

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Permasalahan**

Mahasiswa dapat digolongkan dalam masa perkembangan remaja akhir di rentang usia 18 hingga 25 tahun. Masa peralihan dari masa anak menuju dewasa yang menuntut gaya hidup berbeda dan menentukan pola perilaku yang dianggap sesuai dengan dirinya (Hurlock, 2013). Termasuk pemanfaatan teknologi komunikasi, menjadi gaya hidup yang tidak bisa dilepaskan dari mahasiswa. Data Statistik Telekomunikasi Indonesia tahun 2019, menyebutkan jika 44,17% pengguna *smartphone* mempunyai rentang usia 18 sampai 35 tahun. Fakta ini menjadikan mahasiswa sebagai kelompok yang ditargetkan perusahaan teknologi komunikasi (Chen, 2017).

Proses belajar dengan memanfaatkan kecanggihan *smartphone* menjadi bagian yang tidak bisa ditinggalkan oleh mahasiswa. Adanya *smartphone* dapat memudahkan mahasiswa untuk memperoleh pembelajaran baru dari dokumen penting yang bersumber dari situs-situs yang ada di internet. Manfaat tersebut didapatkan dengan aplikasi jejaring sosial yang ada dalam *smartphone*. Aplikasi seperti Facebook dan Instagram dapat menghubungkan mahasiswa dengan mahasiswa lainnya tanpa adanya sekat ruang dan waktu. Efisiensi *smartphone* didapatkan dari kemudahan koneksi (Sobry, 2017).

Yogyakarta menjadi salah satu kota dengan penggunaan internet terbesar di Indonesia. Yogyakarta memiliki pengguna internet hingga 17 persen. Angka ini cukup tinggi jika dibandingkan dengan rata-rata penggunaan nasional yang hanya

mencapai 5 persen. Yogyakarta sebagai kota pendidikan menjadi salah satu alasan tingginya angka penggunaan internet (<https://inet.detik.com>). Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) mayoritas pengguna internet di Yogyakarta adalah mahasiswa sebesar 94,73% dan pada peringkat kedua oleh pelajar sekolah menengah pertama (SMP) sebesar 81,39% (<https://yogyakarta.bps.go.id>).

Yogyakarta sebagai kota pelajar dengan banyaknya lembaga pendidikan ternama serta banyak orang dari luar kota menuntut ilmu di Yogyakarta. Pergeseran dunia pendidikan ke arah digital, meningkatkan intensitas penggunaan internet di Yogyakarta. Bahkan Roberts, dkk (2014) menyebut jika mahasiswa tidak akan bisa hidup tanpa adanya *smartphone*.

Penggunaan internet dalam dunia pendidikan, di satu sisi mempunyai dampak positif, namun di sisi lain memiliki dampak negatif. *Smartphone* menyebabkan efek candu yang berlebihan, sehingga mempengaruhi kehidupan sosial seseorang (O’Keeffe, et.al, 2011). Penelitian Eide, dkk (2018) kepada sebagian besar mahasiswa menyebutkan jika penggunaan *smartphone* berdampak signifikan terhadap emosi seseorang, yang ditandai munculnya emosi negatif dalam diri seseorang. Apabila *smartphone* dihilangkan, seseorang akan sangat kehilangan barang terpenting dalam hidupnya. Hal ini dikarenakan pandangan mahasiswa yang menganggap *smartphone* sebagai bagian dari hidup. Hal ini memunculkan perilaku negatif ketika mahasiswa berada pada lingkungan sosial salah satunya adalah *phubbing*.

Menurut Haigh (2018) *Phubbing* terdiri dari dua kata yaitu *phone* dan *snubbing*, yang memiliki arti sikap acuh terhadap lawan bicara dengan mengalihkan

perhatian kepada penggunaan *smartphone* yang berlebihan. Menurut Chotpiyasunondh & Douglas (2018) *Phubbing* adalah perilaku mengabaikan orang lain dengan memfokuskan perhatian kepada *smartphone* ketika berbicara dengan orang lain dalam lingkungan sosial. Perilaku *Phubbing* dapat terindikasi menyakiti orang lain dengan berpura-pura memperhatikan lawan bicara pada saat berkomunikasi, namun pandangan justru tertuju pada *smartphone* yang digenggamnya. Seseorang yang berfokus pada *smartphonenya* disebut *phubber*. Penggunaan *smartphone* oleh *phubber* merupakan bentuk pelarian dari ketidaknyamanan ketika interaksi interpersonal.

Afifiyah (2018) menjelaskan bahwa fenomena *Phubbing* yang telah meluas membuat banyak masyarakat merasa gelisah. Hal ini diperkuat dengan penelitian Sulis (2016) bahwa Baylor University mengumumkan bahwa perilaku berlebihan dalam penggunaan *smartphone* memiliki potensi merusak hubungan dengan lingkungan sekitar. Perilaku *Phubbing* dapat terjadi dimana saja dan kapan saja, contohnya *Phubbing* bisa terjadi ketika makan bersama keluarga dan teman-teman, saat *meeting*, serta saat individu sedang bersama dengan individu lainnya. Dampak negatif dari perilaku *Phubbing* dapat mempengaruhi hubungan interpersonal, individu kurang memiliki kemampuan komunikasi, sehingga individu sulit untuk membangun dan mempertahankan kontak mata dengan individu lain yang ada di depannya (Karadag, dkk. 2016).

Mahasiswa seharusnya melakukan interaksi dengan mahasiswa lain secara baik tanpa adanya hambatan yang mengganggu sehingga tercipta hubungan sosial yang baik dan fokus terhadap pembicaraan yang sedang dibicarakan. Dengan

menjadikan interaksi sosial antar mahasiswa berkualitas baik tentu saja dapat menjalin hubungan yang baik tanpa adanya rasa diabaikan dan disakiti ketika interaksi sosial. Namun kenyataannya sangat sulit dilakukan oleh mahasiswa. Dampak negatif penggunaan *smartphone* saat ini sudah semakin parah, sebagai contoh penggunaan *smartphone* dengan melihat pemberitahuan jejaring sosial ketika proses belajar mengajar, menggunakan *smartphone* ketika berkumpul dengan individu lain, serta mengabaikan lawan bicara dengan berfokus pada *smartphone* ketika interaksi langsung dengan individu lain. Perilaku *Phubbing* muncul karena adanya ketergantungan individu terhadap *smartphone* sehingga individu lebih memilih acuh dan terfokus pada *smartphone* dari pada membangun hubungan dengan lingkungan sekitarnya (Syafira dkk, 2019).

Penelitian yang dilakukan Wulandari, R (2021) menerangkan bahwa ada perilaku *Phubbing* dikalangan mahasiswa Psikologi Universitas Islam Riau. Hal ini dilihat dari 70% dari 50 mahasiswa memeriksa *smartphone* meski sedang berkumpul dengan keluarga dan teman-teman, 84% mahasiswa menggunakan *smartphone* ketika berkegiatan diluar rumah, 86% mahasiswa mencari *smartphone* pada saat bangun tidur. Kemudian penelitian Purnamasari, dkk, (2023) terhadap mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta terdapat sebanyak 8,82% dari 102 mahasiswa mengalami *phubbing* tinggi dan 83,33% mahasiswa mengalami *phubbing* sedang.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti secara langsung di lingkungan Universitas Mercubuana Yogyakarta pada tanggal 15 Februari 2020, banyak mahasiswa yang melakukan *Phubbing*. Di lobi universitas 75% dari 20 mahasiswa

terfokus pada *smartphonenya* ketika berkomunikasi dengan temannya, di ruang tunggu kantin 80% dari 35 mahasiswa mengoperasikan *smartphone* ketika di lingkungan sosial. Dari uraian tersebut membuktikan bahwa masih banyak terjadi perilaku *Phubbing* pada mahasiswa di Yogyakarta. Dari uraian di atas peneliti tertarik mengangkat tema *Phubbing* dengan pertimbangan banyaknya perilaku *Phubbing* yang ditemui secara langsung. Penelitian ini penting dilakukan karena *Phubbing* sudah terjadi dimana saja tidak hanya di lingkungan universitas namun *Phubbing* juga terjadi di lingkungan keluarga.

David & Roberts (2016) menjelaskan *Phubbing* terjadi ketika individu sedang berbicara dengan keluarga, kolega, atau teman sebaya dan individu tersebut ketahuan oleh lawan bicara sedang melirik kearah ponselnya, menjawab panggilan telepon, mengirim pesan singkat, serta melihat aplikasi media sosial ketika sedang berkomunikasi. Dampak negatif yang muncul akibat perilaku *Phubbing* dapat menyebabkan individu prokrastinasi, prestasi rendah, gangguan konsentrasi, hilangnya komunikasi interpersonal, dan hilangnya pengungkapan sosial (Afdal, 2019).

Perilaku *Phubbing* berhubungan erat dengan komunikasi, dimana individu berpura-pura memperhatikan orang lain, namun pandangannya justru berfokus pada layar *smartphone*. Biasanya pelaku *Phubbing* melakukan tindakan tersebut, dikarenakan ketidaknyamanannya pada keramaian (Youarti I. E., 2018). Hal tersebut menyebabkan seseorang lebih banyak menghabiskan waktunya di depan *smartphone* daripada berinteraksi dengan orang lain.

Individu yang melakukan *phubbing* dapat dipengaruhi oleh kepribadian

yang dimiliki dalam mengatur pikiran dan perasaan (Gustavsson, 2003). Teori kepribadian yang sering digunakan adalah *the big five personality traits*. Pervin (1975) mendefinisikan *Trait* merupakan sifat yang mewakili kecenderungan respon secara luas dan mengungkapkan hal yang relatif permanen dari perilaku. *Trait* pada diri individu memiliki kadar yang berbeda antara individu satu dengan individu lainnya sehingga individu dapat memiliki banyak atau sedikit pada beberapa *trait*. Jadi, pada pendekatan ini setiap kepribadian dapat digambarkan sebagaimana kuat variasi suatu *trait* tertentu (Prasanti, 2013). *The big five personality traits* memiliki lima faktor yang memiliki ciri-ciri sendiri. Pemilihan nama *bigfive* ini bukan berarti hanya ada lima kepribadian melainkan karena pengelompokan dari ribuan ciri kedalam lima himpunan besar kepribadian yang disebut dengan dimensi kepribadian (Ramdhani, 2013). Kelima dimensi tersebut adalah *extraversion*, *agreeableness*, *conscientiousness*, *neuroticism*, dan *openness*. Dari kelima *trait* kepribadian ini yang memiliki kecenderungan negatif adalah *neuroticism* yaitu individu yang memiliki kecenderungan pencemas, temperamental, sentimental emosional, dan rentan.

Hoffman, dkk, (1996) mendefinisikan *neuroticism* sebagai rasa kecemasan, depresi, marah, dan kecenderungan emosional, yang menyebabkan seseorang memiliki *mood* yang cenderung negatif. Ramdhani (2007) menjelaskan *extraversion* dan *neuroticism* merupakan *trait* atau ciri sifat yang menjadi fokus dalam pembahasan teori-teori kepribadian. Pada penelitian yang dilakukan Blackwell, dkk (2017) menyebutkan bahwa orang yang memiliki *neuroticism* tinggi memiliki kemungkinan banyak kecemasan dengan hubungan pribadi sehingga

menjadikan media sosial sebagai alat untuk tetap terhubung dengan orang lain. Dampak dari perilaku ini mengakibatkan individu mengalami gangguan dalam proses interaksi sosial dengan lebih terfokus dengan *smartphone* melalui media sosialnya daripada berinteraksi secara langsung dengan individu lain yang disebut dengan *phubbing* (Irawati, 2020). Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan Çikrikci et al. (2019) yang membahas hubungan dari lima sifat dari *big five personality*, *Phubbing* dan kepuasan hidup. Çikrikci et al. (2019) menemukan bahwa *neuroticism* berhubungan positif dengan salah satu dimensi *Phubbing* yaitu gangguan komunikasi. Kemudian pada penelitian yang dilakukan Habiburrahman, dkk, (2023) terhadap 233 orang mahasiswa dengan rentang usia 18-26 tahun menemukan bahwa *neuroticism* merupakan prediktor signifikan bagi *phubbing*.

Bedasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan antara *Neuroticism* dengan *Phubbing* pada Mahasiswa di Yogyakarta”.

## **B. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengkaji hubungan antara *neuroticism* dengan *Phubbing* pada mahasiswa di Yogyakarta.

## **C. Manfaat Penelitian**

Manfaat dilakukan penelitian ini adalah:

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang Psikologi tentang topik-topik yang berkaitan dengan *neuroticism* dan *Phubbing*.

### 2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu mahasiswa yang memiliki *neuroticism* dapat melakukan interaksi sosial dengan mengurangi perilaku terlalu berfokus terhadap *smartphone* yang memicu terjadinya perilaku *phubbing* yang dapat mengakibatkan terganggunya hubungan interpersonal sehingga menumbuhkan perilaku menghargai orang lain ketika berinteraksi sosial.