



Moulida Azizah<sup>1</sup>  
 Markus Idulfilastri<sup>2</sup>

## PERAN PERILAKU PHUBBING TERHADAP FRIENDSHIP QUALITY PADA DEWASA AWAL DI JAKARTA

### Abstrak

Phubbing secara umum terjadi di kalangan dewasa muda, khususnya kalangan pelajar, dan memiliki dampak signifikan terhadap cara mereka berinteraksi dengan orang lain. Menggunakan smartphone bersama teman dapat menimbulkan ketegangan dialektis, sama seperti dalam hubungan lainnya. Pasalnya, perilaku seperti ini berujung pada saling mengucilkan dalam interaksi, yang bertentangan dengan salah satu cita-cita persahabatan. Untuk lebih memahami bagaimana phubbing terjadi ketika orang-orang berada di sekitar temannya, penelitian ini akan berkonsentrasi pada persahabatan. Secara khusus, penelitian ini meneliti phubbing dan bagaimana perilaku tersebut mempengaruhi friendship quality pada dewasa awal di Jakarta. 203 responden dewasa awal terdiri dari 44 laki-laki dan 159 perempuan yang berpartisipasi dalam penelitian ini. Friendship Quality Questionnaire (FQQ) dan Generic Scale of Phubbing (GSP) yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia merupakan alat ukur yang digunakan. Perilaku phubbing dan Friendship Quality (FQ) dianalisis menggunakan teknik regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa phubbing memberikan kontribusi sebesar 10,3% terhadap friendship quality, dengan  $r(203) = -0,321$  dan  $p = 0,000 < 0,01$ . Perilaku phubbing dan friendship quality mempunyai hubungan yang signifikan dan negatif berdasarkan hasil regresi kedua variabel tersebut.

**Kata Kunci:** Phubbing, Friendship Quality, Dewasa Awal

### Abstract

Phubbing is common among young adults, especially students, and has a significant impact on the way they interact with other people. Using a smartphone with friends can create dialectical tension, just like in any other relationship. The reason is, this kind of behavior ends up isolating each other in interactions, which is contrary to one of the ideals of friendship. To better understand how phubbing occurs when people are around their friends, this research will concentrate on friendships. Specifically, this study examines phubbing and how this behavior affects the quality of friendships in young adults in Jakarta. 203 early adult respondents consisting of 44 men and 159 women participated in this research. The Friendship Quality Questionnaire (FQQ) and the Generic Scale of Phubbing (GSP) which have been translated into Indonesian are the measuring tools used. Phubbing behavior and Friendship Quality (FQ) were analyzed using simple regression techniques. The results showed that phubbing contributed 10.3% to the quality of friendship, with  $r(203) = -0.321$  and  $p = 0.000 < 0.01$ . Phubbing behavior and friendship quality have a significant and negative relationship based on the regression results of these two variables.

**Keywords:** Phubbing, Quality of Friendship, Early Adulthood

### PENDAHULUAN

Smartphone dan kemajuan teknologi lainnya telah melahirkan budaya di mana komunikasi terjadi secara instan dan informasi mudah dibagikan (Chi et al., 2022). Kemajuan smartphone membawa dampak yang signifikan terhadap kehidupan masyarakat. Berdasarkan temuan survei nasional mengenai penetrasi pengguna smartphone yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Ponsel Pintar Indonesia (APJII), 196,71 juta dari 266,91 juta penduduk

<sup>1,2</sup>Program Studi Psikologi, Universitas Tarumanagara Jakarta  
 email moulida@gmail.com

Tanah Air menggunakan smartphone pada tahun 2019. Menurut Griffiths et al., (2018), Intensitas penggunaan smartphone dianggap sebagai intensitas penggunaan teknologi dan merupakan bagian dari gangguan perilaku. Kondisi ini melibatkan interaksi manusia dengan mesin yang mempunyai fitur dan motivasi yang mendorong pemakaian secara berlebihan. Intensitas penggunaan smartphone adalah hilangnya kontrol dan keasyikan berlebihan pada smartphone dan berbagai aplikasi yang menyebabkan gangguan pribadi, sosial dan profesional seseorang. Seseorang yang intensitas penggunaan smartphone akan sulit mengembangkan kemampuan atau kecakapannya dalam berhubungan dengan orang lain sehingga membuat hubungan sosial dan interaksi mereka dengan keluarga, teman dan orang disekitarnya menjadi kurang baik serta mengalami prestasi akademik yang menurun (Griffiths, M. D., Pontes, H. M., & Kuss.,2016) (Jannah, Nurul., 2018).

Hays (dalam Damir, 2007) menyatakan pertemanan adalah saling ketergantungan sukarela antara dua orang dari waktu ke waktu, bervariasi, keakraban, kasih sayang dan saling membantu. Widianti (dalam Roza, 2012) pertemanan merupakan hubungan emosional antara dua manusia atau lebih yang sejenis maupun tidak sejenis. Hubungan ini didasari saling pengertian, menghargai, dan mempercayai satu sama lain. Mereka juga saling bertukar informasi tentang berbagai pengalaman untuk satu tujuan tertentu yang telah disepakati bersama. Dari beberapa pendapat tokoh di atas dapat disimpulkan bahwa pertemanan merupakan hubungan antara dua orang yang saling membantu, berbagi perasaan, informasi, waktu, saling mempercayai, menghargai, serta saling mendukung baik itu fisik, ego maupun sosial agar tercapai keakraban. Friendship quality yang tinggi perlu dipenuhi untuk meningkatkan kedekatan, keintiman, kebersamaan, dan menurunkan kemungkinan terjadinya konflik dalam pertemanan (Tipton, Christensen, & Blacher, 2013). Menurut Stefanie (2016), komunikasi antar manusia adalah fondasi pertemanan yang sehat. Baik sarana komunikasi tatap muka maupun yang semakin canggih, seperti smartphone dapat digunakan untuk hal ini (Hanika, 2015).

Dengan hadirnya smartphone yang memiliki beragam fitur, selain kemampuan untuk menjelajah internet, tetapi juga menawarkan individu untuk mengabadikan momen dengan foto dan video yang dapat diambil menggunakan smartphone, mempunyai program untuk menulis dan menggambar, serta memiliki permainan digital (Afdal et al., 2019). Individu yang secara sadar menggunakan smartphone tanpa ada batasan waktu memiliki kecenderungan terhadap adiksi smartphone sehingga akan sulit melepaskan diri dari smartphone (Afdal et al., 2019). Menggunakan smartphone selama percakapan tatap muka dapat menimbulkan masalah dan merugikan pertemanan (Sun & Samp, 2021). Kesalahpahaman dalam situasi sosial juga bisa diakibatkan oleh penggunaan smartphone yang berlebihan (Alamianti & Rachaju, 2021). Selain itu, menggunakan smartphone saat berbicara dengan orang lain juga dapat berdampak buruk pada keterikatan karena mengarah pada perilaku yang dikenal sebagai “phubbing” atau “phone snubbing”, yaitu mengabaikan orang lain (Nazir & Piskin, 2016).

Phubbing pertama kali muncul di Australia pada tahun 2012, ketika banyak orang terlalu sibuk dengan smartphonenya sehingga tidak memperhatikan orang di sekitar mereka (Garrido, Issa, Gutierrez Esteban, & Cubo Delgado., 2021). Kata ini berasal dari kata "phone", yang berarti telepon, dan "snubbing", yang berarti penghinaan. Phubbing adalah ketika seseorang menggunakan smartphonenya untuk mempermalukan lawan bicara saat melakukan kontak tatap muka daripada memperhatikannya (Sun & Samp, 2022). Di dalam sebuah interaksi sosial, seorang “phubber” dipahami sebagai orang yang memulai phubbing temannya, dan “phubbee” diartikan sebagai seseorang menerima perlakuan phubbing (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018). Seringkali seseorang melakukan perilaku phubbing karena menganggap topik yang dibahas kurang menarik atau bisa saja mereka sedang malas berkomunikasi. Dampak yang ditimbulkan dari perilaku phubbing sendiri ialah mereka dapat menimbulkan perilaku individualis akibat kurangnya interaksi dan komunikasi serta dapat menurunkan kepedulian mereka terhadap lingkungan terutama relasi terhadap orang-orang sekitar. Phubbing banyak dilakukan dan terlihat pada kalangan dewasa awal terutama di kalangan mahasiswa dan sangat berpengaruh terhadap interaksi sosial mereka (Mariati & Sema, 2019). Seperti hubungan lainnya, penggunaan smartphone saat bersama teman dapat menimbulkan ketegangan dialektis (Rawlins, 2009). Alasannya adalah bahwa perilaku seperti itu memicu pengucilan satu sama lain selama interaksi dan ini melanggar salah satu ekspektasi pertemanan (Hall dan Baym

2012). Perilaku phubbing sendiri tidak mengenal tempat, orang sekitar, situasi, dan kondisi. Dapat dipahami bahwa fenomena phubbing ini bukan menjadi fenomena yang baik terjadi terutama di kalangan dewasa awal.

**METODE**

Karakteristik partisipan dalam penelitian kuantitatif ini adalah dewasa awal yang memiliki rentang usia 18-25 tahun dan bertempat tinggal di Jakarta. Pada penelitian ini, partisipan merupakan dewasa awal, serta tidak dibatasi oleh suku, agama, jenis kelamin, atau agama tertentu. Partisipan penelitian ini secara umum dapat ditinjau berdasarkan jenis kelamin, usia, dan durasi penggunaan smartphone. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik non-probability sampling yaitu convenience sampling dengan mencari partisipan yang sesuai dengan karakteristik partisipan. Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif non-eksperimental yaitu penelitian yang dilakukan dengan menggunakan kondisi dan skenario aktual tanpa campur tangan atau manipulasi peneliti akan menjadi metodologi yang digunakan dalam penelitian ini. Tujuan dari penelitian regresional ini adalah untuk melihat peran antara friendship quality pada orang dewasa awal dengan aktivitas phubbing mereka di Jakarta. Ungkapan ini menunjukkan bahwa ada dua variabel dalam penelitian ini. Kedua faktor tersebut adalah variabel friendship quality dan variabel phubbing. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dan peserta akan menerimanya melalui google form. Partisipan dalam penelitian ini tidak dimanipulasi atau diintervensi untuk mengumpulkan data dari hasil yang telah terjadi (ex post facto). Informasi mengenai data demografis partisipan untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Demografis Partisipan

Karakteristik Demografis	Kategori	Frekuensi	Persentase	Total
<b>Jenis Kelamin</b>	Perempuan	159	78	203
	Laki-laki	44	22	
<b>Domisili</b>	Jakarta Barat	122	55	203
	Jakarta Timur	28	14	
	Jakarta Selatan	25	12	
	Jakarta Utara	21	10	
	Jakarta Pusat	17	8	
<b>Durasi Penggunaan Smartphone</b>	3-5 Jam/Hari	177	87	203
	1-3 Jam/Hari	26	13	

Instrumen yang digunakan untuk mengukur phubbing adalah Generic Scale of Phubbing (GSP) yang telah didesain oleh (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018) dan telah diadaptasi ke dalam Bahasa Indonesia oleh (Isrofin, 2020). Alat ukur perilaku phubbing memiliki 4 dimensi dengan total 15 butir yaitu, nomophobia, interpersonal conflict, yaitu self-isolation, dan problem acknowledgement dengan 5 poin skala likert. Setelah uji butir, peneliti menggugurkan empat

item yaitu item 1, 4, 6, dan 8 karena memiliki nilai corrected item total correlation di bawah 0,3. Dengan demikian, total item dalam GSP adalah 11 item dan reliabilitas GSP secara keseluruhan memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.784. Sedangkan, friendship quality menggunakan skala alat ukur Friendship Quality Questionnaire (FQQ) dengan 4 skala likert yang didesain oleh Parker dan Asher (1993) dan sudah diadaptasi ke bahasa Indonesia oleh Lie (2021). Alat ukur ini memiliki enam dimensi yaitu, validation and caring, conflict and betrayal, companionship and recreation, help and guidance, intimate exchange, dan yang terakhir conflict

resolution. Empat puluh item positif dan negatif adaptasi FQQ lolos uji validitas dan reliabilitas dengan skor berkisar antara 0,725 hingga 0,915. Setelah uji butir, peneliti menggugurkan lima item yaitu item 4, 11, 13, 18, dan 19 karena memiliki nilai corrected item total correlation di bawah 0,3. Dengan demikian, total item dalam alat ukur FQQ adalah 35 item dan reliabilitas FQQ secara keseluruhan memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.836. Analisis data hasil uji realibilitas lebih lengkap dapat dilihat pada tabel 2.

Table 2. Hasil Uji Reabilitas Alat Ukur GSP dan FQQ

Alat Ukur	Cronbach's $\alpha$
Generic Scale of Phubbing (GSP)	0.784
Friendship Quality Questionnaire (FQQ)	0.836

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pertama, peneliti membahas gambaran data variabel penelitian secara umum dengan alat ukur GSP dan FQQ. GSP menggunakan 5 poin skala likert yaitu 1-5. Mean hipotetik skala likert tersebut yaitu 3.000 dan mean empirik 1.639. Dengan demikian, dapat disimpulkan nilai mean empirik lebih kecil dibandingkan nilai mean hipotetik. Kemudian FQQ menggunakan 4 poin skala likert 1- 4. Nilai mean hipotetik dari skala likert sebesar 2.500 dan mean empirik 3.095. Berdasarkan hasil perbandingan, nilai mean empirik alat ukur lebih tinggi disbandingkan nilai mean hipotetik. Didapatkan juga nilai standar deviasi yang dapat dilihat lebih jelas bersama skor gambaran umum pada Tabel 3.

Tabel 3. Gambaran Umum Variabel Penelitian

Variabel	Mean Hipotetik	Mean Empirik	Std. Deviation	Min	Max	Keterangan
Phubbing	3.000	1.639	4.136	11	30	Rendah
FQ	2.500	3.095	10.145	88	134	Tinggi

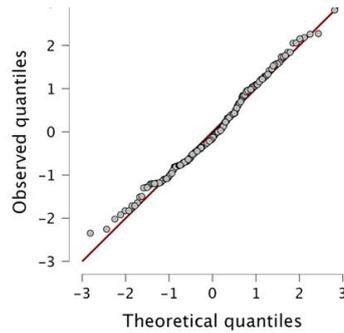
Peneliti menggolongkan partisipan penelitian ini menjadi lima kategori, yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi berdasarkan kategorisasi Azwar (2017). Kategorisasi ini menggunakan nilai mean dan standar deviasi untuk menentukan rentang skor kategori dan rumus kategorisasi ini dapat dilihat melalui Tabel 4.

Tabel 4.

Variabel	Kategori	Rentang Skor	Jumlah	Persentase
Phubbing	Sangat Rendah	$X \leq 12$	101	50%
	Rendah	$12 < X \leq 16$	71	35%
	Sedang	$16 < X \leq 20$	29	14%
	Tinggi	$20 < X \leq 24$	2	1%
	Sangat Tinggi	$24 < X$	0	0%
Friendship Quality	Sangat Rendah	$X \leq 93$	103	51%
	Rendah	$93 < X \leq 103$	48	24%
	Sedang	$103 < X \leq 113$	46	23%
	Tinggi	$113 < X \leq 124$	6	3%
	Sangat Tinggi	$124 < X$	0	0%

Keterangan: X=Mean

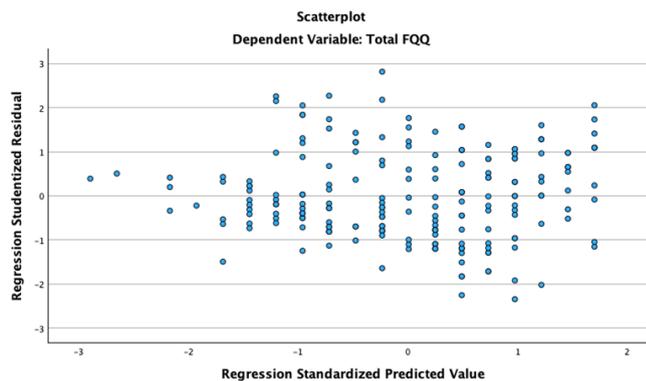
Peneliti selanjutnya melakukan uji normalitas data menggunakan uji residual anantara variabel phubbing dan friendship quality. Dapat dilihat bahwa distribusi data pada grafik normal Q-Q Plot of Unstandardized Residual pada gambar dibawah menunjukkan model regresi bersifat normal. Data lengkap dapat dilihat detail pada Gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Q-Q Plot of Unstandardized Residual

Kemudian, peneliti melakukan uji korelasi. Hasil uji korelasi variabel phubbing dan Friendship Quality (FQ). Nilai uji korelasi pearson antara variabel phubbing dan Friendship Quality (FQ) adalah  $r = -0.321$  dengan nilai Sig. (2-tailed) =  $<.001$  ( $p < 0.01$ ). Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa variabel phubbing dan FQ memiliki hubungan yang sangat signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Uji korelasi Pearson juga dilakukan antara variabel FQ dengan empat dimensi variabel phubbing. Nilai uji korelasi Pearson antara variabel FQ dan dimensi nomophobia adalah  $r = -0.461$ ,  $p = <.001$  ( $p < 0.05$ ); variabel FQ dan dimensi interpersonal conflict adalah  $r = -0.161$ ,  $p = 0.022$  ( $p < 0.05$ ); variabel FQ dan dimensi self- isolation adalah  $r = -0.190$ ,  $p = 0.007$  ( $p < 0.05$ ); variabel FQ dan dimensi problem acknowledgement adalah  $r = -0.329$ ,  $p = <.001$  ( $p < 0.05$ ). Berdasarkan hasil uji korelasi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel kemampuan sosial dengan semua dimensi phubbing.

Peneliti melakukan uji linearitas pada penelitian dan menghasilkan bahwa nilai deviation from linearity =  $<.001$  ( $p < 0.05$ ) maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear pada phubbing terhadap variabel friendship quality. Selanjutnya, uji heteroskedastisitas digunakan untuk menguji syarat uji asumsi klasik yaitu tidak terjadi gejala heteroskedastisitas. Berdasarkan gambar dibawah, dapat diartikan bahwa tidak terdapat permasalahan heteroskedastisitas sehingga memungkinkan terpenuhinya model regresi. Data dapat dilihat melalui Gambar 2 dibawah ini.



Gambar 2. Scatterplot Pengujian Heteroskedastisitas

Terakhir, peneliti melakukan uji beda variabel berdasarkan jenis kelamin, usia, waktu penggunaan smartphone, dan domisili. Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti melakukan uji perbedaan variabel friendship quality berdasarkan jenis kelamin menggunakan analisis independent sample t-test. Berdasarkan hasil uji, diperoleh data  $F = 2.633$ , dengan nilai  $p = 0.106$  ( $p > 0.05$ ) sehingga dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel friendship quality berdasarkan jenis kelamin. Selanjutnya, peneliti melakukan uji perbedaan variabel friendship quality berdasarkan usia menggunakan analisis ANOVA. Berdasarkan hasil uji, diperoleh data  $F = 0.792$ , dengan nilai  $p = 0.595$  ( $p > 0.05$ ) sehingga dapat disimpulkan tidak

terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel friendship quality berdasarkan usia. Peneliti juga melakukan uji perbedaan variabel Friendship Quality (FQ) berdasarkan waktu penggunaan smartphone menggunakan analisis independent sample t-test. Berdasarkan hasil uji, diperoleh data  $F = 1.557$ , dengan nilai  $p = 0.214$  ( $p > 0.05$ ) sehingga dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel FQ berdasarkan waktu penggunaan smartphone. Terakhir, peneliti melakukan uji perbedaan variabel FQ berdasarkan domisili menggunakan analisis ANOVA. Berdasarkan hasil uji, diperoleh data  $F = 2.591$ , dengan nilai  $p = 0.038$  ( $p < 0.05$ ) sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel FQ berdasarkan domisili. Hasil lebih lengkap dapat dilihat pada tabel 6.

**Tabel 6.** Uji Beda Variabel Berdasarkan Jenis Kelamin, Usia, Waktu Penggunaan Smartphone, dan Domisili

Kategori	F	p	Keterangan
Jenis Kelamin	2.633	0.106	Tidak terdapat perbedaan
Usia	0.792	0.595	Tidak terdapat perbedaan
Waktu Penggunaan Smartphone	1.577	0.214	Tidak terdapat perbedaan
Domisili	2.591	0.038	Terdapat perbedaan

## SIMPULAN

Phubbing telah terbukti menjadi prediktor utama Friendship Quality (FQ), dengan koefisien regresi  $-0,373$  dan dapat memprediksi sebesar  $13,9\%$ . Mayoritas peserta penelitian memiliki skor kategori rendah pada FQ dan phubbing, menurut temuan analisis data. Berdasarkan penelitian ini terdapat korelasi negatif antara variabel phubbing dan FQ; artinya semakin banyak perilaku phubbing maka semakin rendah FQnya, begitu pula sebaliknya. Jika dilihat dari dimensi phubbing, yang memiliki korelasi paling kuat terhadap FQ adalah nomophobia yang memiliki korelasi sebesar  $-0.461$  dan dapat memprediksi FQ sebesar  $21.3\%$ . Sedangkan interpersonal conflict, memiliki korelasi paling lemah terhadap FQ, yaitu sebesar  $-0,161$ , dan dapat memprediksi FQ sebesar  $2,6\%$ .

Penelitian yang telah dilakukan ini meneliti peran perilaku phubbing terhadap Friendship Quality (FQ) pada dewasa awal di Jakarta. Diharapkan dapat menambah kajian literatur terutama dalam bidang psikologi sosial dan psikologi pendidikan. Saran pada penelitian selanjutnya, dapat melakukan penelitian serupa dengan menambahkan variabel terkait lain yang tidak digunakan dalam penelitian ini, seperti self disclosure. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu acuan bagi dewasa awal untuk meningkatkan friendship quality sehingga dapat mengurangi kecenderungan munculnya perilaku phubbing. Dengan meningkatkan kesadaran tentang dampak negatif phubbing, individu dapat lebih berhati-hati dalam menggunakan teknologi, sehingga dapat meningkatkan kualitas interaksi sosial mereka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aiyuda, N., Heriandy, T., & Putra, A. A. (2023). Perilaku Phubbing Dengan Kualitas Persahabatan Remaja Di Pekanbaru. *MEDIAPSI*, 9(1), 4–13. <https://doi.org/10.21776/ub.mps.2023.009.01.907>
- Chi, L. C., Tang, T. C., & Tang, E. (2022). The phubbing phenomenon: a cross-sectional study on the relationships among social media addiction, fear of missing out, personality traits, and phubbing behavior. *Current Psychology*, 41(2), 1112–1123. <https://doi.org/10.1007/s12144-021-02468-y>
- Farkhah, L., Saptiyani, M., Resti, I., & Syamsiah, H. G. T. (n.d.). Dampak Perilaku Phubbing: Literatur Review. In *Jurnal Keperawatan Komplementer Holistic* (Vol. 1, Issue 2). Retrieved August 15, 2024, from <https://journalhadhe.com/index.php/jkkhc/article/view/12>
- Isrofin, B. (2020). Validasi Generic Scale of Phubbing (GSP) Versi Bahasa Indonesia dengan

- Rasch Model. Nusantara of Research : Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri, 7(1), 9–18. <https://doi.org/10.29407/nor.v7i1.13883>
- Janet, H., Dosen, L., & Konseling, P. (2018). PENERAPAN TEORI BELAJAR SOSIAL ALBERT BANDURA DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR DI SEKOLAH (Vol. 4, Issue 2). Desember.  
[https://www.researchgate.net/publication/339025465\\_PENERAPAN\\_TEORI\\_BELAJAR\\_SOSIAL\\_ALBERT\\_BANDURA\\_DALAM\\_PROSES\\_BELAJAR\\_MENGAJAR\\_DI\\_SEKOLAH](https://www.researchgate.net/publication/339025465_PENERAPAN_TEORI_BELAJAR_SOSIAL_ALBERT_BANDURA_DALAM_PROSES_BELAJAR_MENGAJAR_DI_SEKOLAH)
- KERENDAHAN HATI DENGAN PEMAAFAN PADA REMAJA. <https://repository.uin-suska.ac.id/50816/2/GABUNGAN%20TANPA%20BAB%20IV.pdf>
- Putri, A. F. (2018). Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas Perkembangannya. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 3(2), 35. <https://doi.org/10.23916/08430011>
- Safdar Bajwa, R., Abdullah, H., Zaremohzzabieh, Z., Wan Jaafar, W. M., & Abu Samah, A. (2023). Smartphone addiction and phubbing behavior among university students: A moderated mediation model by fear of missing out, social comparison, and loneliness. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1072551>
- Safitri, A. (2022). PENGARUH SELF-CONTROL TERHADAP PERILAKU PHUBBING PADA DEWASA AWAL PENGGUNA SMARTPHONE YANG SEDANG MENJALIN