurut Taylor adiksi *smartphone* adalah ketika individu yang kesulitan untuk mengendalikan dirinya untuk tidak menggunakan *smartphone* sehingga dapat mengganggu pekerjaannya serta dapat mengganggu proses berfikir individu tersebut.⁵⁰

Berdasarkan pengertian diatas dari beberapa ahli tentang adiksi *smartphone*, dapat diambil kesimpulan bahwa adiksi *smartphone* adalah

⁴⁷ Min Kwon , Dai-Jin Kim , Hyun Cho , Soo Yang, "The Smartphone Addiction Scale: Development and Validation of a Short Version for Adolescents", *Journal plos one*, Vol. 8 No. 2, (2013). Halaman 1-2.

⁴⁸ Uswatun Hasanah, Udi Rosida Hijrianti, dan Iswinarti, "Pengaruh *Smartphone Addiction* Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja", *Jurnal Proyeksi pdf*, Vol.15 No.2, (2020), Halaman 184.

⁴⁹ Marty mawarpury, Syanti M, Syarifah F, Afriani, "Kecenderungan Adiksi *Smartphone* Ditinjau Dari Jenis Kelamin dan Usia", *Psikoislamedia Jurnal Psikologi*, Vol. 5 No. 1, (2020), Halaman 29.

⁵⁰ Min Kwon , Dai-Jin Kim , Hyun Cho , Soo Yang, "The Smartphone Addiction Scale: Development and Validation of a Short Version for Adolescents", *Journal plos one*, Vol. 8 No. 2, (2013). Halaman 2.

merujuk pada perilaku individu yang menggunakan *smartphone* secara berlebihan sehingga dapat mengganggu aktivitas sehari-hari.

2. Aspek – Aspek Kecenderungan Adiksi *Smartphone*

Aspek Kecenderungan adiksi *smartphone* menurut Kwon dan Yang dibagi menjadi tiga yaitu sebagai berikut:

a. Gangguan kehidupan sehari-hari

Gangguan dalam kehidupan sehari-hari dapat berupa kegagalan menyelesaikan tugas yang direncanakan, kesulitan berkonsentrasi saat di kelas atau bekerja, mengalami sakit kepala, penglihatan kabur, nyeri pada pergelangan tangan dan leher, serta kesulitan tidur.

b. Penarikan Diri

Penarikan diri seperti membuat individu mudah emosi, mudah marah, cemas, gelisah, serta individu sulit menahan dirinya untuk tidak mengoperasikan *smartphone*, selain itu mudah marah dan kesal ketika orang lain mengganggu saat bermain *smartphone*.

c. Intoleransi

Intoleransi adalah ketika individu selalu berusaha mengontrol dirinya dalam penggunaan *smartphone* tetapi selalu tidak berhasil dalam proses kontrolnya.⁵¹

3. Faktor-faktor Kecenderungan Adiksi *Smartphone*

Berikut merupakan faktor-faktor yang menyebabkan individu mengalami adiksi *smartphone*:

⁵¹ Putri Metsa Pelayun: “Pengaruh Adiksi *Smartphone*, *Fear Of Missing Out (FoMO)*, dan Konformitas Terhadap *Phubbing*”, (Skripsi: Program Studi Psikologi Islam Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta), (2019), Halaman 19.

a. Faktor Internal

1) Tingkat *sensation seeking* yang tinggi

Sensation seeking atau disebut juga sebagai pencarian sensasi yaitu sifat yang menggambarkan keinginan untuk memenuhi berbagai kebutuhan yang baru dan beragam, serta mencari sensasi yang kompleks dan dorongan untuk mengambil resiko secara fisik maupun sosial..

2) *Self-esteem* yang rendah

Self-esteem yaitu Evaluasi diri seseorang terhadap kualitas kemanusiaan dan harga dirinya.

3) Kepribadian ekstrovert yang tinggi

4) Kemampuan kontrol diri yang rendah

b. Faktor Situasional

Faktor situasional ini yang menyebabkan penggunaan telepon genggam memberikan kenyamanan bagi masyarakat. Dalam hal ini, orang akan bereaksi cepat terhadap situasi yang tidak menyenangkan, dan pada situasi yang tidak diinginkan mereka akan merasa terganggu dengan aktivitasnya sendiri dan mengalihkan perhatiannya ke ponselnya.

c. Faktor Sosial

Faktor Sosial ini terdiri dari faktor-faktor yang menyebabkan ketergantungan pada *smartphone* sebagai alat untuk berinteraksi dan terhubung dengan orang lain. Dalam hal ini, individu terus – menerus menggunakan ponselnya untuk berkomunikasi karena merasa tidak nyaman jika berkomunikasi secara langsung.

d. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu, yang berkaitan dengan intensitas paparan media terhadap ponsel dan berbagai fiturnya. Hal ini membahas sejauh mana pengaruh media dalam memenuhi kebutuhan individu pada ponselnya.⁵²

4. Ciri-Ciri Kecenderungan Adiksi *Smartphone*

Ciri-ciri orang yang mengalami adiksi *smartphone* menurut Leung, sebagai berikut:

- a. *Inability to control craving*: yaitu ketidakmampuan individu untuk mengontrol keinginan menggunakan telepon genggam.
- b. *Anxiety to feeling lost*: yaitu individu mengalami kecemasan dan merasa kehilangan jika tidak mengoperasikan telepon genggam.
- c. *Withdrawal and escape*: yaitu individu menarik diri dan individu lebih menyukai menyendiri, jadi ponsel ini digunakan individu sebagai media pengalihan dirinya saat kesepian.
- d. *Productivity loss*: produktivitas dalam kehidupan sehari-hari semakin menurun, contohnya ketika individu sedang bekerja yang tidak terselesaikan dengan baik akibat penggunaan telepon genggam yang berlebihan.

⁵² Rahmy Lestari dan Ilawaty Sulian, "Faktor-Faktor Penyebab Siswa Kecanduan Handphone Studi Deskriptif Pada Siswa di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu", *Jurnal Ilmiah BK Consillia*, Vol.3 No.1, (2020), Halaman 34-35.

C. Interaksi Sosial

1. Pengertian Interaksi Sosial

Menurut Soerjono Soekanto, Interaksi Sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, serta kelompok dengan kelompok lainnya.⁵³

Interaksi Sosial terjadi apabila terdapat kontak sosial dan komunikasi yang memungkinkan adanya timbal balik antara pihak yang berinteraksi. Soerjono Soekanto juga menekankan interaksi sosial merupakan syarat utama dalam kehidupan sosial karena tanpa adanya interaksi sosial, tidak akan terbentuk suatu hubungan sosial dalam masyarakat.⁵⁴

Sedangkan menurut Walgito, Interaksi Sosial adalah hubungan antar individu, dimana individu saling mempengaruhi individu lainnya atau sebaliknya, serta adanya hubungan timbal balik.⁵⁵ Sarlito Wirawan Sarwono mengartikan interaksi sosial sebagai hubungan individu dengan individu lain, atau hubungan individu dengan kelompok, atau hubungan kelompok dengan kelompok.⁵⁶

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai Interaksi Sosial dapat disimpulkan Interaksi Sosial adalah hubungan timbal balik antara individu

⁵³ Prof. Dr. Soerjono Soekanto & Dra. Budi Sulistyowati, M.A. *Sosiologi Suatu Pengantar (Edisi Revisi)*, (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 1982), Halaman 54.

⁵⁴ Prof. Dr. Soerjono Soekanto & Dra. Budi Sulistyowati, M.A. *Sosiologi Suatu Pengantar (Edisi Revisi)*, (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 1982), Halaman 54.

⁵⁵ Prof. Dr. Bimo Walgito. *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*, (Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta, 2003), Halaman 65.

⁵⁶ Hamim Rosyidi, *Psikologi Sosial*, (Surabaya: Jaudar, 2012), Halaman 29-30.

dengan individu lainnya atau kelompok yang melibatkan komunikasi, sikap, tindakan sosial yang terjadi dalam suatu lingkungan sosial.

2. Aspek- Aspek Interaksi Sosial

Aspek Interaksi Sosial menurut Soekanto, dibagi menjadi dua macam yaitu sebagai berikut:

a. Kontak Sosial (*Social contact*)

Interaksi sosial dimulai dengan kontak sosial, yang dapat terjadi secara langsung (tatap muka) atau tidak langsung (melalui media seperti ponsel atau internet). Kontak langsung dapat terbagi dalam tiga bentuk, yaitu antarindividu, individu dengan kelompok, serta antarkelompok. Selain itu, kontak sosial dapat bersifat primer (langsung) atau sekunder (tidak langsung melalui perantara).

b. Komunikasi (*Communication*)

Komunikasi adalah proses penyampaian pesan pada Tindakan seseorang dan emosi yang ingin dikomunikasikan kepada orang lain akan mendorong individu yang menerima pesan tersebut untuk memberikan respons terhadap perasaan yang disampaikan. Komunikasi dapat berbentuk verbal (Lisan/ tulisan), atau nonverbal (ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan gestur (gerakan tubuh)).⁵⁷

⁵⁷ Prof. Dr. Soerjono Soekanto & Dra. Budi Sulistyowati, M.A. *Sosiologi Suatu Pengantar (Edisi Revisi)*, (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 1982), Halaman 58-61.

3. Faktor-Faktor Interaksi Sosial

Menurut Bimo Walgito, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi Interaksi Sosial, yaitu sebagai berikut:⁵⁸

a. Faktor Imitasi

Faktor Imitasi adalah proses meniru sikap, perilaku, atau tindakan orang lain yang baik secara sadar maupun tidak sadar. Faktor imitasi berperan pada pembentukan kepribadian seseorang karena individu cenderung meniru orang-orang yang dianggap memiliki pengaruh atau dan menjadi panutan dalam hidupnya.

b. Faktor Sugesti

Faktor Sugesti adalah pengaruh psikologis, yang datang dari diri sendiri maupun orang lain, yang umumnya diterima tanpa adanya penilaian atau evaluasi dari individu yang berangkutan.

c. Faktor Identifikasi

Faktor Identifikasi adalah suatu dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan orang lain. Identifikasi bersifat mendalam, dan melibatkan suasana emosional individu. Selain itu, identifikasi ini dapat terjadi secara sadar maupun tidak sadar.

d. Faktor Simpati

Faktor Simpati adalah sebuah perasaan tertarik kepada orang lain, simpati bisa timbul tidak berdasarkan pemikiran yang logis rasional, melainkan berdasarkan perasaan dan emosional individu.

⁵⁸ Prof. Dr. Bimo Walgito. *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*, (Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta, 2003), Halaman 66-74.

D. Dinamika Hubungan antara Kecenderungan Adiksi *Smartphone* dan Interaksi Sosial dengan Perilaku *Phubbing*

Semakin majunya teknologi terutama fasilitas internet yang memiliki dampak positif bagi masyarakat yakni mempermudah masyarakat untuk mengakses informasi dan dapat berkomunikasi jarak jauh dengan mudah, namun tanpa disadari terdapat pula dampak negatif yang terkadang tidak disadari oleh masyarakat yaitu perilaku *phubbing*. Menurut Karadag dkk, perilaku *phubbing* terjadi ketika seseorang terus-menerus menatap dan menggunakan *smartphone*-nya saat berbicara dengan orang lain, sehingga mengabaikan interaksi dan komunikasi orang lain.⁵⁹ Selain itu Karadag dkk, juga menyebutkan faktor yang bisa menyebabkan perilaku *phubbing* adalah adiksi *smartphone*, media sosial, internet, dan *game*.⁶⁰ Menurut Karadag dkk terdapat dua dimensi dari munculnya perilaku *phubbing* yaitu a). Gangguan Komunikasi (*Communication Disturbance*) b). Obsesi terhadap ponsel (*Phone Obsession*).

Dalam penelitian Yang, Fu, dan Liu, menjelaskan seseorang melakukan perilaku *phubbing* ketika seseorang tersebut kecenderungan ketergantungan dengan *smartphone* atau biasa disebut dengan kecenderungan adiksi *smartphone*, sehingga sering berjalannya waktu dapat merubah pola hubungan sosial individu. Remaja saat ini yang merupakan generasi yang tidak bisa jauh dari yang namanya *smartphone* sehingga hal tersebut dapat mengganggu

⁵⁹ Engine Karadag, et. al., "Determinantas Of Phubbing, Which Is the Sum Of Many Virtual Addictions: A Structural Equatin Model", *Journal Of Behavioral Addictions*, Vol.4 No.2, (2015), Halaman 60.

⁶⁰ Engine Karadag, et. al., "Determinantas Of Phubbing, Which Is the Sum Of Many Virtual Addictions: A Structural Equatin Model", *Journal Of Behavioral Addictions*, Vol.4 No.2, (2015), Halaman 60.

aktivitasnya sehari-hari, menjadikan remaja menjadi lebih senang menarik diri dari keramaian atau lebih suka menyendiri sambil bermain *smartphone* (Penarikan diri), serta remaja kesulitan untuk mengontrol diri dalam pengoperasian *smartphone* (Intoleransi).⁶¹

Selain adiksi pada *smartphone*, terdapat hal pendukung lain yang bisa menyebabkan munculnya perilaku *phubbing* yaitu Interaksi Sosial, interaksi sosial adalah proses hubungan timbal balik antara individu dengan individu lain, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Soekanto terdapat dua aspek dari Interaksi sosial yakni awal dari suatu interaksi sosial, yang terjadi ketika ada hubungan antara dua individu atau lebih, baik secara langsung maupun tidak langsung (Kontak Sosial) dan adalah proses penyampaian pesan pada perilaku orang lain dan perasaan yang ingin disampaikan kepada orang lain (Komunikasi). Apabila individu yang memiliki interaksi sosial yang rendah akan mudah terpengaruh oleh hal negatif. Seseorang yang cenderung berlebihan dalam penggunaan ponsel dan mempunyai interaksi sosial yang rendah dapat memicu munculnya perilaku *phubbing*.⁶²

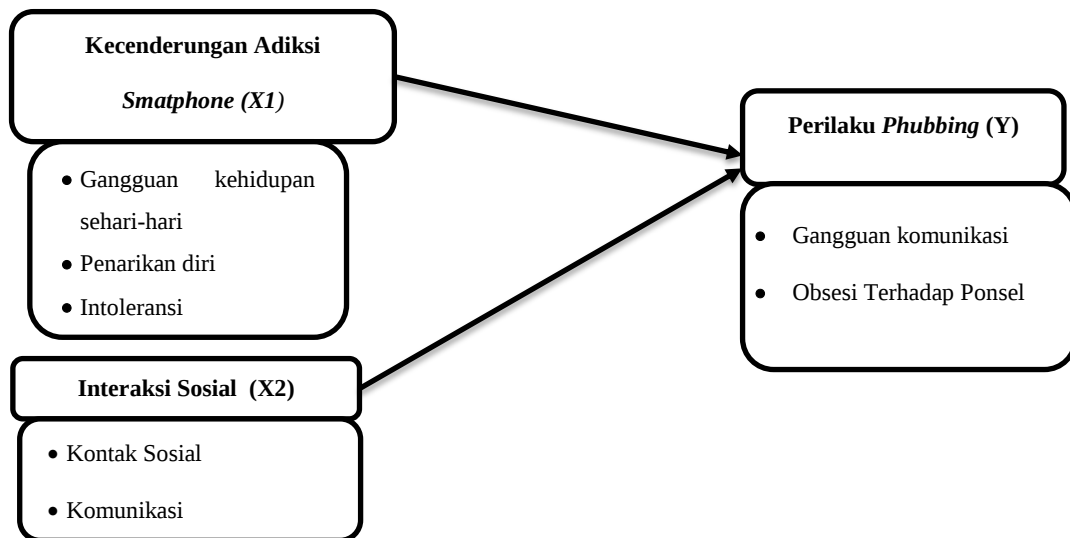
Jadi kecenderungan adiksi *smartphone* memiliki dampak negatif terhadap interaksi sosial, yang pada akhirnya dapat meningkatkan perilaku *phubbing*. Individu yang mengalami adiksi *smartphone* lebih cenderung mengabaikan interaksi langsung karena lebih fokus pada perangkat mereka. Jika interaksi sosial seseorang menurun, kemungkinan mereka melakukan

⁶¹ Yang, S. Y., Fu, J., & Liu, Q. "The influence of smartphone addiction on social withdrawal and self-control among adolescents". *Journal of Behavioral Addictions*, Vol. 8 No. 1, (2019), Halaman 56-65.

⁶² Prof. Dr. Soerjono Soekanto & Dra. Budi Sulistyowati, M.A. *Sosiologi Suatu Pengantar* (Edisi Revisi), (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 1982), Halaman 58-61.

phubbing dalam berbagai situasi sosial juga meningkat. Oleh karena itu, pengelolaan penggunaan *smartphone* yang bijak sangat penting untuk menjaga kualitas interaksi sosial dan mengurangi perilaku *phubbing*.

Peneliti menyusun kerangka teori dalam bentuk bagan untuk mempermudah pemahaman terhadap permasalahan yang diteliti serta menggambarkan hubungan antara masing-masing variabel, sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Teori