

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Revolusi peradaban modern dan seluruh aspek terjangnya dapat dirumuskan dalam satu istilah yakni modernisasi. Modernisasi berarti perubahan manusia dalam segala aspek eksistensial hidupnya.<sup>1</sup> Dalam pengertian lain, modernisasi dapat dipahami sebagai suatu tindakan reformatif yang berorientasi pada harapan akan tercapainya kemajuan dalam seluruh dimensi kehidupan manusia. Kemajuan ini, ditandai dengan adanya terobosan-terobosan baru dalam eksistensi peradaban manusia, seperti teknologi digital. Teknologi diciptakan oleh manusia dengan *locus* utama dan fundamental agar manusia lebih mudah melakukan segala sesuatu dalam eksistensi hidupnya.<sup>2</sup> Tetapi, tidak dapat dimungkiri, bahwasannya seiring dengan perkembangan dan kemajuan sains dan peradaban dunia, manusia pun dituntut oleh teknologi agar menyesuaikan diri secara bertahap searah dengan evolusi-evolusi sosial yang terjadi dalam realitas kehidupan manusia sebagai dampak langsung dari perkembangan dan kemajuan teknologi digital.

Media-media baru teknologi digital yang berbasis internet, seperti *smartphone*<sup>3</sup>, komputer, surat elektronik, televisi, radio *streaming*<sup>4</sup> dan peralatan-peralatan serta program jaringan sosial lain merupakan bukti *real* perkembangan

---

<sup>1</sup>Johan Willem Schoorl, *Modernisasi*, penerj. R. G. Soekandijo (Jakarta: Gramedia, 1980), hlm. 1.

<sup>2</sup>Alexander Billd Donasis, "Manusia Teknologis Menurut Yuval Noah Harari: Tinjauan Filsafat Manusia" (Skripsi Sarjana Filsafat, Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero, Maumere, 2023), hlm. 6.

<sup>3</sup>*Smartphone*, didefinisikan sebagai: perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Di antaranya seperti, *Iphone* dan *Blackberry*, serta *Notebook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *Notebook* dan internet). Bdk. Widiawati, "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Daya Kembang Anak" (Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2014), hlm. 106, dalam Novia Rachmawati, "Dampak Penggunaan *Smartphone* terhadap Kehidupan Masyarakat Berahlakul Karimah di Kelurahan Sukabumi Kota Bandar Lampung" (Skripsi Sarjana Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung, Lampung, 2020), hlm. 2.

<sup>4</sup>Radio *streaming*, didefinisikan sebagai: jenis audio *streaming* yang konten medianya hanya menggunakan audio saja. Bdk. M. Ade Zainury, "Pemanfaatan Radio *Streaming Kiss Fm* dalam Menjaga Eksistensi Pendengar di Kota Medan" (Skripsi Sarjana Program Studi Ilmu Komunikasi Konsentrasi Penyiaran Universitas Muhammadiyah, Sumatera Utara Medan, 2018), hlm. 133, dalam Suherman & Narmianti, "Sistem Monitoring Audio *Streaming* pada Stadion Radio Suara Adyafiri", *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi dan Teknik Informatika "Jisti"*, 5:1 (Sulawesi Selatan: April, 2022), hlm. 71.

dan kemajuan teknologi modern.<sup>5</sup> Inovasi dari media-media baru teknologi digital ini, secara substantif menciptakan perubahan yang sangat signifikan. Eksistensi hidup manusia digitalisasi, sehingga segala bentuk tindakan berkomunikasi, bersosialisasi, berbisnis dan berinteraksi secara implisit dapat dilakukan dengan sangat mudah menggunakan peranti-peranti teknologi digital.

*Smartphone* adalah salah satu terobosan baru perkembangan dan kemajuan teknologi digital. Dengan menggunakan *smartphone*, segala sesuatu yang terjadi dalam seluruh dimensi kehidupan manusia selalu mudah dan cepat diakses serta diketahui oleh semua orang di pelbagai belahan dunia. Hal ini, diafirmasi oleh Manuel Castells dalam penelitiannya tentang dampak sosial internet dan jaringan digital bagi manusia, sebagaimana dikutip oleh Agus Alfons Duka, bahwa masyarakat kita saat ini adalah masyarakat jejaring. Masyarakat yang mengambil bagian dalam jaringan. Apapun aktivitas yang dilaksanakan, hampir pasti akan bersinggungan dengan internet dan jejaring media digital.<sup>6</sup> Dampak perkembangan dan kemajuan teknologi modern, seperti *smartphone* terhadap perubahan iklim sosial dalam kehidupan masyarakat sangat dipengaruhi oleh penggunaan internet secara global. Penetrasi internet di Indonesia saat ini sangat masif. Hasil investigasi Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan, bahwa penggunaan internet pada tahun 2024 mengalami peningkatan hingga mencapai 79,5% apabila dibandingkan dengan jumlah penetrasi penggunaan internet pada tahun 2023 yang hanya mencapai presentase lebih rendah yakni 78,19%, 77,02% pada tahun 2022, 73,7% pada tahun 2020 dan 64,8% pada tahun 2018.<sup>7</sup> Hasil survei ini membuktikan, bahwa penggunaan internet mengalami peningkatan yang sangat masif di setiap tahun searah dengan jumlah populasi penduduk yang semakin meningkat. Akibatnya, penetrasi penggunaan internet berdampak pada intensitas penggunaan *smartphone*.

---

<sup>5</sup>Agus Efendi, Astuti, P. I., & Rahayu, N. T., "Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baru terhadap Pola Interaksi Sosial Anak di Kabupaten Sukoharjo", *Jurnal Penelitian Humaniora*, 18:2 (Surakarta: Agustus 2017), hlm. 12.

<sup>6</sup>Manuel Castells, *The Rise of The Network Society* (Malden, Massachusetts: Blackwell, 2000), hlm. 500., dalam Agus Alfons Duka, *Komunikasi Pastoral Era Digital* (Maumere: Penerbit Ledalero, 2017), hlm. 62.

<sup>7</sup>APJII, "APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang", dalam *Berita Harian APJII*, 7 Februari 2024, <https://survei.apjii.or.id>, diakses pada 28 Mei 2024.

Penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat meningkatkan risiko adiktif, ketertutupan diri dan kehilangan akses dengan realitas faktual secara kontinyu serta membatasi peningkatan keterhubungan antarpribadi secara autentik.<sup>8</sup> *Smartphone* menguasai dan menjadikan individu teralienasi dari dunianya sendiri, keluarga, masyarakat, negara dan bangsa. Keterasingan ini, tidak hanya terjadi pada taraf pekerjaan-pekerjaan yang dilakukan, tetapi lebih daripada itu, juga memuncak pada situasi mengabaikan relasi autentik dengan orang lain. *Phubbing* adalah perilaku antisosial modern yang harus secepatnya diatasi karena merusak relasi sosial. Timbulnya perilaku *phubbing* secara nyata merusak pola interaksi dan komunikasi dalam relasi sosial. *Phubbing* menciptakan sekat-sekat pemisah antara satu individu dengan individu lain. Perilaku *phubbing* dialami oleh semua orang, baik di dalam keluarga dan masyarakat maupun organisasi serta lembaga-lembaga pendidikan yang eksistensinya tidak terlepas dari penggunaan *smartphone*. Salah satunya ialah lembaga pendidikan tinggi Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero.

Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero secara operasional dilegalkan oleh pemerintah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) dengan nama awal Sekolah Tinggi Filsafat dan Teologi Katolik (STFTK) Ledalero pada tahun 1969. Institusi ini ialah lembaga pendidikan perguruan tinggi yang mendidik para calon imam Katolik dan awam Katolik dari pelbagai macam latar belakang, kultur dan status sosial. Para calon imam Katolik dan awam Katolik menempuh pendidikan di satu lembaga pendidikan yang telah berubah status menjadi Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif (IFTK) Ledalero pada tahun 2022. Iklim persaudaraan dan kebersamaan sebagai mahasiswa tentu sangat penting dibutuhkan dalam menjalin relasi antarindividu. Setiap mahasiswa harus mempunyai kemampuan untuk mengaktualisasikan dan mengkomunikasikan ide, pikiran dan ilmu pengetahuan melalui interaksi, sebagai suatu perwujudan nilai pendidikan dan kedewasaan personalitas diri yang diperoleh dari pendidikan di lembaga pendidikan Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero.

Merujuk pada realitas dewasa ini, bahwa sistem kependidikan di Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero secara intrinsik selalu bertumbuh dan

---

<sup>8</sup>Fransiskus, *Fratelli Tutti: Persaudaraan dan Persahabatan Sosial*, penerj. Martin Harun (Jakarta: Departemen Dokumentasi dan Penerangan KWI, 2021), hlm. 31.

berkembang selaras dengan perkembangan dan kemajuan teknologi. Teknologi menjadi bagian integral yang secara intrinsik tidak bisa dilepaspisahkan dari sistem kependidikan Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero. *Smartphone* adalah sebuah alat teknologi digital yang dimiliki dan digunakan oleh para mahasiswa, dosen maupun tenaga kependidikan di IFTK Ledalero. Mahasiswa IFTK Ledalero selalu menggunakan *smartphone* untuk melakukan pelbagai macam kepentingan hidup, baik kepentingan intelektual maupun kepentingan relasional.

*Platform-platform* digital dalam *smartphone* yang terhubung dengan internet, seperti; *WhatsApp, Instagram, Line, Facebook, TikTok, Zoommeeting, YouTube, Shopee, Telegram, Dana, Gopay, BRImo* dan lain sebagainya digunakan untuk berinteraksi dan bertransaksi secara *online*, bermain *game online*, membaca buku-buku digital secara *online*, melaksanakan proses perkuliahan ataupun seminar *online*,<sup>9</sup> bahkan mendengarkan musik ataupun menonton film secara *online*. Di sini, *smartphone* menjadi salah satu alat teknologi digital modern yang berperan sangat signifikan dalam seluruh dimensi kehidupan mahasiswa IFTK Ledalero.

Intensitas penggunaan *smartphone* ini, tidak hanya memberikan dampak positif, tetapi juga negatif yang secara eksplisit mendistorsi eksistensi hidup mahasiswa IFTK Ledalero. Salah satu dampak negatif yang dialami oleh mahasiswa ialah timbulnya perilaku *phubbing*. *Phubbing* adalah perilaku antisosial modern yang berkembang dan terjadi di lembaga pendidikan IFTK Ledalero karena peningkatan intensitas penggunaan *smartphone* tidak terkontrol.

Dampak *phubbing* bagi mahasiswa IFTK Ledalero adalah melemahnya pola interaksi dalam relasi sosial. Pada saat dua, tiga, empat atau lebih orang mahasiswa sedang berkumpul dan berinteraksi secara langsung, ada salah satu mahasiswa yang cenderung memfokuskan perhatian kepada *smartphone*, daripada mendengarkan serta mencermati pokok persoalan yang sedang diperbincangkan.<sup>10</sup> Akibatnya, esensi fundamental relasi sosialnya mengalami dekadensi secara substansial.

Kajian ilmiah mengenai perilaku *phubbing* sudah dilakukan oleh banyak peneliti dengan batasan dan hasil kajian ilmiah masing-masing yang beragam. Dari

---

<sup>9</sup>I. Muttaqin Hanika, "Fenomena *Phubbing* di Era Milenial (Ketergantungan Seseorang pada *Smartphone* terhadap Lingkungannya)", *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4:1 (Semarang: Januari 2015), hlm. 43.

<sup>10</sup>Hasil Wawancara dengan Informan GA, Mahasiswa Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero, pada 22 November 2025 di Ledalero.

keberagaman penelitian ilmiah atas perilaku *phubbing* ini, terdapat tiga kajian ilmiah yang penulis gunakan sebagai pembanding. *Pertama*, penelitian Berjudul “Dampak *Phubbing* pada Interaksi Sosial”.<sup>11</sup> *Locus* utama kajian ilmiah ini ialah memahami dampak *phubbing* terhadap interaksi antarindividu dalam iklim keharmonisan relasi sosial. Jenis metode penelitian yang digunakan ialah kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan studi literatur yang diperoleh melalui buku, jurnal, artikel dan internet yang relevan. Hasil kajian menyimpulkan, bahwa perilaku *phubbing* menjadi fenomena normatif dalam komunikasi sehari-hari. Ditemukan adanya pengucilan sosial dan eksklusivitas diri dalam autentisitas interaksi sosial akibat perilaku *phubbing*.<sup>12</sup>

*Kedua*, Skripsi Berjudul “Fenomena *Phubbing* pada Mahasiswa Universitas Islam Riau Fakultas Ilmu Komunikasi”.<sup>13</sup> Kajian ilmiah tersebut, bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi terjadinya perilaku *phubbing* pada Mahasiswa Universitas Islam Riau Fakultas Ilmu Komunikasi. Jenis metode penelitian menggunakan kualitatif dengan teknik insidental. Subjek penelitian ialah Mahasiswa Universitas Islam Riau Fakultas Ilmu Komunikasi. Data penelitian diperoleh melalui hasil observasi, dokumentasi dan wawancara. Hasil penelitian menyimpulkan, bahwa kecanduan *smartphone* menjadi salah satu faktor penyebab terjadinya perilaku *phubbing*. Adanya perasaan kebosanan terhadap lingkungan sekitar, sehingga memilih untuk menggunakan *smartphone* daripada membangun relasi intensif melalui interaksi dengan orang lain di lingkungan sekitar.<sup>14</sup> *Phubbing* merupakan tindakan negatif karena mengabaikan orang lain yang berada di sekitar kita.

*Ketiga*, Skripsi Berjudul “Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku *Phubbing* Remaja Akhir di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare”.<sup>15</sup> *Locus* utama kajian ilmiah ini ialah mengetahui pengaruh *game online*

---

<sup>11</sup>Raden Gita Ekapravita S., dan Iqbal Prabawa Wiguna S., “Dampak *Phubbing* pada Interaksi Sosial”, *Journal E-Proceeding of Art & Design* 6:3 (Bandung: Desember, 2019), hlm. 1.

<sup>12</sup>*Ibid.*

<sup>13</sup>Yoga Rabbani Huldi, “Fenomena *Phubbing* pada Mahasiswa Universitas Islam Riau Fakultas Ilmu Komunikasi” (Skripsi Sarjana Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau, Pekanbaru, 2019), hlm. 1.

<sup>14</sup>*Ibid.*

<sup>15</sup>Shella Madjid, “Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku *Phubbing* Remaja Akhir di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare” (Skripsi Sarjana Sosial, Program Studi Komunikasi

terhadap perilaku *phubbing*. Jenis metode penelitian yang digunakan ialah kuantitatif. Data-data penelitian diperoleh melalui hasil pengolahan angka-angka menggunakan analisis deskriptif dan statistik regresi linear sederhana. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, kuesioner (angket) dan pedoman observasi serta daftar pertanyaan sebagai instrumen penelitian. Sampel yang digunakan berjumlah 70 orang remaja akhir di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Parepare. Teknik analisis data menggunakan statistik kuantitatif, berupa tabel distribusi frekuensi dan *mean* untuk mengukur *game online* serta pengaruh perilaku *phubbing*. Hasil penelitian menyimpulkan, bahwa perilaku *phubbing* yang terjadi pada remaja di Kelurahan Bukit Indah Kecamatan Soreang Kota Parepare sangat signifikan dipengaruhi oleh maraknya *game online*.<sup>16</sup>

Mengacu pada universalitas keberagaman temuan hasil dan batasan kajian para peneliti terdahulu dalam literatur-literatur ilmiah di atas, penulis mengkaji fenomena yang sama mengenai perilaku *phubbing* dengan konsistensi modifikasi batasan kajian ilmiah pada konteks yang berbeda dan bersifat partikular, yakni Mahasiswa Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero dengan landasan dasar teoritis kajian menggunakan dokumen Gereja, yakni Ensiklik *Fratelli Tutti*. Mengingat bahwa, penelitian ilmiah seputar tema “Tinjauan Sosial Ensiklik *Fratelli Tutti* atas Perilaku *Phubbing* pada Mahasiswa Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero”, belum pernah dilakukan sebelumnya, sehingga penelitian mengenai tema ini masih sangat baru. Kendatipun, pembahasan mengenai variabel-variabel di atas sudah dilakukan secara terpisah berdasarkan kontekstualisasi kajian masing-masing, baik Ensiklik *Fratelli Tutti* maupun perilaku *phubbing*. Penulis melihat, bahwa intensitas penggunaan *smartphone* yang tidak terkendali oleh mahasiswa Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero telah menghadirkan fenomena *phubbing*, sehingga dibutuhkan upaya-upaya solutif untuk meninjau kembali interaksi dan komunikasi dalam relasi sosialnya.

Berdasarkan modifikasi latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, penulis tertarik untuk mengkaji karya ilmiah ini dengan judul “Tinjauan Sosial

---

dan Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare, Parepare, 2020), hlm. 1.

<sup>16</sup>*Ibid.*, hlm. 59-60.

Ensiklik *Fratelli Tutti* atas Perilaku *Phubbing* pada Mahasiswa Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penulisan skripsi ini, terdiri atas masalah pokok dan masalah turunan. Masalah pokok pada skripsi ini ialah bagaimana tinjauan sosial Ensiklik *Fratelli Tutti* atas perilaku *phubbing* pada Mahasiswa Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero. Sedangkan, masalah turunan dari skripsi ini dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Apakah yang dimaksud dengan Ensiklik *Fratelli Tutti*?
- 2) Apakah yang dimaksud dengan perilaku *phubbing*?
- 3) Bagaimanakah perilaku *phubbing* pada Mahasiswa Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero?

## 1.3 Tujuan Penulisan

Pada hakekatnya, sebuah tulisan ilmiah yang bersifat sistematis dan metodis mempunyai tujuan-tujuan fundamental tertentu yang hendak dicapai. Oleh karena itu, berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan-tujuan yang hendak dicapai pada skripsi ini terdiri atas tujuan umum dan khusus.

### 1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum skripsi ini ialah memahami dan mendalami secara komprehensif tentang tinjauan sosial Ensiklik *Fratelli Tutti* atas perilaku *phubbing* pada Mahasiswa Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero.

### 1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan-tujuan khusus yang hendak dicapai pada skripsi ini, dimodifikasi secara positif dari tujuan umum di atas dan diuraikan sebagai berikut:

- 1) Untuk memahami tentang Ensiklik *Fratelli Tutti*.
- 2) Untuk mendalami tentang perilaku *phubbing*.
- 3) Untuk mendalami tentang perilaku *phubbing* pada Mahasiswa Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero.
- 4) Untuk memenuhi salah satu kriteria dalam menyelesaikan Strata Satu (S1) Program Studi Sarjana Filsafat di Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero.

## 1.4 Metode Penelitian

### 1.4.1 Jenis Penelitian

Penelitian ilmiah pada skripsi ini, menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Menurut, Moleong, sebagaimana dikutip oleh, Nursapiah Harahap, penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang digunakan untuk memahami secara holistik persepsi, tindakan dan motivasi subjek penelitian dalam suatu fenomena sosial dengan mendeskripsikannya menggunakan kata-kata serta kalimat sistematis yang spesifik sesuai dengan metode-metode alamiah untuk memperoleh makna yang terkandung di dalam suatu iklim sosial.<sup>17</sup> Sejalan dengan teori Sugiyono, bahwa tujuan digunakannya jenis metode penelitian kualitatif deskriptif tersebut ialah memperoleh makna yang mendalam melalui data-data. Sebab hanya melalui data yang mendalam peneliti mendapatkan makna yang autentik.<sup>18</sup>

### 1.4.2 Tempat dan Instrumen Penelitian

Menurut, Sugiyono, tempat penelitian merupakan tempat situasi sosial tersebut akan diteliti.<sup>19</sup> Sejalan dengan hal ini, maka tempat penelitian ilmiah pada skripsi ini, dilakukan di institusi perguruan tinggi, yaitu Institut Filsafat dan

---

<sup>17</sup>Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Media Kita, 2005), hlm. 39, dalam Nursapiah Harahap, *Penelitian Kualitatif* (Medan Sumatera Utara: Wal ashri Publishing, 2020), hlm. 123.

<sup>18</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Cet. XVII (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 9.

<sup>19</sup>*Ibid.*, hlm. 292.

Teknologi Kreatif Ledalero. Sedangkan, instrumen utama penelitian ialah penulis sendiri.

#### 1.4.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ilmiah pada skripsi ini ialah studi literatur (studi kepustakaan) sebagai bentuk data sekunder dan wawancara semi terstruktur sebagai bentuk data primer. Menurut, Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik, data sekunder merupakan data yang dikompilasi dari referensi-referensi ilmiah yang telah ada sebelumnya, seperti; buku, laporan, jurnal dan sebagainya.<sup>20</sup> Oleh karena itu, data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini, diperoleh dari referensi-referensi ilmiah, berupa; kamus, dokumen Gereja, buku, artikel jurnal, tesis, skripsi, paper ilmiah, manuskrip, internet dan laporan-laporan penelitian yang mutakhir, original dan relevan serta signifikan dengan permasalahan yang diteliti. Sedangkan, wawancara dilakukan dengan menjumpai 100 orang mahasiswa IFTK Ledalero yang melakukan dan mengalami secara langsung perilaku *phubbing*. Penelitian dilaksanakan pada November 2024 hingga April 2025. Titik fokus pencarian informasi dalam penelitian ini ialah hal-hal yang relevan dengan timbulnya perilaku *phubbing*.

#### 1.4.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ilmiah pada skripsi ini, menggunakan langkah-langkah teknik analisis data penelitian kualitatif menurut Miles dan Huberman. Langkah-langkah teknik analisis data penelitian kualitatif menurut Miles dan Huberman, antara lain:

*Pertama*, reduksi data. Menurut, Miles dan Huberman, sebagaimana dikutip oleh Nursapiah Harahap, bahwa proses pereduksian data dilakukan dengan melakukan klasifikasi dan kategorisasi data hasil penelitian, menentukan tema dan mensentralisasikan data sesuai dengan bidangnya, mengeliminasi data yang tidak relevan, mengkompilasikan data dan melakukan rangkuman dalam satuan analisis, memverifikasikan ulang data serta mengelompokkan data sesuai dengan masalah

---

<sup>20</sup>Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), hlm. 58.

penelitian.<sup>21</sup> Hal ini, dibutuhkan agar memudahkan peneliti mendeskripsikan hasil temuan kajian secara struktural sistematis ilmiah demi memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang korelasi antarvariabel dalam penelitian.

*Kedua*, Penyajian Data (*display data*). Pada bagian ini, penulis menyajikan hasil analisis data penelitian dalam bentuk narasi, yakni kalimat atau paragraf dideskripsikan secara struktural, sistematis dan berkesinambungan.<sup>22</sup> *Display data* ini, bertujuan menggambarkan dan memastikan, bahwa data-data yang diperoleh dari studi literatur ilmiah dan wawancara sebagai hasil penelitian tentang *phubbing* dapat disajikan dalam bentuk deskriptif sehingga dapat dipertanggung jawabkan secara teoritis ilmiah.

*Ketiga*, penarikan kesimpulan. Miles dan Huberman, sebagaimana dikutip oleh Nursapiah Harahap, mengemukakan bahwa gambaran kesimpulan yang diperoleh dalam langkah pereduksian data belum bersifat permanen, tetapi masih bersifat sementara, sehingga masih mempunyai kemungkinan untuk melakukan penambahan ataupun pengurangan.<sup>23</sup> Data-data penelitian akurat dan faktual yang diperoleh melalui studi literatur ilmiah sebagai data sekunder dan wawancara semi terstruktur sebagai data primer yang kredibel serta relevan dengan masalah penelitian, dianalisis menggunakan metode-metode penelitian ilmiah dengan melakukan pengkategorian secara tematik dan deskriptif, sehingga menghasilkan suatu kesimpulan teoritis ilmiah yang dapat ditarik secara induktif tanpa menggeneralisasi hasil temuan penelitian lainnya.

---

<sup>21</sup>Miles Matthew B. dan A. Michael Huberman, *An Expanded Sourcebook: Qualitative Data Analysis* (London: Sage publication, 1994), hlm. 119.

<sup>22</sup>*Ibid.*

<sup>23</sup>*Ibid.*, hlm. 88.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1.5.1 Manfaat Teoritis

*Pertama*, skripsi ini, memberikan sumbangsih teoritis ilmiah terhadap pengembangan teori-teori penelitian selanjutnya mengenai masalah-masalah sosial, terutama masalah perilaku *phubbing* dalam interaksi sosial.

*Kedua*, penelitian ilmiah pada skripsi ini, menjadi dasar rujukan utama bagi para peneliti selanjutnya untuk mengkaji lebih komprehensif mengenai perilaku *phubbing*.

*Ketiga*, penelitian ilmiah pada skripsi ini, menjadi teori ilmiah yang berguna bagi para peneliti selanjutnya untuk menjelaskan, memprediksi dan mengendalikan suatu gejala sosial yang ditimbulkan oleh perilaku *phubbing*.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

*Pertama*, skripsi ini, bermanfaat untuk memperluas wawasan berpikir penulis mengenai masalah-masalah sosial, sehingga mempunyai pemahaman dan kesadaran dalam mengantisipasi terjadinya perilaku *phubbing*.

*Kedua*, skripsi ini, bermanfaat bagi civitas akademika Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero untuk memahami, menyadari dan menyikapi perilaku *phubbing* sebagai perilaku antisosial ekstrim budaya modernisme yang menciptakan disintegrasi sosial.

*Ketiga*, penelitian ilmiah pada skripsi ini, bermanfaat bagi kaum klerus dan umat Kristiani secara universal untuk mewartakan seruan-seruan profetis Paus Fransiskus dalam Ensiklik *Fratelli Tutti* tentang persaudaraan dan persahabatan sosial sebagai tanggapan sosial Gereja atas masalah-masalah sosial, khususnya perilaku *phubbing*.

*Keempat*, skripsi ini, bermanfaat bagi pemerintah dan seluruh masyarakat Indonesia untuk memahami, menyadari dan mengatasi perilaku *phubbing* yang tengah terjadi dengan berupaya membangun dan menciptakan iklim hidup sosial yang harmonis.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini, dibagi menjadi lima bagian menurut titik fokus pembahasan masing-masing, antara lain:

Dalam bab pertama, penulis memaparkan latar belakang masalah mengenai realitas *phubbing* sebagai perilaku antisosial modern yang secara signifikan memengaruhi dinamika kehidupan sosial Mahasiswa IFTK Ledalero. Adapun elemen-elemen dasar dari bab ini, yaitu terdiri atas (1) latar belakang masalah, (2) rumusan masalah, (3) tujuan penulisan, (4) metode penulisan yang terdiri atas; jenis penelitian, tempat penelitian dan instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data, (5) manfaat penelitian yang terdiri atas; manfaat teoritis dan praktis serta (6) sistematika penulisan.

Dalam bab kedua, penulis membahas secara komprehensif mengenai Ensiklik *Fratelli Tutti* dari Paus Fransiskus tentang persaudaraan dan persahabatan sosial sebagai landasan teoritis untuk meninjau masalah *phubbing* yang tengah terjadi pada Mahasiswa Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero. Adapun poin-poin dasar dari bab ini, (1) identitas Paus Fransiskus, meliputi; riwayat hidup dan karya-karya dengan titik fokus pada Ensiklik *Fratelli Tutti*, (2) memahami Ensiklik *Fratelli Tutti*, meliputi; latar belakang historis dan cakupan pokok bahasan Ensiklik *Fratelli Tutti*, terdiri atas; bayang-bayang gelap dunia yang tertutup, seorang asing di jalan, memikirkan dan menciptakan dunia yang terbuka, hati yang terbuka ke seluruh dunia, politik yang lebih baik, dialog dan persahabatan sosial, jalan menuju perjumpaan baru, agama-agama hendaknya melayani persaudaraan di dunia dan (3) nilai-nilai dasar sosial Ensiklik *Fratelli Tutti*, meliputi; kasih yang semakin terbuka, melampaui dunia persahabatan dan persaudaraan, membangun dialog dan membangun bersama.

Dalam bab ketiga, penulis mendalami perilaku *phubbing* yang tengah memengaruhi dinamika kehidupan sosial mahasiswa Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero. Poin-poin dasar bab ini, antara lain: (1) mendalami perilaku *phubbing*, meliputi; definisi perilaku *phubbing*, jenis-jenis perilaku *phubbing*, ciri-ciri perilaku *phubbing*, faktor-faktor penyebab perilaku *phubbing*, dampak perilaku *phubbing*, (2) kesimpulan.

Dalam bab keempat, penulis mengemukakan hasil temuan penelitian mengenai bagaimana tinjauan sosial Ensiklik *Fratelli Tutti* atas perilaku *phubbing* pada Mahasiswa Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero. Poin-poin dasar pada bab ini, diawali dengan memberikan gambaran umum tentang Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero, perilaku *phubbing* pada Mahasiswa IFTK Ledalero, *phubbing* menurut tinjauan Ensiklik *Fratelli Tutti*, kemudian seruan-seruan profetis Paus Fransiskus tentang persaudaraan dan persahabatan sosial Ensiklik *Fratelli Tutti* digunakan sebagai landasan teoritis untuk meninjau perilaku *phubbing* pada Mahasiswa Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero.

Dalam bab kelima, penulis mendeskripsikan setiap isi pokok gagasan pada karya ilmiah ini menjadi sebuah konklusi yang dapat dipertanggungjawabkan secara teoritis ilmiah. Selain daripada itu, penulis juga mengemukakan usul dan saran yang positif demi proses pengembangan penulisan karya ilmiah ini menjadi lebih ilmiah dan bermanfaat bagi penulis, segenap civitas akademika Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero, pembaca, peneliti selanjutnya, pemerintah, kaum klerus dan umat Allah secara universal serta semua masyarakat Indonesia di era modern.