

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dari hasil dan pembahasan yang telah ditemukan dan diperoleh dari lokasi penelitian bahwa *phubbing* dikatakan Tindakan Sosial karena dalam Tindakan tersebut memiliki makna subjektif, makna dalam Tindakan sosial dapat dijelaskan dan di pahami sendiri oleh individu tersebut. Maka dapat disimpulkan bahwa *Phubbing* ini dilakukan dengan rasionalitas dan juga dengan memiliki kelekatan emosional dalam diri (aktor) dan tidak memiliki unsur kesengajaan, hal ini memang akan dilakukan untuk mengabaikan lawan bicara. Sebab dari hasil penelitian ini ditemukan individu yang mempunyai tugas sosial yang aktivitasnya dilakukan dengan android, tapi, juga dia sadari bahwa apa yang dilakukannya akan membuat lawan bicaranya akan merasa tidak dihargai, namun hal atau perbuatan ini memang mengharuskan actor atau individu akan melakukan *Phubbing*. Aktivitas inilah yang membuat individu tersebut berperilaku *Phubbing* atau disebut *Phubber*, individu tersebut akan mengalami sulit menerima informasi dari lawan bicaranya yang nyata secara fisik. Dan juga dengan maraknya media sosial, dan game Online yang akan membuat mereka *Phubber* akan sulit memahami situasi lingkungan sekitar.

Memiliki kebiasaan bermain *Smartphone*, seperti sering mengakses Sosial Media dan game online terlalu lama akan mengalami individu tersebut mempunyai

perasaan emosional yang bersifat subjektif, karena sering merasa tidak nyaman jika berada dalam sebuah kelompok yang sedang membahas suatu topik dan bagi dirinya itu tidak penting, dan ini hanya bersifat subjektif bagi individu yang menjadi *Phubber*. Keseringan bermain *Smartphone* akan mengalami efek negatif seperti sering lupa waktu, atau bisa disebut tidak memiliki waktu yang terstruktur, karena kita sebagai manusia yang produktif dalam bermasyarakat harus mampu mengatur waktu dalam melakukan aktivitas. Padahal kita adalah manusia yang diciptakan sebagai makhluk sosial yang mampu menciptakan perilaku sosial yang dapat diterima atau direspon oleh masyarakat sekitar,

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas tersebut, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Setiap pengguna *smartphone* secara berlebihan disarankan agar lebih dikurangi, karena berkomunikasi secara nyata itu lebih efisien dibanding dengan berkomunikasi lewat media atau dunia maya.
2. Gunakan *Smartphone* dalam konteks yang penting saja, jangan bermain *Smartphone* Ketika lagi berinteraksi dengan orang lain yang ada didepan kita atau nyata secara fisik.
3. Jika dalam sebuah kelompok ada beberapa individu yang keseringan mengotak-ngatik *Smartphone* secara terus menerus maka beritahulah bahwa perilaku tersebut akan membuat *Phubber* sulit memahami situasi sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ritzer, George. 2012. *Teori Sosiologi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Edisi Ke-25.
Bandung: Alfabeta
- Ali Ridho, Muhammad. 2019, *Interaksi Sosial Pelaku Phubbing*. Skripsi
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Supraja, Muhammad, 2012, *Alfred Schutz: Rekontruksi Teori Tindakan Max
Webber*
- Budiman, Didin, *Bahan Ajar M.K Psikologi Anank Dalam Penjas PGSD*
- Hanika, Ita Musfirowati, 2015, *Fenomena Phubbing Di Era Milenial*, FISIP
UNDIP
- Younarti & Hidayah, 2018, *Perilaku Phubbing sebagai Karakter Remaja
Generasi z*, Universitas Negeri Malang
- Santoso & Sumara, Dkk, 2017, *Kenakalan Remaja Dan Penanganannya*, FISIP-
Universitas Padjadjaran
- Yusnita, M. Syam, *Pengaruh Perilaku Phubbing Akibat Penggunaan Smartphone
Berlebihan Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa*, FISIP-Universitas Syiah Kuala
- Khali, A, dkk, 2018, *Phubbing Towards a Theory of Techno-Shubbing*.
- Hitzfeld & M. Schneider 2019, *Perilaku Phubbing*,

Nurkholis & Muhlis, *Analisis Tindakan Sosial Max Webber Dalam Tradisi
Pembacaan Kitab Mukhtahsar Al-Bukhari*, UIN SunanKalijaga Yogyakarta

Agustina, dkk, 2019, *Phubbing, Penyebab dan dampaknya pada Mahasiswa
Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Indonesia*, Universitas Indonesia