

DAFTAR PUSTAKA

- Ajzen, I. (1991). *Attitude, Personality, and Behavior*. Milton Keynes: Open University.
- Andarwati, I. (2016). Citra diri ditinjau dari intensitas penggunaan media jejaring sosial instagram pada siswa kelas XI SMAN 9 Yogyakarta. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 5(3), 1-12.
- Apollo, & Ancok, D. (2003). Hubungan antara Intensitas Menonton Tayangan Televisi Berisi Kekerasan, Persepsi terhadap keharmonisan keluarga, jenis kelamin, dan tahap perkembangan dengan kecenderungan agresivitas remaja. *Sosiohumanika*, 16(3).
- Azanella, L. (2021, September 17). *Hari Ini 3 Tahun Lalu, Path Resmi Tutup Layanan*. Retrieved from <https://tekno.kompas.com/read/2021/09/17/09560097/hari-ini-3-tahun-lalu-path-resmi-tutup-layanan?page=all#:~:text=KOMPAS.com%20%2D%20Hari%20ini%20tiga,jejaring%20sosialnya%20memang%20bakal%20ditutup>.
- Castells, M. (2004). *Informationalism, Networks, and the Network Society: A Theoretical Blueprint*. "In *The Network Society: A Cross-Cultural Perspective*. USA: Edward Elgar Publishing,.
- Cernja, I., Vejmelka, L., & Rajter, M. (2019). Internet addiction test: Croatian preliminary. *BMC Psychiatry*, 1-11. <https://doi.org/10.1186/s12888-019-2366-2>.
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018). 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*, 5-17.
- Crammond, J., & Brown, R. (1976). Introduction of Television Effects upon Children's Daily Life. *Children and Television*. Beverly Hills: Sage Publication.
- DeVito, J. (2015). *Human Communication: The Basic Course*. USA: Pearson.
- Frackowiak, M., Hilpert, P., & Russell, P. S. (2022). Partner's perception of *phubbing* is more relevant than the behavior itself: A daily diary study. *Computers in Human Behavior*, 134, 1-11.
- Garrido, E., Issa, T., Esteban, P. G., & Delgado, S. C. (2021 May 18;7(5)). A descriptive literature review of *phubbing* behaviors. *Heliyon*, 7(5), 1-10.

- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Griffiths, M. (1996). Behavioural addictions: An issue for everybody? *Journal of Workplace Learning*, 8(3), 19-25.
- Hanika, I. (2015). Fenomena *phubbing* di era milenia (ketergantungan seseorang pada smartphone terhadap lingkungannya). *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi Universitas Diponegoro*, 4(1), 42-51.
- Juditha, C. (2011). Hubungan penggunaan situs jejaring sosial Facebook terhadap perilaku remaja di kota Makasar. *IPTEKKOM*, 13(1), 1-14.
- Kaplan, A., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media. *Business Horizons* (2010), 53, 59-68.
- Karadag, E., Evren, E., Sule, B. T., & Ilkay, C. (2015). Determinants of *Phubbing*, which is the sum of many virtual addictions: A structural equation mode. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(2), 60-74. Doi: 10.1556/2006.4.2015.005.
- Kemp, S. (2022). *Digital 2022: Indonesia*. DataReportal.
- Kominfo. (2021, February 23). *Kementerian Komunikasi dan Informatika*. Retrieved from <https://www.kominfo.go.id/content/detail/32999/bisnis-e-commerce-semakin-gurih/0/artikel>
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing management*. Pearson Education, Inc.
- Kriyantono, R. (2007). *Teknis praktis: Riset komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Kuhn, T. (2002). *The structure of scientific revolutions: Peran paradigma dalam revolusi sains*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kusnandar, V. (2021, October 14). *Pengguna internet Indonesia peringkat ke-3 terbanyak di Asia*. Retrieved from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/10/14/pengguna-internet-indonesia-peringkat-ke-3-terbanyak-di-asia>
- Leung, L. (2008). Linking psychological attributes to addiction and improper use of the mobile phone among adolescents in Hong Kong. *Journal of Children and Media*, 2(2), 93-113.
- McHale, L. (2022). *Neuroscience for Organizational Communication: A Guide for Communicators and Leaders*. Springer Nature.

- McLuhan, M. (1992). *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographical Man*. Toronto: University of Toronto Press.
- Mubin, M. (2021). *Pemanfaatan gawai (smartphone) sebagai media pembelajaran oleh mahasiswa program studi pendidikan ilmu pengetahuan sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*. Retrieved from Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
- Munatirah, H., & Anisah, N. (2018). Intensitas penggunaan smartphone terhadap perilaku *phubbing* (studi penelitian pada masyarakat kota Banda Aceh yang mengunjungi warung kupa di Kecamatan Lueng Bata). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, 3 (1), 1-14.
- Naseri, L., Mohamadi, J., Sayehmiri, K., & Azizpoor, Y. (2015). Perceived social support, self-esteem, and internet addiction among students of Al-Zahra University, Tehran, Iran. *Iranian Journal of Psychiatry and Behavioral Sciences*, 9(3), 1-4.
- Normawati, Maryam, S., & Priliantini, A. (2018). Pengaruh kampanye *lets talk disconnect to connect* terhadap sikap anti *phubbing* (Survey pada followers official account line Starbucks Indonesia). *Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika*, 7(3), 155-164.
- Palilati, D. (2021). Analisis dimensi *fear of missing out (fomo)* terhadap *phubbing* yang dibedakan berdasarkan jenis kelamin. Skripsi: Makasar. Universitas Bosowa.
- Pan, Y., Chiu, Y., & Lin, Y. (2020). Systematic review and meta-analysis of epidemiology of internet addiction. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, (118), 612-622. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2020.08.013>.
- Pinchot, J. L., Pullet, K. L., & Rota, D. R. (2010). How mobile technology is changing our culture. *Conference on Information Systems Applied Research* (pp. 1-10). USA: CONISAR.
- Purwanto, A. (2021, May 23). *Provinsi DKI Jakarta: Ibu Kota Negara dan Pusat Perekonomian Nasional*. Retrieved from Kompas.id: <https://kompaspedia.kompas.id/baca/profil/daerah/provinsi-dki-jakarta-ibu-kota-negara-dan-pusat-perekonomian-nasional>
- Rahayu, B. (2021). Intensitas mengakses media sosial dengan perilaku *phubbing* pada mahasiswa. *Psikoborneo Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9 (3), 519-527.
- Rakhmat, J. (2009). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

- Rokeach, S. B., & DeFleur, M. (1976). A dependency model of mass media effects. *Communication Research*, 3, 3-21.
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Santoso, A. (2019, August 28). *Keingintahuan membuat manusia selalu mencari*. Retrieved from Indonesia Dokumen: <https://fdokumen.com/document/i-n-f-o-g-r-a-f-i-s-keingintahuan-membuat-manusia-selalu-mencari-informasi.html?page=1>
- Shaid, D. (2021, August 10). *Geografis Jakarta Tahun 2020*. Retrieved from Statistik Sektorial Provinsi DKI Jakarta: <https://statistik.jakarta.go.id/geografis-dki-jakarta-tahun-2020/>
- Silalahi, U. (2018). *Metodologi Analisis Data dan Interpretasi Hasil untuk Penelitian Sosial Kuantitatif (1st ed.)*. PT Refika Aditama.
- Solikhah, N., & Aesthetika, N. M. (2022). Pengaruh intensitas penggunaan aplikasi tiktok dan media sosial terhadap kecenderungan phubbing. *Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia*, 5 (1), 113-119.
- Statistik, B. P. (2020). *Proporsi individu yang menggunakan internet menurut provinsi (persen), 2017-2019*. Jakarta: BPS.
- Statistik, B. P. (2022). *Jumlah Penduduk Provinsi DKI Jakarta Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin 2019-2021*. Jakarta: BPS.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Thabassum, L. (2021). *Phubbing: A literature review of the technological invasion that has changed lives*. *Psychology Research on Education and Social Sciences*, 2(1), 11-18. <https://asosindex.com.tr/index.jsp?modul=articles-page&journal-id=2016&article-id=521138>.
- Wattimena, R. (2022, February). Homo Cyborg Sebagai Anti-Ubermensch. p. 2.
- Wicaksono, A., Pradipta, A. D., & Joni, I. D. (2021). Perilaku phubbing remaja pemain game player unknown's battle ground (pubg) mobile di kota Denpasar. *Medium: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Komunikasi Universitas Udayana*, 1(1), 1-12.

- Wijaya, F., Widiyanto, F. Z., Hertaiswari, E., Kurniawan, J. C., & Paquita, C. Y. (2022). Analisis pengaruh usia dan jenis aplikasi terhadap durasi penggunaan gawai dalam satu hari. *STATMAT (Jurnal Statistika dan Matematika)*, 4(1), 78-86.
- Young, K. (2017). *Internet addiction test*. USA: Stoelting.
- Yuniar, G., & Nurwidawati, D. (2013). Hubungan antara intensitas penggunaan situs jejaring sosial facebook dengan pengungkapan diri (self disclosure) pada siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 26 Surabaya. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 2(1).
- Yunita, M., Lesmana, T., Jatmika, D., Damayanti, A., & Kusuma, T. F. (2021). Mengenal bahaya adiksi gadget dan cara mengatasinya. *Jurnal Pengabdian dan Kewirausahaan*, 5(2), 70-78.
- Zhou, T. (2011). Understanding online community user participation: a social influence perspective. *Emerald Group*, 21(1), 67-81.