

ANALISIS *TOXIC DISINHIBITION* DITINJAU DARI *PHUBBING BEHAVIOR* PADA MAHASISWA INDONESIA

Tesis

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Magister
Program Studi Bimbingan dan Konseling**



Oleh

**Vivi Sumanti
NIM. 21151041**

**PROGRAM STUDI MAGISTER BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

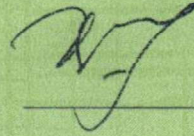
Nama Mahasiswa : VIVI SUMANTI
NIM : 21151041

Nama

Tanda Tangan

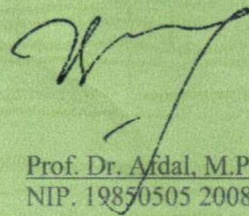
Tanggal

Prof. Dr. Afdal, M.Pd., Kons.
Pembimbing

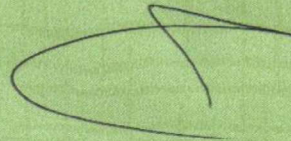


Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Koordinator Program Studi S2
Bimbingan dan Konseling FIP UNP



Prof. Dr. Afdal, M.Pd.,Kons.
NIP. 19850505 200812 1 002



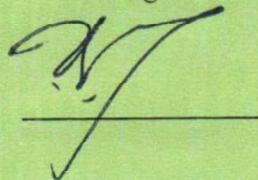
Prof. Dr. Firman, M.S., Kons.
NIP. 19610225 198602 1 001

**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MEGISTER PENDIDIKAN**

NO Nama

Tanda Tangan

1. Prof. Dr. Afdal, M.Pd.,Kons.
Ketua



2. Dr.Nurfarhanah, S.Pd., M.Pd., Kons.
Anggota



3. Dr. Rezki Hariko, M.Pd., Kons.
Anggota



Mahasiswa

Nama : VIVI SUMANTI

NIM : 21151041

Tanggal Ujian : 18 Agustus 2023

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Dengan ini menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul:

ANALISIS TOXIC DISINHIBITION DITINJAU DARI PHUBBING BEHAVIOR PADA MAHASISWA INDONESIA

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi lain dan tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya. Apabila di kemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, gelar dan ijazah yang telah diterima oleh universitas batal saya terima.

Padang, Agustus 2023



Vivi Sumanti

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti persembahkan kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua. Shalawat teriring salam tak lupa kita curahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW. Tesis ini mengambil judul “Analisis *Toxic Disinhibition* Ditinjau dari *Phubbing Behavior* pada Mahasiswa Indonesia”.

Peneliti menyadari tanpa adanya bantuan baik moril dan materi dari berbagai pihak maka penelitian tesis ini tidak akan terwujud, karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Prof. Dr. Afdal, M.Pd., Kons. Selaku Pembimbing telah bersedia memberikan bimbingan, masukan, saran-saran, dan koreksi serta ketelitian dan kesabaran sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini.

Peneliti menyadari bahwa penyelesaian tesis ini tak akan terwujud tanpa dukungan dari berbagai pihak, yakni:

1. Dr. Nurfarhanah, M.Pd., Kons., selaku Penguji 1 yang telah menyumbangkan pikiran, saran dan masukan untuk kesempurnaan tesis ini.
2. Dr. Rezki Hariko, M.Pd., Kons., selaku Penguji 2 yang telah menyumbangkan pikiran, saran dan masukan untuk kesempurnaan tesis ini.
3. Dr. Mardianto, S.Ag., M.,si., selaku penimbang (*judge*) Intrument yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan saran masukkan kepada peneliti dalam penyempurnaan tesis ini.

4. Prof. Dr. Neviyarni S., M.S., Kons., selaku Koordinator Program studi S2 Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
5. Prof. Genefri, Ph.D. selaku Rektor Universitas Negeri Padang.
6. Kedua Orang Tua yang selalu memotivasi dan memberi semangat dari awal perkuliahan sampai selesai.
7. Suami Tercinta Risman Hadi, S.Pi dan anak-anak ku tercinta Hafiz, Aqilah, Syahid dan Sahidah yang selalu memberi motivasi dan semangat pada saya untuk melanjutkan perkuliahan.
8. Teman-teman mahasiswa angkatan 2021 Program Studi S2 Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang untuk dukungan dan semangat serta masukan yang diberikan dalam hasil penelitian ini.

Semoga Allah SWT membalas segala bantuan yang diberikan kepada peneliti. Peneliti sangat berharap tesis ini dapat memberikan manfaat bagi kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang Bimbingan dan Konseling.

Padang, Agustus 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
PERNYATAAN AKHIR TESIS	i
PERNYATAAN KOMISI	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRACT	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	15
C. Pembatasan Masalah.....	17
D. Rumusan Masalah	17
E. Tujuan Penelitian	18
F. Manfaat Penelitian	18
G. Definisi Operasional.....	19
H. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian.....	20
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. KajianTeori.....	22
1. <i>Toxic Disinhibition</i>	22
a. Pengertian <i>Toxic Disinhibition</i>	22
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi <i>Toxic Disinhibition</i>	24
c. Aspek-aspek <i>Toxic Disinhibition</i>	27
2. <i>Phubbing Behavior</i>	30
a. Pengertian <i>Phubbing Behavior</i>	30
b. Aspek Perilaku <i>Phubbing Behavior</i>	31
c. Pengaruh <i>Phubbing Behavior</i>	33
d. Faktor <i>Phubbing Behavior</i>	33
e. Dampak <i>Phubbing Behavior</i>	34
B. Penelitian yang Relevan	38
C. Kerangka Konseptual	40
D. Hipotesis Penelitian	41
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	43
B. Populasi dan Sampel.....	44
C. Instrumen Penelitian	48
D. Teknik Pengumpulan Data	55
E. Teknik Analisis Data	56

F. Jadwal Penelitian.....	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	62
B. Pengujian Persyaratan Analisis	68
C. Pengujian Hipotesis	70
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	73
E. Keterbatasan Penelitian.....	82
BAB V SIMPULAN, SARAN, DAN IMPLIKASI	
A. Simpulan.....	84
B. Saran	86
C. Implikasi Hasil Penelitian terhadap Bimbingan Dan Konseling	87
REFERENSI.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Populasi Penelitian.....	45
3.3 Sampel Penelitian.....	47
3.3 Skor Skala <i>Toxic Disinhibition</i>	49
3.4 Kisi-kisi Instrumen <i>Toxic Disinhibition</i>	49
3.5 Skor Skala <i>Phubbing Behavior</i>	51
3.6 Kisi-kisi Instrumen <i>Phubbing Behavior</i>	51
3.7 Hasil Uji Validitas Butir Instrumen Penelitian	54
3.8 Kategori Penskoran dan Persentase <i>Toxic Disinhibition</i>	58
3.9 Kategori Penskoran dan Persentase <i>Phubbing Behavior</i>	59
3.10 Jadwal Penelitian.....	61
4.1 Distribusi Frekuensi <i>Toxic Disinhibition</i> Mahasiswa secara Keseluruhan.....	63
4.2 Deskripsi Rata-rata (Mean) dan Persentase (%) <i>Toxic Disinhibition</i> Berdasarkan Indikator.....	64
4.3 Distribusi Frekuensi <i>Phubbing Behavior</i> Mahasiswa Secara Keseluruhan	66
4.4 Deskripsi Rata-rata (Mean) dan Peresentase (%) <i>Phubbing Behavior</i> Berdasarkan Indikator.....	67
4.5 Hasil Uji Normalitas <i>Toxic Disinhibition</i> dan <i>Phubbing Behavior</i>	69
4.6 Hasil Uji Homogenitas	70
4.7 Hasil Perhitungan One Way ANOVA	71
4.8 Hasil Uji Lanjut One Way ANOVA dengan <i>Scheffe</i>	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Konseptual	41
4.1 Histogram Frekuensi Skor <i>Toxic Disinhibition</i> Mahasiswa Secara Keseluruhan.....	64
4.2 Histogram Frekuensi Skor <i>Phubbing Behavior</i> Mahasiswa Secara Keseluruhan	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rekapitulasi Hasil <i>Judge</i> Instrumen Penelitian	96
2. Hasil Uji Validitas, Rehabilitas dan Instrumen Penelitian.....	110
3. Kisi-Kisi Instrumen dan Instrumen Penelitian.....	119
4. Tabulasi Data <i>Toxic Disinbition</i> dan <i>Phubbing Behavior</i>	135
5. Uji Persyaratan Analisis.....	217
6. Hasil Hipotesis	219
7. Surat Izin Penelitian dan Lainnya	221
8. Dokumentasi	234

ABSTRACT

Vivi Sumanti. 2023. "The Analysis of Toxic Disinhibition Examined From Phubbing Behavior of Indonesian Student". Thesis. Master's Program of Guidance and Counseling, Faculty of Education, Universitas Negeri Padang.

The internet has a fairly strong influence on a person's behavior. The behavior or habit of a person to be himself or to become the identity of another person on social media so that he is free to do anything without worry, express criticism, hate speech or bullying on social media, until the emergence of a behavior where behavior in cyberspace is different from the behavior displayed on social media. real world, which is negative is called toxic disinhibition and phubbing behavior. This study aims to obtain: 1) a description of toxic disinhibition behavior in Indonesian students. 2) description of phubbing behavior in Indonesian students. 3) analyze the differences in toxic disinhibition in terms of phubbing behavior in Indonesian students.

This research is a quantitative research with comparative descriptive method. Sampling in this study used an accidental sampling technique of 896 Indonesian students consisting of several provinces including; West Sumatra, Bali, Banten, Bengkulu, DKI Jakarta, DI Yogyakarta, Jambi, West Java, Central Java, East Java, South Kalimantan, West Kalimantan, Central Kalimantan, East Kalimantan, Riau Islands, Nanggroe Aceh, Papua, East Nusa Tenggara, Riau, West Sulawesi, North Sulawesi, South Sulawesi, and North Sumatra. The data analysis technique uses one-way ANOVA with the research instrument using the inventory scale model. As for the Alpha Cronbach values of the two instruments, it was stated that toxic disinhibition was reliable at 0.935 and phubbing behavior at 0.912. The statistical data analysis test in this study used a one-way ANOVA using SPSS version 24.00

The research findings show that, 1) the description of toxic disinhibition behavior in Indonesian students is in the medium category, namely 59%, 2) the description of the level of phubbing behavior in Indonesian students is in the moderate category, namely 69%, 3) there is a significant difference between toxic disinhibition in terms of from phubbing behavior. Where students who have a high level of toxic disinhibition tend to have a low ability to phubbing behavior. This research has an influence on the world of education, especially for Indonesian students not to behave in toxic disinhibition so that it does not affect their phubbing behavior, so that counselors can avoid the impact of phubbing behavior which will cause toxic disinhibition in internet usage behavior.

Keywords: Internet, Toxic Disinhibition, Phubbing Behavior, Indonesian Students

ABSTRAK

Vivi Sumanti. 2023. “Analisis *Toxic Disinhibition* Ditinjau dari *Phubbing Behavior* pada Mahasiswa Indonesia”. Tesis. Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Internet memiliki pengaruh yang cukup kuat terhadap perilaku seseorang . Perilaku ataupun kebiasaan seseorang untuk menjadi diri sendiri atau menjadi identitas orang lain di media sosial sehingga bebas melakukan apapun tanpa cemas, menyampaikan kritikan, ujaran kebencian maupun pembulian di media sosial, hingga munculnya suatu perilaku di mana perilaku di dunia maya berbeda dengan perilaku yang ditampilkan pada dunia nyata, yang bersifat negatif disebut *toxic disinhibition* dan *phubbing behavior*. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh: 1) gambaran perilaku *toxic disinhibition* pada mahasiswa Indonesia. 2) gambaran perilaku *phubbing behavior* pada mahasiswa Indonesia. 3) menganalisis perbedaan *toxic disinhibition* ditinjau dari *phubbing behavior* pada mahasiswa Indonesia.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif komparatif. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *accidental sampling* sebanyak 896 mahasiswa Indonesia yang terdiri dari beberapa provinsi diantaranya; Sumatra Barat, Bali, Banten, Bengkulu, DKI Jakarta, DI Yogyakarta, Jambi, Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur, Kalimantan Selatan, Kalimantan Barat, Kalimantan Tengah, Kalimantan Timur, Kepulauan Riau, Nanggroe Aceh, Papua, Nusa Tenggara Timur, Riau, Sulawesi Barat, Sulawesi Utara, Sulawesi Selatan, dan Sumatera Utara. Teknik analisis data menggunakan anova satu jalur dengan instrumen penelitian menggunakan model skala *likert*. Sedangkan untuk nilai *Alpha Cronbach* dua instrumen tersebut dinyatakan reliabel *toxic disinhibition* sebesar 0,935 dan *phubbing behavior* sebesar 0,912. Uji analisis data statistik dalam penelitian ini menggunakan anova satu arah *One Way* menggunakan SPSS versi 24.00

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa, 1) gambaran perilaku *toxic disinhibition* pada mahasiswa Indonesia berada pada kategori sedang yaitu sebanyak 59%, 2) gambaran tingkat *phubbing behavior* pada mahasiswa Indonesia pada kategori sedang yaitu sebesar 69%, 3) terdapat perbedaan yang signifikan antara *toxic disinhibition* ditinjau dari *phubbing behavior*. Dimana mahasiswa yang memiliki tingkat *toxic disinhibition* tinggi cenderung memiliki kemampuan *phubbing behavior* yang rendah. Penelitian ini membawa pengaruh terhadap dunia pendidikan terutama pada mahasiswa Indonesia untuk tidak berperilaku *toxic disinhibition* sehingga tidak mempengaruhi perilaku *phubbing behavior* mereka, sehingga sebagai konselor bisa menghindari dampak dari perilaku *phubbing behavior* yang akan menyebabkan *toxic disinhibition* pada perilaku penggunaan internet.

Kata Kunci: Internet, *Toxic Disinhibition*, *Phubbing Behavior*, Mahasiswa Indonesia

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kemajuan teknologi dan perkembangan zaman yang semakin modern, membuat cakrawala dan ilmu pengetahuan masyarakat semakin terbuka luas. Perkembangan teknologi akan mempermudah seseorang untuk mengetahui sesuatu yang baru, semakin cepatnya kemajuan teknologi dan semakin kuatnya sistem sosial membuat teknologi menjadi pengaruh bagi kehidupan manusia. Akibatnya orang-orang yang memiliki kemampuan rendah di bidang teknologi menjadi sangat bergantung dan hanya mampu bereaksi terhadap dampak yang dapat ditimbulkan oleh teknologi, seperti dalam penggunaan internet. Teknologi bisa merubah individu untuk menjadi diri sendiri atau mencoba menjadi identitas dan kepribadian lain yang tidak bisa diperlihatkan dalam keadaan realitas *face-to-face*, juga dengan kedua efek positif dan negatifnya (Suler, 2004).

Data pada tahun 2021 jumlah pengguna internet di seluruh dunia mencapai angka 4,66 miliar jiwa. Terdapat peningkatan 7,3% dibandingkan periode yang sama tahun lalu (Wardani, 2021). Pada awal tahun 2022 di Indonesia tercatat pengguna internet mencapai 210 juta jiwa. Ini artinya, pengguna internet di Indonesia hingga tahun 2022 ini mencapai 77,02% (Riyanto, 2022). Bayu (2022) 10 juni 2022 menyatakan berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), ada 210,03 juta pengguna internet di dalam negeri pada periode 2021-2022 dan dilihat dari

tingkat usia, pengguna internet pertama yang paling tinggi usia 13-18 tahun, yakni sebesar 99,16%. Posisi kedua pada kelompok usia 19-34 tahun dengan tingkat penetrasi sebesar 98,64%. Hal ini menandai bahwa dalam rentang waktu satu tahun terjadi peningkatan penggunaan internet di Indonesia, Menurut L Fitria *et al*, (2018) dalam penelitiannya kemampuan remaja untuk mengerjakan instrumen kecanduan internet di atas rata-rata (+.07 logit > 0,00 logit). Dengan kata lain, sebagian besar remaja sering atau kadang-kadang berada dalam kondisi kecanduan internet seperti membuka Youtube, Instagram, Facebook, tik-tok dan sebagainya. Internet memberikan banyak keuntungan dan kemudahan di dalam kehidupan masyarakat dunia, salah satunya adalah dengan adanya aplikasi media sosial.

Media sosial merupakan bagian dari salah satu aplikasi yang ada pada internet, seperti blog, jejaring sosial, forum, wiki dan lain sebagainya, yang memungkinkan penggunanya untuk berpartisipasi, berbagi dalam komunikasi, mendapatkan informasi, serta berbagi kabar berita secara bebas dan dikemas dalam berbagai bentuk (Khan dkk, 2014, Kaplan & Haenlein, 2010, Juhari, 2018).

Kemudahan media sosial memicu daya tarik yang cukup besar untuk seseorang memiliki akun media sosial sendiri, ini terbukti dengan terjadi peningkatan jumlah penggunaan media sosial di Indonesia sebanyak 12,6% persen pada Januari 2022 Liberty, (2022). APJI (2017) bahwa 89,7% pengguna internet di Indonesia adalah mahasiswa, dan 97% dari pengguna internet telah mengakses konten media sosial. Terkait dengan perangkat yang

mereka gunakan untuk mengakses media sosial, hasilnya bahwa *smartphone* saat ini menjadi perangkat yang paling banyak digunakan oleh mahasiswa untuk mengakses media sosial (85%) dan (15%) menjawab menggunakan media sosial menggunakan *smartphone* dan laptop.

Terkait data diatas sejalan dengan penelitian Aziz (2020) intensitas pengguna media sosial pada tingkat intensitas sedang sebesar 195 dari 300 responden dengan persentase sebesar 78% dan pengguna media sosial intensitas pada kategori tinggi sebesar 32 dengan persentase 12,8%. Adapun pengguna media sosial pada kategori rendah sebanyak 32 responden dengan persentase 9,2%. Dari data penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sosial pada kalangan mahasiswa mendekati tinggi.

Media sosial terbuka luas untuk semua orang untuk berpartisipasi dan memberi kontribusi dan *feedback* secara terbuka, memberi komentar, serta memberikan berbagai informasi dalam waktu cepat dan tak terbatas Cahyono (2016). Selain itu, internet juga memiliki pengaruh yang cukup kuat pada individu, bagaimana terikat dengan diri sendiri dan orang lain, terlebih lagi di masa pandemi saat ini yang segala sesuatunya hanya bergantung pada internet, teknologi, dan dunia maya. Kiesler, Siegel, and Mcguire (1984) mengatakan bahwa media *online* mampu mengurangi perbedaan status seseorang yang diamati, sehingga orang merasa lebih nyaman untuk bebas berpendapat dalam berbicara.

Dewasa ini, banyak pula pengguna internet yang tidak ingin data pribadinya tersebar luas, tidak memiliki identitas yang diketahui orang lain di

media sosial, namun ingin tetap aktif dan membagikan cerita setiap harinya untuk kepuasan diri sendiri. Maka kita dapat dengan bebas melakukan apapun tanpa rasa cemas. Sebaliknya juga pengguna media sosial mampu terbuka dan tidak merasa khawatir saat menyampaikan sesuatu, kebebasan seperti ini sering kali membuat penggunanya menjadi lepas kontrol dan membagikan apa saja yang ada di pikirannya baik maupun buruk, hingga muncullah suatu perilaku di mana perilaku di dunia maya berbeda dengan perilaku yang ditampilkan pada dunia nyata, perbedaan ini disebut dengan istilah *disinhibition effect* Voggesser, Singh & Göritz (2018). *Online disinhibition* merupakan tindakan seseorang pada saat membagikan cerita dunia maya berbeda dengan sikapnya di dunia nyata, atau dapat dikatakan perilaku seseorang di dunia maya dengan dunia nyata berbeda (Suler, 2004).

Individu mengalami perasaan *disinhibition* mereka lebih cenderung untuk terlibat dalam perilaku yang tidak biasa mereka lakukan Zuckerman (1979). *Disinhibition* termasuk perilaku komunikasi agresif atau bermusuhan Alonzo & Aiken (2004). *Disinhibition online* menjadi dua jenis perilaku yaitu: *disinhibition benign* dan *disinhibition toxic*. *Disinhibition benign* mengacu pada berbagai hal-hal yang sangat pribadi dan personal tentang dirinya di dunia maya, seperti mengungkapkan rahasia, ketakutan, dan keinginan serta menunjukkan tindakan kebaikan dan kemurahan hati tentang dirinya. Sedangkan *toxic disinhibition* mengacu pada sisi gelap penggunaan internet, seperti ujaran kebencian, bahasa kasar, kritik keras, ancaman, pornografi dan hal-hal yang bersifat negatif lainnya (Suler, 2004).

Disinhibition effect bisa juga disebut sebagai istilah *toxic disinhibition* pada pengguna media sosial maupun internet. *Toxic disinhibition* merupakan perilaku *flaming* atau bisa juga dikatakan cara berkomunikasi yang tidak sopan yang disampaikan di dalam dunia maya (Shih, 2014).

Toxic disinhibition adalah suatu perilaku menyimpang, di mana individu ketika berkomunikasi di dunia maya secara langsung, mereka mengabaikan norma sosial dan aturan yang ada (Suler, 2004). Perilaku *toxic* ini bisa ditunjukkan oleh beberapa orang, mereka dapat bertindak baik dan lembut di lingkungan *offline* dan cenderung bertindak agresif secara *online* misalnya, menulis pesan pelecehan *online* (Suler, 2004).

Rosyidah et al (2018) Berdasarkan hasil survey penelitiannya sebesar 42% merupakan *platform* media sosial pengguna paling sering mengalami *cyberbullying* diantaranya dari *facebook* 37%, *Snapchat* 31%, *WhatsApp* dengan 12%, *Youtube* 10% dan *Twitter* dengan 9%. Penelitian menunjukkan perilaku masih ada orang-orang yang tidak bertanggung jawab menjadikan media sosial sebagai sarana menepiskan hasrat seksualnya.

Sejalan dengan pannelitian Latupasjana et al., (2022) menyatakan bahwa *bullying* pada kategori sangat tinggi sebesar 3,8%, *bullying* pada kategori tinggi sebesar 21,8% kemudian *bullying* pada kategori sedang dengan persentase sebesar 41%, sedangkan *bullying* pada kategori rendah 23,1% dan sangat rendah sebesar 10,3%. Kesimpulan bahwa rata-rata perilaku *bullying* berada pada kategori sedang.

Suban et al (2023) dalam penelitiannya di peroleh 50 tanggapan sebesar 86% responden perempuan dan 14% responden Laki-laki dari rentan usia 17-21 tahun menyatakan sebanyak 60% menyatakan bahwa mereka tidak pernah mengirim kata-kata kasar melalui chattingan/percakapan berkata buruk kepada orang lain di media sosial, dan sebanyak 34% mengatakan pernah mengirimkan kata-kata kasar melalui chattingan/percakapan kepada orang lain terhadap orang lain di media sosial. Meskipun persentase perilaku *cyberbullying* cukup sedikit namun itu membawa pengaruh yang buruk terhadap sikap percaya diri dan psikologis remaja.

Toxic disinhibition ini dapat terjadi pada siapa saja yang menggunakan media sosial terutama pada mahasiswa sebagai pengguna media sosial terbanyak, pernyataan ini dibuktikan dengan hasil penelitian menyatakan mahasiswa termasuk salah satu kelompok pengguna aktif media sosial sekaligus usia terbanyak pengguna media sosial, berdasarkan hasil survei pengguna media sosial mencapai persentase 89,7%, pada kelompok mahasiswa yang mayoritas berusia 18-25 tahun memiliki jumlah terbanyak dibandingkan dengan kelompok lainnya (Handikasari, Jusuf & Johan 2018).

Brandon (2020) mengatakan dalam hasil penelitiannya mengalami *toxic disinhibition* dimana ditunjukkan terdapatnya sekitar 500 lebih postingan setiap hari yang dilakukan seseorang dengan menyebarkan informasi yang salah, *disinformation*, membuat twitter menyebarkan keburukan dan menyulut emosi orang lain. Udris (2016) menyatakan perilaku *cyberbullying* di kalangan remaja dilatar belakangi oleh faktor *disinhibition*

online. Zhong, L, R. Kebell, M, R Webster J, L (2020) dalam penelitiannya sebesar 92,6% responden mahasiswa terlibat agresi seksual online pasangan intim dan juga menjadi korban agresi *cyber* pasangan intim

Mengurangi perilaku *toxic disinhibition* terjadi di dunia maya Kemkominfo (2016) menyatakan Undang-Undang Republik Indonesia nomor 19 tahun 2016 atas perubahan undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik pada pasal 45 A, B telah mengikat seseorang dengan sanksi hukuman yang berat terhadap pelanggaran ITE seperti: berita bohong, ujaran kebencian (SARA), penipuan, pornografi, ancaman kekerasan atau menakut-nakuti (*cyber bullying*).

Seakan tidak menjadikan seseorang jera, hal ini ditunjukkan dengan masih banyaknya orang melakukan pelanggaran UU ITE di dunia maya kejahatan yang dilakukan di dunia maya atau disebut juga dengan istilah *cybercrime*. Nugroho E B (2021) menyatakan kejahatan di dunia maya meningkat pada masa pandemi atau yang disebut dengan *cybercrime*. *Cybercrime* adalah segala aktivitas ilegal yang digunakan oleh pelaku kejahatan dengan menggunakan teknologi sistem informasi jaringan komputer yang secara langsung menyerang teknologi sistem informasi dari korban. Nugroho E B (2021), keuntungan pelaku di aktivitas *cybercrime* adalah yang pertama memungkinkan anonimitas jadi pelaku dengan lebih mudah menyembunyikan identitas mereka, kedua adalah ketika pelaku melaksanakan kejahatan di ruang *cyber* ada jeda waktu yang memungkinkan pelaku lebih leluasa untuk menghilangkan barang bukti agar mengecoh dan mencegah

respon dari upaya-upaya yang dilakukan oleh penegak hukum, hal ini terbukti dari beberapa kasus yang terjadi di Indonesia.

Memperkuat fenomena *toxic disinhibition* berikut peneliti memaparkan masalah- masalah terkait yang diberitakan media massa *online* diantaranya; Arazzi (2022) Selasa 26 April 2022 dilaporkan berita padangkita.com salah satu mahasiswa di kota Padang ditangkap polisi karena menjual konten porno lewat aplikasi MiChat pelaku dijerat UU pornografi dengan hukuman 6 tahun penjara. Kasus serupa diungkapkan oleh Tim DetikBali (2022) mahasiswa di Lombok Tengah dilaporkan ke Polres Lombok Tengah dengan terduga menyebarkan Video Call Sek (VCS) ES mengunggah dua VCS di akun Facebook yang berdurasi 3 menit 26 detik dan 3 menit 6 detik. Susanti R (2022) menyatakan pada harian kompas.com tanggal 03-10-2022 mahasiswa raden fatah Palembang yang menjadi korban kekerasan seniornya menyampaikan melalui video yang diunggahnya melalui media sosial. Nong (2020) Senin 15 Juni 2020 pada Pos Kupang. Com mengatakan seorang mahasiswa AS di Kupang menyebarkan video call mesum pacarnya di dunia maya, karena LDR jadi mereka berpacaran melalui video call, tersangka AS menyuruh pacarnya untuk membuka baju pakai dalamnya dan merekam video call tersebut dan video tersebut tersebar di dunia maya, kasus tersebut menjerat AS dengan hukuman penjara 12 tahun pelanggaran UU ITE

Selanjutnya kasus pendeta Saifudin Ibrahim (SI) Andayani, (2022) pada detik news Rabu 30 Maret menyatakan menyebarkan video di akun Youtube miliknya meminta 300 ayat Al-Quran dihapus dan direvisi karena

ayat tersebut mengajarkan kekerasan dan terorisme dia menyebut pondok pesantren adalah sumber terorisme, pernyataan di media sosial membuat kegaduhan antar umat beragama. Kasus baru-baru ini hangat suatu video yang mempertontonkan aksi kekerasan antar pelajar di sebuah sekolah menengah pertama di kota Bandung viral di media sosial, berawal dari tantangan yang viral di TikTok News Indonesia 10 desember Saputra (2022).

Sehubungan dengan beberapa permasalahan di atas ditemukan penelitian yang relevan Udris et al (2016) tentang *toxic dishibition* diantaranya adalah studi ini meneliti *disinhibition* dan perilaku *cyberbullying* dari sampel 887 siswa sekolah menengah di jepang, menunjukkan 7,9% mengaku pernah melakukan *cyberbullying* kepada orang lain.

Faktor-faktor seseorang berperilaku *toxic disinhibition* diatas antaranya adalah *dissociative anonymity* adalah keadaan dimana seseorang menyembunyikan identitas dirinya dan menggunakan identitas orang lain di dunia maya. *Invisibility* keadaan dimana seseorang merasa bahwa dia tidak terlihat secara fisik oleh orang lain di dunia maya. *Anychronity* keadaan di mana berkomunikasi merupakan suatu kegiatan pada waktu yang berbeda atau berkomunikasi tidak di waktu yang sama. *Solipsistik interjektion* keadaan dimana seseorang membayangkan serta mencoba menggambarkan ekspresi dan suara orang lain dalam khayalannya. *Dissociative imagination* keadaan dimana seseorang mulai menciptakan jati diri nya sendiri di dunia maya dan jati diri tersebut berbeda dengan jati diri di dunia nyata. *Minimization of status and authority* keadaan dimana seseorang merasa media sosial memberikan

kebebasan seluas-luasnya bagi setiap penggunanya dalam menyuarakan pendapatnya, (Suler, 2004).

Fenomena yang dipaparkan dari kasus-kasus di atas hanyalah merupakan sebagian kecil dari kasus yang terjadi pada mahasiswa yang berujung pada hukuman pidana dan berdampak pada kelangsungan pendidikannya. Perilaku *toxic disinhibition* di latar belakang seseorang mulai menciptakan jati diri nya sendiri di dunia maya dan jati diri tersebut berbeda dengan jati diri di dunia nyata, faktor *toxic disinhibition* ini disebut dengan *dissociative imagination* Suler (2004). Donohue, W A., & Kolt (1992) menyatakan perilaku dunia maya berbeda dengan dunia nyata, dimana seseorang mampu menyembunyikan identitas dirinya dan menggunakan identitas orang lain di dunia nyata.

Phubbing merupakan suatu perilaku yang menampakkan dirinya acuh tak acuh pada lingkungan sosial dan dia lebih terfokus pada *gadget* yang dibawanya (Nur, 2020). *Phubbing behavior* merupakan perilaku individu yang melihat *smartphone*-nya selama percakapan kehidupan nyata dengan orang lain, asyik dengan *smartphone*, dan menghindari komunikasi interpersonal (Karadağ et al, 2016). *Phubbing* merupakan masalah yang memiliki kesamaan dengan sejumlah besar kecanduan, dan ketergantungan. Dampak dari *Phubbing behavior* diantaranya kecanduan *smartphone*, kecanduan internet, kecanduan media sosial, kecanduan game, sikap acuh tak acuh terhadap orang lain, menunda-nunda, rentang perhatian yang pendek, depresi atau gangguan mental merupakan perilaku *phubbing* lainnya yang dilakukan kaum milenial

bahkan perilaku *cyberbullying* yang sering terjadi dikalangan yang terintegrasi antara faktor pribadi dan kontekstual mahasiswa Karadağ et al (2016), Afdal et al (2019), Kokkinos & Antoniadou (2019).

Yusnita & Syam (2017) dari hasil penelitiannya menunjukkan 66% mahasiswa ketergantungan *smartphone* dan 81% mahasiswa setiap harinya menggunakan *smartphone* dari 100 orang responden penelitiannya. Keadaan yang seperti ini mengakibatkan seseorang bersikap apatis terhadap lingkungan sosialnya di dunia nyata, merasa diabaikan, menghambat perasaan emosi bahkan bisa mengalami gangguan kejiwaan, sehingga saat seorang mahasiswa memiliki perilaku *phubbing* yang tinggi maka orang tersebut tidak dapat membedakan antara tanggung jawab dan kewajibannya sebagai seorang mahasiswa.

Rosdiana et al (2023) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa perilaku *phubbing* dan pengaruh *smartphone* berada pada kategori tinggi sebesar 75,8 %, hasil analisis didapatkan *Odd Ratio* (OR) dari variabel pengaruh Smartphone addiction terhadap perilaku *Phubbing* adalah 3,386 yang berarti faktor pengaruh *smartphone addiction* akan meningkat 3 kali perilaku *phubbing* pada mahasiswa.

Sejalan dengan penelitian Safaria et al (2023) Untuk menilai tingkat penggunaan *smartphone* dia mengembangkan kuesioner tentang intensitas penggunaan *smartphone*. Kuesioner ini berfokus pada dua aspek: frekuensi (*Saya menggunakan ponsel saya setiap hari*) dan durasi penggunaan *smartphone* (*Saya menghabiskan 12 ha hari bermain di ponsel saya*). Peserta

menanggapi setiap item dengan menggunakan skala 4 poin, memilih dari pilihan jawaban Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Total korelasi item untuk skala penggunaan *smartphone* berkisar antara 0,353 hingga 0,483. Selanjutnya, koefisien alpha-Cronbach untuk skala ini ditentukan menjadi 0,774, ini membuktikan tingginya ketergantungan penggunaan *smartphone*

Fenomena - fenomena lain yang dipaparkan di media massa melalui berita *online* terkait *phubbing behavior* di antaranya adalah Garjito dan Opita (2022) suara.com menyampaikan karena kecanduan bermain game seorang remaja tidak mempedulikan kesehatannya sehingga sampai lupa waktu jarang makan dan begadang setiap hari karena main game online, sehingga dia sakit dan akhirnya meninggal dunia. Kasus serupa juga diungkapkan Koran online Tribun Manado (2022) Selasa 8 Februari mahasiswa di perguruan tinggi kota TasikMalaya ditemukan gantung diri di kamar mandi kontrakannya, diduga dia rugi besar main kripto. Nurdiansyah (2022) Rep Jabar Kamis 20 Januari menyampaikan berita pada seorang mahasiswa (UI) meninggal dunia ditabrak kereta api saat menyebrang di perlintasan rel kereta api diduga dia tidak mendengar adanya alarm berbunyi karena dia memakai headset asik mendengarkan hp dan tidak menghiraukan kondisi sekitar.

Kasus lain yang berhubungan dengan penggunaan *smartphone* diberitakan Suli (2022) Tribun Tren.com Jumat 29 Juli 2022 kejadian tragis menimpa Feton seorang mahasiswa Oxford Brookes University mengalami luka parah dan meninggal ditempat karena tersambar baling-baling helikopter

feton diyakini sibuk menelpon dan ber selfie dekat helikopter tersebut. Tribun Jogja (2022) Kamis 18 Agustus menyampaikan berita online mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Mataram ditemukan meninggal dunia dalam keadaan telepon genggam masih menyala. Bukan hanya fenomena *phubbing behavior* yang ditemukan di berita online, bahkan kita bisa temukan juga di lingkungan sekitar kita dari pengakuan salah seorang mahasiswa Bimbingan Konseling di Universitas Negeri Padang hasil wawancara secara singkat pada Kamis 17 November 2022 menyatakan bahwasanya dia lebih memilih ketinggalan dompet dari ketinggalan Handphone.

Fenomena yang dipaparkan dari kasus-kasus diatas juga merupakan sebagian kecil dari kasus yang terjadi pada mahasiswa yang merugikan diri sendiri dan berdampak pada masa depan mahasiswa. *Phubbing Behavior* dilatar belakangi seseorang mulai menciptakan jati diri nya sendiri di dunia maya dan jati diri tersebut berbeda dengan jati diri di dunia nyata, aspek *phubbing behavior* ini disebut dengan *nomophobia* (Chotpitayasunondh and Douglas 2018). Kecanduan penggunaan *smartphone/gadget* memberikan dampak terhadap penggunanya bahwa *phubbing* pasangan mengarah pada hilangnya perhatian eksklusif terhadap pihak lain, hal ini timbul karena perasaan cemburu yang dipicu oleh *phubbing* dalam hubungan pasangan yang bersifat negatif (Jealousy, 2016).

Zhao, Ye & Yu, (2021) menyatakan dari hasil penelitiannya sebanyak 1396 mahasiswa menemukan bahwa *peer phubbing* berhubungan positif dengan kecanduan *smartphone*. Aspek *Phubbing Behavior* yang

muncul karena 1. *Nomophobia* merupakan kepanjangan dari *no-mobilephone* adalah suatu sindrom kegelisahan jika jauh dari telepon genggam, 2. Konflik interpersonal adalah pertentangan atau konflik yang dirasakan antar seseorang dengan orang lain karena pertentangan kepentingan, 3. Isolasi diri (*Self isolation*) merupakan suatu kondisi di mana individu tersebut memisahkan diri dari orang lain / melarikan diri dari berbagai macam kegiatan sosial dan mengisolasi diri dengan cara menggunakan ponselnya, 4. Pengakuan Masalah (*Problem Acknowledgement*) merupakan sebuah pengakuan dari individu itu sendiri bahwa individu tersebut memiliki masalah *phubbing*.

Devito (2015) menyatakan bahwa salah satu syarat komunikasi antar pribadi agar komunikasi berjalan efektif adalah manajemen interaksi dan orientasi pada orang lain dimana individu harus bisa menghargai lawan bicara sehingga lawan bicara tidak merasa diabaikan dan diharapkan bahwa komunikasi dua arah sekalipun akan tercipta. Fenomena *phubbing* pun akhirnya dianggap sebagai sesuatu hal yang negatif dikarenakan manusia cenderung menyepelkan lawan bicara dan tidak memberikan apresiasi.

Sekalipun penggunaan *smartphone* di tengah interaksi dianggap hal yang wajar bagi sebagian besar responden tetapi mereka akan merasa terganggu jika lawannya menggunakan *smartphone* apalagi jika hal tersebut dilakukan sepanjang percakapan berlangsung. Hal ini tentunya akan sangat ironi jika kita melihat bahwa masyarakat Indonesia merupakan masyarakat yang dikenal santun dalam berbicara dan begitu menghormati serta menghargai lawan bicara. Tetapi kenyataannya fenomena ini seakan ingin

merekonstruksi bahwa sebagian besar masyarakat Indonesia terutama generasi Y yang tinggal di perkotaan lebih memperlakukan *smartphone* sebagai teman sejatinya dari pada memanusiakan manusia lainnya.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, tentang *toxic disinhibition* dan *phubbing behavior* yang biasa dialami siapa saja terutama pada mahasiswa. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Analisis *Toxic Disinhibition* ditinjau dari *Phubbing Behavior* pada Mahasiswa Indonesia”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang masalah diatas perilaku *toxic disinhibition* dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah *dissociative anonymity* adalah keadaan dimana seseorang menyembunyikan identitas dirinya dan menggunakan identitas orang lain di dunia maya. *Invisibility* keadaan dimana seseorang merasa bahwa dia tidak terlihat secara fisik oleh orang lain di dunia maya. *Anychronity* keadaan di mana berkomunikasi merupakan suatu kegiatan pada waktu yang berbeda atau berkomunikasi tidak di waktu yang sama. *Solipsistik interjektion* keadaan dimana seseorang membayangkan serta mencoba menggambarkan ekspresi dan suara orang lain dalam khayalannya. *Dissociative imagination* keadaan dimana seseorang mulai menciptakan jati diri nya sendiri di dunia maya dan jati diri tersebut berbeda dengan jati diri di dunia nyata. *Minimization of status and authority* keadaan dimana seseorang merasa media sosial memberikan kebebasan seluas-luasnya bagi setiap penggunanya dalam menyuarakan pendapatnya,

(Suler, 2004). Perilaku *toxic disinhibition* di latar belakang seseorang mulai menciptakan jati diri nya sendiri di dunia maya dan jati diri tersebut berbeda dengan jati diri di dunia nyata, faktor *toxic disinhibition* ini disebut dengan *dissociative imagination* Suler (2004).

Phubbing merupakan masalah yang memiliki kesamaan dengan sejumlah besar kecanduan, dan ketergantungan. Dampak dari *Phubbing behavior* diantaranya kecanduan *smartphone*, kecanduan internet, kecanduan media sosial, kecanduan game, sikap acuh tak acuh terhadap orang lain, menunda-nunda, rentang perhatian yang pendek, depresi atau gangguan mental merupakan perilaku *phubbing* lainnya yang dilakukan kaum milenial bahkan perilaku *cyberbullying* yang sering terjadi dikalangan yang terintegrasi antara faktor pribadi dan kontekstual mahasiswa Karadağ et al (2016), Afdal et al (2019), Kokkinos & Antoniadou (2019). *Phubbing Behavior* dilatar belakang seseorang mulai menciptakan jati diri nya sendiri di dunia maya dan jati diri tersebut berbeda dengan jati diri di dunia nyata, aspek *phubbing behavior* ini disebut dengan *nomophobia* (Chotpitayasunondh and Douglas 2018). Berdasarkan faktor-faktor tersebut maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Adanya perilaku *cyberbullying* di antara mahasiswa.
2. Mahasiswa kecanduan menggunakan media sosial
3. Banyaknya mahasiswa yang menggunakan akun palsu/identitas palsu di media sosial sehingga memicu melakukan kejahatan di dunia maya.
4. Mahasiswa acuh tak acuh terhadap orang lain dan lingkungan sekitar

ketika menggunakan *smartphone*.

5. Mahasiswa kecanduan *smartphone* dengan selalu menscroll aplikasi media sosial seperti *game online*, *instagram*, *tik-tok*, *twitter*, *facebook* dan lainnya.
6. Setiap saat tidak bisa jauh dari ponselnya

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dipaparkan sebelumnya, ternyata masih banyak aspek yang bisa untuk diteliti. Namun agar peneliti lebih fokus pada sasaran penelitian ini, maka peneliti membatasi penelitian ini pada “ Analisis *toxic disinhibition* ditinjau dari *phubbing behavior* pada mahasiswa Indonesia” dan melihat apakah ada terdapat perbedaan antara perilaku *toxic disinhibition* ditinjau dari *phubbing behavior* pada mahasiswa Indonesia.

D. Perumusan Masalah

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif oleh karena itu peneliti akan merumuskan beberapa pertanyaan dan pernyataan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran perilaku *toxic disinhibition* pada mahasiswa di Indonesia?
2. Bagaimana gambaran perilaku *phubbing behavior* pada mahasiswa di Indonesia?
3. Bagaimana perbedaan *toxic disinhibition* ditinjau dari *phubbing behavior*

pada mahasiswa di Indonesia?

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan perilaku *toxic disinhibition* pada mahasiswa di Indonesia?
2. Mendeskripsikan perilaku *phubbing behavior* pada mahasiswa Indonesia?
3. Menganalisis perbedaan *toxic disinhibition* ditinjau dari *phubbing behavior* pada mahasiswa di Indonesia?

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi untuk menambah kajian teoritis dalam bidang psikologi sosial, khususnya kajian tentang analisis keterkaitan antara *toxic disinhibition* dengan *phubbing behavior* pada mahasiswa Indonesia.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan penelitian lain tentang topik *toxic disinhibition* dengan *phubbing behavior*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Konselor

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam penyusunan program BK, maupun sebagai solusi permasalahan

khususnya dalam perilaku *toxic disinhibition* serta *phubbing behavior*.

b. Bagi Kepala (UPBK)

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi kepala Unit pelayanan Bimbingan Konsling (UPBK) yang ada di perguruan tinggi untuk meningkatkan kualitas kerja konselor dan konseling.

c. Bagi Jurusan Bimbingan Konseling

Penelitian ini bermanfaat untuk mempersiapkan konselor bimbingan dan konseling yang akan bertugas sebagai guru maupun dosen sehingga mampu melaksanakan pelayanan konseling secara efektif dan efisien.

d. Bagi Peneliti lainnya

Penelitian ini bermanfaat sebagai bahan masukan untuk penelitian lanjutan yang relevan sebagai data *toxic disinhibition* dan *phubbing behavior*.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah sesuatu yang diberikan kepada suatu variabel atau konstruk dengan cara memberikan arti atau melakukan spesifikasi kegiatan maupun memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur konstruk atau variabel. Berdasarkan penjelasan dan faktor kajian penelitian yang dilakukan, definisi operasional variabel dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

1. *Toxic Disinhibition*

Toxic disinhibition yang dimaksud dalam penelitian ini adalah

merupakan bentuk kegagalan pengontrolan perilaku individu di dalam dunia maya diantaranya penurunan pengendalian psikologis dalam mengatur perilaku di lingkungan sosial ketika *online* sehingga menimbulkan perilaku *dissociative anonymity, invisibility, anynchronity, solipsistic introjection, dissociative imagination, minimization of status and authority*.

2. *Phubbing Behavior*

Phubbing behavior yang dimaksud dalam penelitian ini adalah merupakan perilaku individu yang memiliki kesamaan dengan kecanduan dan ketergantungan *smartphone, kecanduan internet, kecanduan media sosial, kecanduan game*, sehingga menghindari komunikasi interpersonal selama percakapan kehidupan nyata dengan orang lain, hal ini menyebabkan perilaku diantaranya *nomophobia*, konflik interpersonal, isolasi diri, pengakuan masalah.

H. **Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian**

Banyak penelitian lain yang mengkaji tentang *toxic disinhibition*, namun masing-masing tentu memiliki karakteristik yang berbeda-beda terkait penelitian tersebut. Penelitian yang dilakukan saat ini belum ditemukan yang membahas tentang *Phubbing behavior* pada mahasiswa Indonesia. Hal ini didasari dari masih adanya orang yang melakukan perilaku tidak baik di dunia maya seperti *cyberbullying*, mencela, berkata kotor pornografi dan lain sebagainya, oleh karena itu perlu diketahui seberapa besar *phubbing behavior*

seseorang dapat mempengaruhi seseorang terhadap *toxic disinhibition* pada mahasiswa Indonesia.