



PERILAKU *PHONE SNUBBING (PHUBBING)* PADA GENERASI X, Y DAN Z

Miftahun Najah^{1✉}, Amaliah Fadilah Malik², Ivany Rachmi³, Iskandar⁴

Fakultas Psikologi, Universitas Gadjah Mada, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Disubmit 31 Agustus 2022
Direvisi 9 September 2022
Diterima 12 November 2022

Keywords:

*Phubbing, Digital
Generation,
Smartphone*

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi selain memberikan dampak positif juga mengarahkan pada konsekuensi negatif, yaitu *phubbing*. *Phubbing* merupakan perilaku mengabaikan lawan bicara dengan berfokus pada ponsel. Perbedaan generasi digital dapat mengarahkan pada perbedaan tingkat perilaku *phubbing*. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi perbedaan perilaku *phubbing* pada generasi X, Y dan Z. Penelitian ini melibatkan 250 partisipan. Proses perekrutan partisipan menggunakan teknik *non-probability purposive sampling*. Peneliti menggunakan adaptasi alat ukur *generic scale of phubbing*. Uji hipotesis dilakukan melalui teknik analisis data *Anova One Way*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis diterima, yaitu terdapat perbedaan perilaku *phubbing* yang signifikan pada generasi X, Y, dan Z ($F [2,247] = 4.70, p < .05$). Hasil ini mengindikasikan bahwa *phubbing* dipengaruhi oleh faktor usia atau generasi digital dan penggunaan ponsel pintar.

Abstract

The development of information and communication technology does not only bring positive impact but also the negative one, namely phubbing. Phubbing is behavior of ignoring other person by focusing on phone. The digital generation difference can lead to different levels of phubbing. This research aims to identify the differences in phubbing behavior of generations X, Y and Z. 250 phone users from various digital generation participated in this research. We used non probability purposive sampling to recruit the participant. In this study, phone snubbing was measured with adapted version of generic scale of phubbing. We carried out One Way Anova data analysis technique to test the hypothesis. The result showed that the hypothesis was accepted, there were significant difference in phubbing behavior between generations X, Y and Z ($F [2,247] = 4.70, p < 0.05$). The results indicate that phubbing behavior is influenced by digital generation and smartphone use factor.

© 2022 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Fakultas Psikologi, Universitas Gadjah Mada, Depok, Sleman, Daerah
Istimewa Yogyakarta, Indonesia
miftahunnajah@mail.ugm.ac.id

p-ISSN 2086-0803
e-ISSN 2541-2965

PENDAHULUAN

Pada zaman modern ini, pemenuhan kebutuhan individu sangat erat dengan penggunaan ponsel pintar. Ponsel pintar tercatat memiliki sebanyak 170 juta pengguna di Indonesia pada tahun 2020 (Newzoo, 2022). Ponsel pintar mampu memfasilitasi penggunaannya untuk memenuhi berbagai kebutuhan seperti jejaring sosial (Schaeffer, 2019), *e-learning* (Ananto & Kusuma Ningsih, 2020), media hiburan (Zhang dkk., 2014) hingga penelitian (Raento dkk., 2009). Dengan banyaknya kegunaan, produk teknologi ini memberikan dampak yang besar terhadap individu.

Ponsel pintar memberikan perubahan pola hidup, nilai, dan budaya (Ahn & Jung, 2016). Ponsel pintar membuka kemungkinan dua orang berinteraksi di waktu dan tempat yang berbeda. Hubungan *interpersonal* menjadi lebih mudah dibangun dan dipertahankan. Meskipun demikian, penggunaan ponsel pintar yang tidak tepat dapat memberikan dampak buruk bagi pengguna seperti dapat menimbulkan stres, depresi (Augner & Hacker, 2012; Bitar dkk., 2021), kecanduan ponsel dan interaksi sosial yang menjadi buruk (Ahn & Jung, 2016).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Siste dkk. (2020) menunjukkan bahwa 14,4% remaja di Indonesia mengalami adiksi internet selama pandemik COVID-19. Adiksi *ponsel pintar* dan internet dapat diasosiasikan dengan perilaku *phone snubbing* atau *phubbing* (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016; Ivanova dkk., 2020; Karadağ dkk., 2015). Adiksi internet memungkinkan munculnya perilaku *phubbing*. Individu seringkali secara tidak sadar melakukan *phubbing* dan menganggapnya hal yang wajar. Padahal *phubbing* dapat memengaruhi kualitas hubungan dan interaksi antar individu (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018b).

Phone snubbing atau *Phubbing* merupakan perilaku menggunakan ponsel dan menghentikan komunikasi secara tatap muka

dengan orang lain (Erzen dkk., 2021). Menurut Kelly dkk. (2019) *phubbing* merupakan perilaku mengacuhkan orang lain (*relational partner*) dengan menggunakan ponsel di hadapannya. *Phubbing* merupakan sebuah fenomena ketika individu memerhatikan dan “hilang” ke dalam ponselnya di tengah interaksi dengan orang lain (Aagaard, 2020). Dengan kata lain, *phubbing* merupakan perilaku memerhatikan ponsel dan mengacuhkan lawan bicara dalam proses interaksi secara langsung.

Chotpitayasunondh dan Douglas (2018a) menyebut adanya beberapa aspek *phubbing*, yaitu (1) *nomophobia* atau ketakutan terpisah dari ponsel; (2) konflik interpersonal yang diartikan sebagai konflik yang dirasakan antara diri sendiri dengan orang lain; (3) isolasi diri, penggunaan ponsel untuk menghindari aktivitas sosial dan mengisolasi diri sendiri; (4) *problem acknowledgment*, yaitu individu memahami bahwa ia sedang mengalami permasalahan *phubbing*. Menurut Chotpitayasunondh dan Douglas (2016) dalam tulisannya yang berbeda, *phubbing* memiliki beberapa faktor, yaitu (1) kecanduan internet yang merupakan pola maladaptif penggunaan internet yang membuat individu mengalami kesulitan atau rasa tertekan klinis yang signifikan; (2) *fear of missing out* berupa ketakutan, kekhawatiran, dan kecemasan yang mungkin dimiliki orang terkait kontak dengan peristiwa, pengalaman, dan percakapan yang terjadi di seluruh lingkaran sosial mereka yang luas; (3) kontrol diri, yaitu kemampuan individu untuk mengatur emosi, sikap, dan perilaku ketika dihadapkan dengan situasi tertentu.

Phubbing merupakan perilaku yang dapat memberikan konsekuensi negatif, utamanya dalam percakapan dua arah. Studi yang dilakukan oleh Kadylak dkk. (2018) menemukan bahwa penggunaan ponsel selama interaksi tatap muka dianggap mengganggu kualitas komunikasi, ofensif, dan pertanda kurangnya perhatian. Adapun, studi dari

Vanden Abeele dkk. (2016) menemukan perilaku penggunaan ponsel pintar dalam percakapan mengarahkan pada pembentukan kesan negatif dan persepsi rendah mengenai kualitas percakapan. Perilaku *phubbing* juga dapat menyebabkan degradasi sosial (Aditia, 2021).

Phubbing pada dasarnya terjadi pada semua kelompok usia (Karadağ dkk., 2015). Namun, tingkat kecenderungan terhadap perilaku ini dapat berbeda-beda. Ahn dan Jung (2016) menemukan kecenderungan *phubbing* lebih tinggi pada generasi muda daripada individu yang lebih tua. Temuan lainnya juga menunjukkan bahwa individu yang lebih muda lebih sering melakukan *phubbing* daripada yang tua (Al-Saggaf & Macculloch, 2019). Perkembangan teknologi memiliki dampak yang berbeda pada setiap generasi.

Adanya perbedaan tingkat *phubbing* dapat dijelaskan melalui perspektif generasi digital. Generasi digital berlandaskan pada asumsi bahwa terdapat perbedaan penggunaan teknologi digital antara generasi tua (*digital immigrant*) dan generasi yang lebih muda (*digital native*). *Digital immigrant* merupakan orang yang berada di kelompok usia dewasa ketika belajar menggunakan media digital (Wang dkk., 2019) dan mengenal komputer di tempat kerja. *Digital native* mengacu kepada individu yang sudah diperkenalkan dengan teknologi digital sejak berada di bangku sekolah (Asbury, 2016).

Dewasa akhir yang termasuk *digital immigrant* cenderung beranggapan bahwa teknologi tidak memberikan dampak signifikan terhadap perubahan pola komunikasi dan interaksi. Sedangkan, kelompok usia yang lebih muda berpikir sebaliknya (Volkom dkk., 2014). *Digital immigrant* dianggap lebih bijak dalam menggunakan dan mengoptimalkan akses terhadap teknologi informasi (Rahmawati dkk., 2020). *Digital immigrant* lebih cenderung kritis mempertimbangkan manfaat dan risiko penggunaan media daring (Tapscott,

2008) serta menganggap bahwa kecanduan ponsel disebabkan oleh kontrol diri yang rendah (Ahn & Jung, 2016). Dengan demikian, generasi X yang merupakan *digital immigrants* cenderung memiliki tingkat *phubbing* yang lebih rendah.

Sementara, *digital native* menganggap bahwa teknologi merupakan media yang sarat akan makna sosial dan tidak dapat dilepaskan dari kehidupan mereka (Ahn & Jung, 2016; García dkk., 2020; Guazzini dkk., 2019). Bagi generasi Z, lingkungan virtual merupakan kebutuhan. Mereka menggunakan ponsel pintar untuk bermain *game* dan media sosial demi mengatasi kebosanan dan menjalin interkoneksi *interpersonal* yang selanjutnya mengarahkan pada perilaku *phubbing* (Al-Saggaf & O'Donnell, 2019). Generasi Y yang termasuk dalam kategori *digital native* menitikberatkan penggunaan teknologi untuk hiburan, berinteraksi dengan orang lain dan bahkan untuk membantu regulasi emosi (Bolton dkk., 2013) serta memiliki kecenderungan lebih besar untuk melakukan *phubbing* daripada *digital immigrant* (Guazzini dkk., 2019). Persepsi demikian memunculkan karakteristik tertentu berkaitan dengan penggunaan ponsel pintar pada kedua generasi ini. Sikap generasi generasi Y dan Z terhadap *phubbing* menjadi lebih toleran.

Studi tentang *phubbing* telah banyak dilakukan pada generasi Y dan Z (Ang dkk., 2019; Hanika, 2015; Vittoria dkk., 2018; Youarti & Hidayah, 2018) sebagai generasi *digital native* yang paling terbiasa dengan penggunaan ponsel pintar (McCrindle, 2006). Temuan Hanika (2015) menunjukkan bahwa generasi Y yang tinggal di kota-kota besar melakukan *phubbing* karena ketergantungan pada ponsel pintar. Taufik dkk. (2019) menemukan bahwa tingkat *phubbing* cenderung tinggi pada pelajar yang termasuk dalam generasi Z. Berbeda dengan generasi Z yang masih menempuh pendidikan, generasi Y berorientasi pada pekerjaan dan pemenuhan

kebutuhan. Faktor ini menempatkan kecenderungan generasi Y untuk *phubbing* lebih besar daripada generasi Z.

Survei dari *Pew Research Center* menemukan sebanyak 51% remaja mengeluhkan penggunaan ponsel orang tuanya dan 36% orang tua juga mengatakan bahwa mereka terlalu banyak menghabiskan waktu dengan ponselnya (Jiang, 2018). Survei lain melaporkan bahwa sebanyak 68% orang tua merasa terdistraksi dengan adanya ponsel ketika menghabiskan waktu dengan anak-anaknya dan 17% mengatakan hal ini sering terjadi (Brooke dkk., 2020). Survei tersebut juga menunjukkan bahwa frekuensi penggunaan ponsel pintar pada orang tua dipengaruhi oleh usia dan tingkat pendidikan. Orang tua yang berusia lebih muda (di bawah 50 tahun) dan tingkat pendidikan yang lebih tinggi (lulusan sarjana atau lebih) lebih cenderung untuk menghabiskan waktunya dengan ponsel. Matthes dkk. (2021) meneliti mengenai dampak penggunaan ponsel berlebihan oleh orang tua. Rata-rata orang tua merupakan *digital immigrant* dan menggunakan ponsel secara berlebihan di lingkungan rumah. Hal tersebut menunjukkan bahwa orang tua dapat melakukan perilaku *phubbing* akibat penggunaan ponselnya.

Orang tua memiliki tingkat *phubbing* yang lebih rendah daripada individu yang lebih muda. Orang muda memiliki kecenderungan yang lebih tinggi mengalami kecanduan dalam menggunakan ponsel pintar dan internet yang merupakan faktor perilaku *phubbing* (Al-Saggaf & Macculloch, 2019). Hal demikian juga diperkuat oleh temuan yang menyebutkan bahwa generasi yang lebih tua menemukan perilaku *phubbing* yang ditunjukkan oleh generasi yang lebih muda di keluarganya (Kadylak dkk., 2018). Sementara, partisipan yang merupakan pelajar juga menegaskan bahwa perilaku *phubbing* dalam beberapa situasi dapat diterima (Miller-Ott & Kelly, 2017).

Terdapat perbedaan hasil temuan terdahulu mengenai faktor-faktor yang memengaruhi perilaku penggunaan ponsel pintar. Kadylak dkk. (2018) menemukan bahwa etika penggunaan ponsel ketika interaksi tatap muka dipengaruhi oleh usia dan kurang berhubungan dengan apakah seorang penggemar teknologi atau memiliki banyak perangkat. Sedangkan, Asbury (2016) menyatakan bahwa penggunaan teknologi tidak berkaitan dengan usia, tetapi berkaitan dengan kelancaran pengguna dalam menggunakan teknologi. Perbedaan temuan terhadap kelompok usia dan perilaku *phubbing* menegaskan pentingnya penelitian mengenai perbedaan perilaku *phubbing* pada generasi digital X, Y dan Z.

Peneliti menemukan bahwa penelitian yang secara khusus membahas perbedaan tingkat perilaku *phubbing* pada generasi digital belum pernah dilakukan di Indonesia. Asbury (2016) juga menyebut bahwa masih terdapat sedikit temuan yang dapat menguatkan gagasan mengenai perbedaan penggunaan teknologi digital antar generasi. Terlebih lagi, perilaku *phubbing* penting untuk diteliti lebih jauh karena memiliki dampak signifikan terhadap interaksi sosial. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menemukan perbedaan tingkat *phubbing* pada generasi digital X, Y, dan Z. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat perbedaan signifikan antara perilaku *phubbing* ditinjau dari generasi digital pada pengguna media sosial.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *cross-sectional*. Penelitian ini dilakukan secara *online* dengan menyebarkan tautan yang berisi skala penelitian melalui jejaring sosial. Selanjutnya, partisipan diminta untuk memberikan persetujuan berpartisipasi dalam penelitian. Partisipan yang bersedia akan langsung dialihkan ke laman yang memuat skala penelitian.

Penelitian ini dibuat berdasarkan 3 kategori generasi digital yaitu generasi X, Y dan Z. Tapscott (2008) memberikan penjelasan mengenai karakteristik tersebut yaitu, generasi Z berusia 18 hingga 23 tahun, generasi Y berusia 24 hingga 45 tahun, dan generasi X berusia 46 hingga 56 tahun. Partisipan berjumlah 250 partisipan (gen X=50, gen Y=137 dan gen Z=63). Sampel penelitian dipilih menggunakan *non-probability purposive sampling* dengan teknik *convenience sampling*. Pemilihan teknik sampling ini didasarkan pada alasan kemudahan dan efisiensi dalam pengambilan partisipan. Adapun, kriteria partisipan adalah pengguna ponsel pintar, berusia dari 18 hingga 56 tahun dan berdomisili di Indonesia.

Definisi operasional *phone snubbing* dalam penelitian ini adalah perilaku memperhatikan ponsel dan mengacuhkan lawan bicara dalam sebuah proses interaksi secara langsung. *Phubbing* memiliki empat aspek yaitu *nomophobia* atau ketakutan terpisah dari ponsel, konflik interpersonal, isolasi diri, dan *problem acknowledgment*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Distribusi karakteristik partisipan pada tabel 1 memperlihatkan sebesar 25,2% partisipan (n = 63) berusia 18 hingga 23 tahun, 54,8% partisipan (n = 137) berusia 24 hingga 45 tahun, dan 20% partisipan (n = 50) berusia 46 hingga 56 tahun. 36,4% partisipan (n = 91) berjenis kelamin laki-laki dan 63,6% partisipan (n = 159) berjenis kelamin perempuan. Partisipan yang menggunakan ponsel kurang dari 3 jam per hari sebesar 12,8% (n = 32), 3 hingga 5 jam per hari sebesar 34,8% (n = 87), 6 hingga 8 jam per hari sebesar 32,4% (n = 81), dan lebih dari 8 jam per hari sebesar 20% (n = 50).

Data deskriptif menunjukkan bahwa kebanyakan partisipan menggunakan aplikasi media sosial (SNS) sebagai aplikasi yang paling sering digunakan pada ponsel pintar. Whatsapp merupakan aplikasi yang paling

Untuk mengukur konstruk ini, peneliti menggunakan skala perilaku *phone snubbing* yang disusun oleh Chotpitayasunondh dan Douglas (2016) yang diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia oleh Isrofin (2020). Skala ini memiliki 15 aitem. Adapun beberapa contoh aitem dari skala yaitu “saya menghadapi konflik dengan orang lain karena saya menggunakan HP (konflik interpersonal)” dan “saya lebih memilih memperhatikan HP saya daripada berbicara dengan orang lain (aspek isolasi diri)”. Opsi respon pada skala ini yaitu tidak pernah (TP; skor 1), jarang (JR; skor 2), kadang-kadang (KD; skor 3), sering (SR; skor 4) dan selalu (SL; skor 5). Pengujian reliabilitas skala *phubbing* menunjukkan nilai koefisien *Cronbach's Alpha* sebesar 0,818.

Analisis statistik untuk pengujian hipotesis menggunakan *one-way Anova*. Analisis tersebut dipilih untuk mengetahui pengaruh utama (*main effect*) dan interaksi dari variabel bebas kategorikal terhadap variabel tergantung matriks. Untuk melakukan analisis, peneliti menggunakan program komputer pengolah data statistik.

banyak dipilih oleh partisipan sebesar 35,2% (n = 88), diikuti oleh aplikasi Instagram dan Facebook sebesar 27,2% (n = 68), aplikasi Twitter sebesar 9,2% (n = 23), aplikasi Telegram sebesar 0,8% (n = 2), dan Youtube sebesar 0,4% (n = 1).

Tabel 1.

Data distribusi karakteristik partisipan (N = 250)

Karakteristik	Frekuensi	Persentase
Usia		
18-23 tahun	63	25,2%
24-45 tahun	137	54,8%
46-56 tahun	50	20%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	91	36,4%
Perempuan	159	63,6%
Durasi penggunaan ponsel		
< 3 jam/hari	32	12,8%
3-5 jam/hari	87	34,8%
6-8 jam/hari	81	32,4%
> 8 jam/hari	50	20%
Aplikasi yang digunakan		
Whatsapp	88	35,2%

Instagram	68	27,2%
Facebook	68	27,2%
Twitter	23	9,2%
Telegram	2	0,8%
Youtube	1	0,4%

Pengujian normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov Test* menunjukkan distribusi data yang normal pada semua kelompok usia dengan signifikansi $p > .05$. Pengujian homogenitas dengan *Levene's Test of Equality of Error Variance* menunjukkan varian dalam data bersifat homogen dengan hasil signifikansi $p > .05$. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dapat dilakukan secara parametrik.

Uji asumsi dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis untuk menentukan apakah pengujian dapat dilakukan secara parametrik. Pengujian asumsi yang dilakukan, yaitu pengujian normalitas dan homogenitas.

Tabel 2.
Uji korelasi

	Usia	Durasi	Phubbing
Usia	1		
Durasi	-0.209**	1	
Phubbing	-0.168**	0.343**	1

Keterangan: * $p < 0,05$; ** $p < 0,01$ (2-tailed)

Uji korelasi *Spearman* dilakukan untuk menjelaskan hubungan antar variabel. Nilai koefisien korelasi menunjukkan bahwa usia memiliki korelasi yang negatif dengan durasi penggunaan ponsel ($r = -.21$; $p < .01$) dan tingkat *phubbing* ($r = -.17$; $p < .01$). Durasi penggunaan ponsel memiliki korelasi yang positif dengan tingkat *phubbing* ($r = .34$; $p < .01$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan usia diikuti dengan peningkatan durasi penggunaan ponsel dan perilaku *phubbing*, begitupun sebaliknya. Adapun, peningkatan durasi penggunaan ponsel diikuti dengan peningkatan perilaku *phubbing*, begitupun sebaliknya. Hasil analisis uji korelasi dapat dilihat pada tabel 2.

Pengujian *one-way Anova* dilakukan untuk membandingkan perbedaan tingkat perilaku *phubbing* berdasarkan kelompok usia (generasi X, Y, dan Z). Hasil pengujian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan mengenai tingkat perilaku *phubbing* pada 3 kelompok usia ($F [2,247] = 4.70$, $p < .05$). Generasi X ($M = 2.30$, $SD = 0.54$) memiliki tingkat *phubbing* terendah dibandingkan generasi Y ($M = 2.55$, $SD = 0.57$) dan generasi Z ($M = 2.59$, $SD = 0.51$). Data deskriptif dan signifikansi perilaku *phubbing* pada kelompok usia terlihat pada tabel 3.

Tabel 3.
Hasil uji hipotesis dengan analisis *one-way Anova*

Kelompok	N	Phubbing		
		M	SD	F
Generasi				
X (46-56 tahun)	50	2.30	0.54	4.70*
Y (25-45 tahun)	137	2.55	0.57	
Z (18-24 tahun)	63	2.59	0.51	

*** $p < 0.001$, ** $p < 0.01$, * $p < 0.05$

Selanjutnya, perbandingan *Post Hoc* menggunakan pengujian Tukey's HSD menunjukkan bahwa skor *mean* dari perilaku *phubbing* berbeda secara signifikan antara kelompok X dengan kelompok Y ($p = [.018]$, 95% C.I. = [.466, .035] dan kelompok X

dengan Z ($p = [.15]$, 95% C.I. = [.540, .047]). Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok Y dan Z ($p = [.866]$). Perbandingan *mean* masing-masing kelompok usia terlihat pada tabel 4.

Tabel 4.

Perbandingan *Post Hoc* menggunakan pengujian Turkey's HSD

(I) Usia	(J) Usia	Perbedaan <i>Mean</i> (I-J)	Std. Error	Sig.	Interval Kepercayaan 95%	
					Batas Bawah	Batas Atas
18-23 tahun	24-45 tahun	,043	,084	,866	-,155	,241
	46-56 tahun	,293*	,105	,015	,047	,540
24-45 tahun	18-23 tahun	-,043	,084	,866	-,241	,155
	46-56 tahun	,250*	,091	,018	,035	,467
46-56 tahun	18-23 tahun	-,293*	,105	,015	-,540	-,047

Berdasarkan pada pemaparan hasil di atas, data penelitian menunjukkan bahwa generasi X memiliki tingkat *phubbing* paling rendah dibandingkan generasi Y dan generasi Z. Generasi Z memiliki tingkat *phubbing* paling tinggi. Namun, tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat perilaku *phubbing* antara generasi Z dan generasi Y. Adapun, hasil analisis korelasi juga mendukung temuan tersebut. Analisis korelasi menunjukkan bahwa durasi penggunaan ponsel pintar berhubungan secara negatif dengan usia ($r = -.21$; $p < .01$) dan durasi penggunaan ponsel pintar berhubungan secara positif dengan perilaku *phubbing* sebesar .34 ($p < .01$).

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Guazzini dkk. (2019) dan Al-Saggaf dkk. (2019) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara usia dan perilaku *phubbing*. Orang-orang yang lebih muda (di bawah usia 26 tahun) terlibat dalam perilaku *phubbing* yang lebih tinggi dibandingkan orang-orang yang lebih tua (Guazzini dkk., 2019). Hal ini dikaitkan dengan perbedaan antara *digital immigrant* dan *digital native*.

Orang-orang dari generasi Y dan Z dikenal sebagai *digital native* karena mereka telah mengenal teknologi pada hampir sepanjang kehidupan mereka (McCrinkle, 2006). Dibandingkan dengan *digital native*,

digital immigrant baru mengenal dan beradaptasi dengan teknologi di masa dewasa kehidupan mereka. Hal tersebut mengarahkan pada perbedaan intensitas penggunaan ponsel pintar (Asbury, 2016). Hadirnya *digital native* menunjukkan bahwa orang yang berkembang pada masa digital seperti adanya internet, media sosial dan ponsel pintar memiliki keterikatan lebih tinggi pada teknologi dibandingkan dengan *digital immigrants* (Prensky, 2001a; Wang dkk., 2019). Prensky (2001b) menyebutkan bahwa perbedaan antara *digital native* dan *digital immigrant* bukan hanya pada perbedaan pada apa yang mereka pikirkan, tetapi perbedaan pada cara berpikir. *Digital Native* yang terbiasa pada stimulus dan lingkungan yang terpapar dengan teknologi mengarahkan mereka untuk cenderung *multitasking*, cepat merespon terhadap teknologi dan mudah terdistraksi oleh teknologinya (Prensky, 2001b). Hal ini dapat mengimplikasikan perilaku *phubbing* yang terjadi pada generasi Y dan Z. Perilaku *phubbing* tersebut dapat terjadi karena kesulitan *digital native* untuk mengalihkan pikirannya dari ponsel pintar.

Digital immigrant yang dikaitkan dengan usia lebih tua menunjukkan sikap yang berbeda dengan orang yang lebih muda. Orang yang lebih tua cenderung untuk menunjukkan

sikap yang lebih lemah terhadap penggunaan teknologi (Czaja dkk., 2006), lebih jarang menggunakan teknologi dibandingkan yang lebih muda (Chen dkk., 2013) dan lambat beradaptasi terhadap teknologi baru (Zickuhr & Madden, 2012). Hal tersebut dikaitkan dengan orang tua yang tidak merasakan manfaat dan mengalami kesulitan dalam menggunakan teknologi. Berbanding terbalik dengan hal tersebut, orang-orang yang lebih muda dilaporkan memiliki kecemasan yang lebih rendah dan *self-efficacy* yang lebih tinggi terhadap teknologi (Czaja dkk., 2006).

Kecenderungan menggunakan ponsel pintar juga didorong oleh kepercayaan terhadap ponsel pintar. Generasi yang termasuk *digital native* memiliki kesadaran dan kepercayaan diri dalam melindungi data pribadi. *Digital native* lebih percaya diri ketika menghadapi risiko privasi untuk berpartisipasi secara digital, yang telah menjadi bagian kebutuhan interaksi sosial mereka (Halperin & Dror, 2016). Generasi X seringkali meragukan keamanan dari aplikasi yang digunakan sehingga cenderung menghindari hal-hal baru yang berkaitan dengan penggunaan teknologi serta lebih memilih untuk membentuk batasan-batasan dalam relasi sosial melalui media digital. Generasi Y yang terbiasa menggunakan teknologi membuat pemahaman mengenai efek sampingnya menjadi berbeda dengan generasi X (Ahn & Jung, 2016). Kebiasaan tersebut juga memunculkan dorongan untuk melakukan sesuatu yang tidak diinginkan (Aagaard, 2020). Mereka tetap melakukan perilaku *phubbing* meskipun memahami dampak buruk dari perilaku *phubbing*. Hal ini berkaitan dengan salah satu aspek dari *phubbing* yaitu *problem acknowledgment* (Chotpitayasunondh & Douglas, 2018b). Hal ini mengimplikasikan bahwa perilaku *phubbing* lebih mudah ditunjukkan oleh digital native yang memiliki sikap yang lebih terbuka terhadap teknologi.

Perilaku *phubbing* juga dapat dijelaskan dari perspektif *theory of planned*

behavior. Teori ini menjelaskan bahwa sikap terhadap perilaku, norma subjektif, dan persepsi mengenai *behavioral control* dapat memengaruhi intensi berperilaku dan keberlanjutan perilakunya (Ajzen, 1991). Data penelitian terdahulu menunjukkan bahwa sikap terhadap *phubbing* dapat memprediksi terjadinya perilaku *phubbing* (Büttner dkk., 2022). Penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa norma subjektif mengenai penggunaan ponsel dapat mengarahkan intensi dan ketergantungan pada penggunaan ponsel pintar (Liu dkk., 2019). Hal ini juga didukung oleh temuan terdahulu yang menemukan bahwa persepsi norma sosial (deskriptif dan injungtif) mengenai perilaku *phubbing* dapat mengarahkan pada peningkatan perilaku *phubbing* (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016; Leuppert & Geber, 2020; Li dkk., 2021).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa terdapat perbedaan toleransi mengenai perilaku *phubbing* antar generasi (Winkelmann & Geber, 2022). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa orang-orang yang lebih muda dan tua sama-sama mempersepsikan perilaku *phubbing* sebagai perilaku yang wajar bagi anak muda dibandingkan orang tua. Penelitian lain menemukan bahwa generasi yang lebih tua mempersepsikan perilaku *phubbing* sebagai perilaku yang tidak wajar dan tidak dapat diterima (Kadylak dkk., 2018). Hal ini juga didukung oleh temuan Ranie dan Zickuhr (2015) yang menunjukkan bahwa orang-orang yang lebih tua cenderung mempersepsikan perilaku menggunakan ponsel dalam perkumpulan sosial sebagai hal yang mengganggu percakapan dibandingkan oleh orang-orang yang lebih muda. Hal tersebut mengimplikasikan bahwa perilaku *phubbing* lebih ditunjukkan oleh generasi yang lebih muda karena mereka memiliki persepsi normatif mengenai perilaku *phubbing* dibandingkan oleh generasi yang lebih tua.

Asbury (2016) mengungkapkan bahwa perbedaan perilaku berkaitan dengan media digital generasi tidak terlepas dari tujuan

perilaku dilakukan. Hal ini selaras dengan perspektif *uses and gratification* yang memberi petunjuk bahwa orang-orang dapat terlibat *phubbing* dalam percakapan tatap muka dikarenakan *phubbing* dapat memenuhi kebutuhan atau kepuasan tertentu (Al-Saggaf & O'Donnell, 2019). Kepuasan dan kebutuhan ini berkaitan dengan fungsi penggunaan ponsel pintar untuk peningkatan hubungan sosial, hiburan, dan pelarian diri. Penggunaan ponsel yang dilakukan oleh generasi Z dan Y lebih banyak berfungsi untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari seperti belajar dan bekerja. Jejaring sosial juga dapat dijadikan sebagai sarana untuk belajar (García dkk., 2020) dan memperoleh dukungan emosional (Fang dkk., 2020).

Selain itu, Generasi Z cenderung berkomunikasi menggunakan media digital daripada tatap muka secara langsung (Ahmed, 2019). Mereka yang sejak kecil beradaptasi dengan ponsel pintar dan berkomunikasi di lingkungan virtual merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindarkan. Interaksi sosial merupakan salah satu kepuasan yang ingin dicapai oleh generasi Z. mereka secara aktif mencari konten dan media yang dapat menstimulasi interaksi sosial dengan teman sebayanya. Perilaku demikian dilatarbelakangi oleh keinginan untuk meningkatkan hubungan, mendapatkan pengetahuan, rasa memiliki dan lain sebagainya (O'Carroll & Rooney, 2020). Data mengenai penggunaan ponsel pintar menunjukkan sekitar 90% usia 18 hingga 29 tahun menggunakan media sosial dan 40 % orang yang berusia 35 tahun ke atas (Pew Research Center, 2019).

Sama halnya dengan generasi Z, dewasa awal atau generasi Y merasa terasingkan dan memiliki keinginan untuk diikutsertakan dengan cara mendapatkan perhatian melalui media sosial (Benvenuti dkk., 2019). Penggunaan ponsel untuk berhubungan sosial dikaitkan dengan menurunnya rasa kesepian lebih kuat pada dewasa awal dibandingkan orang yang lebih

tua (Y. Wang dkk., 2018). Hal ini menegaskan bahwa generasi Z dan Y lebih cenderung mendapatkan kepuasan melalui media digital daripada generasi X.

Perbedaan perilaku *phubbing* antara kelompok usia juga dapat dijelaskan dari faktor-faktor yang mengarahkan pada perilaku *phubbing*. Penelitian menunjukkan bahwa adiksi ponsel, adiksi internet, *self control* yang lebih rendah dan *fear of missing out* dapat mengarahkan pada perilaku *phubbing* (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016; Karadağ dkk., 2015). Karadağ dkk. (2015) menemukan bahwa kecenderungan yang tinggi dalam penggunaan ponsel menjadi penyebab dari perilaku *phubbing*. Hal ini dapat diasosiasikan dengan tingkat perilaku *phubbing* yang lebih tinggi pada generasi yang lebih muda. Data penelitian menunjukkan prevalensi adiksi ponsel lebih tinggi pada usia yang lebih muda dibandingkan usia yang lebih tua (Mawarpury dkk., 2020). Hal ini selaras dengan penelitian dari Horwood dkk. (2021) menemukan bahwa penggunaan *smartphone* yang bermasalah cenderung tinggi di usia 18 hingga 35 tahun dan menurun drastis memasuki usia 40 tahun.

Busch dkk. (2021) juga menemukan prevalensi rendah penggunaan *smartphone* bermasalah pada orang dewasa yang lebih tua diasosiasikan dengan *self-control* yang lebih tinggi dan *Fear of Missing Out* (FoMO) yang lebih rendah. *Self-control* dan *Fear of Missing Out* (FoMO) merupakan prediktor dari perilaku *phubbing* (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016). *Self-control* dibutuhkan untuk meregulasi perilaku sesuai dengan nilai dan ekspektasi sosial (Han dkk., 2017). *Self-control* dapat menjelaskan bagaimana individu terlibat dalam penggunaan ponsel pintar yang bermasalah, yaitu individu mengetahui bahwa perilakunya salah, tetapi tidak memiliki kemampuan untuk menahan godaan dari ponsel pintarnya (Berger dkk., 2018). Hal ini juga dapat berlaku pada perilaku *phubbing* bahwa orang-orang menyadari perilaku

phubbing sebagai hal yang negatif, namun mereka juga tetap terlibat dalam perilaku tersebut (Hanika, 2015).

Secara keseluruhan, penelitian ini dapat memberikan penjelasan mengenai perbedaan perilaku *phubbing* dilihat dari kelompok usia. Namun, penelitian ini juga tidak terlepas dari beberapa keterbatasan penelitian. Batasan dalam penelitian ini adalah tidak adanya penjelasan lebih mendalam mengenai alasan dan konteks perilaku *phubbing* dilakukan. Menurut Wang dkk. (2013), beberapa faktor dapat mempengaruhi keterampilan digital yaitu karakteristik demografis, organisasi, faktor psikologis, pengaruh sosial, kesempatan, keinginan, dan penggunaan teknologi digital. Karakteristik generasi juga dipengaruhi oleh konteks kultural (Levickaite, 2010). Penelitian ini juga dilakukan pada masa pandemi Covid-19 dimana komunikasi antar individu dilakukan secara daring. Faktor ini bisa jadi berpengaruh besar terhadap durasi penggunaan dan perilaku yang berkaitan dengannya. Selain itu, studi *cross-sectional* pada penelitian ini tidak dapat menjadi acuan bagi hubungan kausal antar variabel. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat melakukan studi longitudinal untuk memperkuat hubungan kausal antara usia dan faktor-faktor lain yang dapat mengarahkan pada perilaku *phubbing*.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi perbedaan perilaku *phubbing* pada generasi digital yang berbeda yaitu generasi X, Y dan Z. Hasil temuan menunjukkan terdapat perbedaan perilaku *phubbing* yang signifikan antara generasi X dengan generasi Z dan Y. Sementara, perbedaan perilaku *phubbing* antara generasi Z dan Y tidak signifikan. Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini diterima.

Temuan penelitian dapat dijadikan landasan untuk melakukan intervensi terhadap individu dengan perilaku *phubbing*

lintas generasi. Perlakuan yang diberikan akan menjadi lebih tepat ketika disesuaikan dengan usia atau kategori generasi digital. Peneliti selanjutnya juga perlu mempertimbangkan faktor lain yang menyebabkan perilaku *phubbing* pada generasi digital. Faktor-faktor seperti aplikasi yang digunakan, tempat tinggal, dan latar belakang pekerjaan memerlukan penjelasan lebih mendalam pada penelitian selanjutnya. Hal demikian dilakukan agar mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai perilaku *phubbing*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aagaard, J. (2020). Digital akrasia: A qualitative study of phubbing. *AI and Society*, 35(1). Doi: 10.1007/s00146-019-00876-0
- Aditia, R. (2021). Fenomena phubbing: Suatu degradasi relasi sosial sebagai dampak media sosial. *KELUWIH: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 2(1), 8–14. Doi: 10.24123/soshum.v2i1.4034
- Ahn, J., & Jung, Y. (2016). The common sense of dependence on smartphone: A comparison between digital natives and digital immigrants. *New Media and Society*, 18(7). Doi: 10.1177/1461444814554902
- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179–211. Doi: 10.1016/0749-5978(91)90020-T
- Al-Saggaf, Y., & Macculloch, R. (2019). Phubbing and social relationships: Results from an Australian sample. *Journal of Relationships Research*. Doi: 10.1017/jrr.2019.9
- Al-Saggaf, Y., MacCulloch, R., & Wiener, K. (2019). Trait Boredom Is a Predictor of Phubbing Frequency. *Journal of Technology in Behavioral Science*, 4(3), 245–252. Doi: 10.1007/s41347-018-0080-4
- Al-Saggaf, Y., & O'Donnell, S. B. (2019). Phubbing: Perceptions, reasons behind, predictors, and impacts. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 1(2). Doi: 10.1002/hbe2.137

- Ananto, P., & Kusuma Ningsih, S. (2020). *Incorporation of smartphones and social media to promote mobile learning in an Indonesian vocational higher education setting*. Doi: 10.3991/ijim.v14i19.13863
- Ang, C.-S., Teo, K.-M., Ong, Y.-L., & Siak, S.-L. (2019). Investigation of a preliminary mixed method of phubbing and social connectedness in adolescents. *Addiction & health, 11*(1). Doi: 10.22122/ahj.v11i1.539
- Asbury, E. T. (2016). Natives and immigrants: Closing the digital generation gap. Dalam *Applied Cyberpsychology: Practical Applications of Cyberpsychological Theory and Research*. Doi: 10.1057/9781137517036
- Augner, C., & Hacker, G. W. (2012). Associations between problematic mobile phone use and psychological parameters in young adults. *International Journal of Public Health, 57*(2). Doi: 10.1007/s00038-011-0234-z
- Benvenuti, M., Błachnio, A., Przepiorka, A. M., Daskalova, V. M., & Mazzoni, E. (2019). *Factors Related to Phone Snubbing Behavior in Emerging Adults* (hlm. 164–187). Doi: 10.4018/978-1-5225-9412-3.ch007
- Berger, S., Wyss, A. M., & Knoch, D. (2018). Low self-control capacity is associated with immediate responses to smartphone signals. *Computers in Human Behavior, 86*, 45–51. Doi: 10.1016/j.chb.2018.04.031
- Bitar, Z., Hallit, S., Khansa, W., & Obeid, S. (2021). Phubbing and temperaments among young Lebanese adults: The mediating effect of self-esteem and emotional intelligence. *BMC Psychology, 9*(1). Doi: 10.1186/s40359-021-00594-7
- Bolton, R. N., Parasuraman, A., Hoefnagels, A., Migchels, N., Kabadayi, S., Gruber, T., Loureiro, Y. K., & Solnet, D. (2013). Understanding generation Y and their use of social media: A review and research agenda. *Journal of Service Management, 24*(3). Doi: 10.1108/09564231311326987
- Brooke, A., Anderson, M., Perrin, A., & Turner, E. (2020). Children's engagement with digital devices, screen time. Dalam *Parenting Children in the Age of Screens*.
- Busch, P. A., Hausvik, G. I., Ropstad, O. K., & Pettersen, D. (2021). Smartphone usage among older adults. *Computers in Human Behavior, 121*, 106783. Doi: 10.1016/j.chb.2021.106783
- Büttner, C. M., Gloster, A. T., & Greifeneder, R. (2022). Your phone ruins our lunch: Attitudes, norms, and valuing the interaction predict phone use and phubbing in dyadic social interactions. *Mobile Media & Communication, 10*(3), 387–405. Doi: 10.1177/20501579211059914
- Chen, K., Chan, A. H. S., & Tsang, S. N. H. (2013). Usage of mobile phones amongst elderly people in Hong Kong. *International MultConference of Engineers and Computer Scientists, 2013, 2*(1).
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2016). How “phubbing” becomes the norm: The antecedents and consequences of snubbing via smartphone. *Computers in Human Behavior, 63*. Doi: 10.1016/j.chb.2016.05.018
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018a). Measuring phone snubbing behavior: Development and validation of the Generic Scale of Phubbing (GSP) and the Generic Scale of Being Phubbed (GSBP). *Computers in Human Behavior, 88*. Doi: 10.1016/j.chb.2018.06.020
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018b). The effects of “phubbing” on social interaction. *Journal of Applied Social Psychology, 48*(6). Doi: 10.1111/jasp.12506
- Cocoradă, E., Maican, C. I., Cazan, A. M., & Maican, M. A. (2018). Assessing the smartphone addiction risk and its associations with personality traits among adolescents. *Children and Youth Services Review, 93*. Doi: 10.1016/j.chilyouth.2018.08.006
- Czaja, S. J., Charness, N., Fisk, A. D., Hertzog, C., Nair, S. N., Rogers, W. A., &

- Sharit, J. (2006). Factors predicting the use of technology: Findings from the Center for Research and Education on Aging and Technology Enhancement (CREATE). *Psychology and Aging*, 21(2). Doi: 10.1037/0882-7974.21.2.333
- Demographics of Mobile Device Ownership and Adoption in the United States / Pew Research Center.* (t.t.). Diambil 27 Januari 2023, dari <https://www.pewresearch.org/internet/fact-sheet/mobile/>
- Erzen, E., Odaci, H., & Yeniçeri, İ. (2021). Phubbing: Which personality traits are prone to phubbing? *Social Science Computer Review*, 39(1). Doi: 10.1177/0894439319847415
- Fang, J., Wang, X., Wen, Z., & Zhou, J. (2020). Fear of missing out and problematic social media use as mediators between emotional support from social media and phubbing behavior. *Addictive Behaviors*, 107. Doi: 10.1016/j.addbeh.2020.106430
- García, A. C., Gil-Mediavilla, M., Álvarez, I., & Casares, M. de los Á. (2020). The influence of social networks within educational and social fields: A comparative study between two generations of online students. *Sustainability (Switzerland)*, 12(23). Doi: 10.3390/su12239941
- Guazzini, A., Duradoni, M., Capelli, A., & Meringolo, P. (2019). An explorative model to assess individuals' phubbing risk. *Future Internet*, 11(1). Doi: 10.3390/fi11010021
- Halperin, R., & Dror, Y. (2016). Information privacy and the digital generation gap: An exploratory study. *Journal of Information Privacy and Security*, 12(4). Doi: 10.1080/15536548.2016.1243852
- Han, L., Geng, J., Jou, M., Gao, F., & Yang, H. (2017). Relationship between shyness and mobile phone addiction in Chinese young adults: Mediating roles of self-control and attachment anxiety. *Computers in Human Behavior*, 76, 363–371. Doi: 10.1016/j.chb.2017.07.036
- Hanika, I. M. (2015). Fenomena phubbing di era milenial (ketergantungan seseorang pada smartphone terhadap lingkungannya). *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1).
- Haug, S., Paz Castro, R., Kwon, M., Filler, A., Kowatsch, T., & Schaub, M. P. (2015). Smartphone use and smartphone addiction among young people in Switzerland. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4). Doi: 10.1556/2006.4.2015.037
- 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). Doi: 10.29407/nor.v7i1.13883
- Ivanova, A., Gorbaniuk, O., Błachnio, A., Przepiórka, A., Mraka, N., Polishchuk, V., & Gorbaniuk, J. (2020). Mobile phone addiction, phubbing, and depression among men and women: A moderated mediation analysis. *Psychiatric Quarterly*, 91(3). Doi: 10.1007/s11126-020-09723-8
- Jiang, J. (2018). How Teens and Parents Navigate Screen Time and Device Distractions. Dalam *Pew Research Center*.
- Kadylak, T., Makki, T. W., Francis, J., Cotten, S. R., Rikard, R. v., & Sah, Y. J. (2018). Disrupted copresence: Older adults' views on mobile phone use during face-to-face interactions. *Mobile Media and Communication*, 6(3). Doi: 10.1177/2050157918758129
- Karadağ, E., Tosuntaş, Ş. B., Erzen, E., Duru, P., Bostan, N., Şahin, B. M., Çulha, I., & Babadağ, B. (2015). Determinants of phubbing, which is the sum of many virtual addictions: A structural equation model. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(2). Doi: 10.1556/2006.4.2015.005
- Kelly, L., Miller-Ott, A. E., & Duran, R. L. (2019). Phubbing friends: Understanding face threats from, and responses to, friends' cell phone usage through the lens of politeness theory.

- Communication Quarterly*, 67(5). Doi: 10.1080/01463373.2019.1668443
- Leuppert, R., & Geber, S. (2020). Commonly done but not socially accepted? Phubbing and social norms in dyadic and small group settings. *Communication Research Reports*. Doi: 10.1080/08824096.2020.1756767
- Levickaite, R. (2010). Y, x, z kartos: Pasaulio be sienu idejos formavimas naudojantis socialiniais tinklais (lietuvos atvejis). *Limes*, 3(2). Doi: 10.3846/limes.2010.17
- Li, Y.-X., Zhang, Y.-H., Yang, R., Lian, S.-L., Yan, L., & Zhu, X.-M. (2021). Relationship Between Perceived Social Norms and Phubbing: Individual Control and Fear of Missing Out as Mediators. *International Journal of Mental Health and Addiction*. Doi: 10.1007/s11469-021-00696-8
- Liu, R.-D., Wang, J., Gu, D., Ding, Y., Oei, T. P., Hong, W., Zhen, R., & Li, Y.-M. (2019). The Effect of Parental Phubbing on Teenager's Mobile Phone Dependency Behaviors: The Mediation Role of Subjective Norm and Dependency Intention. *www.dovepress.com Psychology Research and Behavior Management*, 2019, 12–1059. Doi: 10.2147/PRBM.S224133
- Matthes, J., Thomas, M. F., Stevic, A., & Schmuck, D. (2021). Fighting over smartphones? Parents' excessive smartphone use, lack of control over children's use, and conflict. *Computers in Human Behavior*, 116. Doi: 10.1016/j.chb.2020.106618
- Mawarpury, M.-, Maulina, S., Faradina, S., & Afriani, A. (2020). KECENDERUNGAN ADIKSI SMARTPHONE DITINJAU DARI JENIS KELAMIN DAN USIA. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(1). Doi: 10.22373/psikoislamedia.v5i1.6252
- McCrindle, M. (2006). New generations at work: Attracting, recruiting, retraining & training generation Y. *McCrindle Research, January 2002*.
- Miller-Ott, A. E., & Kelly, L. (2017). A Politeness Theory Analysis of Cell-Phone Usage in the Presence of Friends. *Communication Studies*, 68(2), 190–207. Doi: 10.1080/10510974.2017.1299024
- Newzoo. (2022). *Top Countries by Smartphone Users*. <https://newzoo.com/insights/rankings/top-countries-by-smartphone-penetration-and-users>
- Niaz Ahmed. (2019). Generation Z's Smartphone and Social Media Usage: A Survey. *Journalism and Mass Communication*, 9(3). Doi: [10.17265/2160-6579/2019.03.001](https://doi.org/10.17265/2160-6579/2019.03.001)
- O'Carroll, R., & Rooney, T. (2020, July). Uses and gratifications of Generation Z within social networks: A dialectical investigation into the Facebook domain. In *7th European Conference on Social Media ECSM 2020*.
- Prensky, M. (2001a). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. Doi: 10.1108/10748120110424816
- Prensky, M. (2001b). Digital Natives, Digital Immigrants Part 2: Do They Really Think Differently? *On the Horizon*, 9(6), 1–6. Doi: 10.1108/10748120110424843
- Raento, M., Oulasvirta, A., & Eagle, N. (2009). Smartphones: An emerging tool for social scientists. *Sociological Methods and Research*, 37(3). Doi: 10.1177/0049124108330005
- Rahmawati, D., Lumakto, G., & Danial Kesa, D. (2020). Generasi digital natives dalam praktik konsumsi berita di lingkungan digital. *Communications*, 2(2). Doi: 10.21009/communications.2.2.5
- Schaeffer, K. (2019). *Most US teens who use cellphones do it to pass time, connect with others, learn new things*. <https://policycommons.net/artifacts/616635/most-us/1597309/>
- Siste, K., Hanafi, E., Sen, L. T., Christian, H., Adrian, Siswidiani, L. P., Limawan, A. P., Murtani, B. J., & Suwartono, C. (2020). The impact of physical distancing and associated factors towards internet addiction among

- adults in Indonesia during COVID-19 pandemic: A nationwide web-based study. *Frontiers in Psychiatry*, 11. Doi: 10.3389/fpsy.2020.580977
- Tapscott, D. (2008). *Grown Up Digital: How the Net Generation Is Changing Your World*. McGraw Hill Company.
- Taufik, Alizamar, Afdal, Fikri, M., & Ifdil. (2019). Phubbing behaviour in Indonesian students. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 5(6), 263–272.
- vanden Abeele, M. M. P., Antheunis, M. L., & Schouten, A. P. (2016). The effect of mobile messaging during a conversation on impression formation and interaction quality. *Computers in Human Behavior*, 62. Doi: 10.1016/j.chb.2016.04.005
- Vittoria, F., Abeele, M. vanden, Rooij, A. J. van, Coco, G., & Marez, L. de. (2018). Fear of missing out as a predictor of problematic social media use and phubbing behavior among Flemish adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*.
- Volkom, M. van, Stapley, J. C., & Amaturio, V. (2014). Revisiting the digital divide: Generational differences in technology use in everyday life. *North American Journal of Psychology*, 16(3), 557–574.
<http://eds.a.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?sid=8227534e-bd9a-4dde-b408-e23a3d58e350@sessionmgr4002&vid=1&hid=4210>
- Wang, H.-Y., Sigerson, L., & Cheng, C. (2019). Digital Nativity and Information Technology Addiction: Age cohort versus individual difference approaches. *Computers in Human Behavior*, 90, 1–9. Doi: 10.1016/j.chb.2018.08.031
- Wang, Q., Myers, M. D., & Sundaram, D. (2013). Digital natives and digital immigrants: Towards a model of digital fluency. *Business and Information Systems Engineering*, 5(6). Doi: 10.1007/s12599-013-0296-y
- Wang, Y., Matz-Costa, C., Miller, J., Carr, D. C., & Kohlbacher, F. (2018). Uses and Gratifications Sought From Mobile Phones and Loneliness Among Japanese Midlife and Older Adults: A Mediation Analysis. *Innovation in Aging*, 2(3). Doi: 10.1093/geroni/igy027
- Winkelmann, L., & Geber, S. (2022). On the norm sensitivity of younger mobile phone users: Perceived social norms and phubbing in interactions between younger and older generations. *Communication Research Reports*, 39(4), 214–223. Doi: 10.1080/08824096.2022.2115476
- Youarti, I. E., & Hidayah, N. (2018). Perilaku phubbing sebagai karakter remaja generasi Z. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(1). Doi: 10.26638/jfk.553.2099
- Zhang, K., Chen, C., & Lee, M. (2014). *Understanding the role of motives in smartphone addiction*. <https://aisel.aisnet.org/pacis2014/131/>
- Zickuhr, K., & Madden, M. (2012). Older adults and internet use. *Pew Research Center's Internet & American Life Project*, 6, 1–23.