

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman teknologi Indonesia sangat maju pesat baik dari daerah perkotaan hingga perdesaan (Setiawan, 2018). Perkembangan teknologi ini pastinya memberikan dampak dan perubahan dalam kehidupan di masyarakat. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya *smartphone* yang digunakan untuk berkomunikasi secara cepat (Indriani & Rahayuningsih, 2021). Namun, perubahan teknologi ini pastinya ada dampak positif dan juga negatif terutama pada generasi muda yakni Generasi Z. Zazin dan Zaim (2020) mengatakan bahwa generasi Z merupakan generasi yang lahir bertepatan dengan perkembangan teknologi yang pesat sehingga mudah kecanduan dalam menggunakan teknologi.

Don Tapscott mengemukakan bahwa Generasi Z lahir antara tahun 1998 sampai 2010 (Youarti & Hidayah, 2018). Berarti generasi Z saat ini sudah berusia sekitar 14 tahun – 26 tahun. Generasi ini berbeda dengan generasi lain terkait penguasaan teknologi dan informasi (Astuti & Heryadi, 2023). Perbedaannya terletak pada karakteristik dari generasi Z ini yang tumbuh dan berkembang di era digital yang terbiasa dengan teknologi dan internet sejak dini sehingga memiliki keterikatan yang kuat dengan teknologi. Kemudian generasi Z ini memiliki pola pikir yang global karena mudahnya mengakses internet sehingga wawasan menjadi luas, dan memiliki inovasi yang tinggi untuk mencoba hal-hal baru (Pujiono, 2021).

Generasi Z ini sangat familiar dengan *smartphone* karena dipicu oleh perilaku dan pola asuh dari orang tua yang senantiasa digunakan sebagai contoh dan pembelajaran bagi anak-anak (Hidayat, 2023). Selain karakteristik yang baik generasi Z ini juga memiliki beberapa karakteristik yang kurang baik diantaranya generasi Z terlalu fokus pada *smartphone* yang dimiliki sehingga terlalu acuh terhadap lingkungan disekitarnya dan saat diajak komunikasi pura-pura memperhatikan (Youharti & Hidayah, 2018). karakteristik tersebut banyak dimiliki oleh generasi sekarang dan dianggap lumrah padahal perlu dikurangi supaya generasi Z semakin unggul dalam berbagai faktor termasuk karakter masing-masing individunya.

Yogyakarta menjadi salah satu daerah yang memiliki persentase Generasi Z yang banyak dikarenakan banyaknya pelajar dan mahasiswa yang menetap disana. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Triwibowo (2020), mengatakan Yogyakarta menjadi pusat perkumpulan generasi z sehingga memiliki populasi dan keragaman yang tinggi terkait latar belakang budaya, sosial, pendidikan, serta akses menuju sekolah maupun universitas terjangkau. Aktivitas generasi Z yang berhubungan dengan teknologi serta internet lebih banyak digunakan untuk komunikasi lewat media sosial dan berbagai aktivitas dengan internet tanpa bertatap muka (Putri, 2021). Sejalan dengan pelaporan hasil Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2024, penggunaan internet di Indonesia meningkat sebesar 79,5% dengan koneksi 221,6 juta penduduk yang didominasi oleh Generasi Z (Kominfo, 2024)

Generasi Z yang sudah terbiasa dengan teknologi digital akan memunculkan perilaku *phubbing* atau *phone snubbing*. Perilaku *Phubbing* merupakan perilaku seseorang yang terlalu fokus pada *smartphone* yang dimiliki sehingga merasa tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya selain itu *phubbing* ini di cap sebagai perilaku yang buruk di masyarakat karena tidak memperdulikan orang lain (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016). Menurut Rosdiana dan Hastutiningtyas (2020), mengatakan bahwa perilaku *phubbing* ini dapat terjadi karena beberapa hal yakni seperti ketergantungan dalam mengakses media sosial, membalas chat yang tak berujung, bermain games, dan merasa bosan dengan lingkungannya.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh penulis terhadap 5 narasumber pada tanggal 21 Februari 2024, banyak generasi Z yang melakukan perilaku *phubbing*. Dibuktikan pada saat dosen memberikan materi tidak sedikit mahasiswa yang bermain *smartphone* baik itu berupa *chatting*, melihat media sosial, bahkan mengambil gambar bersama temannya. Perilaku *phubbing* ini juga terjadi ketika berkumpul dengan teman dimana, mereka memang berkumpul tetapi hanya beberapa yang menanggapi obrolan teman selebihnya asik dengan *smartphone* masing-masing seperti bermain game, asik dengan sosial media, dan kegiatan lainnya yang melibatkan *smartphone*. Kemudian dari hasil wawancara yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa perilaku *phubbing* ini muncul ketika kegiatan yang dilakukan monoton atau tidak sesuai keinginan sehingga menimbulkan kebosanan. Kebosanan tersebut

dialihkan kepada *smartphonenya*. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wang et al. (2022) mengungkapkan bahwa masa remaja ini saat-saat seseorang mencari jati dirinya. Mereka akan abai dengan lingkungan yang dianggap monoton dan fokus dengan keinginannya salah satunya dengan menggunakan gawainya untuk mencari tahu hal-hal yang diinginkan

Fenomena *phubbing* ini sering dijumpai pada generasi Z, dimana disaat bersama orang lain lebih asik dengan *smartphonenya*. Seseorang yang mengalami ketergantungan terhadap *smartphone* pasti akan khawatir ketika lama tidak mengakses *smartphone* sehingga memiliki kecenderungan perilaku *phubbing* (Damayanti & Arviani., 2023). Hal ini dibuktikan oleh Normawati, Maryam, dan Prilianti (2018), menyatakan bahwa perilaku *phubbing* ini sangat mempengaruhi pemikiran serta relasi seseorang dikarenakan perilaku ini menyebabkan kurang rasa memiliki, enggan untuk berkomunikasi secara langsung, dan kurangnya minat dalam melaksanakan aktivitas sosial sehingga mengakibatkan pergaulan yang terbatas dan merasakan kesepian dalam kehidupan.

Intensitas pemakaian *smartphone* yang tinggi pada generasi Z akan menyebabkan perilaku mengabaikan orang lain dan kecanduan terhadap *smartphone* (Munatirah & Anisa, 2019). Ketika intensitas pemakaian *smartphone* dalam sehari mencapai 4-6 jam di luar aktivitas yang diperlukan besar kemungkinan generasi Z itu mengalami kecanduan *Smartphone* (Hariani dkk, 2019). Beberapa kejadian yang terjadi mengenai perilaku *phubbing* ini diawali dengan kecanduan *smartphone* yang berangsur-angsur

meningkat. Kemudian, efek dari kecanduan tersebut bisa berupa menarik diri, acuh terhadap orang lain, dan lebih mementingkan *smartphone* yang dimilikinya. Padahal, penelitian yang dilakukan oleh Prawita dkk (2020), mengungkapkan masyarakat Yogyakarta yang seharusnya identik dengan masyarakat yang memiliki relasi yang intim, mampu memahami dan saling mengisi antara satu dengan yang lain tidak mengabaikan lingkungan.

Perilaku *phubbing* yang dilakukan oleh generasi Z ini disebabkan oleh berbagai macam faktor. Saloom dan Veriantari (2022), mengungkapkan bahwa *boredom proneness* menjadi faktor yang menyebabkan perilaku *phubbing* muncul, kemudian disebabkan dengan kecanduan media sosial karena lebih nyaman dengan dunia maya sehingga mengabaikan lingkungan disekitarnya, serta kontrol diri yang kurang baik akan menghantarkan pada perilaku *phubbing*. Ketika seseorang memiliki perilaku *phubbing* maka akan rentan dengan perasaan kesepian dikarenakan kurangnya lingkup pertemanan dan mudah mengalami kebosanan.

Perilaku *phubbing* yang sering terjadi dikarenakan oleh suatu *Boredom proneness* (kecenderungan bosan) dapat diartikan bahwa suatu kondisi dan ketidakpuasan terhadap situasi yang dirasa kurang baik atau kurang memadai bagi seseorang (Vodanovich & Watt, 2016). Kecenderungan bosan ini menjadi sebuah fenomena yang belum dipahami secara keseluruhan meskipun telah dilakukan penelitian terus menerus sebab dari satu individu dengan individu lain mengalaminya berbeda-beda (Yakobi & Danckert, 2021). Hal tersebut menunjukkan bahwa rawan

kebosanan bisa terjadi dengan siapapun balik lagi dengan individu masing-masing beradaptasi dengan lingkungan dan keadaan yang dialaminya.

Sejalan oleh penelitian yang dilakukan oleh Chin, Markey, Bhargava, Kassam dan Loewenstein (2017) menyatakan bahwa setiap individu memang mudah merasa bosan. Mereka juga menemukan kalau kita kerap kali bosan saat belajar, melakukan pekerjaan yang sulit, membosankan, monoton, dan susah. Sering kali *boredom proneness* ini identik dengan hal yang buruk sebab menghambat kegiatan yang seharusnya dijadikan sebagai prioritas. Kecenderungan bosan berperan penting dalam kehidupan sebab dibalik sebuah kebosanan terdapat hal-hal yang diperlukan untuk menarik perhatian agar kehidupan lebih bermakna (Westgate, 2019).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Matic, Pielot, & Oliver (2015), mengungkap bahwa *boredom proneness* ini menurunkan motivasi seseorang sehingga akan bermalasan dalam beraktivitas, merasa kesepian, mood yang berubah-ubah, dan cenderung mudah cemas. Dampak negatif pada lingkungan sosial juga kerap terjadi pada seseorang yang mudah bosan seperti kesusahan interaksi sosial sebab lebih fokus dengan rasa bosannya dibandingkan menghargai orang lain (Issaceu, Anatolievich, & Danckert, 2016). kemudian seseorang yang mudah bosan lebih mudah tersinggung dengan ucapan orang lain, tidak hanya itu dalam kehidupan sosial orang yang cenderung mengalami kebosanan akan membuang waktu berharganya untuk beraktivitas yang tidak penting contohnya bermain game, menonton televisi, dan lainnya secara berlebihan.

Dampak perilaku ini tidak bisa dianggap remeh karena berdampak pada psikologis *phubber* terutama merusak kualitas pergaulan generasi muda, selain itu menyebabkan permasalahan empati pada generasi muda, menurunkan kualitas komunikasi dan interaksi sosial dengan lingkungan sekitar (Anjani & Jamain, 2023). Hal tersebut menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* membuat generasi muda tidak peduli terhadap lingkungan disekitarnya serta interaksi dengan orang-orang disekitar yang menurun menyebabkan terhambatnya komunikasi.

Erzen, Odaci, & Yeniceri (2019), memaparkan dampak dari lingkungan terhadap perilaku *phubbing* dimana seseorang yang memiliki perilaku *phubbing* dijuluki dengan generasi “menunduk” dikarenakan ditengah masyarakat lebih mementingkan *smartphonenya* dibandingkan dengan interaksi sosial secara nyata terhadap lawan bicara dihadapannya. Hal tersebut menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* menyebabkan kemerosotan dalam lingkungan sosial karena mengganggu komunikasi dan berkurangnya nilai kesopanan yang digambarkan dengan terlalu fokus terhadap *smartphone* yang dimiliki sehingga mengabaikan orang disekitar.

Boredom proneness ini berhubungan dengan perilaku *phubbing* pada generasi Z karena dengan adanya kecenderungan bosan maka seseorang akan mencari kegiatan yang dirasa nyaman untuk dilakukan salah satunya dengan melakukan *phubbing* agar dirinya tidak kesepian (Rucita & Rahmasari, 2022). Dalam keadaan yang bosan maka *smartphone* dijadikan sebagai pelarian untuk meredakan kebosanan yang dirasakan. Namun,

dengan seringnya menggunakan *smartphone* maka terjadilah perilaku *phubbing* yang menyebabkan seseorang kurang berinteraksi dengan lingkungannya dan mengabaikan segala sesuatu yang ada disekitarnya (Paramita & Hidayati, 2017). Hal tersebut mengurangi rasa kesepiannya tetapi merusak kualitas interaksinya dengan orang lain sehingga tidak mampu berkomunikasi dengan baik serta kesulitan dalam mengatur emosi yang senantiasa akan menghindari keramaian.

Kecenderungan bosan muncul saat situasi di dalam diri tidak mampu memenuhi kebutuhan pada sebuah tantangan, minat, dan aktivitas mental. Hal tersebut memicu keinginan untuk menggunakan *smartphone* yang bertujuan untuk mengalihkan kebosanan menjadi hal-hal yang menyenangkan dan kesibukan tersendiri (Paradisa, Rahmah, Ariana, & Fuadin, 2023). Namun, fokus berlebihan terhadap *smartphone* mengakibatkan generasi Z tidak peduli terhadap lingkungan disekitarnya yang berdampak kurang baik. Selain itu, keinginan untuk melakukan aktivitas-aktivitas lain juga berkurang sehingga tidak ada motivasi dan minat pada generasi Z. Lama-kelamaan obsesi terhadap *smartphone* tersebut juga membuat generasi Z kesusahan dalam menjalin hubungan dengan orang disekitar (Retalia, 2020).

Penelitian ini penting untuk dilakukan untuk menyadarkan bahwa perilaku *phubbing* sangat merugikan dan menghambat interaksi dengan orang lain. Sejalan dengan penelitian Sitorus dan Irwansyah (2024) mengatakan bahwa perilaku *phubbing* mengakibatkan seseorang menyakiti

orang lain saat berinteraksi tatap muka serta merusak interaksi sosial seperti tidak peduli dengan percakapan orang lain. Kemudian perlunya bagi orang tua memantau penggunaan *smartphone* agar penggunaan sesuai dengan kebutuhan Generasi Z. sejalan dengan penelitian Pranoto dan Walisyah (2023) mengatakan orang tua yang memberikan *smartphone* pada anak tanpa memberikan kontrol akan menyebabkan anak mengalami *phubbing*.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah Terhadap Hubungan antara *Boredom Proneness* dengan Perilaku *Phubbing* pada Generasi Z di Kota Yogyakarta”

B. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk menguji secara empiris hubungan antara *boredom proneness* terhadap perilaku *phubbing* yang terjadi pada Generasi Z yang berada di Yogyakarta dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis dari penelitian ini berguna untuk menambah wawasan dalam bidang psikologi sosial. kemudian, penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan referensi untuk penelitian *phubbing* oleh peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis bagi berbagai pihak yang terkait seperti generasi Z, masyarakat, dan peneliti, yaitu:

a. Bagi Generasi Z

Adanya penelitian ini memberikan manfaat bagi generasi Z untuk mengenali dan meningkatkan kesadaran tentang dampak yang terjadi apabila memiliki perilaku *phubbing* dan kebosanan yang berlebihan yang akan menghambat produktivitas, interaksi sosial, dan kesehatan mental dari generasi tersebut. Selain itu penelitian ini juga berguna untuk mengelola kebosanan generasi tersebut dengan cara yang sehat.

b. Bagi Orang tua

Adanya penelitian ini memberikan manfaat bagi orang tua untuk meningkatkan pemahaman tentang perilaku *phubbing* yang sudah marak terjadi di lingkungan dengan pemahaman yang lebih baik. Orang tua juga perlu mengontrol penggunaan *smartphone* anaknya serta menasehati dampak negatif dari perilaku *phubbing* dan dapat mengambil langkah-langkah untuk menguranginya. Serta memberikan nasehat bahwa interaksi sosial itu sangat penting untuk mengurangi perilaku *phubbing* sehingga dapat menghargai waktu bersama orang lain.

c. Bagi peneliti

Adanya penelitian ini memberikan manfaat bagi peneliti untuk memperluas wawasan tentang perilaku *phubbing* pada generasi Z. kemudian selain itu, peneliti memperoleh pengakuan atas karya penelitian untuk dijadikan sebagai syarat kelulusan dalam

Pendidikan serta membuka peluang untuk penelitian lanjutan penelitian tentang hubungan antara kecenderungan kebosanan dan perilaku *phubbing* pada berbagai kelompok usia atau pada berbagai budaya.

D. Keaslian Penelitian

Dalam mendukung proses penelitian pastinya memiliki acuan dalam melakukannya. Terdapat beberapa pembandingan antara penelitian ini dan penelitian terdahulu, berikut beberapa rincian penelitian sebelumnya:

Penelitian yang dilakukan oleh Garrido, Isa, Esteban, dan Delgado (2021) dengan judul “A Descriptive Literature Review of Phubbing Behaviors”. Dengan menggunakan metode tinjauan pustaka deskriptif. Penelitian ini menggunakan 84 artikel relevan dalam Bahasa Inggris. Hasil dari literatur review tersebut menunjukkan bahwa artikel yang diterbitkan mengenai *phubbing* berdasarkan jenis penelitian dan metodologis membantu profesional memahami akumulasi pengetahuan dan keunikan

Penelitian yang dilakukan oleh Yakobi dan Danckret (2021) yang berjudul “Boredom proneness is associated with noisy decision-making, not risk-taking”. Dengan metode eksperimental yang terdiri dari 86 mahasiswa sarjana yang berusia 18 hingga 23. Alat ukur yang digunakan ada 3 antara lain *Short Boredom Proneness Scales (sBPS)*, *Balloon Analogue Risk Task (BART)*, dan *Lowa Gambling Task (IGT)*. Hasilnya yaitu terdapat

perbedaan mahasiswa yang cenderung bosan dengan pengambilan resiko dan kecenderungan bosan dan pengambilan keputusan dalam ruangan

Penelitian yang dilakukan oleh Najah, Malik, Rachmi, dan Iskandar (2022) yang berjudul “Perilaku Phone Snubbing (Phubbing) pada Generasi X, Y, dan Z”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *cross-sectional* yang dilakukan secara online. Dalam penelitian ini subjeknya berupa Generasi X, Y, dan Z yang berjumlah 250 partisipan. Alat ukur yang digunakan merupakan adaptasi *generic scale of phubbing* yang disusun oleh Chotpitayasunondh dan Douglas (2016) yang berjumlah 15 aitem. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan perilaku *phubbing* yang signifikan pada generasi X, Y, dan Z.

Penelitian yang dilakukan oleh Al-Saggaf, MacCulloch, dan Wiener (2019) yang berjudul “Trait Boredom Is a Predictor of Phubbing Frequency”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif Perbedaan penelitian ini terletak pada penekanan boredom proneness dalam mempengaruhi frekuensi perilaku *phubbing*. Dengan metode penelitian kuantitatif serta dilakukan oleh 352 responden pengguna *smartphone*. kemudian responden juga mengisi pertanyaan singkat mengenai kebosanan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebosanan sebagai predictor frekuensi *phubbing*. Ketika variabel kebosanan ditambahkan maka perilaku *phubbing* akan mengalami peningkatan.

Penelitian yang dilakukan oleh Ardianto dan Setyowati (2023) yang berjudul “Hubungan Perilaku Phubbing Dan Empati Mahasiswa Unissula”.

Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan Teknik *purposive sampling* dan disebarkan menggunakan *google form*. Sampel yang digunakan adalah mahasiswa S1 Psikologi Unissula. Alat ukur yang digunakan berupa skala empati yang disusun oleh Davis dan skala *phubbing*. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat hubungan negatif antara perilaku *phubbing* dan empati dimana semakin tinggi tingkat *phubbing* maka semakin rendah tingkat empati mahasiswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Nabila, Christia, dan Danisworo (2018) yang berjudul “The Relationship between Boredom Proneness and Sensation Seeking among Adolescent and Adult Former Drug Users”. Menggunakan metode kuantitatif korelasional dengan Teknik non-probability sampling. Partisipan yang digunakan dalam penelitian ini 68 mantan pengguna narkoba yang sedang menjalani rehabilitasi di BNN. Alat ukur yang digunakan skala *boredom proneness* yang dikembangkan oleh farmer dan Sundberg dan *sensation seeking scale* (SSS) form V yang diadaptasi oleh arnet. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat hubungan positif dan signifikan antara kecenderungan bosan dan pencarian sensasi pada mantan pengguna narkoba pada remaja sedangkan pada orang dewasa tidak ada hubungan.

Penelitian yang dilakukan oleh Amiro dan Laka (2023) yang berjudul “Pengaruh Boredom Proneness Terhadap Perilaku Phubbing Pada Remaja Di Desa Sekarmojo Kecamatan Purwosari Kab. Pasuruan”. Menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan Teknik *purposive*

sampling. responden pada penelitian ini terdiri dari 88 remaja dengan usia 12-21 tahun. Alat ukur yang digunakan pada penelitian ini skala *boredom proneness* dan skala *phubbing* yang diolah menggunakan *product moment*, hasil dari penelitian ini menunjukkan ada pengaruh *boredom proneness* terhadap *phubbing* pada remaja di Sekarmoyo Kabupaten Pasuruan.

Penelitian yang dilakukan oleh Lee dan Zelman (2023) yang berjudul “Boredom proneness as a predictor of depression, anxiety and stress: The moderating effects of dispositional mindfulness”. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif menggunakan subjek 186 orang tionghoa dewasa yang tinggal di hongkong berusia 18-83 tahun. Alat ukur yang digunakan *Five-Factor Mindfulness Questionnaire (FFMQ)*, *Short Boredom Proneness Scale* dan *Depression Anxiety Stress Scale -21 (DASS-21)*..

Berdasarkan pemaparan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti melihat tidak terdapat kesamaan penelitian dengan penelitian sebelumnya, sehingga terdapat perbedaan, antara lain:

1. Keaslian Topik

Pada penelitian sebelumnya, peneliti hanya menggunakan satu variabel yang sama dan variabel yang lainnya berbeda dengan variabel yang digunakan dalam penelitian ini, seperti dalam penelitian Garrido, Issa, Esteban, dan Delgado (2021), yang hanya menggunakan variabel Perilaku *Phubbing* serta menggunakan metode kualitatif. Penelitian Yakobi dan Danckert (2021), menggunakan dua variabel yakni *boredom*

proneness dengan *decision making* yang mana variabel bebasnya sama namun variabel terganggunya berbeda. Sedangkan penelitian Nabila, Christia, & Cantyo (2018), menggunakan dua variabel yaitu *boredom proneness* dan *sensation seeking* yang memiliki perbedaan dengan variabel terganggunya pada penelitian ini yakni Perilaku *Phubbing* dan kesamaan pada variabel bebasnya yakni *boredom proneness*.

2. Keaslian Teori

Pada penelitian sebelumnya, teori yang digunakan berbeda-beda seperti penelitian Najah, Malik, Rachmi, & Iskandar (2022), yang mengacu pada teori *phubbing* yang diperdalam dan dikembangkan oleh Karadag et al. Sedangkan untuk Amiro & Laka (2023), mengacu pada teori *boredom proneness* dari Vodanovich dan Kass (2001) sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan teori karadag untuk variabel *phubbing* sedangkan teori Vodanovich, Wallace, dan Kass pada variabel *boredom proneness*.

3. Keaslian alat ukur

Pada penelitian sebelumnya, alat ukur yang digunakan berbeda-beda seperti penelitian Al-Saggaf, MacCulloch & Wiener (2018) menggunakan alat ukur yang dikembangkan oleh Chotpitayasunondh and Douglas (2016) dan Karadağ et al. (2015) pada variabel *phubbing* terbagi menjadi 14 aitem. Sedangkan untuk variabel *boredom proneness* menggunakan alat ukur struk et al (2017) dengan skala berjumlah 7

jawaban singkat. Sedangkan penelitian Amiro & Laka (2023) menggunakan alat ukur dari karadag (2015) untuk perilaku *phubbing*.

4. Keaslian subjek

Penelitian sebelumnya subjek yang digunakan berbeda-beda, seperti penelitian Amiro & Laka (2023) menggunakan subjek remaja di Desa Sekarmojo Kecamatan Purwosari Kab. Pasuruan sebanyak 88 responden remaja. Pada penelitian Lee, dan Zelman (2019), menggunakan responden orang tionghoa di hong kong yang berjumlah 186 responden. Kemudian penelitian Ardianto & Setyowati (2023), menggunakan subjek 216 mahasiswa S1 Reguler Fakultas Psikologi Unissula yang memiliki *smartphone*. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan responden generasi Z di Yogyakarta.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang sudah dijelaskan diatas, maka penelitian ini merupakan penelitian baru dan penelitian ini juga penelitian murni atau asli dilakukan oleh peneliti dengan harapan penelitian ini dapat dimanfaatkan bagi semua pihak yang membutuhkan terkait dengan hasil dan data yang ada.