

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Mahasiswa merupakan individu yang tergolong ke dalam masa dewasa awal. Jika dilihat dari segi usia, masa dewasa awal para ahli mempunyai pendapat yang berbeda-beda, ada yang mengatakan 18-25 tahun, 19-22 tahun dan 18-40 tahun. Menurut Hurlock (2009) menjelaskan bahwa masa dewasa awal berkisar 18-40 tahun dan masa ini juga disebut dengan masa dewasa dini. Individu pada setiap fase perkembangan memiliki tugas perkembangan yang harus dipenuhi. Ketercapaian tugas perkembangan akan membawa dampak positif bagi individu, baik secara psikis maupun fisik. Beberapa tugas perkembangan pada masa dewasa awal yang harus dicapai mencakup beberapa aspek, salah satu aspek tugas perkembangan dari dewasa awal adalah bergabung dan menjalin interaksi dengan lingkungan sekitarnya (Hurlock, 2009).

Mahasiswa sebagai makhluk sosial yang ada di lingkungan kampus sudah tentu akan membutuhkan suatu jalinan relasi sosial melalui interaksi dengan individu lain guna membangun hubungan yang baik. Dalam ruang lingkup yang kecil mahasiswa tergabung dalam keluarga sedangkan dalam lingkup yang besar mahasiswa merupakan warga dilingkungan kampus. Kemampuan mahasiswa dalam melakukan interaksi sosial merupakan hal yang fundamental, karena dengan interaksi sosial mahasiswa akan lebih mengetahui mengenai dirinya di tolak atau diterima dari lingkungan sekitarnya (Zahara, 2018).

Menurut Sarwono (2009) interaksi sosial merupakan suatu hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi antara seseorang dengan seseorang lainnya, seseorang dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok lain. Interaksi yang dimaksud disini merupakan interaksi secara tatap muka atau

secara langsung yang dimana melalui aktivitas ini individu dapat meminta bantuan, menjalin silaturahmi serta mendapatkan informasi yang mendalam dari individu lain.

Namun pada realitanya, interaksi sosial antar individu secara langsung tidak selalu berjalan dengan baik, hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Ridho (2019) terdapat informan yang begitu acuh dengan teman yang ada disekitarnya dan lebih cenderung menatap *smartphone* ketika berinteraksi dengan lawan bicaranya sehingga informan mengaku bahwa tidak dapat menangkap pesan yang sesuai dengan apa yang dibahas atau ditanyakan. Sedangkan menurut Sarwono (2009) salah satu aspek interaksi sosial secara langsung yang sempurna yaitu, adanya komunikasi antara satu individu dengan individu lain, yang dimana penerima informasi dapat menerima pesan dengan baik sehingga komunikasi atau interaksi secara langsung dapat berjalan sempurna. Begitupun sebaliknya, jika penerima informasi tidak dapat menerima pesannya dengan baik akan terjadi miskomunikasi atau terganggunya proses interaksi sosial secara langsung.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Hilmi (2019) ditemukan bahwa ketika guru sedang menjelaskan materi didepan kelas, terdapat sebagian besar siswa yang tidak memperhatikan karena fokus pada *smartphone* yang ada di genggamannya. Lalu ketika siswa sedang melakukan presentasi diruangan kelas, siswa lainnya tidak menyimak sehingga tidak terjadi interaksi timbal balik antara presenter dengan siswa. Padahal dalam perspektif interaksi sosial yang dikemukakan oleh Devito (2009) mengatakan bahwa satu syarat agar interaksi secara langsung berjalan efektif adalah dengan mengelola interaksi dan berorientasi pada orang lain yang dimana individu harus menghargai lawan bicara sehingga lawan bicara tidak merasa diabaikan.

Teknologi *smartphone* dapat memberikan dampak negatif yaitu terganggunya proses interaksi sosial secara tatap muka antar mahasiswa apabila berlebihan dalam penggunaannya. Menurut Arief (2018) ada sebagian besar

mahasiswa yang cenderung sulit melakukan interaksi sosial secara tatap muka sebab mempunyai kecanggungan yang diakibatkan dari kebiasaan mereka dengan dunia maya. Banyaknya media baru ini merupakan alternatif dalam melakukan interaksi, namun bukan sepenuhnya dijadikan sebagai media prioritas dalam berinteraksi sehingga dapat membuat interaksi di dunia maya semakin melebar dan mengecilnya interaksi di dunia nyata.

Perilaku individu yang menggunakan *smartphone* ketika berada didalam kelompok sosial dapat membuat individu lain meniru tingkah laku tersebut sebab individu dalam kelompok mempunyai kebersamaan dengan orang lain dalam kelompok itu. Hasil wawancara yang dilakukan oleh Ridho (2019) ditemukan bahwa informannya yang bermain *smartphone* karena meniru teman lainnya yang bermain *smartphone* juga. Sejalan dengan teori dinamika kelompok yang dikemukakan oleh Lewin dan Kurt dalam bukunya Sarwono (2009) menjelaskan bahwa perasaan kebersamaan ini menyebabkan identifikasi beberapa tingkah laku.

Fenomena menunjukkan bahwa terdapat dampak negatif pada interaksi sosial secara langsung sebagai akibat dari penggunaan *smartphone* berlebihan. Jika dilihat dari perkembangannya mahasiswa terbuka terhadap hal yang baru, termasuk terbuka dengan berkembangnya teknologi *smartphone*. Keterbukaan tersebut dapat ditinjau dari hasil survey yang dilakukan KOMINFO (2017) menjelaskan bahwa kepemilikan *smartphone* pada jenjang pendidikan strata 1 atau mahasiswa sebesar 93,02% dan aktivitas penggunaan *smartphone* yang dilakukan mahasiswa di Indonesia yaitu 94% menelepon, 91% SMS, 30% foto dan video, 27% menonton video musik dan 27% untuk bermain *game*. Penggunaan media sosial oleh individu berdasarkan pendidikan, Strata 1 memperoleh angka 97%, artinya lebih banyak dibanding strata pendidikan yang lain. Diberitakan oleh *Techland*, suatu survey yang dilakukan perusahaan komunikasi *Cloudtalk* menunjukkan bahwa ada empat aktivitas yang dilakukan

oleh seseorang saat menggunakan *smartphone* diantaranya yaitu *chatting* disitus jaringan sosial, mengirim SMS, mengirim e-mail dan menelepon.

Pada masa lalu, jika individu ingin interaksi sosial dengan lingkungan sekitar harus bertemu secara langsung atau *face to face* dengan individu lain, sedangkan pada era digital ini dengan adanya teknologi *smartphone* yang semakin canggih, individu tidak perlu bertemu dengan individu lainnya untuk berkomunikasi karena hanya dengan *smartphone* seseorang dapat menyampaikan pesan secara cepat kepada lawan bicaranya. Sejalan yang dikatakan oleh Haq (2021) kedatangan *smartphone* merubah pola interaksi masyarakat, dimana pada masa lalu dilakukan secara langsung namun saat ini interaksi dilakukan secara virtual. Kurangnya interaksi di dunia nyata juga merupakan dampak negatif dari sebuah *smartphone*. Ada pepatah mengatakan bahwa sebuah *smartphone* bisa mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat.

Pergeseran pola interaksi sosial ini juga dapat ditemukan Kabupaten Majene, hal tersebut dilakukan oleh sebagian masyarakat yang menyandang status mahasiswa ataupun bukan mahasiswa yang terdapat di Kabupaten Majene, nilai-nilai kesopanan sudah tidak lagi diterapkan akibat dari penggunaan *smartphone* berlebihan yang ada pada diri individu (Syahrah. R et al., 2020). Penjelasan diatas dapat menunjukkan interaksi sosial secara langsung antar mahasiswa menurun yang diakibatkan penggunaan *smartphone* berlebihan, hal ini dapat di perkuat melalui hasil penelitian yang dilakukan oleh Rosdiana & Hastutiningtyas (2020) menunjukkan bahwa sebanyak 70,7% responden memiliki interaksi sosial yang buruk sebagai akibat dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan.

Kemudian berdasarkan hasil observasi sederhana yang dilakukan di Universitas X di Bekasi, peneliti menemukan permasalahan ada sebagian mahasiswa yang asyik bermain *game* dan sosial media pada *smartphonenya* ketika berkumpul sehingga tidak terjadi interaksi secara langsung, lalu peneliti

juga menemukan sebagian mahasiswa tidak memperhatikan dosen saat memberikan penjelasan materi di kelas, pandangannya mengarah pada *smartphone* yang ada di tangannya sehingga ketika mendapatkan pertanyaan dari dosen, mahasiswa tidak dapat menjawab dengan tepat pertanyaan tersebut. Apabila ditinjau dari faktor interaksi sosial, individu yang telah fokus serta tidak bisa lepas dari *smartphonenya* ketika berinteraksi atau berkomunikasi dengan individu lain cenderung memiliki sifat simpati yang dikatakan rendah (Ridho, 2019).

Individu terlebih khusus mahasiswa yang tidak bisa lepas dari *smartphonenya* disebut dengan istilah *phubbing* adalah dari kata *Phone* ( telepon ) dan *snubbing* ( penghinaan ) yang berarti individu yang melihat ponselnya selama percakapan dengan individu lain, berurusan dengan ponsel dan melarikan diri dari komunikasi interpersonal (Karadağ et al., 2015). Pada realitanya perilaku *phubbing* ini tidak bisa dihindari oleh individu di era digital ini baik di rumah, di tempat makan, di sekolah maupun di kampus. Perilaku *Phubbing* dapat terjadi karena terlalu lama dan sering dalam menggunakan *smartphone*, terlebih lagi fitur-fitur didalamnya yang membuat penggunanya candu. Prediktor dari perilaku *phubbing* salah satunya adalah ketergantungan terhadap *smartphone* (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016).

“*Phubber*” merupakan istilah untuk seseorang yang melakukan *phubbing* dan “*phubbee*” dapat didefinisikan sebagai penerima perilaku *phubbing*. *Phubbing* merupakan fenomena sosial yang dapat dijumpai dalam kegiatan mahasiswa di lingkungan kampus, mulai dari saat istirahat, ketika berkumpul dengan teman di kampus, ketika sedang makan di kantin, mahasiswa seringkali memeriksa *smartphonenya* untuk mengecek notifikasi *whatsapp*, *instagram* atau media sosial lainnya. Perilaku *phubbing* pada mahasiswa dapat dikatakan cenderung parah, hal tersebut dapat ditinjau dari durasi penggunaan *smartphone*.



Hasil survey yang dilakukan oleh Panambuhan et al., (2019) menjelaskan bahwa penggunaan *smartphone* dalam sehari pada mahasiswa fakultas kedokteran Universitas Sam Ratulangi adalah lebih dari 6 jam dalam sehari ada 17 orang, 4-5 jam ada 19 orang dan 9 orang 2-3 jam. Kemudian hasil penelitian yang dilakukan oleh Karadağ et al., (2015) menjelaskan bahwa dari total 401 responden, 70% responden mempunyai *smartphone*, 92% menggunakan sosial media dan 75% responden menghabiskan waktu selama 2 jam bahkan lebih pada *smartphone*. Nilai korelasi tertinggi yang menerangkan perilaku *phubbing* adalah kecanduan terhadap *smartphone* dan nilai korelasi yang lain menggambarkan ketergantungan terhadap *smartphone*.

Pada realitanya perilaku *phubbing* dikalangan mahasiswa merupakan suatu hal yang sulit dihindari ketika berada di lingkungan, restoran maupun di rumah. Pernyataan tersebut dapat diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Hanika (2015) mengungkapkan bahwa 82% respondennya melakukan *phubber* yaitu sebutan bagi individu yang melakukan *phubbing* pada saat berkumpul bersama teman, sahabat dan keluarga ataupun sedang makan. Sebenarnya pada saat berkumpul dengan teman dapat memberikan banyak manfaat dan pembelajaran misal bertukar pikiran, pikiran menjadi fresh, serta mempererat hubungan. Namun perilaku *phubbing* yang ditunjukkan sebagian mahasiswa membuat tidak fokus terhadap pembicaraan yang disampaikan dan sedikit berinteraksi dengan teman. Ironisnya, ketika momen kebersamaan sedang berlangsung. Alih-alih menjalin silaturahmi, momen ketika berkumpul justru menjadi ajang saling menunduk dan senam jari (Aditia, 2021).

Pada saat ini bangsa Indonesia telah dilanda krisis sosial yang cukup parah. Terjadi degradasi relasi sosial sebagai akibat dari perilaku *phubbing*. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Aditia (2021) telah terjadi perubahan pada sebagian masyarakat Indonesia yang identik dengan budaya timur yaitu sikap sopan santun, gotong royong, toleran dan bermoral, dengan perilaku *phubbing* ini membuat interaksi sosial mahasiswa yang merujuk pada krisis

moral. Munculnya degradasi relasi sosial disebabkan karena perilaku *phubbing* yang dilakukan sebagian mahasiswa sehingga terjadi pengabaian atau pengucilan yang dilakukan secara sadar maupun tidak. Salah satu indikator *phubbing* yang dapat menurunkan relasi sosial ialah pengalihan kontak mata, dari yang seharusnya menatap lawan bicara ketika berinteraksi tetapi justru pandangannya mengarah kepada *smartphone* yang kemudian dapat di artikan sebagai penolakan secara sosial (Aditia, 2021)

Peneliti melakukan wawancara sederhana kepada lima orang mahasiswa pada tanggal 3 oktober 2022. Peneliti melakukan wawancara kepada pelaku *phubbing* atau *phubber* yang berjenis kelamin perempuan sebab menurut Karadağ et al., (2015) dalam penelitiannya menemukan bahwa perempuan lebih sering *phubbing* daripada laki-laki, berikut hasil wawancara pada subjek pertama. Subjek NS dalam sehari bisa 24 jam dalam menggunakan *smartphone*, mulai dari bangun tidur hingga menjelang tidur dan subjek mengaku pernah berperilaku *phubbing* pada temannya. Subjek sadar bahwa perilaku *phubbing* dapat mengganggu interaksi dengan temannya, namun subjek tetap melakukannya karena subjek merasa lebih asyik berinteraksi di sosial media dibandingkan dengan temannya bahkan sampai menimbulkan *silent treatment* pada pertemuan tersebut.

Subjek AF mengatakan bahwa pernah berperilaku *phubbing* pada saat berinteraksi dengan temannya karena ada informasi penting yang mengharuskan subjek mengecek *smartphonenya*. Teman dari subjek pernah mengulang-ulang pertanyaan karena fokus subjek mengarah pada *smartphone* yang ada di gengamannya dan perilaku tersebut dianggap hal yang biasa terjadi pada saat berkumpul. Subjek bisa menghabiskan waktu sekitar 13 jam lebih menggunakan *smartphone* dalam sehari.

Subjek RC pernah melakukan *phubbing* terhadap temannya karena ada hal yang penting di *smartphonenya* sehingga tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya. Subjek menyatakan bahwa dalam sehari bisa menghabiskan waktu

sekitar 10 jam lebih menggunakan *smartphone* dan subjek tidak bisa fokus saat berbicara sambil bermain *smartphone* akibatnya obrolan menjadi tidak nyambung dan kerap kali teman subjek sebagai *phubbee* atau penerima *phubbing* merasa jengkel.

Subjek AR pernah berperilaku *phubbing* pada saat berinteraksi dengan temannya, alasan subjek menggunakan *smartphone* ketika berinteraksi karena kurang nyaman dengan lingkungan sekitarnya. Ketika berinteraksi sambil menggunakan *smartphone* terkadang subjek tidak paham isi pesan yang disampaikan. Subjek juga khawatir jika *smartphonenya* tidak berada dalam jangkauan dan durasi penggunaan *smartphone* dalam sehari bisa menghabiskan waktu sekitar 3-4 jam.

Subjek berinisial SN mengatakan bisa 6 jam lebih dalam menggunakan *smartphone* dan pernah melakukan pengabaian pada saat berinteraksi dengan temannya karena asik membaca *webtoon*, *scroll* sosial media sehingga subjek tidak sadar telah mengabaikan teman-temannya, bahkan tidak jarang subjek meminta lawan bicara untuk mengulang-ulang pertanyaannya karena tidak dapat menangkap percakapan yang diberikan temannya.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa durasi penggunaan *smartphone* mahasiswa Universitas X di Bekasi rata-rata lebih dari 5 jam bahkan ada yang lebih dari 10 jam, penggunaan *smartphone* berlebihan dapat membuat interaksi di dunia nyata semakin mengecil. Subjek yang melakukan *phubbing* mengaku tidak dapat menangkap isi pesan dengan baik sehingga meminta untuk mengulang pertanyaan, mengabaikan temannya dan sebagian besar mahasiswa yang menerima *phubbing* mengaku sangat terganggu perasaannya seperti, emosi, marah dan merasa tidak dianggap. Subjek pernah menegur temannya untuk mengurangi penggunaan *smartphone* pada saat berinteraksi. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Aditia (2021) orang yang kerap kali berperilaku *phubbing* seringkali mendapatkan teguran dari individu-individu yang berada



disekitarnya, ketika ditegur individu tersebut akan menyimpan *smartphonenya* namun beberapa selang kemudian individu melakukan *phubbing* kembali.

Hasil wawancara diatas, bertentangan dengan salah satu faktor terjadinya interaksi sosial yang baik dan mendalam yaitu simpati terhadap lawan bicara, perilaku teman dari subjek dianggap mengikis sifat simpati lawan bicara karena menyepelkan waktu, tidak menghargai lawan bicara dan mengabaikannya dalam suatu perkumpulan. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Ridho (2019) perilaku *phubbing* cenderung rawan terjadi imitasi, mengidentifikasi perilaku dari individu yang ada di sekitarnya serta melenyapkan sifat simpati terhadap lawan bicara, disamping itu juga menimbulkan kontak sosial negatif yang menyebabkan lawan bicaranya mengalami emosi, murka dan jengkel pada saat di abaikan.

Perilaku *phubbing* yang dilakukan individu khususnya mahasiswa dapat mempengaruhi kehidupan sosial individu. Mereka tidak lagi merasa tabu jika disibukkan dengan *smartphone*, sehingga timbulnya kehidupan baru yaitu mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat tidak dapat dihindari, hal ini menjadi hambatan interaksi sosial secara langsung. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Rosdiana & Hastutiningtyas (2020) menjelaskan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara perilaku *phubbing* dengan interaksi sosial. Semakin tinggi perilaku *phubbing*, maka interaksi sosialnya semakin buruk. Penelitian yang dilakukan oleh Yusnita & Hamdani M. Syam (2017) menyimpulkan bahwa perilaku *phubbing* akibat penggunaan *smartphone* berlebihan berpengaruh positif dan signifikan terhadap interaksi sosial mahasiswa.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perilaku *phubbing* dapat mempengaruhi interaksi sosial individu. Selain itu apabila individu menggunakan *smartphone* berlebihan dan tidak sesuai dengan suasana dalam penggunaan *smartphone* akan mengganggu proses interaksi sosial dengan mengabaikan lingkungan atau teman di sekitarnya. Sebaliknya, apabila individu

lebih bijak dalam menggunakan *smartphone* yang sesuai dengan suasana atau tempat maka interaksi sosial dapat berjalan dengan baik sehingga tidak mengabaikan lingkungan sekitar. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti akan mengkaji lebih lanjut dan ingin mengetahui ada atau tidaknya pengaruh variabel perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa.

## 1.2 Rumusan Masalah

Penelitian pertama yang berkaitan dengan perilaku *phubbing* dilakukan oleh Eka Jannatuna'im dan Fikrie (2022) dengan judul “Perilaku *Phubbing* dan Kepuasan Pernikahan pada Pasangan Suami Istri”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai hubungan perilaku *phubbing* dengan kepuasan pada orang yang sudah menikah, didapatkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antar perilaku *phubbing* dengan kepuasan pernikahan. Jika dibandingkan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, perbedaannya ada pada variabel terikatnya, pada penelitian diatas menggunakan kepuasan pernikahan sebagai variabel terikat sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan menggunakan interaksi sosial sebagai variabel terikat dan perbedaan selanjutnya ada pada subjek penelitian yang dimana penelitian diatas menggunakan subjek pasangan suami istri sedangkan peneliti menggunakan mahasiswa sebagai subjek penelitian.

Penelitian kedua yang berkaitan dengan perilaku *phubbing* dilakukan oleh Winda Safitri, Yessy Elita & Illawaty Sulian (2021) dengan judul “Hubungan Penggunaan Media Sosial Dengan Perilaku *Phubbing* Remaja Generasi Z Pada Siswa Kelas XI Di SMKN 5 Kota Bengkulu”. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan yang positif antara penggunaan media sosial dengan perilaku *phubbing* dengan  $r_{xy}$  sebesar 0,911. Jika dibandingkan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan perbedaannya terletak pada variabel bebas dan terikatnya, jika penelitian diatas variabel bebasnya penggunaan media sosial dan variabel terikatnya perilaku *phubbing* sedangkan penelitian

yang akan peneliti lakukan variabel bebasnya adalah perilaku *phubbing* dan variabel terikatnya adalah interaksi sosial, perbedaan selanjutnya terletak pada subjek penelitian, penelitian diatas menggunakan siswa sedangkan peneliti menggunakan mahasiswa.

Penelitian ketiga yang berkaitan dengan perilaku *phubbing* ialah penelitian yang dilakukan oleh Dina Julia Ilham & Rinaldi (2019) dengan judul “ Pengaruh *Phubbing* Terhadap Kualitas Persahabatan Pada Mahasiswa Psikologi UNP”. Hasil penelitian dengan nilai R square sebesar 0,444 dengan  $p=0,000$  ( $p<0.01$ ) menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antar *phubbing* dengan kualitas persahabatan pada mahasiswa psikologi Universitas Negeri Padang. Apabila dibandingkan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, perbedaannya terletak pada variabel terikat dan lokasi penelitian, dimana penelitian diatas variabel terikatnya adalah kualitas persahabatan sedangkan peneliti menggunakan interaksi sosial sebagai variabel bebas dan lokasi penelitian yang akan peneliti lakukan di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Hilmi (2019) dengan judul “ Pagaruh Perilaku *Phubbing* Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa SMAN 8 Pekanbaru”. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial pada siswa SMAN 8 Pekanbaru dengan nilai  $t= -10,331$  dan nilai signifikan  $0,000$  ( $p<0,05$ ).

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Sri Fatmawati & Putri Sulistiani (2022) dengan judul “Apakah *phubbing* mengganggu pertemanan? Hubungan *phubbing* dengan kepuasan pertemanan pada orang beranjak dewasa. Berdasarkan hasil analisis regresi menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* tidak mampu memprediksi kepuasan pertemanan serta perilaku *phubbing* cenderung tidak dapat mengganggu kualitas hubungan pertemanan. Apabila dibandingkan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, perbedaannya terletak pada variabel terikat, dimana penelitian diatas menggunakan kualitas pertemanan

sebagai variabel terikat sedangkan peneliti menggunakan interaksi sosial sebagai variabel terikat.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu serta penjelasan fenomena di latar belakang, perilaku *phubbing* akan mempengaruhi beberapa variabel dan salah satunya adalah interaksi sosial, dalam hal ini interaksi sosial yang dimaksud adalah interaksi sosial antar mahasiswa. Interaksi sosial mahasiswa pada saat berkumpul dilingkungan kampus akan terganggu bahkan menurun akibat dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan atau biasa yang disebut perilaku *phubbing*. Apabila penelitian ini tidak ditindak lanjuti maka mahasiswa tidak akan mengetahui bagaimana dampak perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial dan tidak mengetahui bagaimana perasaan yang muncul pada mahasiswa lain sebagai penerima *phubbing*, maka peneliti dapat membatasi rumusan masalah sebagai berikut “Apakah Terdapat Pengaruh Perilaku *Phubbing* Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa?”

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji secara empirik dan mengetahui Pengaruh Perilaku *Phubbing* Terhadap Interaksi Sosial pada Mahasiswa.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Penelitian Secara Teoritis**

Secara teoritis diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan dan referensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang psikologi, khususnya dalam bidang psikologi Klinis & Sosial mengenai pengaruh perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai pembanding dalam penelitian mengenai aspek-aspek yang serupa.

### 1.4.2 Manfaat Penelitian Secara Praktis

#### a. Mahasiswa

Diharapkan dapat memberikan informasi mengenai dampak yang ditimbulkan pada interaksi sosial sebagai akibat dari penggunaan *smartphone* yang berlebihan atau tidak sesuai dengan suasana dan tempat.

#### b. Peneliti selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber referensi bagi peneliti lain yang akan meneliti lebih lanjut mengenai perilaku *phubbing* dan interaksi sosial.

