

## **PATOLOGI SOSIAL AKIBAT PENGGUNAAN *SMARTPHONE* DALAM PERSPEKTIF KOMUNIKASI ISLAM**

**Yuliana Restiviani**

yrestiviani@gmail.com

**IAIN Lhokseumawe**

### **ABSTRAK**

Penggunaan *smartphone* telah menjadi fenomena global yang mencakup hampir seluruh lapisan masyarakat. Teknologi ini memberikan banyak manfaat dalam komunikasi, namun juga menyebabkan perubahan perilaku dan dampak sosial yang signifikan. Studi ini bertujuan untuk mengeksplorasi patologi sosial yang muncul akibat penggunaan *smartphone* dari perspektif komunikasi Islam. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur dan analisis isi dari sumber-sumber yang relevan, termasuk Al-Qur'an, Hadis, dan karya-karya ilmiah terkait. Penelitian ini juga menawarkan rekomendasi untuk mengatasi patologi sosial yang dihasilkan oleh penggunaan *smartphone* dalam perspektif komunikasi Islam. Beberapa rekomendasi termasuk pengenalan pendidikan tentang etika penggunaan *smartphone* dalam sistem pendidikan Islam, promosi penggunaan teknologi dengan bijaksana sesuai ajaran agama, dan peran aktif masyarakat dan keluarga dalam mengawasi

penggunaan *smartphone*, terutama oleh generasi muda. Kesimpulannya, penggunaan *smartphone* memberikan dampak signifikan dalam masyarakat, termasuk dalam aspek komunikasi. Dalam perspektif komunikasi Islam, patologi sosial yang dihasilkan perlu diwaspadai dan diatasi dengan pendekatan yang bijaksana dan sesuai dengan nilai-nilai Islam. Islam telah tegas memberikan batasan, terkait efektivitas waktu yang digunakan, akan menjadi manfaat penggunaan *smartphone* jika memiliki batasan-batasan dan dalam kendali kontrol penggunaannya, dan akan jadi mudharat jika batasan-batasan kewajaran dilupakan dan waktu yang digunakan untuk menggunakan *smartphone* diluar kendali kontrol.

**Kata Kunci:** Patologi Sosial, *Smartphone*, Komunikasi Islam

## PENDAHULUAN

Pada awal penciptaan Telepon, Alexander Graham Bell mungkin tidak pernah membayangkan, jika suatu saat suara dering dari telepon yang diciptakannya (1876) dapat mengganggu aktivitas komunikasi dan interaksi sosial manusia di masa depan. Cita-cita kemudahan dan kenyamanan hidup ternyata memiliki konsekuensi yang tidak pernah terbayangkan. Bagai dua sisi mata uang, dibalik manfaat selalu terselip mudharat jika tidak dikelola dengan baik.

Saat ini, jika kita amati dapat dengan mudah kita temukan sekumpulan orang sibuk dengan *smartphone* mereka, mereka dekat tapi jauh. Hal tersebut lazim terjadi di lorong-lorong kampus, restaurant, warung kopi tradisional ataupun modern serta tempat-tempat umum lainnya. Mereka asik mengikuti konten *smartphone* dengan posisi menunduk dan khusuk, tidak peduli rekan di samping dan sekeliling. Bahkan kala rekannya menegur, lewat atau duduk di sebelah yang terjadi adalah nihil respon; sunyi, senyap tanpa ada

interaksi. Hal demikian tidak hanya dilakukan oleh remaja, juga dilakukan oleh anak-anak dan orang dewasa, rasa peduli telah terkikis bahkan hilang akibat fokus mereka beralih pada *smartphone*, hingga menjadi abai pada komunikasi dan interaksi sosial.

Sebagai sebuah produk dari teknologi, tidak dapat diabaikan bahwasanya *smartphone* telah banyak membantu manusia, *smartphone* memungkinkan penggunaanya untuk browsing internet, memotret dan mengedit, bermain *game*, menggambar, mengirim pesan instan, mengunduh klip video, mendengarkan lagu, dan banyak lagi (T'ng et al., 2018, hal. 161). *Smartphone* menyediakan fasilitas untuk berbagi informasi pribadi dan sosial. Melalui manfaat ini, pengguna menciptakan bentuk visual dari metode komunikasi, dengan memperbarui status mereka, dan berinteraksi satu sama lain kapan saja dan di mana saja (Normawati et al., 2018, hal. 156). *Smartphone* juga memberikan kesempatan bagi pengguna untuk terhubung dengan teman, keluarga, kolega, dan orang lain yang tidak hadir, untuk hiburan, untuk pendidikan, dan untuk penelitian (Chotpitayasunondh & Douglas, 2010, hal. 9). Lebih lanjut, *smartphone* juga memudahkan manusia dalam pekerjaannya, *smartphone* dapat mengambil tugas yang dulu terbatas pada meja kerja, termasuk mencari penerbangan saat berolahraga, menonton TED Talk dari tempat tidur, dan men-*tweet* komentar di kolom secara langsung pada sebuah pertandingan bola untuk penggemar sambil menunggu tumpangan taxi online (Al-Saggaf & O'Donnell, 2019, hal. 132).

Dengan semua fasilitas yang dimiliki oleh *smartphone*, tidak sulit bagi perangkat komunikasi tersebut untuk menjadi populer. Dengan kisaran harga yang ditawarkan mulai dari ratusan ribu hingga jutaan rupiah, *smartphone* mampu menerobos batas demografi dan status sosial ekonomi seseorang, dimiliki oleh banyak orang dari semua kalangan dan berbagai segmentasi pasar. Jika kita perhatikan saat ini, nyaris tidak ada orang yang tidak membawa *smartphone* di dalam saku atau tasnya, bahkan anak-anak. Sebagai

sebuah produk, *smartphone* memiliki segmentasi pasar yang sangat luas, *smartphone* telah berhasil menyentuh berbagai lapisan masyarakat. Tuntutan eksistensi diri dalam dunia yang selalu bergerak dan cepat membuat setiap orang merasa ingin dan perlu untuk memiliki setidaknya satu buah *smartphone*.

Kepemilikan *smartphone* di Indonesia menurut data *datareportal*, saat ini telah mencapai 345,3 juta jiwa dari jumlah populasi penduduk Indonesia sebanyak 276,3 juta jiwa (Kemp, 2021). Berdasarkan data tersebut maka dapat diasumsikan bahwa setiap penduduk di Indonesia minimal memiliki satu buah ponsel, dan lebih dari satu untuk sebagian lainnya. *Smartphone* baru-baru ini juga telah mengambil alih komputer pribadi dan laptop sebagai perangkat umum yang paling banyak yang digunakan orang untuk mengakses Internet (Chotpitayasunondh & Douglas, 2010, hal. 4).

*Smartphone* telah mendominasi hari-hari penduduk Indonesia, hal tersebut diperkuat oleh hasil survei *we are social* pada tahun 2021 yang memaparkan fakta bahwa rata-rata dalam sehari penduduk Indonesia menggunakan internet 8 jam 25 menit. Data tersebut mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya, yang rata-rata perharinya hanya mencapai 7 jam 59 menit (Chotpitayasunondh & Douglas, 2010, hal. 4). Peningkatan tersebut dimaklumi oleh sebagian besar peneliti sebagai akibat pemberlakuan kerja dan belajar dari rumah yang diterapkan pemerintah pasca Covid-19. Penggunaan Internet dalam *smartphone* perhari 8 jam 25 menit, menggambarkan rata-rata 3 menit sekali pengguna *smartphone* mengecek *device* mereka. *Smartphone*, memaksa kita memasuki era kesunyian komunikasi dan interaksi nyata, saat ini banyak ditemukan seorang pengguna *smartphone* yang ahli membangun komunikasi digital namun justru kesulitan menjalin percakapan dengan seorang rekan yang hadir bersisian.

Dampak *smartphone* yang nyata dirasakan saat ini adalah; pertama Transaksi data dan informasi pada dunia maya menimbulkan kemungkinan pencurian data pribadi. Hal ini bisa

dilakukan oleh para *hacker* yang tidak bertanggung jawab dengan tujuan-tujuan tertentu. Penyebaran virus, terbukanya arus informasi dan komunikasi juga membawa virus yang berkedok aplikasi dengan mudah menyebar; kedua Perasaan ketagihan yang berlebihan, contohnya pada saat bermain *game* online atau jejaring sosial; ketiga mengesampingkan etika berkomunikasi dan yang keempat membuat sebagian orang apatis terhadap lingkungan sosialnya (Herliani, 2015, hal. 218). Lebih lanjut masalah perilaku lainnya yang ditemukan melalui studi terpilih dari adiksi *smartphone* pada penelitian Utami dan Kurniawati adalah kerentanan remaja pada beban pikiran berlebihan, pengaturan perhatian, agresivitas aksi antisosial, kesulitan membangun identitas diri positif, dan peningkatan potensi aksi merusak diri (Utami & Kurniawati, 2019).

Agresivitas anti sosial yang nampak secara nyata akibat ketergantungan *smartphone* saat ini adalah perilaku-perilaku destruktif yang mengganggu efektivitas komunikasi. Penelitian-Penelitian sebelumnya telah mengungkapkan bahwa besarnya ketergantungan individu terhadap *smartphone* dan internet mengakibatkan patologi-patologi sosial yang lahir akibat teknologi tersebut. Jika pada umumnya kecanduan dihasilkan karena ketergantungan orang dalam mengkonsumsi minuman, obat atau zat tertentu, maka kecanduan terhadap *smartphone* dihasilkan karena adanya ketergantungan manusia pada perangkat mesin tertentu (Won-Jun, 2013, hal. 404).

Kondisi seperti ini sebelumnya telah diprediksi oleh seorang ahli filsafat dalam ilmu teori komunikasi yaitu Marshall McLuhan. McLuhan memiliki pandangan mengenai teknologi sebagai suatu perpanjangan dari manusia dan kebutuhannya, dan teknologi yang selama ini dibuat bermaksud untuk mempermudah semua kegiatan manusia, dan menjadi perpanjangan panca indra kita (Fisher & Penerjemah, 1987, hal. 329). McLuhan percaya bahwa ciptaan-ciptaan manusia menyebabkan perubahan kebudayaan di dalam masyarakat. Seperti contohnya yaitu awalnya manusia

membuat mesin untuk mempermudah hidup mereka, membantu memperingan pekerjaan mereka. Selain itu, manusia juga mendominasi dunia dengan cara memperluas cara berkomunikasi mereka, yang didukung oleh perkembangan teknologi alat-alat berkomunikasi yang terus berkembang sampai sekarang. Namun sampai akhirnya saat ini, mesin itu sendiri lah yang memiliki kontrol terhadap manusia (Fisher & Penerjemah, 1987, hal. 487).

Teknologi membentuk individu bagaimana cara berpikir, berperilaku dalam masyarakat dan teknologi tersebut akhirnya mengarahkan manusia bergerak dari suatu teknologi ke teknologi yang lain (Juraman, 2014, hal. 3). Hingga akhirnya seperti sekarang dapat kita rasakan bahwa sistem sosial di masyarakat memiliki basis yang sangat erat dengan penggunaan teknologi. Hampir semua kegiatan dipengaruhi dan membutuhkan teknologi untuk mempermudahnya, dari kegiatan yang ringan sampai kegiatan yang sulit hampir tidak pernah lepas dari teknologi yang mendukungnya. Inilah yang mendukung pernyataan McLuhan bahwa teknologi adalah perpanjangan manusia, namun pada akhirnya kemudahan yang diberikan oleh teknologi itu sendiri memudahkan manusia dan memberikan rasa ketergantungan pada teknologi. Dengan demikian maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, bagaimana patologi sosial akibat penggunaan *smartphone* dalam pespektif Komunikasi Islam.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, menurut Bogdan dan Biklen pendekatan kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.<sup>1</sup>

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan

---

<sup>1</sup>Syukur Kholil, *Metodologi Penelitian Komunikasi* (Bandung: Citapustaka Media, 2006).

pendekatan studi literatur dan analisis isi dari sumber-sumber yang relevan, termasuk Al-Qur'an, Hadis, dan karya-karya ilmiah terkait.

## LANDASAN TEORI

### 1. *Pathology Social (Patologi Sosial)*

Patologi Secara bahasa berasal dari bahasa Yunani yaitu dari kata *Phatos* yang berarti penderitaan atau penyakit, dan *Logos* yang berarti ilmu. Patologi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan dengan ilmu tentang Penyakit.<sup>2</sup> Secara Istilah patologi merupakan cabang bidang kedokteran yang berkaitan dengan ciri-ciri dan perkembangan penyakit melalui analisis perubahan fungsi atau keadaan bagian tubuh. Bidang patologi terdiri atas patologi anatomi dan patologi klinik.<sup>3</sup> Sedangkan kata sosial adalah berkenaan dengan masyarakat, istilah sosial sering dikaitkan dengan hal-hal yang berhubungan manusia dan masyarakat, seperti kehidupan kaum miskin di kota, kehidupan kaum berada, kehidupan nelayan dan seterusnya. Sedangkan ilmu sosial adalah ilmu yang mempelajari tentang hubungan antar individu dengan individu, individu dengan kelompok, individu dengan masyarakat serta kelompok dengan kelompok lainnya. Jadi, patologi sosial adalah sebagai ilmu tentang gejala-gejala sosial yang dianggap sakit yang disebabkan oleh faktor-faktor sosial yang dapat membuat kondisi sosial mengalami instabil.

Patologi Sosial Menurut Kartini Kartono adalah semua tingkah laku yang bertentangan dengan norma kebaikan, stabilitas lokal, pola kesederhanaan, moral, hak milik, solidaritas kekeluargaan, hidup rukun bertetangga, disiplin kebaikan dan

---

<sup>2</sup> Departemen Pendidikan, Pusat Bahasa Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: PT Gramedia, 2008), hlm. 1031.

<sup>3</sup> <https://id.wikipedia.org/wiki/Patologi>, diakses Bima, 20 September 2022, Pukul: 10:23 AM W

hukum formal,<sup>4</sup> Sedangkan menurut Sigmund Freud (1856-1939), Patologi sosial adalah perilaku menyimpang yang ditandai adanya pola-pola kepribadian yang tidak kuat disertai dengan pengalaman-pengalaman atau konflik-konflik ketidaksadaran antara komponen-komponen kepribadian ide, ego dan super ego. Dollard juga berpendapat bahwa Patologi sosial adalah penyimpangan perilaku yang disebabkan oleh adanya agresif sebagai akibat rasa frustrasi yang muncul karena ketidakpuasan dalam diri sendiri.<sup>5</sup>

Penggunaan terminologi patologi dapat diterapkan dalam empat konteks, yaitu konteks bahasa, konteks forensik, konteks lingkungan, dan konteks sosial. Dalam konteks bahasa patologi dijelaskan sebagai penyelidikan mengenai cacat dan gangguan yang menghambat kemampuan berkomunikasi verbal orang. Dari konteks forensik patologi dijelaskan sebagai penerapan ilmu dan metode patologi untuk menyelesaikan masalah peradilan. Dalam konteks lingkungan patologi dijelaskan menyangkut persoalan yang berkaitan dengan lingkungan kehidupan manusia. Dan, dari konteks sosial patologis dimaknai sebagai ilmu yang secara khusus mempelajari tentang penyakit masyarakat (Fensi, 2020).

Sosial patologis pada dasarnya dapat disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya adalah:

- 1) Keadaan Keluarga yang Berantakan (*Broken Home*) Keluarga merupakan tempat dimana anak atau orang pertama kali melakukan interaksi dengan orang lain
- 2) Persoalan ekonomi, tidak terpenuhinya kebutuhan ekonomi dapat mendorong orang melakukan kegiatan apa saja, asal bisa memperoleh sesuatu yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan ekonominya.

---

<sup>4</sup> Kartono, Kartini. 2011. Patologi Sosial, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, h. 1

<sup>5</sup>Psikologisosiyal.blogspot.com/2016/08/pengertian-patologi-sosialmenurut para. html, diakses Bima, 20 September 2022.

- 3) Pelampiasaan rasa kecewa, Sering kali orang yang kecewa dapat menimbulkan perilaku di luar kendali orang yang bersangkutan tersebut, bahkan tidak lagi menghiraukan norma-norma-norma maupun aturan kemasyarakatan.
- 4) Pengaruh lingkungan masyarakat, lingkungan masyarakat merupakan faktor yang sangat berpengaruh dalam kehidupan seseorang. Misalnya orang hidup di lingkungan penjudi akan cenderung ikut berjudi, peminum dan seterusnya.
- 5) Ketidak sanggupannya menyerap nilai dan norma yang berlaku, Hal ini umumnya terjadi pada para pendatang baru (penduduk baru) di lingkungan yang baru.
- 6) Pengaruh kemajuan teknologi, Kemajuan teknologi selain membawa efek yang positif juga banyak menimbulkan dampak yang negatif terutama bagi anak-anak yang masih labil yang belum bisa memanfaatkan teknologi secara bijak.<sup>6</sup>

Dengan demikian dapat dipahami bahwa, ketika manusia tidak mampu memajemen diri ketika berhadapan dengan hal-hal yang dapat menyebabkan patologi sosial, maka kecenderungannya akan melakukan tindakan-tindakan abnormal yang tidak sesuai dengan hakekat dasar manusia sebagai makhluk sosial. Lebih lanjut ia akan melakukan tindakan yang cenderung dapat mencederai nilai-nilai dasar kemanusiaan hingga pada akhirnya terjangkit penyakit sosial atau patologi sosial.

## 2. *Smartphone*

Menurut Williams & Sawyer (2011), *smartphone* adalah telepon selular dengan mikroprosesor, memori, layar dan modem bawaan. *Smartphone* merupakan ponsel multimedia yang menggabungkan fungsionalitas Personal Computer (PC) dan *handset* sehingga menghasilkan teknologi komunikasi dalam genggamannya, di mana terdapat pesan teks, kamera, pemutar musik, video, *game*, akses *email*, *tv digital*, *search engine*, pengelola informasi pribadi,

---

<sup>6</sup> <https://ayobelajarpemasaran.blogspot.com/2018/02/penyakit-sosialpengertian-macam.html>, diakses tanggal 11 Oktober 2022

fitur GPS, jasa telepon *internet* dan bahkan terdapat telepon yang juga berfungsi sebagai kartu kredit dan dompet digital. Mengenai kecanggihan teknologi gadget pada ponsel juga memiliki beberapa keunggulan seperti adanya teknologi *Infrared* dan *Bluetooth*. *Bluetooth* merupakan nirkabel yang dapat menyambungkan beberapa perangkat melalui gelombang radio berfrekuensi rendah (daya jangkanya maksimal 50 meter) tanpa dihubungkan dengan kabel sedangkan pada *Infrared* kedua perangkat harus berhadapan (Fiati, 2005).

Teknologi *smartphone* dari tahun ke tahun mengalami perkembangan yang sangat pesat. Sejalan dengan perkembangan teknologi, saat ini *smartphone* dilengkapi dengan berbagai macam fitur, seperti *game*, radio, Mp3, kamera, video dan layanan *internet*. *Smartphone* terbaru saat ini juga sudah menggunakan processor dan OS (*Operating System*) sehingga kemampuannya sudah seperti sebuah komputer. Orang bisa mengubah fungsi *smartphone* menjadi mini komputer. Fitur ini banyak membantu manusia dalam mengerjakan tugas sehingga dapat diselesaikan dalam waktu yang singkat.

#### a) Manfaat *Smartphone*

Pada prinsipnya teknologi ini berkembang untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan manusia agar dalam kehidupannya dapat lebih mudah berkomunikasi ataupun melakukan sesuatu, secara umum manfaat dari penggunaan *smartphone* adalah sebagai berikut:

##### 1. Untuk mempermudah berkomunikasi

*Smartphone* adalah alat komunikasi, baik jarak dekat maupun jarak jauh dan merupakan alat komunikasi lisan atau tulisan yang dapat menyimpan pesan dan sangat praktis untuk dipergunakan sebagai alat komunikasi karena bisa dibawa kemana saja. Sebab itulah *smartphone* sangat berguna untuk alat komunikasi jarak jauh yang semakin efektif dan efisien. selain perangkatnya yang bisa dibawa kemana-mana dan dapat dipakai di mana saja.

## 2. Untuk meningkatkan jalinan sosial

Di samping sebagai alat komunikasi *smartphone* tersebut dapat berfungsi untuk meningkatkan jalinan sosial karena dengan *smartphone* seseorang bisa tetap berkomunikasi dengan saudara yang berada jauh, agar selalu menjaga tali silaturahmi dan kerap kali *smartphone* ini juga digunakan untuk menambah teman dengan orang lain.

## 3. Untuk menambah pengetahuan tentang kemajuan teknologi

Karena alat komunikasi *smartphone* merupakan salah satu buah hasil dari kemajuan teknologi saat ini, maka *smartphone* tersebut dapat dijadikan salah satu sarana untuk menambah pengetahuan pelajar tentang kemajuan teknologi sehingga siswa tidak dikatakan menutup mata akan kemajuan di era globalisasi saat ini, jika kita amati saat ini *feature smartphone* sangatlah lengkap sampai jaringan internet pun sudah dapat diakses dari *smartphone*. Hal tersebut dapat digunakan pelajar untuk mengetahui apa yang ada di sekeliling mereka dengan catatan *smartphone* itu digunakan dengan bijaksana.

## 4. Sebagai alat penghilang stress

Salah satu manfaat tambahan dari *smartphone* yaitu sebagai alat penghilang stress. Seperti yang telah diungkapkan sebelumnya bahwa *smartphone* saat ini sudah memiliki *feature* yang sangat lengkap seperti Mp3, video, kamera, permainan, televisi, radio, dan layanan internet. Sehingga *feature* tersebut dapat dijadikan seseorang untuk menghilangkan stress.

### b) Dampak negatif *Smartphone*

Memang jelas manfaat *smartphone* terbesar yaitu sebagai alat komunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga, yaitu sesuai dengan fungsi awalnya, dan selain fungsi di atas *smartphone* tersebut bisa bermanfaat untuk menambah pengetahuan tentang kemajuan teknologi dan untuk memperluas jaringan. Di samping *smartphone* mempunyai manfaat bagi

penggunanya, *smartphone* tersebut juga mempunyai dampak negatif, Tiara Amelia, *et, al* (2019) dalam tulisan jurnalnya membagi dampak negatif penggunaan *smartphone* yang intens ke dalam tiga bagian, yaitu:

1) Dampak Kesehatan Fisik.

Dampak kesehatan fisik yang sering dirasakan oleh pengguna *smartphone* aktif adalah lelah atau pedih pada mata hingga kerusakan pada mata, pusing kepala akibat melihat gambar dinamis yang terus menerus pada layar *smartphone*, badan pegal-pegal dan lelah, kesemutan, jempol kram hingga mual-mual.

2) Dampak Kesehatan sosial

Secara sosial para pengguna *smartphone* aktif dapat menyebabkan perasaan tidak nyaman kawan interaksinya sehingga menimbulkan perasaan tidak suka dan tidak dihargai. Bagi *phubber* dampak yang dirasakan secara langsung adalah tidak peka terhadap terjadi pada lingkungan sekitar, minimnya kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi secara langsung dan hilangnya kesempatan untuk mengenal dan berkomunikasi dengan orang-orang baru.

3) Dampak Kesehatan mental

Sedangkan secara mental, penggunaan *smartphone* secara berlebihan dapat menyebabkan timbulnya dominasi perasaan-perasaan negatif, seperti rasa iri, sedih karena melihat kehidupan orang lain yang lebih menawan terlihat dalam media visual *smartphone* dibandingkan kehidupan yang *phubber* jalani. Pada tahap yang lebih ekstrim, dapat menjadikan mental *phubber* depresi karena rasa sedih yang timbul hingga menyebabkan menangis, menyalahkan diri sendiri, merasa tidak berharga dan menjadi hilang rasa percaya diri.

Sebagai sebuah benda, *smartphone* akan memiliki dampak positif ketika penggunaannya mampu mengontrol penggunaannya sesuai dengan kapasitas penggunaan. Demikian pula sebaliknya, akan menjadi negatif kepemilikan *smartphone* jika pemiliknya tidak

menggunakan sesuai kapasitas dengan memperhatikan aspek-aspek kesehatan fisik, sosial dan mental.

### 1. Teori Perilaku (*Behaviorisme*)

Kwick dalam Notoatmodjo menyebutkan bahwa perilaku adalah tindakan atau perbuatan Organisme yang dapat diamati dan bahkan dapat dipelajari. Perilaku merupakan hasil daripada pengalaman dan interaksi seseorang dengan orang lain atau alam disekitarnya (lingkungan) hingga terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tindakan. Perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang individu terhadap stimulus yang berasal dari luar maupun dalam dirinya.<sup>7</sup>

Lingkungan sekitar, pendidikan, dan orang tua merupakan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perilaku seseorang. Meskipun ada juga pendapat yang menyebutkan bahwa pembentukan perilaku manusia itu bersifat natural yaitu semua perilaku manusia bersumber dari pembawaan biologis, melalui naluri genetika. Sementara pendapat lain menyebutkan bahwa semua perilaku manusia itu bersifat *nurture*, yaitu melalui pengalaman atau melalui pelatihan. Dan para ahli sosiologi berpendapat bahwa perilaku adalah kristalisasi dari pengaruh budaya.<sup>8</sup>

Skinner membedakan perilaku menjadi dua yakni perilaku yang alami (*innate behaviour*), yaitu perilaku yang dibawa sejak organisme dilahirkan yang berupa refleks-refleks dan insting. Sedangkan perilaku operan (*operant behavior*) yaitu perilaku yang dibentuk melalui proses belajar. Pada manusia perilaku operan atau psikologis ini yang dianggap paling dominan. Yaitu perilaku yang diperoleh dan dikendalikan oleh pusat kesadaran atau otak

---

<sup>7</sup>Irwan, *Etika Dan Perilaku Kesehatan* (Yogyakarta: CV. Absolute Media, 2018), h. 105-108.

<sup>8</sup>Joyce Marcella Laurens, *Arsitektur & Perilaku Manusia* (Jakarta: PT. Grasindo, 2005), h. 4.

(kognitif).

Jadi perilaku akan terbentuk dalam proses dan dalam aktivitasnya berupa pengetahuan, pengalaman, maka akan terwujud dalam perilaku sehari-harinya. Jika pengetahuan, pengalaman yang didapat dalam kehidupannya positif. <sup>9</sup>Maka wujud perilaku seseorang cenderung akan baik (positif). Dan sebaliknya, jika aktivitas sehari-hari yang didapat pengetahuan dan pengalaman yang buruk. Maka wujud dari perilakunya adalah negatif.

## 2. Determinisme Teknologi Komunikasi

Determinisme teknologi teori yang dikemukakan oleh McLuhan (1911-1980) yang berasumsi bahwa penemuan atau perkembangan teknologi komunikasi dapat mengubah kebudayaan, kebiasaan manusia. Hingga saat ini, hampir seluruh segi dalam kehidupan manusia sudah menggunakan media teknologi komunikasi. Em Griffin menyebutnya *nothing remains untouched by communication technology. Medium is the message*. Menurut McLuhan, bagi manusia media dianggap lebih penting dari pada isi pesan yang disampaikan oleh media tersebut. Sehingga manusia semakin didominasi oleh teknologi yang diciptakannya sendiri, teknologi komunikasi bukan dikontrol oleh manusia melainkan manusia yang dikontrol oleh teknologi.<sup>10</sup>

Ilmu pengetahuan dan teknologi bersifat determinan (menentukan) dalam membentuk manusia yang membawa pengaruh besar dalam hidup manusia. Mc. Luhan berpendapat bahwa teknologi komunikasi menjadi penyebab utama terjadinya

---

<sup>9</sup>Muhammad Saleh, "POLA KOMUNIKASI BERDAYA PADA KESEJAHTERAAN MASYARAKAT," *ENCOMMUNICATION: Journal of Communication Studies* 1, no. 1 (2023): 32-59, <https://journal.enliinstitute.com/index.php/ENCOMMUNICATION/article/view/71/8>.

<sup>10</sup>Aang Ridwan, *Komunikasi Antarbudaya* (Bandung: Pustaka Setia, 2016), h. 22-23.

perubahan budaya dalam masyarakat. Ia berpendapat bahwa “ *we shape our tools and they in turn shape us* (kita membentuk peralatan kita dan mereka pada gilirannya membentuk kita).<sup>11</sup>

Teori ini tampak pada penggunaan *smartphone* secara berlebihan, bahkan kecanduan, tidak mampu mengontrol diri hingga berakibat pada perilaku *nomophobia*. Perkembangan dan kemajuan teknologi komunikasi, semakin yang menggantungkan “hidup” pada media tersebut.

Mc-luhan berpendapat bahwa teknologi telah membatasi interaksi sosial dalam masyarakat, meskipun teknologi dapat menjangkau keterbatasan. Teknologi komunikasi elektronik mempersempit dunia menjadi kampung global, peristiwa apapun yang terjadi di seluruh dunia dapat diketahui dengan cepat. Menurutnya, peralatan atau media teknologi yang diciptakan oleh manusia selanjutnya membentuk perubahan perilaku pada diri mereka sendiri (manusia). Teknologi menjadi penggerak peradaban dan perubahan dalam kehidupan manusia karena ketergantungan manusia terhadap teknologi itu sendiri.<sup>12</sup>

## PEMBAHASAN

### ***Pathology Social Smartphone Used (Patologi Sosial pada Pengguna Smartphone)***

Sebagai turunan dari modernitas, *smartphone* memiliki posisi lekat yang tidak sederhana pada tiap individu penggunaanya. *Pathological smartphone use* (PSU) atau kecanduan *smartphone* adalah fenomena yang muncul yang perlu dipahami secara implisit dan ditangani secara efektif. Menurut King et al., (2010) *pathological smartphone use* (PSU) secara sederhana dapat dipahami sebagai kecanduan berlebih pada *smartphone*, sehingga menimbulkan

---

<sup>11</sup>Morisson, *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), h. 486-487.

<sup>12</sup>Mulyadi, *Antara Teknologi & Teologi* (Depok: Rajawali Press, 2020), h. 11.

ketakutan tidak dapat berkomunikasi, akan berusaha untuk tetap terhubung dengan segala sesuatu yang berasal dari teknologi komunikasi, serta tidak bisa jika tidak terkoneksi dengan *smartphone* dan internet. Jika pada umumnya kecanduan dihasilkan karena ketergantungan orang dalam mengonsumsi minuman, obat atau zat tertentu, maka kecanduan terhadap *smartphone* dihasilkan karena adanya ketergantungan manusia pada perangkat mesin tertentu.

Jeong (2016) menyebutkan bahwa, dalam kondisi kecanduan bahkan otak memiliki pemahaman bahwa *smartphone* adalah bagian dari “anggota” tubuh manusia. Dengan demikian, otak akan bereaksi terhadap tidak adanya getaran *smartphone*, sama dengan reaksi otak ketika anggota tubuh lainnya diamputasi (Lu, 2008). Menurut Fisoun et al. (2012), beberapa diantaranya bahkan beberapa orang telah pada tahap selalu berpikir dan merasa bahwa *smartphone* bergetar, namun nyatanya hal tersebut tidak terjadi. Hal ini secara khusus, telah mengindikasikan bahwa orang tersebut terlalu tinggi terlibat dan ketergantungan dengan *smartphonena* sehingga menyebabkan pikiran hanya berputar di sekitar *smartphonena*.

Disebutkan dalam beberapa jurnal, sikap ketergantungan *smartphone* yang telah terindikasi kepada *Pathological smartphone use* (PSU) adalah phubbing, nomophobia, dan smombie. Secara harfiah phubbing merupakan akronim dari kata phone and snubbing, merupakan tindakan melecehkan seseorang dalam lingkungan sosial, lebih mementingkan telepon genggam selama interaksi sosial berlangsung (Restiviani, 2023, hal. 118), nomofobia atau *no mobile phone phobia* adalah ketakutan patologis untuk jauh dari *smartphone* dan tidak terhubung dengan koneksi internet. Dapat dikatakan bahwa orang yang menderita nomophobia memiliki ketakutan yang tidak rasional untuk pergi dari rumah tanpa *smartphone* dan akan merasa sangat cemas tanpa *smartphone*, jika kehabisan daya baterai pada *smartphone* atau tidak memiliki jangkauan jaringan. Jadi, orang yang cenderung nomofobia biasanya mereka memiliki sikap ketergantungan, cemas, memiliki profil yang tidak aman dan

memiliki kecenderungan gangguan kecemasan. Karena kondisi tersebut, individu dengan profil ini biasanya selalu mengaktifkan *smartphone* mereka setiap saat terlepas dari lokasi, dan jika tidak memungkinkan untuk mengeluarkan suara atau dering pada *smartphone*, mereka akan berusaha membuat *smartphonenya* dalam mode bergetar, selalu berada dalam jangkauan, tersedia dan terlihat (A. L. S. King et al., 2013). Sedangkan *smombie*, singkatan dari *smartphone* dan *zombie* merupakan istilah ekstrem yang menggambarkan kondisi seseorang akan menjadi "seperti" *zombie* saat sedang terlibat dengan *smartphonenya*. Tidak peduli akan apapun dan siapapun, dengan pemakaian yang terus meningkat secara konstan akan menyebabkan seorang *smombie* terus terpaku pada layar *smartphone* mereka bahkan saat mereka melangkah.

Menurut Sales dalam Soraia (2020) dalam jurnalnya disebutkan bahwa dengan karakteristik harga diri rendah, pergaulan yang tidak sesuai perilaku, takut berhubungan, kecemasan sosial, kurang percaya diri, rasa malu, proaktivitas rendah, isolasi sosial, kapasitas koping rendah, rendah rasa *self-efficacy*, afektif dan hubungan sosial tampaknya terkait dengan ketergantungan ini, hingga dapat menyebabkan beberapa penurunan kualitas hidup karena penggunaan *smartphone* yang tidak tepat dan berlebihan. Sejalan dengan pemikiran yang sama, Kuss dan Griffiths (2017, hal. 311) berpendapat bahwa "Kebutuhan yang dirasakan untuk online dapat mengakibatkan penggunaan SNS [situs jejaring sosial online] secara kompulsif, dan pada kasus ekstrim dapat mengakibatkan gejala dan konsekuensi tradisional terkait dengan kecanduan terkait zat. Alasan utama itu pemicu perilaku ketergantungan adalah kepribadian individu karena orang menggunakan *smartphone* sebagai semacam "perisai" untuk melindungi diri mereka sendiri dan orang-orang di sekitar mereka, dan pada saat yang sama melupakan masalah mereka miliki dalam hidup mereka.

1. Tahapan pengguna *smartphone* hingga *pathological smartphone use* (PSU)

Penggunaan *smartphone* sehari-hari menjadi intens karena semua aktivitas pendukung eksistensi kehidupan telah menjadi menjadi mudah dan ramah di kantong. Dalam “genggaman”, *smartphone* dengan kisaran harga ratusan rupiah hingga puluhan juta rupiah telah menjadi pemandu dalam kegiatan hidup sehari-hari. Dari kegiatan umum seperti undangan massal hingga kegiatan pribadi baik olahraga maupun ibadah, *smartphone* dapat menjadi navigator.

Penggunaan *smartphone* yang terus menerus dapat menjadi berlebihan, sehingga diperlukan menganalisis batasan-batasan penggunaannya agar tidak terperosok ke arah yang lebih serius seperti halnya kecenderungan patologi. Lebih buruk lagi adalah ketika penggunaan ekstrim *smartphone* tidak dikenali sebagai masalah karena dianggap begitu lazim terutama di kalangan dewasa muda di semua bidang kehidupan mereka.

Menurut Deursen, Bolle, Hegner, dan Kommers (2015) ketergantungan *smartphone* terjadi karena *smartphone* menawarkan banyak pengalaman menghibur yang memiliki potensi untuk memperoleh imbalan, meningkatkan peluang penggunaan yang ditargetkan untuk menjadi kebiasaan penggunaan, dipicu oleh rangsangan internal dan eksternal. Deursen et al. (2015) menyebutkan bahwa ketika individu memeriksa notifikasi pada *smartphone* ini dapat berfungsi sebagai hadiah, sehingga memastikan bahwa verifikasi muncul kembali dan kembali hingga menjadi kebiasaan dan kecanduan, yang membuatnya semakin sulit untuk mengontrol. Dengan demikian, verifikasi notifikasi ini menciptakan pola ketergantungan yang dapat menyebabkan individu menerima efek negatif pada berbagai aspek kehidupan mereka. Dalam konteks ini, ada dua konsep yang menjadi fokus utama: penggunaan *smartphone* dan ketergantungannya.

Meskipun penggunaan *smartphone* dilakukan setiap hari dan selama beberapa jam dan belum menjadi ketergantungan patologis, dengan penggunaan yang tepat sesuai dengan penggunaan, teknologi

*smartphone* dapat menarik keuntungan (profesional atau pribadi) dari individu. Oleh karena itu, tidak semua pengguna ponsel cerdas memiliki ketergantungan selama mereka dapat mengabstraksi dari penggunaan *smartphone* dan juga dapat melakukan aktivitas yang lain tanpa melibatkan *smartphone* (Kim, 2015).

Di sisi lain, ketergantungan mulai memiliki dampak karena adanya keunikan pada *smartphone* jika dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya, dapat *mobile*, sehingga *smartphone* dapat selalu dalam jangkauan orang, tidak peduli di manapun mereka berada. Hal ini memungkinkan terjadinya penyalahgunaan dalam penggunaan *smartphone*, sehingga menjadi ketergantungan dan menjadi hal sudah menjadi biasa di masyarakat saat ini (Kwon et al., 2013).

Ketergantungan *smartphone* adalah manifestasi pada individu yang, ketika dibiarkan tanpa *smartphone*, berakhir dengan perubahan emosi dan perilaku. Gejala yang paling sering ditemukan dalam situasi seperti ini adalah cemas, gugup, tremor, berkeringat, hal ini terjadi akibat kemungkinan tidak dapat berhubungan dan menggunakan *smartphonanya* dengan segera. Jenis gejala ini dikenal sebagai gejala nomofobia (A. L. S. King et al., 2013). Sedangkan pada phubbing ketergantungan pada *smartphone* menjadi penyebab dari berkurang hingga hilangnya interaksi sosial, pada titik ekstrim phubbing juga dapat menyebabkan depresi karena phubbing secara signifikan dapat melemahkan atau mengurangi kepuasan hubungan (*relationship satisfaction*). Sedangkan ketergantungan lainnya pada *smartphone* adalah smombie, yaitu kelekatan pada *smartphone* sehingga menyebabkan berkurangnya perhatian atau kesadaran situasional terhadap keadaan, para smombie tidak menyadari potensi risiko saat menggunakan handphone mereka ketika berjalan atau mengemudi dimana hal ini berpotensi menyebabkan kecelakaan fisik di jalan dan dapat menyebabkan celakanya diri sendiri ataupun orang lain.

Kehidupan normal merupakan hal yang tidak sinkron dengan

penyalahgunaan dan konsekuensi yang tidak diinginkan dari penggunaan *smartphone*, dan jika merujuk pada patologi sosial yang dipaparkan oleh Kartini Kartono dimana semua tingkah laku yang bertentangan dengan norma kebaikan, stabilitas lokal, pola kesederhanaan, moral, hak milik, solidaritas kekeluargaan, hidup rukun bertetangga, disiplin kebaikan dan hukum formal dianggap sebagai patologi sosial, maka ketergantungan yang berlebihan pada sebuah benda hingga menyebabkan celaka, tidak nyaman atau abai terhadap diri serta lingkungan dapat juga dianggap sebagai patologis (Kartono, 2015).

Jika dibandingkan dengan ketergantungan pada zat psikoaktif, ketergantungan pada *smartphone* juga ditandai dengan adanya gejala fisik yang tidak nyaman dan ketidaknyamanan psikologis yang signifikan, dan juga terdapat ledakan emosi yang kuat, perasaan kehilangan, perpisahan, frustrasi, kegelisahan, atau bahkan ekspresi fisik dari kemarahan dan manipulasi, pemaksaan atau pemerasan (Gonçalves et al., 2020). Pengguna *smartphone* yang normal dan pengguna *smartphone* yang candu, keduanya tidak memiliki perbedaan yang signifikan jika dilihat secara sepintas. Hanya kelekatan pada *smartphone* yang membedakan mereka, dapat terdeteksi jika diamati secara teliti, mereka biasanya dalam hitungan menit mengecek berulang-ulang *smartphone* mereka, kecuali mereka yang mengecek *smartphone* hanya pada kondisi tertentu.

## 2. *Pathology Social Smartphone Used (Patologi Sosial pada Pengguna Smartphone)* dalam perspektif Komunikasi Islam

Perilaku terikat pada *smartphone* menjadi fenomena yang cenderung tidak dapat dihindari oleh sebagian masyarakat. Banyak dari kalangan masyarakat yang cenderung tidak dapat tinggal diam dan tenang tanpa *smartphone*. Hal ini karena saat ini *smartphone* tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi saja, tetapi dapat digunakan sebagai media bisnis untuk mendapatkan keuntungan, media belajar, media hiburan dan juga sebagai media informasi. Tidak dapat dipungkiri bahwa kehadiran *smartphone* memang telah

banyak membantu kehidupan manusia sebagai makhluk individu dan makhluk sosial. Namun, dibalik semua itu kehadiran *smartphone* ternyata juga telah menggeser etika komunikasi manusia, yang seharusnya selalu mengutamakan norma norma sosial dan etika komunikasi dalam proses interaksi.

Tidak dapat dipungkiri, bahwasanya *smartphone* merupakan anugerah bagi kehidupan manusia, dengannya banyak pekerjaan yang dapat diselesaikan secara cepat dan mudah. Namun keberadaan *smartphone* dikhawatirkan menyebabkan lalai hingga ketergantungan yang utuh pada benda kecil segi empat tersebut. Dalam hal ini, Islam memiliki pandangan bahwa segala sesuatu yang manusia lakukan memiliki nilai pertanggungjawabannya masing-masing, demikian pula terhadap penggunaan *smartphone*. Nilai manfaat juga harus menjadi pertimbangan bagi para pengguna *smartphone*, akan memiliki nilai mudharat jika pengguna tidak menggunakannya dengan bijak (Bakar, 2008).

Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dan memakan waktu berjam-jam menurut pandangan Islam merupakan sebuah kerugian, karena waktu sangatlah berharga. Begitu berharganya waktu, menyia-nyiakannya adalah bentuk puncak kerugian, bahkan lebih berbahaya dari kematian. Demikian yang disampaikan Ibnul Qayyim Al-Jauziyah rahimahullah berkata,

إِضَاعَةُ الْوَقْتِ أَشَدُّ مِنَ الْمَوْتِ ؛ لِأَنَّ إِضَاعَةَ الْوَقْتِ تَقْطَعُكَ عَنِ اللَّهِ وَالِدَارِ الْآخِرَةِ،  
وَالْمَوْتُ يَقْطَعُكَ عَنِ الدُّنْيَا وَأَهْلِهَا

Artinya: “Menyia-nyikan waktu lebih berbahaya dari kematian, karena menyia-nyikan waktu akan memutuskanmu dari Allah dan negeri akhirat, sedangkan kematian hanya memutuskan dirimu dari dunia dan penduduknya”. [Al-Fawaid hal 44]

Demikian pula kata-kata emas yang dinukil oleh Ibnu Qayyim Al-Jauziyah rahimahullah berikut,

وَنَفْسُكَ إِنْ أَشْغَلْتَهَا بِالْحَقِّ وَإِلَّا اشْتَغَلْتِكَ بِالْبَاطِلِ

Artinya: “Jika dirimu tidak disibukkan dengan hal-hal yang baik, PASTI akan disibukkan dengan hal-hal yang batil” (Al Jawabul Kaafi hal 156)

Ini adalah kaidah dalam kehidupan. Apabila waktu kita tidak diisi dengan kegiatan positif, pasti diisi oleh kegiatan negatif. Paling minimal diisi dengan hal yang sia-sia dan tidak bermanfaat. Buat program, rencana serta target hidup ke depan agar hari-hari kita selalu terisi oleh hal-hal dan kegiatan yang positif.

Hikmah yang dapat diambil dari kaidah di atas adalah, hal-hal yang positif dan bermanfaat merupakan keharusan yang patut dilakukan oleh setiap muslim dalam tiap waktunya. Karena jika bukan hal baik, pastilah hal buruk atau hal yang sia-sia yang akan dilakukan, karena dalam Islam tidak ada mengisi waktu dengan netral atau area abu-abu. jika bukan hal baik pastilah hal buruk. Karena diam, tidak bergerak dan statis termasuk dalam hal yang sia-sia dan merupakan keburukan.

Jauh sebelum ditemukannya teknologi, Al-Quran telah menjelaskan tentang keberadaannya di masa yang akan datang. Kecanggihan teknologi yang ada saat ini, serta merta diciptakan manusia untuk memenuhi segala kebutuhan. Jadi sebaiknya, teknologi tersebut juga dipergunakan sesuai dengan maksud dan tujuan pemuatannya, bukan malah menyalah gunakan penggunaan teknologi tersebut.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa fenomena kecanduan pada *smartphone* merupakan fenomena yang sudah mendunia, mencapai semua usia dan semua kalangan. Kesenangan yang diberikan oleh *smartphone* dapat menjadikan seseorang lupa akan waktu dan hakikat dirinya sebagai makhluk sosial. Mengabaikan lawan bicara, berubahnya fokus perhatian hingga gangguan psikologis akibat adanya *smartphone* telah menjadi perhatian serius, karna fenomena ini dapat menjadikan interaksi sosial manusia alpa akan unsur menghormati orang lain dan kerap menjadikan seseorang tidak sopan dan tidak adil terhadap dirinya

bahkan rekan bicaranya.

## **KESIMPULAN**

*Smartphone* dengan segala perkembangannya tidak bisa dihindari. Secara ontologi keberadaannya dituntut dan dituntun oleh sejarah dan memang harus ada dan memengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia. *Smartphone*, tidak saja menjadi jembatan antara komunikasikan dan komunikator agar terjadi kesepemahaman, namun juga dapat mendatangkan masalah bagi komunikasikan dan komunikator jika esensi dari komunikasi diabaikan akibat kehadiran *smartphone*, terutama jika manusia tidak mampu mengelolanya dengan baik.

Patologi sosial akibat penggunaan *smartphone* sudah mulai tumbuh satu persatu. Kajian terkait Patological *smartphone* Use (PSU) merupakan kajian yang telah menjadi perhatian khusus bertahun lalu bagi peneliti-peneliti di negara Eropa dan Amerika, namun merupakan hal baru bagi peneliti-peneliti Indonesia. Sehingga kajian terkait pathological *smartphone* use masih perlu dilakukan secara lebih detail dan mendalam dengan variabel-variabel lain yang mampu mereduksi ataupun mengidentifikasi variabel pemicu lainnya.

Islam telah tegas memberikan batasan, terkait efektivitas waktu yang digunakan, akan menjadi manfaat penggunaan *smartphone* jika memiliki batasan-batasan dan dalam kendali kontrol penggunaannya, dan akan jadi mudharat jika batasan-batasan kewajaran dilupakan dan waktu yang digunakan untuk menggunakan *smartphone* diluar kendali kontrol, karena waktu bagi setiap muslim adalah kegiatan positif, jika tidak, sudah pasti diisi oleh kegiatan negatif bahkan diam pun merupakan hal yang sia-sia

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Saggaf, Y., & O'Donnell, S. B. (2019). Phubbing: Perceptions, reasons behind, predictors, and impacts. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 1(2), 132–140. <https://doi.org/10.1002/hbe2.137>
- Amelia, T., Despitasari, M., Sari, K., Sisca, D., & Putri, K. (2019). Phubbing, Penyebab dan Dampaknya Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Indonesia. *Ekologi Kesehatan*, 18(2), 122–134.
- Bakar, O. (2008). *Tauhid & Sains: Perspektif Islam tentang Agama & Sains* (Kedua & Re). Pustaka Hidayah.
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2010). The effects of “phubbing” on social interaction. *European Journal of Social Psychology*, 40(2), 366–374.
- Deursen, A. J. A. M. Van, Bolle, C. L., Hegner, S., & Kommers, P. (2015). Modeling habitual and addictive smartphone behavior. The role of smartphone usage types, emotional intelligence, social stress, self-regulation, age, and gender. *Computers in Human Behavior*, 45, 411–420. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.039>
- Fensi, F. (2020). Menganalisis Patologi Media Sosial Dari Perspektif Filsafat Postmodernisme. *Commed: Jurnal Komunikasi dan Media*, 4(2).
- Fiati, R. (2005). *Akses Internet Via ponsel*. Andi Publisher.
- Fisher, B. A., & Penerjemah, S. T. (1987). *Teori-teori komunikasi: perspektif mekanistik, psikologis, interaksional, dan pragmatis* (J. Rakhmat (ed.)). Remaja Rosdakarya.
- Fisoun, V., Floros, G., Geroukalis, Dimitrios Ioannidi, N., Nikiforos, F., Sergeantani, E., & Angelopoulos, Nikiforos Siomos, K. (2012). Internet addiction in the island of Hippocrates: the associations between internet abuse and adolescent off-line behaviours. *Child Adolesc Ment Health*, 17(1), 37–44.

- <https://doi.org/10.1111/j.1475-3588.2011.00605.x>.
- Gonçalves, S., Dias, P., & Correia, A.-P. (2020). Nomophobia and lifestyle: Smartphone use and its relationship to psychopathologies. *Computers in Human Behavior Reports*, 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chbr.2020.100025>
- Herliani, L. (2015). Analisis Pemanfaatan Jejaring Sosial Facebook Sebagai Media Promosi Anggota BUSAM (Bubuhan Samarinda). *ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id*, 3(4), 212–224.
- Jeong, S.-H., Kim, H., Yum, J.-Y., & Hwang, Y. (2016). What type of content are smartphone users addicted to? SNS vs games. *Computers in Human Behavior*, 54, 10–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.035>.
- Juraman, S. R. (2014). Pemanfaatan Smartphone Android Oleh Mahasiswa Ilmu Komunikasi Dalam Mengakses Informasi Edukatif (Studi Pada Mahasiswa Ilmu komunikasi Fispol Unsrat). *Surakarta:ejournal.unsrat.ac.id*, III(1).
- Kartono, K. (2015). *Patologi sosial*. Rajagrafindo Perkasa.
- Kemp, S. (2021). *Digital Report Indonesia 2020*. Datareportal. <https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia>
- Kim, M.-S. (2015). Influence of neck pain on cervical movement in the sagittal plane during smartphone use. *Journal Physical Therapy Science*, 27(1), 15–17. <https://doi.org/10.1589/jpts.27.15>
- King, A. L. S., Valença, A. M., Silva, A. C. O., Baczynski, T., Carvalho, M. R., & Nardi, A. E. (2013). Nomophobia: Dependency on virtual environments or social phobia?., *Computers in Human Behavior*, 29(1), 140–144. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563212002282>
- King, A. L., Valença, A., & Nardi, A. E. (2010). Nomophobia: The mobile phone in panic disorder with agoraphobia: Reducing phobias or worsening of dependence? *Cognitive and*

- Behavioral Neurology*, 23(1), 52–54.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1097/WNN.0b013e3181b7eabc>.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2017). Social Networking Sites and Addiction: Ten Lessons Learned. *Int J Environ Res Public Health*, 14(3). <https://doi.org/10.3390/ijerph14030311>
- Lu, H.-Y. (2008). Sensation-seeking, Internet dependency, and online interpersonal deception. *Cyberpsychol Behav*, 11(2), 27–31. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.0053>.
- Normawati, Maryam, S., & Priliantini, A. (2018). Pengaruh Kampanye “Let’s Disconnect To Connect” Terhadap Sikap Anti Phubbing (Survei Pada Followers Official Account Line Starbucks Indonesia). *Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika*, 7(3), 155–164.
- Restiviani, Y. (2023). *Analisis Faktor Efektivitas Komunikasi Antarpribadi Dalam Mengatasi Perilaku Phubbing Pada Mahasiswa/i di Perguruan Tinggi Negeri Kota Lhokseumawe*.
- Utami, A. N., & Kurniawati, F. (2019). Dampak Negatif Adiksi Penggunaan *Smartphone* Terhadap Aspek-Aspek Akademik Personal Remaja. *Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan*, 33(1), 1–14.
- Williams, B. K., & Sawyer, S. C. (2011). *Using Information Technology: A Practical Introduction to Computers & Communications. (9th edition)*. McGrawHill.
- Won-Jun, L. (2013). An Exploratory Study on Addictive Use of *Smartphone*: Developing SAUS (*Smartphone Addictive Use Scale*). *Journal of Convergence Information Technology*, 8(12). <https://doi.org/10.4156/JCIT.VOL8.ISSUE12.49>