

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Teknologi berkembang dengan pesat. Sehingga segala bentuk aktivitas kini dapat dengan mudah hanya dengan *gadget*. Hadirnya *gadget* tentu memberikan perubahan terhadap diri seseorang, khususnya dalam cara berkomunikasi terhadap orang lain. Jika ketika era kesukuan masyarakat melakukan interaksi serta komunikasi dengan lisan serta bertatap muka, maka pada era digital saat sekarang ini orang dapat berkomunikasi dengan lawan bicaranya tanpa melakukan tatap muka melainkan dapat menggunakan media komunikasi seperti *smartphone* yang dapat menyampaikan pesan jarak jauh dengan hitungan detik. Dengan kecanggihannya *smartphone* dapat menjadi perangkat yang dapat memudahkan hidup seseorang.

Dalam konteks kehidupan sosial, hadirnya revolusi industri 4.0 telah memudarkan batasan jarak dan waktu. Manusia dapat saling terhubung satu sama lain secara cepat. Mereka dapat mengetahui berbagai informasi secara luas dan global. Hal itu ditunjang oleh seperangkat alat digital, seperti *smartphone*, internet, dan data.

Ponsel pintar dengan “kepintarannya” dan internet dengan jaringan yang dibentuknya kian menjamur di masyarakat. Kedua alat tersebut berkembang pesat bagaikan arus yang tak dapat dibendung. Hampir setiap tahun, ponsel pintar selalu hadir dalam versi terbaru yang semakin canggih. Begitupun dengan internet, yang kecepatannya semakin lama semakin tinggi. Sehingga sering terlihat orang-orang di sekitar lingkungan kita tak pernah luput dari penggunaan ponsel pintar beserta internetnya.

Perkembangan *smartphone* dan internet sejalan dengan persentase penggunaannya. Berdasarkan laporan We Are Social (2020) 67 % populasi dunia atau sekitar 5.19 milyar orang menggunakan ponsel. Hal ini meningkat 2,4% dari tahun sebelumnya yaitu sekitar 124 juta. Sedangkan di Indonesia pengguna ponsel mencapai 167 juta orang atau sekitar 89% dari total seluruh penduduk di Indonesia (Hanum, 2021). Berdasarkan data tersebut, penjualan *smartphone* mendominasi

pangsa global perangkat komunikasi. *Smartphone* kini menjadi bagian yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan sehari-hari masyarakat (Jones, 2014; Oulasvirta, Rattenbury, Ma, & Raita, 2012). *Smartphone* memberikan kemudahan bagi pengguna untuk terhubung dengan teman, keluarga, kolega, dan orang lain yang tidak dapat hadir dalam suatu pertemuan (Andreassen & Pallesen, 2014; Do & Gatica-Perez, 2013; Kuss & Griffiths, 2011), selain itu *smartphone* juga seringkali digunakan sebagai alat untuk bermain permainan, serta hiburan (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016), untuk pendidikan (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016), serta untuk penelitian (Raento, Oulasvirta, & Eagle, 2009).

Namun, terlepas dari manfaat nyata dari *smartphone*, *smartphone* berpotensi memberikan efek buruk pada kesehatan mental dan fisik, dan kualitas interaksi sosial (Lee, Chang, Lin, & Cheng, 2014). Konsekuensi penggunaan *smartphone* terhadap kualitas interaksi sosial antar individu juga menimbulkan kekhawatiran. Secara khusus, Habuchi, Dobashi, Tsuji, & Iwata (2005) berpendapat bahwa ponsel dapat mengurangi kualitas interaksi interpersonal, menghasilkan efek "*tele cocooning*", di mana orang dialihkan dari pertukaran tatap muka dengan orang lain dan karena itu kehilangan seni interaksi tatap muka (Habuchi et al., 2005). Dalam penelitian lain, percakapan di mana *smartphone* hadir memaparkan tingkat kepedulian empati yang lebih rendah dibandingkan dengan tidak adanya *smartphone* di atas meja (Putri, 2019). Peneliti lain telah menemukan tingkat kualitas hubungan yang lebih rendah, menurunnya kepercayaan pasangan, serta empati yang semakin menurun yang dirasakan di hadapan ponsel (Przybylski & Weinstein, 2013).

Selain itu, dalam konteks sosial *smartphone* terkadang dapat memisahkan orang. Secara khusus, orang sering mengabaikan orang lain yang berinteraksi secara fisik dengan pasangannya ketika menggunakan *smartphone* mereka. Sehingga sering kali dijumpai dalam lingkungan masyarakat orang-orang tidak saling berkomunikasi bahkan saling disibukkan dengan *smartphone* nya meskipun sedang berkumpul. Bahkan seringkali ketika sedang berkumpul di sebuah restoran ataupun kafe, yang dilakukan adalah mengambil gambar makanan yang tersaji lalu mengunggahnya ke dalam media sosial nya serta melanjutkan aktivitas media sosial nya.

Fenomena individu yang memainkan ponsel saat berinteraksi dengan orang lain dan mengabaikan komunikasi interpersonal yang sedang dilakukan disebut sebagai *phubbing* (Karadağ et al., 2015). Istilah *Phubbing* secara bahasa berasal dari kata “*Phone*” dan “*Snubbing*”. *Phubbing* yaitu suatu istilah perbuatan tidak adanya kepedulian seseorang terhadap lingkungannya dikarenakan lebih fokus terhadap *gadget* daripada melakukan komunikasi dengan orang-orang di sekitarnya. Secara khusus, konsep dari “*Phubbing*”, yang didefinisikan sebagai tindakan menghina orang lain di lingkungan sosial interaksi dan alih-alih berfokus pada *smartphone* nya .

Pada abad kedua puluh satu, jumlah orang yang signifikan dan terus bertambah telah mengalami fenomena ini. Dalam laporan penelitian Pew dari tahun 2014, 25% responden menikah dan berpasangan dan 42% responden yang belum menikah dalam hubungan romantis yang serius melaporkan perasaan bahwa pasangan mereka merasa terganggu oleh ponsel mereka selama waktu yang dihabiskan bersama (Lenhart & Duggan, 2014). Pada tahun 2016, dilakukan sebuah penelitian, 55% melaporkan melakukan *phubbing* setidaknya dua kali sehari (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016). Terakhir, dalam laporan penelitian Pew dari tahun 2018, 72% orang tua memaparkan bahwa merasa terganggu oleh ponsel anak-anaknya selama melakukan percakapan bersama anak-anaknya. Namun, pada saat yang sama juga bahwa 51% remaja menjelaskan bahwa mereka merasa kadang-kadang terganggu oleh ponsel orangtuanya ketika sedang melakukan percakapan bersama dengan orang tuanya (Anderson & Jiang, 2018).

Berdasarkan studi pendahuluan pada tanggal 21-28 November 2021, yang dilakukan oleh peneliti di Kabupaten Garut, ditemukan bahwa 27 orang remaja yang tersebar ke dalam 4 kelompok, rata-ratanya 4 dari 6 orang dalam suatu kelompok tersebut melakukan *phubbing*. Mereka sibuk menggunakan *smartphone*-nya pada saat berinteraksi bersama dengan anggota-anggota kelompoknya. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat fenomena *phubbing* di kabupaten Garut. Adapun alasan yang diungkapkan oleh orang yang memainkan *smartphone* saat sedang melakukan interaksi dengan orang lain adalah karena terdapat kepentingan yang mendesak, memeriksa notifikasi dan informasi terbaru, bermain *game online*

serta meniru teman-temannya yang juga menggunakan *smartphone* ketika sedang berkumpul.

Phubbing ini dapat memberikan dampak pada peningkatan konflik yang secara tidak langsung juga berdampak pada kepuasan hubungan dan juga depresi pada diri seseorang. Selain itu, studi lain menjelaskan bahwa penggunaan *smartphone* dapat mengurangi rasa empati seseorang, rasa pengertian atau kepedulian seseorang terhadap lawan bicaranya (Przybylski & Weinstein, 2013). *Smartphone* dapat mengganggu hubungan sosial, hal ini dibuktikan oleh sebuah studi eksperimental yang menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* ketika berinteraksi atau bercakap-cakap dengan seseorang dapat menurunkan kualitas hubungan atau percakapan dan kepercayaan dari lawan bicara (Przybylski & Weinstein, 2013).

Menurut sebuah penelitian yang dilakukan oleh Hanika (2015), penyebab seseorang melakukan *phubbing* adalah adanya ketergantungan terhadap *smartphone*. Rasa ketergantungan ini menunjukkan bahwa orang tersebut tidak ingin ketinggalan dari apa yang memungkinkan orang lain melakukannya melalui *smartphone* mereka. Sehingga seseorang menjadi gelisah dan gelisah ketika dia tidak menggunakan *smartphone*-nya.

Secara teoritis, rasa takut akan ketinggalan terhadap hal-hal yang dilakukan oleh orang lain dikenal dengan istilah *Fear of Missing Out* (FoMO). Menurut Intelligence (2012) (dalam Hetz, Dawson, & Cullen, 2015), FoMO adalah perasaan takut bahwa orang lain memiliki sesuatu yang tidak dimiliki oleh seorang individu. Przybylski, Murayama, Dehaan, & Gladwell (2013) mengungkapkan bahwa *Fear of Missing Out* (FoMO) adalah ketakutan seseorang terhadap orang lain yang memiliki pengalaman yang lebih berharga dalam ketidakhadiran mereka, dengan ciri-ciri seperti keinginan untuk terus-menerus terlibat terhadap hal-hal yang mereka lakukan. Dalam konteks penggunaan *smartphone* dan media sosial, FoMO dapat diidentikkan dengan rasa takut ketinggalan berita terbaru (*update*) dan terpenting.

Fear of Missing Out (FoMO) dapat membuat lemah seseorang dengan meningkatkan rasa cemas dan tidak tenteram dalam hati seseorang sehingga menjadi suatu kepuasan seseorang yang bisa mendorong seseorang untuk

melakukan *phubbing*. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Chotpitayasonondh & Douglas, 2016) yang menyebutkan bahwa secara signifikan *Fear of Missing Out* (FoMO) berpengaruh terhadap *phubbing* dengan melalui *smartphone addiction*. Dalam hal ini, FoMO sebagai prediktor perilaku *phubbing* secara tidak langsung. FoMO disini memiliki peran sebagai mediator dalam peningkatan kebutuhan untuk menjadi bagian maupun popularitas yang terkait dalam peningkatan penggunaan Facebook (Beyens, Frison, & Eggermont, 2016a). Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Fuster, Chamarro, & Oberst (2017) mereka menegaskan bahwa FoMO berkorelasi dengan sejumlah jaringan sosial *online* dan semua indikator penggunaannya, serta dengan kecanduan ponsel. Individu yang memiliki perasaan FoMO terhadap hal-hal yang tersedia dalam ponsel pintar yang ditunjukkan oleh orang lain dapat memicu dirinya untuk melakukan *phubbing* baik secara sadar atau tanpa sadar, ketika berada dalam situasi sosial.

Rasa takut kehilangan akan sesuatu yang dialami orang lain menjadikan individu ingin tetap terikat dengan *smartphone*-nya, sehingga *smartphone* selalu berada dalam genggamannya. Selanjutnya, penelitian lain menunjukkan bahwa FoMO merupakan salah satu hal selain kecemasan serta kebutuhan akan sentuhan yang berkorelasi dengan permasalahan dalam penggunaan ponsel pintar (Elhai, Levine, Dvorak, & Hall, 2016). Dari penjelasan tersebut, dapat diketahui bahwa FoMO memiliki korelasi dengan kecanduan dalam menggunakan *smartphone*, internet dan juga media sosial sebagaimana ketiga hal tersebut merupakan bagian dalam dimensi perilaku *phubbing*.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa FoMO mempengaruhi perilaku *phubbing* terhadap beberapa aspek dalam kehidupan. Dari hasil penelitian Saputri (2019) mengenai pengaruh *Fear of Missing Out* (FoMO) terhadap Kecanduan Media Sosial *Instagram* pada usia Remaja, diketahui bahwa FoMO memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kecanduan media sosial *instagram* pada remaja tersebut. Hal itu diduga sejalan dengan penelitian ini bahwa FoMO yang ada pada remaja memiliki kontribusi terhadap perilaku *phubbing* hal ini dapat diamati dari perilaku yang dimunculkan oleh remaja tersebut. Penelitian lain yang dilakukan oleh Al-Saggaf & O'Donnell (2019) di Australia mengenai *The*

Role Of State Boredom, State Of Fear Of Missing Out And State Loneliness In State Phubbing yang melibatkan 325 responden membuktikan dan menunjukkan bahwa apabila FoMO tinggi maka *Phubbing* pun tinggi. Dengan kata lain, individu yang memiliki perasaan takut, khawatir, cemas dan gelisah akan kehilangan kesempatan untuk mengetahui informasi tentang orang lain atau teman sebayanya, maka cenderung melakukan *phubbing*.

Faktor lain yang mempengaruhi *phubbing* yaitu konformitas, merujuk pada studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, salah satu alasan dalam melakukan *phubbing* adalah menyesuaikan dengan apa yang telah dilakukan oleh orang sekitarnya, hal tersebut dikenal dengan istilah konformitas. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Zhang, Chen, & Lee (2014) menjelaskan bahwa seseorang menggunakan *smartphone* agar memperoleh jati diri dan untuk terhindar dari celaan dari teman-temannya. Faktor konformitas dalam hal ini memandang seseorang akan mengikuti lawan bicaranya atau temannya yang melakukan *phubbing* untuk diakui keberadaannya. Sehingga jika dalam penggunaan *smartphone* terdapat tingkat konformitas yang tinggi, kemungkinan besar hal tersebut akan menjadi ketergantungan dengan *smartphone*-nya. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Zhang, Chen, & Lee (2014) menjelaskan adiksi *smartphone* dipengaruhi oleh konformitas. Sehingga dengan demikian konformitas mendukung seseorang untuk melakukan perilaku *phubbing*.

Berdasarkan pernyataan (Cialdini & Goldstein, 2004) yang menyatakan bahwa konformitas merupakan kecenderungan untuk mengubah perilaku atau keyakinan seseorang agar dapat sesuai dengan perilaku orang lain. Konformitas tidak hanya bertindak sesuai dengan tindakan orang lain, tetapi juga dapat dipengaruhi oleh bagaimana mereka dalam bertindak. Seseorang yang mempunyai konformitas tinggi dapat memiliki kecenderungan untuk dapat melakukan *Phubbing* atau begitu juga sebaliknya. Seseorang yang memiliki konformitas rendah dapat memiliki kecenderungan untuk melakukan atau tidak melakukan *Phubbing*. Akan tetapi, dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Pelayun dan Suralaga (2020) mengenai pengaruh adiksi *smartphone*, FoMO, Konformitas terhadap *phubbing*, konformitas tidak berdampak signifikan terhadap perilaku *phubbing*. Maknanya dalam penelitian ini *phubbing* tidak dipengaruhi oleh

konformitas. Maka dari itu peneliti melihat ada ketidaksesuaian antara hasil penelitian sebelumnya dengan hasil studi awal yang telah dilakukan.

Fenomena *phubbing* kemungkinan besar dilakukan oleh generasi muda karena adanya kemudahan dalam menggunakan *smartphone* serta kesesuaian antara usia dan pengetahuan dalam mengoperasikannya. Hal ini diperkuat oleh hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2020 yang menyatakan bahwa sebanyak 143,26 juta dari total 262 juta orang Indonesia saat ini, sudah dapat mengakses internet. Dari 143,26 juta orang tersebut, 49,52 persen di antaranya adalah orang yang berusia masih muda.

Salah satu elemen yang tak luput dari penggunaan *smartphone* dan internet ialah remaja yang mana memiliki kunci karakteristik yaitu berada pada fase krisis identitas, yang mana pada usia remaja selalu memiliki keinginan yang besar untuk mengetahui lebih banyak tentang sesuatu, berkeinginan untuk melakukan hal-hal baru, serta dapat mudah terkena pengaruh oleh teman-temannya (Qomariyah, 2009). Sehingga hal tersebut menjadikan remaja dengan seluruh karakteristik serta perkembangannya tidak terlepas dari berbagai bentuk fasilitas teknologi (Sarwono, 2011). Remaja dalam menggunakan *smartphone* tidak hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan sekolah, namun juga menggunakannya sebagai media hiburan seperti *chatting*, sosial media, dan *game*.

Menggunakan *smartphone* secara berlebihan bisa mendorong remaja untuk melakukan *phubbing*. Terlebih koneksitas internet yang serba cepat maupun gaya hidup modern telah membuat remaja merasa ketergantungan sekaligus memiliki rasa ketakutan akan terpisah dari *smartphone*. Remaja yang melakukan *phubbing* kemungkinan dapat merusak kualitas hubungan sosialnya, padahal remaja adalah aset bagi negara yang akan meneruskan cita-cita perjuangan suatu bangsa. Dalam memimpin dan mengatur sebuah negara, harus mempunyai kepribadian yang baik, kecerdasan yang didasari dengan ilmu dan wawasan yang luas, memiliki jiwa yang bersemangat, memiliki pikiran yang terbuka lalu memiliki tujuan yang baik, berbobot serta bermanfaat dan juga berguna untuk kemajuan bangsa dan negara.

Berdasarkan penjelasan tersebut, perlu dilakukan penelitian untuk lebih lanjut mengenai fenomena FoMO, konformitas dan *phubbing* pada remaja. Akan tetapi belum ada penelitian sebelumnya yang melihat tentang bagaimana peranan

FoMO dan konformitas terhadap *Phubbing* dan beberapa penelitian sebelumnya juga menyarankan untuk dilakukannya penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh FoMO terhadap *phubbing* dan konformitas terhadap *phubbing*. Sehingga, oleh sebab itu, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan tujuan mengetahui pengaruh *Fear of Missing Out* dan konformitas terhadap perilaku *phubbing* pada remaja.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka penting bagi penulis untuk melakukan penelitian mengenai faktor yang mempengaruhi *phubbing*. Hal ini akan menjadi upaya untuk menghindari dampak yang ditimbulkan *phubbing*. Selain itu, pada penelitian sebelumnya tidak ada penelitian yang membahas mengenai *phubbing* yang dipengaruhi *Fear of Missing Out* (FoMO) terhadap remaja di Kabupaten Garut. Namun, faktor tersebut secara tidak langsung mempengaruhi serta penting untuk dilakukan kepada remaja karena remaja dengan karakteristik remajanya yang tidak lepas dari teknologi. Adapun konformitas memiliki pengaruh terhadap *phubbing* dan faktor konformitas penting untuk dilakukan karena karakteristik remaja selaku remaja cenderung berada pada fase krisis identitas, yang mana pada usia remaja selalu memiliki keinginan yang besar untuk mengetahui lebih banyak tentang sesuatu, serta dapat mudah terkena pengaruh oleh teman-temannya dan cenderung akan merubah dan mengikuti norma yang dilakukan oleh kebanyakan orang. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengangkat fenomena ini menjadi sebuah judul penelitian dengan judul “Pengaruh *Fear of Missing Out* (FoMO) dan Konformitas Terhadap Perilaku *Phubbing* Pada Remaja Kabupaten Garut”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka peneliti mengajukan rumusan masalah sebagai berikut:

1.2.1 Rumusan Masalah Umum

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan, maka peneliti membuat rumusan masalah, yaitu: “Seberapa besar *Fear of Missing Out* (FoMO) dan Konformitas dalam memicu perilaku *phubbing* pada Remaja Kabupaten Garut?”

1.2.2 Rumusan Masalah Khusus

1. Seberapa besar tingkat *Fear of Missing Out* (FoMO), konformitas, dan *phubbing* remaja Kabupaten Garut?
2. Seberapa besar tingkat pengaruh *Fear of Missing Out* (FoMO) dan konformitas terhadap perilaku *phubbing* remaja Kabupaten Garut?
3. Seberapa besar tingkat pengaruh *Fear of Missing Out* (FoMO) terhadap perilaku *phubbing* remaja Kabupaten Garut?
4. Seberapa besar tingkat pengaruh konformitas terhadap perilaku *Phubbing* remaja Kabupaten Garut?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Secara umum tujuan penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *Fear of Missing Out* (FoMO) dan konformitas dalam memicu perilaku *phubbing* pada remaja Kabupaten Garut.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk:

1. Untuk mengetahui seberapa besar *Fear of Missing Out* (FoMO), konformitas, dan *phubbing* remaja Kabupaten Garut.
2. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengaruh *Fear of Missing Out* (FoMO) dan konformitas terhadap perilaku *phubbing* remaja Kabupaten Garut.
3. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengaruh *Fear of Missing Out* (FoMO) terhadap perilaku *phubbing* remaja Kabupaten Garut.
4. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengaruh terhadap perilaku *phubbing* remaja Kabupaten Garut.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Umum

Yaitu dapat memberikan pemahaman masyarakat mengenai pengaruh *Fear of Missing Out* (FoMO) dan Konformitas terhadap perilaku *phubbing* pada remaja di kabupaten Garut.

2. Segi Teori

Amelia Sholihah, 2022

PENGARUH FEAR OF MISSING OUT (FOMO) DAN KONFORMITAS TERHADAP PERILAKU PHUBBING REMAJA DI KABUPATEN GARUT

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Hasil penelitian ini dapat menjadi landasan pengembangan penelitian dalam bidang sosiologi. Selain itu dapat memberikan khazanah keilmuan serta menambah referensi terhadap kajian sosiologi terkait pengaruh *Fear of Missing Out* dan Konformitas terhadap perilaku *phubbing* pada remaja. Serta pada mata pelajaran sosiologi dapat menjadi acuan alam materi pembelajaran konformitas dan juga dapat juga menjadi bahan acuan dalam mata kuliah psikologi sosial, serta dapat dijadikan sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenisnya yang dilakukan dimasa yang akan datang.

3. Segi Isu Serta Aksi Sosial

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi data pendorong gerakan sosial bagi kelompok masyarakat terkait dengan konsep mengenai perilaku *phubbing*.

1.5 Struktur Organisasi

Struktur organisasi skripsi memiliki tujuan untuk menjadikan skripsi tersusun secara sistematis serta dapat memudahkan pembaca dalam memahami informasi yang tertuang di dalamnya. Peneliti membagi rancangan penelitian ke dalam lima bab dengan susunan sebagai berikut. Diawali dengan Bab I Pendahuluan yang berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian. Latar belakang memuat alasan mengapa peneliti memilih topik penelitian mengenai pengaruh *Fear of Missing Out* (FoMO) dan konformitas terhadap perilaku *phubbing* remaja Kabupaten Garut, dilanjutkan pada rumusan masalah yang memuat poin utama pembahasan dan fokus penelitian yang berkaitan dengan tujuan penelitian, lalu manfaat penelitian yang terbagi dalam beberapa poin kepada pihak-pihak yang akan memerlukan hasil penelitian ini. Kemudian pada Bab II Kajian Pustaka, berisi konsep dan teori dari para ahli, komparasi penelitian terdahulu yang mendukung penelitian mengenai pengaruh *Fear of Missing Out* (FoMO) dan konformitas terhadap perilaku *phubbing* remaja Kabupaten Garut. Selanjutnya Bab III Metode Penelitian, Pada bab ini berisi pendekatan dan metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti, meliputi desain penelitian. Selanjutnya dijabarkan juga mengenai teknik pengumpulan data dan teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian. Pemaparan mengenai hasil dan pembahasan terdapat pada Bab IV, pada bagian ini peneliti

memaparkan hasil temuan yang disertai dengan pembahasan analisis teori. Bab terakhir yaitu Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, Dalam bab ini memuat kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi yang berisikan interpretasi dan pemaknaan pada hasil analisis dan temuan penelitian serta mengedepankan implikasi atau isi penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.