

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak merupakan aset bangsa yang harus dijaga dan harus dilindungi, yang memerlukan hak-haknya untuk tumbuh dan berkembang serta mendapatkan perlindungan dari segala bentuk kekerasan, eksploitasi, dan diskriminasi yang mempunyai ciri dan sifat khusus untuk menjamin kelangsungan eksistensi bangsa dan negara pada masa depan, sehingga setiap masyarakat berkewajiban untuk memberikan perlindungan dalam rangka untuk kepentingan terbaik bagi anak. Anak membutuhkan perlindungan dari berbagai pihak yang terlibat didalam lingkungan sosialnya. Perlindungan tidak hanya wajib diberikan oleh negara, masyarakat, dan sekolah saja, namun wajib dilakukan oleh keluarga sebagai agen sosialisasi primer anak (Rulli, 1 :2016).

Keluarga merupakan unit sosial terkecil yang memberikan pondasi primer bagi perkembangan anak, sedangkan lingkungan sekitar dan sekolah ikut memberikan nuansa pada perkembangan anak. Baik buruknya struktur keluarga dan masyarakat sekitar memberikan pengaruh baik atau buruknya pertumbuhan kepribadian anak (Kartono 57: 2013).

Berdasarkan konvensi hak anak PBB tahun 1989 hak yang harus dimiliki anak Indonesia adalah hak untuk bermain, hak untuk mendapatkan pendidikan, hak untuk dapat perlindungan, hak untuk mendapatkan nama (identitas), hak untuk mendapatkan status kebangsaan, hak untuk mendapatkan makanan, hak untuk mendapatkan akses kesehatan, hak untuk mendapatkan rekreasi, hak untuk

mendapatkan kesamaan, hak untuk mendapatkan peran dalam pembangunan (Endang Kowarni, 2001).

Dalam setiap hak anak dapat untuk bermain, anak-anak sekarang berbeda dengan anak-anak zaman dulu yang berkumpul dan bermain bersama dengan teman-teman sebayanya. Anak zaman sekarang cenderung berubah dengan sejumlah permainan *games* yang dimainkan secara individual. Permainan hal yang pastinya sangat disukai oleh anak-anak, dulu biasanya anak-anak memainkan permainan tradisional, namun itu berubah saat anak-anak menyukai permainan yang modern seperti salah satunya permainan komputer yang berbasis *online*, contoh nyatanya anak-anak zaman sekarang cenderung menghabiskan waktu bermain *game online*.

Perkembangan internet di Indonesia begitu pesat, jaringan internet mudah di akses dimana saja, ditunjang juga tarif yang murah penyedia jasa layanan internet sehingga harga semakin terjangkau yang mengakibatkan pengguna setiap tahun meningkat. Permainan *game online* mengalami kemajuan yang sangat pesat ini bisa dilihat dari semakin banyaknya warnet ataupun *game center* yang bermunculan bukan hanya di kota-kota besar melainkan juga di kota-kota kecil. *Game online* sendiri sebagai wadah bermain yang sangat digemari remaja, dimana *game online* mempunyai beberapa daya tarik yang membuat remaja lebih memilih bermain dari pada belajar, hal ini dibuktikan dengan banyaknya remaja sering membolos dan menghabiskan waktu di depan komputer dari pada membaca buku, sehingga menyebabkan aktivitas sekolah terganggu.

Di era kemajuan teknologi seperti sekarang ini, banyak anak yang tidak memanfaatkan internet dengan baik contohnya bermain *game online*. Faktor-

faktor yang menyebabkan anak bermain *game online* yaitu kurangnya pengawasan dan kontrol orang tua, mereka menganggap dirinya sudah bebas dan ditunjangnya akses internet yang mudah sehingga anak dapat bermain *game online* kapanpun. Marak sekali anak Indonesia yang kecanduan dengan *game online* (dalam Maria, 4:2016). Kebanyakan dari mereka adalah pelajar sekolah, dari sekolah menengah atas, sekolah menengah pertama bahkan yang masih duduk di bangku sekolah dasar juga menjadi pecandu permainan tersebut. Anak yang bermain *game* umumnya adalah laki-laki dalam rentang usia wajib belajar dan sisanya adalah masyarakat umum, dan semua kalangan usia maupun profesi. Perkembangan pengetahuan dan teknologi membawa pengaruh terhadap anak salah satunya kecanduan *game online*.

Dampak positif permainan *game online* komputer antara lain mengenalkan anak pada perkembangan teknologi modern yang sudah begitu canggih, membuka peluang perkenalan dengan banyak teman dari belahan dunia melalui internet, bermain *game online* merupakan sebagai sarana *refreshing* bagi anak dan juga berlatih bahasa Inggris yang menyenangkan, kecepatan reaksi anak dalam memecahkan suatu masalah, melatih ketangkasan dan mengisi waktu luang pada anak. Dampak negatif *game online* dapat memberikan suatu dampak kecanduan bagi penggunaan yang terus-menerus jika sudah kecanduan akan menimbulkan dampak negatif seperti menghabiskan waktu berjam-jam di warnet atau bermain *game online* di warnet serta banyak menghabiskan uang untuk membayar warnet, kurangnya tidur akibat kecanduan bermain *game online* komputer, serta pelajar cenderung akan membolos sekolah demi *game* kesayangan mereka, seringnya

pelajar bolos sekolah karna faktor kecanduan terhadap *game* tersebut karna mereka biasanya lebih asik bermain *game* dari pada harus belajar (<http://www.kompasiana.com> diakses 26 april 2018).

Pelajar yang dimaksud disini adalah seorang anak yang berusia delapan sampai tujuh belas tahun yang masih menjajaki dunia pendidikan khususnya tingkat SD, SMP, SMA. Anak juga selain mempunyai hak yang harus diterima, mempunyai kewajiban yang harus dipenuhinya. Salah satu kewajiban seorang anak adalah untuk menuntut ilmu. Pada saat ini kewajiban pelajar mulai terkikis adanya arus globalisasi pada kemajuan teknologi, pelajar lebih menomorduakan belajar dari pada bermain *game online* di dalam kesehariannya para pelajar lebih cepat terpengaruh ajakan dari teman-teman rasa penasaran akan sesuatu yang barulah yang mendorong mereka untuk mencoba-coba hal-hal yang belum pernah mereka lakukan.

Pada masa era kemajuan ini sudah muncul *game online* baru seperti permainan yang sering di mainkan di *handphone*, permainan tersebut hanya dapat dimainkan menggunakan android dalam kenyataannya tidak semua pelajar mempunyai android. Maka dari itu warnet adalah pilihan untuk memenuhi keinginannya bermain, terutama yang tidak memiliki internet di rumahnya.

Anak-anak ataupun remaja begitu mudah tertarik dalam permainan *online* karena salah satu penyebabnya yaitu mereka dimanjakan dengan pilihan dari jenis permainan yang beragam atau variatif. Tema permainan yang dimainkan anak di warnet beberapa diantaranya seperti petualangan (*adventure*), perang(*war/action*), strategi, *RPG (Role Playing Game)*, *sport*, dan sebagainya. Selain itu, permainan

online juga disajikan dengan audio dan visual yang menarik bahkan untuk *game* tertentu, karakter (*character*) yang muncul bisa terlihat seperti nyata dan hidup. Tidak hanya itu, sebagai permainan *multiplayer*, *game online* juga menyediakan layanan *online chat* sehingga para *gamer* dengan permainan yang sama bisa berinteraksi sebelum, setelah dan sementara permainan sedang berlangsung.

Game online ada beberapa jenis yang populer saat ini tetapi *game online* yang sering di mainkan anak-anak yaitu, pertama FPS (*First Person Shooter*) FPS adalah *game* tembak-tembakan, pukul-pukulan, tusuk-tusukan yang menggunakan sudut pandang orang pertama. Biasanya kita hanya bisa melihat tangan dari *character* kita, contoh *game* ini FPS adalah (*Play Unknown Battle Ground* (PUBG), *Counter Strike*, *Rules Of Survival*, *Point Blank*). Jaringan yang biasanya digunakan dalam permainan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.

Kedua *Real Time Strategy* merupakan *game* bergenre strategi di mana saat menyusun strategi juga akan disertai dengan penyerangan atau berperangan langsung dengan musuh. Biasanya *game RTS* ini banyak diadopsi dari *game* berperangan fiksi zaman dahulu atau modren. *RTS (Real Time Strategy)* *game* ini biasanya bersifat *MOBA (Multi Player Battle Arena)* ataupun bisa dimainkan

secara bersamaan, identik dengan bermain melawan *human intelegent* (manusia vs manusia) yang biasanya menggunakan LAN ataupun Internet. Dari dulu sampai sekarang, *game-game* RTS yang ada selalu banyak diminati oleh para *gamer* karena *gameplay* dan *storyline*-nya yang tidak membosankan. Contoh *game* RTS adalah (DOTA 2, Warcraft, Mobile legends). Jenis permainan yang banyak disukai anak adalah permainan yang berjenis FPS (*First Person Shooter*) (<https://www.kompasiana.com/femiardine/mengenal-tipe-tipe-game> Diakses 20 Oktober 2018)

Pada dasarnya anak sendiri mudah terpengaruh akan adanya hal-hal baru, umumnya mereka terpengaruh dari pergaulan. Teman-teman dari pergaulan tersebut yang mencoba mempengaruhi pelajar tersebut untuk bermain *game online*. Pada saat ini peran orang tua yang lebih bisa dianggap untuk mengatasi masalah tersebut, orang tua di rumah lebih berperan penting dalam mengatur tingkah laku dan kepribadian dari anak, sedangkan orang tua di sekolah lebih diatur untuk mengarahkan kemana anak tersebut bergaul.

Pada saat ini warnet telah buka 24 jam dan menyediakan fasilitas yang cukup nyaman untuk pengunjung, anak yang biasanya belajar terpengaruh adanya warnet yang buka 24 jam kecanduan ini membawa pengaruh negatif bagi mereka. Kewajiban utama anak adalah belajar dan bersekolah, anak rawan untuk di pengaruhi baik itu teman, dan oleh siapa saja, anak belum punya pemikiran yang luas sehingga ia mudah untuk dipengaruhi.

Berikut jumlah warnet yang terdapat di Kecamatan Pauh Kota Padang dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut ini:

Tabel 1.1
Jumlah Warnet di Kecamatan Pauh, Kota Padang

N O	NAMA KELURAHAN	JUMLAH WARNET	JUMLAH WARNET BUKA 24 JAM
1	Binuang Kampung Dalam	2	-
2	Cupak Tengah	5	4
3	Kepala/Kapalo Koto	3	1
4	Koto Luar	1	-
5	Lambung Bukit/Bukik	0	-
6	Limau Manis	2	-
7	Limau Manis Selatan	1	-
8	Piai Tengah	0	-
9	Pisang	0	-
	Jumlah	14	4

Sumber: Data Primer (Kepala Trantib) Kantor Camat Pauh Padang, April 2018

Data yang di dapatkan di lapangan terdapat beberapa warnet di Kecamatan Pauh. Di Kecamatan Pauh terdapat 9 kelurahan di dalamnya yang masing-masing Kelurahan terdapat beberapa warnet dan warnet menyediakan fasilitas buka 24 jam. Warnet yang banyak di Kecamatan Pauh terletak di Kelurahan Cupak Tengah yaitu 5 warnet, yang menyediakan fasilitas buka 24 jam 4 warnet di Kelurahan Cupak Tengah. Jumlah keseluruhan warnet yang ada di Kecamatan Pauh sebanyak 14 warnet, masing-masing warnet menyediakan fasilitas buka 24 jam yaitu di Kelurahan Cupak Tengah dan Kelurahan Kapalo Koto, dan warnet yang lainnya hanya buka sampai pukul 23:00 WIB.

Peneliti menetapkan warnet yang berada di Kelurahan Cupak Tengah Kecamatan Pauh Kota Padang sebagai tempat penelitian, karena Kelurahan Cupak Tengah terletak di Pusat Keramaian atau lokasi strategis dan jumlah warnet di kelurahan Cupak Tengah paling banyak dibandingkan Kelurahan lainnya dan banyak anak sekolah yang bermain *game online* di warnet.

Observasi yang peneliti lakukan terhadap anak-anak bermain *game online* di warnet dalam jam sekolah, anak cabut dari sekolah dan meninggalkan pelajaran yang sedang berlangsung ketika di sekolah. *Pertama* kehadiran, banyaknya siswa bermain *game online* dalam jam pelajaran, yang dimaksud jam pelajaran adalah ketika anak sekolah mendapatkan pembelajaran di sekolah dari pukul 07.00-14.00 WIB, dari pengamatan yang telah dilakukan peneliti dalam 1 minggu di masing-masing 5 warnet yang ada di Kelurahan Cupak Tengah, kehadiran anak yang bermain *game online* warnet dalam jam sekolah setiap harinya dari anak SMP sampai anak SMA bahkan orang dewasa. Anak SMP yang bermain *game online* warnet kira-kira berjumlah 2 orang anak dalam se harinya pada jam sekolah dan anak SMA yang bermain *game online* warnet kira-kira berjumlah 3 orang anak dalam se harinya pada jam sekolah. Jadi dalam seminggu anak bermain *game online* warnet dalam jam sekolah mencapai 5-7 orang anak.

Kedua lamanya bermain *game online* warnet, anak biasanya bermain *game online* dalam se harinya paling lama mencapai 4 atau 5 jam dalam se harinya dalam jam sekolah tergantung kepuasan yang telah didapatkan dalam permainan *game online* bahkan mencapai 8 jam sehari bermain *game online*. Anak akan menjadi candu dalam bermain *game online* dan melupakan kewajibannya untuk belajar. *Ketiga* perulangan hari anak yang bermain *game online* warnet, anak menjadi candu dalam bermain *game online* dan membuat anak ingin terus menerus bermain pada hari berikutnya. Dari pengamatan, anak biasanya bermain *game online* di warnet dalam jam sekolah 2 atau 3 kali dalam seminggu dan terus menerus terulang.

Hasil penelitian yang dilakukan Novian Azis Efendi menyatakan faktor penyebab anak bermain *game online* di warnet yaitu Komunikasi yang kurang maksimal antara anak dengan anggota keluarga khususnya orang tua. Pengawasan orang tua yang kurang kepada anak, kesalahan pola asuh dari orang tua kepada anak dan Kejenuhan atau merasa bosan seorang anak akan rutinitas bersekolah. *Game online* mempunyai dampak negatif diantaranya dampak sosial, dampak psikis, dan dampak fisik. Hal tersebut terlihat dengan adanya pelajar yang sampai berjam-jam bermain *game online*. Pelajar tidak menyadari akan bahayanya jika terlalu sering memainkan *game online* hanya sebatas memikirkan kesenangan dan menghilangkan kebosanan (dalam Novian, 2 :2014).

Perilaku anak sekolah yang senang bermain *game online* diasumsikan anak menjadi malas belajar seperti menunda mengerjakan tugas sekolah dan bermain *game online* ketika jam sekolah hampir semua anak senang bermain *game online* dalam jam sekolah, dalam setiap hak anak memiliki hak untuk bermain tetapi tidak dalam jam sekolah, kewajiban anak untuk belajar akan tetapi anak cenderung melanggar aturan sekolah, tidak patuh akan tugas sekolah dan anak rela meninggalkan sekolah untuk bermain *game online* warnet dalam jam sekolah.

Pentingnya penelitian ini dilakukan karena fenomena internet yang ada sekarang mengakibatkan dampak yang negatif. Harapan yang seharusnya berdampak positif dari perkembangan teknologi internet ini justru malah menjadi sesuatu kenyataan yang dirasakan dan membawa banyak dampak negatif dari penggunaan internet salah satunya bermain *game online*. Fenomena ini maraknya kasus anak yang bermain *game online* warnet dalam jam sekolah, mereka rela

bolos sekolah demi bermain *game online* di warnet. Menariknya judul penelitian ini peneliti melihat masih maraknya kasus anak yang bermain *game online* lupa akan kewajibannya sebagai anak ketika dia bermain. Berawal dari hal tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti tentang **Praktik Sosial Anak Bermain Game Online Warung Internet dalam Jam Sekolah Studi Warung Internet di Kelurahan Cupak Tengah, Kecamatan Pauh, Kota Padang**

1.2 Rumusan Masalah

Kewajiban anak adalah untuk sekolah dan belajar tetapi pada saat ini fenomena anak yang bermain *game online* warnet dalam jam sekolah dan warnet menyediakan fasilitas buka 24 jam, yang membuat anak meninggalkan sekolah hanya untuk bermain *game online* di warnet. Dari permasalahan diatas maka pertanyaan penelitian ini adalah **Bagaimana Praktik Sosial Anak Bermain Game Online Warung Internet Dalam Jam Sekolah?**

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis membagi dua tujuan yang berguna untuk memperjelas permasalahan yang terjadi yaitu:

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah mendeskripsikan alasan anak bermain *game online* warnet dalam jam sekolah

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mendeskripsikan praktik sosial anak bermain *game online* warung internet dalam jam sekolah dilihat sebagai struktur yang mengekang (*constraining*)

2. Mendeskripsikan praktik sosial anak bermain *game online* warung internet dalam jam sekolah dilihat sebagai struktur yang memberdayakan (*enabling*)

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Akademik

Menjadi bahan acuan baik itu penemuan, dan penelitian lebih lanjut mengenai praktik sosial anak bermain *game online* warnet dalam jam sekolah

2. Manfaat Non Akademik

Sebagai bahan acuan bagi pemerintah maupun lembaga terkait dengan menangani anak secara kelembagaan

1.5. Tinjauan Pustaka

1.5.1. Perspektif Sosiologis

Dalam menganalisis praktik sosial anak bermain *game online* warnet dalam jam sekolah Kelurahan Cupak Tengah, Kecamatan Pauh Kota Padang menggunakan teori strukturasi yang dipelopori oleh Anthony Giddens. Teori strukturasi dari Giddens menekankan pada praktik sosial yang berulang secara teratur, bukan pengalaman dari individual ataupun bentuk-bentuk kesatuan sosial tertentu. Tindakan agen itu dapat dilihat sebagai peluang, artinya aktivitas bukanlah dihasilkan sekali dan langsung jadi oleh aktor sosial, tetapi secara terus menerus mereka ciptakan ulang melalui suatu cara, dan dengan cara itu juga

mereka menyatakan diri bahwa mereka adalah sebagai aktor (Ritzer dan Douglas, 2010: 507).

Giddens menjelaskan bahwa antara masyarakat (struktur) dan individu (agen) memiliki hubungan timbal balik yang ia sebut sebagai “dualitas” bukan hubungan yang bertentangan “dualitas”. Dualitas itu terjadi dalam praktik sosial yang berulang dan terpola dalam lintas ruang dan waktu. Dualitas terletak dalam fakta bahwa suatu “struktur mirip pedoman” yang menjadi prinsip praktik-praktik di berbagai tempat dan waktu sebagai hasil perulangan dari tindakan manusia. Namun sebaliknya, skema yang mirip “aturan” itu juga menjadi sarana (medium) bagi berlangsungnya praktik sosial. Ini yang disebut oleh Giddens sebagai skema struktur. Berbeda dengan Durkheim tentang struktur, struktur dalam gagasan Giddens bersifat memberdayakan memungkinkan terjadi praktik sosial, dari berbagai prinsip struktural itulah mengapa Giddens melihat struktur sebagai sarana (*medium dan resources*) (Priyono, 2002: 22).

Menurut Giddens, pelaku dan struktur tidak dapat dipahami dalam keadaan saling terpisah, pelaku dan struktur ibarat dua sisi mata uang logam. Tindakan sosial memerlukan struktur dan struktur memerlukan tindakan sosial. Praktik sosial bukanlah dihasilkan sekali jadi oleh pelaku, tetapi dilakukan secara terus menerus, mereka ciptakan ulang melalui suatu cara, dan dengan cara itu mereka menyatakan diri sebagai pelaku. Struktur adalah aturan dan sumberdaya (*rule and resources*) yang mewujudkan pada saat diaktifkan oleh pelaku dalam suatu praktik sosial. Dalam arti ini, struktur tidak hanya mengekang (*constraining*) atau

membatasi pelaku, melainkan juga memberdayakan (*enabling*) terjadinya praktik sosial (Priyono, 2002: 23)

Keberadaan anak secara fisik di sekolah tidak berarti percaya dalam diri anak terikat pada struktur sosial yang diterapkan di sekolah. Saat yang sama didalam diri anak melekat struktur sosial lain yang memberikan pengaruh lebih besar dari pada struktur sosial di sekolah. Struktur ada dan berkembang didalam pikiran setiap individu sehingga tindakan-tindakannya pada apa yang ada didalam pikirannya. Dalam hal ini maka individu adalah agen atau aktor yang menggerakkan struktur. Keberadaan sktruktur diaktualisasikan melalui peran atau praktik yang dilakukan individu. Sedangkan agen tidak dapat melakukan tindakan sosial tanpa melihat praktik sosial yang berulang di masyarakat. Praktik yang berulang ini pada dasarnya merupakan cerminan dari struktur. Anak yang bolos sekolah untuk bermain *game online* warnet telah mempraktikkan tindakan atau prilaku yang mencerminkan struktur sosial dominan diluar sekolah. Anak sebagai aktor mempunyai motivasi untuk bertindak dan motivasi ini meliputi keinginan dan hasrat yang mendorong tindakan.

Gidden melihat gugusan besar dalam struktur. Pertama struktur penandaan atau signifikasi (*signification*) yang menyangkut skema simbolik, pemaknaan, penyebutan, dan wacana. Kedua, struktur penguasa atau dominasi (*domination*) yang mencakup skema penguasa atas orang (politik) dan barang/hal (ekonomi). Ketiga, skruktur membenaran atau legitimasi (*legitimation*) yang menyangkut skema peraturan normatif, yang terungkap dalam tata hukum. Dalam gerak praktik sosial, ketiga prinsip struktural tersebut terkait satu sama lain. Teori

strukturasi dapat menjelaskan perilaku anak yang bermain *game online* di warnet dalam jam sekolah karena relasi anak sebagai aktor dan struktur yang menempatkan anak sebagai subjek yang bergerak di antara peran sebagai individu ataupun peran sebagai agen struktur.

Dilihat dari kasus penelitian ini yaitu alasan anak bermain *game online* warnet dalam jam sekolah, disini anak yang bermain *game online* dalam jam sekolah tidak sadar bahwa telah melanggar aturan yang ada, kewajiban anak adalah untuk belajar dan bersekolah tetapi anak rela meninggalkan sekolahnya untuk bermain *game online* di warnet. Kesadaran praktis, yaitu kesadaran yang langsung dilaksanakan atau bertindak langsung, kesadaran praktis ini tidak selalu di uraikan. Dalam artian kesadaran praktis ini merupakan kunci untuk memahami proses bagaimana berbagai tindakan dan praktik sosial kita lambat laun menjadi struktur dan bagaimana struktur itu mengekangh serta memungkinkan tindakan atau praktik sosial kita. Kesadaran diskursif yaitu mengacu kepada kapasitas manusia untuk merefleksikan dan memberikan penjelasan rinci terhadap tindakan yang di lakukan, kesadaran yang bisa menjawab apa yang di laksanakan.

1.5.2. Pengertian Game Online

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana internet berfungsi sebagai penghubung mesin-mesin yang digunakan (Adam&Rollings, 2007). Mengacu kepada perkembangan teknologi *game online* tampil semakin menarik dan menantang dengan gambar karakter yang lebih banyak dan sistem *game* yang sangat canggih sehingga memberikan kepuasan

kepada pemain. Kepuasan yang diperoleh dari *game* tersebut memberikan daya tarik kepada pemain dalam memainkannya.

Secara lebih spesifik *game online* mempunyai sejarah yang panjang sebagai sebuah permainan. Dimulai dari keterlibatan pemain lebih dari seratus orang, peningkatan pemain, hingga mencapai beberapa juta orang bahkan mencapai puluhan juta orang, hingga pemain dapat bermain dengan seluruh orang Indonesia, bahkan dengan orang diseluruh dunia dengan syarakt mempunyai koneksi internet yang layak, stabil dan spesifikasi. Komputer adalah perangkat standar minimal untuk dapat bermain *game online* dan biasanya sebuah *game center* dan warnet akan menyediakan koneksi internet minimal standar *game online* dan mempunyai spesifikasi komputer yang layak untuk bermain *game online*.

1.5.3. Pengertian Anak

Defenisi anak dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah keturunan kedua, yang menurut hukum mempunyai usia tertentu hingga hak dan kewajibannya dianggap terbatas. Dalam hal ini yang dimaksud anak adalah anggota dalam suatu keluarga yang berasal dari keturunan orang tua mereka yang keberadaannya merupakan bagian terpenting dalam memfokuskan dalam pemberian bimbingan, arahan, dan pemberian pendidikan serta tanggung jawab.

Selanjutnya menurut pasal 1 ayat (1) undang-undang nomor 35 tahun 2014 tentang perlindungan anak, mendefenisikan anak adalah seseorang yang belum berumur 18 tahun termasuk anak yang masih dalam kandungan. Selanjutnya menurut Departemen Tenaga Kerja batas usia anak-anak adalah manusia yang berusia dibawah 15 tahun. Berdasarkan beberapa defenisi tersebut diatas maka

disini penulis mengambil konsep anak menurut pasal 1 ayat (1) Undang-undang nomor 35 tahun 2014 yaitu anak adalah seseorang yang belum berumur 18 tahun termasuk anak yang masih dalam kandungan. Selain terdapat pengertian anak, dalam undang undang terdapat pengertian mengenai anak telantar, anak yang menyandang cacat, anak yang memiliki keunggulan, anak angkat dan anak asuh (Hadi, 2010:41).

Waktu memasuki dunia sekolah pada umur lima atau enam tahun, anak sudah memiliki kepribadian yang dinamis yang tercermin dalam sikap, kebiasaan dan ide-ide mengenai setiap aspek kehidupan. Sifat-sifat emosional dan sosial ini mempengaruhi kemampuan belajarnya. Kalau anak telah mengalami perlakuan yang penuh kasih sayang serta telah memperoleh latihan-latihan yang diperlukan, akan bergairah sekali belajar, sifat kebosannya akan di tinggalkan, minatnya akan lebih tertuju ada orang lain dan kesediaannya bekerja sama dengan guru pun akan semakin mantap. Sebaliknya apabila orang tua tidak berhasil memberikan kasih sayang yang diperlukan, anak berkemungkinan tidak berhasil menjadi murid yang baik dan berhasil, sekolah bahkan menjadi beban tambahan di samping beban keinginan orang tua yang di pikulnya (Mahmud, 1990:144)

1.5.4. Penelitian Relevan

Penelitian relevan merupakan bagian dari sebuah proposal penelitian yang berisikan informasi-informasi yang diperoleh jurnal, buku, dan kertas kerja. Penelitian relevan dapat menginformasikan mengenai hasil-hasil studi yang berkaitan erat dengan topik yang akan diteliti. Hal ini juga berguna menghubungkan studi yang akan dilakukan dengan studi-studi sebelumnya serta

dapat menghubungkan studi yang akan dilakukan dengan topik yang lebih luas yang sedang dibicarakan (Afrizal, 2014: 122-123).

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti kali ini diantaranya adalah:

1. Penelitian oleh Yossi Amelia Faradea (2017) dengan judul “Korelasi adiktif bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa SMPN 26 Padang. Hasil penelitian ini menunjukkan semakin tinggi tingkat adiktif bermain *game online* siswa semakin rendah prestasi belajar yang ia peroleh. Penelitian ini memberikan gambaran kepada profesi keperawatan untuk dapat melakukan kerja sama dengan pihak sekolah dan orang tua untuk dapat mencegah terjadinya perilaku adiktif pada siswa dengan melakukan promosi kesehatan. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian deskriptif korelatif dengan pendekatan *cross sectional*. Sampel diambil dengan menggunakan *teknik purposive random sampling*.
2. Penelitian oleh Riki Yanto (2011) dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja studi kasus 5 orang remaja pelaku *game online* di Kelurahan Air Tawar Barat Kecamatan Padang Utara Kota Padang. Hasil penelitian ini menunjukkan pengaruh *game online* terhadap remaja. Penelitian ini berfokus pengaruh *game online* terhadap perilaku remaja, dimana pada prosesnya seorang remaja di pengaruhi oleh faktor internal (dalam diri) remaja yang berangkat dari ketertarikan, penasaran, hobi, dan prestise dan faktor eksternal (dari luar) diri remaja seperti teman sebaya, media internet, majalah dan buku *game online*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan

metode kualitatif dan naturalistik yang menghasilkan data deskriptif, yaitu metode yang berusaha mencari dan menyajikan data-data dari objek yang akan diteliti secara empiris dan terperinci secara alamiah atau wajar berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang agar perilakunya dapat di amati dengan jelas.

3. Penelitian oleh Kukuh Azhari Ismail (2016) dengan judul Fenomena *Game Online* Defense Of The Ancients (DOTA 2) Pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi Di Kota Malang. Hasil penelitian ini adalah pada prestasi akademik mahasiswa yang bermain *game online* Defense Of The Ancients akibat kecanduan tidak bisa membagi waktu antara bermain *game online* dengan tugas dan kewajiban mahasiswa. Apabila mahasiswa menjadi candu bermain *game online* bisa menyebabkan nilai prestasi akademik di kampus menurun karena malas mengerjakan tugas kuliah dan belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa metode observasi, metode wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan oleh penelitian adalah menggunakan reduksi data, penyajian data kemudian penarikan kesimpulan.

Penelitian yang dilakukan oleh Yossi Amelia Faradea, Rizki Yanto, dan Kukuh Azhari Ismail ada kesamaan dengan penelitian yang sedang penulis lakukan, tetapi penelitian ini berbeda dengan penelitian di atas. Meskipun Yossi Amelia Fareda, Rizki Yanto dan Kukuh Azhari Ismail juga meneliti tentang *game online* tetapi Rizki Yanto meneliti tentang pengaruh *game online* terhadap remaja

(studi kasus: 5 orang remaja pelaku *game online* di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang). Yossi Amelia Fareda yang meneliti tentang Korelasi adiktif bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa SMPN 26 Padang dan Kukuh Azhari Ismail yang meneliti tentang Fenomena *game online* Defense Of The Anciens (DOTA 2) Pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi Di Kota Malang. Sedangkan penulis meneliti tentang Alasan anak bermain *game online* warnet dalam jam sekolah (studi kasus warnet di Kelurahan Cupak Tengah Kecamatan Pauh Kota Padang) dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa metode observasi, metode wawancara, dan dokumentasi. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penelitian yang peneliti lakukan belum pernah diteliti oleh peneliti-peneliti sebelumnya.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Pendekatan dan dan Tipe penelitian

Berdasarkan hasil akhir yang dituju maka penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian kualitatif sendiri didefinisikan sebagai metode penelitian ilmu-ilmu sosial yang mengumpulkan dan menganalisis data berupa kata-kata (lisan maupun tulisan) dan perbuatan-perbuatan manusia serta peneliti tidak berusaha menghitung atau mengkuantifikasikan data kualitatif yang telah diperoleh dan dengan demikian tidak menganalisis angka-angka (Afrizal, 2014:13). Pendekatan kualitatif ini dipilih karena pendekatan tersebut mampu memahami definisi situasi dan gejala sosial yang terjadi dari subyek secara lebih mendalam dan menyeluruh.

Tipe penelitian yang digunakan adalah deskriptif merupakan data yang dikumpulkan berupa kata-kata dan gambar, bukan angka-angka. Tipe penelitian deskriptif ini berusaha untuk menggambarkan dan menjelaskan secara terperinci mengenai masalah yang diteliti, yaitu praktik sosial anak bermain *game online* warung internet dalam jam sekolah.

1.6.2. Informan Penelitian

Informan penelitian adalah orang yang memberikan informasi baik tentang dirinya ataupun orang lain atau suatu kejadian atau suatu hal kepada peneliti atau pewawancara mendalam. Ada dua kategori informan, informan pengamat dan informan pelaku. (Afrizal, 2014:139).

1. Informan pengamat adalah informan yang memberikan informasi tentang orang lain atau suatu kejadian atau suatu hal kepada peneliti. Informan kategori ini dapat orang yang tidak diteliti dengan kata lain orang lain yang mengetahui orang yang kita teliti. Mereka dapat disebut sebagai saksi suatu kejadian atau pengamat lokal. Informan pengamat dalam penelitian ini orang tua anak, pihak sekolah dan pengelola warnet, petugas operator warnet yang dipilih oleh peneliti berdasarkan pertimbangan bahwa warnet yang dikelola merupakan warnet yang ramai pengunjung dari kalangan anak-anak sekolah yang bermain dalam jam sekolah untuk bermain *game online* di warnet.
2. Informan pelaku adalah informan yang memberikan keterangan tentang dirinya, tentang perbuatannya, tentang pikirannya, tentang interpretasi (makna) atau tentang pengetahuannya. Informan pelaku disini adalah anak

yang bermain *game online* dalam jam sekolah SMP, SMA yang berjumlah 10 orang anak.

Teknik pemilihan informan adalah teknik *purposive sampling* atau juga disebut dengan mekanisme disengaja. Arti mekanisme disengaja ini adalah sebelum melakukan penelitian, peneliti menetapkan kriteria tertentu yang mesti dipenuhi oleh orang yang akan dijadikan sumber informan (Afrizal,2014:140).

Kriteria informan pelaku adalah sebagai berikut:

1. Anak sekolah SMP dan SMA
2. Bermain *game online* di warnet minimal 2 jam sehari dalam jam sekolah
3. Anak yang bermain *game online* di warnet minimal 2 kali dalam seminggu dalam jam sekolah.



Tabel 1.2.
Data Informan Penelitian

No	Jenis Informan	Nama Informan	Status Informan	Umur
1	Informan Pelaku	Gilang	Pelajar Sekolah SMA 9 Padang	15 Tahun
2		Gunawan	Pelajar Sekolah SMA 9 Padang	16 Tahun
3		Fajar	Pelajar Sekolah SMA 9 Padang	16 Tahun
4		Ibnu	Pelajar Sekolah SMA 9 Padang	17 Tahun
5		Andi	Pelajar Sekolah SMP 10 Padang	16 Tahun
6		Yayan	Pelajar Sekolah SMA 9 Padang	14 Tahun
7		Rizal	Pelajar Sekolah SMP 10 Padang	14 Tahun
8		Bayu	Pelajar Sekolah SMA 9 Padang	15 Tahun
9			Pelajar Menengah Analisis Kimia Limau Manis	17 Tahun
10		Fatir	Pelajar Sekolah SMP Siti Khadijah Limau Manis Pauh	14 Tahun
11	Informan Pengamat	Ibu Miftahul	Guru BK di Sekolah SMA 9 Padang	30 Tahun
12		Ibu Rahmi	Wakil Kepala Sekolah Bagian Kurikulum	37 Tahun
13		Aldy	Penjaga warnet R3	25 Tahun
14		Adit	Penjaga warnet <i>Core Gaming</i>	23 Tahun
15		Ibu Fatma	Perwakilan Orang Tua Ibnu	50 Tahun
16		Ibu Nur Aini	Perwakilan Orang Tua Yayan	42 Tahun

Sumber: Data Primer 2018

1.6.3. Data yang diambil

Dalam penelitian ini, data yang diambil di lapangan adalah data primer dan data sekunder.

1. Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari orang yang menjadi informan peneliti. Data primer diperoleh melalui wawancara

mendalam dengan informan pelaku dan informan pengamat serta melakukan observasi lapangan. Kata-kata dengan tindakan orang-orang yang diamati atau diwawancarai merupakan sumber data utama. Adapun data primer yang diambil yaitu praktik sosial anak bermain *game online* warnet dalam jam sekolah. Sumber data primer atau utama di catat melalui catatan-catatan tertulis atau melalui perekaman video/audio, pengambilan foto (Moleong, 2010:157).

2. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari media yang relevan dan dapat mendukung penelitian ini, seperti studi kepustakaan, dokumentasi, data statistik, foto-foto, literatur-literatur hasil penelitian dan artikel. Data sekunder yang peneliti peroleh dalam penelitian ini terdiri atas beberapa data diantaranya adalah peraturan tata tertib sekolah SMA Negeri 9 Padang.

1.6.4. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Observasi

Teknik observasi adalah pengamatan secara langsung pada objek yang diteliti dengan menggunakan panca indra. Dengan observasi kita dapat melihat, mendengar dan merasakan apa yang sebenarnya terjadi. Teknik observasi bertujuan untuk mendapatkan data yang dapat menjelaskan atau menjawab permasalahan penelitian. Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala dalam objek penelitian (Affifuddin dan saebani, 2009:134)

Teknik observasi adalah teknik yang digunakan untuk memperoleh data lapangan dengan cara langsung ke lokasi penelitian. Dalam penelitian ini peneliti

menggunakan observasi *non partisipasi*, dimana disini peneliti mengamati hal-hal yang sesuai dengan maksud dan tujuan peneliti tanpa menyembunyikan identitas peneliti. Setelah mengikuti Seminar Proposal pada tanggal 30 Mei 2018 maka mulai bulan Juli 2018 peneliti sudah mulai melakukan observasi. Adapun observasi yang dilakukan dengan melihat langsung anak yang sedang bermain *game online* di warnet dalam jam sekolah dari pagi jam 09:00-12:00 WIB dengan melihat 5 warnet yang ada di Kelurahan Cupak Tengah dengan mengobservasi anak dengan cara, kehadiran anak bermain *game online*, lamanya bermain *game online*, dan perulangan hari anak yang bermain *game online* di warnet Kelurahan Cupak Tengah.

Peneliti melakukan pengamatan dengan mengunjungi warnet lokasi anak bermain *game online* selama satu minggu dalam 1 warnet dan warnet yang ada di Kelurahan Cupak Tengah sebanyak 5 warnet, jadi peneliti mengobservasi anak yang bermain *game online* warnet dalam jam sekolah selama 1 bulan diseluruh warnet Kelurahan Cupak Tengah dan mengamati langsung aktivitas anak sehari-hari bermain *game online* warnet dalam jam sekolah di Kelurahan Cupak Tengah Kecamatan Pauh Kota Padang. Peneliti mengambil 10 informan pelaku anak yang bermain *game online* warnet dalam jam sekolah sesuai dengan kriteria yang di tentukan.

Pertama bernama Gilang, Gilang bermain *game online* di warnet *core gaming* karena warnetnya nyaman dan fasilitas yang disediakan cukup memuaskan, Gilang biasanya bermain *game online* warnet dari pagi ketika berangkat kesekolah sekitar pukul 07:00-12:00 WIB ia bermain sampai 5 jam,

permainan yang sering dimainkan Gilang PUBG karena permainan tersebut permainan yang populer pada saat ini. Gilang biasanya bermain *game online* 2 kali dalam seminggu ketika dalam jam sekolah, Gilang bermain *game online* di warnet *core gaming* karena Gilang sudah langganan sering bermain di warnet tersebut. *Kedua* bernama Gunawan, Gunawan bermain *game online* di warnet *I See*, Gunawan biasanya bermain *game online* di warnet pukul 09:00-13 WIB dan kadang ia bermain *game online* di warnet dari pagi hingga siang. Sehari Gunawan bermain *game online* 5 jam sehari, permainan yang sering dimainkan Gunawan yaitu permainan PUBG karena permainan tersebut beda dengan permainan lainnya dan asik di mainkan. Gunawan biasanya bermain *game online* 2 kali dalam seminggu, Gunawan sering bermain di warnet *I See* karena warnet tersebut bisa melindungi dia ketika razia SatpolPP.

Ketiga bernama Fajar, Fajar bermain *game online* di warnet *I See*, Fajar sering bermain *game online* di warnet *I See* karena banyak temannya yang sesama bermain *game* di warnet tersebut. Fajar biasanya bermain *game online* di warnet dari pukul 10:00-13:00 WIB. Sehari Fajar bermain *game online* 5 jam sehari, permainan yang sering dimainkan Fajar adalah PUBG karena teman-temannya banyak bermain *game online* tersebut. Fajar biasanya bermain *game online* 2 kali dalam seminggu. *Keempat* bernama Ibnu, Ibnu bermain *game online* di warnet R3, Ibnu sering bermain di warnet R3 karena menurutnya warnet tersebut nyaman ketika bolos sekolah pihak warnet melindunginya dan banyak temannya yang bermain *game online* di warnet R3. Ibnu biasanya bermain *game online* warnet dari pagi ia tidak kesekolah dari pukul 07:00-12:00 WIB. Sehari Ibnu bermain

game online 4 jam dan paling lama 8 jam sehari, permainan yang sering dimainkan Ibnu adalah Rulles Of Survival (RoS) karena permainan. Ibnu bermain *game online* 2 kali dalam seminggu.

Kelima bernama Andi, Andi bermaian *game online* di warnet *core gaming*, Andi sering bermain di warnet *core gaming* karena ia sudah menjadi langganan dan warnet tersebut memperbolehkan membayar warnet dengan menyicil. Andi biasanya bermain *game online* warnet dari pagi ia tidak kesekolah dari pukul 07:00-12:00 WIB. Sehari Andi bermain *game online* di warnet sampai 4 jam sehari, permainan yang sering dimainkan Andi adalah PUBG karena permainan tersebut permainan populer pada saat ini, Andi bermain *game online* 1 atau 2 kali dalam seminggu dalam jam sekolah.

Keenam bernama Yayan, Yayan bermain *game online* di warnet *nova*, Yayan sering bermain *game online* di warnet tersebut karena menurut dia warnet tersebut tempat yang nyaman dan warnet tersebut bisa menyicil pembayarannya dan bisa hutang maksimal Rp 30.000 dalam bermain *game online*. Yayan biasanya bermain *game online* warnet dari pukul 09:00-13:00 WIB. Sehari Yayan bermain *game online* di warnet sampai 4 jam sehari, permainan yang sering dimainkan Yayan adalah Pointblank karena menurutnya permainan tersebut ada keseruannya membunuh lawan dengan cara tembak-tembakan, Yayan bermain *game online* 2 kali bahkan 3 kali dalam seminggu. *Ketujuh* bernama Rizal, Rizal bermain *game online* di warnet *nova*, Rizal sering bermain *game online* di warnet tersebut karena tempatnya asik dan penjaga warnet selalu melindungi anak sekolah ketika bermain *game online* dalam jam sekolah karena razia SatpolPP.

Rizal biasanya bermain *game online* warnet dari pukul 08:00-13:00 WIB. Sehari Rizal bermain *game online* warnet sampai 5 jam sehari, permainan yang sering dimainkan Rizal adalah permainan PUBG karena permainan tersebut permainan yang populer pada saat ini, Rizal bermain *game online* 2 kali bahkan 3 kali dalam seminggu.

Kedelapan bernama Bayu, Bayu bermain *game online* di warnet venom, Bayu sering bermain *game online* di warnet venom karena menurutnya warnet tersebut sedikit jauh dari sekolah dan rumahnya. Bayu biasanya bermain *game online* dari pagi pukul 07:30-12:00 WIB, sehari Rizal bermain *game online* warnet sampai 5 jam sehari, permainan yang sering dimainkan Rizal adalah Apex Legend karena permainan tersebut lebih seru dibandingkan dengan permainan lainnya. Rizal bermain *game online* 2 kali dalam seminggu. *Kesembilan* bernama Afdal , Afdal bermain *game online* di warnet venom karena menurut Afdal ketika ia bermain di warnet venom selalu mendapatkan informasi ketika ada razia SatpolPP jadi pihak warnet melindungi anak sekolah yang bermain *game online* warnet dalam jam sekolah. Afdal biasanya bermain *game online* dari pagi pukul 09:00-14:00 WIB. Sehari Afdal bermain *game online* warnet sampai 3-5 jam dalam sehari tergantung keseruannya, permainan yang sering dimainkan Afdal adalah pointblank karena banyak teman yang bermain *game* tersebut dan permainan pointblank dari segi map atau peta dalam permainan lebih besar dibandingkan permainan lainnya. Afdal bermain *game online* 2 kali dalam seminggu.

Kesepuluh bernama Fatir, Fatir bermain *game online* di warnet *core gaming* karena menurut Fatir *core gaming* fasilitas yang disediakan cukup memuaskan

dari segi permainan yang disediakan dan fasilitas lainnya. Fatir biasanya bermain *game online* dari pagi pukul 09:00-14:00 WIB. Sehari Fatir bermain *game online* warnet sampai 4-5 jam dalam sehari, permainan yang sering dimainkan Fatir adalah PUBG karena banyak temannya yang bermain permainan tersebut, Fatir bermain *game online* 2 kali dalam seminggu dalam jam sekolah.

Pentingnya di observasi ini karena ingin mengetahui apakah benar banyak anak yang melanggar aturan sekolah yang rela meninggalkan sekolah hanya untuk bermain *game online* warnet dalam jam sekolah dengan cara yang telah ditentukan sebelumnya yaitu sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

2. Wawancara mendalam

Wawancara merupakan salah satu cara mendapatkan informasi dengan bertanya langsung kepada informan. Wawancara mendalam yaitu seseorang peneliti tidak melakukan wawancara berdasarkan sejumlah pertanyaan yang telah disusun dengan mendetail alternatif jawaban yang telah dibuat sebelum melakukan wawancara, melainkan berdasarkan pertanyaan yang umum yang kemudian didetailkan dan dikembangkan ketika melakukan wawancara berikutnya. Mungkin ada sejumlah pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelum melakukan wawancara (sering disebut pedoman wawancara), tetapi pertanyaan-pertanyaan tersebut tidak terperinci dan berbentuk pertanyaan terbuka (tidak ada alternatif jawaban). Hal ini berarti wawancara dalam penelitian kualitatif dilakukan seperti dua orang yang sedang bercakap-cakap tentang sesuatu (Afrizal, 2014:21).

Dalam penelitian ini digunakan teknik wawancara mendalam (*indepth interview*). Wawancara mendalam (*indepth interview*) digunakan untuk

mewawancarai informan guna memperoleh data dan informasi mengenai masalah penelitian. Wawancara mendalam merupakan suatu cara pengumpulan data atau informasi dengan cara langsung bertatap muka dengan informan dengan maksud mendapatkan gambaran lengkap tentang topik yang diteliti (Bungin, 2003:110).

Proses pengumpulan data dilakukan saat informan tidak dalam keadaan sibuk seperti selesai bermain *game online*. Ketika wawancara berlangsung pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada informan adalah pertanyaan-pertanyaan yang dibahas dalam penelitian ini. Sebelum wawancara dengan informan, terlebih dahulu memperkenalkan diri dan menjelaskan maksud dan tujuan dari penelitian supaya berjalan lancar.

Wawancara dengan informan diawali dengan pertanyaan-pertanyaan dasar dan umum, seperti identitas informan, selanjutnya berbincang-bincang seputar tentang *game online*, setelah suasana mencair, maka selanjutnya mengajukan beberapa pertanyaan yang menjadi landasan penelitian tentang praktik sosial anak bermain *game online* warung internet dalam jam sekolah sehingga informasi mengenai tujuan penelitian didapat dengan jelas dan rinci. Ketika wawancara berlangsung, hasil wawancara dicatat dalam bentuk catatan ringkas dan merekam hasil wawancara tersebut. Setelah selesai wawancara, sesampai di rumah hasil wawancara tersebut dilihat dan didengar kembali dan diperluas dalam bentuk catatan lapangan untuk memvalidkan data.

Adapun selama peneliti melakukan wawancara dengan para informan, *pertama* bernama Gilang, saat diwawancarai Gilang sedang tidak bermain *game*

online, peneliti menunggu informan selesai dalam bermain *game online* di warnet *core gaming*. Peneliti memilih informan karena informan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti, peneliti mewawancarai Gilang di warnet 3 kali karena data yang telah didapatkan kurang oleh peneliti, kesulitan yang dirasakan oleh peneliti saat mewawancarai Gilang adalah ketika ia bermain tidak bisa diganggu, jadi peneliti harus menunggu Gilang selesai bermain *game online*.

Kedua bernama Gunawan, saat diwawancarai Gunawan berhenti bermain *game online* karena ingin diwawancarai di warnet *I See*. Peneliti memilih informan karena informan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti, ia sering bermain *game online* warnet dalam jam sekolah, peneliti mewawancarai Gunawan di warnet 2 kali karena data yang didapatkan oleh peneliti ada yang kurang, kesulitan yang dirasakan oleh peneliti saat mewawancarai Gunawan adalah karena ia takut akan dilaporkan oleh pihak sekolah karena ia bolos sekolah dan bermain *game online* di warnet *I See*.

Ketiga bernama Fajar, saat diwawancarai Fajar tidak bermain *game online* karena Fajar selesai bermain *game online* di warnet *I See*. Peneliti memilih informan karena informan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti, Fajar sering bolos sekolah dan bermain *game online* di warnet, peneliti mewawancarai informan 3 kali karena data yang didapatkan sebelumnya kurang, kesulitan yang dirasakan oleh peneliti saat mewawancarai Fajar adalah Fajar tidak ingin diganggu saat ia bermain *game online*, jadi peneliti harus menunggu Fajar selesai dalam bermain *game online*.

Keempat bernama Ibnu, saat diwawancarai Ibnu lagi asik bermain *game online*, jadi peneliti harus menyesuaikan keadaan Ibnu diwawancarai ketika sedang bermain *game online* di warnet R3. Peneliti memilih informan karena informan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti, peneliti mewawancarai informan 2 kali karena data yang didapatkan belum lengkap, kesulitan peneliti saat mewawancarai Ibnu adalah informannya anak sekolah jadi peneliti harus menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti Ibnu dan di pahami oleh Ibnu.

Kelima bernama Andi, saat diwawancarai Andi lagi tidak bermain *game online* warnet karena Andi sudah selesai bermain *game online* di warnet *core gaming*. Peneliti memilih informan karena informan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti, peneliti mewawancarai informan 3 kali karena data yang didapatkan belum lengkap, kesulitan peneliti saat mewawancarai Andi adalah peneliti harus menunggu informan selesai bermain *game online* di warnet agar informan bisa diwawancarai.

Keenam bernama Yayan, saat diwawancarai Yayan lagi sibuk bermain *game online* diwarnet nova, jadi peneliti harus menyesuaikan dan teliti saat bertanya karena informan sibuk bermain *game online*. Peneliti memilih informan karena informan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti, peneliti mewawancarai informan 2 kali karena data yang dikumpulkan masih kurang, kesulitan yang peneliti rasakan saat mewawancarai Yayan adalah saat Yayan bermain membutuhkan konsentrasi dan ada pertanyaan yang tidak terjawab oleh Yayan karena Yayan kurang mendengarkan pertanyaan peneliti.

Ketujuh bernama Rizal, saat diwawancarai Rizal sedang tidak bermain *game online* di warnet nova, karena Rizal sudah selesai bermain *game online*. Peneliti memilih informan karena informan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti, peneliti mewawancarai informan 2 kali karena data yang didapatkan masih kurang, kesulitan peneliti saat mewawancarai Rizal adalah karena Rizal orangnya tertutup malu untuk menjawab pertanyaan yang peneliti ajukan, jadi peneliti harus bisa menggali informasi dari informan.

Kedelapan bernama Bayu, saat diwawancarai Bayu sedang tidak bermain *game online* di warnet venom, karena peneliti sudah menunggu Bayu sampai Bayu selesai bermain *game online*. Peneliti memilih informan karena informan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti, peneliti mewawancarai informan 2 kali karena data yang dikumpulkan masih kurang, kesulitan peneliti saat mewawancarai Bayu adalah Bayu takut akan dilaporkan ke sekolah jadi Bayu sedikit tertutup dan malu-malu, setelah dijelaskan maksud dan tujuan peneliti untuk mewawancarai Bayu, akhirnya Bayu bersedia untuk diwawancarai.

Kesembilan bernama Afdal, saat diwawancarai Afdal sedang bermain *game online* di warnet venom, karena ingin diwawancarai Afdal berhenti bermain sementara untuk bermain *game online*. Peneliti memilih informan karena informan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti, peneliti mewawancarai informan 2 kali karena data yang didapatkan belum lengkap, kesulitan peneliti saat mewawancarai Afdal adalah peneliti harus menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti informan karena informan masih anak sekolah.

Kesepuluh bernama Fatir, saat diwawancarai Fatir sedang bermain *game online* di warnet *core gaming*, Peneliti memilih informan karena informan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti, peneliti mewawancarai informan 2 kali karena data yang didapatkan belum lengkap, kesulitan saat mewawancarai Fatir adalah Fatir orangnya pemalu dan saat diwawancarai Fatir sedang bermain *game online* jadi peneliti harus menunggu Fatir selesai dalam bermain *game online*.

Berikut data diatas adalah deskripsi tentang informan penelitian saat diwawancarai terdapat beberapa kendala yang telah peneliti rasakan. Hal ini terkait dengan ketidaksediaan beberapa informan untuk diwawancarai karena mereka takut akan di laporkan ke pihak sekolah, tidak hanya itu, kesulitan yang terjadi juga selama proses wawancara yakni karena informannya adalah anak-anak sekolah jadi peneliti harus menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti dan di pahami oleh anak-anak.

1.6.5. Proses Penelitian

Sebelum peneliti memulai proses penelitian ini pada tanggal 27 Agustus 2018 peneliti terlebih dahulu mengurus surat izin penelitian lapangan ditingkat fakultas dan kemudian peneliti juga mengurus surat izin penelitian ke kantor Kesatuan Bangsa dan Politik atau KESBANGPOL Kota Padang, ke kantor Dinas Penanaman Modal Provinsi Sumatra Barat dan ke kantor Dinas Pendidikan Provinsi Sumatra Barat, setelah itu peneliti mendatangi kantor Kecamatan Pauh, Sekolah SMA Negeri 9 Padang dengan membawa surat rekomendasi dari kantor KESBANGPOL, kantor Dinas Penanaman Modal, Dinas Pendidikan dan surat

dari fakultas bahwa peneliti akan melakukan penelitian mengenai alasan anak bermain *game online* warnet dalam jam sekolah.

Kemudian pada tanggal 29 Agustus dari jam 09:00-12:00 WIB peneliti melakukan survey untuk mengetahui batas wilayah yang ada di Kelurahan Cupak Tengah dan melihat warnet yang banyak dikunjungi anak sekolah yang ada di Kelurahan Cupak Tengah. Proses wawancara pertama dengan informan dilakukan pada hari jumat tanggal 31 Agustus sampai 2 Oktober 2018, dalam proses penelitian anak sekolah bermain *game online* warnet dalam jam sekolah pada umumnya terbuka dan jujur memberikan tanggapan, namun ada beberapa kendala yang dihadapi oleh peneliti dalam mewawancarai anak tersebut, *Pertama* informan anak sekolah yang sedang bermain *game online* di warnet tidak mau diganggu pada saat ia bermain, peneliti harus menunggu anak selesai dalam bermain *game online*, *Kedua* ketika diwawancarai anak malu-malu untuk menjawab, *Ketiga* proses wawancara dengan informan, dimana informan tersebut adalah anak maka diperlukan pendekatan yang berbeda dan peneliti harus menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti oleh anak, *Keempat* sulitnya mewawancarai anak karena anak-anak sulit terbuka untuk hal-hal yang mendetail, *Kelima* ketika mewawancarai informan di warnet peneliti harus menjaga sikap tidak mengganggu pengunjung lainnya.

Sembari melakukan wawancara dengan anak sekolah yang bermain *game* di warnet, peneliti juga melakukan wawancara dengan pihak sekolah yang terkait yaitu SMA Negeri 9 Padang bersama guru BK dan Wakil Kepala Sekolah, mereka

memberikan respon positif dan bersedia untuk peneliti wawancara. Meskipun dalam penelitian ini mengalami beberapa kendala baik itu dari anak-anak sekolah, mengurus surat rekomendasi penelitian dan menunggu kesediaan pihak sekolah untuk diwawancarai tetapi penelitian ini dapat berjalan dengan baik, lancar, kondusif dan semestinya.

1.6.6. Unit Analisis

Unit analisis dalam sebuah penelitian sangat dibutuhkan hal ini disebabkan karena unit analisis berguna sebagai fokus kajian terhadap penelitian yang dilakukan. Unit analisis dapat berupa individu, kelompok sosial, lembaga dan komunitas. Dalam penelitian ini yang menjadi unit analisisnya adalah individu yaitu anak yang bermain *game online* warnet dalam jam sekolah.

1.6.7. Analisis Data

Menurut Miles dan Huberman analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan selama penelitian. Analisis selama pengumpulan data memberikan kesempatan pada peneliti lapangan untuk pulang balik antara memikirkan tentang data yang ada dan menyusun strategi guna mengumpulkan data. Model ideal bagi pengumpulan data dan analisis data adalah sebuah model yang jalin-menjalin diantara keduanya sejak awal. Kunjungan lapangan dilakukan secara berkala dan diselang-seling dengan saat diadakannya pengumpulan data serta penyajian data untuk penarikan kesimpulan (Miles, 1992:73-74).

Pada penelitian ini, analisis data yang digunakan adalah gagasan analisis data menurut Miles dan Huberman, *pertama* proses kategorisasi data dengan menemukan pola atau tema-tema dan menacari hubungan antara kategori yan

telah ditemukan dari hasil pengumpulan data (Afrizal, 2014:180). *Kedua*, Data yang didapatkan dilapangan nantinya akan dicatat dalam bentuk catatan lapangan dan akan dianalisis membentuk suatu pola, kategori, dan hubungan berbagai konsep yang dibutuhkan. *Ketiga*, penarik kesimpulan data disajikan dalam bentuk hubungan pola, kategori, dan konsep yang didapat, sehingga menghasilkan suatu kesimpulan dalam bentuk hasil analisis data.

1.6.8. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dapat diartikan sebagai *setting* atau konteks sebuah penelitian, dalam penelitian ini lokasi penelitian adalah di Kelurahan Cupak Tengah. Di Kecamatan Pauh memiliki 9 Kelurahan yaitu Binuang Kampung Dalam, Cupak Tengah, Kepala/Kepalo Koto, Koto Luar, Lambung Bukit/Bukik, Limau Manis, Limau Manis Selatan, Piai Tengah, Pisang. Pemilihan semua warung internet di Kelurahan Cupak Tengah dikarenakan Kelurahan Cupak Tengah terletak di Pusat Keramaian atau lokasi strategis dan jumlah warnet di kelurahan Cupak Tengah paling banyak dibandingkan Kelurahan lainnya dan banyak anak sekolah banyak bermain *game online* di warnet, sehingga peneliti tertarik meneliti warnet di Kelurahan Cupak Tengah.

1.6.9. Defenisi Operasional Konsep

1. Praktik sosial adalah segala tindakan atau perilaku yang melanggar tata tertib dan peraturan yang berlaku di tengah kehidupan masyarakat yang dilakukan secara berulang dan terpola dalam lintas waktu dan ruang.
2. Anak adalah seseorang yang belum berumur 18 tahun
3. *Game Online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana internet berfungsi sebagai penghubung mesin-mesin yang digunakan
4. Jam sekolah adalah waktu dimana siswa sekolah diwajibkan untuk belajar dan mempelajari berbagai pelajaran di sekolah dari pukul 07:00-14:00 WIB
5. Warnet adalah salah satu bentuk usaha yang dikelola oleh kelompok atau individu yang memberikan pelayanan dalam bentuk jasa internet oleh pengguna. Biasanya pengguna dikenakan biaya per jam atau lebih, sesuai lama penggunaannya.
6. Struktur *enabling* adalah struktur aturan yang menjadi sarana sekaligus hasil bagi berlangsungnya praktik sosial yang membuat sesuatu itu terjadi atau menjadi peluang bagi anak untuk melakukan pelanggaran
7. Struktur *constraining* adalah seperangkat aturan-aturan (sekolah) atau konsep dalam individu atau agen (anak) untuk tidak melakukan pelanggaran tersebut
8. Dualitas adalah hubungan timbal balik antara agen dan struktur.

1.6.10. Jadwal Penelitian

Rancangan jadwal penelitian ini dibuat sebagai pedoman pelaksanaan dalam menulis karya ilmiah (skripsi) sesuai dengan tabel di bawah ini:

Tabel 1.3
Jadwal Penelitian

No	Nama Kegiatan	2018						2019	
		Juli	Agus	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb
1	Mengurus Surat Izin Penelitian Lapangan								
2	Membuat Pedoman Wawancara								
3	Penelitian Lapangan								
4	Analisis Data - Kodifikasi data - Penyajian data								
5	Penulisan Draf Skripsi								
6	Ujian Skripsi								

Sumber: Data Primer 2018

