

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah manusia berinteraksi dan berkomunikasi, *smartphone* telah menjadi alat utama dalam kehidupan sehari-hari dengan akses instan dari informasi, hiburan, dan koneksi sosial (Apriliani dkk, 2023). Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) ada 221 juta pengguna internet dalam negeri di tahun 2024, jumlahnya meningkat 1,31 % dibandingkan tahun 2023 dengan jumlah pengguna internet 215 juta pengakses internet. (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2024).

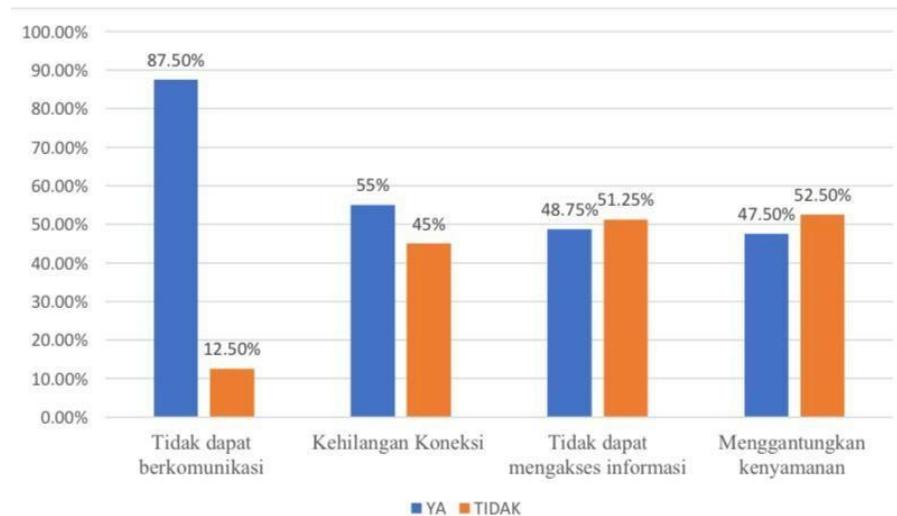
Terjadinya peningkatan penggunaan internet menyebabkan *nomophobia* bagi sebagian orang karena kemudahan yang disediakan oleh fitur-fitur dari *smartphone*, hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Roseliyani (2019), bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *smartphone* seseorang maka akan semakin tinggi tingkat kecenderungan *nomophobia*. *Nomophobia* umumnya terjadi dikalangan mahasiswa dengan tingkat yang ringan hingga berat. (Dewi Vivianti & Triyana, 2023).

Nomophobia dapat diartikan sebagai ketakutan tidak dapat menggunakan smartphone atau fitur yang ada. Kecemasan yang timbul seperti kecemasan tidak dapat berkomunikasi melalui *smartphone*, cemas kehilangan koneksi dari smartphone, cemas jika tidak dapat mengakses informasi melalui smartphone, dan cemas apabila harus melepaskan kenyamanan yang diberikan *smartphone* (Yildirim, 2014)

Dampak *nomophobia* di antaranya mengakibatkan tingkat stress yang memicu tingkat emosional menjadi tidak stabil, penurunan kefokusan atau kurang fokus yang disebabkan karena terlalu fokus dengan *smartphone* nya sehingga tidak memperdulikan sekelilingnya yang dapat berakibat fatal apabila penderita *nomophobia* sedang melakukan pekerjaan yang berbahaya yang memerlukan kefokusan dalam melakukannya, sering mengalami insomnia yang diakibatkan karena tidak ingin berjauhan dengan *smartphone* sehingga menghilangkan rasa kantuk. dan penderita *nomophobia* akan lebih banyak menghabiskan waktunya dengan *smartphone* sehingga penderita *nomophobia* lebih nyaman berinteraksi melalui dunia maya dibandingkan harus berinteraksi secara langsung dengan orang lain yang mengakibatkan penderita *nomophobia* mengalami anti sosial. (Hafni dalam Nurhasana, 2024). Kondisi di atas tentunya berdampak pada kondisi psikologis individu salah satunya kompetensi interpersonal dimana seseorang lebih nyaman berinteraksi melalui *smartphone* dari pada harus berkomunikasi secara langsung, tentunya hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Erlinda, et all., (2023) yang mengatakan bahwa sesorang yang mengalami *nomophobia* akan terganggu atau kualitas kemampuan komunikasi interpersonalnya menurun. Komunikasi interpersonal merupakan bagian dari kompetensi interpersonal .

Buhrmester (1988), kompetensi interpersonal adalah kemampuan yang sangat diperlukan guna membangun, dan membina hubungan interpersonal yang akrab, misalnya hubungan dengan orang tua, teman dekat, dan rekan kerja. Oleh karena itu untuk mengetahui kondisi *real* pada mahasiswa, peneliti

melakukan survei sebagai studi pendahuluan awal dengan menggunakan aspek yang dikemukakan oleh Yildirim (2014). Adapun hasil yang di temukan sebagai berikut:



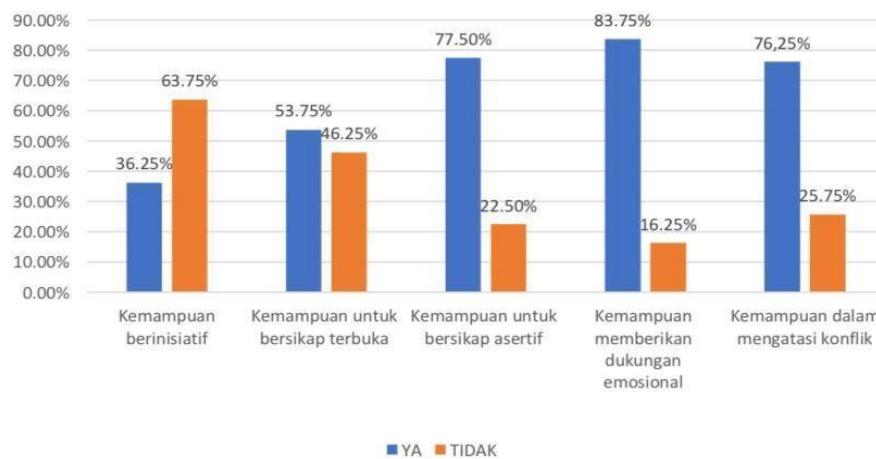
Gambar 1.1 Diagram Hasil Survey Awal Sub Aspek *Nomophobia*

Berdasarkan hasil survei awal yang telah dilakukan oleh peneliti ditemukan sebagian subjek merasa cemas dan tidak nyaman ketika tidak membawa smartphone alasannya karena tidak dapat menghubungi dan dihubungi oleh pihak keluarga atau teman. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Yildirim (2014), individu akan merasa kehilangan apabila tidak dapat menggunakan layanan yang memungkinkan untuk berkomunikasi secara instan.

Kemudian pada survei awal ditemukan beberapa di antara subjek tersebut lebih mementingkan mengakses sosial media, mereka merasa kehilangan koneksi ketika tidak melakukannya hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Yildirim (2014), seseorang akan merasa kehilangan atau ketika

tidak ada koneksi pada smartphone yang dimilikinya tidak terhubung dengan seseorang secara online, terutama pada media sosial.

Setelah peneliti melakukan skrining *nomophobia* dikalangan mahasiswa Universitas Malikussaleh , untuk mengetahui kondisi real pada mahasiswa peneliti melakukan survei sebagai studi pendahuluan awal terkait kompetensi interpersonal berdasarkan aspek yang di kemukakan oleh Buhrmester (1988) yaitu, kemampuan berinisiatif, kemampuan membuka diri, kemampuan bersikap asertif, kemampuan memberikan dukungan emosional dan kemampuan untuk mengatasi konflik. menggunakan aspek yang dikemukakan oleh Buhrmester. Adapun hasil yang di temukan sebagai berikut:



Gambar 1.2 Diagram Hasil Survey Awal Sub Aspek Kompetensi Interpersonal

Berdasarkan hasil survei awal yang telah dilakukan oleh peneliti ditemukan bahwa subjek memilki kemampuan berinisiatif yang rendah hak ini menunjukkan subjek acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitarnya, seperti ketika ada teman yang memerlukan bantuan ia tak berinisiatif menawarkan bantuan dan sebagian subjek enggan memulai hubungan dengan orang yang baru dikenal, hal ini tentunya sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Nuryden

(2022), yang mengatakan mahasiswa dengan kompetensi interpersonal yang rendah kurang mampu memulai hubungan (*Initiating Relationship*) dengan orang lain. Hal ini akan menghambat mahasiswa untuk dapat menjalin komunikasi secara lancar dan harmonis dengan orang lain di berbagai konteks.

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa *nomophobia* mempengaruhi kompetensi interpersonal. Hal ini dapat dilihat dari aspek tidak dapat berkomunikasi pada *nomophobia* dan pada aspek kehilangan koneksi yang tinggi berkesinambungan dengan aspek kemampuan berinisiatif yang rendah dari kompetensi interpersonal, hal ini oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Gambaran Kompetensi Interpersonal pada Mahasiswa yang Mengalami *Nomophobia* di Universitas Malikussaleh” dengan menggunakan metode kuantitatif deskriptif.

1.2 Keaslian Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh Fajri dan Usni (2021), yang berjudul *Nomophobia* pada Mahasiswa : Menguji Hubungan Intensitas Penggunaan Media Sosial dan Kontrol diri. Penelitian melibatkan 310 mahasiswa sebagai subjek dan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasi serta ditemukan bahwa tingkat nomophobia pada subjek sebanyak 79,03% tergolong kedalam nilai yang besar dan tingkat intensitas penggunaan media sosial sebesar 52,25%, tingkat kontrol diri subjek 76,45% . Hal ini berarti terdapat hubungan positif yang signifikan antara intensitas penggunaan media sosial dengan *nomophobia* pada mahasiswa. Artinya semakin tinggi intensitas penggunaan media sosial maka tingkat *nomophobia* juga semakin tinggi, dan sebaliknya. Penelitian ini juga

membuktikan bahwa kontrol diri memiliki hubungan negatif secara signifikan dengan *nomophobia* yang artinya semakin tinggi tingkat kontrol diri mahasiswa maka semakin rendah tingkat *nomophobia*. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu metode penelitian dimana peneliti terdahulu menggunakan metode korelasi sedangkan penelitian saat ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahman Ali, et all. (2024), yang berjudul Tingkat *nomophobia* (*No Mobile-Phone Phobia*) Pada Mahasiswa, penelitian ini melibatkan 396 Mahasiswa S1 Keperawatan di STIKes Muhammadiyah Ciamis dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif, pada penelitian ini ditemukan bahwa 88% subjek mengalami nomophobia dengan tingkat *nomophobia* ringan sebanyak 11 responden (12,5%), tingkat *nomophobia* sedang sebanyak 42 responden (47,7%) dan tingkat *nomophobia* tinggi sebanyak 35 responden (39,8). Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu subjek dan tempat penelitian dimana penelitian terdahulu subjeknya mahasiswa S1 Keperawatan STIKes Muhammadiyah sedangkan penelitian saat ini subjeknya Mahasiswa S1 di Universitas Malikussaleh.

Penelitian yang dilakukan oleh Riskita Dhea, et all.,(2024), yang berjudul Gambaran *Nomophobia* pada Mahasiswa Baru Tahun 2023 Program Studi Psikiologi di Universitas Pendidikan Indonesia. Penelitian ini melibatkan 73 mahasiswa baru program psikologi Universitas Pendidikan Indonesia dan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa responden dalam kategori rendah memiliki nilai persentase

11%, 55 responden kategori sedang dengan persentase 75,3%, dan 10 responden dalam kategori tinggi dengan persentase 13,7%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa baru di Program Studi Psikologi tahun 2023 kebanyakan mengalami *nomophobia* dengan kategori sedang. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu penelitian terdahulu subjeknya hanya mahasiswa baru psikologi di Universitas Pendidikan Indonesia sedangkan Penelitian saat ini melibatkan mahasiswa S1 di Universitas Malikussaleh.

Penelitian yang dilakukan oleh Suhatril Fadila, et all., (2022), yang berjudul *Interpersonal Competence of Adolescents Living in the Darul Orphange, Olo Nanggalo Vilange, Padang City*. Penelitian ini melibatkan 24 remaja di panti asuhan Darul Ma’arif di kota padang sebagai subjek dan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Temuan dari penelitian ini adalah kompetensi interpersonal remaja yang tinggal di panti asuhan Darul Ma’arif Kota padang memiliki kompetensi interpersonal yang baik, hal ini dilihat dari kelima aspek kompetensi interpersonal berada di kategori yang baik. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu subjek nya dimana penelitian terdahulu subjek nya remaja sedangkan penelitian saat ini subjek nya mahasiswa S1 Universitas Malikussaleh.

Penelitian yang dilakukan oleh Chai (2023), yang berjudul *The Effect of Social Media Use on Interpersonal Competence : A Longitudinal Study*. Penelitian ini melibatkan 160 subjek terdiri dari kalangan remaja dan dewasa dengan rentang usia 13-17 tahun dan orang dewasa 18-45 tahun, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, hasil penelitian ini ditemukan bahwa

penggunaan media sosial yang berlebihan berpotensi menurunkan kompetensi subjek. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini terletak pada isu yang diangkat dimana penelitian terdahulu *issue nya Social Media Use* sedangkan penelitian saat ini mengangkat isu *nomophobia*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana gambaran kompetensi interpersonal pada mahasiswa yang mengalami *nomophobia* di Universitas Malikssaleh?

1.4 Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui gambaran kompetensi interpersonal mahasiswa yang *nomophobia* di Universitas Malikussaleh.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan studi psikologi, terutama di bidang psikologi sosial khususnya untuk mengetahui gambaran kompetensi interpersonal mahasiswa yang mengalami *nomophobia*. Serta dapat berkontribusi dalam psikologi belajar dan psikologi komunikasi.

1.5.2 Manfaat Praktis

A.Bagi Mahasiswa

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan referensi dan bahan bacaan dalam aspek ilmu pengetahuan pada bidang ilmu psikologi sosial mengenai kompetensi interpersonal yang mengalami *nomophobia*.

B. Universitas

Diharapkan dengan adanya penelitian ini pihak Universitas dapat membantu dan mengarahkan mahasiswa Universitas Malikussaleh untuk meningkatkan kompetensi interpersonal dengan cara mengadakan *Psikoedukasi*, web binar serta *workshop* untuk melatih berbicara didepan umum, berinteraksi dengan sesama peserta.

C. Peneliti Selanjutnya

Diharapakan bagi peneliti selanjutnya dapat menggunakan metode kualitatif untuk menggali infomasi yang lebih akurat terkait tema yang sama serta dapat menjadi acuan atau bahan informasi bagi penelitian dengan tema yang sama di masa yang akan datang.