

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Smartphone merupakan salah satu alat komunikasi yang digunakan oleh semua orang, karena perangkat tersebut telah menjadi kebutuhan. Walaupun digunakan berbagai kalangan usia, namun mayoritas pengguna yang intensif menggunakan adalah generasi muda salah satunya generasi Z (Mason et al., 2022). generasi Z adalah mereka yang lahir di tahun 1997-2012 (Meola, 2022), usia termuda saat ini masih berada di bangku Sekolah Dasar dan yang tertua sedang menyelesaikan kuliah, bahkan diantaranya telah memasuki dunia kerja. Generasi Z dijuluki sebagai *zoomers* karena dikelilingi oleh teknologi komunikasi dan akses yang instan (Brown, 2022). Mereka lahir dan tumbuh berkembang ketika transformasi *digital* sedang terjadi, berbagai macam teknologi berkembang pesat seperti halnya internet, media sosial, dan perangkat komunikasi yang disebut *smartphone*. Hal ini menyebabkan para generasi Z lebih memilih untuk berkomunikasi melalui *smartphone* dibandingkan kontak langsung dan mencari informasi melalui internet (Poláková & Klímová, 2019). Populasi Generasi Z juga menjadi yang terbesar saat ini, diketahui bahwa secara global terdapat kurang lebih 2 miliar orang dalam rentang usia generasi Z (Koop, 2021).

Melihat populasi yang cukup besar dibandingkan generasi lainnya, Generasi Z akan memiliki pengaruh dan peran besar di masa yang akan datang (Rakhmah, 2021). Terlebih saat ini para generasi Z yang tertua berada di bangku kuliah dan akan segera memasuki dunia kerja, di mana mereka akan menggunakan teknologi untuk menunjang pekerjaannya. Lambat laun secara tidak langsung mereka akan terekspos efek negatif dari teknologi itu sendiri, sehingga sebagaimana yang dikatakan Cole (2021) bahwa terekspos efek negatif teknologi dapat menimbulkan ketergantungan hingga kecanduan. Menurut Badan Pusat Statistik (2021) di Indonesia sendiri jumlah generasi Z adalah sebesar 27,94% dari total popuasi sebanyak 270,20 juta jiwa, sedangkan jumlah mahasiswa menurut (PDDikti, 2023) tercatat sebanyak 9,6 juta. Maka dari itu dapat diestimasikan bahwa mahasiswa yang termasuk kedalam generasi Z sekitar 6,9 juta.

Total perkiraan generasi Z yang berstatus mahasiswa ini tidak hanya yang sedang menjalani jenjang S1, namun juga termasuk seperti D1-D4 dan S2. Dalam pengalaman di bangku kuliah, mahasiswa generasi Z ini lebih memilih kegiatan belajar mengajar yang lebih santai, dinamis, dan interaksi yang hidup baik antar mahasiswa maupun dosen, berbeda dengan mahasiswa generasi sebelumnya yang tidak memiliki karakteristik tertentu ketika belajar melainkan situasi tenang (Radief, 2022). Selain itu sebagai *digital natives* pertama atau generasi yang lahir di era *digital*, mahasiswa generasi Z menginginkan teknologi ikut andil ketika mereka menempuh pendidikan (McCrary, 2022), mereka menginginkan pembelajaran yang tidak terlalu pasif tetapi lebih visual dan kinestetik (Shorey et al., 2021). Berdasarkan survei Barnes dan Noble College (2018) juga menunjukkan bahwa generasi Z lebih memilih untuk menggunakan teknologi ketika belajar dan lebih banyak pembelajaran langsung. Mengingat kehidupan sehari-hari mereka tidak lepas dari berbagai macam teknologi, sehingga ketika melakukan kegiatan belajarpun para mahasiswa generasi Z ingin teknologi juga ikut andil.

Survei yang dilakukan oleh IBM menunjukkan bahwa generasi Z lebih memilih *smartphone* sebagai perangkat pilihan mereka dibandingkan laptop, tablet, dan perangkat lainnya (Cheung et al., 2017). Hal ini disebabkan karena *smartphone* sendiri menunjang kebutuhan konstan mereka akan hiburan (Williams, 2019). Sebagai perangkat pilihan bagi mahasiswa generasi Z, keterikatan dan pemakaian *smartphone* juga serupa dengan generasi Z secara umum. Diketahui dari survei Deloitte (2017) bahwa kepemilikan dan pemakaian tertinggi *smartphone* ada pada rentang usia 18-24 tahun, yang artinya rentang usia ini termasuk kedalam mahasiswa. Penelitian Alsayed et al. (2020) pada 135 mahasiswa menunjukkan bahwa 127 orang (94%) selalu membawa *smartphone*-nya kemanapun, 64 orang (47%) membawa lebih dari satu *smartphone*, 99 orang (73%) menggunakan *smartphone* untuk menghilangkan rasa stres dan gelisah, serta 111 orang (82%) mengaku lebih menggunakan untuk hiburan dibandingkan kepentingan pendidikan. Diketahui dari studi Jamun dan Ntelok (2022), tiga mahasiswa UNIKA Santu Paulus Ruteng yang diwawancarai menunjukkan ketergantungan terhadap *smartphone*, mereka menghabiskan waktu untuk bermain *game* dan mengakses media sosial sehingga lupa dengan tugas utamanya sebagai mahasiswa.

Fenomena-fenomena diatas juga dapat ditemukan pada penelitian di Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi Irnawaty dan Agustang (2019), delapan dari sepuluh mahasiswa Universitas Negeri Makassar merasa sulit untuk lepas dari *smartphone* karena timbul rasa gelisah dan cemas, mahasiswa juga kerap menggunakan *smartphone* secara diam-diam di kelas, dan jarang berinteraksi ketika istirahat. Studi Jamun dan Ntelok (2022) menunjukkan mahasiswa UNIKA Santu Paulus Ruteng tidak mampu untuk lepas dari *smartphone*, menggunakannya dimanapun dan kapanpun, merasa tidak nyaman apabila meninggalkan *smartphone*.

Penelitian Soegoto (2019) juga menunjukkan bahwa dari 399 mahasiswa hanya 120 orang (30%) yang menghabiskan waktu untuk bersosialisasi tanpa *smartphone* diatas 6 jam, 56 orang (14%) berinteraksi dengan orang tua serta saudara diatas 8 jam tanpa *smartphone*, 315 orang (79%) mengaku memiliki kebiasaan membuka *smartphone* setelah bangun tidur. Soegoto (2019) juga menambahkan bahwa mayoritas mahasiswa membuka notifikasi ketika sedang belajar, sehingga Ia menyimpulkan bahwa mahasiswa menghabiskan waktu berinteraksi dengan *smartphone* dibandingkan berinteraksi secara langsung. Begitu juga dengan Syifa (2020) yang menemukan bahwa dari 103 mahasiswa, 91 orang (88,3%) diantaranya memiliki perilaku *phubbing*, mereka mengabaikan orang dihadapannya karena *smartphone*. Berdasarkan data dan fenomena diatas, perilaku-perilaku yang muncul pada mahasiswa generasi Z diduga mengindikasikan *smartphone addiction*.

Smartphone addiction merupakan gangguan yang menimbulkan perilaku adiksi terhadap *smartphone* yang tidak hanya mengalami ketergantungan namun juga menimbulkan masalah sosial (Kwon et al., 2013). Penggunaan *smartphone* berlebihan pada mahasiswa dapat diakibatkan kontrol orangtua yang lebih sedikit (Mehmood et al., 2021), karena ketika dibangku kuliah orangtua mungkin akan lebih longgar perihal peraturan. (Alotaibi et al., 2022) juga mengatakan bahwa ketika memiliki sedikit waktu luang dan bosan, mereka akan kembali menggunakan *smartphone* secara berlebihan untuk hiburan. Peneliti melakukan wawancara singkat untuk melihat fenomena *smartphone addiction* pada mahasiswa generasi Z, juga mendukung fenomena yang telah dipaparkan sebelumnya. Dalam wawancara ini terdapat sepuluh orang mahasiswa generasi Z dengan jenis kelamin laki-laki

serta perempuan, dengan rentang usia 18-22 tahun, juga menggunakan *smartphone* sudah lebih dari satu tahun. Penggunaan *smartphone* dalam kurun waktu satu tahun diasumsikan lebih mengalami *smartphone addiction*, sebagaimana kriteria yang juga ditentukan oleh (Daeng et al., 2017). Fathya et al. (2020) juga memperoleh hasil bahwa subjek yang memiliki *smartphone* minimal satu tahun mengalami *smartphone addiction* yang tinggi. Hal ini terjadi dikarenakan penggunaan lebih dari tiga kali dalam sehari dengan durasi lebih dari satu jam dapat menimbulkan *smartphone addiction* (Fitriana et al., 2021). Wawancara dilakukan dengan mengacu pada teori serta dimensi (Kwon et al., 2013) yang mana seseorang dapat dikatakan *smartphone addiction* apabila timbul masalah sosial dikehidupan sehari-harinya dan tingkat adiksi akan semakin tinggi apabila memenuhi kelima dimensi yang dikemukakannya.

Lima dari sepuluh subjek yang memenuhi keenam dimensi (Kwon et al., 2013), mereka juga mengaku menggunakan *smartphone* lebih dari tiga kali dalam sehari dengan durasi lebih dari satu jam. Kelima subjek mengaku bahwa seringkali menunda pekerjaan, sulit fokus pada karena selalu memeriksa *smartphone*, jam tidur terganggu dan penggunaannya terhadap *smartphone* hanya sebatas kebutuhan *entertaining*, hal-hal yang dialami subjek ini menggambarkan dimensi *daily-life disturbance*. Kemudian kelima subjek juga termasuk kedalam dimensi *positive anticipation* dan *withdrawal*, mereka mencari kesenangan dan mencoba menghilangkan stres dari penggunaan *smartphone*, merasa gelisah, cemas ketika tidak menggunakannya bahkan ketika *smartphone* sedang mengisi daya. Selain itu mereka juga merasa memiliki hubungan lebih dekat dengan teman yang ditemukan melalui media sosial dibandingkan di dunia nyata, kelima subjek juga lebih memilih untuk berinteraksi di dunia maya dibandingkan tatap muka, selalu menyiapkan *charger* atau *power bank* karena merasa gelisah serta cemas, dan seringkali gagal ketika ingin membatasi penggunaannya. Hal-hal yang dialami tersebut sesuai dengan dimensi *cyberspace-oriented relationship*, *overuse* dan *tolerance* berdasarkan (Kwon et al., 2013). Berdasarkan hasil wawancara yang telah dijabarkan bersama dengan dimensi Kwon, dapat diketahui bahwa lima partisipan memenuhi keenam dimensi (Kwon et al., 2013), sedangkan lima lainnya tidak.

Berdasarkan fenomena serta didukung dengan wawancara yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa generasi Z khususnya mahasiswa merupakan kelompok yang diduga beresiko tinggi terhadap *smartphone addiction*. Seperti yang dapat dilihat pada studi, fenomena dan wawancara diatas, ketergantungan mereka pada *smartphone* dapat dikatakan mengkhawatirkan. Menurut Shapper (2022), generasi Z beresiko tinggi terhadap kecanduan, karena generasi ini semakin mengalami rasa kesepian dan memiliki obsesi pada media sosial. Mereka merasakan tekanan untuk terus terhubung, takut tertinggal akan postingan terbaru, serta berita dan tren terkini (De Witte, 2022). Walaupun begitu, para mahasiswa generasi Z ini perlu untuk membatasi dan mengontrol hal tersebut, tidak hanya akan mengganggu perihal akademik dan aktivitas sehari-hari namun dapat mempengaruhi di masa yang akan datang mengingat mereka akan segera memasuki dunia kerja. Sebagaimana yang dikatakan oleh Pophal (2023) bahwa penggunaan *smartphone* memiliki dampak yang signifikan di tempat kerja dan perangkat itu sendiri juga multifungsi, sehingga ketika tidak mampu mengontrol dapat terdistraksi, dan orang ketergantungan terhadap *smartphone* akan sulit untuk bekerja dengan fokus, tidak mampu kreatif, dan meningkatnya rasa gelisah serta stres.

Berbagai perilaku adiktif juga seringkali dikaitkan dengan ciri kepribadian, karena ciri kepribadian tertentu dapat membuat seseorang lebih rentan terhadap perilaku adiktif (Hartney, 2022). *Smartphone addiction* merupakan salah satu perilaku adiktif yang disebabkan oleh penggunaan berlebihan. Kepribadian menjadi hal yang penting karena menurut Roberts dan Mroczek (2008) (sebagaimana dikutip dalam Feist et al. 2021) kepribadian merupakan pola sifat yang permanen serta karakteristik yang memberikan konsistensi pada perilaku seseorang. Berbagai macam penelitian atau studi telah meneliti terkait dengan kepribadian dan *smartphone addiction*, dan terbukti terdapat korelasi antara keduanya. Penelitian Yaozong (2022) pada 682 mahasiswa di Cina menunjukkan bahwa kepribadian *Big Five* memiliki pengaruh signifikan *smartphone addiction*, *trait* kepribadian *Big Five* juga ditemukan menjadi prediktor yang baik pada *smartphone addiction*.

McCrae et al (2000) sendiri mendefinisikan kepribadian sebagai perilaku dan pola pikir yang diperoleh mungkin ada pada organisme dengan sistem kognitif

yang canggih. Dalam menggambarkan kepribadian, McCrae dan Costa mengembangkan teori yaitu *Five Factor Model* (FFM), atau yang biasa disebut sebagai *Big Five*. FFM merupakan sebuah teori yang menjelaskan struktur perbedaan individu dalam kepribadian (Horowitz & Strack, 2011), dan menggambarkan sifat dari kepribadian individu di kehidupan sehari-hari (Adisti, 2019). Menurut McCrae dan Costa (2008) teori kepribadian *Big Five* terdiri dari lima dimensi yaitu *Openness to Experience*, *Conscientiousness*, *Extraversion*, *Agreeableness*, dan *Neuroticism*.

Neuroticism (Costa/McCrae) atau *Low Emotional Stability* (Goldberg) menggambarkan sejauh mana individu cenderung tegang dan murung, atau tenang dan mampu mengendalikan diri (Carducci & Nave, 2020). *Neuroticism* mempunyai karakteristik khusus, yang mana menggambarkan pribadi yang mudah marah, tidak memiliki kesadaran diri, impulsif, cemas, dan tidak konsisten (McCrae & Costa, 1997). Menurut McCrae dan Costa (2003), seseorang dengan skor tinggi mudah untuk tersinggung, cemas, waspada, mudah kesal atau marah, membutuhkan pengakuan sosial. Dengan karakteristik *neuroticism* yang telah dijelaskan, beberapa penelitian mengatakan bahwa dimensi ini memiliki korelasi terhadap *smartphone addiction*. Adisti (2019) dalam penelitiannya menemukan bahwa terdapat pengaruh positif antara *neuroticism* dengan *smartphone addiction*, sehingga ketika individu memiliki skor yang tinggi mereka akan memiliki kecenderungan untuk menggunakan *smartphone* guna menghindari rasa sepi. Hal ini sejalan dengan Carnengsih dan Kusdiyati (2020) hubungan positif yang mengatakan bahwa individu dengan kepribadian *neuroticism* dominan akan menggunakan *smartphone* sebagai sebuah pelarian dan juga sarana hiburan. (Cocoradă et al., 2018) individu yang tinggi akan *neuroticism* juga menunjukkan penggunaan dengan waktu yang lama, merasa cemas ketika tidak memiliki akses pada *smartphone* mereka. Studi Yaozong (2022) juga menunjukkan bahwa seseorang dengan *neuroticism* yang tinggi maka memiliki kecenderungan terhadap *smartphone addiction* juga akan semakin tinggi. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang memiliki kepribadian *neuroticism* dominan akan cenderung mengalami *smartphone addiction*, mengingat juga bahwa mereka merupakan bagian dari generasi Z yang

akrab dengan teknologi sehingga besar kemungkinan para mahasiswa ini mengalaminya.

Individu dengan kepribadian *Openness to Experience* atau *open mindedness* dapat menerima suatu konsep, metode, dan pengalaman-pengalaman baru (McCrae & Costa, 2003). Menurut McCrae dan Costa (2003), seseorang dengan skor tinggi pada *Openness to Experience* lebih menghargai hal-hal intelektual, suka memberontak, berperilaku berbeda dengan norma yang ada, memiliki proses berpikir yang tidak biasa, dan suka mengintrospeksi diri. Melihat karakteristik *Openness to Experience* yang demikian dapat diduga bahwa tidak terdapat korelasi terhadap *smartphone addiction*. Hal ini sesuai dengan studi (Adisti, 2019), bahwa individu dengan kepribadian *Openness to Experience* yang dominan tidak akan terlalu fokus dengan *smartphone*-nya karena cenderung menyukai interaksi secara langsung. Begitu juga dengan studi Carnengsih dan Kusdiyati (2020) yang menunjukkan bahwa hubungan antara *smartphone addiction* dengan *Openness to Experience* termasuk kedalam tingkat hubungan negatif yang, sehingga individu dengan *Openness* yang dominan mampu mengontrol penggunaannya terhadap *smartphone* dengan baik. Cocoradă et al. (2018) juga menunjukkan hasil yang sama bahwa *Openness* berkorelasi negatif dan hanya bisa menjadi prediktor dari *smartphone addiction*.

Individu dengan kepribadian *Conscientiousness* menurut McCrae dan Costa (2003) dapat berperilaku etis, bisa diandalkan, bertanggung jawab, produktif, terorganisir, gigih, berhati-hati dan berpikir sebelum bertindak dan memiliki aspirasi yang tinggi. Larsen & Buss (2021) juga mengatakan bahwa individu dengan kepribadian *Conscientiousness* lebih rajin dan cenderung lebih maju. (Carnengsih & Kusdiyati, 2020) dalam studinya menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara *Conscientiousness* dengan *smartphone addiction*, begitu juga dengan (Cocoradă et al., 2018; Mosalanejad et al., 2019) yang mengatakan bahwa *Conscientiousness* hanya mampu memprediksi secara negatif terhadap resiko *smartphone addiction*. Carnengsih dan Kusdiyati (2020) juga menjelaskan bahwa individu dengan kepribadian *Conscientiousness* memiliki kecenderungan yang terhadap *smartphone addiction* karena mereka tidak akan menghabiskan waktunya dengan kegiatan yang dapat mengganggu pencapaiannya, mereka juga

akan mempertimbangkan waktu yang digunakan untuk bermain *smartphone*. Hal ini sesuai dengan karakteristik *Conscientiousness* itu sendiri yang menggambarkan bahwa individu yang dominan dengan dimensi ini akan memiliki perilaku yang disiplin dan bertanggung jawab.

Kepribadian *Extraversion* meliputi perbedaan dalam hal preferensi pada interaksi sosial dan aktivitas sehari-hari (McCrae & Costa, 2003). Menurut McCrae dan Costa (2003) seseorang dengan skor tinggi pada *Extraversion* akan cenderung banyak bicara, senang berteman dan berkumpul, dan berperilaku asertif. Menurut (Isrokhimah, 2015) individu dengan kepribadian *Extraversion* juga akan cenderung mengembangkan lingkaran pertemanan yang lebih besar. Dengan karakteristik tersebut individu dengan *Extraversion* yang dominan akan memiliki kemungkinan kecil untuk mengalami *smartphone addiction* dan Carnengsih dan Kusdiyati (2020) juga menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang negatif antara *Extraversion* dengan *smartphone addiction*. Hal tersebut berbeda dengan Aulia (2019), yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh signifikan antara *Extraversion* dengan *smartphone addiction*. Hal ini dikarenakan mereka mampu mengontrol penggunaannya dan lebih menyukai interaksi di dunia nyata sehingga tidak menjadikan *smartphone* sebagai alternatif untuk mengeksplorasi banyak hal.

Sedangkan kepribadian *Agreeableness* dilihat sebagai sikap peduli pada orang lain tanpa pamrih, kepercayaan, dan sentimen yang baik (McCrae dan Costa, 2003). Menurut McCrae & Costa (2003), seseorang dengan skor *Agreeableness* tinggi cenderung perhatian, simpatik, hangat, penuh kasih sayang, murah hati, dan suka memberi. Berkaitan dengan *smartphone*, individu dengan kepribadian yang dominan *Agreeableness* juga memiliki kecenderungan yang terhadap *smartphone addiction* dikarenakan mereka lebih memilih untuk menghabiskan waktu untuk bekerjasama dengan orang lain (Carnengsih & Kusdiyati, 2020). Dalam penelitiannya Carnengsih dan Kusdiyati (2020) juga menyatakan bahwa terdapat hubungan negatif antara *Agreeableness* dengan *smartphone addiction*, begitu pula dengan (Bessma, 2018). Hal ini sejalan dengan Penley dan Tomaka bahwa individu dengan *Agreeableness* memiliki strategi *coping* yang mengarah kepada dukungan sosial, sehingga menurut Busch dan McCarthy (sebagaimana dikutip dalam Liu et al., 2022) mereka cenderung tidak menggunakan teknologi seperti *smartphone*.

Wawancara singkat yang dilakukan peneliti tidak hanya menggambarkan penggunaan *smartphone* pada masing-masing orang, namun peneliti juga mencoba untuk mengidentifikasi berdasarkan kepribadian *Big Five* (McCrae et al., 2000). Sepuluh mahasiswa generasi Z selaku subjek dalam wawancara ini menunjukkan kepribadian yang *Big Five* yang beragam, walaupun begitu *neuroticism* adalah dimensi yang diduga mendominasi. Satu subjek diduga lebih condong kepada *Extraversion*, hal ini dikarenakan keduanya senang dan mudah bergaul serta beradaptasi dengan lingkungan baru, memiliki relasi yang banyak, mereka juga mengaku sangat aktif di media sosial seperti membagikan kesehariannya dan khawatir mengalami FOMO. Dua subjek lainnya diduga memiliki kepribadian *Conscientiousness* karena cenderung terorganisir dan disiplin dalam berbagai aspek khususnya diperkuliahan serta aktivitasnya dalam penggunaan *smartphone* tidak terlalu aktif, satu subjek lainnya yang diduga *Agreeableness* menunjukkan sikap yang mudah simpatik dan iba dengan orang lain, kemudian satu subjek yang diduga *Openness to Experience* menunjukkan bahwa ia suka terhadap tantangan dan hal-hal baru baik di dalam maupun diluar kampus. Berbeda dengan lima subjek lainnya yang diduga menunjukkan *Neuroticism*, di mana mereka mengaku sering cemas dan sulit beradaptasi dengan orang maupun lingkungan, seringkali stres terlebih ketika memikirkan ujian serta tugas kuliah, mengaku sensitif dan sulit mengontrol emosinya, dan merasa tidak bisa jauh dari *smartphone*-nya.

Penelitian Rahmah et al. (2019) menunjukkan profil mahasiswa generasi Z sebanyak 100 orang di Universitas Pembangunan Jaya dan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta menunjukkan bahwa kepribadian *neuroticism* paling mendominasi. Begitu juga dengan Made et al. (2021) yang menemukan bahwa dari 70 orang mahasiswa PSSIKPN Unud sebanyak 67% memiliki *Neuroticism*. Penelitian Lestari (2021) juga menunjukkan dari 422 orang mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta berada pada kategori sedang, di mana 82% adalah *Agreeableness*, 66% *Conscientiousness* dan *Neuroticism*, 61% *Extraversion*, dan 52% *Openness to Experience*. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan menunjukkan bahwa kepribadian *neuroticism* paling mendominasi, begitu juga dengan profil kepribadian mahasiswa di atas. Dengan kepribadian *Neuroticism* yang dominan serta korelasinya terhadap *smartphone addiction* adalah

positif, dikhawatirkan para mahasiswa generasi Z memiliki kecenderungan terhadap *smartphone addiction*.

Penelitian-penelitian sebelumnya telah dilakukan dengan variabel yang sama yaitu *Big Five Personality* dan *smartphone addiction*. Hasil penelitian Bessma (2018) menunjukkan bahwa dimensi *Agreeableness* memiliki hubungan negatif dengan *smartphone addiction*, di mana semakin tinggi *Agreeableness* akan semakin rendah *smartphone addiction*. (Carnengsih & Kusdiyati, 2020) menyatakan bahwa terdapat hubungan negatif antara *Extraversion* dan *smartphone addiction*, namun (Aulia, 2019) menyatakan bahwa tidak ada pengaruh signifikan antara keduanya. Yaozong (2022) juga menemukan bahwa individu yang memiliki *Emotional Stability*, *Conscientiousness*, dan *Openness to Experience* memiliki resiko *smartphone addiction* yang lebih rendah. Penelitian Volungis et al (2019) menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara *Neuroticism* dengan *smartphone addiction*.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang telah dijabarkan diatas menunjukkan bahwa memang terdapat korelasi antara kepribadian *Big Five* dan *smartphone addiction*, walaupun begitu belum ada yang melakukan penelitian pengaruh terhadap keseluruhan kepribadian *Big Five*. Isrokhimah (2015), melakukan penelitian pengaruh antara *Big Five* dengan *smartphone addiction*, namun Ia hanya meneliti salah satu dari lima kepribadian *Big Five* yaitu *extraversion*. Penelitian Bessma (2018); Carnengsih & Kusdiyati (2020); Volungis et al. (2019); Yaozong (2022) dilakukan pada mahasiswa dan hanya fokus pada karakteristik mereka sebagai pelajar dan belum ada penelitian serupa yang meneliti pada generasi Z. Oleh karena itu diketahui terdapat kesenjangan dalam melihat mahasiswa generasi Z secara sepsifik, khususnya pada penelitian pengaruh. Selain itu, berdasarkan fenomena yang ada diketahui bahwa mahasiswa generasi Z sulit untuk lepas dari *smartphone*, menggunakannya secara berlebihan, merasa cemas dan gelisah ketika tidak menggunakannya, dan lebih memilih berinteraksi melalui media sosial. Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh kepribadian *Big Five* dengan *smartphone addiction* pada mahasiswa generasi Z dan diharapkan dapat mengisi kekosongan pada penelitian sebelumnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah *Big Five Personality* mempengaruhi *Smartphone Addiction* pada mahasiswa Generasi Z?”

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan melihat pengaruh dari *Big Five Personality* terhadap *Smartphone Addiction* pada mahasiswa Generasi Z.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat yang terbagi menjadi dua, yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberi manfaat yang diantaranya adalah menambah referensi dan informasi baru bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian serupa, dan memberikan sumbangan pikiran dalam bidang Psikologi Klinis, Psikologi Kepribadian, dan Psikologi Sosial.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Mahasiswa Generasi Z

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan edukasi dan informasi kepada mahasiswa generasi Z untuk lebih memahami kepribadian yang dimiliki sehingga dapat mengontrol penggunaan *smartphone* dan terhindar dari *smartphone addiction*.

b. Universitas/lembaga Psikologi

Hasil penelitian diharapkan memberikan informasi dan kontribusi dalam bidang Psikologi, dengan begitu para pihak yang berwenang seperti psikolog serta universitas atau instansi dapat menyebarkan *awareness* kepada mahasiswa generasi Z untuk memahami kepribadiannya agar mampu mencegah maupun mengontrol penggunaan *smartphone* berlebihan yang dapat menyebabkan *smartphone addiction*.