

## BAB II

### KERANGKA DASAR TEORI

#### A. *Phubbing*

##### 1. Definisi *Phubbing*

*Phubbing* merupakan suatu tindakan yang mengabaikan orang atau mereka yang mengabaikan teman dengan berkonsentrasi pada *smartphone*. Menurut Haigh dalam Jurnal Dina Julia Ilham menjelaskan bahwa *phubbing* merupakan perpaduan dari kata *phone* dan *snubbing*, artinya tindakan menyakiti orang lain dalam berinteraksi secara sosial dikarenakan terfokus pada *smartphone*.<sup>14</sup>

Robert dan David mengatakan bahwa korban dari perilaku *phubbing* (*phubber*) adalah mereka yang diabaikan oleh seseorang yang berfokus kepada telepon genggamnya ketika berada di perusahaan.<sup>15</sup> *Phubbing* juga dapat dikatakan sebagai sikap yang mengabaikan seseorang yang sedang berinteraksi dengan kita tetapi perhatiannya lebih tertuju pada ponsel yang ia miliki.

Dalam interaksi sosial, "*phubber*" dapat didefinisikan sebagai seseorang yang memulai *phubbing*, sedangkan "*phubbee*" merupakan sebagai orang yang diperlakukan *phubbing*. Perilaku *phubbing* adalah perilaku kurang aktif dalam berkomunikasi saat individu berada di tengah-tengah kontak sosial.

---

<sup>14</sup> Dina Julia Ilham, & Rinaldi, "Pengaruh Phubbing terhadap Kualitas Persahabatan pada Mahasiswa Psikologi UNP", (Padang: Universitas Padang, 2018), hlm 7

<sup>15</sup> David M, & Robert J, *Phubbed and alone: phone snubbing, social exclusion, and attachment to social media*, (University of Chicago Press), 2(2), hlm 155

Turnbull dalam M Ali Ridho mengatakan bahwa seseorang yang banyak menghabiskan waktu untuk mengakses internet, maka dia memiliki sedikit waktu untuk berkomunikasi dengan orang lain secara langsung.<sup>16</sup>

Menurut Haigh terlalu fokus kepada *smartphone* tanpa menghiraukan pembicaraan lawan bicara. Tindakan menghina seseorang dalam lingkungan sosial yang dinamakan phubbing dan tidak berbicara dengan orang tersebut secara langsung.<sup>17</sup>

Hadirnya *smartphone* ditengah era global yang menuntut setiap orang mampu menjadi lebih *update* terhadap dunia yang penuh teknologi mengakibatkan *smartphone* menjadi salah satu hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan. Ditengah banyaknya keuntungan nyata dalam menyatukan orang, *smartphone* juga dapat membuat orang terpisah.<sup>18</sup>

Maka dapat disimpulkan, *phubbing* merupakan suatu perilaku yang menunjukkan rasa kurangnya kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Karena setiap individunya lebih terfokus pada *smartphone* yang ia miliki. Pengguna *smartphone* yang berlebihan akan berdampak hingga pada tingkat adiksi atau suatu kondisi ketergantungan akan berdampak buruk bagi individu.

Ketergantungan ini pada akhirnya menjadikan manusia berada dalam bingkai kehidupannya sendiri, seperti yang sudah dijelaskan pada

---

<sup>16</sup> M Ali Ridho, "Interaksi Sosial Pelaku Phubbing", (Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2019), hlm 3

<sup>17</sup> *Ibid*, hlm 3

<sup>18</sup> Turkle, Sherry, *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from each Other*, (New York: Basic Books, 2011), hlm 4

awal *phubbing* muncul akibat ketergantungan manusia terhadap *smartphone*, sehingga manusia menjadi apatis terhadap lingkungan karena terlalu fokus pada apa yang ada di dalam genggamannya.<sup>19</sup>

## 2. Faktor-Faktor Penyebab *Phubbing*

Karadag menyebutkan faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing* yaitu sebagai berikut:<sup>20</sup>

### a. Ketergantungan terhadap *smartphone*

Teknologi yang memfasilitasi kehidupan manusia yang menyebabkan masalah dalam kehidupan manusia. Di dunia industry, kehidupan manusia membutuhkan akses lebih cepat ke berbagai jenis data, interaksi dan komunikasi yang lebih cepat, dan dengan demikian banyak konsep, seperti waktu, persepsi kebutuhan dan hal yang menyenangkan dapat berubah sewaktu-waktu.

Kecanduan teknologi merupakan perilaku adiktif sebagai masalah psikologis yang terkait dengan penggunaan teknologi secara tidak harmonis. Kecanduan ini sebagian besar tergantung pada faktor yang sebagian besar memasuki kehidupan manusia dengan komputer. *SmartPhone* yang dilengkapi dengan fitur computer memiliki efek yang signifikan diantara faktor-faktor ini sebagai objek kecanduan.

---

<sup>19</sup> Yuna Yusnita & Hamdani M. Syam, *Pengaruh Perilaku Phubbing akibat Penggunaan SmartPhone Berlebihan Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa*, Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah, Vol. 2. No. 3, 2017, hlm 7

<sup>20</sup> Karadag, E., dkk, *Determinants of Phubbing which is the sum of many virtual addiction: Astructural Equational Model*, Journal of Behaviour Addiction, Vol. 4, No. 2, 2015, hlm 35-36

b. Ketergantungan terhadap Internet

Selain menawarkan banyak kemudahan yang ditawarkan untuk kehidupan sehari-hari, komputer juga menimbulkan efek negative pada manusia dengan menawarkan beragam dan kenyamanan berselancar di Internet dan bermain game. Studi ini menunjukkan bahwa komputer saja tidak menjadi masalah, namun menimbulkan masalah karena adanya aplikasi di dalamnya.

c. Ketergantungan terhadap sosial media

Media sosial yang biasa digunakan adalah saluran komunikasi dimana interaksi yang sangat kompleks terjalin, yang dapat memberi dampak besar pada orang. Media sosial, yang mencakup banyak elemen seperti permainan, komunikasi, pertukaran informasi, dan sharing multimedia yang mendorong orang untuk tetap online, membawa pengikutnya dari komputer ke *smartphone*.

Aplikasi yang paling sering digunakan adalah aplikasi *game* bersama dengan adanya aplikasi situs media sosial seperti facebook, twitter, Instragram, Whatsapp dan lain sebagainya. Dengan kata lain, media sosial memiliki tempat yang signifikan diantara objek kecanduan *smartphone*.

d. Kecanduan terhadap *game*

Di antara faktor yang mempengaruhi *phubbing*, kecanduan game merupakan sumber kecanduan lainnya yang sama pentingnya dengan kecanduan ponsel. Individu yang tidak memiliki keterampilan

manajemen waktu menggunakan *game* untuk melepaskan diri dari masalah dan sebagai alat relaksasi mental.

*Game addiction* mengacu kepada *game online*, *video games*, dan *game* komputer. Faktor yang dijelaskan merupakan faktor perilaku *phubbing* secara virtual. Penyumbang terbesar yang mempengaruhi perilaku *phubbing* adalah adiksi atau kecanduan *smartphone*.<sup>21</sup>

e. Kontrol Diri

Kontrol diri selalu berkaitan dengan segala perilaku adiksi.<sup>22</sup> Adanya gejala yang berhubungan dengan ketergantungan seseorang dengan tingkat kesulitan yang tinggi dalam mengendalikan impuls sehingga tidak dapat mengatur penggunaan *smartphone*.

f. Empati

Lachmann menyebutkan bahwa adanya korelasi yang erat antara empati dan adiksi *smartphone*.<sup>23</sup> Hal ini berkaitan dengan empati yang seharusnya ada dan dengan sifat sosial manusia yang mengakibatkan mereka lebih suka berhubungan melalui internet dari pada bertemu langsung.

---

<sup>21</sup> Achmad Afrizal F, "Analisis Psikometrik Instrumen Phubbing dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya", (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2018), hlm 16-18

<sup>22</sup> Malouf., dkk, *The Brief Self-Control Scale Predicts Jail Inmates Recidivism, substance dependencie, and post-release adjustment*. Personality & Social Psychology Bulletin, 2013, Vol. 40, No. 3, hlm 334-347

<sup>23</sup> Lachmann., dkk, *The Role of Empathy and Life Satisfaction in Internet and Smartphone Use Disorder*, Frontiers in Psychology, 2018, Vol.9, No. 1, hlm 338

### 3. Aspek-aspek dari *Phubbing*

Menurut Karadag, terdapat dua aspek di dalam *phubbing* yaitu sebagai berikut.<sup>24</sup>

a. *Communication Distrurbance*

Aspek ini merupakan sebuah kegiatan komunikasi atau percakapan, seseorang lebih memilih untuk fokus atau melihat *smartphone* dari pada berkomunikasi *face to face*.

b. *Phone Obsession*

Seseorang lebih membutuhkan *smartphone* dalam keseharian daripada harus bertemu secara langsung.

c. Degradasi Relasi Sosial

Selalu memperhatikan *smartphone* dan sibuk bermain sosial media tanpa menghiraukan lawan bicaranya.<sup>25</sup>

d. FoMO (*Fear of Missing Out*)

Menurut Przybylski FoMO merupakan suatu keadaan dimana seseorang mengalami kegelisahan setelah melihat ataupun mengecek sosial media yang dimiliki dan melihat keseruan yang sedang dilakukan oleh rekannya dan menginginkan untuk terus terhubung dengan apa yang sedang dilakukan.<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup> Karadag, E., dkk, *Determinants of Phubbing which is the sum of many virtual addiction: Astructural Equational Model*, Journal of Behaviour Addiction, Vol. 4, No. 2, 2015, hlm 34

<sup>25</sup> Rafinitia Aditia, *Fenomena Phubbing: Suatu Degradasi Relasi Sosial sebagai Dampak Media Sosial*, Jurnal Humaniora, Vol. 2, No. 1, 2021, hlm 10

<sup>26</sup> A.K Przybylski, dkk, *Motivational, Emotional and Behavioral Correlate of Fear of Missing Out*. Computers in Human Behavior, Vol. 29, No. 4, 2018, hlm 1841

#### 4. Alasan Melakukan *Phubbing*

Berikut ini merupakan alasan sebagian besar seseorang dapat melakukan *phubbing*, yaitu sebagai berikut:<sup>27</sup>

a. Menerima panggilan atau pesan

Alasan yang paling besar seseorang menjadi *phubber* adalah dikarenakan harus menerima panggilan masuk atau pesan yang masuk.

b. Bermain sosial media

Selain menerima panggilan dan pesan, alasan mengapa seorang *phubber* melakukannya yaitu membuka sosial media yang membuat lupa akan segala hal yang ada disekitar.

c. Bosan dengan lawan bicara

Lawan bicara dianggap tidak menarik sehingga mendengarkan menjadi tidak menyenangkan.

d. Kecanduan *game*

Adanya peningkatan waktu dalam memainkan game pada ponsel, dapat memunculkan perilaku problematika dan memunculkan sifat *addiction* dan mengganggu aktivitas lain.

### B. Penggunaan *Smartphone* Berlebihan (*SmartPhone Addiction*)

#### 1. Definisi *SmartPhone Addiction*

Kwon dan Yang dalam Achmad Afrizal F menyebutkan bahwa *smartphone addiction* sebagai perilaku keterikatan atau kecanduan

---

<sup>27</sup> Ulfa Lubis, Alisha., "Hubungan Phubbing terhadap Empati pada Generasi Z di Kota Medan", (Medan: Universitas Sumatera Utara, 2019) hlm 34

terhadap *smartphone* yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol implus terhadap diri seseorang.<sup>28</sup>

Menurut Kim definisi kecanduan *smartphone* merupakan sebagai bentuk penggunaan dengan waktu yang berlebihan dan melibatkan diri sendiri secara mendalam pada suatu hal yang menjadi ketergantungan, sehingga hilangnya kontrol diri dan munculnya kecemasan psikologis mengatakan istilah dari *smartphone addiction* yaitu perilaku kecanduan terhadap *smartphone* yang dapat mengakibatkan terjadinya masalah sosial terhadap individu.<sup>29</sup>

Penggunaan *smartphone* secara berlebihan dapat menyebabkan depresi, kecemasan dan penurunan kualitas tidur atau gangguan tidur pada penggunanya. Sehingga dapat saja menciptakan perilaku menyimpang seperti perilaku agresif hingga perilaku sosial yang berdampak buruk bagi sekitar.

Dari definisi dijabarkan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa *smartphone addiction* merupakan suatu aktifitas dalam penggunaan *smartphone* yang berlebihan dan dilakukan secara terus-menerus tanpa adanya kesadaran dari individu saat melakukannya, dan dengan jangka waktu yang lebih dari yang ditetapkan dapat mengarah pada efek negatif serta mempengaruhi keadaan fisik, psikis maupun sosial.

---

<sup>28</sup> Achmad Afrizal F, "Analisis Psikometrik Instrumen Phubbing dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya", (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2018), hlm 20

<sup>29</sup> Uswatun Hasanah, Udi R.H & Iswinarti, *Pengaruh SmartPhone Addiction Terhadap Perilaku Agresif pada Remaja*, Proyeksi, Vol. 15, No. 2, 2020, hlm 184



## 2. Dampak *SmartPhone Addiction*

Menurut Ivan dalam Nurmandia, dampak dari *smartphone addiction* yaitu sebagai berikut:<sup>30</sup>

a. Sering lupa waktu

Mengabaikan hal-hal yang mendasar saat mengakses internet terlalu lama, sehingga mengakibatkan kecanduan seperti *game online* atau media sosial lainnya.

b. Gejala menarik diri

Seperti merasa marah, tegang, atau depresi ketika internet yang ada tidak dapat diakses. Mereka akan merasa kesal jika tidak adanya signal, atau *smartphone* yang ia miliki tertinggal secara tidak sengaja.

c. Munculnya sebuah kebutuhan konstan

Kebutuhan konstan yang dapat meningkatkan waktu yang dihabiskan, artinya semakin lama jumlah waktu yang dibutuhkan untuk mengakses internet maka akan terus bertambah.

d. Perubahan kecanggihan *smartphone*

Kebutuhan akan peralatan teknologi yang lebih baik dan aplikasi yang lebih banya untuk dimiliki. Mereka akan mengganti *smartphone* untuk mengakses internet dengan lebih baik dan aplikasi terbaru yang akan terus diburu.

e. Rendahnya moral individu

Sering berkomentar, berbohong, rendahnya prestasi, menutup diri secara sosial, dan kelelahan. Ini merupakan dampak negative dari

---

<sup>30</sup> Nurmandia, Wigati, & Masluchah, *Hubungan antara Kemampuan Sosialisasi dengan Kecanduan Jejaringan Sosial*. (Jawa Timur: Fakultas Psikologi Universitas Darul Ulum Jombang, 2013) hlm 6-8

penggunaan Internet yang berkepanjangan. Gejala ini sama seperti gejala yang ada pada kecanduan narkoba.

## C. Interaksi Sosial

### 1. Definisi Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah suatu hubungan timbal balik antar individu satu dengan yang lainnya. Menurut Soekanto, interaksi sosial adalah hubungan antara individu atau interaksi dengan sesama kelompok manusia.<sup>31</sup> Interaksi sosial dapat terjadi apabila antara dua individu atau kelompok terdapat kontak sosial dan komunikasi. Kontak sosial merupakan tahap pertama dari terjadinya hubungan sosial. Komunikasi merupakan penyampaian suatu informasi yang disampaikan.

Menurut Hebert Blumer dalam M. Ali Ridho proses interaksi sosial yaitu saat manusia bertindak terhadap sesuatu atas dasar makna yang dimiliki sesuatu tersebut bagi manusia. Kemudian makna yang dimiliki berasal dari interaksi seseorang dengan sesamanya. Maknanya tidak bersifat tetap namun dapat dirubah, maka proses tersebut dinamakan sebagai *interpretative process*.<sup>32</sup>

Dapat disimpulkan bahwa, interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan sosial yang dinamis. Hubungan sosial yang dimaksud dapat berupa hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Dalam interaksi juga terdapat symbol, yang mana symbol tersebut merupakan tanda nilai atau makna yang diberikan kepadanya oleh mereka yang menggunakannya.

---

<sup>31</sup> Soekanto, S, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: PT RajaGrafindo, 1997), hlm 8

<sup>32</sup> Muhammad Ali Ridho, "Interaksi Sosial Pelaku Phubbing", (Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2019), hlm 8

## 2. Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial

Menurut Gerungan dalam Jurnal Putri Hana Pebriana bahwa terdapat jenis-jenis interaksi sosial yaitu dapat diuraikan sebagai berikut:<sup>33</sup>

### a. Interaksi Antar Status

Interaksi antar status adalah hubungan antara dua pihak dalam individu yang berbeda dalam satu lingkungan yang bersifat formal sehingga masing-masing individu dapat melakukan interaksi yang didasari pada statusnya masing-masing. Contohnya seperti anak dan orang tua

### b. Interaksi Antar Kepentingan

Interaksi antar kepentingan merupakan hubungan antara pihak individu yang berorientasi terhadap sebuah kepentingan dari masing-masing pihak. Dalam hubungan ini setiap individu saling memberikan solidaritas untuk mendukung terciptanya sikap yang harmonis diantara individu dengan individu yang lain. Contohnya anak dan teman sebayanya.

### c. Interaksi Antara Keluarga

Interaksi antar keluarga merupakan suatu hubungan yang terjadi antar pihak yang mempunyai hubungan darah. Pada hubungan ini, terdapat solidaritas dari anggota yang relative lebih tinggi dan hubungannya lebih bersifat informal.

### d. Interaksi Antar Persahabatan

---

<sup>33</sup> Putri Hana Pebriana, *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 1. No 1, 2017, hlm 7-8

Interaksi ini merupakan hubungan antara dua atau lebih dimana masing-masing individu adanya komunikasi yang saling menguntungkan untuk menjalin sebuah hubungan.

Selain itu, bentuk interaksi sosial terdiri dari 4 bentuk, yaitu sebagai berikut:

a. Kerja sama (*cooperation*)

Kerja sama akan bertambah kuat apabila ada ancaman dari luar atau sesuatu yang menyinggung nilai kesetiaan, adat istiadat dari kelompok tersebut. Ada tiga bentuk kerja sama, yaitu sebagai berikut:

- 1) *Bargaining*, yaitu pelaksanaan perjanjian mengenai pertukaran barang dan jasa antara dua individu atau lebih.
- 2) *Cooptation*, yaitu proses penerimaan unsur baru dalam kepemimpinan suatu individu yang berguna menghindari guncangan stabilitas tersebut (saling mendukung).
- 3) *Coalition*, yaitu kombinasi dari dua individu organisasi yang mempunyai tujuan sama sehingga bersikap kooperatif.

b. Akomodasi (*accommodation*)

Akomodasi merupakan suatu cara untuk menyelesaikan pertentangan tanpa menghancurkan pihak lawan, sehingga lawan tersebut kehilangan pribadi

c. Persaingan (*competition*)

Persaingan merupakan proses sosial, dimana seorang atau kelompok sosial bersaing merebutkan nilai atau keuntungan bidang kehidupan melalui cara-cara menarik perhatian publik.

d. Pertikaian (*conflict*)

Pertikaian merupakan proses sosial dimana seorang atau kelompok sosial berusaha memenuhi tujuannya dengan menantang lawannya dengan ancaman atau kekerasan.

### 3. Faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Menurut Gabriel Tarde dalam Ahmadi faktor yang mempengaruhi interaksi sosial yaitu sebagai berikut:<sup>34</sup>

a. Faktor Imitasi

Imitasi atau meniru adalah proses seseorang mencontoh orang lain atau kelompok.

b. Faktor Sugesti

Sugesti adalah pengaruh yang dapat menggerakkan atau mendorong hati orang lain.

c. Faktor Identifikasi

Identifikasi adalah kecenderungan atau sebuah keinginan dalam diri seseorang untuk menjadi sama seperti orang lain.

d. Faktor Simpati

Simpati adalah kemampuan untuk merasakan diri seolah-olah dalam keadaan orang lain dan ikut merasakan apa yang dilakukan dan dialami orang lain.

### 4. Ciri-Ciri dan Karakteristik Interaksi Sosial

Proses Interaksi sosial dalam masyarakat memiliki ciri-ciri sebagai berikut:<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup>Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hlm 45-47

- a. Adanya dua orang atau lebih.
- b. Adanya hubungan timbal balik antar pelaku.
- c. Diawali dengan adanya kontak sosial, baik secara langsung.
- d. Mempunyai maksud dan tujuan yang jelas.

Sedangkan karakteristik interaksi sosial berbentuk dinamis dan tidak statis. Karakteristik interaksi sosial sebagai berikut:<sup>36</sup>

- a. Interaksi antara Individu dengan Individu
- b. Interaksi antara Individu dengan Kelompok, dan
- c. Interaksi Kelompok dengan Kelompok

## 5. Syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Proses interaksi sosial dalam masyarakat terjadi apabila terpenuhi dua syarat sebagai berikut:<sup>37</sup>

### a. Kontak Sosial

Hubungan sosial antara individu satu dengan individu lain yang bersifat langsung.

### b. Komunikasi

Proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain yang dilakukan secara langsung untuk mendapatkan respon atau tanggapan.

---

<sup>35</sup> Asrul Muslim, *Interaksi Sosial dalam Masyarakat Multi-etnis*, Jurnal Diskursus Islam, Vol 1. No 3, 2013, hlm 486

<sup>36</sup> Putri Hana Pebriana, *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 1. No 1, 2017, hlm 7

<sup>37</sup> Asrul Muslim, *Interaksi Sosial dalam Masyarakat Multi-etnis*, Jurnal Diskursus Islam, Vol 1. No 3, 2013, hlm 486

#### D. Hipotesis

Menurut Sugiyono hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.<sup>38</sup> Karena sifatnya sementara, maka perlu dibuktikan kebenarannya melalui data empiric yang terkumpul.

Berdasarkan pada landasan teori diatas, maka dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut: "Ada Hubungan yang signifikan antara Perilaku *Phubbing* dengan Interaksi Sosial akibat penggunaan *smartphone* berlebihan pada siswa kelas VI SDN 1 Bumi Ayu Kecamatan Lawang Wetan Musi Banyuasin"

---

<sup>38</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Penerbit CV. Alfabeta, 2017), hlm 423