

HUBUNGAN PERILAKU *PHUBBING* DENGAN *PSYCHOLOGICAL WELL-BEING* PADA GENERASI Z DI UNIVERSITAS MEDAN AREA

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana di Fakultas Psikologi
Universitas Medan Area

OLEH:

LAW FANITRA SIAGIAN

168600457



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA**

MEDAN

2023

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 4/4/23

Access From (repository.uma.ac.id)4/4/23

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

Judul Skripsi : HUBUNGAN PERILAKU *PHUBBING* DENGAN
PSYCHOLOGICAL WELL-BEING PADA GENERASI Z DI
UNIVERSITAS MEDAN AREA

Nama : Law Fanitra Siagian
NPM : 16.860.0457
Bagian : Psikologi Perkembangan

MENYETUJUI
KOMISI PEMBIMBING

Pembimbing I

Pembimbing II

(Dra. Irna Minauli, M.Si)

(Laili Alfita, S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog)

Kepala Bagian

Dekan

(Dinda Permatasari Harahap, S.Psi, M.Psi, Psikolog)

(Hasmiyati, Ph.D)

Tanggal Sidang Meja Hijau
08 Desember 2022

i

DIPERTAHANKAN DI DEPAN DEWAN PENGUJI SKRIPSI
FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS MEDAN AREA
DAN DITERIMA UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN
DARI SYARAT-SYARAT GUNA MEMPEROLEH
DERAJAT SARJANA (S1) PSIKOLOGI

Pada Tanggal

08 Desember 2022

MENGESAHKAN
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA



Dekan



Dewan Penguji:

1. Zuhdi Budiman, S.Psi, M.Psi
2. Dra. Irna Minaufi, M.Si
3. Laili Alfita, S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog
4. Annawati Dewi Purba, S.Psi, M.Si

Tanda Tangan

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Law Fanitra Siagian

NPM : 168600457

Tahun Terdaftar : 2016

Program Studi : Psikologi

Fakultas : Psikologi

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Skripsi ini tidak terdapat bagian karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dengan demikian saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi dari hasil karya penulis lain dan atau dengan sengaja megajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Medan, 08 Desember 2022



Law Fanitra Siagian

16.860.0457

HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 08 Desember 2022



Law Fanitra Siagian

16.860.0457

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR/SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Law Fanitra Siagian
NPM : 168600457
Program Studi : Psikologi Perkembangan
Fakultas : Psikologi
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty - Free Right*)** atas karya ilmiah yang berjudul :

HUBUNGAN PERILAKU *PHUBBING* DENGAN *PSYCHOLOGICAL WELL-BEING* PADA GENERASI Z DI UNIVERSITAS MEDAN AREA

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan n skripsi milik saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 08 Desember 2022

Yang Menyatakan



(Law fanitra Siagian)

MOTTO

“Salah satu tanda dirimu tak berakhlak adalah main hp disaat ada orang yang berbicara”

– **Sudjiwo Tejo**

The magic of the pen lies in the concentration of your thoughts upon one object.

– **G.H. Lewes**



PERSEMBAHAN

Keberhasilan yang sesungguhnya bukan dinilai dari apa yang kita mulai melainkan dari apa yang kita selesaikan. Hal sulit yang kita lalui membuat kita semakin kuat dan belajar dan saat kita bertahan dan menyelesaikan setiap prosesnya maka hal indah akan kita dapatkan, itulah janji Tuhan kepada kita.

Karya skripsi ini dipersambahkan kepada kedua orang tua:

Ayah : Mansyur Siagian

Ibu : Megawaty, S.Pd.I

Terima kasih telah menyemangati, membimbing dan mendampingi hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Segala kesuksesan yang saya raih sampai saat ini adalah berkat doa-doa yang ayah dan ibu ucapkan di setiap sujud. Terima kasih ayah dan ibu atas semua harapan dan doa terbaik untuk saya. Terima kasih..

RIWAYAT HIDUP

Peneliti dilahirkan di Lubuk Pakam pada tanggal 15 Desember 1990, dari Ayah Mansyur Siagian dan ibu Megawaty, S.Pd.I. Peneliti merupakan putri ketiga dari 4 bersaudara.

Pada tahun 2011, peneliti lulus dari Akademi Kebidanan Budi Mulia Medan dan pada tahun 2016 peneliti terdaftar sebagai Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area. Peneliti melaksanakan penelitian di Universitas Medan Area.



HUBUNGAN PERILAKU *PHUBBING* DENGAN *PSYCHOLOGICAL WELL-BEING* PADA GENERASI Z DI UNIVERSITAS MEDAN AREA

OLEH:

LAW FANITRA SIAGIAN

168600457

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara Perilaku *Phubbing* dengan *Psychological well-being* pada generasi Z di Universitas Medan Area. *Psychological well-being* merupakan pencapaian penuh dari potensi psikologis seseorang, dimana individu tersebut dapat menerima kekuatan dan kelemahan yang ada pada dirinya, menciptakan hubungan positif dengan orang lain yang ada di sekitarnya, memiliki kemampuan untuk mengambil keputusan dan mandiri, mampu dan berkompotensi untuk mengatur lingkungan, memiliki tujuan hidup dan merasa mampu untuk melalui tahapan perkembangan dalam kehidupannya. Subjek penelitian ini adalah generasi Z yang berusia 20-25 tahun di Universitas Medan Area. Jenis penelitian ini menggunakan korelasional. Penelitian ini menggunakan instrumen Perilaku *Phubbing* dan instrumen *Psychological well-being* dengan skala Guttman. Sampel dalam penelitian ini adalah 341 orang. Dalam penelitian ini analisis yang digunakan adalah uji analisis korelasi rank Spearman dimana $r=0,639 > 0,106$ dengan koefisien signifikansi $p=0,000 < 0,050$ membuktikan terdapat hubungan yang kuat antara Perilaku *Phubbing* dengan *Psychological well-being*. Sumbangan efektif Perilaku *Phubbing* terhadap *Psychological well-being* adalah $R^2=0,378$ yakni sebesar 37,8% dan selebihnya dipengaruhi oleh faktor lain seperti kesehatan, daya tarik fisik, tingkat otonom, jenis pekerjaan dan status kerja, keseimbangan antara harapan dan pencapaian, penyesuaian emosional dan sikap terhadap periode tertentu, dan realisme dari konsep diri dan konsep peran. Hasil lain yang diperoleh dari penelitian ini adalah bahwa Perilaku *Phubbing* tergolong ringan sedangkan *Psychological well-being* tergolong tinggi.

Kata kunci: Perilaku *Phubbing*, *Psychological well-being*

**THE CORRELATION BETWEEN *PHUBBING* BEHAVIOR AND
PSYCHOLOGICAL WELL-BEING WITHIN Z GENERATION IN
UNIVERSITAS MEDAN AREA**

AUTHOR

LAW FANITRA SIAGIAN

16.860.0457

ABSTRACT

The aim of this research is to find the correlation between *Phubbing* Behavior and *Psychological well-being* within Z Generation ages 20-25 in Universitas Medan Area. *Psychological well-being* refers to inter and intraindividual levels of positive functioning that can include one's relatedness with others and self-referent attitudes that can include one's sense of mastery and personal growth. The subject of this research was college students in Universitas Medan Area. The research was a correlational study. This research used an instrument of *Phubbing* Behavior and *Psychological well-being* using Guttman's scale. Total sample for this research was 341 respondent. The analyze that used in this research was correlational rank Spearman with $r = 0,639 > 0,106$ also the coefficient of significance is $p:0,000 < 0,050$ prove the correlation between *Phubbing* Behavior and *Psychological well-being*. The result shown that there is negative correlation between *Phubbing Behavior* and *Psychological well-being* in Universitas Medan Area indicates as mild category with mean empirical is 3,37 mean while *Psychological well-being* have mean empirical 26,1. The contribution of *Phubbing Behavior* within *Psychological well-being* is $r^2=0,378$ with 37,8% and the rest of it is influenced by other factors like, health, physical attractiveness, level of autonomy, types of careers and work status, balance between expectation and achievement, emotional adjustment and attitudes towards certain periods, and realism of self concept and role concept.

Keyword: *Phubbing Behavior, Psychological well-being*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang sudah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul “Hubungan Perilaku *Phubbing* dengan *Psychological well-being* pada Generasi Z di Universitas Medan Area. Penelitian ini dilaksanakan untuk memenuhi syarat menjadi Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area, pembuatan skripsi ini adalah pengalaman yang paling berharga dalam hidup saya karena dapat bertemu dan bertukar fikiran langsung dengan dosen yang paling saya kagumi”.

Peneliti juga mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada orang tua yang sangat saya sayangi, Ibu saya Megawaty, S.PdI dan Ayah saya Mansyur siagian, yang tidak pernah berhenti mendo’akan saya, juga selalu memberikan dukungan materi maupun motivasi agar saya dapat menyelesaikan penelitian ini. Peneliti juga berterima kasih kepada abang, kakak dan adik tersayang, Willy Redo Siagian, SST, Ira Madanisa Tarigan, M.Pd, Fuad farokcy Siagian, Endang setiawati Iqbal warid dan Kartini, terima kasih selalu perhatian kepada saya selama proses pengerjaan skripsi ini, semoga kebaikan kalian dibalas Allah dengan berlipat-lipat kebaikan pula.

Peneliti menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari banyak pihak, sangatlah sulit untuk menyelesaikan penelitian ini. Peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

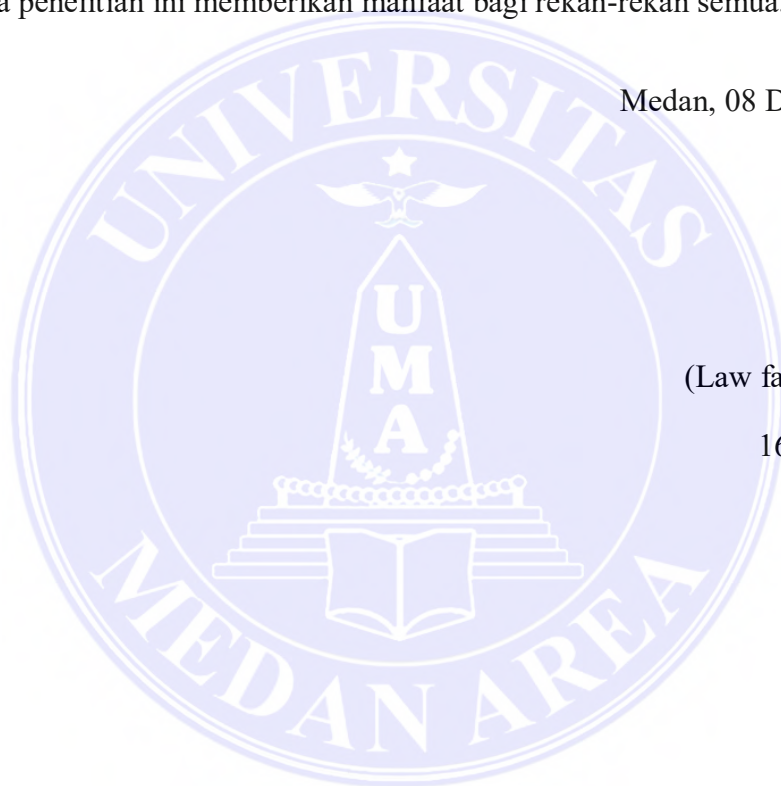
1. Bapak Drs. M. Erwin Siregar, MBA selaku Yayasan Pendidikan Haji Agus Salim.
2. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, M.Sc selaku Rektor Universitas Medan Area.
3. Bapak Hasanuddin, Ph.D selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area, beserta Wakil Dekan I, II, III Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
4. Ibu Dra. Irna Minauli, M.Si. Psikolog selaku dosen pembimbing I skripsi. Terima kasih banyak Bu, saya sangat bersyukur terpilih sebagai anak bimbingan Ibu, banyak sekali ilmu yang Ibu berikan kepada saya, sehingga saya merasa memiliki motivasi yang sangat tinggi untuk terus belajar. Terima kasih juga Bu atas waktu yang selalu Ibu luangkan untuk berdiskusi. Tanpa Ibu mungkin saya tidak bisa menjadi saya yang sekarang. Saya selalu berdo'a semoga Ibu selalu diberikan kesehatan, keselamatan serta keberkahan dari Allah swt. Saya juga sekaligus meminta maaf karena membuat Ibu harus menunggu lama sampai saya selesai mengerjakan skripsi ini.
5. Bapak Zuhdi Budiman, S.Psi, M.Psi selaku Ketua yang telah memimpin sidang dengan baik.
6. Ibu Laili Alfita, S.Psi. MM.M.Psi, Psikolog dosen pembimbing II skripsi. Terima kasih juga untuk Ibu yang juga sudah memberikan waktu dan ilmunya, juga support yang sangat mengena di hati saya sehingga saya bisa mengejar ketertinggalan saya dalam mengerjakan skripsi ini.

7. Ibu Annawati Dewi Purba, S.Psi, M.Si, selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan kritikan membangun selama pengerjaan skripsi.
8. Seluruh staf pengajar dan pegawai Fakultas Psikologi Universitas Medan area, terima kasih atas bantuan dan dukungannya selama ini.
9. Terima kasih kepada Dian Arizka Pratiwi Panggabeh, sahabat saya yang telah banyak memberikan semangat dan dukungan selama pengerjaan skripsi saya. Sahabat yang selalu menemani saya selama duduk di Universitas Medan Area, semoga ilmu kita diberkahi Allah swt.
10. Terima kasih kepada sahabat saya, Davila Nur Azlida sitorus, Alex Bordon dan Hasnah mutia yang juga banyak menemani selama pengerjaan skripsi menjadi tempat bertanya dan tempat bertukar pikiran dan terima kasih selama ini sudah mau saya buat susah dengan keluhan yang ada.
11. Sahabatku Devi Vusfitayani Siregar yang tidak lelah terus menerus menyemangati saya dalam pengerjaan skripsi dan mengingatkan saya untuk mengerjakan skripsi dan terima kasih untuk segalanya.
12. Seluruh subjek yang telah bersedia menyempatkan waktu untuk mengisi skala penelitian saya, teima kasih sebanyak-banyaknya. Semoga Tuhan membalas kebaikan kalian semua.
13. Kepada teman-teman yang telah membantu saya untuk menjangkau subjek yang ada di luar jangkauan saya. Teman-teman yang telah membantu saya di Universitas Medan Area yang tidak bisa saya sebut satu persatu namanya saya ucapkan banyak terima kasih.

14. Semua pihak dan teman-teman yang telah mendukung proses penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Semoga Tuhan membalas segala kebaikan kalian.

Keseluruhan isi penelitian ini merupakan tanggung jawab peneliti. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik yang membangun untuk pengembangan penelitian ini. Semoga penelitian ini memberikan manfaat bagi rekan-rekan semua.

Medan, 08 Desember 2022



(Law fanitra Siagian)

168600457

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ..	Error! Bookmark not defined.
MOTTO.....	vi
RIWAYAT HIDUP	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Batasan Masalah	13
D. Rumusan Masalah	14
E. Tujuan Penelitian	14
F. Manfaat Penelitian	14
BAB II.....	16
TINJAUAN TEORITIS	16
A. Generasi Z.....	16
1. Pengertian Generasi Z.....	16
2. Periode generasi Z	18
3. Ciri-ciri Generasi Z.....	18
B. Perilaku Phubbing	19
1. Definisi Perilaku Phubbing	19
2. Prediktor Perilaku Phubbing	20
3. Faktor-faktor Penyebab Phubbing	29

4. Dampak Phubbing	31
5. Aspek-aspek Phubbing.....	32
6. Ciri-ciri Perilaku <i>Phubbing</i>	34
C. Psychological well-being.....	34
1. Pengertian Psychological well-being.....	34
2. Dimensi-dimensi Psychological well-being.....	36
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Psychological well-being.....	41
D. Hubungan antara Perilaku <i>Phubbing</i> dengan <i>Psychological well-being</i>	49
E. Kerangka Konseptual	50
F. Hipotesis	51
BAB III.....	52
METODE PENELITIAN.....	52
A. Tipe Penelitian	52
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	53
1. Variable Bebas.....	53
2. Variabel Terikat.....	53
D. Subjek Penelitian.....	54
1. Populasi.....	54
2. Sampel.....	54
E. Teknik Pengumpulan Data	54
F. Uji Normalitas.....	55
G. ANALISIS DATA	56
1. Validitas Alat Ukur.....	57
2. Reliabilitas Alat Ukur	57
BAB IV	58
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	58
A. Orientasi Kancah.....	58
B. Persiapan Penelitian	60
1. Persiapan Administrasi	61
2. Persiapan Alat Ukur.....	61
C. Uji Coba Alat Ukur	62
D. Pelaksanaan Penelitian	65

E. Uji Validitas dan Reliabilitas	66
F. Analisis Data dan Hasil Penelitian	70
1. Uji Asumsi.....	71
2. Uji Linieritas Hubungan.....	72
3. Pengujian Hipotesis	73
G. HASIL PENELITIAN TAMBAHAN.....	74
1. Gambaran <i>Phubbing</i> Berdasarkan Tiap Aspek	74
2. Gambaran Psychological well-being Berdasarkan Tiap Aspek	75
H. Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Mean Empirik	76
1. Mean Hipotetik	76
2. Mean Empirik	77
I. Kriteria.....	77
J. Pembahasan	79
BAB V.....	83
SIMPULAN DAN SARAN	83
A. Simpulan.....	83
B. Saran.....	84
1. Saran Metodologis	84
2. Saran Praktis.....	84
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN A	90
SKALA PERILAKU <i>PHUBBING</i>	90
LAMPIRAN B.....	93
SKALA <i>PSYCHOLOGICAL WELL-BEING</i>	93
LAMPIRAN C.....	96
UJI VALIDITAS & RELIABILITAS	96
LAMPIRAN D	112
UJI NORMALITAS, LINEARITAS, & HOMOGENITAS DATA	112
A. Uji Normalitas Data Kedua Variabel	113
LAMPIRAN E.....	116
ANALISIS KORELASI.....	116
LAMPIRAN H	118

DATA PENELITIAN	118
PERILAKU <i>PHUBBING</i>	118
LAMPIRAN I	128
DATA PENELITIAN	128
“ <i>PSYCHOLOGICAL WELL-BEING</i> ”	128
LAMPIRAN J	149
DOKUMENTASI	149



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Generasi Z merupakan generasi terkini yang lahir sesudah tahun 1994 dan sebelum tahun 2004, sekarang mereka sedang berada pada fase dewasa awal dan remaja, lahir dan dibesarkan di era digital, dengan aneka teknologi yang canggih. Generasi ini tumbuh dengan menjalankan eksperimen dari penciptaan produk teknologi, generasi ini tentu dengan mudah dapat mengakses berbagai informasi terbaru diseluruh dunia, namun dibalik kemudahan tersebut mengakibatkan generasi ini cenderung mengabaikan orang lain atau disebut sebagai generasi individualis.

Oleh karena itu, maka jika ditinjau dari psychological well-being generasi Z saat ini mengalami pergeseran dari sikap terhadap suatu hubungan, komunikasi dan kesehatan mental. Generasi ini secara fisik tidak lagi terlibat dengan orang lain tetapi lebih banyak berkomunikasi melalui dunia maya. Permasalahan-permasalahan ini menjadi fenomena generasi Z yang mengkhawatirkan, perasaan yang kurang nyaman, hubungan di lingkungan kampus dengan pengajar kurang terjalin dengan baik, dan hubungan antara sesama teman menjadi kurang akrab, mereka menjalani kehidupannya dengan perasaan tidak sejahtera, ada kekhawatiran-kekhawatiran, dan perasaan kurang nyaman. Adanya efek negatif yang dirasakan individu pada saat itu menjadikan Psychological well-being menjadi terganggu.

Perasaan sejahtera dan nyaman di lingkungan kehidupannya dapat membuat individu mengembangkan dirinya secara optimal (George, 2016). Kesejahteraan psikologis merupakan aspek inti dari fungsi manusia yang optimal. Kesejahteraan psikologis didasarkan pada perspektif eudaimonik tentang kesejahteraan, dan menekankan aspek fungsi psikologis seperti kontribusi sosial, hubungan positif dengan orang lain, pertumbuhan pribadi, penerimaan diri, dan tujuan hidup (Ryff, 1989). Psychological well-being merupakan unsur penting yang perlu ditumbuhkan pada diri individu agar dapat menghadapi dan menjalankan tugas perkembangannya secara penuh dan menghadapi tanggung jawab serta mencapai potensinya.

Ryff, (dalam Heintzelman, 2018) mengemukakan bahwa individu dengan psychological well-being rendah akan memiliki tingkat penerimaan diri yang kurang baik, sering muncul perasaan tidak puas terhadap diri sendiri, merasa kecewa dengan pengalaman masa lalu, dan mempunyai pengharapan untuk tidak menjadi dirinya saat ini, selanjutnya muncul perilaku minimnya hubungan dengan orang lain, sulit untuk bersikap hangat dan enggan untuk mempunyai ikatan dengan orang lain, saat ini tidak memiliki tujuan yang ingin dicapai dalam hidup, serta tidak memiliki keyakinan yang dapat membuat hidupnya saat ini menjadi lebih berarti.

Secara garis besar dan dalam perkembangan psikologi positif bahwa sentuhan psikologis secara kolektif pada sebuah komunitas sekolah/lembaga pendidikan berpendapat bahwa intervensi psikologi positif dengan mengerahkan pada hal-hal penting seperti latihan untuk mempromosikan rasa syukur, penegasan diri, intervensi ini menargetkan untuk meningkatkan kepercayaan individu tentang hidup mereka secara umum, tentang kemampuan mereka sendiri, dan tentang

potensi mereka.juga efektif untuk meningkatkan Psychological well-being (Cohen dan Sherman, 2014; Meyers et al, 2013).

Gambaran tentang karakteristik orang yang memiliki kesejahteraan psikologis merujuk pada pandangan Rogers tentang orang yang berfungsi secara penuh (fully-functioning person), pandangan Maslow tentang aktualisasi diri (self actualization), pandangan Jung tentang individuasi, konsep Allport tentang kematangan dan juga sesuai dengan konsep Erikson dalam menggambarkan individu yang mencapai integrasi dibanding putus asa. (Viitpoom and Saat, 2016).

Di zaman ini, diketahui banyak variabel yang memengaruhi kesejahteraan psikologis individu, dan produk teknologi adalah salah satu variabel terpenting berdampak pada psikologi manusia. Teknologi diketahui memiliki pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia. Berkaitan dengan hal tersebut, media massa yang menayangkan kemajuan pesat hari demi hari telah menjadi salah satu sumber informasi terpenting dalam kehidupan sehari-hari .

Ada semakin banyak literatur yang menunjukkan bahwa banyak orang menggunakan ponsel mereka dengan cara yang mengganggu kehidupan sehari-hari dan kesejahteraan mental mereka. Berbagai istilah telah digunakan untuk menggambarkan berbagai pola penggunaan smartphone yang berlebihan misalnya Phubbing, penggunaan smartphone yang bermasalah, dan kecanduan smartphone. Penggunaan smartphone dikaitkan dengan serangkaian hasil sosial dan kesehatan yang negatif, seperti kinerja akademis dan pekerjaan yang buruk berkurangnya interaksi sosial secara pribadi, kecelakaan lalu lintas di jalan, dan kesehatan mental, masalah depresi dan kecemasan.

Awalnya, seseorang menggunakan alat komunikasi seperti telephone adalah ketika dirinya ingin menyampaikan sebuah informasi kepada orang lain, namun terkendala jarak. begitu juga dengan internet, seseorang memanfaatkannya hanya untuk mengakses informasi-informasi penting saja. Namun dengan berkembangnya zaman dan teknologi informasi, orang-orang telah dimanjakan oleh fasilitas smartphone (Haigh, 2015).

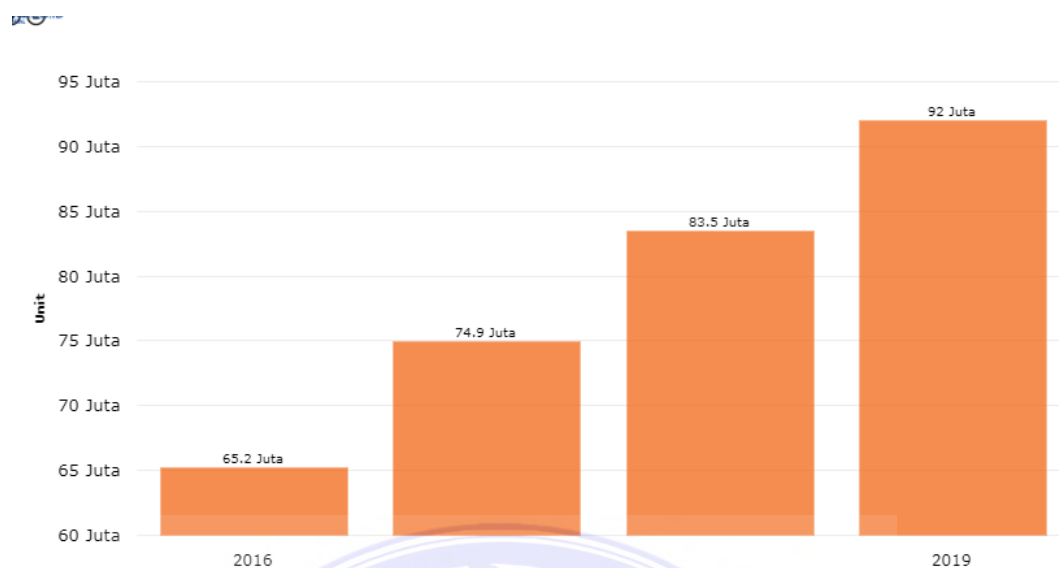
Smartphone telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari baik di tempat kerja maupun di rumah, kehadiran smartphone tidak dapat diabaikan sepenuhnya. Manfaat yang dilaporkan dari smartphone dan internet sangat luas, termasuk dapat mengakses informasi dalam waktu yang singkat, menjadikan segala hal jauh lebih mudah, dan mereka juga dapat mengakses banyak aplikasi tertentu yang menarik (Egan, 2016). Untuk dapat menjelajah ke daerah asing, pengguna smartphone cukup mengaktifkan GPS yang tersedia pada aplikasi smartphone, kemudian aplikasi tersebut juga akan membantu mereka menavigasi jalan untuk kembali ke rumah. Namun ketika perangkat ini kehabisan sumber daya, hilang, rusak, dicuri atau malfungsi maka muncul kecemasan dan tidak nyaman tanpa smartphone tersebut (Dosselar, 2015)

Menurut DataBoks.co.id penggunaan Smartphone mengalami peningkatan yang sangat pesat seperti yang terlihat pada tabel 1.1 dibawah ini:

Tabel 1.1

Pengguna Smartphone di Indonesia 2016-2019

(DATABOKS.co.id)



Penelitian terbaru melaporkan bahwa 90% responden menggunakan smartphone mereka selama aktivitas sosial terbaru mereka, dan juga merasakan bahwa 86% dari orang lain yang terlibat dalam interaksi sosial dengan perilaku phubbing (Cuiyi, 2018). Meningkatnya penggunaan smartphone ini juga terlihat pada tingginya kasus-kasus klinis serta masalah kesehatan mental terkait dengan penggunaan yang berlebihan atau disebut sebagai smartphone addiction. Smartphone Addiction akan mengakibatkan seseorang mengalami kesulitan dalam melakukan kontak sosial dengan orang di sekitar karena menjalin komunikasi di dunia nyata tentu berbeda dengan di dunia maya (Egan, 2016).

Di dunia maya orang merasa dirinya populer sebagai indikator dari perilaku narcissistic atau Narcissistic Personality Disorder, kelainan Axis II dalam Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Edisi kelima (DSM-V). Menurut Dosselaar (2015) salah satu dari sekian banyak deskripsi perilaku kecanduan adalah dorongan yang tidak tertahankan, dorongan hati atau mendorong untuk berulang kali terlibat dalam suatu tindakan dan ketidakmampuan untuk

mengurangi atau menghentikan perilaku (kehilangan kontrol) meskipun konsekuensi negatif yang serius terhadap orang tersebut mengganggu kesejahteraan fisik, mental, sosial atau keuangan. Dosselaar (2015) mengatakan bahwa seseorang akan memiliki perbedaan perilaku ketika mereka memiliki smartphone atau sedang tidak memiliki smartphone. Tentu saja perbedaan perilaku tersebut dihasilkan dari gangguan dari smartphone sehingga mengalihkan perhatian mereka untuk sementara dari aktivitas lain.

Smartphone memudahkan orang untuk berkomunikasi dengan siapa saja, di mana saja, memfasilitasi interaksi sosial dengan orang-orang yang sangat dekat, maupun belahan dunia manapun. Namun, dibalik keunggulan smartphone dalam menyatukan orang, smartphone kadang-kadang dapat memisahkan orang lain (Turkle, 2012). Secara khusus orang sering saling mengabaikan ketika sedang berinteraksi dan menggunakan smartphone sebagai gantinya. Fenomena ini yang disebut Phubbing, tampaknya telah menjadi normatif dalam komunikasi sehari-hari (Chotpitayasonondh & Douglas, 2016).

Saat ini di tempat manapun sangat mudah melihat orang-orang ketika mereka membenamkan wajah mereka ke layar smartphone, mereka berbicara tanpa melakukan kontak mata, mereka menggunakan smartphone ketika sedang berjalan bahkan sedang mengemudi dan mengakibatkan risiko kecelakaan yang meningkat. Tentu saja, ketika orang-orang berkonsentrasi pada layar smartphone, mereka tidak lagi peduli dengan kesulitan orang lain, bahkan mengabaikan kesulitan mereka sendiri (Cuiyi, 2018). Beberapa negara bahkan mendirikan "trotoar ponsel" untuk mengurangi potensi bahaya, meskipun hal tersebut hanya tindakan paliatif. Orang-orang perlu menemukan solusi yang menggambarkan situasi yang mengganggu dan

lebih mengingatkan orang-orang untuk mengesampingkan ponsel mereka, dan saling berbicara satu sama lain lagi. Oleh karena menanggapi suatu permintaan, kata "phubbing" akhirnya dimunculkan (Chotpitayasunondh & Douglas, 2016).

Phubbing mirip dengan “mengabaikan”. Sebagai contoh, “Stop phubbing me” berarti “Jangan abaikan saya.” Setelah kata itu dibuat, ia telah menyebar dengan cepat ke seluruh dunia. Dalam setahun, lebih dari 180 negara menggunakannya. Pengaruh kata "phubbing" begitu besar sehingga dipilih sebagai kata baru dalam kamus Oxford pada tahun 2014 (Cuiyi, 2018). Menurut film *Phubbing A Word Is Born*, kata "phubbing" pertama kali muncul di Australian National Dictionary pada tahun 2012 (Cuiyi, 2018). Kata phubbing terdiri dari dua kata yaitu, Phone dan snubbing berawal di Australia (Roberts, 2016).

Pada suatu hari di bulan Mei 2012, sekelompok orang berkumpul di Universitas di Sydney, Australia. Di antara kelompok itu adalah para elit sastra termasuk beberapa penulis, seorang penyair, seorang juara berdebat dan pemecah teka-teki silang profesional. Misi mereka adalah menciptakan sebuah kata yang membuat orang-orang meletakkan ponsel mereka dan berbicara satu sama lain lagi. Setelah pertemuan 5 jam, mereka akhirnya mencapai kesimpulan. Kata itu diciptakan dan diumumkan ke publik pada hari berikutnya (Cuiyi, 2018).

Banyak yang bertanya-tanya apakah mereka yang hidup dengan smartphone mungkin menderita karena kurangnya komunikasi tatap muka. Satu studi tentang siswa kelas IV yang menghadiri kamp tanpa smartphone selama lima hari meningkatkan keterampilan mereka dalam membaca emosi di wajah orang lain jauh lebih baik daripada mereka yang menghabiskan waktu lima hari dengan

penggunaan smartphone (Greenfield et al, 2014). Menurut Bradburn (1969) dalam aturan kehidupan sosial, individu dapat berinteraksi satu sama lain dan saling membantu menuju kepuasan timbal balik dari tujuan mereka. Komunikasi akan berjalan efektif jika pesan yang dikirimkan oleh pengirim (sender) dapat diterima dengan baik oleh penerima tanpa diintervensi oleh gangguan tertentu.

Komunikasi interpersonal yang efektif dapat dilihat dari manajemen interaksi yang ada dalam situasi komunikasi. Kemampuan interaksi dapat dilihat dari tingkah laku komunikasi yang berupa gerakan mata, ekspresi suara, mimik muka, dan bahasa tubuh. Adapun orientasi pada orang lain adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan orang lain dan menganggap lawan bicara sebagai pusat perhatian (Devito, 2015). Perilaku Phubbing dikaitkan dengan persepsi buruk tentang kualitas komunikasi sehingga berpengaruh terhadap kesejahteraan psikologis seseorang yang memberi dampak pada pengucilan sosial yang mengancam empat dari kebutuhan dasar manusia untuk dimiliki, memiliki kontrol, memiliki harga diri yang tinggi serta pengalaman keberadaan yang bermakna (Williams dalam Chotpitayasunondh, 2018).

Orang Yunani menyebut kesejahteraan sebagai eudamonik, ketika seseorang dapat dilihat lebih baik sebagai bagian dari orang lain (Bradburn, 1969). Eudamonik adalah pandangan hidup yang menganggap kebahagiaan sebagai tindak-tanduk manusia (Napel, 2009). Kebahagiaan yang dimaksud bukan hanya terbatas kepada perasaan subjektif seperti senang atau gembira sebagai aspek emosional, melainkan lebih mendalam dan objektif menyangkut pengembangan seluruh aspek kemanusiaan suatu individu, aspek tersebut meliputi aspek moral, sosial, emosional dan rohani. Kesejahteraan psikologis merupakan kondisi individu dimana memiliki

sikap positif terhadap diri sendiri dan orang lain, memiliki kemampuan untuk mengatur lingkungan sekitarnya, memiliki hubungan yang berkualitas dengan orang lain, memiliki tujuan hidup sehingga memiliki kemampuan untuk menentukan nasib sendiri, dan dapat mengembangkan dirinya (Ryff & Keyes, 1995).

Perilaku phubbing mengancam kriteria dari teori-teori kesejahteraan psikologis yang dikemukakan oleh beberapa ahli psikologi, misalnya, Allport, Rogers, Fromm, Maslow, Jung, Frankl, dan Perls. Kriteria tersebut yaitu, individu dengan kepribadian sehat secara sadar mengatur tingkah lakunya dan mengambil tanggung jawab atas nasib mereka sendiri, mampu menjalankan hubungan yang positif dengan orang lain, pertumbuhan pribadi, penguasaan lingkungan serta tujuan hidup yang terarah. Seseorang yang melakukan phubbing dinilai tidak memiliki kemampuan mendengar yang baik, serta kurangnya kontrol diri. Hal ini akan berdampak negatif terhadap komunikasi dan rendahnya keterampilan sosial. Keterampilan sosial dapat memprediksikan kesejahteraan psikologis.

Tidak adanya kesejahteraan psikologis ditemukan menjadi faktor resiko depresi (Fava & Ruini, 2014). Seorang remaja yang memiliki kesejahteraan psikologis yang rendah dikaitkan dengan viktimisasi terhadap teman sebaya, seperti dalam hal penghinaan baik fisik maupun verbal serta pengalaman relasional berkorelasi dengan pengurangan kepuasan hidup. Hal ini menunjukkan adanya hubungan dua arah antara kepuasan hidup dengan perilaku bermasalah seperti perilaku phubbing (Nastasi & Borja, 2016).

Untuk melihat gambaran psychological well-being generasi Z saat ini peneliti juga mewawancarai seorang mahasiswi berusia 20 tahun dengan pemakaian smartphone 18 jam/hari, kuota di atas 50 gb/bulan dan menghabiskan uang Rp.200.000,00-300.000,00/bulan. Diperoleh informasi bahwa terdapat ciri kesejahteraan psikologis atau psychological well-being yang rendah, pada subjek pertama dengan inisial RZ mahasiswa tersebut mengaku sering muncul perasaan tidak puas terhadap diri sendiri, merasa kecewa dengan pengalaman masa lalu. Subjek kedua dengan inisial DS, merasa sulit mempunyai hubungan dengan orang lain, sulit bersikap hangat dan enggan mempunyai ikatan dengan orang lain, yang mana menunjukkan PWB yang rendah pada dimensi hubungan positif dengan orang lain, sehingga bila ada kesalahan sedikit pada orang lain subyek DS sulit memaafkan orang tersebut. Subjek ketiga yang beinisial CW, merasa kurang mampu untuk mengatur kehidupan sehari-hari, dan kurang memiliki kontrol terhadap lingkungan luar, yang mana menunjukkan PWB yang rendah pada penguasaan terhadap lingkungan dan dimensi perkembangan pribadi sehingga mudah konflik dengan orang lain dan sesudahnya sulit untuk memaafkan orang yang pernah terlibat konflik dengan dirinya.

Di Indonesia sendiri penelitian mengenai efek negatif ataupun kampanye sosial yang ditimbulkan oleh smartphone addiction masih jarang ditemui. Penelitian lebih diarahkan kepada peran media baru di berbagai bidang seperti politik, ekonomi, dan pendidikan. Fenomena seperti perilaku phubbing yang ditimbulkan karena smartphone addiction menjadi topik yang menarik untuk diteliti apalagi jika melihat dari perspektif psychological well-being dari karakteristik masyarakat Indonesia yang memiliki budaya ketimuran dimana sejumlah masyarakat masih memegang

nilai, norma, dan etika didalam sebuah hubungan yang berdasarkan pada sikap yang saling menghargai. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melihat hubungan antara perilaku phubbing dengan psychological well-being.

B. Identifikasi Masalah

Dari judul penelitian, maka penulis mencoba mencari tema yang serupa untuk dijadikan sebagai referensi dan untuk membedakan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Penulis menemukan tema yang bersangkutan dengan tema yang diangkat oleh penulis lainnya itu:

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Tangmunkongvorakul, dkk dalam jurnal yang berjudul “Association of excessive smartphone use with psychological well-being among university students in Chiang Mai, Thailand” dari 800 responden, 405 (50,6%) adalah perempuan. Dari jumlah keseluruhan, 366 (45,8%) siswa dikategorikan sebagai pengguna smartphone yang berlebihan. Siswa yang menggunakan smartphone secara berlebihan memiliki nilai lebih rendah dari kesejahteraan psikologis daripada mereka yang tidak menggunakan smartphone secara berlebihan ($B = -1,60$; $P < 0,001$). Siswa perempuan memiliki nilai untuk kesejahteraan psikologis yang, rata-rata, 1,24 poin lebih tinggi daripada Skor siswa laki ($P < 0,001$).

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Varoth Chotpitayasunondh, (2018) dari University of Kent dalam jurnalnya yang berjudul The effect of “phubbing” on social interaction. Penelitian eksperimen ini menggunakan 153 partisipan, partisipan diminta menilai 18 pernyataan The Adult Rejection Sensitivity Questionnaire (A-RSQ). Penelitian ini menyimpulkan bahwa dari

komunikasi diadik yang dikendalikan memiliki dampak negatif pada kualitas komunikasi dan kepuasan relationship yang dirasakan. Secara teoritis hal ini terjadi karena Phubbing menurunkan suasana hati dan mengancam empat kebutuhan mendasar dari rasa memiliki, harga diri, keberadaan yang bermakna, dan kontrol.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Vittoria Franchina, Mariek Vanden Abeele, Antonius J. van Rooij, Gianluca Lo Coco, dan Lieven De Marez (2018) dalam jurnal yang berjudul *Fear of Missing Out as a Predictor of Problematic Social Media Use and Phubbing Behavior among Flemish Adolescents*. FOMO diartikan sebagai kegelisahan seperti kehilangan pengalaman bermanfaat yang dihasilkan dari keinginan orang-orang dalam keterikatan interpersonal, keinginan ini didasarkan pada kebutuhan orang untuk dimiliki. FOMO merupakan prediktor dari perilaku Phubbing, yang mengacu pada “tindakan menghina seseorang dalam pengaturan sosial dengan berkonsentrasi pada ponsel saat seseorang berbicara langsung terhadap orang tersebut. Hasil survei melalui analisis regresi ordinal kepada 2663 remaja bahwa remaja dengan FOMO yang lebih tinggi menggunakan media sosial lebih sering. Penelitian ini menemukan hubungan yang konsisten dengan frekuensi penggunaan dari empat platform yang paling banyak digunakan: Facebook, Snapchat, Instagram, dan YouTube.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Varoth Chotpitayasonondh, Karen M. Douglas (2016) dari School of psychology, Keynes college, University of Kent, Canterbury, United Kingdom, dalam jurnal yang berjudul *How “Phubbing” Becomes the Norm: The Antecedents and Consequences of Snubbing Via Smartphone*. Kontribusi teoritis yang pertama menghasilkan internet adiksi merupakan predictor masalah penggunaan smartphone, dan masalah ini akan

berdampak pada perilaku yang merugikan dalam interaksi sosial sehari-hari. Penelitian ini lebih jauh membahas mengapa phubbing menjadi norma, yaitu sebagai hasil individu berasumsi bahwa orang lain berfikir dan melakukan hal yang sama dengan mereka. Ada korelasi yang positif antara kecanduan smartphone dengan perilaku phubbing, selain itu, baik perilaku phubbing ataupun korban perilaku Phubbing berkorelasi positif dengan sejauh mana orang menganggap phubbing sebagai normatif. FOMO sebagai prediktor kecanduan smartphone, dan kecanduan smartphone sebagai prediktor terjadinya perilaku Phubbing.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Sanjeev Davey, Santosh K. Raghav, Jai V, Singh, Nirankar Singh, Agata Blachnio, Aneta Przepiorkaa (2018), dalam jurnal yang berjudul “Predictors and Consequences of “Phubbing” among Adolescents and Youth in India: An Impact Evaluation Study”. Dalam penelitian ini, besarnya masalah kecanduan smartphone di India sebagaimana terungkap dalam studi meta-analitik adalah berkisar 39%-44% pada remaja. Peningkatan penggunaan smartphone di masyarakat India kini telah meningkatkan kekhawatiran tentang dampak sosial dan psikologis dari penggunaan yang berlebihan, terutama oleh remaja yang lebih rentan terhadap berbagai faktor seperti nomophobia dan kecanduan pada ponsel pintar dan internet. Dalam penelitian ini, faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku phubbing adalah keterlibatan kelompok usia muda, status sosiodemografi, dan ekonomi yang lebih baik dan mahasiswa kedokteran memiliki kemungkinan lebih besar terlibat dalam perilaku Phubbing.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Perilaku phubbing merupakan perilaku yang sengaja ataupun tidak sengaja dilakukan seseorang karena lebih berfokus pada layar smartphone.
2. Psychological well-being merupakan pengembangan seluruh aspek kemanusiaan suatu individu, aspek tersebut meliputi aspek moral, sosial, emosional dan rohani. Kesejahteraan psikologis merupakan kondisi individu dimana memiliki sikap positif terhadap diri sendiri dan orang lain, memiliki kemampuan untuk mengatur lingkungan sekitarnya, memiliki hubungan yang berkualitas dengan orang lain, memiliki tujuan hidup sehingga memiliki kemampuan untuk menentukan nasib sendiri, dan dapat mengembangkan dirinya

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah mengenai hubungan perilaku phubbing dengan Psychological well-being, maka beberapa masalah yang akan dirumuskan adalah sebagai berikut

1. Apakah ada hubungan perilaku phubbing dengan psychological well-being?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan jawaban atau sasaran yang ingin dicapai penulis dalam sebuah penelitian. Oleh sebab itu, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hubungan perilaku phubbing dengan Psychological well-being?

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang penulis lakukan ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat teoritis:

Penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan pengetahuan bagi para insan akademik, terutama psikologi perkembangan agar mendapat gambaran lebih dan informasi mengenai hubungan perilaku phubbing dengan psychological well-being ditinjau dari aspek demografi.

2. Manfaat praktis:

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi dan referensi untuk dapat menganalisa orang-orang yang terindikasi perilaku phubbing, serta dapat dijadikan dasar membuat rancangan intervensi untuk mengurangi pemicu timbulnya perilaku phubbing ini agar tidak merambah ke gangguan psikologis lainnya.

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

A. Generasi Z

1. Pengertian Generasi Z

Menurut Mannheim dalam Wibawanto (2016), generasi adalah kelompok yang terdiri dari individu yang memiliki kesamaan dalam rentang usia, dan mengalami peristiwa sejarah penting dalam suatu periode waktu yang sama. Generasi Z (Gen Z) dikenal sebagai generasi era digital. Gen Z telah menerima banyak julukan berbeda hingga saat ini seperti "i-generation," "GenZers" dan digital natives (Howe & Strauss, 1991; Tulgan, 2013 dalam Sharon 2018). Ada informasi yang saling bertentangan tentang tahun berapa generasi ini dimulai dan berakhir.

Gen Z dikenal sebagai generasi paling beragam di Amerika, mereka adalah generasi yang paling terbuka (Grace & Seemiller, 2016). Menurut Turner (2015), generasi ini juga secara global sadar akan isu-isu politik dan sosial di negara itu karena tumbuh selama periode dua perang, Perang Irak dan Perang di Afghanistan. Ini mungkin berdampak pada bagaimana Gen Z memandang tanggung jawab sosial. Namun, sebuah penelitian telah mengidentifikasi bahwa Gen Z kurang terlibat secara sipil daripada generasi lain (Addor, 2011). Gen Z telah menunjukkan tren inovasi karena kemajuan teknologi yang telah dilakukan sepanjang masa remaja mereka seperti penciptaan smartphone dan tablet.

Istilah Generasi Z berlaku untuk individu yang lahir setelah generasi millennial. Salah satu karakteristik paling signifikan dari generasi ini adalah kenyataan bahwa mereka dilahirkan di dunia digital modern (Greenfield dalam Artemova, 2018). Mereka telah dikelilingi oleh dunia teknologi sejak hari-hari pertama mereka dan

oleh karena itu, cara mereka hidup, bersosialisasi, merasakan informasi dan membuat keputusan benar-benar berbeda dari generasi lain sebelumnya. Forbes Magazine membuat survei tentang generasi Z di Amerika Utara dan Selatan, di Afrika, di Eropa, di Asia dan di Timur Tengah 49 ribu anak-anak ditanya (Dill, 2015). Atas dasar hasil itu dapat dikatakan bahwa generasi Z adalah generasi global pertama yang nyata teknologi tinggi dalam darah mereka.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan karakteristik yang signifikan antar generasi Z dengan generasi lain, salah satu faktor utama yang membedakan adalah penguasaan informasi dan teknologi. Bagi generasi Z informasi dan teknologi adalah hal yang sudah menjadi bagian dari kehidupan mereka, karena mereka lahir dimana akses terhadap informasi, khususnya internet sudah menjadi budaya global, sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap nilai-nilai, pandangan dan tujuan hidup mereka. Bangkitnya generasi Z juga akan menimbulkan tantangan baru bagi praktek manajemen dalam organisasi, khususnya bagi praktek manajemen sumber daya manusia.

Globalisasi memainkan peran yang sangat penting untuk Generasi Z. Generasi ini tidak memiliki batasan dalam cara mereka berpikir dan bertindak. Seperti yang telah disebutkan dalam laporan yang dirilis oleh Sparks dalam artemova (2015), anggota Generasi Z adalah generasi paling global dan multikultural, yang lahir dan dibesarkan di era internasionalisme, kesetaraan gender dan kesadaran perubahan iklim. Oleh karena itu, tanggung jawab sosial, advokasi sosial dan kepedulian mereka untuk kebaikan yang lebih besar memainkan peran yang sangat penting dalam perilaku altruistik anggota Generasi Z, yang lebih sadar akan masalah global

daripada semua generasi sebelumnya dan lebih bertekad untuk mengubah dunia untuk lebih baik.

2. Periode generasi Z

Menurut Turner (2015), Gen Z dimulai pada tahun 1993 dan berakhir pada tahun 2005. Studi lain mengidentifikasi Gen Z mulai dari 1995 hingga 2010 (Ariker & Toksoy, 2017). Generasi ini bahkan telah ditetapkan mulai tahun 1990 dan berakhir pada tahun 2000 (Addor, 2000).

Ada konsensus umum bahwa generasi dimulai pada pertengahan 1990-an dan berakhir pada tahun 2000-an. Mereka saat ini merupakan generasi terbesar di Amerika yang membentuk sekitar 25 persen dari negara (Howe & Strauss, 1991). Gen Z saat ini memiliki antara \$ 29 - \$ 143 miliar dalam membelanjakan kekuasaan dan mengendalikan 93% keputusan pembelian keluarga mereka (Fromm, 2018).

3. Ciri-ciri Generasi Z

Ciri-ciri generasi Z menurut Wibawanto (2016) adalah sebagai berikut:

- a. Menghabiskan waktu sekitar 7.5 jam sehari berinteraksi dengan gawai digital.
- b. Hampir 11 jam untuk menikmati konten dan berinteraksi dengan gawai digital.
- c. 22% remaja generasi Z masuk ke akun media sosial lebih dari 10 kali setiap hari.
- d. Sekitar 75% remaja generasi Z memiliki ponsel sendiri, 25% digunakan untuk media sosial, 54% untuk texting, dan 24% untuk instant messaging.

- e. Lebih suka texting atau instant messaging daripada bertelepon.
- f. Lebih sering “multitasking” (fast-switching).
- g. Jam-jam terakhir sebelum tidur, lebih dari setengah remaja generasi Z berkirim pesan (texting) kepada teman-temannya.
- h. Sepertiga generasi Z pemilik smartphone langsung online sesaat setelah bangun tidur.

B. Perilaku Phubbing

1. Definisi Perilaku Phubbing

“Phubbing” adalah istilah baru yang berasal dari kata "Phone" dan "Snubbing." Ini menggambarkan kebiasaan menghina seseorang karena ponsel. Dalam buku *Phubbing All Over The World*, "phubbing" didefinisikan sebagai "Tindakan menghina seseorang dalam pengaturan sosial dengan melihat ponsel dan tidak memperhatikan lawan bicara". Kata "snubbing," yang digunakan sama dalam arti untuk "sedikit" dan "lalai." Dari definisi kedua menekankan bahwa tindakan menghina seseorang terjadi dalam lingkungan sosial (Cuiyi, 2018).

Haigh (2015) mengatakan bahwa istilah “phubbing” dari kata “phone” dan “snubbing” menjelaskan tindakan menghina seseorang dengan lebih memilih berinteraksi dengan smartphone dari pada orang yang hadir. Menurut Roberts dan David (2016) Phubbing adalah gabungan kata dari phone dan snubbing dengan menghina seseorang dengan menggunakan smartphone, penghinaan tersebut dalam bentuk percakapan terputus dengan seseorang dan lebih fokus dengan smartphone yang ada di tangan. Seseorang yang melakukan phubbing bisa jadi mengganggu percakapan anda dengan menerima panggilan, menanggapi teks, atau membuat posting, atau hanya mengabaikan keberadaan anda ketika berbicara dengan anda.

Phubber (pelaku phubbing) menggunakan smartphone sebagai pelarian untuk menghindari ketidaknyamanan di keramaian atau disebut awkward silent, seperti di lift, bepergian sendiri dengan naik bus, atau bosan di pesta. Namun sekarang perilaku phubbing sudah semakin parah dan dilakukan dimana saja.

Ketika bersama orang-orang di sekitar, kita harus berbicara, tertawa, menangis, atau melakukan sesuatu bersama dengan mereka, daripada hanya berkonsentrasi pada ponsel. Bermain game, membaca novel, atau bahkan berbagi perasaan dengan teman-teman lain di internet, serta tidak memperhatikan orang yang duduk di hadapan kita dianggap kasar pada acara-acara sosial. Jadi sebenarnya phubbing terutama tentang tindakan "snubbing," bukan hanya penggunaan ponsel (Cuiyi, 2018).

Chotpitayanasunondh & Douglas (2016) mengatakan bahwa penyebab utama perilaku Phubbing adalah kecanduan Smartphone. Prediktor yang dapat dinilai dari kecanduan smartphone ini bagaimana seseorang takut ketinggalan informasi terbaru yang terdapat pada sosial media. Keadaan ini menciptakan reaksi negatif, kualitas interaksi menjadi buruk (Ranie & Zickuhr, 2015), kurang puas terhadap interaksi mereka (Abeele et al, 2016) dan menyebabkan suasana hati menurun (Roberts & David, 2016).

2. Prediktor Perilaku Phubbing

Davey (2018) mengatakan ada beberapa faktor yang ditemukan untuk memprediksi orang yang memiliki perilaku phubbing, yaitu: Smartphone Addiction, Kontrol Diri, Fear of Missing Out.

a. *Smartphone Addiction*

1) Definisi *Smartphone Addiction*

Kwon dan Yang (2013) menyebutkan bahwa istilah *smartphone addiction* sebagai perilaku keterikatan atau kecanduan terhadap *smartphone* yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang. Menurut Wieland dalam Mok et al (2014) *smartphone addiction* adalah gangguan psikologis muncul tanda-tanda gejala fisik dan psikologis. Orang yang adiksi terhadap internet maupun *smartphone* tidak melakukan aktifitas fisik yang banyak, mereka pada umumnya mengabaikan kesehatan mereka, dan juga adanya tanda fisik yang negatif seperti sikap tubuh yang buruk, sakit punggung, sakit kepala migraine, kebersihan pribadi yang buruk, makan yang tidak teratur, dan adanya gangguan tidur dapat mempengaruhi fungsi kekebalan tubuh, pola sekresi hormon, jantung, dan gangguan pola pencernaan.

Park & Lee (dalam Gokçearslan et al, 2016) mengatakan bahwa *smartphone addiction* adalah penggunaan *smartphone* yang berlebihan dan sulit dikendalikan serta pengaruhnya meluas ke bidang kehidupan lain dengan cara yang negatif. Dari definisi yang dijabarkan oleh para ahli diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa *smartphone addiction* merupakan suatu aktivitas dalam penggunaan *smartphone* yang dilakukan secara berlebihan dan terus-menerus tanpa adanya kesadaran saat melakukan kegiatan, dengan jangka waktu yang lebih dari biasanya yang mengarah pada efek negatif dan memiliki konsekuensi merugikan diri sendiri serta mempengaruhi keadaan fisik, psikis, maupun sosial.

2) Aspek-aspek Smartphone Addiction

Menurut Kwon dan Yang (2013) adiksi terhadap smartphone yang mengacu kepada teori Young, diperoleh enam aspek kecanduan smartphone yang tidak jauh berbeda dengan aspek dalam penelitian Young, aspek tersebut yaitu:

a) Daily life disturbance (gangguan kehidupan sehari-hari)

Gangguan kehidupan sehari-hari mencakup tidak mengerjakan pekerjaan yang telah direncanakan, sulit berkonsentrasi dalam kelas, menderita sakit kepala ringan, pengelihatannya kabur, menderita sakit di pergelangan tangan atau di belakang leher dan gangguan tidur. Selain itu, pengguna smartphone juga mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi pada kegiatan atau pekerjaan yang sedang dilakukan karena terus memikirkan smartphone yang dimilikinya. Pengguna smartphone tersebut juga banyak menghabiskan waktu untuk menggunakan smartphone yang dimiliki, sehingga hal tersebut mengakibatkan timbulnya rasa sakit di kepala, pergelangan tangan atau di belakang leher dan beberapa tempat lainnya. Hal ini berarti, individu yang mengalami kecanduan smartphone akan ditandai dengan adanya gangguan dalam kehidupan sehari-hari.

b) Positive anticipation

Positive anticipation merupakan perasaan bersemangat dari pengguna dan menjadikan smartphone sebagai sarana untuk mengurangi atau menghilangkan stress dan perasaan hampa tanpa smartphone. Bagi sebagian besar pengguna smartphone, smartphone bukan hanya perangkat berkomunikasi, konsol game 35 dan PDA, akan tetapi juga merupakan teman yang memberikan kesenangan, mengurangi kelelahan, mengurangi rasa cemas dan memberikan rasa aman. Selain itu, uraian di atas menunjukkan bahwa individu yang mengalami kecanduan

smartphone akan memiliki perasaan bersemangat dalam menggunakan smartphone dan menjadikan smartphone sebagai sarana untuk menghilangkan stress.

c) Withdrawal

Withdrawal adalah kondisi dimana pengguna smartphone merasa tidak sabar, resah tanpa smartphone. Selain itu, withdrawal merupakan kondisi dimana pengguna smartphone secara terus-menerus memikirkan smartphone yang dimiliki meskipun sedang tidak menggunakannya. Withdrawal juga ditunjukkan melalui penggunaan smartphone secara terus-menerus dan marah ketika merasa terganggu saat menggunakan smartphone yang dimilikinya. Melalui uraian di atas, dapat dilihat bahwa individu yang mengalami kecanduan smartphone akan menunjukkan perasaan tidak sabar, resah dan intolerable ketika tidak dapat menggunakan smartphone yang dimiliki, serta marah saat merasa terganggu dalam menggunakan smartphone.

d) Cyberspace-oriented relationship

Cyberspace oriented relationship yaitu kondisi dimana seseorang memiliki hubungan pertemanan yang lebih erat dalam jaringan media sosial pada smartphone dibandingkan dengan teman di kehidupan yang sebenarnya. Hal ini menyebabkan pengguna tersebut mengalami perasaan kehilangan yang tidak terkendali ketika tidak dapat menggunakan smartphone yang dimiliki. Selain itu, pengguna tersebut juga secara terus-menerus memeriksa smartphone yang dimilikinya. Hal ini menunjukkan bahwa individu dengan kecanduan smartphone akan merasa bahwa dirinya memiliki hubungan yang lebih erat dengan jejaring pertemanan yang terdapat di media sosial dibandingkan di kehidupan nyata.

e) **Overuse (penggunaan berlebihan)**

Overuse mengacu pada penggunaan smartphone secara berlebihan dan tidak terkendali. Selain itu, penggunaan berlebihan menyebabkan pengguna lebih memilih untuk mencari pertolongan melalui smartphone. Overuse juga mengacu pada perilaku dimana pengguna selalu mempersiapkan pengisian daya smartphone dan merasakan dorongan untuk terus menggunakan smartphone tepat setelah seseorang tersebut memutuskan untuk berhenti menggunakannya. Berdasarkan penjelasan di atas, individu dengan kecanduan smartphone akan menunjukkan penggunaan berlebihan terhadap smartphone yang dimilikinya.

f) **Tolerance**

Tolerance merupakan kondisi dimana pengguna selalu gagal untuk mengendalikan penggunaan smartphone. Hal ini berarti, individu dengan kecanduan smartphone akan menunjukkan kegagalan dalam mengendalikan dirinya terhadap penggunaan smartphone.

b. **Kontrol Diri**

Menurut Chaplin (2011), kontrol diri merupakan kemampuan untuk membimbing tingkah laku sendiri dalam artian kemampuan seseorang untuk menekan atau merintangi impuls-impuls atau tingkah laku impuls. Kontrol diri ini menyangkut seberapa kuat seseorang memegang nilai dan kepercayaan untuk dijadikan acuan ketika bertindak atau mengambil suatu keputusan.

Berdasarkan konsep Averill, terdapat 3 jenis kemampuan mengontrol diri yang meliputi 3 aspek. Averill menyebut kontrol diri dengan sebutan kontrol personal, yaitu kontrol perilaku (behavioral control), kontrol kognitif (cognitive control),

dan mengontrol kepuasan (decisional control) (Nur Gufron & Rini Risnawati, 2011).

1) Behavioral control

Merupakan kesiapan atau tersedianya suatu respon yang dapat secara langsung mempengaruhi atau memodifikasi suatu keadaan yang tidak menyenangkan. Kemampuan mengontrol perilaku ini diperinci menjadi dua komponen, yaitu mengatur pelaksanaan (regulated administration) dan kemampuan memodifikasi stimulus (stimulus modifiability). Kemampuan mengatur pelaksanaan merupakan kemampuan individu untuk menentukan siapa yang mengendalikan keadaan, dirinya sendiri atau sesuatu yang ada di luar dirinya. Kemampuan mengatur stimulus merupakan kemampuan untuk mengetahui bagaimana dan kapan suatu stimulus yang tidak dikehendaki dihadapi.

3) Cognitive control

Merupakan kemampuan individu dalam mengelola informasi yang tidak diinginkan dengan cara menginterpretasi, menilai atau menggabungkan suatu kejadian dalam suatu kerangka kognitif sebagai adaptasi psikologis atau untuk mengurangi tekanan. Aspek ini terdiri dari dua komponen, yaitu memperoleh informasi dan melakukan penilaian. Dengan informasi yang dimiliki oleh individu mengenai suatu keadaan yang tidak menyenangkan, individu dapat mengantisipasi keadaan tersebut dengan berbagai pertimbangan. Melakukan penilaian berarti individu berusaha menilai dan menafsirkan suatu keadaan atau peristiwa dengan cara memperhatikan segi-segi positif secara subjektif.

4) Decisional control

Merupakan kemampuan seseorang untuk memilih atau suatu tindakan berdasarkan pada sesuatu yang diyakini atau disetujuinya. Kontrol diri dalam menentukan pilihan akan berfungsi baik dengan adanya suatu kesempatan, kebebasan, atau kemungkinan pada diri individu untuk memilih berbagai kemungkinan tindakan.

c. *Fear of Missing Out (FoMO)*

Przybylski et al (2013) mengatakan bahwa *FoMO* adalah suatu keadaan dimana seseorang mengalami kegelisahan setelah melihat ataupun mengecek sosial media yang dimiliki dan melihat keseruan-keseruan yang sedang dilakukan oleh rekannya di luar sana dan adanya keinginan yang besar untuk tetap terus terhubung dengan apa yang sedang dilakukan oleh orang lain melalui dunia maya.

Sedangkan JWT intelligent dalam Anggraini (2014) mendefinisikan *FoMO* sebagai perasaan gelisah dan takut bahwa seseorang tertinggal, apabila teman-temannya sedang melakukan atau merasakan sesuatu yang lebih baik atau lebih menyenangkan dibandingkan apa yang sedang ia lakukan atau ia miliki saat ini. Perasaan dimana seseorang merasa begitu khawatir jika melewatkan tren yang sedang terjadi di kehidupan sosialnya.

Rasa takut kehilangan (*fear of missing out*) didefinisikan sebagai "perasaan tidak nyaman dan terkadang semua yang sedang dialami oleh seseorang bahwa ia mengalami kehilangan informasi apa yang sedang dilakukan oleh rekan kerjanya, kehilangan yang ingin ia ketahui, atau lebih dari itu ataupun sesuatu yang lebih baik dari yang ia miliki" (JWT Marketing Communication dalam Abel et al, 2016).

JWT Marketing Communication dalam Abel et al (2016) mengatakan bahwa inti dari *FoMO* adalah kenyataan bahwa seseorang sangat peduli dengan apa yang dilakukan orang lain dan memikirkan hubungan dengan perasaan yang ditinggalkan, takut akan apa yang dipikirkan orang lain tentang kehidupan pribadi.

1) Aspek-aspek Fear of Missing Out (FoMO)

Aspek-aspek dari rasa takut kehilangan atau *fear of missing out (FoMO)* menurut Przybylski et al (2013) dipengaruhi oleh perspektif *Self Determinant Theory* atau SDT. Dalam perspektif SDT menurut Przybylski et al (2013) regulasi diri dan kesehatan psikologis yang efektif dapat dicapai berdasarkan bentuk kepuasan pada tiga kebutuhan dasar psikologi, yaitu:

- a. *Competence*, kemampuan untuk secara efektif dalam bertindak dan berinteraksi dengan lingkungannya.
- b. *Autonomy*, individu adalah inisiator dan sumber dari perilakunya (inisiatif pribadi).
- c. *Relatedness*, kecenderungan yang melekat pada individu untuk merasa terhubung dengan orang lain (kedekatan atau keinginan untuk berhubungan dengan orang lain).

Menurut Przybylski et al (2013) rendahnya level dari kebutuhan dasar psikologis tersebut yang berhubungan dengan *fear of missing out (FoMO)* atau rasa takut kehilangan karena berdasarkan perspektif tersebut menganggap bahwa *FoMO* sebagai keadaan situasional saat tidak terpenuhinya kebutuhan psikologis pada *relatedness* dan *self*, maka aspek-aspek dari FoMO menurut Przybylski et al (2013) yaitu:

a. Tidak terpenuhinya kebutuhan psikologis akan *relatedness*

Relatedness (kedekatan atau keinginan untuk berhubungan dengan orang lain) adalah kebutuhan seseorang untuk merasakan perasaan tergabung, terhubung, dan kebersamaan dengan orang lain. Kondisi seperti pertalian yang kuat, hangat dan peduli dapat memuaskan kebutuhan untuk pertalian, sehingga individu merasa ingin memiliki kesempatan lebih dalam berinteraksi dengan orang-orang yang dianggap penting dan terus mengembangkan kompetensi sosialnya. Apabila kebutuhan psikologis akan *relatedness* tidak terpenuhi menyebabkan individu merasa cemas dan mencoba mencari tahu pengalaman dan apa yang dilakukan oleh orang lain, salah satunya melalui internet.

b. Tidak terpenuhinya kebutuhan psikologis akan *self*

Kebutuhan psikologis akan *self* (diri sendiri) berkaitan dengan *competence* dan *autonomy*. *Competence* didefinisikan sebagai keinginan yang melekat pada individu untuk merasa efektif dalam berinteraksi dengan lingkungannya mencerminkan kebutuhan untuk melatih kemampuan dan mencari tantangan yang optimal (Reeve & Sickenius, 2015; Marlina, 2017).

Kebutuhan *competence* ini berkaitan dengan keyakinan individu untuk melakukan tindakan atau perilaku tertentu secara efisien dan efektif. Rendahnya kepuasan terhadap *competence* akan memungkinkan individu merasa frustrasi dan putus asa. Sementara *autonomy* adalah pengalaman merasakan adanya pilihan

dukungan dan kemauan yang berkaitan dengan memulai, memelihara dan mengakhiri keterlibatan perilaku (Niemic et al, 2015).

Autonomy bermakna bahwa individu bebas mengintegrasikan tindakan yang dijalankan dengan diri sendiri tanpa terikat atau mendapat kontrol dari orang lain (individu adalah inisator dan sumber dari perilakunya). Apabila kebutuhan psikologis akan *self* tidak terpenuhi, maka individu akan menyalurkannya melalui internet untuk memperoleh berbagai macam informasi dan berhubungan dengan orang lain. Hal tersebut akan menyebabkan individu terus berusaha untuk mencari tahu apa yang sedang terjadi pada orang lain melalui internet.

Sementara itu, aspek-aspek *Fear of Missing Out (FoMO)* menurut JWC Intelegent dalam Marlina (2017) diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Merasa takut kehilangan informasi-informasi terbaru yang ada dalam internet.
- b. Gelisah atau gugup ketika tidak menggunakan internet sedangkan orang lain menggunakan internet.
- c. Merasa tidak aman karena internet.
- d. Merasa sangat mudah tertinggal informasi yang tersebar di internet.

3. Faktor-faktor Penyebab Phubbing

Karadag (2015) menyebutkan dalam penelitiannya bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku *phubbing* diantaranya adalah:

a. Adiksi terhadap *smartphone*.

Kebutuhan terhadap teknologi lebih banyak memiliki konsekuensi seperti penggunaan teknologi yang berlebihan (Davis, 2001; Karadag, 2015), tingkat keterlibatan yang tinggi dalam teknologi (Charlton&Danforth; 2007; Karadag, 2015) dan akhirnya kecanduan teknologi (Turel, Serenko & Giles, 2011; Karadag, 2015). Kecanduan teknologi telah didefinisikan oleh kriteria kecanduan DSM-IV, dan telah dijelaskan dalam definisi perilaku adiktif sebagai masalah psikologis yang terkait dengan penggunaan teknologi secara tidak harmonis.

b. Adiksi terhadap *internet*

Perilaku individu yang berlebihan terhadap penggunaan komputer telah menyebabkan peneliti menyelidiki konsep kecanduan komputer (Griffiths, 2000; Shaffer, 2002; Shotton, 1991; Karadag, 2015). Studi ini menunjukkan bahwa komputer saja tidak menjadi masalah, namun menimbulkan masalah karena adanya aplikasi di dalamnya. (Chou & Hsiao, 2000; Lin & Tsai, 2002; Yang & Tung, 2007; Karadag, 2015).

c. Adiksi terhadap *sosial media*

Media sosial, yang mencakup banyak elemen seperti permainan, komunikasi, pertukaran informasi, dan *sharing multimedia*, dan yang mendorong orang untuk tetap *online*, membawa pengikutnya dari komputer ke *smartphone* juga. Aplikasi yang paling sering digunakan adalah aplikasi *game* bersama dengan aplikasi situs media sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, dan *Whatsapp*. Dengan kata lain, media sosial memiliki tempat yang signifikan di antara objek kecanduan *smartphone* (Kwon & Yang., 2013). Terlepas dari kenyataan bahwa orang

mengakses media sosial melalui telepon mereka, tidak boleh dilupakan bahwa media sosial hanyalah salah satu objek kecanduan di dalam telepon seluler dan bahwa kecanduan telepon akan tetap bertahan meski media sosial tidak ada.

d. Adiksi terhadap games

Di antara faktor-faktor yang mempengaruhi *phubbing*, kecanduan *game* merupakan sumber kecanduan lainnya yang sama pentingnya dengan kecanduan ponsel. Individu yang tidak memiliki keterampilan manajemen waktu menggunakan *game* untuk melepaskan diri dari masalah dan sebagai alat relaksasi mental (Wood, 2008; Karadag, 2015). *Game addiction* mengacu kepada *game online*, *video games*, dan *game* komputer, yang kesemuanya memiliki asal usul yang sama, mengacu pada bermain *game* komputer sejauh hal itu mempengaruhi kehidupan sehari-hari dan dianggap sebagai perilaku adiktif. Faktor-faktor yang dijelaskan diatas adalah faktor penyebab perilaku *phubbing* secara virtual. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Karadag (2015), penyumbang terbesar yang mempengaruhi perilaku *phubbing* adalah adiksi terhadap *smartphone*.

4. Dampak Phubbing

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, dampak dari perilaku *phubbing* adalah lawan bicara ataupun orang yang berada didepannya merasa terabaikan. Akibatnya, kualitas dari hubungan pun menurun. Penelitian yang dilakukan oleh Wang *et al* (2017) di China memaparkan bahwa ada hubungan yang negatif antara *partner phubbing (phubbing)* dengan *relationship satisfaction*. Artinya semakin tinggi perilaku *phubbing* maka akan semakin rendah *relationship satisfaction* pada pasangan dewasa yang telah menikah di Negara China.

Pada penelitian tersebut juga dijelaskan bahwa *phubbing* memiliki hubungan yang positif dengan depresi. Artinya bahwa *phubbing* adalah salah satu faktor penyebab dari depresi. Dari hipotesis yang dibuktikan melalui penelitian tersebut bahwa *phubbing* merupakan faktor penting yang dapat melemahkan/mengurangi *relationship satisfaction* dan meningkatkan risiko depresi melalui *relationship satisfaction*.

Chotpitayasunondh & Douglas (2016), mengatakan bahwa perilaku *phubbing* mengancam empat kebutuhan dasar manusia diantaranya:

- a. Kebutuhan dasar untuk dimiliki (*belonging*).
- b. Memiliki harga diri yang tinggi (*self esteem*)
- c. Pengalaman keberadaan yang bermakna (*meaningful existence*)
- d. Kontrol diri (*self control*)

Davey dkk (2018), mengatakan bahwa terdapat beberapa konsekuensi yang diakibatkan oleh *Phubbing* diantaranya adalah:

- a. Rendahnya tingkat kesejahteraan sosial.
- b. Kepuasan hubungan buruk.
- c. Perkembangan diri yang rendah.
- d. Depresi dan distress.

5. Aspek-aspek Phubbing

Karadag (2015) mengatakan dalam penelitiannya hasil dari *exploratory factor analysis* (EFA), terdapat dua aspek dari perilaku *phubbing*, yaitu:

1. Gangguan komunikasi (*communication disturbance*)

Gangguan komunikasi yang terjadi dalam hal ini adalah gangguan komunikasi yang disebabkan karena hadirnya ponsel sebagai faktor yang mengganggu komunikasi *face-to-face* dilingkungan.

2. Obsesi terhadap ponsel (*phone obsession*)

Obsesi terhadap ponsel terjadi karena dorongan akan kebutuhan menggunakan ponsel yang tinggi walaupun sedang melakukan komunikasi *face-to-face* di lingkungan.

Chotpitayanasunondh & Douglas (2016) menyebutkan ada dua aspek dari perilaku *phubbing*

- a. Gangguan Komunikasi

Seberapa sering individu mengganggu komunikasi tatap muka mereka dengan menggunakan *smartphone* mereka.

- b. Gangguan *Phone Obsession*

Phone obsession didefinisikan sebagai kebutuhan untuk menggunakan ponsel mereka di lingkungan yang tidak melibatkan interaksi tatap muka.

Faktor-faktor di atas memiliki komponen yang jelas adiktif dan akibatnya peneliti memeriksa hubungan antara perilaku *phubbing* dengan *psychological well-being*.

6. Ciri-ciri Perilaku *Phubbing*

Ciri perilaku *phubbing* sama halnya dengan ciri pada kecanduan *gadget*, menurut Andri (2018), ada 6 kriteria yang termasuk kedalam *internet addiction* yaitu:

1. Hilangnya kontrol terhadap penggunaan internet
2. Adanya kecenderungan terus menerus (preokupasi) terhadap *internet*
3. Adanya perubahan suasana perasaan jika tidak terpapar terhadap *internet (game)* dalam hal ini menjadi depresi dan cemas berlebihan
4. Adanya gejala "putus zat" ketika tidak berhubungan dengan *internet*, ada perasaan mudah tersinggung, cemas berlebihan, tidak nyaman dan bisa agresif atau tantrum
5. Adanya penurunan fungsi pribadi dan sosial (dalam hal ini dalam pekerjaan dan akademik)
6. Menghabiskan waktu lebih dari 6 jam berhubungan dengan internet di luar kepentingan akademik dan atau lebih dari 6 bulan penggunaan internet yang tidak ada korelasi dengan kepentingan sehari-hari.

C. Psychological well-being

1. Pengertian Psychological well-being

Penelitian mengenai *Psychological well-being* dipelopori oleh Ryff (Snyder & Lopez, 2007). Penelitian mengenai *Psychological well-being* mulai berkembang sejak para ahli menyadari bahwa selama ini psikologi lebih banyak memberikan

perhatian kepada penderitaan atau ketidakbahagiaan seseorang daripada bagaimana seseorang dapat berfungsi secara positif. *Psychological well-being* merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan kesehatan psikologis individu berdasarkan pemenuhan kriteria fungsi psikologi positif (*positive psychological functioning*). Ryff (Snyder & Lopez, 2007) menjelaskan bahwa *Psychological well-being* yang kemudian disingkat PWB sebagai pencapaian penuh dari potensi psikologis seseorang, dimana individu tersebut dapat menerima kekuatan dan kelemahan yang ada pada dirinya, menciptakan hubungan positif dengan orang lain yang ada di sekitarnya, memiliki kemampuan untuk mengambil keputusan dan mandiri, mampu dan berkompeterensi untuk mengatur lingkungan, memiliki tujuan hidup dan merasa mampu untuk melalui tahapan perkembangan dalam kehidupannya.

Ryff dan Singer (1996) menyebutkan bahwa, tingkat kesejahteraan psikologis yang tinggi menunjukkan bahwa individu memiliki hubungan yang baik dengan lingkungan di sekitarnya, memiliki kepercayaan diri yang baik, dapat membangun hubungan personal yang baik dengan orang lain dan menunjukkan bahwa individu memiliki tujuan pribadi dan tujuan dalam pekerjaannya. Menurut Snyder dan Lopez (dalam Tenggara, dkk., 2008), kesejahteraan psikologis bukan hanya merupakan ketiadaan penderitaan, namun kesejahteraan psikologis meliputi keterikatan aktif dalam dunia, memahami arti dan tujuan dalam hidup dan hubungan seseorang pada objek ataupun orang lain. Hurlock (1994) menyebutkan kebahagiaan adalah keadaan sejahtera (*well-being*) dan kepuasan hati, yaitu kepuasan yang menyenangkan yang timbul bila kebutuhan dan harapan individu terpenuhi. Alston dan Dudley (dalam Hurlock, 1994) menambahkan bahwa,

kepuasan hidup merupakan kemampuan seseorang untuk menikmati pengalaman-pengalamannya, yang disertai tingkat kegembiraan.

Orang Yunani menyebut kesejahteraan sebagai *eudamonik*, ketika seseorang dapat dilihat lebih baik sebagai bagian dari orang lain (Bradburn, 1969). *Eudamonik* adalah pandangan hidup yang menganggap kebahagiaan sebagai tindak-tanduk manusia (Napel, 2009). Kebahagiaan yang dimaksud bukan hanya terbatas kepada perasaan subjektif seperti senang atau gembira sebagai aspek emosional, melainkan lebih mendalam dan objektif menyangkut pengembangan seluruh aspek kemanusiaan suatu individu, aspek tersebut meliputi aspek moral, sosial, emosional dan rohani.

Dari beberapa pengertian *Psychological well-being* yang dikemukakan oleh beberapa tokoh di atas, dapat disimpulkan *Psychological well-being* adalah mengarah pada kondisi dimana individu mampu berinteraksi satu sama lain, saling membantu menghadapi berbagai hal yang dapat memicu permasalahan dalam kehidupan, sehingga individu tersebut merasakan adanya kepuasan timbal balik dari tujuan mereka.

2. Dimensi-dimensi Psychological well-being

Ryff & Keyes (2002) mengembangkan pendekatan multidimensional untuk mengukur *Psychological well-being*. Pendekatan multidimensional tersebut berdasarkan pada tinjauan berbagai sudut pandang ahli psikologi yang tertarik dengan pertumbuhan dan perkembangan penuh potensi individual seperti teori aktualisasi diri Abraham Maslow, *fully functioning person* Carl Rogers, *mature person* Gordon Allport dan *individuation* Carl Jung. Ryff (1989) telah menyusun

pendekatan multidimensional untuk menjelaskan mengenai *Psychological well-being*. Dimensi-dimensi tersebut antara lain kepemilikan akan rasa penghargaan terhadap diri sendiri, kemandirian, memiliki hubungan yang positif dengan orang lain, penguasaan terhadap lingkungan di sekitarnya, memiliki tujuan hidup dan pertumbuhan pribadi yang berkelanjutan.

Berikut penjelasan mengenai keenam dimensi tersebut (Ryff, 1989):

a. Penerimaan diri (*Self acceptance*)

Dimensi penerimaan diri merupakan ciri utama kesehatan mental dan juga sebagai karakteristik utama dalam aktualisasi diri, berfungsi secara optimal dan kematangan. Penerimaan diri yang baik ditandai dengan kemampuan menerima diri apa adanya, sehingga kemampuan tersebut memungkinkan seseorang untuk bersikap positif terhadap diri sendiri dan kehidupan yang dijalaninya. Seseorang yang memiliki tingkat penerimaan diri yang tinggi memiliki sikap positif terhadap diri sendiri, mengakui dan menerima berbagai aspek yang ada dalam dirinya, baik positif ataupun negatif dan memiliki pandangan positif tentang kehidupan masa lalu. Sebaliknya, individu dengan tingkat penerimaan diri yang rendah akan merasa tidak puas dengan dirinya, merasa kecewa dengan pengalaman masa lalu dan mempunyai pengharapan untuk tidak menjadi dirinya seperti saat ini.

b. Hubungan positif dengan orang lain (*Positive relations with others*)

Banyak teori yang menekankan pentingnya hubungan interpersonal yang hangat dan saling mempercayai dengan orang lain. Kemampuan untuk mencintai dipandang sebagai komponen utama kesehatan mental. Individu yang memiliki hubungan positif dengan orang lain atau tinggi untuk dimensi ini ditandai dengan adanya hubungan yang hangat, memuaskan, dan saling percaya dengan orang lain. Individu tersebut juga mempunyai rasa afeksi dan empati yang kuat. Sebaliknya, individu yang rendah atau kurang baik untuk dimensi ini, sulit untuk bersikap hangat dan enggan untuk mempunyai ikatan dengan orang lain.

c. Kemandirian (*Autonomy*)

Dimensi ini menjelaskan mengenai kemandirian, kemampuan untuk menentukan diri sendiri dan kemampuan untuk mengatur tingkah laku. Individu yang baik dalam dimensi ini, mampu menolak tekanan sosial untuk berpikir dan bertindak laku dengan cara tertentu, serta dapat mengevaluasi diri sendiri dengan standar personal. Individu yang rendah atau kurang baik untuk dimensi ini akan memperhatikan harapan dan evaluasi dari orang lain, membuat keputusan berdasarkan penilaian orang lain dan cenderung bersikap konformis.

d. Penguasaan lingkungan (*Environmental mastery*)

Dimensi ini menjelaskan tentang kemampuan individu untuk memilih lingkungan yang sesuai dengan kondisi fisiknya. Kematangan pada

dimensi ini terlihat pada kemampuan individu dalam menghadapi kejadian di luar dirinya. Individu yang memiliki penguasaan lingkungan baik mampu dan berkompetensi mengatur lingkungan, menggunakan secara efektif kesempatan dalam lingkungan, mampu memilih dan menciptakan konteks yang sesuai dengan kebutuhan dan nilai individu itu sendiri. Sebaliknya, apabila individu tersebut memiliki penguasaan lingkungan yang rendah akan kesulitan untuk mengatur lingkungannya, selalu mengalami kekhawatiran dalam kehidupannya, tidak peka terhadap sebuah kesempatan dan kurang memiliki kontrol lingkungan di luar dirinya.

e. Tujuan hidup (*Purpose of life*)

Kesehatan mental didefinisikan mencakup kepercayaan-kepercayaan yang memberikan individu suatu perasaan bahwa hidup ini memiliki tujuan dan makna. Individu yang berfungsi secara positif memiliki tujuan, misi dan arah yang membuatnya merasa hidup ini memiliki makna. Dimensi ini menjelaskan mengenai kemampuan individu untuk mencapai tujuan dalam hidup. Seseorang yang mempunyai arah dalam hidup akan mempunyai perasaan bahwa kehidupan saat ini dan masa lalu mempunyai makna, memegang kepercayaan yang memberikan tujuan hidup dan mempunyai target yang ingin dicapai dalam kehidupan. Sebaliknya, seseorang yang kurang baik dalam dimensi ini akan memiliki perasaan bahwa tidak ada tujuan yang ingin dicapai dalam hidup, tidak melihat adanya manfaat dari masa lalu kehidupannya

dan tidak mempunyai kepercayaan yang membuat hidup lebih bermakna.

f. Pertumbuhan pribadi (*Personal growth*)

Dimensi ini menjelaskan mengenai kemampuan individu untuk mengembangkan potensi dalam dirinya. Pertumbuhan pribadi yang baik ditandai perasaan mampu dalam melalui tahap-tahap perkembangan, terbuka pada pengalaman baru, menyadari potensi yang ada dalam dirinya, melakukan perbaikan dalam hidupnya setiap waktu. Sebaliknya, seseorang yang kurang baik dalam dimensi ini akan menampilkan ketidakmampuan untuk mengembangkan sikap dan tingkah laku baru, mempunyai perasaan bahwa ia adalah pribadi yang stagnan dan tidak tertarik dengan kehidupan yang dijalani.

Hurlock (1994) menjelaskan bahwa, ada beberapa esensi mengenai kebahagiaan, atau keadaan sejahtera (*well being*), kenikmatan atau kepuasan, yaitu antara lain sebagai berikut:

a. Sikap menerima (*acceptance*)

Sikap menerima orang lain dipengaruhi oleh sikap menerima diri yang timbul dari penyesuaian pribadi maupun penyesuaian sosial yang baik. Shaver dan Freedman (dalam Hurlock, 1994) lebih lanjut menjelaskan bahwa, kebahagiaan banyak bergantung pada sikap menerima dan menikmati keadaan orang lain dan apa yang dimilikinya.

b. Kasih sayang (*affection*)

Cinta atau kasih sayang merupakan hasil normal dari sikap diterima oleh orang lain. Semakin diterima baik oleh orang lain, semakin banyak diharapkan cinta yang dapat diperoleh dari orang lain. Kurangnya cinta atau kasih sayang memiliki pengaruh yang besar terhadap kebahagiaan seseorang.

c. Prestasi (*achievement*)

Prestasi berhubungan dengan tercapainya tujuan seseorang. Apabila tujuan ini secara tidak realistis tinggi, maka akan timbul kegagalan dan yang bersangkutan akan merasa tidak puas dan tidak bahagia.

Dimensi-dimensi *Psychological well-being* yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada teori yang dikemukakan oleh Ryff (1989), yang meliputi penerimaan diri, hubungan positif dengan orang lain, kemandirian, penguasaan lingkungan, tujuan hidup dan pertumbuhan pribadi.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Psychological well-being

Menurut Ryff dan Singer (1996), faktor-faktor yang mempengaruhi kesejahteraan psikologis (*Psychological well-being*) antara lain:

a. Usia

Berdasarkan data yang diperoleh dari beberapa penelitian yang dilakukan Ryff (Ryff & Singer 1996), penguasaan lingkungan dan kemandirian menunjukkan peningkatan seiring perbandingan usia (usia 25-39, usia 40-59, usia 60-74). Tujuan hidup dan pertumbuhan pribadi secara jelas menunjukkan penurunan seiring bertambahnya usia. Skor dimensi penerimaan diri, hubungan positif dengan orang lain secara signifikan bervariasi berdasarkan usia.

b. Jenis kelamin

Berdasarkan data yang diperoleh dari beberapa penelitian yang dilakukan Ryff dalam Ryff & Singer (1996), faktor jenis kelamin menunjukkan perbedaan yang signifikan pada dimensi hubungan positif dengan orang lain dan dimensi pertumbuhan pribadi. Dari keseluruhan perbandingan usia (usia 25-39, usia 40-59, usia 60-74), wanita menunjukkan angka yang lebih tinggi daripada pria. Sementara dimensi *Psychological well-being* yang lain yaitu penerimaan diri, kemandirian, penguasaan lingkungan dan pertumbuhan pribadi tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan.

c. Tingkat pendidikan dan pekerjaan

Status pekerjaan yang tinggi atau tingginya tingkat pendidikan seseorang menunjukkan bahwa individu memiliki faktor pengaman (uang, ilmu, keahlian) dalam hidupnya untuk menghadapi masalah, tekanan dan

tantangan (Ryff dan Singer, 1996). Hal ini dapat terkait dengan kesulitan ekonomi, dimana kesulitan ekonomi menyebabkan sulitnya individu untuk memenuhi kebutuhan pokoknya sehingga menyebabkan menurunnya kesejahteraan psikologis (*Psychological well-being*).

Bradburn (1965) mengatakan orang-orang yang berpendidikan rendah dan berpenghasilan rendah cenderung terlibat dalam lingkungan mereka dan umumnya menjalani kehidupan yang lebih terbatas, karena partisipasi dan variabilitas lingkungan tampaknya sangat terkait dengan kehadiran pengaruh positif.

d. Latar belakang budaya

Menurut Sugianto (2000), perbedaan budaya Barat dan Timur juga memberikan pengaruh yang berbeda. Dimensi yang lebih berorientasi pada diri (seperti dimensi penerimaan diri dan kemandirian) lebih menonjol dalam konteks budaya Barat, sedangkan dimensi yang berorientasi pada orang lain (seperti hubungan positif dengan orang lain) lebih menonjol pada budaya Timur.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Schmutte dan Ryff (1997) menyebutkan bahwa, faktor-faktor yang mempengaruhi kesejahteraan psikologis (*Psychological well-being*) antara lain:

a. Kepribadian

Apabila individu memiliki kepribadian yang mengarah pada sifat-sifat negatif seperti mudah marah, mudah stres, mudah terpengaruh dan cenderung labil akan menyebabkan terbentuknya keadaan *Psychological well-being* yang rendah. Sebaliknya, apabila individu memiliki kepribadian yang baik, maka individu akan lebih bahagia dan sejahtera karena mampu melewati tantangan dalam kehidupannya.

b. Pekerjaan

Pekerjaan yang sifatnya rentan terhadap korupsi, iklim organisasi yang tidak mendukung dan pekerjaan yang tidak disenangi akan menyebabkan terbentuknya keadaan *Psychological well-being* yang rendah, begitu pula sebaliknya.

c. Kesehatan dan fungsi fisik

Individu yang mengalami gangguan kesehatan dan fungsi fisik yang tidak optimal atau terganggu dapat menyebabkan rendahnya *Psychological well-being* individu tersebut. Sebaliknya, apabila individu memiliki kesehatan dan fungsi fisik yang baik, akan memiliki *Psychological well-being* yang tinggi.

Hurlock (1994) menyebutkan ada beberapa faktor yang mempengaruhi kebahagiaan, kepuasan dan kesejahteraan (*well-being*) seseorang, antara lain sebagai berikut:

a. Kesehatan

Kesehatan yang baik memungkinkan orang pada usia berapa pun melakukan apa yang hendak dilakukan. Kesehatan yang buruk atau ketidakmampuan fisik menjadi halangan untuk mencapai kepuasan bagi keinginan dan kebutuhan mereka sedemikian rupa, sehingga menimbulkan rasa tidak bahagia dan sejahtera (*well-being*)

b. Daya tarik fisik

Daya tarik fisik menyebabkan individu dapat diterima dan disukai oleh masyarakat dan sering merupakan penyebab dari prestasi yang lebih besar daripada apa yang mungkin dicapai individu jika kurang memiliki daya tarik.

c. Tingkat otonomi

Semakin besar otonomi yang dapat dicapai, semakin besar kesempatan untuk merasa bahagia. Hal ini ditentukan baik pada masa kanak-kanak maupun masa dewasa.

d. Kesempatan-kesempatan interaksi di luar keluarga dan kondisi

kehidupan karena nilai sosial yang tinggi ditekankan pada popularitas, maka di tingkat usia apapun, orang akan merasa bahagia apabila mereka mempunyai kesempatan untuk mengadakan hubungan sosial dengan orang-orang di luar lingkungannya daripada apabila hubungan sosial mereka terbatas pada anggota keluarga. Apabila pola kehidupan

memungkinkan seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain, baik di dalam keluarga maupun teman-teman dan tetangga di dalam masyarakat, maka kondisi demikian akan memperbesar kepuasan hidup.

e. Jenis pekerjaan dan status kerja

Semakin rutin sifat pekerjaan dan semakin sedikit kesempatan untuk otonomi dalam pekerjaan, semakin kurang memuaskan. Hal ini dilihat pada tugas sehari-hari yang diberikan kepada anak-anak dan pekerjaan orang-orang dewasa. Baik di bidang pendidikan maupun pekerjaan, semakin berhasil seseorang melaksanakan tugas semakin hal itu dihubungkan dengan prestise, maka semakin besar kepuasan yang ditimbulkan.

f. Keseimbangan antara harapan dan pencapaian serta pemilikan harta benda. Apabila harapan-harapan itu realistis, seseorang akan puas dan bahagia apabila tujuannya tercapai. Pemilikan harta benda bukan dalam arti memiliki benda itu akan mempengaruhi kebahagiaan seseorang, melainkan cara seseorang merasakan pemilikan itu. Seperti yang diungkapkan Clark (dalam Hurlock, 1994) yang menyebutkan bahwa, kebahagiaan bukan datang dari pemilikan harta, tetapi dari perasaan seseorang terhadap pemilikan harta tersebut.

g. Penyesuaian emosional dan sikap terhadap periode tertentu

Orang-orang yang dapat menyesuaikan diri dengan baik dan yang bahagia, jarang dan tidak terlampau intensif mengungkapkan perasaan-perasaan negatif seperti takut, marah dan iri hati daripada mereka yang

tidak dapat menyesuaikan diri dengan baik dan tidak bahagia. Perasaan bahagia yang akan dialami pada usia tertentu sebagian ditentukan oleh pengalaman-pengalamannya sendiri bersama orang lain selama masa kanak-kanak dan sebagian oleh stereotip budaya.

h. Realisme dari konsep diri dan konsep peran

Orang-orang yang yakin bahwa kemampuannya lebih besar dari yang sebenarnya akan merasa tidak bahagia apabila tujuan mereka tidak tercapai. Ketidakbahagiaan mereka dipertajam oleh perasaan tidak mampu dan oleh keyakinan bahwa mereka tidak dimengerti, diperlakukan kurang adil. Orang-orang cenderung mengangankan peran yang akan dimainkan pada usia mendatang. Apabila peran yang baru itu tidak sesuai dengan harapan mereka, mereka akan merasa tidak bahagia kecuali jika mereka mau menerima kenyataan peran yang baru itu.

Faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi *Psychological well-being* antara lain sebagi berikut:

a. Religiusitas

Penelitian Ellison (dalam Taylor, 1995) menyebutkan bahwa agama mampu meningkatkan *Psychological well-being* dalam diri seseorang. Hasil penelitian Ellison menunjukkan bahwa individu yang memiliki kepercayaan terhadap agama yang kuat, dilaporkan memiliki kepuasan hidup yang lebih tinggi, kebahagiaan personal yang lebih tinggi, serta mengalami dampak negatif peristiwa traumatis yang lebih rendah jika

dibandingkan dengan individu yang tidak memiliki kepercayaan terhadap agama yang kuat. Penelitian yang dilakukan Amawidyati dan Utami (2007) mendukung penelitian Ellison, dimana hasil analisis menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara religiusitas dan *Psychological well-being*.

b. Dukungan sosial

Cohen dan Syme (dalam Calhoun dan Accocella, 1990) menyebutkan bahwa, dukungan sosial dapat berkaitan erat dengan *Psychological well-being*. Dukungan sosial diperoleh dari orang-orang yang berinteraksi dan dekat secara emosional dengan individu. Orang yang memberikan dukungan sosial ini disebut sebagai sumber dukungan sosial. Bagaimana sumber dukungan sosial ini penting, karena akan mempengaruhi *Psychological well-being* seseorang.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi *Psychological well-being* meliputi usia, jenis kelamin, kelas sosial (terkait pekerjaan, jenis kerja, status kerja dan tingkat pendidikan), latar belakang budaya, kepribadian, kesehatan dan fungsi fisik, tingkat otonomi, daya tarik fisik, kesempatan-kesempatan interaksi di luar keluarga dan kondisi kehidupan, keseimbangan antara harapan dan pencapaian serta pemilikan harta benda, penyesuaian emosional dan sikap terhadap periode tertentu, realisme dari konsep diri dan konsep peran, religiusitas serta dukungan sosial.

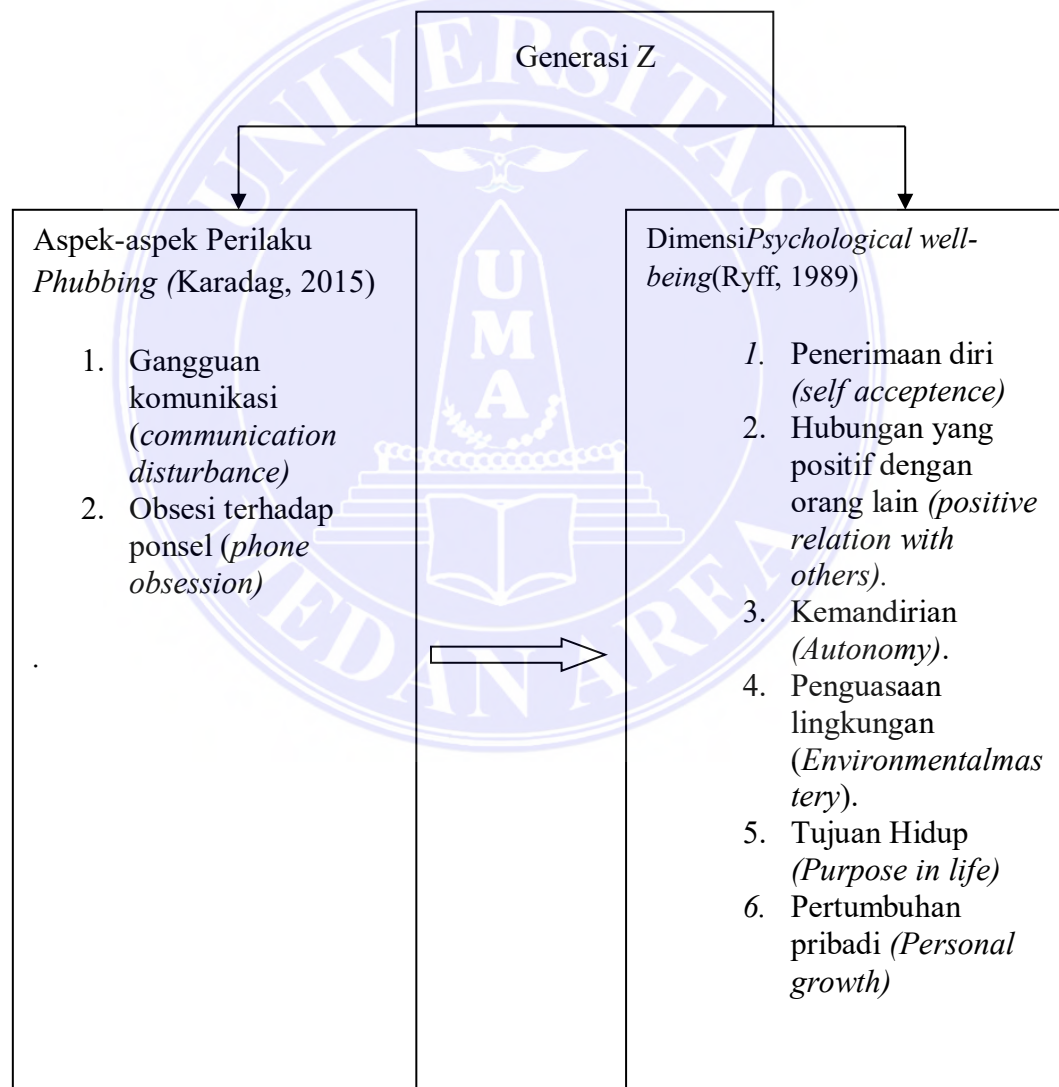
D. Hubungan antara Perilaku *Phubbing* dengan *Psychological well-being*

Perilaku *Phubbing* dikaitkan dengan persepsi buruk tentang kualitas komunikasi sehingga berpengaruh terhadap kesejahteraan psikologis seseorang yang memberi dampak pada pengucilan sosial yang mengancam empat dari kebutuhan dasar manusia untuk dimiliki, memiliki kontrol, memiliki harga diri yang tinggi serta pengalaman keberadaan yang bermakna (Williams dalam Chotpitayasunondh, 2018). Kesejahteraan psikologis merupakan kondisi individu dimana memiliki sikap positif terhadap diri sendiri dan orang lain, memiliki kemampuan untuk mengatur lingkungan sekitarnya, memiliki hubungan yang berkualitas dengan orang lain, memiliki tujuan hidup sehingga memiliki kemampuan untuk menentukan nasib sendiri, dan dapat mengembangkan dirinya (Ryff & Keyes, 1995).

Perilaku *phubbing* mengancam kriteria dari teori-teori kesejahteraan psikologis yang dikemukakan oleh beberapa ahli psikologi, misalnya, Allport, Rogers, Fromm, Maslow, Jung, Frankl, dan Perls (Chotpitayasunondh, 2016). Kriteria tersebut yaitu, individu dengan kepribadian sehat secara sadar mengatur tingkah lakunya dan mengambil tanggung jawab atas nasib mereka sendiri, mampu menjalankan hubungan yang positif dengan orang lain, pertumbuhan pribadi, penguasaan lingkungan serta tujuan hidup yang terarah. Seseorang yang melakukan *phubbing* dinilai tidak memiliki kemampuan mendengar yang baik, serta kurangnya kontrol diri. Hal ini tentunya akan berdampak negatif terhadap komunikasi dan rendahnya keterampilan sosial. Keterampilan sosial dapat memprediksikan kesejahteraan psikologis.

Tidak adanya kesejahteraan psikologis ditemukan menjadi faktor risiko depresi (Fava & Ruini, 2014). Seorang remaja yang memiliki kesejahteraan psikologis yang rendah dikaitkan dengan viktimisasi terhadap teman sebaya, seperti dalam hal penghinaan baik fisik maupun verbal serta pengalaman relasional berkorelasi dengan pengurangan kepuasan hidup. Hal ini menunjukkan adanya hubungan dua arah antara kepuasan hidup dengan perilaku bermasalah seperti perilaku *phubbing*.

E. Kerangka Konseptual



F. Hipotesis

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti menyimpulkan hipotesis penelitian ini adalah adanya hubungan negatif antara Perilaku *Phubbing* dengan *Psychological well-being* dengan asumsi semakin tinggi Perilaku *Phubbing* maka semakin rendah *Psychological well-being*. Sebaliknya, semakin rendah perilaku *phubbing* maka semakin tinggi *Psychological well-being*.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tipe Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tipe penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2010). Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode survei. Menurut Sugiyono (2013) pengertian metode survei adalah: penelitian yang dilakukan dengan menggunakan angket sebagai alat penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut, sehingga ditemukan kejadian relatif, distribusi, dan hubungan antar variabel, sosiologis maupun psikologis.

Menurut Kerlinger (dalam Syofian 2017) terdapat beberapa karakteristik penelitian survei, yakni sebagai berikut:

- a. Objek penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut sehingga dapat ditemukan kejadian-kejadian relatif, distribusi, dan hubungan-hubungan antarvariabel sosiologis maupun psikologis.
- b. Penelitian survei dilakukan untuk mengambil suatu generalisasi dari pengamatan yang tidak mendalam.
- c. Metode survei ini tidak memerlukan kelompok kontrol seperti halnya pada metode eksperimen.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Pada penelitian ini ada dua variabel penelitian yang digunakan untuk melihat adanya hubungan perilaku *phubbing* dengan *psychological well-being*, adapun variable-variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

Variabel Bebas atau variabel independen adalah variabel yang tidak dipengaruhi oleh variabel-variabel lain melainkan variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel independen dalam penelitian ini adalah perilaku *phubbing* (X)

Variabel Terikat/variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel dependen. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah *psychological well-being* (Y)

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Variable Bebas

Perilaku *Phubbing* adalah perilaku yang mengabaikan dan menyakiti orang lain ketika melakukan interaksi karena terfokus pada layar *smartphone*, sehingga mengakibatkan terputusnya hubungan interpersonal terhadap orang lain.

2. Variabel Terikat

Psychological well-being adalah kemampuan seseorang dalam mengatur tingkah lakunya dan mengambil tanggung jawab atas nasib mereka sendiri, mampu menjalankan hubungan yang positif dengan orang lain, tumbuh menjadi pribadi yang baik, menguasai lingkungan dan memiliki tujuan hidup.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiono (2010), populasi adalah wilayah generalisasi terdiri dari subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diberikan kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa yang menggunakan *smartphone* di Universitas Medan Area yang berjumlah 2.556 orang.

2. Sampel

Sampel menurut Sugiyono (2010) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Besarnya sampel minimal untuk penelitian deskriptif adalah 100. Penelitian ini menggunakan Metode *random sampling*. Adapun pengklasifikasian berdasarkan beberapa unsur demografi seperti usia, jenis kelamin, dan tingkat pendidikan sebab peneliti ingin meneliti mengenai perilaku *phubbing* dengan *Psychological well-being* berdasarkan unsur demografi tersebut. Adapun jumlah sampel pada penelitian ini berjumlah 341 orang.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik kuesioner. Kuesioner adalah suatu daftar yang berisi pernyataan yang diberikan kepada subjek agar dapat mengungkapkan ciri-ciri yang ingin diketahui menggunakan skala Guttman yaitu skala yang membutuhkan jawaban tegas dengan hanya menggunakan 2 (dua) pilihan. Penilaian yang diberikan kepada masing-masing jawaban subjek pada setiap pernyataan *favourable* adalah ya/benar/pernah akan mendapatkan nilai 1 dan untuk jawaban tidak/salah/tidak pernah akan mendapatkan nilai 0.

F. Uji Normalitas

Analisis Korelasi Rank Spearman Menurut Ginanjar Syamsuar (2020), korelasi Spearman merupakan teknik analisis data statistika non-parametrik yang bertujuan untuk mengetahui koefisien korelasi dari dua variabel dimana data telah disusun secara berpasangan. Koefisien korelasi Spearman ialah suatu ukuran yang mendeskripsikan asosiasi atau hubungan antar variabel yang secara teoritis mendukung hubungan tersebut dan secara statistik akan diukur besarannya melalui koefisien tersebut. Pengukuran pada penelitian ini dilakukan untuk menganalisis hubungan brand image dan kualitas produk terhadap keputusan pembelian secara parsial. $6 \sum_{i=1}^N di^2$

Rumus korelasi Rank Spearman :

$$\rho: 1 = \frac{6 \sum_{i=1}^N di^2}{N^3 - N}$$

Dimana :

ρ (Rho) = Koefisien korelasi rank Spearman

N = Jumlah sampel

di^2 = Perbedaan peringkat pada X dan Y yang sudah dikuadratkan Langkah-langkah pengujian :

- a. Menentukan formulasi Ho dan Ha Hipotesis 1 H0 : Tidak terdapat hubungan antara brand image terhadap keputusan pembelian. H1 : Terdapat hubungan antara brand image terhadap keputusan pembelian. Hipotesis 2 H0 :

Tidak terdapat hubungan antara kualitas produk terhadap keputusan pembelian. H2

: Terdapat hubungan antara kualitas produk terhadap keputusan pembelian.

b. Kesimpulan Dengan membandingkan nilai sig. (2-tailed) dengan α (0.05)

: 1. Jika nilai sig. (2-tailed) $> \alpha$ (0.05) maka Ho diterima. 2. Jika nilai sig. (2-tailed)

$< \alpha$ (0.05) maka Ha diterima. Untuk dapat memberikan penafsiran terhadap besar

atau kecilnya 34 koefisien korelasi yang ditemukan, maka dapat disimpulkan pada

ketentuan-ketentuan untuk memberikan interpretasi koefisien korelasi diantaranya

yang dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Interval Koefision	Tingkat Hubungan
0,000 – 0,199	Sangat Rendah
0,200 -0,399	Rendah
0,400 – 0,599	Sedang
0,600 – 0,799	Kuat
0,800 – 0,999	Sangat Kuat

Sumber : Sugiyono (2018:184)

G. ANALISIS DATA

Sebelum penelitian dilakukan, instrumen yang digunakan untuk mengambil data yang sebenarnya, terlebih dahulu dilakukan ujicoba/*try-out* instrumen, untuk mengetahui tingkat kesahihan (validitas) dan keandalan (reliabilitas). Arikunto (2010) menyatakan bahwa tujuan ujicoba instrumen yang berhubungan dengan kualitas adalah upaya untuk mengetahui validitas dan reliabilitas. Suatu instrumen

itu valid, apabila dapat mengukur apa yang hendak diukur sedangkan tinggi reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen tersebut dapat mengukur apa yang dimaksud dalam menjawab pertanyaan atau pernyataan di antara subjek.

Data yang baik adalah data yang sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya dan data tersebut bersifat tetap dan dapat dipercaya. Data yang sesuai dengan kenyataannya disebut data valid dan data yang dipercaya disebut dengan data reliabel. Agar dapat diperoleh data yang valid dan reliabel, maka instrumen penilaian yang digunakan untuk mengukur objek yang akan dinilai baik tes atau nontes harus memiliki bukti validitas dan reliabilitas.

1. Validitas Alat Ukur

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono, 2010) Pengujian validitas pada penelitian evaluatif ini menggunakan *logical validity*(validitas logis).Validitas logis untuk sebuah instrumen menunjuk pada kondisi sebuah instrumen yang memenuhi syarat valid berdasarkan hasil penalaran dan rasional. Instrumen yang diuji validitasnya adalah intrumen komponen konteks, masukan, proses dan hasil.

2. Reliabilitas Alat Ukur

Menurut Noor (2011) yaitu reliabilitas/keterandalan suatu indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Hal ini berarti menunjukkan sejauh mana alat mengukur dikatakan konsisten, jika dilakukan pengukuran lebih terdapat gejala yang sama.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai kesimpulan dan saran-saran yang berhubungan dengan hasil penelitian yang diperoleh. Pada bagian awal bab ini, peneliti akan menguraikan kesimpulan dan pada bagian akhir akan disampaikan saran-saran yang diharapkan bermanfaat bagi penelitian yang akan datang.

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada 341 generasi Z yang ada di Universitas Medan Area dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat hubungan negatif antara variabel perilaku *phubbing* dan *Psychological well-being*. Artinya semakin tinggi perilaku *phubbing* maka semakin rendah *Psychological well-being*. Sebaliknya, jika perilaku *phubbing* rendah maka *Psychological well-being* semakin tinggi.
2. Generasi Z di Universitas Medan Area memiliki nilai rata-rata 26,1 dengan tingkat *Psychological well-being* dalam kategori tinggi dan nilai rata-rata 3,37 dengan tingkat Perilaku *Phubbing* dalam kategori sedang
3. *Psychological well-being* dapat mempengaruhi obsesi terhadap ponsel seseorang diakibatkan sulitnya mengatur tingkah laku dan menolak tekanan sosial.

4. Aspek yang lebih dominan dalam *Phubbing* adalah aspek *phone obsession* dan aspek yang lebih dominan dalam *phubbing* adalah aspek kemandirian.
5. Seseorang melakukan *phone obsession* ditunjukkan oleh penggunaan smartphone lebih dari 12 jam/hari.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan kesimpulan yang telah dikemukakan, maka berikut adalah saran dari peneliti.

1. Saran Metodologis

- a. Penelitian ini melihat hubungan antara Psychological well-being terhadap perilaku phubbing, penelitian selanjutnya dapat melihat hubungan positif dengan orang lain seseorang melalui perilaku phubbing yang telah peneliti teliti.
- b. Penelitian ini melihat antara Psychological well-being terhadap perilaku phubbing pada *generasi Z* di Universitas Medan Area karena peneliti dapat melihat langsung fenomena yang terjadi., akan tetapi penelitian ini akan lebih menarik apabila dilakukan di Kota Medan untuk melihat gambaran yang lebih luas.

2. Saran Praktis

- a. Komunikasi *face to face* itu penting dalam kualitas komunikasi dan hubungan sosial lainnya, jadi kepada *generasi Z* agar bisa mengurangi tindakan pengabaian terhadap orang lain.

- b. *Psychological well-being* menjadi hal yang sangat penting ada didalam diri seseorang, tetapi dampaknya jika seseorang memiliki *Psychological well-being* rendah yaitu akan cenderung kesulitan dalam proses penerimaan diri, hubungan yang kurang memuaskan dengan orang lain, kurang mandiri, memiliki kesulitan dalam penguasaan lingkungan, tidak memiliki tujuan hidup serta pertumbuhan pribadi menjadi lambat. Sehingga kepada generasi Z agar lebih bisa untuk memperhatikan lingkungan sekitar dan terlibat langsung dalam berkomunikasi *face to face*.



DAFTAR PUSTAKA

- (APA), A. P. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Fifth Edition DSM-5*. Washington DC: American Psychiatric Publishing.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Artemova, A. (2018). ENGAGING GENERATION Z. *University of Applied Science*, 130.
- Blanca, M. J., & Bendayan, R. (2018). Spanish version of the Phubbing Scale: Internet addiction, Facebook intrusion, and fear of missing out as correlates. *Psicothema*, 1-6.
- Bole, C. (2014). Who is a Smartphone Addict. *University of Twente*, 41.
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2016). How Phubbing becomes the norm: The antecedents and consequences of snubbing via smartphone. *ResearchGate*, 1-11.
- Chotpitayasunondh, V., & Douglas, K. M. (2018). The effect of Phubbing on social interaction. *WILEY*, 1-13.
- Data, K. (2019). *Pengguna Smartphone di Indonesia 2016-2019*. katadata.co.id.
- David, M. E., & Roberts, J. A. (2017). Phubbed and alone: Phone Snubbing, Social Exclusion, and Attachment to Social. *Researchgate*, 1-10.
- Dosselaar, C. V. (2015). Smartphone Addiction? There's an app for that. *Utrecht University*, 72.
- Enwereuzor, I. K., Ugwu, L., & Ugwu, D. (2016). Role of smartphone addiction in gambling passion and schoolwork engagement: a Dualistic Model of Passion approach. *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health*, 23.
- Franchina, V., Abeele, M. V., Rooij, A. J., Coco, G. L., & Marez, L. D. (2018). Fear of Missing Out as a predictor a Problematic Social media Use and Phubbing Behavior among Flemish Adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 1-19.
- Hollis, C. (2017). Developing Generation Z Fast Food Service. *Walden University*, 169.

- Houston. (2003). The Aggressive Driving Behavior Scale: Developing a Self-Report Measure of Unsafe Driving Practices. *North American Journal of Psychology* 5(2), 269-278.
- Hsu, C. L. (2004). Why do people play on-line games? An extended TAM. *Journal of Information & Management* 41, 853-868.
- Huang, r. (2018). Phubbing. *Huang Rong Nasional Hsinchu*, 13.
- Hunter, N. (2012). *Hot Topic Cyber-Bullying*. UK: Raintree.
- Hurlock, E. B. (2002). *Psikologi Perkembangan Edisi Kelima*. Jakarta: Erlangga.
- James, L. (2000). *Road Rage and Aggressive Driving, Steering Clear of Highway Warfare*. Amhest, New York: Promothens Book.
- Karadag, E. T. (2015). Determinants of phubbing which is the sum of many virtual addictions: A structural equation model. *journal of behavioral Addictions*, 60-74.
- Kastleman, M. B. (2007). *The Drug of The New Millenium*. New York: Power Thinking Publishing.
- Krasnova, H., Abramova, O., Notter, I., & Baumann, A. (2016). Why Phubb Amonging is Toxic for your Relationship: Understanding the Role of Smartphone Jealousy Among Generation Y Users. *Association for Informastion Systems*, 21.
- Kwak, H. (2015). Exploring Cyberbullying and Other Toxic Behavior in Team. *Journal of Cyberbullying*, 1-9.
- Kwon, M. L., J, Y. W., W, Y. P., J, W. M., J, A. H., Choi, & Kim, D. J. (2013). Development and Validation of a Smartphone Addiction Scale (SAS). *plos one*, 1-7.
- Kwon, M., Kim, D. J., Cho, ., H., & Yang, ., S. (2013). Development and Validation of a Smartphone Addiction Scale (SAS). *Journal open Access freely Available online*.
- Lee, C. (2007). Development of the Scale for Diagnosing Online Game Addiction. *Journal WSEAS/IASME International Conference on Educational Technologies*, 362-367.
- Marcus Martens, S. S. (2015). Toxicity Detection in Multiplayer Online Games. *Journal University of Technology*.

- Montag, C., & Reuter, M. (2015). *Internet Addiction*. London: Springer International Switzerland.
- Nastasi, B. K., & Borja, A. P. (2016). *Psychological Well Being in Children and Adolescents*. New York: Springer.
- Nicole L. Weber and William V. Pelfrey, J. (2014). *Cyberbullying : Causes, Consequences, and Coping Strategies*. United States: LFB Scholarly Publishing LLC.
- Pearson, C., & Hussain, Z. (2016). Smartphone Addiction And Associated Psychological Factors. *ResearchGate*, 17.
- Priyatna. (2012). Studi Mengenai Perilaku Berkendara Agresif dan Faktor Penyebabnya pada Sopir Angkutan Kota di Kota Bandung Melalui Pendekatan Deskriptif. *Skripsi*.
- Ryff, C. D. (1989). Happiness Is Everything, or Is It? Explorations on. *Journal of Personality and Social Psychology*, 1-13.
- Ryff, C. D., & Singer, B. (1996). Psychological Well Being: Meaning, Measurement, and Implications for Psychotherapy Research. *Psychother Psychosom*, 14-23.
- Saarinen, T. (2017). *Toxic Behaviour in Online Games*. Oulu, Finland: Oulun Yliopisto.
- Schmutte, P. S., & Ryff, C. D. (1997). Personality and Well-Being: Re-Examining Methods and Meanings. *Journal of Personality and Social Psychology*, 549-559.
- Siregar, S. (2017). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Stachowiak, S. (2017). *The Best Guide to Google Forms*. MakeUseOf.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suller, P. (2004). The Online Disinhibition Effect. *Journal of CyberPsychology & Behaviour*, 321-326.
- Tasca, L. (2000). A review of the literature on aggressive driving research. *Journal Safe Driving*, 1-25.

Weibel, D. (2008). Playing online games against computer- vs. human-controlled opponents: Effects on presence, flow, and enjoyment. *Jurnal. Volume 24*, 2274-2291.

WHO. (2014). *Public Health Implications of Excessive Use of the Internet, Computers, Smartphones and Similar Electronic Devices, Meeting report*. Japan: WHO.

Wolf, K. T. (2014). What the Phub. *The Cupola*, 1-4.





LAMPIRAN A

SKALA PERILAKU *PHUBBING*

SKALA PERILAKU *PHUBBING*

DATA IDENTITAS DIRI

Isilah data-data berikut ini sesuai dengan karakter dari Mahasiswa

I. Identitas Siswa:

A. Nama :

B. Umur :

C. Jenis Kelamin :

1. Laki-laki 2. Perempuan

D. Perkiraan Status Sosial Ekonomi Orang Tua

1. Rendah (< Rp 3.000.000)
2. Menengah (Rp 3.000.000 – Rp 15.000.000)
3. Atas (> Rp 15.000.000)

E. Keterangan Tempat Tinggal

1. Bersama kedua orang tua
2. Bersama salah satu orang tua
3. Tidak bersama orang tua

1. Orang Tua:

A. Ayah

- a. Nama/Inisial :
- b. Usia :
- c. Pendidikan :
- d. Pekerjaan :
- e. Pendapatan/Gaji :

B. Ibu

- a. Nama/Inisial :
- b. Usia :
- c. Pendidikan :
- d. Pekerjaan :
- e. Pendapatan/Gaji :

Jawaban :

Ya

2. Tidak

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Mata saya terus memandangi ponsel ketika saya sedang bersama dengan teman		
2.	Orang-orang mengeluh kepada saya karena saya selalu berfokus dengan <i>smartphone</i> saya		
3.	Penggunaan <i>smartphone</i> saya meningkat dari hari ke hari		
4.	Ketika bangun di pagi hari yang pertama sekali saya lakukan adalah memeriksa <i>smartphone</i> saya		
5.	Saya merasa bahwa saya mengganggu orang-orang terdekat saya karena saya sibuk dengan <i>smartphone</i> saya		
6.	<i>Smartphone</i> saya selalu dekat dari jangkauan saya		
7.	Saya sibuk dengan ponsel saya ketika saya bersama dengan teman-teman saya		
8.	Saya sibuk dengan <i>smartphone</i> saya ketika saya berkumpul dengan keluarga		
9.	Saya merasa ada yang kurang ketika <i>smartphone</i> jauh dari jangkauan saya		
10.	Waktu yang saya alokasikan untuk kegiatan sosial serta pekerjaan menjadi berkurang karena sibuk dengan <i>smartphone</i> saya		



No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Saya menilai diri saya dari apa yang menurut saya penting, bukan dari nilai-nilai yang menurut orang lain penting.		
2.	Secara umum saya merasa nyaman dan positif tentang diri saya		
3.	Saya ikut merasa bahagia ketika melihat orang lain memposting kebahagiaan mereka di sosial media		
4.	Bagi saya hidup adalah tentang belajar, berubah dan berkembang ke arah yang baik.		
5.	Saya mampu membangun gaya hidup sesuai keinginan saya		
6.	Ketika saya melihat masa lalu saya, saya bersyukur dengan kehidupan yang sudah saya jalani		
7.	Saya merasa bahwa saya berkembang pesat dari waktu ke waktu		
8.	Saya menikmati situasi baru yang membantu saya mengubah cara berfikir saya ke arah yang lebih baik		
9.	Smartphone memiliki banyak manfaat sehingga saya memanfaatkannya untuk mengembangkan potensi saya		
10.	Saya mengakui dan menerima kelebihan dan kekurangan dalam diri saya		
11.	Saya memberikan perhatian saya sepenuhnya untuk mendengarkan apa yang sedang diperbincangkan		
12.	Saya sadar bahwa banyak hal yang bisa saya kerjakan selain menghabiskan waktu didepan layar smartphone		
13.	Saya berusaha memperbaiki hidup saya setiap hari		
14.	Pengalaman masa lalu saya menjadikan saya kuat untuk menyongsong masa depan		
15.	Ketika saya melihat masa lalu saya membuat saya selalu bersyukur		
16.	Saya tahu terlalu lama menggunakan smartphone akan membuat saya ketergantungan sehingga saya mengatur penggunaannya		

17.	Saya tahu kapan saya harus mengistirahatkan <i>smartphone</i> saya tanpa diingatkan oleh orang lain		
18.	Saya memiliki keyakinan terhadap pendapat saya sendiri, meskipun pendapat itu berbeda dari cara berfikir kebanyakan orang		
19.	Saya percaya kepada teman-teman saya, dan saya tahu mereka juga percaya kepada saya.		
20.	Orang-orang selalu mengikuti <i>trend</i> terbaru yang sedang <i>viral</i> , dan saya bukan bagian dari mereka.		
21.	Saya mampu mengatasi setiap permasalahan pribadi saya sendiri.		
22.	Saya telah mampu membangun lingkungan hidup dan gaya hidup yang sesuai dengan keinginan saya		
23.	Saya terbuka terhadap kemajuan teknologi dan saya tahu batasan yang perlu saya hindari		
24.	Saya cukup efektif dalam mengelola banyak tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari		
25.	Beberapa orang berjalan tanpa tujuan, tetapi saya bukanlah bagian dari mereka		
26.	Saya merasa bahwa saya semakin berkembang menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari		
27.	Orang-orang menggambarkan saya sebagai orang yang hangat dan mau membagi waktu dengan orang lain		
28.	Saya menikmati perencanaan masa depan, dan mencapainya dengan bekerja		
29.	Setiap kali seseorang berbicara saya selalu melakukan kontak mata dengan lawan bicara		
30.	Tuntutan kehidupan membuat saya semakin semangat untuk tumbuh dari hari ke hari		



LAMPIRAN C

UJI VALIDITAS & RELIABILITAS

Correlations

		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	TOTAL
X1	Pearson Correlation	1	.150**	.518**	.190**	.150**	.034	.453**	.262**	.347**	.194**	.490**
	Sig. (2-tailed)		.006	.000	.000	.006	.532	.000	.000	.000	.000	.000
	N	341	341	341	341	341	341	341	341	341	341	341
X2	Pearson Correlation	.150**	1	.155**	.391**	.032	.442**	.139*	.168**	.117*	.110*	.506**
	Sig. (2-tailed)	.006		.004	.000	.553	.000	.010	.002	.031	.042	.000
	N	341	341	341	341	341	341	341	341	341	341	341
X3	Pearson Correlation	.518**	.155**	1	.297**	.161**	.155**	.654**	.446**	.459**	.237**	.656**
	Sig. (2-tailed)	.000	.004		.000	.003	.004	.000	.000	.000	.000	.000
	N	341	341	341	341	341	341	341	341	341	341	341
X4	Pearson Correlation	.190**	.391**	.297**	1	.045	.497**	.287**	.380**	.147**	.162**	.634**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.412	.000	.000	.000	.007	.003	.000
	N	341	341	341	341	341	341	341	341	341	341	341
X5	Pearson Correlation	.150**	.032	.161**	.045	1	-.066	.211**	.113*	.133*	.271**	.343**
	Sig. (2-tailed)	.006	.553	.003	.412		.223	.000	.037	.014	.000	.000
	N	341	341	341	341	341	341	341	341	341	341	341
X6	Pearson Correlation	.034	.442**	.155**	.497**	-.066	1	.139*	.307**	.043	.110*	.518**
	Sig. (2-tailed)	.532	.000	.004	.000	.223		.010	.000	.424	.042	.000
	N	341	341	341	341	341	341	341	341	341	341	341

Correlations

		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	TOTAL
X7	Pearson Correlation	.453**	.139*	.654**	.287**	.211**	.139*	1	.545**	.547**	.362**	.713**
	Sig. (2-tailed)	.000	.010	.000	.000	.000	.010		.000	.000	.000	.000
	N	341	341	341	341	341	341	341	341	341	341	341
X8	Pearson Correlation	.262**	.168**	.446**	.380**	.113*	.307**	.545**	1	.342**	.337**	.691**
	Sig. (2-tailed)	.000	.002	.000	.000	.037	.000	.000		.000	.000	.000
	N	341	341	341	341	341	341	341	341	341	341	341
X9	Pearson Correlation	.347**	.117*	.459**	.147**	.133*	.043	.547**	.342**	1	.571**	.607**
	Sig. (2-tailed)	.000	.031	.000	.007	.014	.424	.000	.000		.000	.000
	N	341	341	341	341	341	341	341	341	341	341	341
X10	Pearson Correlation	.194**	.110*	.237**	.162**	.271**	.110*	.362**	.337**	.571**	1	.589**
	Sig. (2-tailed)	.000	.042	.000	.003	.000	.042	.000	.000	.000		.000
	N	341	341	341	341	341	341	341	341	341	341	341
TOTAL	Pearson Correlation	.490**	.506**	.656**	.634**	.343**	.518**	.713**	.691**	.607**	.589**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	341	341	341	341	341	341	341	341	341	341	341

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**Corre
lation
s**

	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17	Y18	Y19	Y20	Y21	Y22	Y23	Y24	Y25	Y26	Y27	Y28	Y29	Y30	TOTAL	
Y Pearson 1 son Corr elati on	-	.021	.029	.031	.033	.036	.045	.050	.061	.070	.083	.090	.106	.118	.128	.137	.143	.148	.153	.158	.163	.168	.173	.178	.183	.188	.193	.198	.203	.208	.213	
Sig. (2- taile d) N	.702	.701	.698	.693	.682	.663	.636	.601	.558	.514	.472	.431	.391	.352	.314	.277	.241	.206	.172	.139	.107	.076	.046	.017	.009	.005	.003	.002	.001	.000	.000	
Y Pearson 2 son Corr elati on	.021	.046	.061	.079	.091	.103	.118	.132	.147	.161	.176	.191	.206	.221	.236	.251	.266	.281	.296	.311	.326	.341	.356	.371	.386	.401	.416	.431	.446	.461	.476	
Sig. (2- taile d) N	.702	.608	.570	.520	.470	.420	.370	.320	.270	.220	.170	.120	.070	.020	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
Y Pearson 3 son Corr elati on	.042	.083	.123	.163	.203	.243	.283	.323	.363	.403	.443	.483	.523	.563	.603	.643	.683	.723	.763	.803	.843	.883	.923	.963	.993	.993	.993	.993	.993	.993	.993	.993
Sig. (2- taile d) N	.602	.503	.463	.413	.363	.313	.263	.213	.163	.113	.063	.013	.003	.003	.003	.003	.003	.003	.003	.003	.003	.003	.003	.003	.003	.003	.003	.003	.003	.003	.003	

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.764	10

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	3.25	4.807	.410	.753
X2	2.59	4.413	.337	.759
X3	3.18	4.386	.562	.731
X4	2.70	4.076	.478	.738
X5	3.11	4.793	.179	.777
X6	2.59	4.389	.350	.757
X7	3.16	4.220	.622	.722
X8	2.99	4.000	.560	.725
X9	3.16	4.398	.495	.737
X10	3.01	4.235	.435	.744

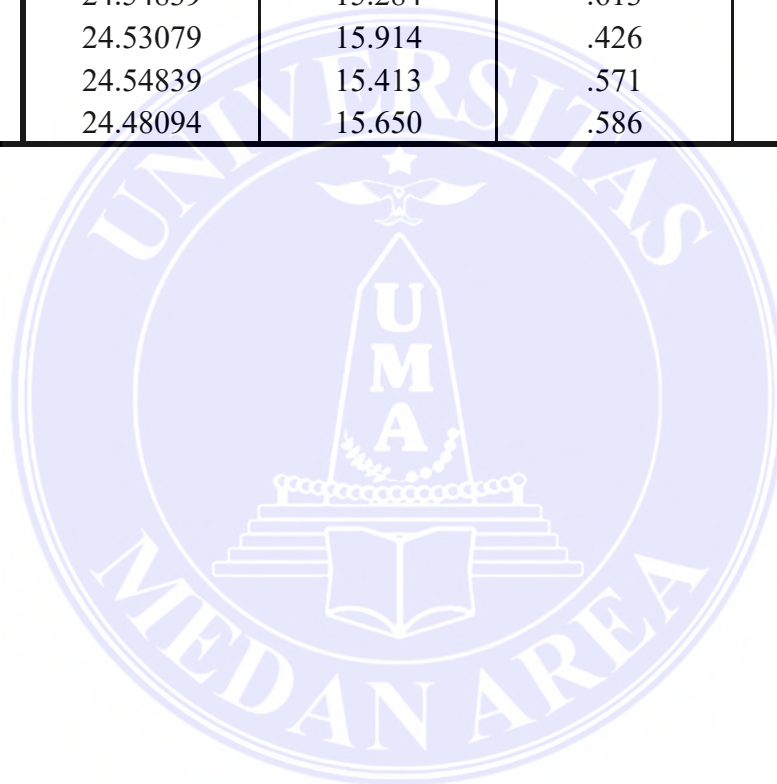
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.855	29

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y2	24.45748	16.596	.269	.854
Y3	24.44868	16.148	.456	.849
Y4	24.41349	16.661	.311	.853
Y5	24.68915	16.391	.209	.860
Y6	24.43109	16.375	.399	.851
Y7	24.38416	16.561	.452	.850
Y8	24.37243	17.052	.209	.855
Y9	24.43988	16.829	.199	.856
Y10	24.44868	16.336	.382	.851
Y11	24.38123	16.354	.586	.848
Y12	24.36364	17.067	.229	.855
Y13	24.39883	16.711	.321	.853
Y14	24.38710	16.432	.510	.849
Y15	24.41935	16.232	.490	.848

Y16	24.46041	16.255	.394	.851
Y17	24.58651	15.684	.451	.849
Y18	24.44868	16.342	.379	.851
Y19	24.39589	16.869	.249	.854
Y20	24.40762	16.377	.458	.849
Y21	24.39589	16.746	.312	.853
Y22	24.42522	16.816	.223	.855
Y23	24.56891	15.640	.478	.848
Y24	24.37830	16.783	.349	.852
Y25	24.58358	16.150	.313	.854
Y26	24.48387	16.080	.424	.850
Y27	24.54839	15.284	.613	.843
Y28	24.53079	15.914	.426	.850
Y29	24.54839	15.413	.571	.844
Y30	24.48094	15.650	.586	.844





A. Uji Normalitas Data Kedua Variabel

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		PHUBBIN
		G
N		341
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	3.30
	Std. Deviation	2.293
	Most Extreme Differences	
	Absolute	.160
	Positive	.160
	Negative	-.078
Test Statistic		.160
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		PWB
N		341
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	26.28
	Std. Deviation	4.047
	Most Extreme Differences	
	Absolute	.204
	Positive	.179
	Negative	-.204
Test Statistic		.204
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

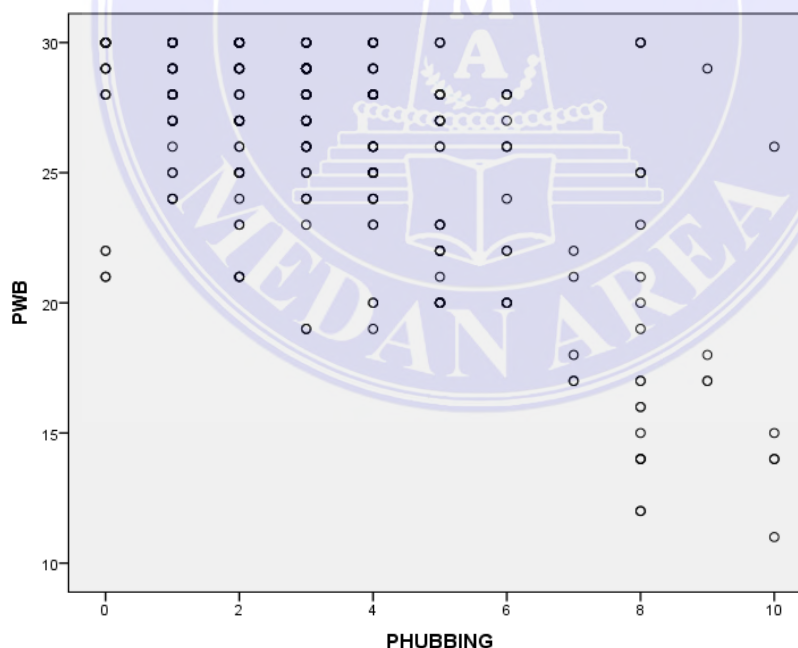
B. Uji Normalitas Data Keseluruhan

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		341
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.19177284
Most Extreme Differences	Absolute	.102
	Positive	.084
	Negative	-.102
Test Statistic		.102
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 ^c

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

C. Uji Linearitas Data



ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2103.687	1	2103.687	205.891	.000 ^b
	Residual	3463.721	339	10.217		
	Total	5567.408	340			

a. Dependent Variable: PWB

b. Predictors: (Constant), PHUBBING





Correlations

			PHUBBING	PWB
Spearman's rho	PHUBBING	Correlation Coefficient	1.000	-.639**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	341	341
	PWB	Correlation Coefficient	-.639**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	341	341

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.615 ^a	.378	.376	3.196

a. Predictors: (Constant), PHUBBING



NO.	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	TOTAL
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
3	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	4
4	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	4
5	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2
6	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2
7	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	4
10	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8
11	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
12	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1
13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	5
15	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2
16	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
17	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	5
18	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1
19	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	2
20	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	4
21	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	5
22	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	4
23	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
24	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
26	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8
27	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	7
28	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	3
29	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	6
30	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
31	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
32	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2
33	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2
34	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
35	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	4
36	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
37	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2
38	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	3
39	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	3
40	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3

NO.	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	TOTAL
41	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	2
42	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
43	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
44	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
45	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
46	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	5
47	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	4
48	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	4
49	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
50	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	4
51	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
52	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
53	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	2
54	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	5
55	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
56	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
57	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	4
58	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
59	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
60	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
61	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	4
62	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
63	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
64	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	2
65	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
66	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	4
67	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	3
68	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
69	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	6
70	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	6
71	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
72	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2
73	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
74	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8
75	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	4
76	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	3
77	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	4
78	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	5
79	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
80	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	4

NO.	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	TOTAL
81	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	3
82	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	4
83	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	4
84	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	2
85	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	2
86	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
87	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
88	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
89	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	4
90	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	5
91	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	4
92	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	5
93	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
94	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	6
95	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	6
96	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
97	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	6
98	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	3
99	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
100	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	2
101	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	7
102	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
103	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	5
104	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
105	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	7
106	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
107	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	7
108	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	3
109	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	2
110	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	6
111	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
112	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2
113	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2
114	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
115	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
116	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	4
117	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8
118	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
119	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
120	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

NO.	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	TOTAL
121	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	7
122	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2
123	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
124	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	6
125	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1
126	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1
127	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	4
128	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	5
129	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	4
130	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
131	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
132	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
133	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8
134	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	6
135	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
136	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	6
137	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
138	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
139	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2
140	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2
141	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
142	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8
143	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
144	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2
145	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	3
146	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	3
147	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
148	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	2
149	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
150	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
151	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
152	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
153	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	5
154	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	3
155	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	4
156	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
157	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	4
158	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
159	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
160	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	2

NO.	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	TOTAL
161	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	5
162	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
163	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
164	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	4
165	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
166	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
167	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
168	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	4
169	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
170	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
171	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	2
172	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
173	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	4
174	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	6
175	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	4
176	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	5
177	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	6
178	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
179	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2
180	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
181	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
182	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	4
183	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	3
184	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	4
185	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	6
186	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
187	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	6
188	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	3
189	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	4
190	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
191	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1
192	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	4
193	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	2
194	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
195	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
196	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	4
197	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	5
198	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	4
199	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	5
200	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

NO.	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	TOTAL
201	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	5
202	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	5
203	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
204	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
205	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	3
206	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
207	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	2
208	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	7
209	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
210	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	5
211	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
212	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	7
213	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
214	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
215	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	3
216	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	2
217	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	6
218	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
219	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2
220	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2
221	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
222	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
223	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	4
224	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8
225	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
226	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	2
227	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
228	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
229	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2
230	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
231	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	5
232	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1
233	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	2
234	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	4
235	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	5
236	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	4
237	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
238	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
239	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
240	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	3

NO.	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	TOTAL
241	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	6
242	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	3
243	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	6
244	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
245	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
246	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2
247	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2
248	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
249	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8
250	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
251	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2
252	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	3
253	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	3
254	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
255	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	2
256	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
257	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
258	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
259	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
260	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	5
261	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	4
262	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	4
263	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
264	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	4
265	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
266	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
267	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	2
268	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	5
269	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
270	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
271	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	4
272	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
273	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
274	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
275	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	4
276	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
277	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
278	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	2
279	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
280	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	4

NO.	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	TOTAL
281	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	6
282	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	6
283	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	6
284	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	6
285	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
286	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2
287	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
288	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
289	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	4
290	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	3
291	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	4
292	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	5
293	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
294	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	4
295	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	3
296	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	4
297	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	4
298	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	2
299	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
300	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
301	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2
302	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2
303	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
304	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
305	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	4
306	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8
307	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
308	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
309	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
310	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	6
311	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2
312	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
313	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	5
314	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1
315	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	2
316	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	4
317	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	5
318	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	4
319	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
320	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1

NO.	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	TOTAL
321	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
322	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8
323	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	3
324	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
325	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	6
326	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
327	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
328	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2
329	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2
330	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
331	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8
332	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
333	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	2
334	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	3
335	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	3
336	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
337	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	2
338	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
339	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
340	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
341	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	5





N C	Psychological well-being																													T o t a l			
	y 1	y 2	y 3	y 4	y 5	y 6	y 7	y 8	y 9	Y 0	Y 1	Y 2	Y 3	Y 4	Y 5	Y 6	Y 7	Y 8	Y 9	Y 0	Y 1	Y 2	Y 3	Y 4	Y 5	Y 6	Y 7	Y 8	Y 9		Y 0		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	23
3	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	20	
4	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	20	
5	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	29	
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	29	
10	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	14
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	24	
12	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	20
15	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	24	
16	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	27	
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	22	
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	27	
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
20	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	28	
21	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	

2	2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	2		
2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3		
2	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3		
2	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3		
2	6	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	
2	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	
2	8	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	2	
2	9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
3	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	2		
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3		
3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3		
3	3	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	2	
3	4	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	
3	5	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
3	6	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
3	7	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	2	
3	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
3	9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
4	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
4	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	2
4	2	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
4	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
4	4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	2

4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3						
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0					
4	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2				
6	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3			
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0			
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2			
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6			
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3			
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0			
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2				
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8			
5	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	2			
1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	5			
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2			
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7			
5	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	2			
3	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	5			
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2			
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7			
5	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2			
5	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	7			
5	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2			
6	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8		
5	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2			
7	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3		
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3			
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0			
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2			
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9			
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2			
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3			
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0			
6	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4		
6	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2		
2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9		
6	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2			
3	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9			
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2		
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9		
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2		
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7
6	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2		
6	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5		
6	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2		
7	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	6	

68	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	21	
69	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	26
70	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	20	
71	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
72	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	28
73	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
74	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	20
75	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	25	
76	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	24
77	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	25
78	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	20	
79	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	21	
80	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
81	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
82	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	28
83	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30
84	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30
85	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	27
86	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
87	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	24
88	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	25
89	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	28
90	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	26

9	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	2
1																																6
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	2
2																																7
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
3																																9
9	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	2	
4																																0
9	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	2	
5																																0
9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
6																																9
9	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	2	
7																																0
9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
8																																6
9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
9																																9
1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	2	
0																																3
1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	7
1																																
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	
0																																0
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
0																																3
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	2	
0																																9
1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	7
0																																
1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	2	
0																																2
1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
0																																9
1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
0																																9

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 4/4/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

1 1 0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	2 8						
1 1 1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	2 9				
1 1 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2 9		
1 1 3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3 0
1 1 4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	2 9		
1 1 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3 0	
1 1 6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	2 9				
1 1 7	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1 2		
1 1 8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2 9	
1 1 9	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2 8		
1 2 0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2 2	
1 2 1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2 2
1 2 2	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2 5	
1 2 3	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2 7	
1 2 4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2 2
1 2 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2 8

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 4/4/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)4/4/23

1 4 2	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2 5							
1 4 3	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2 6				
1 4 4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2 7				
1 4 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2 8				
1 4 6	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2 9				
1 4 7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2 9			
1 4 8	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2 1			
1 4 9	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2 8				
1 5 0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2 9			
1 5 1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2 8		
1 5 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3 0	
1 5 3	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2 8		
1 5 4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2 8
1 5 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2 6	
1 5 6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3 0	
1 5 7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2 8	

158	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	25	
159	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	27	
160	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	25	
161	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	27
162	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	27
163	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	
164	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	28	
165	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
166	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
167	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
168	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	28
169	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
170	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
171	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
172	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
173	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	

190	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
191	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
192	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0			26	
193	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
194	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1		24	
195	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1			25	
196	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	28	
197	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	26	
198	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	26	
199	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	27	
200	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	29	
201	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	20
202	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	20
203	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
204	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	16
205	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	26	

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 4/4/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)4/4/23

2	8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	2	
6	8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
7	8	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
8	8	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1
8	8	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	2	
9	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	
9	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
9	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
9	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	
9	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	2	
9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	2	
9	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	2	
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	
9	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	
0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	
0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 4/4/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)4/4/23

3	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	2
8																																							4
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3
9																																							0
3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	
2																																							0
3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3
1																																							0
3	2	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4
2																																							4
3	2	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	9
3																																						9	
2	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	7
4																																							7
3	2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	
2																																							0
3	2	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
6																																							8
3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	
7																																							0
3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
8																																							6
3	2	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
9																																							7
3	3	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
0																																							4
3	3	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
1																																							5
3	3	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
2																																							6
3	3	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	
3																																							7





UNIVERSITAS MEDAN AREA

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 📠 (061) 7368012 Medan 20223
 Kampus II : Jalan Seiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 📠 (061) 8226331 Medan 20122
 Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id

Nomor : 4670 /UMA/B/01.7/X/2020
 Lamp. : 1 (satu) Berkas
 Hal : Izin Penelitian Dan Pengambilan Data

27 Oktober 2020

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Psikologi

Universitas Medan Area

di - M e d a n

Dengan hormat,

Sesuai dengan surat Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Psikologi Universitas Medan Area nomor 505/FPSI/01.10/X/2020 tertanggal 21 Oktober 2020 perihal Permohonan Izin Penelitian dan Pengambilan Data Tugas Akhir di Universitas Medan Area oleh mahasiswa sebagai berikut :

Nama : Law Fanitra Siagian

No. Pokok Mahasiswa : 168600457

Program Studi : Ilmu Psikologi

Fakultas : Psikologi

Pada prinsipnya disetujui yang bersangkutan melaksanakan pengambilan data di Lingkungan Universitas Medan Area, untuk penunjang tugas akhir dengan judul Skripsi "**Hubungan Perilaku Phubbing Dengan Psychological Well Being Pada Generasi Z di Universitas Medan Area.**" Dengan tetap mengikuti protokol Covid-19.

Demikian surat ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wakil Rektor Bidang Administrasi,

Dr. Utary Maharany Barus, S.H., M.Hum.

Tembusan :

1. Mahasiswa Ybs
2. File



UNIVERSITAS MEDAN AREA

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 📠 (061) 7368012 Medan 20223
 Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 📠 (061) 8226331 Medan 20122
 Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 528/UMA/B/01.7/XI/2020

Rektor Universitas Medan Area dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Law Fanitra Siagian
 No. Pokok Mahasiswa : 168600457
 Fakultas : Psikologi
 Program Studi : Ilmu Psikologi

Benar telah selesai Pengambilan Data di Universitas Medan Area pada tanggal 02 Nopember s/d 13 Nopember 2020 dengan Judul skripsi "**Hubungan Perilaku Phubbing Dengan Psychological Well Being Pada Generasi Z di Universitas Medan Area**".

Dan kami harapkan Data tersebut kiranya dapat membantu yang bersangkutan dalam penyusunan skripsi dan dapat bermanfaat bagi mahasiswa khususnya Program Studi Ilmu Psikologi Fakultas Psikologi.

Demikian surat ini diterbitkan untuk dapat digunakan seperlunya.

Medan, 30 Nopember 2020.

Wakil Rektor

Wakil Rektor Bidang Administrasi,



Dr. Utary Maharany Barus, S.H, M. Hum

Tembusan :

1. Mahasiswa Ybs
2. File