

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.I Latar Belakang Masalah**

Masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak. Termasuk juga perubahan intelektual yang mencolok, transformasi yang intelektual yang khas dari cara berpikir remaja ini memungkinkan untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial orang dewasa, yang kenyataannya merupakan ciri khas umum dari priode perkembangan remaja ini. Usia remaja adalah usia yang masih sangat labil karna remaja merupakan masa transisi menuju kedewasaan. Dilihat dari proses kognitifnya melibatkan perubahan pemikiran dan inteligensi individu. Ada juga proses sosioemosional yang melibatkan perubahan dalam hal emosi, kepribadian, relasi dengan orang lain, dan konteks sosial. Menganggap perkataan orang tua, agresi terhadap kawan-kawan sebaya, kegembiraan dan pertemuan sosial dan semuanya yang mencerminkan proses sosio-emosi dalam perkembangan remaja (Hurlock, 2015).

Masa remaja dikenal dengan sebagai masa yang penuh dengan kesukaran. Bukan saja kesukaran bagi individu yang bersangkutan, tetapi bagi orang tuanya, masyarakat bahkan sering kali bagi seorang polisi. Hal ini disebabkan masa remaja merupakan masa transisi antara kanak-kanak dengan masa dewasa. Masa transisi ini sering kali menghadapi individu yang bersangkutan kepada situasi yang membingungkan, karna disatu pihak ia masih kanak-kanak, tetapi di lain pihak ia sudah bertingka laku seperti orang dewasa. Situasi-situasi ini yang

menimbulkan konflik seperti; perilaku aneh, canggung dan kalau tidak dikontrol bisa menjadi kenakalan (Sarlito, 2014).

Di sini remaja memiliki tugas-tugas dalam perkembangannya dimana tugas seorang remaja disini yaitu mencapai hubungan baru dan yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita, mencapai peranan sosial pria dan wanita, menerima keadaan fisiknya dan menggunakan tubuhnya secara efektif, mengharapkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab, mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya, mempersiapkan karir ekonomi, mempersiapkan perkawinan dan keluarga, memperoleh perangkat nilai dan sistem etis sebagai pegangan untuk berperilaku mengembangkan ideologis (Hurlock, 2015).

Manusia sebagai makhluk sosial adalah bagian dari masyarakat. Manusia tidak lepas dari hubungan antara sesama manusia untuk dapat memenuhi kebutuhannya. Kencendrungan hubungan tersebut melahirkan sebuah komunikasi dengan manusia yang lain melalui media interaksi dimana interaksi ini adalah hubungan antar manusia yang bersifat dinamis (Setiyadi, 2011). Dengan demikian dalam kehidupan sosial manusia tidak bisa hidup dengan sendiri karna manusia pasti akan memerlukan bantuan manusia lainnya. Dari itu untuk memenuhi kebutuhannya dan memerlukan bantuan untuk berinteraksi dengan orang lain manusia sekarang memiliki kecanggihan untuk menghubungi manusia itu dengan jarak jauh sekalipun, dengan kecanggihan teknologi sekarang bisa langsung berintraksi dengan manusia lain yaitu melalui internet.

Menurut Suekanto ada dua syarat terjadinya interaksi sosial yang *pertama, aspek kontak sosial*, dimana merupakan peristiwa penting terjadi hubungan sosial antara individu satu dengan lain, kontak yang terjadi tidak hanya fisik tapi juga secara simbolik seperti senyum, jabat tangan. Kontak sosial dapat positif atau negatif. Kontak sosial negatif mengarah pada suatu pertentangan sedangkan kontak sosial positif mengarah pada kerja sama. Yang *kedua aspek komunikasi*, dimana komunikasi adalah penyampaian informasi, ide konsep, pengetahuan dan perbuatan kepada sesamanya secara timbal balik sebagai penyampai atau komunikator maupun penerima atau komunikan. Tujuan utama dari komunikasi adalah menciptakan pengertian bersama dengan maksud untuk mempengaruhi pikiran atau tingka laku seseorang menuju kearah positif (Suekanto 2012).

Diperkembangan zaman ini dan teknologi yang semakin canggi sehingga memudahkan seseorang untuk melakukan komunikasi dengan jarak jauh, namun juga memberikan dampak yang negatif terhadap hubungan jarak dekat pada saat melakukan interaksi sosial secara langsung dengan timbulnya fenomena *phubbing (phone snubbing)* , karena akibat dari penggunaan internet gagedt secara berlebihan. Dilihat dari penggunaanya dapat diketahui Berdasarkan Kementerian komunikasi dan informasi (kemkominfo) menyatakan penggunaan internet dari tahun ke tahun mengalami peningkatan yang cukup signifikan mencapai 82 juta orang pengguna. Mernurut laporan teranyar asosiasi penyelenggara jasainternet indonesia (APJII). Mayoritas pengguna internet sebanyak 72,41 persen masih dari kalangan masyarakat urba

Pemanfaatannya sudah lebih jauh, bukan hanya untuk berkomunikasi tetapi juga membeli barang, memesan transportasi, hingga berbisnis dan berkarya. Berdasarkan wilayah geografisnya, masyarakat Jawa paling banyak terpapar internet yakni 57,70 persen. Selanjutnya Sumatera 19,09 persen, Kalimantan 7,97 persen dan Maluku dan Papua 2,49 persen (Kompas, 2018).

Asosiasi penggunaan jasa internet Indonesia (APJII) diwilayah Sumatera Selatan mencatat, penetrasi masyarakat pengguna internet di Sumatera Selatan mencapai 33 persen atau sekitar 2,6 juta jiwa dari total jumlah penduduk Sumatera Selatan (Sindonews, 2019).

*Smartphone* yang dilengkapi dengan fasilitas dan akses internet ini memberikan dan memanjakan pengguna. Dimana pengguna merasa menggenggam dunia ketika *smartphone* berada di tangan. Dengan kemudahan ini sering kali membuat pengguna melebihi waktu yang wajar. Hal ini menimbulkan perilaku adiktif dan menjadi acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar karena lebih berfokus ke *smartphonenya* dari pada membangun percakapan yang dikenal dengan istilah *phubbing (phone snubbing)*. Fenomena ini muncul bersamaan semakin banyaknya *smartphone* yang beredar. Tidak terkecuali Indonesia. Fenomena *phubbing (phone snubbing)* ini semakin meningkat sejalan dengan meningkatnya pengguna *smartphone*. Berdasarkan data dari laman [katadata.co.id](http://katadata.co.id) pengguna aktif *smartphone* di Indonesia tumbuh dari 65,2% juta orang pada 2016 menjadi 92 juta orang pada 2019. Dan diprediksi angka tersebut akan meningkat, dan dengan jumlah tersebut Indonesia menjadi negara

pengguna aktif *smartphone* terbanyak keempat di dunia setelah Tiongkok, India , Dan Amerika Serikat (Solopos, 2019).

Menurut teori ketergantungan sistem media berasumsi bahwa semakin seseorang menggantungkan kebutuhannya untuk dipenuhi oleh pengguna media, maka semakin penting peran media dalam hidup orang tersebut sehingga media akan semakin memiliki pengaruh kepada orang tersebut. artinya semakin seseorang menggantungkan kebutuhannya untuk dipuaskan oleh pengguna media, semakin penting peran media dalam hidup orang tersebut, sehingga semakin besar pengaruh yang dimiliki media (Yuna, 2017).

*Phubbing* berasal dari dua kata yaitu *phone* yang berarti telpon dan *snubbing* berarti menghina. *Phubbing (phone snubbing)* digambarkan seseorang dalam lingkungan sosial dengan memperhatikan telpon seseorang bukan berbicara dengan orang tersebut secara langsung. Dimana istilah ini pertama kali diciptakan di kampanye oleh kamus Macquaire untuk mewakili masalah yang berkembang dalam penyelenggaraan *smartphone* dalam situasi sosial. Dalam interaksi sosial, "*phubber*" dapat didefinisikan sebagai seseorang yang dimulai *phubbing* nya, sedangkan "*phubbe*" dapat didefinisikan sebagai orang yang penerima perilaku *phubbing* (Chotpitayasunondh, 2018).

*Phubbing* dapat digambarkan sebagai individu yang melihat telpon genggamnya selama percakapan dengan orang lain, berurusan dengan ponsel dan melarikan diri dari komunikasi interpersonal. Karna struktur ponsel pintar,

*phubbing* adalah gangguan yang ada dipersimpangan banyak kecanduan dan juga perilaku *phubbing* itu sendiri memperediksi sejauh mana orang diubub, sehingga menjadi pubber dapat menghasilkan lingkaran *phubbing* yang kuat dan memperkuat diri yang membuat perilaku menjadi normatif, efek *phubbing* ini menunjukkan bahwa hal itu dapat menimbulkan reaksi negatif dan kesal seperti orang-orang merasakan interaksi mereka menjadi kualitas yang lebih buruk (Karadag, 2015).

Reza (2018) mengatakan bahwa *Phubbing (phone snubbing)* memiliki tiga dimensi yang pertama yaitu mengabaikan orang lain, ketergantungan pada gadgetnya dan keterputusan sosial. Dengan demikian seseorang yang memiliki perilaku *phubbing* karna mereka telah memiliki diantara ketiga tersebut. Dimana seseorang cenderung mengabaikan orang lain apabila berada dalam kondisi yang sedang melakukan interaksi atau komunikasi. Seseorang juga cenderung tidak bisa untuk tidak memainkan gadgetnya sehingga seseorang itu sering kali mengecek gadgetnya yang membuat ia menjadi ketergantungan. Selanjutnya seseorang juga cenderung kurang mampu dalam menyesuaikan dirinya sehingga seseorang memilih untuk diam dan memainkan gadgetnya oleh karna itu menjadikan dirinya hanya terpaku pada gadget saja tanpa melakukan interaksi dengan orang sekitarnya.

Fenomena *phubbing* dapat dilihat dimana saja selama kegiatan sehari-hari manusia, yaitu saat makan, atau pertemuan sosial dengan teman dan keluarga. Apakah itu mereka memeriksa *facebook*, menggunakan *whatsapp*

atau menggunakan aplikasi *chatting* lainnya. *Phubbers* (mereka yang *phub*) sering mengabaikan. Mekanisme yang mendasari yang dapat menjelaskan dampak negatif dari perilaku *phubbing* ini adalah perilaku nonverbal.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Tettele tentang "pengaruh perilaku *phubbing* akibat pengguna *smartphone* berlebihan terhadap interaksi sosial mahasiswa". Diperoleh nilai terhitung adalah sebesar 9,632 dan nilai tabel pada 0,05 pada uji dua sisi diketahui 1,984, maka  $H_0$  diterima, dan dari hasil perhitungan regresi linier diperoleh nilai  $b = 0,625$  (62,5%) dengan taraf signifikansi 0,000 artinya perilaku *phubbing* akibat penggunaan *smartphone* berlebihan berpengaruh positif dan signifikan terhadap interaksi sosial mahasiswa (yuna, 2017).

Hasil Penelitian Yang Lakukan Oleh Chotpitayasunondh 2018 Jurnal Tentang "Efek Dari *Phubbing* Pada Interaksi Sosial" pengaruh *phubbing* menunjukkan bahwa mungkin menciptakan negatif, sebelum reaksi tersebut bahwa orang-orang memandang interaksi mereka dengan kualitas yang lebih miskin, kurang puas interaksi mereka, percaya mereka mitra interaksi kurang, merasa kurang dekat dengan pasangan interaksi mereka ketika telpon hadir, pengalaman kecemburuan, mood kempis (Chotpitayasunondh, 2018).

Dengan demikian dalam kehidupan sehari-hari individu menghadapi situasi sosial bersama individu lain dan ini telah terbukti bahwa dalam situasi sosial masing-masing individu mengadakan komunikasi dengan individu lain melalui bahasa /berbicara atau gerakkan tubuh lainnya. Pendapat ini didasari oleh pendapat Edward C.Tolman

bahwa manusia/ laki-laki adalah binatang yang berbicara. Untuk inilah pertama-tama melalui berbicara dan bahasa manusia berhubungan dengan yang lain melalui pikiran, perasaan dan perhatian. Oleh karena itu bahasa dan bicara merupakan alat utama individu dalam berkomunikasi dengan individu lain (Slamet, 2010).

Sehingga dalam melakukan interaksi dengan individu lain yang nantinya akan membentuk tingka laku, disini lah yang menjadi pokok permasalahan dari pengaruh *smartphone* tersebut, dimana antar individu melakukan interaksi ini terabaikan karna kurangnya komunikasi atau karna salah satu individu sibuk dengan *smartphonenya* sehingga individu yang ingin berbicara merasa terabaikan atau berpikir bahwa percuma berbicara kalau tidak didengarkan. Dengan demikian ini lah yang dapat dikatakan bahwa fenomena *phubbing* ini terjadi. Dimana individu merasa disakiti atau tersinggung oleh individu lawan interaksinya.

Sehingga seseorang yang gagal melakukan interaksi sosial dengan lingkungannya atau karena ketidakmampuan mereka dalam menyesuaikan dirinya dengan orang lain, maka orang tersebut cenderung untuk menyibukkan dengan urusannya sendiri, sehingga nantinya akan menyebabkan beralihnya seseorang tersebut ke *smartphonenya* untuk menghilangkan perasaan ketidaknyamanan seseorang disitusi lingkungan interaksi sosial. Yang nantinya akan menyebabkan tidak terjadinya hubungan timbal balik antar sesamanya. Sehingga menjadi kebiasaan dan menghasilkan ketegantungan (keterputusan sosial, menutup diri), sehingga berdampak pada orang lain.

Sebagai seorang mahasiswa atau remaja akhir yang sibuk sendiri dengan handphone yang dimiliki untuk meng-update status atau memberi komentar walaupun individu sedang berjalan bersama dengan teman-temannya, dimana remaja rela menghabiskan waktunya untuk bermain internet tanpa peduli dengan teman disekitarnya hingga mengabaikannya. Kecanduan media sosial ini, khususnya dengan menggunakan perangkat mobile atau handphone memberikan dampak yang buruk kepada manusia. karna sebelum menggunakan handphone orang-orang dengan mudah saling menyapa dan melakukan kontak. Dimana saat ini banyak orang memiliki alasan untuk menghindari berkomunikasi secara langsung dan lebih memilih komunikasi dengan media sosial di perangkat handphone miliknya. Manusia dianggap sebagai objek, bukan lagi manusia selayaknya mereka bertemu (Goleman, 2007). Dengan demikian ini memberikan dampak negatif terhadap hubungan interaksi sosial terhadap lingkungannya.

Disini peneliti juga melihat bahwa dampak media sosial ini yang semakin terasa adalah dengan adanya media sosial "dapat mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat" seperti saat sedang berkumpul bersama, sekarang banyak orang yang lebih mementingkan gadget mereka untuk berkomunikasi atau chat dengan orang lain dari pada berkomunikasi saat berkumpul bersama.

Prodi sistem informasi sendiri merupakan jurusan yang sebagian besar banyak diminati oleh para mahasiswa baru, karena menarik dan banyaknya peluang pekerjaan dengan jurusan tersebut. Disini jurusan sistem informasi ini banyak berfokusnya pada *gadget*, komputer dan internet

dilihat berdasarkan mata pelajaran mereka yaitu analisis, *programer, designs grafis, web master, teknik komputer, editing video, film maker* dll. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di prodi sistem informasi tersebut, karena melihat kegiatan-kegiatan maupun pelajaran mereka karna bisa berkemungkinan untuk melakukan tindakan *phubbing (phone snubbing)* tersebut di lingkungan interkasi sosialnya.

Namun dengan melihat informasi ditersebut bukan berarti mereka melakukan *phubbing (phone snubbing)* karna *phubbing (phone snubbing)* ini memiliki batasan, dimana batasan *phubbing (phone snubbing)* ini dilihat pada saat orang sedang melakukan interaksi sosial orang tersebut lebih berfokus pada *gadgetnya* sehingga tidak memperdulikan orang disekitarnya sehingga mereka mengabaikan interaksi ataupun komunikasi interpersonal dengan orang yang ada disampingnya atau temannya dan orang tersebut merasa terabaikan dengan tindakan tersebut (Haigh, 2015).

Bedasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti pada tanggal 25 november 2018 dengan salah satu mahasiswa jurusan sistem informasi bahwa disituasi yang sedang terjadinya perkumpulan atau suatu tempat untuk bersama terdapat bahwa dilingkungan kampus tepatnya di fakultas sains dan teknologi banyaknya mahasiswa yang sibuk dengan *smartphonenya* masing-masing, walaupun terkadang berhenti sejenak dan melakukan interaksi lagi, sampai berulang mahasiswa tersebut melihat atau mengecek *smartphone*, entah itu ada pesan atau *chatting* lainnya atau hanya sekedar melihat *smartphone* tersebut.

Terdapat juga hasil dari wawancara oleh peneliti pada tanggal 24 oktober 2018 dari salah satu Mahasiswa Jurusan Sistem Informasi yang merasa bahwa mahasiswa tersebut menjadi korban dari *phubbing* tersebut, dimana ia menyatakan bahwa tidak hanya ditempat yang sedang berkumpul, seseorang itu masih hanya sibuk dengan *smartphonenya*, pada saat makanpun masih melakukan hal tersebut, dan juga seorang mahasiswa tersebut menyatakan bahwa dalam perasaannya terkadang memiliki rasa jengkel, kesal, dan merasa diabaikan oleh seseorang tersebut.

*(ya mbak emang ada bahkan sering, saat makan pun masih main hp, nah pas ngombrol juga sering. Rasanyo dak enak nian, cak diabaikan itu mbak padahal lagi duduk bedua nah sibuk main hp terus. Jadi rasa di hati itu dak enak, tersinggung rasanyo)*

Jadi dapat disimpulkan apa yang telah disampaikan oleh salah satu mahasiswa jurusan sistem informasi bawasannya mahasiswa tersebut merasa bahwa dia diabaikan oleh temannya dan juga merasa tersinggung saat dia ingin berbicara namun temannya sedang memainkan gadgetnya. Disitulah dampak dari *phubbing* pun telah terjadi dimana salah satu mahasiswa merasa tersakiti dengan perlakuan temannya saat melakukan interaksi sosial.

Oleh sebab itu, berdasarkan fenomena yang terjadi diatas maka terdapat dampak positif bahwa *phubbing* memberikan dampak negatif terhadap hubungan sosial pada manusia, yang membuat terjadinya Perilaku *Phubbing* Yang Berdampak Terhadap Interaksi Sosial Pada

Mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. Sehingga Peneliti banyak mendapatkan berbagai permasalahan-permasalahan dari fenomena tersebut dari itu peneliti tertarik untuk peneliti lebih dalam tentang "***Phubbing (phone shubbing)* Dengan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Prodi Sistem Informasi Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang**"

## **1.2 Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1.2.1 Apakah ada hubungan antara *Phubbing (Phone Snubbing)* dengan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Prodi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara *Phubbing (Phone Snubbing)* dengan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Prodi Sistem Informasi Fakultas Sains Dan Teknologi Univesitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Kegunaan penelitian ini yang lain mencakup dua aspek berikut :

### **1.4.1 Secara teoritis**

Sebagai usaha untuk dapat memberikan kontribusi pemikiran tentang terkait dengan *Phubbing (Phone*

*Snubbing*) Dengan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Prodi Sistem Informasi Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.

#### **1.4.2 Secara praktis**

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat baik kepada peneliti sendiri, dan bagi mahasiswa dapat memberikan dampak dan pengaruh yang positif terhadap kehidupan sosialnya.

#### **1.5 Keaslian Penelitian**

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ita Musfiroh Hanika 2015. (Fenomena *Phubbing* Di Era Milenia, Ketergantungan Seseorang Pada *Smartphone* Terhadap Lingkungannya). Dimana hasil penelitiannya bahwa sejumlah responden menyatakan bahwa mereka melakukan *Phubbing* kerana berbagai alasan apa itu untuk menerima panggilan, membuka chat atau media sosial lainnya ada juga yang menyatakan bahwa lawan bicaranya tidak menarik sehingga responden menjadi bosan. Sehingga fenomena *phubbing* ini dianggap sebagai sesuatu hal yang dikarnakan manusia cenderung menyepelekan lawan bicara dan tidak memberikan apresiasi.

Penelitian dari Inta Elok Youarti Dan Nur Hidayah 2018 (Tentang Perilaku *Phubbing* Sebagai Karakter Remaja Fenerasi Z) dimana dalam jurnalnya bertujuan untuk mendeskripsikan perilaku *phubbing* sebagai karakter generasi Z dan bagaimanakah peran bimbingan dengan konseling untuk mengatasi perilaku tersebut. Dengan menggunakan metode konseling *cognitive behaviortherapy* sehingga didapat hasilnya bahwa fenomena perilaku

*phubbing* yang semakin mewabah di kalangan generasi Z. Tawaran modernitas yang diberikan ternyata juga membawa dampak negatif yang cukup memperihatinkan. Salah satunya adalah kemunculan istilah *phubbing* sebagai indikasi kecanduan generasi Z terhadap *smartphone* menjadikan seorang remaja rela menyakiti orang-orang yang ada di sekitarnya dengan bersikap acuh dan lebih terfokus pada *smartphone* yang ada di tangannya. Sementara itu, dari sisi bimbingan dan konseling, pendekatan CBT merupakan terapi yang sesuai dan dapat digunakan oleh seorang konselor untuk mengatasi perilaku *phubbing* tersebut. Dengan berkurangnya perilaku *phubbing* berkat upaya yang ada, diharapkan kepedulian sosial remaja bisa lebih ditingkatkan.

Terdapat juga hasil penelitian yang dilakukan oleh Engin Karadag Dkk tentang "Penentu *Phubbing* Yang Merupakan Jumlah Banyak Kecanduan Virtual: Sebuah Model Persamaan Struktural". Dengan menggunakan desain penelitian korelasional, Didapat bahwa ada hubungan yang signifikan bahwa ponsel, sms, internet SM dan GA memprediksi *phubbing* dan didapat dengan pencarian kembali didapat bahwa semua hipotesis kecuali H4a diterima dan H1 menunjukkan bahwa kecanduan memiliki efek positif pada *phubbing*.

Penelitian yang dilakukan oleh Sinta Kendek Hertmada skripsinya "Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Proses Interaksi Sosial Dikalangan Mahasiswa Akademi Kebidanan Sinar Kasih Tana Toraja" dengan menggunakan metode kuantitatif, didapat bahwa penggunaan handphone dalam proses interaksi di kalangan mahasiswa akibat sinar kasih tana toraja berdampak

negatif, adapun dampak negatif penggunaan handphone meliputi, mahasiswa kurang peka terhadap lingkungan sekitar, kualitas interaksi berlangsung sangat rendah (mahasiswa jarang melakukan komunikasi langsung/tatap muka), Mahasiswa ketergantungan dalam menggunakan handphone dan mahasiswa menjadi konsumtif.

Dan ada juga hasil penelitian yang dilakukan oleh Chontayasunondh Tentang "Efek Dari *Phubbing* Pada Interaksi Sosial". Bahwa *phubbing* melanggar kebutuhan manusia dan mempengaruhi sehingga berdampak positif maupun negatif yang mengakibatkan hasil komunikasi yang negatif dan konsekuensi dari *phubbing* ini dapat berdampak negatif terhadap interaksi sosial dengan menggunakan ponsel secara berlebihan.

Dengan demikian Berdasarkan penemuan penelitian terdahulu sebelumnya terdapat perbedaan antara penelitian yang akan melakukan penelitian sekarang. Perbedaan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan *phubbing* dengan interaksi sosial ialah kajian yang peneliti ambil adalah Apakah Ada Hubungan Antara *Phubbing* (*Phone Snubbing*) dengan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Prodi Sistem Informasi angkatan 2018 Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. Dengan menggunakan metode kuantitatif korelasi. Maka dari itu terdapat perbedaan antara peneliti terdahulu dengan peneliti yang akan di lakukan oleh peneliti sekarang.