BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pada era revolusi industri 5.0 *smartphone* dan internet telah menjelma menjadi perangkat fundamental dalam kehidupan sehari-hari masyarakat global. Keduanya tidak hanya memfasilitasi pertukaran informasi, komunikasi, dan interaksi sosial secara instan, namun juga meniadakan batasan jarak, ruang, dan waktu (Meilan, 2024). Kehadiran *smartphone* secara khusus mempercepat dinamika komunikasi melalui pesan suara atau teks, menciptakan bentuk interaksi yang efisien dan cepat dibandingkan dengan komunikasi tatap muka (Faisyal *et al*., 2022).

Tingginya penetrasi internet di Indonesia menjadi cerminan dari fenomena global ini. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) melaporkan bahwa pada tahun 2023, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 221 juta jiwa dari total populasi 278 juta, menandai tingkat penetrasi nasional sebesar 79,5% meningkat 1,4% dari tahun sebelumnya. APJII, (2024) juga menunjukkan bahwa generasi Z (kelahiran 1997-2012) merupakan kelompok pengguna internet terbesar, dengan persentase mencapai 34,40%. Generasi ini dikenal sangat terikat dengan perangkat digital dan media sosial, yang secara signifikan mengubah pola interaksi sosial mereka (Raharjo, 2021). Mereka cenderung mengalihkan perhatian dari interaksi langsung ke aktivitas daring, serta lebih memilih komunikasi berbasis digital yang dianggap efisien melalui fitur-fitur seperti foto, video, emoji, dan pesan singkat (Siringoringo *et al*., 2025). Akses informasi yang cepat dan komunikasi tanpa batas ruang dan waktu semakin memperkuat kecenderungan ini (Meilan *et al*., 2024)

Namun, intensitas penggunaan teknologi yang berlebihan, khususnya *smartphone*, berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap kualitas interaksi sosial langsung. Salah satu manifestasi penurunan interaksi sosial adalah ketergantungan terhadap smartphone yang menyebabkan individu mengabaikan lawan bicara dalam komunikasi tatap muka karena perhatian mereka terbagi dengan interaksi daring (Abeele *et al*., 2016). Perilaku mengabaikan orang lain dalam interaksi sosial karena fokus pada smartphone ini dikenal sebagai *phubbing*

(Santos *et al*., 2023). *Phubbing* dapat memicu sifat individualistis dan mengurangi interaksi langsung (Purnamasari *et al*., 2021), bahkan menyebabkan individu cenderung menutup diri dan mengisolasi diri (Abivian, 2022)

Berbagai penelitian empiris mendukung dampak negatif *phubbing* terhadap interaksi sosial. Studi eksperimen oleh Chotpitayasunondh & Douglas, (2018) terhadap 128 partisipan di Inggris 14 pria dan 114 wanita oleh mendapati hasil bahwa perilaku *phubbing* berdampak signifikan dan negatif terhadap kualitas komunikasi dan kepuasan hubungan sosial. Temuan ini selaras dengan penelitian Abeele *et al*., (2016) yang menunjukan hasil bahwa penggunaan *smartphone* selama percakapan tatap muka dapat menurunkan kualitas interaksi sosial.

Lebih lanjut penelitian yang dilakukan Najah *et al*., (2022) terhadap 250 partisipan dari generasi X (50 orang), Y (137 orang) dan Z (63 orang) menunjukkan bahwa Generasi Z memiliki tingkat *phubbing* tertinggi dibandingkan Generasi Y dan X mengindikasikan kerentanan khusus pada kelompok usia ini.

Kondisi ini relevan dengan situasi di Kota Gorontalo. Badan Pusat Statistik, (2024) mencatat bahwa 51,62% penduduk Gorontalo berusia 19-24 tahun yang termasuk dalam kategori Generasi Z Dewi *et al*.,(2024) telah mengakses internet dalam tiga bulan terakhir. Selain itu, tingkat penetrasi internet di Provinsi Gorontalo mencapai 79,88%, menunjukkan tingginya aksesibilitas terhadap internet di wilayah ini. Tingginya akses internet pada Generasi Z di Kota Gorontalo mengindikasikan potensi besar terjadinya perilaku *phubbing*.

Observasi dan wawancara awal yang dilakukan pada Maret hingga April 2025 terhadap enam individu generasi Z di Gorontalo mendukung asumsi ini. Ditemukan adanya perbedaan persepsi dan sikap dalam penggunaan smartphone saat berinteraksi tatap muka; sebagian menggunakannya secara refleks, sementara yang lain menjadikannya pelarian dari situasi percakapan yang tidak nyaman. Meskipun demikian, ada pula yang menganggap *phubbing* kurang sopan, namun tetap menggunakannya dalam situasi mendesak, menunjukkan kompleksitas di balik perilaku ini.

Munculnya suatu perilaku individu juga dapat dipengaruhi oleh faktor kepribadian sebagai penentu sekaligus pembeda antara individu termasuk pada perilaku *phubbing* (Parmakiaz, 2021). Faktor kepribadian yang dapat dijelaskan yaitu dengan teori *big five personality. Big five personality* yang memuat lima faktor

dominan yang dimiliki individu seperti imajinatif, terorganisir, kooperatif, antusias dan terakhir ketidakstabilan emosi. (G. J. Feist, 1998).

Penelitian sebelumnya oleh Erzen *et al* (2021) pada 545 mahasiswa di turki dengan rata rata usia 18,84 tahun, ditemukan bahwa terdapat pengaruh positif antara tipe kepribadian *neuroticism* yang berarti individu dengan kepribadian neurotik lebih cenderung melakukan *phubbing*. Hasil yang sama juga ditunjukan dari penelitian Parmakiaz, (2021) yang dilakukan terhadap 1.186 partisipan diberbagai Provinsi di Turki bahwa individu dengan tingkat *neuroticism* dan *openness* yang lebih tinggi cenderung melakukan *phubbing*. Namun penelitian ini dilakukan pada satu negara saja yang memiliki latar belakang budaya yang berbeda dengan Indonesia khususnya Kota Gorontalo.

Penelitian lain yang dilakukan Chi *et al.,* (2022). pada 938 mahasiswa memiliki hasil bahwa *neuroticism* berkorelasi positif dengan *phubbing*, menunjukan bahwa individu dengan emosi yang tidak stabil beresiko melakukan *phubbing*. Sedangkan *extraversion* dan *conscientiousness* berkorelasi negatif yang artinya individu yang lebih ekstrovert dan disiplin cenderung lebih sedikit melakukan *phubbing*. Penelitian ini lebih menekankan pada hubungan *social media addiction* dan *fear of missing out (FoMo)* terhadap *phubbing*, sementara penelitian ingin berfokus pada hubungan *big five personality* secara langsung dengan perilaku *phubbing*

Sementara itu penelitian Suhendriani & Nugroho, (2022) yang melibatkan 250 siswa menemukan bahwa dimensi *conscientiousness* dan *openness* berpengaruh terhadap perilaku *phubbing*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa individu dengan tingkat *conscientiousness* yang lebih rendah cenderung memiliki perilaku *phubbing* yang lebih tinggi. Sebaliknya, semakin rendah tingkat *openness,* maka semakin rendah pula kecenderungan seseorang untuk melakukan *phubbing*. Penelitian dengan judul yang sama dilakukan Jihan & Rusli, (2019) pada generasi milenial yang ada di Sumatera Barat menemukan jika kepribadian *openness* tidak memiliki pengaruh terhadap *phubbing*, sementara kepribadian *agreeableeness* memiliki pengaruh.

Berdasarkan fenomena dan penelitian terdahulu serta dampak fenomena *phubbing* terhadap kualitas interaksi sosial dalam hal ini interaksi tatap muka atau secara langsung, dengan perbedaan faktor yang mempengaruhi pada setiap individu khususnya generasi Z karena munculnya suatu perilaku individu juga

dapat dipengaruhi oleh faktor kepribadian sebagai penentu sekaligus pembeda antara individu termasuk pada perilaku *phubbing* (Parmakiaz, 2021). Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran kepribadian *big five personality* terhadap perilaku *phubbing* di kalangan generasi Z di Kota Gorontalo.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Meningkatnya kecenderungan menggunakan *smartphone* saat interaksi sosial langsung pada generasi Z.
2. Penggunaan *smartphone* sebagai mekanisme penghindaran sosial. Beberapa individu, terutama yang merasa cemas atau kurang nyaman dalam situasi sosial, menggunakan *smartphone* sebagai cara untuk menghindari dari percakapan tatap muka yang tidak menyenangkan, sehingga memperkuat kecenderungan *phubbing*.
3. Perbedaan pandangan individu terhadap penggunaan *smartphone* saat interaksi tatap muka.
4. Minimnya penelitian di Kota Gorontalo. Kota Gorontalo memiliki penetrasi internet yang cukup tinggi, namun belum banyak diteliti terkait kepribadian dan *phubbing* di kalangan generasi Z.

1.3 Pembatas Masalah

Beragam faktor dapat mempengaruhi *phubbing*. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi agar tetap fokus dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Adapun batasan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut :

1. *Phubbing* dalam penelitian ini merujuk pada perilaku seseorang yang mengabaikan individu di sekitarnya karena terlalu fokus pada penggunaan *smartphone* saat berinteraksi dengan orang lain (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016).
2. *Big five personality* dalam penelitian ini adalah sebuah pendekatan yang dilakukan untuk melihat kepribadian manusia melalui *trait* yang tersusun dari lima dimensi kepribadian yang terbentuk menggunakan analisis faktor. Kelima trait atau tipe kepribadian tersebut mencakup *neuroticism, agreeableness, openness, extraversion,* dan *conscientiousness.* (McCrae & John, 1992)

3. Responden dalam penelitian ini akan dibatasi pada Generasi Z pada rentang usia (20-24) tahun di wilayah Kota Gorontalo.

1.4 Rumusan Masalah penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat peran yang signifikan *big five personality*, terhadap perilaku *phubbing* pada generasi Z di Kota Gorontalo?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidaknya peran yang signifikan *big five personality*, terhadap perilaku *phubbing* pada generasi Z di Kota Gorontalo.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap perkembangan ilmu psikologi sosial, khususnya dalam memahami perilaku *phubbing*. Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan baru serta data yang relevan mengenai *phubbing* dan faktor-faktor yang memengaruhinya. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji topik serupa.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Generasi Z

   Meningkatkan kesadaran tentang perilaku *phubbing* dan dampak negatifnya serta mendorong penggunaan *smartphone* yang lebih bijak agar kualitas interaksi sosial terjaga.

   b. Penelitian Selanjutnya

   Bagi penelitian selanjutnya memberikan lanadasan teoritis dan data empiris untuk pengembangan penelitian lebih lanjut terkait perilaku *phubbing dan big five personality*.