

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Definisi *Smartphone Addiction*

Kwon et al., (2013) mengemukakan bahwa *smartphone addiction* merupakan perilaku adiksi yang akan mempengaruhi penggunanya sehingga menimbulkan masalah sosial karena menandakan karakteristik kecanduan seperti toleransi, penarikan diri, sulit melaksanakan kegiatan sehari-hari, dan gangguan yang berkaitan dengan kontrol diri. Kim et al. (2014) juga mendefinisikan *smartphone addiction* sebagai jenis kecanduan perilaku yang dicirikan dengan masalah kontrol impuls. Berbeda dengan Kwon et al. (2013) yang mencirikan terkait masalah sosial, Kim et al. (2014) justru dicirikan dengan adanya kontrol impuls. Al-Barashdi et al. (2015) mendefinisikan *smartphone addiction* sebagai kondisi di mana individu sibuk dan keasikan bermain *smartphone* sehingga mengabaikan aspek kehidupan lainnya.

Berdasarkan beberapa definisi yang telah diuraikan diatas peneliti memilih teori yang dikemukakan oleh (Kwon et al., 2013). Kwon menjadi salah satu dari sekian banyak yang teorinya masih seringkali digunakan hingga kini. Beberapa penelitian yang menjadikan Kwon sebagai acuan diantaranya adalah (Alan & Güzel, 2020) yang meneliti hubungan *smartphone addiction* terhadap orang dewasa, (Harina, 2021; Joy & Venkatachalam, 2022) yang meneliti terhadap mahasiswa, (Hikmiyah, 2019) pada generasi Z, serta (Isrokhimah, 2015; M. J. D. Lestari & Novianti, 2022) yang meneliti terhadap remaja. Selain itu *smartphone addiction* Kwon juga di uji dari rentang usia 18-53 tahun, berbeda dengan (Kim et al., 2014) yang diuji pada siswa sekolah dasar, menengah dan atas, sedangkan (Al-Barashdi et al., 2015) hanya pada mahasiswa. Berdasarkan dengan subjek yang diuji menandakan bahwa teori (Kwon et al., 2013) diuji kepada sampel yang lebih beragam sehingga dapat digunakan pada mahasiswa generasi Z yang akan diteliti. Melihat banyaknya penelitian yang menggunakan teori (Kwon et al., 2013), membuktikan bahwa teorinya masih relevan seiring berkembangnya zaman.

2.1.2 Dimensi *Smartphone Addiction Scale*

Kwon et al., (2013) menjelaskan bahwa *smartphone addiction* terdiri dari beberapa dimensi yang merepresentasikan gangguan yang dialami oleh pecandu *smartphone*, diantaranya adalah:

a. *Daily-life disturbance*

Pada dimensi ini meliputi tertundanya tugas yang sudah direncanakan, merasa kesulitan untuk konsentrasi, pusing, pengelihatan yang kabur, sakit di pergelangan tangan atau leher, *insomnia*, menganggap bahwa *smartphone* merupakan bagian penting di hidupnya, dan membuang waktu untuk menggunakan *smartphone*.

b. *Positive Anticipation*

Menggambarkan pengguna yang merasa bahwa *smartphone* akan memberikan perasaan gembira, menghilangkan stres.

c. *Withdrawal*

Merepresentasikan individu dengan perilaku tidak sabar, gelisah, tidak mampu memberi toleransi jika tidak menggunakan *smartphone*, terus memikirkan *smartphone* bahkan saat sedang tidak menggunakannya dan kesal saat diganggu ketika menggunakan *smartphone*.

d. *Cyber-space-oriented relationship*

Merasa memiliki hubungan lebih erat dengan seseorang yang dikenal melalui penggunaan *smartphone* dibandingkan hubungan dengan orang-orang yang ada di dunia nyata, sehingga selalu memeriksa *smartphone*-nya.

e. *Overuse*

Merepresentasikan pengoperasian *smartphone* tidak terkendali, lebih memilih untuk menelusuri melalui *smartphone* dibandingkan dengan meminta pertolongan, dan selalu mempersiapkan pengisian daya *smartphone*.

f. *Tolerance*

Menggambarkan usaha yang dilakukan dalam penggunaan *smartphone* namun selalu gagal.

2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi *Smartphone Addiction*

Berdasarkan hasil penelitian Kwon et al (2013) terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi *smartphone addiction*, serta penelitian lain yang mengacu pada teori (Kwon et al., 2013) diantaranya adalah:

1. Pendidikan Terakhir

Smartphone addiction dipengaruhi oleh pendidikan terakhir seseorang, hasil menunjukkan bahwa individu dengan pendidikan terakhir SMA dapat dikatakan memiliki *smartphone addiction*, sedangkan individu dengan jenjang pendidikan S2 hingga S3 cenderung lebih rendah. Hal ini mungkin disebabkan oleh kontrol diri yang kurang baik pada individu dengan jenjang pendidikan yang terbatas.

2. Jenis Kelamin

Smartphone addiction pada perempuan dan laki-laki memiliki perbedaan, di mana perempuan mengalami *smartphone addiction* lebih tinggi dibandingkan laki-laki.

3. Profesi

Individu yang masih berada berstatus pelajar cenderung memiliki *smartphone addiction*, sedangkan yang tergolong profesional atau berstatus pekerja memiliki kecenderungan yang lebih kecil. Hal ini dikarenakan pelajar dianggap belum memiliki kontrol diri yang baik dibandingkan.

4. *Self-esteem*

Smartphone addiction memiliki dipengaruhi oleh *self-esteem* yang dimiliki individu. Mulyana dan Afriani (2017) menemukan pada penelitiannya bahwa semakin rendah *self-esteem* yang dimiliki individu maka semakin tinggi *smartphone addiction* yang dimiliki, begitu pula sebaliknya.

5. *Self-control*

Individu dengan *smartphone addiction* dapat dipengaruhi oleh *self-control*, sehingga semakin rendahnya *self-control* maka penggunaannya terhadap *smartphone* semakin tinggi dan dapat mengalami kecanduan.

6. Kepribadian

Faktor lain yang dapat mempengaruhi *smartphone addiction* adalah kepribadian. Hasil penelitian Yaozong (2022) menunjukkan terdapat

hubungan pada tipe kepribadian khususnya *Big Five* dengan *smartphone addiction*.

2.2 Kepribadian

2.2.1 Definisi Kepribadian

Menurut Raymond B. Cattell (sebagaimana dikutip dalam Cervone & Pervin, 2018), kepribadian dibagi menjadi 16 *trait* yang dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu, *ability traits*, *temperament traits*, dan *dynamic traits*. Sedangkan menurut Hans J. Eysenck (sebagaimana dikutip dalam Cervone & Pervin, 2018), yang menyebut *trait* kepribadian dengan *superfactors*, yang terdiri dari *introversion*, *extraversion*, dan *neuroticism*. Kemudian McCrae et al (2000) mendefinisikan kepribadian sebagai perilaku dan pola pikir yang mungkin diperoleh organisme yang memiliki sistem kognitif. McCrae dan Costa juga mengelompokkan kepribadian kedalam lima dimensi yang disebut *Five Factor Model* atau *Big Five*, terdiri dari *Openness to Experience*, *Conscientiousness*, *Extraversion*, *Agreeableness*, dan *Neuroticism* (McCrae & John, 1992).

McCrae dan Costa dipilih karena teorinya yaitu *Big Five* mampu merepresentasikan kepribadian secara luas dan menyeluruh. Hal ini didukung dengan lima faktor atau domain yang dimiliki dan terbagi lagi kedalam sebuah *facet*. Sebagaimana yang dikemukakan oleh McCrae dan Costa (2003), bahwa *facet* mencerminkan isi atau aspek spesifik dari domain yang lebih luas. Selain itu pada beberapa penelitian yang berkaitan dengan kepribadian, *Big Five* menjadi salah satu teori kepribadian yang seringkali digunakan. Beberapa studi terdahulu yang meneliti terkait dengan kepribadian menggunakan teori kepribadian Big Five yang dikemukakan oleh McCrae dan Costa, seperti halnya (Rosito, 2018) yang meneliti kepribadian khususnya *Big Five* terhadap mahasiswa Universitas HKBP Nommensen, kemudian juga ditemukan pada studi (Harahap & Rusli, 2019) yang meneliti kepribadian menggunakan teori Big Five terhadap mahasiswa Universitas Negeri Padang dengan jurusan Psikologi. Selain itu juga ditemukan pada studi yang dilakukan oleh (Anugrahastuti & Kisriyani, 2020; Rahmania & Prastuti, 2021; Yaozong, 2022) dengan subjek mahasiswa. *Big Five* sendiri juga telah digunakan untuk menilai kepribadian dalam budaya di seluruh dunia (Feist et al., 2021).

Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa teori *Big Five* cocok dengan situasi, kondisi, atau budaya manapun dan mampu menggambarkan kepribadian dengan baik.

2.2.2 Dimensi Kepribadian *Big Five*

Costa dan McCrae menyatakan bahwa *Five Factor Model* atau yang biasa dikenal sebagai *Big Five* terdiri dari lima dimensi (Feist et al., 2018). Cervone dan Pervin (2018) juga menjelaskan bahwa selain mengukur lima faktor, McCrae dan Costa membedakan setiap faktor menjadi enam aspek yang lebih kecil yang memuat komponen lebih spesifik sehingga membentuk masing-masing dari *Five Factor Model* yaitu:

1. *Openness to Experience*

Dalam perspektif McCrae dan Costa (sebagaimana dikutip dalam McCrae & Costa, 2003) *openness* sendiri tidak berarti keterbukaan diri seperti membicarakan terkait perasaan yang dirasakan, melainkan dapat menerima suatu konsep, metode, dan pengalaman-pengalaman baru. 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. Sedangkan seseorang dengan skor rendah menyukai nilai konservatif, suka menilai, tidak nyaman dengan sesuatu yang rumit, dan moralistik (McCrae & Costa, 2003). McCrae dan Costa (1992) menyebutkan *facet* yang terdapat pada *openness to experience*, yaitu:

- 1) *Fantasy*, menggambarkan pribadi yang imajinatif, rumit, dan idealis.
- 2) *Aesthetics*, menggambarkan pribadi yang orisinal, antusias, dan memiliki beragam kemampuan.
- 3) *Feelings*, menggambarkan pribadi yang spontan, berwawasan luas, dan penuh kasih sayang.

- 4) *Actions*, menggambarkan pribadi yang memiliki minat beragam, suka bertualang, dan optimistik.
- 5) *Ideas*, menggambarkan pribadi yang idealis, memiliki keingintahuan yang tinggi, dan inventif.
- 6) *Values*, menggambarkan pribadi yang berperilaku berbeda dari norma atau kebanyakan orang.

2. *Conscientiousness*

Conscientiousness merupakan dimensi perbedaan individu dalam organisasi dan prestasi (McCrae & Costa, 2003). Menurut McCrae dan Costa (2003), seseorang dengan skor tinggi pada *conscientiousness* dapat berperilaku etis, bisa diandalkan, bertanggung jawab, produktif, terorganisir, gigih, berhati-hati dan berpikir sebelum bertindak dan memiliki aspirasi yang tinggi. Sedangkan seseorang dengan skor rendah tidak mampu menunda kepuasan, *self-indulgent*, berfantasi dan suka berangan-angan (McCrae & Costa, 2003). McCrae dan Costa (1992) menyebutkan beberapa *facet* yang terdapat pada *conscientiousness*, yaitu:

- 1) *Competence*, menggambarkan pribadi yang efisien, teliti, dan percaya diri.
- 2) *Order*, menggambarkan pribadi yang teratur, teliti, efisien, dan metodis.
- 3) *Dutifulness*, menggambarkan pribadi yang patuh dan teliti.
- 4) *Achievement*, menggambarkan pribadi yang ambisius, rajin, dan giat.
- 5) *Striving*, menggambarkan pribadi yang gigih dan pantang menyerah.
- 6) *Self-discipline*, menggambarkan pribadi yang efisien dan mampu mengontrol dirinya sendiri.
- 7) *Deliberation*, menggambarkan pribadi yang berpikir sebelum bertindak.

3. *Extraversion*

Sebagai istilah yang paling umum, 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* cenderung banyak bicara, senang berteman dan berkumpul, siap secara sosial (*socially poised*), dan berperilaku asertif. Sedangkan seseorang dengan skor rendah cenderung memiliki emosi yang hambar, menghindari hubungan yang terlalu dekat atau mengikat, kontrol impuls yang berlebihan, dan penurut. McCrae dan Costa (1992) menyebutkan beberapa *facet* yang terdapat pada *extraversion*, yaitu:

- 1) *Warmth*, menggambarkan pribadi yang ramah, hangat, mudah bergaul, dan penyayang.
- 2) *Gregariousness*, menggambarkan pribadi yang mudah bergaul, bersosialisasi, banyak bicara, dan spontan.
- 3) *Assertiveness*, menggambarkan pribadi yang percaya diri dan tegas.
- 4) *Activity*, menggambarkan pribadi yang energik, bertekad, antusias, dan aktif.
- 5) *Excitement seeking*, menggambarkan pribadi yang berani, suka berpetualang, mencari kesenangan, dan pintar.
- 6) *Positive emotion*, menggambarkan pribadi yang humoris, antusias, optimis, dan periang

4. *Agreeableness*

Pada 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. Sedangkan dengan skor rendah cenderung berpikir kritis dan skeptis, berperilaku merendahkan, mencoba untuk melakukan suatu hal lebih banyak dari yang diperbolehkan, dan

menunjukkan permusuhan secara langsung. McCrae dan Costa (1992) menyebutkan beberapa *facet* yang terdapat pada *agreeableness*, yaitu:

- 1) *Trust*, menggambarkan individu yang pemaaf, percaya, dan dama.
- 2) *Straightforwardness*, menggambarkan perilaku apa adanya.
- 3) *Altruism*, menggambarkan pribadi yang hangat, berhati lembut, murah hati dan baik hati.
- 4) *Compliance*, menggambarkan pribadi yang penurut, sabar, dan toleran
- 5) *Modesty*, menggambarkan pribadi yang tegas.
- 6) *Tender-mindedness*, menggambarkan pribadi yang ramah, hangat, simpatik, dan berhati lembut.

5. *Neuroticism*

Menurut Vestre (sebagaimana dikutip dalam McCrae & Costa, 2003) kepribadian *neuroticism* meliputi kecenderungan terhadap emosi yang tidak menyenangkan dan mengganggu, serta pikiran dan tindakan yang mengganggu. Menurut McCrae dan Costa (2003), seseorang dengan skor tinggi mudah untuk tersinggung, cemas, waspada, mudah kesal atau marah, *guilt-prone*, membutuhkan pengakuan sosial. Sedangkan seseorang dengan skor rendah cenderung tenang, rileks, merasa puas akan dirinya sendiri, berterus terang dan simpel, dan membanggakan dirinya pada objektivitas. McCrae dan Costa (1992) menyebutkan beberapa *facet* yang terdapat pada *neuroticism*, yaitu:

- 1) *Anxiety*, menggambarkan rasa cemas, takut, khawatir, tegang, gugup.
- 2) *Angry hostility*, menggambarkan perasaan cemas, mudah tersinggung, tidak sabar, murung, dan tegang.
- 3) *Depression*, menggambarkan rasa khawatir, pesimis dan cemas.
- 4) *Self-consciousness*, menggambarkan pribadi yang pemalu, defensif, terhambat dan cemas.
- 5) *Impulsiveness*, menggambarkan individu yang murung, sarkastik, dan egois

- 6) *Vulnerability*, individu dengan skor tinggi memiliki kepercayaan diri, efisien, mampu berpikir jernih. Sedangkan dengan skor rendah putus asa, ceroboh, dan cemas.

2.2.3 Faktor yang Mempengaruhi Kepribadian *Big Five*

Teori kepribadian McCrae dan Costa mengemukakan bahwa perilaku diprediksi oleh tiga komponen inti dan tiga komponen perifer (Feist et al., 2021). *Objective biography* sebagai penguasaan hidup individu merupakan hasil dari *characteristic adaptation* serta *external influences*. *Biological bases* juga merupakan satu-satunya penyebab dari *basic tendencies (personality trait)*. Sistem kepribadian itu sendiri dapat diinterpretasikan secara *cross-sectional* yaitu bagaimana sistem bekerja pada waktu tertentu atau *longitudinal* yaitu bagaimana individu berkembang sepanjang hidup (Feist et al., 2021).

1) Komponen Inti

a. *Basic Tendencies*

Basic tendencies merupakan sifat dasar dari disposisi dan kapasitas kepribadian. *Basic tendencies* juga diwariskan, direkam oleh pengalaman awal, atau dimodifikasi oleh penyakit atau intervensi psikologis, namun pada periode tertentu dalam kehidupan individu, *basic tendencies* menentukan potensi dan arah dari individu. McCrae dan Costa juga menjelaskan bahwa terdapat banyak elemen yang membentuk *basic tendencies* yaitu diliputi oleh kemampuan kognitif, bakat artistik, orientasi seksual dan proses psikologis yang mendasari pemerolehan bahasa. Oleh karena itu inti dari *basic tendencies* sendiri adalah basis mereka dalam biologi dan stabilitasnya terhadap waktu serta situasi.

b. *Characteristic Adaptations*

Characteristic adaptations atau struktur kepribadian yang diperoleh, dibentuk ketika individu beradaptasi dengan lingkungannya. Berbeda dengan *basic tendencies*, *characteristic adaptations* lebih fleksibel atau berfluktuasi dan dapat dipengaruhi oleh *external influences* seperti

kemampuan yang spesifik, kebiasaan, sikap dan hubungan yang dihasilkan dari interaksi individu dengan lingkungannya.

c. *Self-Concept*

McCrae dan Costa menyatakan bahwa *self-concept* sebenarnya adalah *characteristic adaptations*, namun akhirnya dipisahkan karena menjadi salah satu adaptasi yang sangat penting. *Self-concept* terdiri dari pengetahuan, pandangan, dan evaluasi diri, mulai dari berbagai fakta sejarah pribadi hingga identitas yang memberikan rasa tujuan dan koherensi pada kehidupan. Keyakinan, sikap, dan perasaan yang dimiliki seseorang terhadap diri sendiri adalah *characteristic adaptations* yang memengaruhi bagaimana seseorang berperilaku dalam keadaan tertentu.

2) Komponen Periferal

a. *Biological Bases*

Big Five bertumpu pada pengaruh kausal tunggal pada ciri-ciri kepribadian, yaitu biologi. Mekanisme biologis utama yang mempengaruhi *basic tendencies* adalah genetik, hormon, dan struktur otak. Penempatan *biological bases* ini meniadakan segala peran yang mungkin dimainkan oleh lingkungan dalam pembentukan *basic tendencies*. Hal ini seharusnya tidak menunjukkan bahwa lingkungan tidak memiliki bagian dalam pembentukan kepribadian, hanya saja lingkungan tidak berpengaruh langsung pada *basic tendencies*, karena pada dasarnya lingkungan memang mempengaruhi beberapa komponen kepribadian. Hal ini menggarisbawahi kebutuhan untuk membedakan dua komponen utama yaitu *basic tendencies* dan *characteristic adaptations*.

b. *Objective Biography*

Objektif biografi didefinisikan sebagai semua hal yang dilakukan, dipikirkan maupun dirasakan oleh seseorang selama Ia hidup. Biografi objektif juga menekankan pengalaman yang terjadi di kehidupan seseorang (objektif) dibandingkan persepsi dan pandangan mereka mengenai pengalaman yang dialami (subjektif).

c. *External Influences*

Individu sering menghadapi keadaan fisik atau sosial yang berbeda yang berdampak pada sistem kepribadian mereka. *External influences* adalah tentang bagaimana individu menanggapi peluang dan tuntutan konteks. Menurut McCrae dan Costa, tanggapan ini adalah fungsi dari *characteristic adaptations* dan interaksi individu dengan *external influences*. McCrae dan Costa juga berasumsi bahwa perilaku adalah fungsi dari interaksi antara *characteristic adaptations* dan *external influences*.

2.3 Kerangka Berpikir

Generasi Z adalah generasi dengan populasi terbesar saat ini, baik secara global maupun di Indonesia itu sendiri. Generasi Z dikenal sebagai *digital native* karena lahir dan tumbuh berkembang di puncak inovasi teknologi salah satunya *smartphone*. Mayoritas generasi Z saat ini sedang berada di bangku kuliah, dengan karakter dan keakraban pada teknologi juga mempengaruhi mereka sebagai mahasiswa. Hal ini menambahkan karakteristik khusus bagi para mahasiswa generasi Z, di mana dalam pengalamannya di bangku kuliah mereka memiliki preferensi khusus (McCrary, 2022). Mahasiswa generasi Z lebih memilih kegiatan belajar mengajar yang lebih santai, lebih dinamis, dan interaksi yang hidup baik antar mahasiswa maupun dosen (Radief, 2022). *Smartphone* adalah salah satu perangkat yang ikut andil ketika masa perkuliahan. Berdasarkan fenomena, wawancara dan studi sebelumnya menunjukkan penggunaan *smartphone* yang berlebihan di kalangan mahasiswa generasi Z dan diduga mengindikasikan *smartphone addiction*. Penggunaan *smartphone* berlebih pada mahasiswa juga mungkin diakibatkan oleh waktu luang yang lebih dan kontrol orang tua yang kurang (Mehmood et al., 2021).

Smartphone addiction merupakan perilaku penggunaan *smartphone* berlebihan yang menimbulkan masalah sosial (Kwon et al., 2013). *Smartphone addiction* sebagai salah satu perilaku adiktif atau akibat perilaku kompulsif, seringkali dikaitkan dengan ciri kepribadian. Dikarenakan ciri kepribadian tertentu dapat membuat seseorang lebih rentan terhadap perilaku adiktif (Hartney, 2022). Yaozong (2022) menemukan bahwa kepribadian khususnya *Big Five* menjadi salah

satu faktor yang mempengaruhi *smartphone addiction*. Menurut McCrae dan Costa (2008) teori kepribadian *Big Five* terdiri dari lima dimensi yaitu *Openness to Experience*, *Conscientiousness*, *Extraversion*, *Agreeableness*, dan *Neuroticism*.

Individu dengan kepribadian *openness to experience* diduga mampu mengontrol penggunaan *smartphone* berlebihan yang menyebabkan *smartphone addiction*. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Carnengsih dan Kusdiyati (2020), bahwa terdapat hubungan negatif antara *openness* dan *smartphone addiction*, individu yang dominan *openness* akan lebih mencari pengalaman dan lebih membuka dirinya dibandingkan bermain dengan *smartphone*-nya, Adisti (2019) juga menyatakan bahwa mereka lebih memilih untuk berinteraksi secara langsung. Sama halnya dengan kepribadian *conscientiousness*, menurut (Carnengsih & Kusdiyati, 2020) terdapat hubungan negatif yang rendah antara *conscientiousness* dengan *smartphone addiction*. Individu dengan kepribadian *conscientiousness* dominan tidak akan menghabiskan waktu melakukan hal yang dapat menghambat tujuannya, sehingga mereka akan berhati-hati dalam penggunaan *smartphone* mengingat individu dengan kepribadian ini memiliki *self-control* yang baik (Carnengsih & Kusdiyati, 2020). Berdasarkan hasil penelitian Cocoradă et al. (2018) dapat diketahui bahwa *conscientiousness* dan *openness to experience* hanya mampu menjadi prediktor terhadap *smartphone addiction*.

Kepribadian *extraversion* meliputi perbedaan dalam hal preferensi pada interaksi sosial dan aktivitas sehari-hari (McCrae & Costa, 2003). Carnengsih dan Kusdiyati (2020) menjelaskan bahwa terdapat hubungan negatif antara *extraversion* dan *smartphone addiction*. Menurut (Adisti, 2019), individu dengan *extraversion* dominan menganggap bahwa *online activities* atau berhubungan secara *online* bukan sebuah *social support*. Karakter mereka lebih menyukai interaksi secara langsung, bersosialisasi, dan mengeksplorasi hal baru. Menurut Isrokhimah (2015), individu yang memiliki *extraversion* tinggi juga cenderung mengembangkan lingkungan pertemanan dan relasi yang luas.

Individu dengan kepribadian *agreeableness* yang tinggi akan memiliki kecenderungan *smartphone addiction* yang rendah, karena terdapat hubungan negatif diantara keduanya (Carnengsih & Kusdiyati, 2020), begitu juga dengan

(Yaozong, 2022) yang menyatakan bahwa terdapat korelasi negatif yang lemah antara *agreeableness* dan *smartphone addiction*. Individu dengan kepribadian *agreeableness* akan cenderung memilih untuk bekerjasama dan membantu orang lain, dan mampu mengontrol penggunaan *smartphone*-nya.

Berbeda dengan keempat kepribadian lainnya, *neuroticism* memiliki hubungan dan pengaruh terhadap *smartphone addiction*. (Carnengsih & Kusdiyati, 2020; Volungis et al., 2019) menyatakan bahwa terdapat hubungan positif antara *neuroticism* dengan *smartphone addiction*, individu dengan kepribadian *neuroticism* akan menjadikan *smartphone* sebagai tempat pelarian dari stres dan cemas yang dirasakan karena *coping* maladaptif yang mereka miliki, serta menjadikannya sebagai tempat hiburan. Sama halnya dengan (Yaozong, 2022) yang menemukan bahwa terdapat pengaruh negatif antara *emotional stability* dan *smartphone addiction*, di mana dapat diartikan bahwa *neuroticism* dan *smartphone addiction* memiliki hubungan yang positif. Individu dengan *emotional stability* yang rendah akan mencari penegasan kembali untuk menjadi bagian dari kelompok sosialnya melalui aplikasi media sosial secara berlebihan (Marengo et al., 2020). Berdasarkan penelitian terdahulu, dapat diketahui bahwa hubungan positif antara *Big Five* dengan *smartphone addiction* hanya pada dimensi *neuroticism*.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

Hipotesis 1: H_a: *Openness to experience* berpengaruh negatif terhadap *smartphone addiction* pada mahasiswa generasi Z

H₀: Tidak ada pengaruh *openness to experience* terhadap *smartphone addiction* pada mahasiswa generasi Z

Hipotesis 2: H_a: *Conscientiousness* berpengaruh negatif terhadap *smartphone addiction* pada mahasiswa generasi Z

H₀: Tidak ada pengaruh *conscientiousness* terhadap *smartphone addiction* pada mahasiswa generasi Z

Hipotesis 3: H_a: *Extraversion* berpengaruh negatif terhadap *smartphone addiction* pada mahasiswa generasi Z

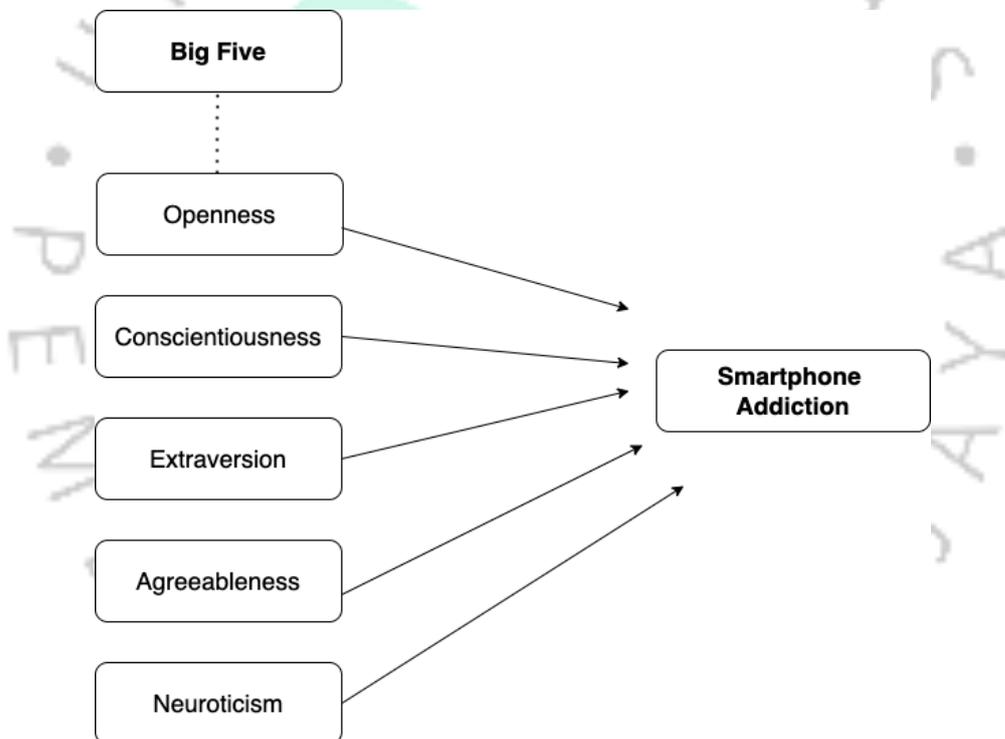
H₀: Tidak ada pengaruh *extraversion* terhadap *smartphone addiction* pada mahasiswa generasi Z

Hipotesis 4: H_a: *Agreeableness* berpengaruh negatif terhadap *smartphone addiction* pada mahasiswa generasi Z

H₀: Tidak ada pengaruh *agreeableness* terhadap *smartphone addiction* pada mahasiswa generasi Z

Hipotesis 5: H_a: *Neuroticism* berpengaruh positif terhadap *smartphone addiction* pada mahasiswa generasi Z

H₀: Tidak ada pengaruh *neuroticism* terhadap *smartphone addiction* pada mahasiswa generasi Z



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir