

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Mahasiswa adalah salah satu bagian dari civitas akademika pada perguruan tinggi yang merupakan calon pemimpin bangsa di masa yang akan datang. Menurut Teixeira & Shin (2020) mahasiswa merupakan individu yang terlibat dalam pembelajaran dan pengembangan diri di lingkungan akademik untuk memperoleh kualifikasi dan pengetahuan dalam bidang tertentu. Beberapa peran dan fungsi mahasiswa adalah sebagai *agent of change*, *iron stocks*, sebagai penjaga nilai-nilai, sebagai kekuatan moral, dan sebagai pengontrol kehidupan sosial (Istichomaharani & Habibah, 2016). Mahasiswa sebagai generasi pembawa perubahan harus mampu menjawab berbagai tantangan zaman yang semakin tinggi, terlebih dengan adanya kemudahan dalam mendapatkan informasi jika mahasiswa tidak benar-benar siap dalam menghadapi perkembangan teknologi dikhawatirkan perannya akan tergeser dengan teknologi yang ada. Tantangan yang akan dihadapi ini tentunya akan lebih berat dari era sebelumnya, dimana mahasiswa dituntut untuk bisa beradaptasi dengan kemajuan yang ada (Arlina., dkk 2021).

Kemajuan teknologi yang semakin pesat merupakan sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan saat ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan (Ngafifi, 2014). Salah satu bentuk teknologi yang sedang berkembang saat ini adalah *smartphone*.

Kehadiran *smartphone* dikalangan mahasiswa seharusnya dapat mempermudah mereka dalam mencari referensi perkuliahan lebih banyak dalam waktu yang singkat dan tidak dibatasi oleh tempat (Sumathi, Lakshmi, & Kundhavai, 2018). *Smartphone* merupakan benda kecil yang bisa dibawa dengan mudah dan dapat diakses dimanapun dengan terkoneksi ke internet. Selain itu perangkat ini juga dapat membantu mahasiswa untuk berkomunikasi diantara kolega ataupun dengan dosen dalam berbagai situasi sosial (Puspita & Rohedi, 2018).

Idealnya penggunaan internet sangat membantu mahasiswa dalam meminimalisir waktu secara efisien dan efektif. Namun kenyataannya ada beberapa mahasiswa sebagai pengguna *smartphone* tidak bijak dalam menggunakan perangkat ini. Penggunaan *smartphone* justru bisa mengganggu keseimbangan kehidupan mereka sehari-hari. Kemudahan fasilitas pada *smartphone* dapat menjadikan seorang mahasiswa tidak merasakan adanya dampak negatif dari penggunaan *smartphone*. Bagi beberapa mahasiswa interaksi yang terjalin secara virtual melalui *smartphone* lebih menarik dilakukan daripada interaksi langsung (Sutisna dkk, 2020). Hal ini merujuk pada perilaku mengabaikan orang lain saat melakukan interaksi langsung (*direct interaction*). Perilaku ini disebut oleh para ahli sebagai perilaku phubbing (*phone-snubbing*).

*Phubbing* berasal dari kata *phone* yang artinya *seluler* dan *snubbing* yang artinya penghinaan maka istilah *phubbing* mengacu pada perilaku penghinaan individu dalam interaksi tatap muka karena fokus pada *smartphone*

(Haigh, 2018). *Phubbing* adalah perilaku mengabaikan orang lain dengan memfokuskan perhatian kepada *smartphone* ketika berbicara dengan orang lain dan mengabaikan komunikasi interpersonal. *Phubbing* merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan suatu situasi dimana individu fokus pada *smartphone* mereka dan mengabaikan interaksi dengan orang-orang di sekeliling mereka (Al-Saggaf & O'Donnell, 2019). Dapat dikatakan perilaku *phubbing* merupakan tindakan seseorang dalam penggunaan media sosial dengan melakukan komunikasi atau interaksi sosial dengan orang lain dan disaat bersamaan juga memeriksa media sosial yang ada di *smartphone* nya.

Salah satu penyebab munculnya perilaku *phubbing* adalah perbedaan kepribadian antar individu. Kepribadian dapat mempengaruhi perilaku dalam penggunaan internet secara signifikan (Kayis., dkk 2016). Menurut Allport (dalam Feist, Feist, & Roberts, 2018) kepribadian merupakan sesuatu yang terorganisasi yang bersifat dinamis dari dalam diri individu yang merupakan system psikofisik dan hal tersebut dapat menentukan penyesuaian diri individu secara unik terhadap lingkungan sekitarnya. Kepribadian merupakan trait psikologis dan mekanisme didalam individu yang mempengaruhi interaksi dan adaptasi individu didalam lingkungan fisik dan sosial (Larsen & Buss, dalam Wibowo, 2019)

Teori kepribadian yang fokus dalam membahas trait adalah *five factor theory* yang lebih sering dikenal dengan *big five personality* yang dikembangkan oleh McCrae dan Costa. *Big five personality* adalah trait-trait

dasar dalam membentuk kepribadian seseorang. Trait terbagi menjadi lima dimensi yaitu *extraversion*, *agreeableness*, *conscientiousness*, *neuroticism* dan *openness*. Untuk mengidentifikasi karakteristik dalam kepribadian individu digunakan salah satu pendekatan

Secara khusus juga, faktor-faktor risiko untuk perilaku *phubbing* ini termasuk ciri - ciri kepribadian misalnya, *neuroticism* (Al Saggaf & O Donnell, 2019). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Balta, Emirtekin, Kircaburun, & Griffiths (2018) yang menyatakan bahwa *neuroticism* dapat menjadi penyebab tidak langsung dari munculnya perilaku *phubbing*. *Neuroticism* juga terbukti berhubungan positif dengan penggunaan media sosial (Tang., dkk 2016). *Neuroticism* merujuk pada identifikasi kecenderungan individu untuk mengalami *distress* psikis, kecemasan, ide-ide tidak realistis, pemalu, dan menginginkan sesuatu secara eksekutif.

*Neuroticism* didefinisikan sebagai kepribadian dengan emosi negatif sehingga rentan mengalami kecemasan, depresi, sedih, agresif, dan lain-lain (Costa & McCrae, 2018). Individu yang memiliki *neuroticism* cenderung mudah merasakan emosi negatif kepada orang lain, hal ini akan mempengaruhi kemampuan individu dalam mengatasi masalah dan membangun relasi dengan orang lain (Datau, Putrawan, & Sigit, 2019). Individu dengan *neuroticism* yang tinggi cenderung mengalami banyak tekanan pikiran, kekhawatiran tentang banyak perihal yang berbeda, mudah marah, mengalami perubahan suasana hati yang dramatis, merasa cemas (Muppala, 2019). Individu dengan *neuroticism*

tinggi memiliki kemungkinan banyak kecemasan dengan hubungan pribadi sehingga menjadikan sosial media sebagai alat untuk tetap terhubung dengan orang lain (Blackwell, 2017)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada Jumat 10 November 2023, terhadap delapan mahasiswa jurusan manajemen informasi kesehatan di STIKES Syedza Saintika, bahwa terdapat beberapa kelompok mahasiswa yang sedang menunggu pergantian jam kuliah dibangku luar kelas mereka ataupun di lobi, dimana beberapa mahasiswa lebih fokus pada *smartphone* nya dan tidak memperhatikan temannya ketika berbicara. Hal ini berdasarkan alasan kebiasaan dalam menggunakan *smartphone* untuk mengatasi kebosanan dan mengalihkan perhatian dari situasi tidak menyenangkan. Mahasiswa lebih nyaman bergantung pada *smartphone* untuk tetap terhubung dengan orang lain dibandingkan interaksi tatap muka.

Selain ketergantungan dalam penggunaan *smartphone*, beberapa mahasiswa cenderung mengikuti temannya yang lain mengakses *smartphone* karena tidak terjalannya komunikasi antara mereka. Hal ini dapat ditemukan juga dari hasil wawancara bahwa mahasiswa memiliki keinginan untuk terus menggunakan *smartphone* dan memiliki kecemasan ketika mereka berada jauh dari *smartphone*. Mahasiswa juga mengatakan terkadang dirinya tetap menggunakan *smartphone* meskipun tau orang lain akan kesal dan lebih memilih untuk menyendiri. Mahasiswa akan mengacuhkan atau mengabaikan orang yang sedang berbicara jika situasi disekitarnya tidak nyaman dan nampak

membosankan. Mahasiswa mengatakan bahwa sikap pengabaian terhadap orang yang berbicara berdasarkan alasan di waktu sebelumnya mereka juga sering merasa diabaikan dan tidak dihargai. Hal ini akan menyebabkan konflik dan perasaan negatif dalam hubungan sosial dan menghambat komunikasi efektif.

Selain itu fenomena yang terdapat di STIKES Syedza Saintika berdasarkan hasil wawancara mengenai *neuroticism*, ditemukan bahwa mahasiswa memiliki rasa cemas pada hal yang belum terjadi. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan mahasiswa dimana mahasiswa mengatakan mereka sering memikirkan kemungkinan-kemungkinan buruk yang akan belum dialaminya. Mahasiswa juga mudah merasa tersinggung jika tidak diajak oleh temannya atau tidak dilibatkan ketika berbicara. Saat dijadikan bahan candaan oleh temannya yang lain, mereka akan merasa malu dan marah kepada temannya tersebut.

Penelitian tentang *neuroticism* dengan perilaku *phubbing* pernah dilakukan oleh Hasibuan pada tahun (2022) dengan judul “Peran Kepribadian Neuroticism Terhadap Perilaku *Phubbing* Pada Generasi Z Di Kota Medan”, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa banyak subjek yang memiliki tingkat *neuroticism* dan kepribadian *phubbing* sedang, subjek tingkat siswa lebih mendominasi. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Le, Murphy, & Andrews pada tahun (2018) dengan judul “Hubungan antara penggunaan media dengan kesejahteraan psikososial dan ciri-ciri kepribadian”, dalam penelitian tersebut ditegaskan bahwa *neuroticism* berpengaruh positif terhadap depresi,

kecemasan dan telah terbukti secara signifikan dari kesadaran dan *neuroticism* terhadap kesejahteraan individu juga dapat mempengaruhi masalah komunikasi. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Cikrikci, Griffiths, & Erzen pada tahun (2019) yang membahas “Hubungan Dari Lima Sifat *Big Five Personality*, *Phubbing* dan kepuasan hidup”, menemukan bahwa *neuroticism* berhubungan positif dengan salah satu dimensi *phubbing* yaitu gangguan komunikasi.

Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terkait perbedaan subjek penelitian, lokasi penelitian, dan periode waktu yang digunakan dalam meneliti. Selain itu, kurangnya penelitian mengenai variabel *neuroticism* dan perilaku *phubbing* di kalangan mahasiswa. Hal ini membuat peneliti tertarik meneliti hal tersebut padahal berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti dan dari beberapa hasil penelitian pada mahasiswa, terlihat bahwa adanya *neuroticism* seperti cemas, depresi, tidak percaya diri, mudah emosi, mudah marah, dan kurang mampu mengendalikan keinginan. Berdasarkan uraian permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Neuroticism Dengan Perilaku *Phubbing* Pada Mahasiswa Jurusan Manajemen Informasi Kesehatan di Stikes Syedza Sainika”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dijabarkan, maka dalam hal ini peneliti tertarik untuk melihat apakah terdapat Hubungan antara *Neuroticism* Dengan Perilaku *Phubbing* Pada Mahasiswa Jurusan Manajemen Informasi Kesehatan Di Stikes Syedza Saintika ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui Hubungan antara *Neuroticism* Dengan Perilaku *Phubbing* Pada Mahasiswa Jurusan Manajemen Informasi Kesehatan Di Stikes Syedza Saintika.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi untuk menambah pengetahuan dan perkembangan ilmu psikologi khususnya dibidang psikologi sosial dan psikologi perkembangan.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan gambaran mengenai *neuroticism* dan perilaku *phubbing* pada mahasiswa serta dapat membantu mahasiswa mengelola perilaku *phubbing* dan berinteraksi dengan baik dengan lingkungan sekitarnya.



b. Bagi Institusi

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan gambaran mengenai *neuroticism* dan perilaku *phubbing* terhadap dosen dan institusi untuk dapat menjadi bahan pertimbangan dalam proses perkuliahan.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan referensi bagi penelitian selanjutnya.