

**PRAKTIK SOSIAL ANAK BERMAIN *GAME ONLINE*
WARUNG INTERNET DALAM JAM SEKOLAH
Studi Warung Internet di Kelurahan Cupak Tengah,
Kecamatan Pauh, Kota Padang**

SKRIPSI

Oleh

RENI GUSHARYANI

BP.1410811014

Pembimbing:

- 1. DRS. YULKARDI, M.SI**
- 2. DRA. FACHRINA M.Si**



**JURUSAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG 2019**

**PRAKTIK SOSIAL ANAK BERMAIN *GAME ONLINE*
WARUNG INTERNET DALAM JAM SEKOLAH
Studi Warung Internet di Kelurahan Cupak Tengah,
Kecamatan Pauh, Kota Padang**

SKRIPSI

Tugas untuk Mencapai Gelar Sarjana Ilmu Sosial

Pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Andalas

Oleh

RENI GUSHARYANI

BP.1410811014

Pembimbing:

- 1. DRS. YULKARDI, M.SI**
- 2. DRA. FACHRINA M.Si**



**JURUSAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG 2019**

ABSTRAK

RENI GUSHARYANI, 1410811014. Jurusan Sosiologi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Andalas. Judul Skripsi: Praktik Sosial Anak Bermain *Game Online* Warnet Internet Dalam Jam Sekolah (Studi Warnet Internet di Kelurahan Cupak Tengah, Kecamatan Pauh, Kota Padang. Pembimbing I Drs. Yulkardi, M.Si. Pembimbing II Dra.Fachrina, M.Si.

Penelitian ini dilatar belakangi banyaknya anak yang bermain *game online* warnet dalam jam sekolah. Padahal kewajiban anak adalah untuk belajar dan bersekolah, anak merupakan generasi penerus bangsa. Tujuan **umum** penelitian ini mendeskripsikan praktik sosial anak bermain *game online* warnet internet dalam jam sekolah. Tujuan **khusus** 1). Mendeskripsikan praktik sosial anak bermain *game online* warnet internet dalam jam sekolah dilihat sebagai struktur yang mengekang (*constraining*). 2). Mendeskripsikan praktik sosial anak bermain *game online* warnet internet dalam jam sekolah dilihat sebagai struktur yang memberdayakan (*enabling*).

Memahami permasalahan penelitian ini, peneliti menggunakan teori strukturasi oleh Anthony Giddens. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan tipe penelitian deskriptif. Pengumpulan data digunakan teknik observasi dan wawancara mendalam. Pengambilan informan anak bermain *game online* dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*

Hasil dari penelitian yang ditemukan bahwa praktik sosial anak bermain *game online* warnet dalam jam sekolah dalam **faktor *constraining***, karena adanya sanksi yang diberikan oleh pihak sekolah yang mengikat anak untuk tidak melakukan pelanggaran, aturan yang mengharuskan siswa tidak memakai seragam sekolah dalam bermain *game online*, aturan SatpolPP yang tidak memperbolehkan warnet untuk menerima siswa bermain *game online* dalam jam sekolah, sanksi yang diberikan orang tua. **Faktor *enabling*** praktik sosial anak bermain *game online* warnet dalam jam sekolah. Pertama sekolah sebagai struktur yang *enabling*: panggilan orang tua hanya 3 kali berturut-turut tidak hadir tanpa keterangan, pengambilan absen hanya 1 kali diawal kegiatan ekstrakurikuler, petugas keamanan (satpam) yang lemah, tidak tersedia kegiatan pengganti yang memadai ketika guru rapat, suasana belajar yang membosankan di sekolah. Kedua warnet sebagai struktur yang *enabling*: tersedianya fasilitas hutang, warnet yang memberikan fasilitas kenyamanan seperti AC, kipas angin, minuman dan makanan ringan, warnet yang melindungi siswa dari razia SatpolPP. Ketiga kontrol orang tua yang kurang terhadap aktifitas anak.

Kata Kunci: Praktik Sosial Anak, Bermain *Game Online* Warnet, Dalam Jam Sekolah

ABSTRACT

RENI GUSHARYANI, 1410811014. Department of Sociology. Social and Political Sciences Faculty, University of Andalas. Thesis Title: "Social Practices For Children Playing Online Games Or Internet Cafes During School Hours (Studies Of Internet Cafes In The Cupak Tengah Village, Pauh Sub-district, Padang City). Supervisor I Drs. Yulkardi, M.Si. Supervisor II Dra.Fachrina, M.Si.

This research is the background because there are many children who play online games or internet cafes during school hours. While the child's obligation is to study and take education, children are the next generation of the nation. The **general purpose** of research is to know the reason for children playing online games or internet cafes during school hours. The **specific purpose** of the research is 1). Knowing the social practices of children play online games or internet cafes in school hours is seen as a constraining structure. 2). Knowing the social practices children play online games or internet cafes during school hours are seen as enabling structures.

Understand the problems that exist in this research, researchers used structuration theory by Anthony Giddens. The method used is a qualitative method with a descriptive research type. Data collection used observation techniques and in-depth interviews. Taking informants in this study using *purposive sampling* technique.

The results of the study found that the reason children play online warnet games in school hours in **the constraining** factor, because of the sanctions given by the school that binds children not to commit violations, rules that require students not to wear school uniforms in playing online games, SatpolPP rules which does not allow internet cafes to accept students playing online games in school hours, sanctions given by parents. **The enabling** factor of children's social practices play online internet cafe games during school hours. First the school as an enabling structure: parents call only 3 times in a row without attendance, absenteeism is only 1 time at the beginning of extracurricular activities, security guards (security guards) are weak, there is no adequate substitute activity when the teacher is meeting, learning atmosphere boring in school. Both internet cafes as an enabling structure: the availability of debt facilities, internet cafes that provide comfort facilities such as air conditioning, fans, drinks and snacks. The third parental control is lacking in children's activities. The four satpolPP raids were not intensive.

Keywords: Children's Social Practice, Play Online Cafe Games, In School Hours