BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi mengenai gambaran data demografi responden, hasil penelitian seperti gambaran setiap variabel, uji hipotesis, pembahasan uji hipotesis, beserta keterbatasan penelitian yang peneliti alami.

A. Gambaran Data Demografi Responden

Pada tabel dibawah ini diperlihatkan mengenai data demografi responden penelitian ini yang berjumlah 378 orang. Data tersebut meliputi jenis kelamin, usia, tempat tinggal, status pekerjaan ,dan lamanya penggunaan *smartphone* dan internet yang diperlukan untuk variabel-variabel pada penelitian ini.

Tabel 4. 1 Data Demografi Responden

Demografi	Kategori	Frekuensi	Persentase
Jenis Kelamin	Perempuan	277	73.28%
	Laki-Laki	101	26.72%
	Total	378	100.00%
Usia	18	79	20.90%
	19	79	20.90%
	20	66	17.46%
	21	154	40.74%
	Total	378	100.00%
Tempat Tinggal		11	2.91%
	Astana Anyar	8	2.12%
	Antapani	12	3.17%
	Arcamanik	11	2.91%
	Babakan Ciparay	7	1.85%
	Bandung Kidul	15	3.97%
	Bandung Kulon	24	6.35%
	Bandung Wetan	15	3.97%
	Batununggal	7	1.85%
	Bojongloa Kidul	8	2.12%
	Buah Batu	26	6.88%
	Cibeunying Kaler	7	1.85%
	Cibeunying Kidul	4	1.06%

	Cibiru	24	6.35%
	Cicendo	5	1.32%
	Cidadap	18	4.76%
	Cinambo	1	0.26%
	Coblong	7	1.85%
	Gedebage	10	2.65%
	Kiaracondong	10	2.65%
	Lengkong	10	2.65%
	Mandalajati	1	0.26%
	Panyileukan	4	1.06%
	Rancasari	4	1.06%
	Regol	2	0.53%
	Sukajadi	33	8.73%
	Sukasari	83	21.96%
	Sumur Bandung	2	0.53%
	Ujungberung	9	2.38%
	Total	378	100.00%
Status Pekerjaan	Bekerja	29	7.67%
	Siswa	14	3.70%
	Mahasiswa	323	85.45%
	Lainnya	12	3.17%
	Total	378	100.00%
Waktu Penggunaan Smartphone	>2 - 4 Jam Perhari	24	6.35%
	>4 - 6 Jam Perhari	64	16.93%
	>6 - 8 Jam Perhari	123	32.54%
	>8 - 10 Jam Perhari	101	26.72%
	>10 Jam Perhari	66	17.46%
	Total	378	100.00%
Waktu Penggunaan Internet	>2 - 4 Jam Perhari	42	11.11%
	>4 - 6 Jam Perhari	80	21.16%
	>6 - 8 Jam Perhari	122	32.28%
	>8 - 10 Jam Perhari	80	21.16%
	>10 Jam Perhari	54	14.29%
	Total	378	100.00%

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dijelaskan bahwa responden penelitian ini didominasi perempuan sebanyak 277 orang (73.28%) dan sisanya laki-laki sebanyak 101 orang (26.72%). Selanjutnya, usia didominasi oleh usia 21 tahun sebanyak 154 orang (40.74%), lalu sisanya usia 18 dan 19 masing-masing

sebanyak 79 orang (20.90%), serta 20 tahun sebanyak 66 orang (17.46%). Tiga tempat tinggal terbanyak yaitu ada pada kecamatan Sukasari sebanyak 83 orang (21.96%), Sukajadi sebanyak 33 orang (8.73%), dan Buah Batu sebanyak 26 orang (6.88%).

Pada status pekerjaan, responden terbanyak dari kalangan mahasiswa yaitu sebesar 323 orang (85.45%) disusul dengan kalangan bekerja sebesar 29 (7.67%), siswa sebanyak 14 orang (3.70%), dan kategori lainnya sebanyak 12 orang (3.17%). Uraian diatas menunjukkan bahwa data demografi responden jenis kelamin, usia, tempat tinggal, dan pekerjaan yang didapatkan tidak merata. Hal tersebut terjadi karena peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel *accidental sampling* sehingga responden yang mengisi kuesioner penelitian ini merupakan orang yang bertemu dengan kuesioner peneliti baik secara daring atau luring. Selain itu 85% kuesioner didapatkan secara daring (*online*) sehingga peneliti tidak dapat mengontrol siapa yang mengisi kuesioner.

Lamanya penggunaan *smartphone* terbanyak selama >6 - 8 jam perhari sebanyak 123 orang (32.54%), lalu selama >8 - 10 jam perhari sebanyak 101 orang (26.72%), >10 jam perhari sebanyak 66 orang (17.46%), >4 - 6 jam perhari sebanyak 64 orang (16.39%), dan >2 - 4 jam perhari sebanyak 24 orang (6.35%). Berdasarkan hal tersebut diketahui sebanyak 354 orang (93.65%) memiliki penggunaan *smartphone* lebih dari batas normal yaitu 2-4 jam menurut Przybylski dan Weinstein (2017). Urutan penggunaan internet dari yang terlama yaitu >6 - 8 jam perhari sebanyak 122 orang (32.28%), >4 - 6 jam perhari dan >8 - 10 jam perhari masing-masing sebanyak 80 orang (21.16%), >10 jam perhari sebanyak 54 orang (14.29), serta terakhir >2 - 4 jam perhari sebanyak sebanyak 42 orang (11.11%). Penggunaan internet pun sama seperti penggunaan *smartphone* yang didominasi waktu penggunaan lebih dari 2-4 jam yaitu sebanyak 336 orang (88,89%).

Selain itu, terdapat data tambahan pada tabel dibawah ini mengenai penggunaan *smartphone* pada responden. Data tersebut berupa tujuan menggunakan *smartphone* fungsi/tujuan yang paling lama digunakan, melakukan interaksi daring

dan luring secara bersamaan, serta dapatkah fokus dalam melakukan kedua interaksi tersebut secara bersamaan.

Tabel 4. 2 Data Tambahan Penggunaan Smartphone

Keterangan	Kategori	Frekuensi	Persentase	
Tujuan Menggunakan Smartphone	Mencari informasi	339	89.68%	
	Sarana pembelajaran	276	73.02%	
	Mengakses media sosial	345	91.27%	
	Komunikasi	335	88.62%	
	Bermain game	162	42.86%	
	Bisnis	63	16.67%	
	Belanja online	223	58.99%	
	Hiburan (misalnya menonton film atau konten)	328	86.77%	
Total Responden		378	100.00%	
Fungsi Smartphone Yang Paling Lama Digunakan	Mencari informasi	1- 2 jam	5	1.32%
		>2 - 4 jam perhari	8	2.12%
		>4 - 6 jam perhari	4	1.06%
		>6 - 8 jam perhari	4	1.06%
		>8 - 10 jam perhari	5	1.32%
		>10 jam perhari	3	0.79%
	Sarana pembelajaran	1- 2 jam	0	0.00%
		>2 - 4 jam perhari	2	0.53%
		>4 - 6 jam perhari	3	0.79%
		>6 - 8 jam perhari	5	1.32%
		>8 - 10 jam perhari	1	0.26%
		>10 jam perhari	0	0.00%
	Mengakses media sosial	1- 2 jam	9	2.38%
		>2 - 4 jam perhari	40	10.58%
		>4 - 6 jam perhari	49	12.96%
		>6 - 8 jam perhari	31	8.20%
		>8 - 10 jam perhari	15	3.97%
	Komunikasi	>10 jam perhari	7	1.85%
		1- 2 jam	3	0.79%
		>2 - 4 jam perhari	19	5.03%
>4 - 6 jam perhari		20	5.29%	
>6 - 8 jam perhari		15	3.97%	
	>8 - 10 jam perhari	5	1.32%	
	>10 jam perhari	4	1.06%	

Bermain game	1- 2 jam	0	0.00%
	>2 - 4 jam perhari	3	0.79%
	>4 - 6 jam perhari	2	0.53%
	>6 - 8 jam perhari	0	0.00%
	>8 - 10 jam perhari	0	0.00%
	>10 jam perhari	0	0.00%
Bisnis	1- 2 jam	1	0.26%
	>2 - 4 jam perhari	1	0.26%
	>4 - 6 jam perhari	2	0.53%
	>6 - 8 jam perhari	1	0.26%
	>8 - 10 jam perhari	1	0.26%
	>10 jam perhari	1	0.26%
Belanja online	1- 2 jam	0	0.00%
	>2 - 4 jam perhari	2	0.53%
	>4 - 6 jam perhari	1	0.26%
	>6 - 8 jam perhari	1	0.26%
	>8 - 10 jam perhari	0	0.00%
	>10 jam perhari	0	0.00%
Hiburan (misalnya menonton film atau konten)	1- 2 jam	6	1.59%
	>2 - 4 jam perhari	35	9.26%
	>4 - 6 jam perhari	33	8.73%
	>6 - 8 jam perhari	17	4.50%
	>8 - 10 jam perhari	7	1.85%
	>10 jam perhari	7	1.85%
Total		378	100.00%
Penggunaan Smartphone Saat Daring Dan Luring Secara Bersamaan	Ya	312	82.54%
	Tidak	66	17.46%
	Total	378	100.00%
Dapatkah Fokus melakukan Interaksi Daring & Luring Secara Bersamaan	Ya	245	64.81%
	Tidak	133	35.19%
	Total	378	100.00%

Berdasarkan data pada tabel 4.2 diketahui bahwa penggunaan *smartphone* lebih besar digunakan untuk mengakses media sosial (91.27%), mencari informasi (89.68%), komunikasi (88.62%), dan hiburan (86.77%). Tujuan/fungsi yang

terlama digunakan ialah mengakses media sosial selama >4 - 6 jam perhari (12.96%), >2 - 4 jam perhari (10.58%), dan >6 - 8 jam perhari (8.20%). Selain itu diketahui bahwa sebanyak 312 orang (82.54%) melakukan interaksi daring dan luring secara bersamaan ketika menggunakan *smartphone*, sedangkan yang tidak melakukannya hanya sebanyak 66 orang (17.46%). Hal ini sama dengan hasil survei APJI yang mencatat bahwa alasan menggunakan internet yang paling banyak dilakukan ialah mengakses media sosial (3.33 dari rentang 1-4) (APJI, 2024).

Namun, ketika diberikan pertanyaan berikutnya mengenai dapatkah fokus melakukan kedua interaksi tersebut secara bersamaan sebanyak 245 orang (64.81%) menyatakan “iya” dan sebanyak 133 (35.19%) orang menyatakan “tidak”. Hasil ini berbeda jika melihat dari penelitian Maharani (2020) yang menyatakan bahwa pada remaja akhir di Kota Bandung lebih banyak tidak (117 orang atau 59% dari 200 orang) dapat fokus melakukan interaksi daring dan luring secara bersamaan. Hal ini menunjukkan kemungkinan terdapat perubahan kemampuan atau keterampilan untuk melakukan interaksi daring dan luring secara bersamaan pada remaja akhir di Kota Bandung.

B. Hasil Penelitian

1. *Boredom Proneness*

a. Gambaran Umum

Pada tabel dibawah ini merupakan gambaran kategori *boredom proneness* yang didapatkan dari 378 responden.

Tabel 4. 3 Kategori *Boredom Proneness*

Variabel		Frekuensi	Persentase
<i>Boredom Poneness</i>	Tinggi	198	52.38%
	Rendah	180	47.62%
Total		378	100.00%

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dilihat gambaran *boredom proneness* pada remaja akhir di Kota Bandung. Hasil yang diperoleh adalah sebanyak 198 orang (52.39%) berada pada kategori *boredom proneness* yang tinggi.

Sedangkan, sebanyak 180 orang (47.62%) berada pada kategori *boredom proneness* yang rendah.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pada remaja akhir di Kota Bandung cenderung memiliki *boredom proneness* yang tinggi. Hal ini dapat diartikan bahwa remaja akhir di Kota Bandung kurang memiliki rangsangan eksternal atau dari lingkungan dan internal atau dari diri sendiri. Akibat kurangnya rangsangan tersebut remaja akhir kurang mampu mempertahankan perhatian atau rasa ketertarikan pada sesuatu.

b. Uji Beda Berdasarkan Demografi

Tabel dibawah ini merupakan penjelasan mengenai gambaran *boredom proneness* berdasarkan data demografi.

Tabel 4. 4 Uji Beda Boredom Proneness Berdasarkan Data Demografi

Variabel	Demografi	Kategori	N	Rata-rata	Sig.
<i>Boredom Proneness</i>	Jenis Kelamin	Perempuan	277	0.208	0.470
		Laki-laki	101	0.001	
	Usia	18	79	0.1985	0.770
		19	79	0.1396	
		20	66	0.0626	
		21	154	0.1742	
		Tempat Tinggal	Andir	11	
	Astana Anyar	8	0.4863		
	Antapani	12	-0.1367		
	Arcamanik	11	0.2855		
	Babakan Ciparay	7	0.4543		
	Bandung Kidul	15	0.0867		
	Bandung Kulon	24	0.3575		
	Bandung Wetan	15	-0.0380		
	Batununggal	7	0.5314		
Bojongloa Kidul	8	-0.3050			
Buah Batu	26	0.1642			
Cibeunying Kaler	7	-0.0414			
Cibeunying Kidul	4	0.0650			
Cibiru	24	0.3517			

	Cicendo	5	0.0920	
	Cidadap	18	0.0406	
	Cinambo	1	-0.4100	
	Coblong	7	-0.0800	
	Gedebage	10	0.3900	
	Kiaracondong	10	-0.1650	
	Lengkong	10	0.0230	
	Mandalajati	1	-0.1100	
	Panyileukan	4	-0.7000	
	Rancasari	4	0.1475	
	Regol	2	0.8450	
	Sukajadi	33	0.1273	
	Sukasari	83	0.2099	
	Sumur Bandung	2	-0.1900	
	Ujungberung	9	0.3256	
Pekerjaan	Bekerja	29	-0.0710	0.302
	Siswa	14	0.2621	
	Mahasiswa	323	0.1770	
	Lainnya	12	-0.0925	
Penggunaan Smartphone	>2 - 4 jam perhari	24	-0.0288	0.151
	>4 - 6 jam perhari	64	-0.0036	
	>6 - 8 jam perhari	123	0.1712	
	>8 - 10 jam perhari	101	0.1507	
	>10 jam perhari	66	0.3379	
Penggunaan Internet	>2 - 4 jam perhari	42	-0.0464	0.393
	>4 - 6 jam perhari	80	0.1329	
	>6 - 8 jam perhari	122	0.1664	
	>8 - 10 jam perhari	80	0.1581	
	>10 jam perhari	54	0.2969	

Tabel 4.4 berisi hasil uji beda berdasarkan uji *T-test* dan uji ANOVA. Data tersebut digunakan untuk melihat *boredom proneness* pada remaja akhir di Kota Bandung berdasarkan jenis kelamin, usia, tempat tinggal, pekerjaan, penggunaan *smartphone* dan internet. Berdasarkan hasil uji beda tersebut dapat dikatakan bahwa jenis kelamin, usia, tempat tinggal,

pekerjaan, penggunaan *smartphone* dan internet tidak memiliki perbedaan yang signifikan (Sig. >0.05).

Hal tersebut berarti *boredom proneness* yang tinggi pada remaja akhir di Kota Bandung tidak memiliki perbedaan pada data demografinya. Namun pada penelitian Vodanovich, dkk (2011) dijelaskan bahwa laki-laki memiliki skor total *boredom proneness* yang lebih besar dibandingkan perempuan. Total skor yang tinggi tersebut ada pada aspek rangsangan eksternal.

2. Kesenian

a. Gambaran Umum

Pada tabel dibawah ini merupakan gambaran kategori kesepian yang didapatkan dari 378 responden.

Tabel 4. 5 Kategori Kesenian

Variabel		Frekuensi	Persentase
Kesenian	Tinggi	196	51.85%
	Rendah	182	48.15%
Total		378	100.00%

Berdasarkan tabel 4.5 dapat dilihat gambaran kesepian pada remaja akhir di Kota Bandung. Hasil yang diperoleh adalah sebanyak 196 orang (52.85%) berada pada kategori kesepian yang tinggi. Sedangkan, sebanyak 182 orang (48.15%) berada pada kategori kesepian yang rendah.

Data tersebut menunjukkan pada remaja akhir di Kota Bandung cenderung memiliki kesepian yang tinggi. Hal ini memiliki arti bahwa remaja akhir di Kota Bandung cenderung memiliki hubungan/interaksi sosial yang jauh (tidak dekat) dengan orang-orang disekitarnya. Oleh karenanya terdapat ketidakpuasan atau perbedaan hubungan/interaksi sosial yang terjadi dengan yang diinginkan.

b. Uji Beda Berdasarkan Demografi

Tabel dibawah ini merupakan penjelasan mengenai gambaran kesepian berdasarkan data demografi.

Tabel 4. 6 Uji Beda Kesepian Berdasarkan Data Demografi

Variabel	Demografi	Kategori	N	Rata-rata	Sig.
Kesepian	Jenis Kelamin	Perempuan	277	-0.216	0.419
		Laki-laki	101	-0.450	
Usia	Usia	18	79	-0.1844	0.573
		19	79	-0.2168	
		20	66	-0.3647	
		21	154	-0.3216	
Tempat Tinggal	Tempat Tinggal	Andir	11	-0.5682	0.529
		Astana Anyar	8	-0.0125	
		Antapani	12	-0.8158	
		Arcamanik	11	-0.1927	
		Babakan Ciparay	7	-0.1700	
		Bandung Kidul	15	-0.2027	
		Bandung Kulon	24	-0.0304	
		Bandung Wetan	15	0.1013	
		Batununggal	7	-0.1886	
		Bojongloa Kidul	8	-0.6625	
		Buah Batu	26	-0.5965	
		Cibeunying Kaler	7	-0.2886	
		Cibeunying Kidul	4	-0.4425	
		Cibiru	24	0.0775	
		Cicendo	5	-0.1580	
		Cidadap	18	-0.1506	
		Cinambo	1	0.1400	
		Coblong	7	-0.4857	
Gedebage	10	0.0500			
Kiaracondong	10	-0.3350			
Lengkong	10	-0.4580			
Mandalajati	1	-1.2500			
Panyileukan	4	-0.8150			
Rancasari	4	0.2575			
Regol	2	0.5550			

	Sukajadi	33	-0.3870	
	Sukasari	83	-0.2963	
	Sumur Bandung	2	-0.3750	
	Ujungberung	9	-0.5400	
Pekerjaan	Bekerja	29	-0.3593	0.866
	Siswa	14	-0.3957	
	Mahasiswa	323	-0.2617	
	Lainnya	12	-0.4000	
Penggunaan <i>Smartphone</i>	>2 - 4 jam perhari	24	-0.5067	0.656
	>4 - 6 jam perhari	64	-0.3494	
	>6 - 8 jam perhari	123	-0.2310	
	>8 - 10 jam perhari	101	-0.2828	
	>10 jam perhari	66	-0.2091	
Penggunaan Internet	>2 - 4 jam perhari	42	-0.4010	0.903
	>4 - 6 jam perhari	80	-0.2504	
	>6 - 8 jam perhari	122	-0.2611	
	>8 - 10 jam perhari	80	-0.2416	
	>10 jam perhari	54	-0.3191	

Tabel 4.6 berisi hasil uji beda berdasarkan uji *T-test* dan uji ANOVA. Data tersebut digunakan untuk melihat kesepian pada remaja akhir di Kota Bandung berdasarkan jenis kelamin, usia, tempat tinggal, pekerjaan, penggunaan *smartphone* dan internet. Berdasarkan hasil uji beda tersebut dapat dikatakan bahwa jenis kelamin, usia, tempat tinggal, pekerjaan, penggunaan *smartphone* dan internet tidak memiliki perbedaan yang signifikan (Sig. >0.05).

Hal tersebut berarti kesepian yang tinggi pada remaja akhir di Kota Bandung tidak memiliki perbedaan pada data demografinya. Pada penelitian lain (Yaseen, dkk. 2020) jenis kelamin memiliki perbedaan. Perbedaan tersebut ialah perempuan lebih mudah merasakan kesepian dibandingkan laki-laki. Oleh karenanya perempuan lebih berkesempatan memiliki kesepian yang tinggi dibanding laki-laki.

3. Perilaku *Phubbing*

a. Gambaran Umum

Pada tabel dibawah ini merupakan gambaran kategori perilaku *phubbing* yang didapatkan dari 378 responden.

Tabel 4. 7 Kategori Perilaku *Phubbing*

Variabel		Frekuensi	Persentase
Perilaku <i>Phubbing</i>	Tinggi	186	49.21%
	Rendah	192	50.79%
Total		378	100.00%

Berdasarkan tabel 4.7 dapat dilihat gambaran perilaku *phubbing* pada remaja akhir di Kota Bandung. Hasil yang diperoleh adalah sebanyak 186 orang (49.21%) berada pada kategori perilaku *phubbing* yang tinggi. Sedangkan, sebanyak 192 orang (50.79%) berada pada kategori perilaku *phubbing* yang rendah.

Data tersebut menunjukkan bahwa remaja akhir di Kota Bandung sedikit cenderung memiliki perilaku *phubbing* yang rendah. Hal ini memiliki arti bahwa remaja akhir di Kota Bandung ketika menggunakan *smartphone* mereka tidak mengabaikan komunikasi tatap muka yang berlangsung. Data tabel 4.2 juga menguatkan penjelasan tersebut. Sebab terdapat 64.81% (245 orang) remaja akhir di Kota Bandung dapat fokus melakukan interaksi daring dan luring secara bersamaan.

Bila menurut Benvenuti, dkk (2023) penggunaan *smartphone* menyebabkan kurangnya kemampuan remaja dalam melakukan aktivitas daring dan luring secara bersamaan. Oleh karenanya, remaja akhir cenderung berfokus pada aktivitas daring dan mengabaikan interaksi secara luring yang merupakan perilaku *phubbing*. Namun ditemukan bahwa 64.81% (245 orang) remaja akhir di Kota Bandung memiliki kemampuan untuk fokus melakukan kedua interaksi daring dan luring secara bersamaan. Hal tersebut dapat menjelaskan cenderung rendahnya perilaku *phubbing* pada penelitian ini dan perbedaan hasil pada penelitian Maharani (2020)

bahwa remaja akhir di Kota Bandung memiliki perilaku *phubbing* dalam kategori yang tinggi.

b. Uji Beda Berdasarkan Demografi

Tabel dibawah ini merupakan penjelasan mengenai gambaran perilaku *phubbing* berdasarkan data demografi.

Tabel 4. 8 Uji Beda Perilaku Phubbing Berdasarkan Data Demografi

Variabel	Demografi	Kategori	N	Rata-rata	Sig.
Perilaku <i>Phubbing</i>	Jenis Kelamin	Perempuan	277	-0.260	0.117
		Laki-laki	101	-0.395	
	Usia	18	79	-0.6111	0.020
		19	79	-0.4095	
		20	66	-0.1783	
		21	154	-0.1276	
Tempat Tinggal		Andir	11	-0.4418	0.147
		Astana Anyar	8	-0.1700	
		Antapani	12	-0.2783	
		Arcamanik	11	0.0236	
		Babakan Ciparay	7	-0.9157	
		Bandung Kidul	15	-0.4280	
		Bandung Kulon	24	0.0546	
		Bandung Wetan	15	-0.2793	
		Batununggal	7	-0.6900	
		Bojongloa Kidul	8	-0.4763	
		Buah Batu	26	-0.3165	
		Cibeunying Kaler	7	-0.0600	
		Cibeunying Kidul	4	0.4875	
		Cibiru	24	-0.2863	
		Cicendo	5	-0.3660	
		Cidadap	18	-0.3878	
Cinambo	1	0.6400			
Coblong	7	-0.3571			
Gedebage	10	-0.5550			
Kiaracondong	10	-0.9590			
Lengkong	10	-0.2910			

	Mandalajati	1	-2.0300	
	Panyileukan	4	-2.2750	
	Rancasari	4	1.1325	
	Regol	2	1.2850	
	Sukajadi	33	-0.4170	
	Sukasari	83	-0.1758	
	Sumur Bandung	2	-0.2800	
	Ujungberung	9	-0.3522	
Pekerjaan	Bekerja	29	-0.5800	0.042
	Siswa	14	-0.7971	
	Mahasiswa	323	-0.2267	
	Lainnya	12	-0.9025	
Penggunaan <i>Smartphone</i>	>2 - 4 jam perhari	24	-0.6663	0.014
	>4 - 6 jam perhari	64	-0.5008	
	>6 - 8 jam perhari	123	-0.4326	
	>8 - 10 jam perhari	101	-0.1137	
	>10 jam perhari	66	0.0103	
Penggunaan Internet	>2 - 4 jam perhari	42	-0.7364	0.016
	>4 - 6 jam perhari	80	-0.3396	
	>6 - 8 jam perhari	122	-0.3852	
	>8 - 10 jam perhari	80	-0.0796	
	>10 jam perhari	54	-0.0107	

Tabel 4.8 berisi hasil uji beda berdasarkan uji *T-test* dan uji ANOVA. Data tersebut digunakan untuk melihat perilaku *phubbing* pada remaja akhir di Kota Bandung berdasarkan jenis kelamin, usia, tempat tinggal, pekerjaan, penggunaan *smartphone* dan internet. Berdasarkan hasil uji beda tersebut dapat dikatakan bahwa jenis kelamin dan tempat tinggal tidak memiliki perbedaan yang signifikan (Sig. >0.05). Sedangkan usia, pekerjaan, penggunaan *smartphone* dan internet memiliki perbedaan yang signifikan (Sig. <0.05).

Hal tersebut berarti jenis kelamin dan tempat tinggal remaja akhir di Kota Bandung tidak memiliki perbedaan pada perilaku *phubbing*. Hal tersebut berbeda dengan penelitian sebelumnya (Yaseen, dkk. 2020;

Karadag, dkk, 2015) yang menyatakan bahwa perempuan lebih memiliki *phubbing* yang tinggi dibandingkan dengan laki-laki. Tetapi perempuan dan laki-laki juga sama-sama memiliki kesempatan melakukan perilaku *phubbing* yang tinggi, hanya berbeda faktor yang mendorongnya. Pada perempuan diakibatkan oleh kecanduan *smartphone* dan sosial media, sedangkan pada laki-laki diakibatkan oleh kecanduan internet dan *game* (Karadag, dkk. 2015).

Sedangkan usia, pekerjaan, penggunaan *smartphone* dan internet remaja akhir di Kota Bandung memiliki perbedaan pada perilaku *phubbing*. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa semakin mudanya usia maka semakin banyak ditemukan melakukan perilaku *phubbing* (Al-Saggaf, dkk. 2018). Maharani (2020) juga menemukan pada penelitiannya bahwa pelajar memiliki jumlah skor yang lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa dan pekerja. Penelitian Syifa (2020) menyatakan bahwa intensitas penggunaan *smartphone* memengaruhi perilaku *phubbing*. Karadag, dkk (2015) pun juga menyatakan kecanduaan *smartphone* dan internet merupakan faktor perilaku *phubbing*.

C. Uji Hipotesis

Pada bagian ini akan dijelaskan menganali hasil uji hipotesis dalam penelitian ini. Diawali dengan uji subhipotesis terlebih dahulu dengan menggunakan analisis regresi sederhana untuk poin (1) dan (2). Selanjutnya uji hipotesis utama dengan melakukan analisis regresi berganda untuk poin (3). Penjelasan poin (1), (2), dan (3) terdapat dibawah ini:

1. Pengaruh *Boredom Proneness* (X_1) Terhadap Perilaku *Phubbing* (Y)

Pada bagaian hasil analisis regresi sederhana yang dilakukan untuk melihat pengaruh *boredom proneness* terhadap perilaku *phubbing*: Hasil tersebut menentukan diterima atau ditolaknya subhipotesis pertama, yaitu:

- a. H_{02} : Tidak terdapat pengaruh *boredom proneness* (X_1) terhadap perilaku *phubbing* (Y) pada remaja akhir di Kota Bandung.

- b. H_{a2} : Terdapat pengaruh *boredom proneness* (X_1) terhadap perilaku *phubbing* (Y) pada remaja akhir di Kota Bandung.

Tabel 4. 9 Hasil Analisis Regresi Boredom Proneness Terhadap Perilaku Phubbing

Model	B	Sig.	R Square
Konstanta	-0.401	0.000	
<i>Boredom Proneness</i>	0.688	0.000	0.228

Variabel terikat: Perilaku *Phubbing*

Tabel 4.9 menunjukkan nilai signifikansi *boredom proneness* terhadap perilaku *phubbing* sebesar 0.000 (<0.05) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *boredom proneness* terhadap perilaku *phubbing* pada remaja akhir di Kota Bandung. Oleh karena itu subhipotesis H_{02} ditolak dan H_{a2} diterima. Lalu nilai R Square berarti *boredom proneness* memberikan pengaruh sebesar 22.8% (0.228) terhadap perilaku *phubbing*.

Koefisien B menunjukkan angka sebesar 0.688. Angka positif tersebut menunjukkan bahwa *boredom proneness* searah dengan perilaku *phubbing*. yang artinya setiap kenaikan skor *boredom proneness* akan meningkatkan skor perilaku *phubbing* sebesar 0.688. Artinya jika *boredom proneness* tinggi maka perilaku *phubbing* juga akan tinggi.

2. Pengaruh Kesepian (X_2) Terhadap Perilaku *Phubbing* (Y)

Pada bagaian hasil analisis regresi sederhana yang dilakukan untuk melihat pengaruh kesepian terhadap perilaku *phubbing*: Hasil tersebut menentukan diterima atau ditolaknya subhipotesis kedua, yaitu:

- H_{03} : Tidak terdapat pengaruh kesepian (X_2) terhadap perilaku *phubbing* (Y) pada remaja akhir di Kota Bandung.
- H_{a3} : Terdapat pengaruh kesepian (X_2) terhadap perilaku *phubbing* (Y) pada remaja akhir di Kota Bandung.

Tabel 4. 10 Hasil Analisis Regresi Kesepian Terhadap Perilaku Phubbing

Model	B	Sig.	R Square
Konstanta	-0.212	0.001	
Kesepian	0.302	0.000	0.056

Variabel terikat: Perilaku *Phubbing*

Tabel 4.10 menunjukkan nilai signifikansi kesepian terhadap perilaku *phubbing* sebesar 0.000 (<0.05) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kesepian terhadap perilaku *phubbing* pada remaja akhir di Kota Bandung. Oleh karena itu subhipotesis H_{03} ditolak dan H_{a3} diterima. Lalu nilai R Square berarti kesepian memberikan pengaruh sebesar 5.6% (0.056) terhadap perilaku *phubbing*.

Koefisien B menunjukkan angka sebesar 0.302. Angka positif tersebut menunjukkan bahwa kesepian searah dengan perilaku *phubbing*, yang artinya setiap kenaikan skor kesepian akan meningkatkan skor perilaku *phubbing* sebesar 0.688. Artinya jika kesepian tinggi maka perilaku *phubbing* juga akan tinggi.

3. Pengaruh *Boredom Proneness* (X_1) dan Kesepian (X_2) Terhadap Perilaku *Phubbing* (Y)

Pada bagaian hasil analisis regresi sederhana yang dilakukan untuk melihat pengaruh *boredom proneness* dan kesepian terhadap perilaku *phubbing*: Hasil tersebut menentukan diterima atau ditolaknya hipotesis utama, yaitu:

- a. H_{01} : Tidak terdapat pengaruh pengaruh *boredom proneness* (X_1) dan kesepian (X_2) terhadap perilaku *phubbing* (Y) pada remaja akhir di Kota Bandung.

- b. H_{a1} : Terdapat pengaruh pengaruh *boredom proneness* (X_1) dan kesepian (X_2) terhadap perilaku *phubbing* (Y) pada remaja akhir di Kota Bandung.

Tabel 4. 11 Hasil Analisis Regresi Boredom Proneness dan Kesepian Terhadap Perilaku Phubbing

Model	B	Sig.	R Square
Konstanta	-0.414	0.000	
<i>Boredom Proneness</i>	0.709	0.000	0.228
Kesepian	-0.034	0.618	

Variabel terikat: Perilaku *Phubbing*

Tabel 4.11 menunjukkan nilai signifikansi *boredom proneness* sebesar 0.000 (<0.05) yang berarti signifikan dan kesepian sebesar 0.618 (>0.05) yang berarti tidak signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh *boredom proneness* dan kesepian terhadap perilaku *phubbing* pada remaja akhir di Kota Bandung. Oleh karena itu hipotesis H_{01} diterima dan H_{a1} ditolak.

Hasil regresi berganda ini berbeda dengan hasil regresi sederhana terutama pada variabel kesepian. Pada analisis regresi sederhana kesepian terhadap perilaku *phubbing* memiliki nilai koefisien B positif sebesar 0.302 dengan signifikansi 0.000. Sedangkan pada analisis berganda kesepian memiliki nilai koefisien negatif yaitu sebesar -0.034 dengan signifikansi 0.618. Perbedaan arah hubungan kesepian terhadap perilaku *phubbing* ketika menjadi variabel bebas sendiri dan ketika menjadi *multivariable*.

D. Pembahasan Uji Hipotesis

Pada bagian ini akan membahas mengenai hasil uji hipotesis yang didapatkan. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk menguji *boredom proneness* dan kesepian secara bersamaan memiliki pengaruh terhadap perilaku *phubbing* remaja akhir di Kota Bandung. Sebelumnya pada hasil data yang didapatkan diketahui bahwa remaja akhir di Kota Bandung memiliki *boredom proneness* cenderung tinggi, kesepian cenderung tinggi, dan perilaku *phubbing* yang cenderung rendah.

Pada uji subhipotesis pertama ditemukan bahwa adanya pengaruh *boredom proneness* terhadap perilaku *phubbing*. Nilai koefisiennya bersifat positif yang memiliki arti bahwa bila remaja akhir di Kota Bandung memiliki *boredom proneness* tinggi maka perilaku *phubbing* juga akan tinggi. Sebaliknya jika *boredom proneness*nya rendah maka perilaku *phubbing*nya pun rendah. Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian sebelumnya (Gao,dkk. 2023; Amiro dan Laka, 2023; Sultoni, 2023) yang menyatakan bahwa secara signifikan tingginya *boredom proneness* diasosiasikan dengan tingginya perilaku *phubbing*.

Boredom proneness merupakan “*Trait*” atau karakteristik individu (Harris, 2000) yang secara frekuensi dan intensitas rentan mengalami rasa bosan (Tam, dkk. 2021) akibat kurangnya rangsangan internal atau rangsangan eksternal (Vodanovich dan Kass, 1990). Pengukuran dalam skala *boredom proneness* ini berfokus pada aspek rangsangan eksternal yaitu mengukur keterhubungan individu dengan lingkungannya pada banyak situasi. Seperti ada atau tidaknya kegembiraan, perubahan, dan tantangan dalam suatu situasi yang dialami oleh individu di lingkungannya.

Serta, mengukur rangsangan internal yaitu kemampuan individu untuk mengakses sumber daya adaptif dan mewujudkan kompetensi. Artinya kemampuan atau keterampilan dasar individu dalam menghibur diri atau mempertahankan tingkat ketertarikan yang memadai sehingga individu tidak mengalami kebosanan (Farmer dan Sundberg, 1986; Vodanovich dan Kass, 1990). Mengingat hasil *boredom proneness* cenderung tinggi pada penelitian ini, memiliki arti bahwa remaja akhir di Kota Bandung memiliki karakteristik secara frekuensi dan intensitas yang tinggi mengalami rasa bosan. Hal ini dikarenakan remaja akhir di Kota Bandung tidak mendapatkan kegembiraan, perubahan, dan tantangan dari lingkungan sekitarnya atau kurangnya kemampuan dalam mempertahankan perasaan terhibur dan tertarik dalam dirinya.

Individu dengan *boredom proneness* tinggi memiliki perilaku yang impulsif dan perilaku yang bermasalah (Tam, dkk. 2021). Serta diasosiasikan dengan *experiential avoidance* (Mercer-Lynn, dkk. 2011) atau penghindaran

pengalaman seperti pikiran, perasaan, dan pengalaman internal lainnya untuk menghindari perasaan kebosanan yang menyiksa. Oleh karenanya remaja akhir untuk menghilangkan atau menghindari kebosanan, melakukan perilaku bermasalah seperti menggunakan *smartphone* secara berlebihan yang dapat mengakibatkan perilaku *phubbing* yang tinggi.

Pada uji subhipotesis kedua ditemukan terdapat pengaruh kesepian terhadap perilaku *phubbing*. Nilai koefisien pada uji subhipotesis ini bersifat positif yang artinya jika individu memiliki kesepian yang tinggi maka perilaku *phubbing*nya juga akan tinggi, begitu juga dengan sebaliknya. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya (Yaseen, dkk. 2020; Ang, dkk. 2019) bahwa tingginya kesepian memengaruhi pada tingginya *phubbing*.

Kesepian merupakan pengalaman *aversive* (stimulus tidak menyenangkan dan menolak untuk dialami kembali) dan persepsi subjektif individu mengenai kurangnya hubungan sosialnya baik secara kuantitas atau kualitas (Russell, dkk. 1984). Pengukuran kesepian dalam *UCLA Loneliness Scale* oleh Russell, dkk (1980) lebih cenderung mengukur tipe kesepian *social isolation loneliness* yaitu, mencerminkan perasaan ketidakpuasan sosial yang dirasakan oleh individu. Mengingat hasil kesepian dalam penelitian ini dalam kategori cenderung tinggi, artinya bahwa remaja akhir di Kota Bandung merasa tidak puas dalam hubungan sosialnya secara kuantitas (tidak cukup teman yang ada disekitarnya) atau kualitas (kedekatan dengan teman/orang disekitarnya).

Pada remaja akhir yang memiliki kesepian tinggi, *smartphone* digunakan untuk menghindari kesepian sebagai stimulus yang tidak menyenangkan sehingga menyebabkan perilaku *phubbing* yang tinggi. Hal ini juga dikarenakan

Nilai R Square *boredom proneness* pada uji subhipotesis pertama memberikan pengaruh sebesar 22.8% (0.228) terhadap perilaku *phubbing*. Sementara nilai R square kesepian pada uji hipotesis kedua sebesar 5.6% (0.056). Keduanya baik *boredom proneness* dan kesepian memiliki besaran kontribusi dalam kategori lemah yaitu <0.33 (Chin, 1998). Hal ini berarti terdapat faktor lain memengaruhi perilaku *phubbing* yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Jika

melihat penelitian sebelumnya, faktor lain yang dapat memengaruhi perilaku *phubbing* ialah FoMO atau *fear of missing out* (Yaseen, dkk. 2020; Gao, dkk. 2023), kecanduan *smartphone* (Sultoni, 2023), dan kontrol diri (Veriantari, 2021).

Selanjutnya pada hasil uji hipotesis utama ditemukan bahwa *boredom proneness* dan kesepian secara bersamaan tidak memberikan pengaruh terhadap perilaku *phubbing*. Pada analisis regresi sederhana masing-masing *boredom proneness* dan kesepian secara tunggal memiliki pengaruh terhadap perilaku *phubbing*. Namun pada analisis regresi berganda terdapat hasil yang berbeda yaitu variabel kesepian tidak signifikan.

Selain itu, terdapat perbedaan nilai koefisien kesepian yaitu pada uji subhipotesis kedua bersifat positif, sedangkan pada uji hipotesis utama bersifat negatif. Hal ini berarti pada uji subhipotesis kedua, hubungan kesepian dan perilaku *phubbing* searah yaitu jika memiliki kesepian yang tinggi maka perilaku *phubbing* juga tinggi dan sebaliknya. Namun pada uji hipotesis utama, hubungan kesepian menjadi bertolak belakang dengan perilaku *phubbing* yang berarti jika memiliki kesepian yang tinggi maka perilaku *phubbing* akan rendah dan begitu juga sebaliknya.

Perubahan ini memiliki arti bahwa ketika diuji secara bersamaan dengan *boredom proneness*, kesepian memiliki perubahan “arah” hubungan yang menjadikannya tidak signifikan. Individu yang memiliki kesepian cenderung menutupi rasa kesepian dan rasa malu mereka dengan menggunakan *smartphone* dan lebih merasa terhubung sehingga meringankan kesepian yang dialami (Doumit, dkk. 2023). Perasaan terhubung tersebut disebabkan penggunaan internet dalam *smartphone* yang baik dapat memberikan hubungan pertemanan yang mendukung (teman *online*) dan kenaikan kualitasnya yang dapat mengurangi kesepian (MacDonald dan Schermer, 2021; Karsay, dkk. 2019).

Berarti hubungan bertolak belakang tersebut dapat dijelaskan bahwa penggunaan *smartphone* memberikan rasa keterhubungan pada remaja akhir dengan relasi sosialnya (*daring*) yang menyebabkan memiliki kesepian rendah dan penggunaan *smartphone* yang meningkat menyebabkan perilaku *phubbing* yang

tinggi. Sebaliknya, penggunaan *smartphone* tidak memberikan rasa keterhubungan pada remaja akhir dengan relasi sosialnya yang menyebabkan memiliki kesepian yang tinggi dan penggunaan *smartphone* yang menurun menyebabkan perilaku *phubbing* yang rendah. Mengingat pada penelitian ini perilaku *phubbing* cenderung rendah dan kesepian cenderung tinggi, maka penjelasan kedua yang lebih cocok menjelaskan dalam penelitian ini.

Namun pada penelitian ini diketahui bahwa penggunaan *smartphone* memiliki rata-rata penggunaan tinggi yaitu 93.65% memiliki penggunaan *smartphone* lebih dari batas normal yaitu 2-4 jam menurut Przybylski dan Weinstein (2017). Hal ini membantah penjelasan kedua tersebut sehingga kesepian tidak signifikan memengaruhi perilaku *phubbing*. Oleh karena itu dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pada remaja akhir di Kota Bandung tidak memiliki pengaruh *boredom proneness* dan kesepian secara bersamaan terhadap perilaku *phubbing*.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini tidak terlepas dari kekurangan, sehingga terdapat keterbatasan-keterbatasan dalam penelitian ini. Keterbatasan tersebut ialah penelitian ini tidak dapat digeneralisir untuk menggambarkan *boredom proneness*, kesepian dan perilaku *phubbing* pada seluruh remaja akhir di Kota Bandung. Hal ini karena kurang meratanya data demografi yang didapatkan yaitu pada jenis kelamin, usia, tempat tinggal, dan status pekerjaan. Sebab penyebaran kuesioner penelitian ini sebagian besar (85%) dilakukan secara daring, sehingga kurang dapat mengontrol atau memprioritaskan penyebaran kuesioner pada sampel tertentu.