

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Perhatian Orangtua

1. Pengertian Perhatian Orangtua

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) perhatian berarti perihal memperhatikan, apa yang diperhatikan, dan minat. Sehingga perhatian dapat diartikan dengan suatu perbuatan atau ihwal memperhatikan atau minat terhadap sesuatu hal atau perbuatan.

Perhatian adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam hubungannya dengan pemilihan rangsangan yang datang dari lingkungannya (Slameto, 2010:105-106). Ahmadi dan Supriyono (2013:41) mengemukakan bahwa “Perhatian (*mindfulness*) merupakan aktivitas jiwa untuk fokus mengamati dan pengertian dengan mengesampingkan yang lain”.

Baihaqi, dkk (2019:64) juga mengemukakan bahwa “Perhatian dapat diartikan sebagai konsentrasi energi mental, yang tertuju pada suatu objek, terkait kesadaran (*awareness*) dan ingatan (*memory*)”. Sedangkan menurut Satiadarma (2019: 371) “Perhatian adalah ketertarikan atau keterpikatan seseorang yang akan menentukan proses seleksi yang dilakukan seseorang untuk memusatkan perhatian pada suatu objek tertentu”.

Menurut beberapa definisi perhatian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa perhatian adalah keaktifan peningkatan kesadaran seluruh fungsi jiwa yang dikerahkan dalam konsentrasi atau pemusatannya baik yang ada di dalam maupun di luar diri kita terhadap suatu objek dan dapat mengesampingkan hal lain.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) orangtua memiliki makna ayah dan ibu kandung. Lebih luasnya orangtua adalah komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu, dan merupakan hasil dari sebuah ikatan perkawinan yang sah yang dapat membentuk suatu keluarga. Orangtua memiliki tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh, membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat.

Jadi, yang dimaksud dengan perhatian orangtua adalah konsentrasi atau pemusatan seluruh fungsi jiwa orangtua kepada anaknya dan mengesampingkan hal lainnya, sebagai rasa tanggung jawab untuk mendidik, mengasuh, dan membimbing anaknya agar siap dalam kehidupan bermasyarakat. Perhatian orangtua merupakan hal yang sangat dibutuhkan untuk seorang anak dalam membantu perkembangan anak. Kurangnya perhatian orangtua merupakan menurunnya atau mudarnya konsentrasi dan pemusatan orangtua kepada anaknya dan mengesampingkan hal lainnya. Sehingga hal tersebut dapat menjadi kendala tercapainya keberhasilan dalam diri pribadi anak, lingkungan sosial, belajar, nilai, norma, dan religi.

2. Bentuk-bentuk Perhatian Orangtua

Perhatian orangtua merupakan bentuk kasih sayang, kepedulian maupun simpati orangtua terhadap keadaan anaknya. Bentuk kasih sayang orangtua yang merupakan perhatian orangtua terhadap anaknya sangat beragam. Ahmadi dan Sholeh (dalam Bahirah, dkk., 2005:142) memaparkan bahwa bentuk perhatian orangtua meliputi pemenuhan kebutuhan anaknya, mulai dari kebutuhan yang bersifat fisiologis hingga kebutuhan spiritual (psikologis). Mansur menjelaskan perhatian orangtua lebih lanjut tidak hanya terbatas pada pemenuhan kebutuhan anak, tapi juga memberikan arahan dan bimbingan pada anak, mulai dari pengenalan nilai-nilai dalam keluarga, hingga mendampingi anak dalam kegiatan sosial bermasyarakat (Bahirah, dkk., 2005:142).

Menurut Habibi (2018:134) kebutuhan anak tercapai jika orang tua memenuhinya sesuai dengan teori relevansi hirarki kebutuhan menurut Abraham H. Maslow. Berikut ini merupakan 5 kebutuhan dasar anak yang harus dipenuhi orangtua, yaitu sebagai berikut:

- a. Kebutuhan fisiologis
- b. Kebutuhan akan rasa aman
- c. Kebutuhan sosial
- a. Kebutuhan penghargaan diri
- a. Kebutuhan aktualisasi diri

Kebutuhan fisiologis merupakan kebutuhan paling dasar untuk mempertahankan hidup secara fisik, yaitu papan, sandang, pangan,

sarana dan prasarana penunjang belajar, dan lainnya. Setelah kebutuhan fisiologis terpenuhi, akan muncul kebutuhan-kebutuhan baru yaitu kebutuhan akan rasa aman, dalam bentuk keamanan, ketergantungan, perlindungan, bebas dari rasa takut, cemas, dan sebagainya. Selanjutnya adalah kebutuhan sosial merupakan kebutuhan akan cinta, kasih sayang, rasa memiliki, rasa saling percaya, saling menjaga keharmonisan, dan terbuka. Serta memiliki peran dan ikut berpartisipasi, sehingga merasa diakui dan saling mendukung.

Kebutuhan penghargaan diri penting dalam keluarga, anak menginginkan penilaian terhadap dirinya, rasa hormat, dan pemberian penghargaan ataupun hukuman. Dan aktualisasi diri dapat didefinisikan sebagai kebutuhan yang tertinggi. Aktualisasi diri adalah menggunakan semua kemampuan diri untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.

3. Faktor yang Mempengaruhi Perhatian Orangtua

Menurut Ahmadi (dalam Muslim, 2020: 23), faktor-faktor yang mempengaruhi perhatian orangtua adalah sebagai berikut:

- a. Pembawaan
- b. Latihan dan kebiasaan
- c. Kebutuhan
- d. Kewajiban

- e. Keadaan jasmani
- f. Suasana jiwa
- g. Suasana sekitar
- h. Diri pribadi anak

Sedangkan Menurut Suryabrata (dalam Muslim, 2020: 75), ada beberapa faktor yang mempengaruhi perhatian individu sebagai berikut:

- a. Minat
- b. Kondisi fisik/kesehatan
- c. Keletihan
- d. Motivasi
- e. Kebutuhan perhatian
- f. Harapan
- g. Karakteristik kepribadian

4. Jenis-jenis Perhatian Orangtua

Menurut Walgito (dalam Ningsih dan Nurrahmah, 2016:77) perhatian dapat dibedakan menjadi beberapa macam, yaitu:

- a. Perhatian spontan dan tidak spontan

Perhatian spontan yakni perhatian yang timbul dengan sendirinya (bersifat pasif). Perhatian spontan ini berhubungan erat dengan minat individu terhadap suatu obyek, sedangkan perhatian tidak spontan yakni perhatian yang timbul dengan disengaja. Oleh

karena itu, harus ada kemauan yang menimbulkannya (bersifat aktif).

b. Perhatian sempit dan perhatian luas

Perhatian yang sempit ialah perhatian individu pada suatu saat yang hanya memerhatikan obyek yang sedikit atau terbatas. Sedangkan perhatian yang luas adalah perhatian individu yang pada suatu saat dapat memerhatikan obyek yang banyak sekaligus.

c. Perhatian konsentratif (memusat) dan perhatian distributif (terbagi-bagi)

Perhatian konsentratif ialah perhatian yang ditujukan kepada suatu obyek. Misalnya seorang yang sedang memancing ikan, seorang pemburu yang sedang menembak binatang. Sedangkan perhatian distributif ialah perhatian yang ditujukan pada beberapa obyek pada waktu yang sama. Misalnya seorang yang sedang mengetik, seorang sopir yang sedang mengendarai kendaraannya.

d. Perhatian statis dan perhatian dinamis

Perhatian statis adalah perhatian yang tetap terhadap suatu obyek tertentu. Individu yang memiliki perhatian yang semacam ini sukar memindahkan perhatiannya dari suatu obyek ke obyek lain. Sedangkan perhatian dinamis adalah bilamana pemusatannya berubah-ubah atau selalu berganti obyek.

e. Perhatian tingkat tinggi dan perhatian tingkat rendah

Rentetan derajat perhatian itu mempunyai perbedaan yang kualitatif. Individu yang mengalami perhatian tingkat tinggi kadang-kadang melupakan waktu dan keadaan sekelilingnya.

Ada beberapa pendapat terkait dengan berbagai jenis perhatian. Suryabrata (dalam Nichayah, 2012: 12) menyebutkan macam-macam perhatian, yaitu sebagai berikut:

- a. Atas dasar intensitasnya, yaitu banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai sesuatu aktivitas atau pengalaman batin. Dibedakan menjadi perhatian intensif dan perhatian tidak intensif.
- b. Atas dasar cara timbulnya, dibedakan menjadi perhatian spontan (perhatian tak sekehendak atau perhatian tak sengaja) dan perhatian sekehendak (perhatian disengaja atau perhatian refleksif).
- c. Atas dasar luasnya objek yang dikenai perhatian, perhatian dibedakan menjadi perhatian terpancar (distributif) dan perhatian terpusat (konsentratif).

B. Perilaku *Phubbing*

1. Pengertian Perilaku *Phubbing*

Secara bahasa, *Phubbing* berasal dari dua kata yaitu “*Phone*” yang berarti telepon dan “*Snubbing*” yang berarti menghina. Hal ini dapat diartikan sebagai sikap menyakiti lawan bicara dengan menggunakan *Smartphone* yang berlebihan (Hanika, 2015:43). Pathak (2013) menjelaskan bahwa awal mulanya istilah *Phubbing* diperkenalkan oleh

McCann dan Macquarie pada Tahun 2012. Mereka mulai mengkampanyekan istilah tersebut untuk membantu memecahkan masalah sosial dan mewakili masalah penyalahgunaan *Smartphone* yang terus berkembang dalam skala global.

Chotpitayasunondh & Douglas (2017: 304) menjelaskan bahwa “Pada dasarnya konsep *Phubbing* didefinisikan sebagai tindakan menghina orang lain dalam interaksi sosial, dan tidak fokus pada seseorang tetapi pada *Smartphone* miliknya”. Seseorang akan merasa sakit hati jika ketika sedang berbicara dengan orang lain, namun orang lain itu memperhatikan *Smartphone*-nya. Tidak memandang dan terkesan tidak mendengarkan apa yang sedang dibicarakan. Menurut Nur, B. (2020:31) munculnya fenomena *Phubbing* yang dimaknai sebagai konsentrasi seseorang yang berlebihan pada *smartphone*, yang dianggap sebagai suatu perilaku pelecehan terhadap orang disekitarnya.

Hal ini juga sesuai dengan pandangan Karadag, et al. (2016: 251) bahwa *Phubbing* dapat digambarkan sebagai individu yang sibuk melihat *smartphone*-nya saat berbicara dengan orang lain sehingga mengabaikan komunikasi interpersonal. Orang yang menghabiskan waktu untuk mengakses internet, sosial media, game online, dan lain sebagainya, maka ia hanya memiliki sedikit waktu untuk berkomunikasi dengan orang lain secara nyata.

Istilah *Phubbing* dalam interaksi sosial, melahirkan istilah baru, yaitu “*phubber*” yang diartikan sebagai individu yang memulai perilaku

Phubbing, sedangkan individu yang menerima perilaku *Phubbing* dapat disebut dengan “*phubbee*” (Chotpitayasunondh & Douglas, 2017: 304).

Dengan kata lain *Phubbing* melibatkan pengguna *Smartphone* dalam lingkungan sosial dua orang atau lebih, dan lebih suka berinteraksi dengan *Smartphone* dari pada orang yang hadir (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016: 10). *Phubber* didefinisikan sebagai orang yang mulai menghinia seseorang dalam situasi sosial dengan memperhatikan *Smartphone*-nya. Dan *Phubbe* didefinisikan sebagai orang yang diabaikan oleh rekannya dalam interaksi sosial karena pendamping menggunakan *Smartphone*. Namun ada kalanya, dalam kumpulan yang terdiri dari beberapa orang seluruhnya sebagai *phubber*. Hal ini dapat menyebabkan komunikasi tidak efektif dan hubungan sosial menjadi tidak sehat.

Youarti dan Hidayah (2018:31) menjelaskan bahwa *phubber* menggunakan *smartphone* sebagai pelarian untuk menghindari ketidaknyamanan di keramaian atau yang disebut *awkward silent*, seperti di dalam lift, atau berpergian dengan bus sendirian, atau bosan di sebuah pesta. Namun, saat ini keadaan semakin parah, perilaku *Phubbing* tidak hanya dilakukan atas dasar ketidaknyamanan di tempat ramai atau bosan saja. Tetapi, perilaku *Phubbing*. dapat dilakukan setiap saat, dimana saja, kapan saja, dan kepada siapapun. Bahkan ketika berkumpul bersama, semua orang sibuk berkomunikasi di dunia maya, padahal ketika berkumpul dengan orang lain normalnya setiap individu saling bertukar kabar, pikiran, atau sekedar bersedagurau. Karena fenomena ini, muncul

kalimat yang digunakan untuk menyindir, yaitu “Menjauhkan yang dekat, mendekatkan yang jauh”. Secara tidak langsung kalimat itu menjadi wujud protes terhadap perilaku *Phubbing* yang semakin menjadi-jadi di berbagai usia dan kalangan.

Fenomena tersebut cukup berbahaya jika dibiarkan dan akan menjadi isu sosial yang tidak lazim lagi di lingkungan. Manusia menjadi *addict* (ketergantungan) dengan teknologi yang berkembang. Makna ketergantungan saat ini tidak hanya dikhususkan untuk narkoba, psikotropika, alkohol, dan obat-obatan lainnya. Namun, juga ketergantungan terhadap penggunaan *smartphone* dan internet yang semakin berkembang dengan fitur-fitur yang menarik, media sosial dan game online. Ketergantungan berarti keinginan untuk menggunakan terus menerus dan berlebihan. Tentu saja sesuatu yang berlebihan dan tidak sesuai dengan porsi akan berdampak buruk pada seseorang yang *addict* tersebut.

Menurut Karadag, et al., (2016:251) bahwa *smartphone* banyak fitur dan kemampuan untuk mengakses internet, *Phubbing* adalah fenomena multi-dimensi. Dimensi-dimensi ini adalah kecanduan *Smartphone*, kecanduan internet, kecanduan media sosial, dan kecanduan game. Seperti yang diungkapkan Won-Ju (2013: 403) bahwa Fenomena *Phubbing* muncul karena dampak dari besarnya ketergantungan seseorang terhadap *smartphone* dan internet. Sengupta (2019:124) juga menjelaskan bahwa

phubbing merupakan perilaku yang mengganggu, akibat dari kecanduan *smartphone*.

Dari berbagai penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *Phubbing* merupakan perilaku atau tindakan individu sebagai phubber (pelaku *Phubbing*) yang kehidupannya didominasi dan dihabiskan untuk mengakses internet, sosial media, dan berbagai fitur lain yang terdapat di *smartphone*-nya, perilaku tersebut membuat ia larut dalam dunianya sendiri dan menyebabkan ketergantungan. Sehingga ia tidak peduli, acuh tak acuh, dan tidak memperhatikan kondisi lingkungan sekitarnya, terutama ketika ia berkomunikasi dengan orang lain.

Turnbull & Griffiths (dalam Youarti dan Hidayah, 2018:28-30) mengemukakan bahwa seseorang yang banyak menghabiskan waktu untuk mengakses internet memiliki waktu yang sangat sedikit untuk berkomunikasi dengan orang lain secara nyata, apabila mengalami kecanduan maka seseorang akan lupa waktu, hingga tidak peduli dengan lingkungan dan tidak menghargai orang lain. Hal ini dapat menyebabkan orang lain sebagai *phubbee* (penerima perilaku *Phubbing*) kecewa dan sakit hati, sehingga pesan yang disampaikan dalam komunikasi tersebut tidak efektif dan tidak diterima dengan baik dan menjadi *miss-communication*, serta hubungan menjadi tidak sehat.

2. Aspek-aspek Perilaku *Phubbing*

Chotpitayasunond & Douglas (2018) membagi faktor yang mengindikasikan seseorang berperilaku *Phubbing* menjadi empat bagian, yaitu sebagai berikut:

a. *Nomophobia*

Nomophobia (No-Mobile Phone Phobia) merupakan suatu sindrom ketakutan jika tidak mempunyai atau memiliki akses untuk menggunakan ponsel. Hal ini sebagai akibat dari ketergantungan ponsel atau *smartphone*-nya, ditandai dengan gelisah, khawatir, tidak nyaman, dan takut jika berjauhan dari ponselnya. Kondisi tersebut dapat terjadi karena berbagai hal, misalnya kehabisan baterai, jangkauan jaringan, kehabisan kuota, dll.

b. *Interpersonal Conflict*

Interpersonal Conflict merupakan masalah yang terjadi pada individu dengan orang lain akibat ketergantungan *Smartphone*. Masalah akan muncul ketika orang lain yang berkomunikasi dengan kita namun kita tidak memperhatikannya, tapi lebih memperhatikan *Smartphone*, sehingga orang tersebut akan merasa terabaikan.

c. *Self Isolation*

Self Isolation merupakan suatu kondisi ketika seseorang menarik diri dari lingkungan sosial, dan seluruh fokusnya tertuju pada *Smartphone*. *Self Isolation* berawal dari isolasi sosial kemudian

phubber menarik diri dari interaksi sosial dengan memudarnya kontak mata, asyik dengan diri sendiri dan *Smartphone*-nya.

d. *Problem Acknowledement*

Problem Acknowledement adalah ketika seseorang sadar dan merasa memiliki masalah *Phubbing*, seperti kurang memperhatikan interaksi sosial dan lingkungan sekitar, terlalu lama menggunakan *Smartphone*, dan mengetahui jika orang lain tidak menyukai perbuatannya tersebut, namun terus berpikir untuk menggunakan *Smartphone*-nya terus-menerus.

Menurut Ivan Goldberg (dalam Youarti dan Hidayah, 2018:31-32), menjelaskan gejala-gejala *Phubbing*, sebagai berikut:

- a. Sering lupa waktu, mengabaikan hal-hal yang mendasar dan lebih penting saat mengakses internet terlalu lama.
- b. Gejala menarik diri, seperti marah, tegang, dan depresi ketika internet tidak bisa diakses. mereka akan kesal jika jaringan internet tidak tersedia atau *smartphone*-nya tertinggal.
- c. Munculnya sebuah kebutuhan konstan untuk meningkatkan waktu yang dihabiskan. semakin lama, waktu yang dihabiskan untuk mengakses internet terus bertambah.
- d. Kebutuhan akan peralatan komputer yang lebih baik dan aplikasi yang lebih banyak untuk dimiliki. Mereka mengganti gadget untuk mengakses internet dengan yang lebih baik dan unggul, serta aplikasi terbaru pasti akan terus diburu.

- e. Sering berkomentar, berbohong, rendahnya prestasi, menutup diri secara sosial, dan kelelahan.

Kwon, et al. (dalam Mulyana dan Afriani, 2017: 106) mengembangkan 5 aspek *smartphone addiction* sebagai penyebab *Phubbing*, yaitu:

- a. *Daily-life disturbance* (gangguan kehidupan sehari-hari), merupakan gangguan kehidupan sehari-hari mencakup hilangnya pekerjaan yang sudah direncanakan, mengalami kesulitan konsentrasi di dalam kelas atau saat bekerja, penglihatan menjadi buram, nyeri pada pergelangan tangan dan di belakang leher serta terjadinya gangguan tidur.
- b. *Withdrawal* (ketidaksanggupan diri tanpa *smartphone*), terkait dengan rasa tidak sabar, gelisah dan tidak sanggup tanpa *smartphone*, selalu mengingat *smartphone* walaupun tidak menggunakannya, Tidak pernah berhenti menggunakan *smartphone* dan menjadi tersinggung apabila diganggu saat sedang menggunakan *smartphone*.
- c. *Cyberspace-oriented relationship* (menjadi jauh lebih akrab dengan teman di dunia maya), mencakup pertanyaan mengenai seseorang yang merasa hubungan dengan teman yang dikenalnya melalui *smartphone* menjadi jauh lebih akrab daripada hubungan dengan teman di kehidupan nyata, mengalami perasaan kehilangan yang tidak terkendali ketika tidak menggunakan *smartphone* dan selalu memeriksa *smartphone*.

- d. *Overuse* (tidak terkontrol dalam menggunakan *smartphone*), mengacu pada penggunaan *smartphone* yang tidak terkontrol, lebih memilih mencari sesuatu lewat *smartphone* daripada meminta bantuan orang lain, selalu mempersiapkan alat pengisi daya *smartphone*, dan dorongan untuk kembali menggunakan *smartphone* setelah berhenti menggunakannya.
- e. *Tolerance* (gagal mengontrol diri menjauh dari *Smartphone*), yaitu selalu berusaha untuk mengontrol agar tidak menggunakan *smartphone* akan tetapi selalu gagal melakukannya.

3. Dampak Perilaku *Phubbing*

Efek *Phubbing* akan menimbulkan reaksi negatif dan membenci karena kualitas interaksi yang buruk, sehingga kurang puas dengan interaksi yang dilakukan, memiliki kepercayaan yang rendah pada mitra interaksi mereka, merasa kurang dekat dengan mitra interaksi ketika ada *Smartphone* (Chotpitayasunondh dan Douglas, 2017: 304). Komunikasi yang terjadi ketika interaksi sosial kemudian tidak diterima dengan baik dan tidak berjalan dengan efektif.

Dalam hal *Phubbing*, mengabaikan teman melalui *Smartphone* dapat menyebabkan perilaku seperti itu dibalas secara sengaja atau tidak sengaja dan dengan berulang-ulang, perilaku *Phubbing* ini dapat mempengaruhi sejauh mana *Phubbing* dianggap normatif atau dapat diterima (Chotpitayasunondh dan Douglas, 2016: 11).

Selain itu, Krasnova, et al. (2016: 4) mengungkapkan konsekuensi bahaya *Smartphone* di berbagai konteks komunikasi, termasuk percakapan tatap muka, interaksi orangtua-anak, dan peran dalam merusak keharmonisan. Secara tidak langsung mengajarkan kepada anak tentang ketidakpedulian tentang lingkungan sekitar (Juwita, dkk., 2019:128)

C. Hubungan antara Perilaku *Phubbing* dengan Perhatian Orangtua Kepada Anak

Smartphone dapat memberikan efek positif karena sangat membantu dalam menerima dan berbagi informasi, namun juga banyak efek negatif, salah satunya yaitu *Addiction* (Benvenuti, 2020: 165). *Addiction* atau kecanduan ini dapat menyebabkan munculnya perilaku *Phubbing*. Perilaku *Phubbing* menjadi fenomena sosial yang mengesampingkan komunikasi dan interaksi sosial secara nyata dan menomorsatukan *Smartphone*-nya. Hal ini menyebabkan orang di sekelilingnya termasuk lawan bicaranya menjadi tersakiti karena interaksi dan komunikasi yang berkualitas tidak dapat terjadi, serta kehilangan perhatian.

Young juga menyebutkan bahwa perilaku ini dapat mempengaruhi kehidupan akademis, hubungan dengan keluarga, teman, dan pekerjaan (dalam Hanika, 2015:44). Relasi antara orangtua dan anak yang dapat terganggu karena adanya perilaku *Phubbing* tersebut. Perilaku *Phubbing* dapat menyebabkan menurunnya perhatian terhadap anggota keluarga. Hilangnya perhatian merupakan konsekuensi utama perilaku *Phubbing*, hal ini

memberikan bukti penting tentang kecemburuan yang disebabkan oleh *Smartphone* (Krasnova, et al., 2016:3).

Pada era yang penuh dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta pesatnya media informasi berkembang yang mempengaruhi seluruh kalangan, baik tua atau muda, di desa atau di kota, menjadikan seseorang semakin besar berpotensi menjadi seorang *Phubber*. Tidak hanya anak-anak atau remaja yang dapat menjadi *Phubber*, namun orangtua juga berpeluang besar melakukannya. Jika orangtua menjadi seorang *Phubber* maka anak berpotensi menjadi seorang *Phubbe* yang akan menyebabkan kurangnya perhatian, karena kualitas komunikasi secara nyata juga kurang menurun.

Dengan kata lain, bahwa perilaku *Phubbing* dapat mempengaruhi perhatian orangtua terhadap anak, Namun orangtua yang dapat mengendalikan diri dan bersikap bijak pada teknologi dapat terhindar dari perilaku *Phubbing* tersebut.

D. Hasil Penelitian yang Relevan

Terdapat penelitian terdahulu yang relevan dan berhubungan dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Varoth Chotpitayasunondh dan Karen M. Douglas (2016) yang berjudul “ How ‘Phubbing’ Becomes The Norm: The Antecedents and Consequences of Snubbing Via Smartphone” yang berarti “Bagaimana ‘Phubbing’ menjadi Norma atau Kebiasaan: Penyebab dan Konsekuensi Penghinaan melalui *Smartphone*”. Penelitian ini menggunakan metode

kuantitatif. Sampel penelitian sebanyak 251 partisipan. Pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner *Phubbing*, *Smartphone Addiction Scale – Short Version (SAS-SV)*, *Internet Addiction Test (IAT)*, *Fear of Missing Out Scale (FoMoS)*, and *Brief Self – Control Scale (BSCS)*. Hasil dari penelitian ini adalah perilaku *Phubbing* mungkin telah menjadi norma atau kebiasaan yang menyebar dalam komunikasi modern, dan banyak orang yang tidak bisa hidup tanpa *Smartphone*, serta pentingnya untuk mempertimbangkan dampaknya terhadap kualitas hubungan sosial.

2. Penelitian oleh Muhammad Ali Ridho (2019), yang berjudul “Interaksi Sosial Perilaku *Phubbing*”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Sampel penelitian sebanyak tiga orang informan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa ketiga informan tersebut berperilaku *Phubbing*, dan mereka cenderung mengabaikan komunikasi langsung serta interaksi sosial menjadi buruk karena reaksi negatif lawan bicaranya.
3. Penelitian oleh Raden Gita Eka Pravita dan Iqbal Prabawa Wiguna (2019), yang berjudul “Dampak *Phubbing* pada Interaksi Sosial”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur, kemudian menciptakan karya seni fotografi dari fenomena *Phubbing* di lapangan. Karya seni tersebut merupakan bentuk sindiran untuk para pelaku *Phubbing*, yang diharapkan mampu menghadirkan refleksi diri dan lebih menghargai interaksi sosial dengan individu lainnya.