

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sosiologi sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari masyarakat, tentu memiliki berbagai kajian tentang dinamika-dinamika kehidupan bermasyarakat. Beberapa kajian itu di antaranya menjelaskan tentang norma-norma sosial, kelompok sosial, lapisan masyarakat, lembaga-lembaga kemasyarakatan, proses sosial, perubahan sosial, dan kebudayaan. Salah satu kajian yang dipelajari dalam disiplin ilmu sosiologi juga berkaitan dengan gejala-gejala yang berlangsung secara abnormal atau patologis. Hal itu disebabkan karena adanya unsur-unsur masyarakat yang tidak dapat berfungsi dengan baik, sehingga menyebabkan timbulnya kekecewaan-kekecewaan. (Soekanto, 2002: 355).

Di dalam dinamika kehidupan bermasyarakat, tentu manusia memiliki berbagai macam cara untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan dalam kehidupannya sehari-hari. Salah satunya adalah kebutuhan seseorang terhadap suatu hiburan, baik itu bertujuan sebagai cara untuk mengistirahatkan kerja otak, atau juga sebagai cara untuk seseorang menyegarkan pikirannya dari kesibukan, tanggung jawab, serta rutinitas-rutinitas rumit lain yang dilakukan sehari-hari. Seperti halnya, 'bermain' di dalam sebuah permainan. Hal tersebut menjadi salah satu bentuk aktifitas hiburan yang dapat dilakukan oleh setiap masyarakat. Akan tetapi, ada pula sebagian kelompok orang (masyarakat) yang lebih menyukai bentuk-bentuk aktifitas hiburan (permainan) yang bersifat tidak terbatas (*free*). Baik itu dari segi ruang, waktu, biaya, maupun usia.

Adapun di era yang modern seperti saat sekarang ini, dimana kemajuan teknologi dan informasi berkembang dengan sangat pesat, *Game Online* pun diciptakan sebagai salah satu bentuk aktifitas hiburan (permainan) yang tengah banyak diminati oleh masyarakat, khususnya di Indonesia.

Game online adalah suatu media bermain atau bentuk permainan berbasis internet yang terdapat pada komputer dan smartphone (*android*), yang saat sekarang ini tengah banyak diminati oleh masyarakat dunia, terutama pada kalangan masyarakat remaja. *Game online* merupakan suatu bentuk aplikasi permainan berbasis internet yang membutuhkan biaya pengaksesan, dimana individu perlu membayar sejumlah biaya, diantaranya biaya akses internet dan biaya untuk membeli uang virtual, atau yang lebih dikenal dengan istilah *Cash* (bagi beberapa permainan yang menyediakan fitur *Real Time*). *Cash* merupakan bentuk mata uang virtual di dalam industri *game online* yang berguna untuk membeli beberapa perlengkapan maupun aksesoris-aksesoris lain, yang dibutuhkan individu selama bermain. *Cash* tersebut juga dapat dibeli di warnet-warnet (warung internet), tempat di mana seseorang biasa bermain *game online* tersebut.

Akan tetapi, *game online* tentunya juga memberikan dampak bagi siapa pun yang mengaksesnya, baik itu memberikan dampak dan pengaruh positif maupun dampak dan pengaruh yang negatif. Banyak para peneliti terdahulu yang mengatakan bahwa *game online* adalah pemicu terjadinya bentuk perilaku menyimpang di masyarakat. Namun tidak sedikit pula para peneliti yang

mengatakan bahwa *game online* juga dapat membawa keuntungan bagi seseorang yang memainkannya.

Seperti halnya, di Nagari Koto VIII Pelangai Kecamatan Ranah Pesisir Kabupaten Pesisir Selatan, dimana saat sekarang ini banyak ditemukan anak-anak dan remaja, baik dari tingkat sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, sampai kepada remaja yang sudah menjadi mahasiswa di perguruan tinggi, yang tengah gemar dan minatnya mengikuti berbagai jenis *game online*, serta fitur-fitur sosial media lainnya (*instagram, dll*), yang diakses melalui komputer dan juga *smartphone (android)*.

Banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* dapat berpengaruh buruk terhadap perilaku remaja, salah satunya adalah timbulnya rasa malas (kemalasan) pada seorang pecandu *game*. Selain itu, di dalam berbagai macam *game online* juga seringkali menghadirkan fitur-fitur yang berbayar atau fitur-fitur yang membutuhkan uang asli, guna membeli senjata-senjata (*accessories, dll*) dalam *game*. Sehingga, tidak menutup kemungkinan bagi para pengguna *game online* yang mayoritas masih berstatus pelajar lalu tidak pula memiliki uang saku lebih untuk biaya bermain *game*, kemudian memutuskan untuk berbohong kepada orang tua dengan berbagai alasan agar mereka diberi uang lebih.

Perubahan perilaku pada remaja yang mengalami kecanduan *game online* awalnya memang tidak begitu dirasakan oleh orang lain, khususnya orang tua mereka di rumah, tetapi hal tersebut jika dibiarkan dan tidak mendapat perhatian

dengan baik, tentu akan membawa dampak buruk bagi anak dan remaja beserta lingkungan di sekitarnya.

Dari observasi yang dilakukan oleh peneliti yang berlokasi di daerah Nagari Koto VIII Pelangai, Kecamatan Ranah Pesisir Kabupaten Pesisir Selatan, sudah banyak ditemukan anak remaja yang hobi bermain *game online*, *chatting* atau pun aktifitas berbasis internet lainnya. Karena, pada dasarnya seseorang yang sedang berada pada usia remaja, lebih cenderung memiliki rasa ingin tahu terhadap sesuatu terutama pada segi kesenangan akan hiburan. Pada masa remaja, seseorang akan mengalami kondisi psikologi yang khas, seperti memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, menyukai petualangan dan tantangan serta berani menanggung segala macam resiko atas perbuatannya tanpa pikir panjang. (Abdillah,2019:1-2).

Alasan peneliti menetapkan lokasi tersebut menjadi tempat penelitian, dikarenakan Kabupaten Pesisir Selatan, khususnya di Nagari Koto VIII Pelangai Kecamatan Ranah Pesisir merupakan suatu daerah yang baru saja merasakan dampak dari perkembangan serta kemajuan teknologi dan komunikasi yang begitu pesat sampai hari ini (masyarakat awam). Seperti halnya warnet-warnet yang saat ini tengah ramai dikunjungi oleh beberapa remaja pemain *game online*, serta penjualan smartphone (*android*) yang sudah banyak ditemukan di *counter-counter* selular yang ada di Kecamatan Ranah Pesisir tersebut, dan tersedianya smartphone (*android*) dengan harga-harga yang lebih terjangkau, meskipun bagi kalangan masyarakat berekonomi menengah kebawah, dikarenakan keadaan sekarang yang memaksa masyarakat untuk mau tidak mau mesti memiliki smartphone agar dapat

mengikuti perkembangan dunia serta untuk berinteraksi dengan orang lain di era modern saat ini. Sehingga, hal itulah yang membuat masyarakat di sana dapat memiliki dan mengakses internet secara lebih masif. Berikut adalah data para pengunjung beberapa warnet (warung internet) yang terdata di Kecamatan Ranah Pesisir:

Tabel 1.1 Data pengunjung warung internet dari bulan April - Juni 2020 di Kecamatan Ranah Pesisir, Kabupaten Pesisir Selatan.

No.	Nama Warnet	Tahun 2020			Total pengunjung	Persentase pengunjung remaja
		April	Mei	Juni		
1	Andalas Net	46 orang	55 orang	80 orang	181 orang	50 %
2	Global Net	30 orang	50 orang	64 orang	144 orang	73 %
3	Van Net	27 orang	30 orang	50 orang	107 orang	64 %
4	Point Blank Balai Selasa	84 orang	120 orang	150 orang	354 orang	94 %
5	Andhi Comp Net	45 orang	70 orang	124 orang	239 orang	80 %

(Sumber: penelitian 9 Mei 2020)

Jika permainan *game online* dimainkan secara terus menerus tanpa adanya *self control* dari penggunanya, maka akan mengakibatkan seseorang tersebut menjadi kecanduan *game online (game addictif)*. *Game Addictif* merupakan kondisi dimana seorang pemain akan sangat sulit untuk lepas dari permainannya. (Dani, Riska, 2014:2).

Begitu pula dengan yang terjadi pada remaja di Nagari Koto VIII Pelangai, Kecamatan Ranah Pesisir, Kabupaten Pesisir Selatan, dimana banyak anak dan remaja yang memainkan *game online* tanpa adanya pengawasan yang ketat dari orang tua, sehingga membuat anak dan remaja tersebut cenderung bermain bebas (*freeplay*) tanpa adanya aturan maupun batasan, baik itu dari segi waktu dan juga biaya. Dalam percakapan-percakapan yang terdapat ketika bermain *game online*, tidak menutup kemungkinan topik apa pun dibahas oleh para pemain game, salah satunya seperti narkoba, seks, pornografi serta topik-topik yang mengarah kepada perilaku-perilaku menyimpang lainnya. (Deviandri, 2012: 2).

Seseorang menjadi tertarik dan berminat untuk memainkan *game online*, tentu dikarenakan oleh adanya berbagai macam faktor yang mempengaruhi orang tersebut sehingga ia bisa menjadi tertarik akan hal itu. Yaitu, adanya dorongan dari dalam diri individu (remaja) yang membuat rasa keingintahuannya terhadap sesuatu hal yang baru menjadi lebih tinggi, dan membawa diri individu tersebut merasa ingin mengetahui lebih dalam lagi akan hal yang baru saja ia ketahui tersebut. Faktor berikutnya adalah faktor dari luar diri individu, yaitu mudahnya jalur akses seseorang akan internet (*game online*), seperti adanya warnet-warnet tempat remaja berkumpul dan menyewa komputer untuk bermain *game online*, ditambah juga dengan smartphone (*android*) yang saat ini mulai banyak dimiliki oleh masyarakat, kemudian juga didukung oleh tersedianya berbagai macam fitur menarik dan unik di dalam *game*, dan juga beberapa *game* yang fungsional sebagai *time sharing* (*Mobile Legend, PUBG, dll*), dan dengan kata lain *game online* tersebut dapat dimainkan secara bersamaan atau lebih dari dua orang

pemain (*multiplayer*), terhubung dalam satu jaringan internet yang sama, meskipun dari jarak dan tempat yang berbeda-beda.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, dijelaskan bahwa fenomena kecanduan *game online* mempunyai kecenderungan yang dapat mengarah kepada perilaku-perilaku menyimpang dan berdampak negatif serta merusak. Hal utama yang jelas adalah berdampak buruk pada kesehatan seseorang, karena terlalu lama menatap layar, hal itu juga dapat menimbulkan dampak buruk lainnya pada kehidupan sosial remaja yang kecanduan game online. sehingga bertindak mengarah kepada bentuk perilaku yang menyimpang. Fenomena bermain *game online* dikalangan remaja merupakan suatu hal yang harus diperhatikan. Munculnya *game online* telah menimbulkan risiko baru bagi anak dan remaja, yakni risiko kecanduan (*Game Addictif*).

Berdasarkan paparan dari latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat kasus kecanduan game online dikalangan remaja , yang sudah memberikan dampak buruk untuk remaja. Sehingga dapat dirumuskan menjadi suatu permasalahan yang menarik untuk diteliti yaitu **Bagaimana game online menjadi faktor penyebab remaja kecanduan dan berperilaku menyimpang di Nagari Koto VIII Pelangai Kecamatan Ranah Pesisir Kabupaten Pesisir Selatan ?**

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yakni:

1.3.1. Tujuan Umum

Untuk mendeskripsikan gambaran umum game online menjadi faktor penyebab remaja kecanduan dan berperilaku menyimpang di Nagari Koto VIII Pelangai Kecamatan Ranah Pesisir Kabupaten Pesisir Selatan ?

1.3.2. Tujuan Khusus

1. Mendeskripsikan game online menjadi faktor penyebab remaja menjadi kecanduan di Nagari Koto VIII Pelangai Kecamatan Ranah Pesisir, Kabupaten Pesisir Selatan.
2. Mendeskripsikan perilaku remaja yang kecanduan bermain game online di Nagari Koto VIII Pelangai Kecamatan Ranah Pesisir, Kabupaten Pesisir Selatan.

1.4. Manfaat penelitian

1.4.1. Manfaat Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi atau referensi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan mengenai kajian ilmu sosiologi terutama dalam mata kuliah perubahan sosial, sosiologi anak remaja dan sosiologi perilaku menyimpang.

1.4.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat untuk bahan masukan dan pertimbangan dalam melakukan riset, khususnya bagi pihak-pihak yang berkepentingan seperti, satpol PP, pengusaha warung internet, guru sekolah serta pihak dari lembaga-lembaga lain yang berkaitan, agar lebih dapat mengontrol kasus-kasus yang berhubungan dengan perilaku menyimpang remaja akibat kecanduan *game online*.

1.5. Tinjauan Pustaka

1.5.1. Game Online

Menurut bahasa Indonesia “*Game*” berarti “permainan”. Permainan yang dimaksud merujuk pada pengertian sebagai “kelincahan intelektual” (*Intellectual Playability*). Sementara kata “*game*” diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana *game* itu menarik untuk dimainkan secara maksimal (Ayu, Rini, 2011: 17)

Sejarah *games online* pertama kali muncul sejak tahun 1969. Awalnya permainan ini dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Namun, kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing* yang disebutkan oleh Plato, kemudian diciptakan dengan tujuan memudahkan para siswa untuk belajar secara online, dimana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain di dunia. Baru pada tahun 1995, *games online* benar-benar mengalami perkembangan, setelah pembatasan oleh NSFNET (National Science Foundation Network) dihapuskan, yang membuat seluruh akses ke domain lengkap melalui internet.

Bedanya dengan *game offline*, dalam bermain *game online* kita tidak harus berpergian, kita hanya butuh duduk di depan komputer dan bisa langsung menikmati permainan. Perbedaan besar lainnya adalah bahwa karena menghubungkan dengan internet secara global, pemain bisa memiliki kesempatan

untuk bersaing serta kemudian mendapatkan banyak teman dari seluruh dunia. Adapun contoh beberapa *game online* adalah Ragnarok Online, RF Online, Ayo Dance, Perfect World, Yugioh Online.

Perkembangan permainan (*game online*) pun sangat berpengaruh kepada seorang remaja, ditambah lagi dengan adanya bentuk dari permainan yang mengandung unsur kekerasan. Hal ini tentu perlu kita perhatikan, karena hal tersebut akan berdampak buruk bagi perilaku seorang remaja.

Dalam kurun waktu beberapa tahun terakhir ini, permainan elektronik (*game online*) telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. *Game online* tidak hanya menjamur dikota-kota besar saja, tetapi juga telah merambah di berbagai pelosok pedesaan. Hal ini terlihat dari banyaknya jumlah *game center* yang muncul dengan jumlah pelanggan yang bermain *game online* sering kali lebih banyak, daripada pengunjung warnet (warung internet) untuk aktifitas edukasi. Tidak heran jika suasana di *game center* senantiasa ramai, terutama oleh kunjungan *gamers* laki-laki.

1.5.2 Kecanduan Game Online

Kecanduan *game online* juga dikenal dengan istilah *Game Addiction*. Artinya, seorang pemain secara berlebihan seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game*, dan seolah-olah *game* ini adalah hidupnya, serta memiliki pengaruh negatif bagi pemain yang sudah kecanduan. Jadi, adiksi *game online* adalah bentuk keadaan diri seorang individu, dimana berlaku secara berlebihan terhadap *game online* dengan ingin memainkannya secara

terus-menerus, yang pada akhirnya menimbulkan dampak negatif pada fisik maupun psikologis individu tersebut (Emria, Fitri,2018:213).

Aspek kecanduan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan fisik. Kecanduan merupakan perasaan seseorang yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya, sehingga orang tersebut akan berusaha untuk mencari cara untuk mendapatkan sesuatu yang sangat diinginkannya itu, misalnya kecanduan akan internet, kecanduan melihat televisi, atau kecanduan bekerja. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis keadaan candu (ketergantungan) pada seorang individu yang disebabkan oleh teknologi internet, atau yang lebih dikenal dengan sebutan *internet addictive disorder*. Internet (*game online*) tentunya dapat menyebabkan seseorang menjadi kecanduan, atau biasa disebut dengan *Computer game Addiction* (berlebihan dalam bermain game). Hal itu dikarenakan, *game online* merupakan suatu bentuk aplikasi berbasis internet yang pada saat sekarang ini sering dikunjungi dan juga sangat digemari oleh para remaja (khususnya), yang jika tidak diperhatikan atau adanya pengendalian diri (*self control*) bisa menyebabkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi (Ulfa,Mimi. 2017: 4).

1.5.3. Perilaku Menyimpang

Sutherland, dalam buku berjudul *Deviant Behaviour* yang ditulis oleh Alex Thio tahun 2009, mengatakan bahwa perilaku menyimpang itu merupakan suatu

hasil dari belajar, atau sesuatu yang dipelajari (*Learned Behaviour*). Artinya, tidak ada seseorang yang mempunyai perilaku tersebut sebagai sifat yang dibawa sejak lahir (genetik). Perilaku tersebut jelas dihasilkan dari adanya proses belajar, sama halnya dengan seseorang yang belajar ketika ingin menjadi dokter.

Perilaku menyimpang dipelajari dalam suatu interaksi (pergaulan). Mempelajari perilaku menyimpang sama seperti halnya dalam proses belajar pada umumnya yang melibatkan komunikasi (menggunakan kata-kata atau/dan isyarat). Perilaku tersebut umumnya terjadi di dalam kelompok-kelompok yang terbilang akrab (intim). Seseorang pada dasarnya memiliki sikap dan motif untuk memilih berperilaku menyimpang atau menentangnya dari cara orang-orang disekitar yang bersikap dan memperlakukan undang-undang dan aturan-aturan resmi. Seseorang akan berperilaku menyimpang jika orang-orang sekelilingnya pun melakukan hal yang sama. Dan, begitupun sebaliknya orang tidak akan berperilaku menyimpang bila orang-orang sekelilingnya menghargai dan menjunjung tinggi nilai undang-undang dan norma yang berlaku. Seseorang akan berperilaku menyimpang apabila ia banyak berkenalan dengan pengertian yang tidak menghargai undang-undang dari pada yang menghargai. Proses mempelajari suatu perilaku yang menyimpang melalui pergaulan atau keterlibatan dengan pola-pola budaya menyimpang. (terjemahan: Hanandini,2011).

1.5.4. Remaja

Menurut Badan dan Koordinasi Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) rentang usia remaja adalah 10 sampai 24 tahun. Masa remaja merupakan periode terjadinya pertumbuhan dan perkembangan yang pesat baik dari fisik, psikologis,

maupun intelektual. Secara sosiologis, seorang remaja pada umumnya berada pada posisi usia yang rentan terhadap pengaruh-pengaruh eksternal. Hal itu disebabkan, pada tahap ini seorang individu akan mengalami proses pencarian jati diri, dimana kepribadian seseorang mudah sekali terombang-ambing (tidak tetap), serta masih merasa sulit untuk menentukan tokoh panutannya. (Abdillah,2019:1-2).

1.5.5. Tinjauan Sosiologis

Di dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Teori Pergaulan Berbeda (*Differential Assosiation*) yang dicetuskan oleh Edwin H. Sutherland pada tahun 1934 dalam bukunya yang berjudul *Principle of Criminology*, dan ia juga dikenal masyarakat karena menjelaskan tentang penyimpangan dengan ruang lingkup yang lebih *mikro*. Menurut Sutherland dalam teori tersebut, mengatakan bahwa perilaku yang menyimpang terjadi karena adanya suatu bentuk pergaulan yang berbeda. Artinya, seorang individu mempelajari perilaku menyimpang beserta interaksi-interaksinya dengan individu yang lain, yang berbeda latar belakang, asal, kelompok, ataupun budaya. Penyimpangan tersebut juga bisa dipelajari melalui proses alih budaya. Yaitu, proses dimana seseorang mempelajari suatu budaya menyimpang yang ada di dalam struktur sosial masyarakat tempat di mana ia tinggal. Adapun unsur-unsur budaya menyimpang meliputi, bentuk perilaku seseorang, dan juga nilai-nilai yang bersifat dominan yang dimiliki oleh anggota-anggota kelompok, yang biasanya bertentangan dengan tata tertib di dalam masyarakat. Unsur-unsur tersebut memisahkan diri seseorang dari

aturan-aturan, nilai, bahasa dan istilah yang sudah berlaku umum dalam tatanan sosial yang ada (terjemahan: Hanandini,2011).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori pergaulan berbeda yang digagas oleh Edwin H. Sutherland, dimana teori tersebut mengatakan bahwa perilaku menyimpang itu bersumber dari pergaulan seseorang dengan lingkungannya serta alih budaya yang menyimpang. Dalam penelitian ini, peneliti menetapkan individu remaja sebagai seorang pecandu *game online* yang berperilaku menyimpang. Proses berperilaku menyimpang tersebut, menurut Sutherland didapatkan dari suatu proses belajar akan sesuatu hal menyimpang, karena pada umumnya pribadi seorang remaja cenderung ingin mencoba hal-hal yang baru bagi mereka, dan memiliki rasa penasaran yang tinggi akan hal tersebut. Adapun bentuk-bentuk dari penyimpangan yang telah dilakukan, seperti melanggar norma-norma dalam keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitar yang berhubungan dengan aspek kehidupan sosial dalam masyarakat.

1.5.6 Penelitian Relevan

Suatu penelitian pada dasarnya memerlukan dukungan dari hasil penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki kaitan dengan penelitian ini. Hasil dari penelitian terdahulu dapat berperan sebagai bahan perbandingan dan acuan dalam melaksanakan penelitian, serta sebagai salah satu faktor yang ikut mempengaruhi dan mendukung kelancaran jalannya sebuah penelitian. Berikut adalah penelitian terdahulu yang menunjang penelitian ini:

A. Penelitian oleh Ardanareswari Pitaloka Ayu yang berjudul “*Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi Tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen)*”. Universitas Sebelas Maret. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana perilaku konsumsi para pemain *game online*. Hasil dari penelitian ini menjelaskan, *Game online* yang dimainkan secara terus-menerus dapat menimbulkan kesenangan yang selalu ingin diulang-ulang. Perilaku negatif dan positif yang mereka rasakan karena selalu bermain *game online* merupakan dampak dari konsumsi yang berlebihan. Dampak positif tersebut diantaranya, mereka mendapat kesenangan dan hiburan, mendapatkan banyak teman baru, mahir berbahasa Inggris, kemampuan konsentrasi yang baik serta selalu mengikuti perkembangan teknologi. Sedangkan dampak negatifnya, mereka menjadi jarang/malas belajar, lupa waktu, boros dalam memanfaatkan uang jajan, suka berbicara kasar, agresif, pergaulan tidak terkontrol, mengganggu kesehatan fisik dan psikologis, serta membuat para orangtua menjadi khawatir dan cemas.

B. Penelitian yang dilakukan oleh Hardiansyah Masya dan Dian Adi Candra dengan judul “*Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2016*”. IAIN Raden Intan Lampung. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan dan mendeskripsikan faktor-faktor penyebab remaja kenapa lebih suka pada *game online*. Hasil dari penelitian ini mendapatkan enam indikator atau faktor-faktor yang mempengaruhi

seseorang lebih suka terhadap *game online*, diantaranya: kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, depresi, kurang kontrol, kurang kegiatan, lingkungan, dan pola asuh.

Perbedaan dari penelitian-penelitian terdahulu di atas dengan penelitian ini adalah, penelitian pertama yang dilakukan oleh Ardanareswari Pitaloka Ayu lebih menjelaskan tentang bagaimana perilaku konsumsi pada pemain *game online*. Sedangkan penelitian kedua yang dilakukan oleh Hardiansyah Masya dan Dian Adi Candra, lebih menjelaskan kepada faktor-faktor penyebab mengapa remaja lebih suka *game online*. Adapun perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada fokus penelitiannya. Pada penelitian ini, peneliti berusaha untuk mendeskripsikan bagaimana bentuk perilaku menyimpang yang dilakukan oleh remaja yang kecanduan pada *game online*. Jadi, kedua penelitian terdahulu tersebut tentu dapat menjadi acuan untuk penelitian kali ini yang berkaitan dengan perilaku remaja dan *game online*.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1 Pendekatan dan Tipe Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu pendekatan yang berupaya untuk memberikan gambaran tentang suatu gejala sosial tertentu. Metode kualitatif merupakan suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa tulisan, sehingga dapat memberikan informasi mengenai permasalahan yang dimaksud dalam penelitian terkait. Kata

kualitatif memberikan penekanan pada proses dan makna yang tidak dikaji secara ketat, artinya belum diukur dari sisi kuantitas, jumlah, maupun frekuensinya.

Menurut Afrizal, penelitian kualitatif ini berusaha mengumpulkan dan menganalisa data berupa kata-kata (lisan maupun tulisan) dan perbuatan-perbuatan manusia, serta peneliti tidak berusaha menghitung atau mengkuantifikasikan data tersebut. Penelitian kualitatif mementingkan tingkat kedalaman data atau kualitas data yang tidak terbatas, dan juga memahami makna yang diarahkan kepada individu atau kelompok serta dilakukan secara menyeluruh (Afrizal, 2014:13).

Pendekatan penelitian kualitatif ini dipilih karena pendekatan penelitian kualitatif memiliki keyakinan bahwa realitas sosial sebagai realitas yang subjektif dan intersubjektif, dan juga sebagai realitas yang berada pada tingkat individu-individu, bukan pada tingkat kelompok atau masyarakat. Realitas sosial seperti agama, keluarga dan peraturan-peraturan sosial diketahui berada di dalam pikiran manusia, akan tetapi hal tersebut seringkali dipersamakan oleh berbagai manusia. Inilah pandangan dunia sosial sebagai realitas intersubjektif. Perbuatan-perbuatan manusia dapat dipahami dan disebabkan oleh pikiran-pikiran mereka tentang sesuatu, bukan ditentukan oleh kekuatan-kekuatan yang berada diluar dari mereka. Seperti yang disebutkan oleh Mulyana (2004: 9) dalam Afrizal (2014) sebagai pendekatan kualitatif, menjelaskan bahwa penelitian kualitatif memfokuskan kajiannya pada upaya pengungkapan bagaimana individu-individu memandang diri dan realitas sosial di sekitar. Hal itu bertujuan untuk menjelaskan

mengapa mereka melakukan sesuatu, serta mengapa mereka melakukan sesuatu itu dengan cara-cara yang tertentu pula. (Afrizal,2014 :26).

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Yaitu, penelitian yang mendeskripsikan suatu fenomena atau kenyataan sosial yang berkenaan dengan masalah dan unit-unit lain yang diteliti. Penggunaan metode ini memberikan peluang kepada peneliti untuk mengumpulkan data yang bersumber dari wawancara, catatan lapangan, foto-foto, dokumen pribadi, serta memo, guna menggambarkan subjek penelitian.

Tipe penelitian deskriptif dalam penelitian ini berusaha untuk menggambarkan dan menjelaskan secara rinci mengenai masalah yang diteliti, yaitu mendeskripsikan gambaran umum game online menjadi faktor penyebab remaja kecanduan bermain game online dan perilaku menyimpang yang ditimbulkan akibat dari kecanduan bermain game online di Nagari Koto VIII Pelangai Kecamatan Ranah Pesisir, Kabupaten Pesisir Selatan.

Dalam melakukan penelitian dengan menggunakan tipe penelitian deskriptif ini, maka peneliti menggunakan panca indera dengan sebaik mungkin untuk melihat dan mendengar semua bentuk peristiwa yang terjadi di lapangan, lalu kemudian mencatatnya serta dengan bersikap se-objektif mungkin mengenai fakta dan pengalaman yang di alami dan dilihat oleh peneliti di lapangan.

1.6.2. Informan Penelitian

Informan penelitian adalah orang yang memberikan informasi-informasi selama penelitian berlangsung, baik itu informasi mengenai dirinya ataupun orang lain, dan juga memberikan informasi-informasi tentang suatu peristiwa atau suatu

hal yang terjadi kepada peneliti. Informan dalam penelitian ini terdiri dari informan pelaku dan informan pengamat. Informan pelaku adalah informan yang memberikan informasi tentang dirinya, tentang perbuatannya, pikirannya, interpretasi (maknanya) atau pengetahuannya, yang merupakan subjek dari penelitian itu sendiri. Sedangkan informan pengamatnya, adalah orang atau kelompok yang memberikan informasi tentang orang lain atau suatu kejadian kepada peneliti.

Pemilihan informan yang tepat dilakukan guna mendapatkan informasi yang sesuai dengan seluruh data yang dikumpulkan, yaitu kali ini peneliti dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*, yang artinya di dalam proses pengambilan sampel, peneliti melakukan perhitungan tertentu. Kemudian, dengan mengambil orang-orang yang terpilih betul oleh peneliti menurut ciri-ciri spesifik yang dimiliki oleh subjek itu. Sampel tersebut dipilih berdasarkan relevansinya terhadap rancangan penelitian saat ini. Sementara itu, peneliti juga berusaha agar sampel itu memiliki ciri-ciri yang esensial dari populasi, sehingga dapat dikatakan representatif.

Informan pelaku dalam penelitian ini adalah seorang remaja yang kecanduan *game online* dan melakukan perilaku menyimpang akibat kecanduan *game online*. Adapun kriteria dari informan pelaku dalam penelitian ini adalah:

- a. Remaja yang berumur 15-19 tahun.
- b. Remaja yang setiap hari bermain *game online* di warnet maupun di handphone
- c. Remaja yang hobi bermain *game online* dalam jangka waktu minimal 3-8 jam dalam sehari atau lebih.

Tabel 1.2 Data Informan Pelaku Remaja Pecandu Game Online di Nagari Koto VIII Pelangai Kec. Ranah Pesisir Kab. Pesisir Selatan

No	Nama	Umur	Pendidikan	Uang Jajan	Alokasi Waktu Bermain
1	MZD	16	SMKN	Rp. 15.000/hari	5 jam/hari
2	RM	16	SMK	Rp. 30.000/hari	5 jam/hari
3	JAG	17	SMKN	Rp. 30.000/hari	8 jam/hari
4	M.AK	17	SMAN	Rp. 25.000/hari	5 jam/hari
5	IMMP	18	MAN	Rp. 20.000/hari	8 jam/hari

Data di atas merupakan beberapa informan pelaku yang telah di wawancarai, dan dilihat dari umur mereka yang masih remaja atau pelajar serta alokasi waktu mereka bermain *game online* dalam sehari. Sehingga kelima data informan tersebut dapat dijadikan sumber data dalam penelitian ini. Dari data informan yang di dapatkan melalui teknik purposive sampling remaja yang kecanduan dalam bermain game online adalah remaja yang menduduki jenjang pendidikan SMA dan sederajat. Pada kolom uang jajan di dapatkan data uang jajan remaja per hari adalah sekitar 15.000-30.000/hari. Sedangkan pada kolom lama waktu bermain rentang sekitar 5-8 jam bermain.

Sedangkan informan pengamat dalam penelitian ini adalah seseorang yang berhubungan dengan remaja pecandu *game online*. Pada dasarnya yang merasakan perubahan dan pengaruh keseringan bermain game online di warnet maupun di android adalah mereka yang hidup serumah dengan informan pelaku. Maka adapun informan pengamat yang dipilih dalam penelitian ini adalah:

a. Keluarga atau Orang tua remaja yang kecanduan bermain *game online*.

Tabel 1.3 Data Informan Pengamat dalam Penelitian

No	Nama Informan Pengamat	Umur	Status
1	Guinta Suprado	50	Orang Tua
2	Yulia Resmi	44	Orang Tua
3	Mukhrainizar	50	Orang Tua

(Sumber : Hasil Wawancara, 2020)

Sedangkan informan pengamat dalam penelitian ini adalah keluarga atau orang tua yang berhubungan langsung dengan remaja pecandu *game online* di dalam kehidupan sehari-hari dan terkena dampak akibat hal tersebut. Adapun informan pengamat dalam penelitian ini adalah orang tua. Dalam penelitian ini mengambil orang tua sebagai informan pengamat karena memiliki hubungan yang dekat, erat dan bisa langsung merasakan perubahan perilaku informan pelaku yang kecanduan bermain *game online*.

1.6.3. Data yang Diambil

Sumber data lapangan terbagi atas dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari lapangan, tempat di mana proses penelitian berlangsung. Data primer dalam penelitian ini diperoleh ketika peneliti melakukan observasi dan wawancara mendalam dengan informan ketika di lapangan. Selanjutnya, data primer dalam penelitian ini adalah informasi-informasi mengenai data pribadi remaja pecandu *game online*, informasi-informasi mengenai gambaran umum *game online* menjadi faktor penyebab remaja kecanduan bermain dan bentuk perilaku menyimpang remaja akibat kecanduan *game online*, serta penjelasan tentang

Sedangkan sumber data sekunder dalam penelitian ini, yaitu berupa informasi-informasi yang didapat dari informan pengamat serta

dokumentasi-dokumentasi yang peneliti dapatkan selama melakukan penelitian. Informasi yang dimaksud adalah penjelasan mengenai game online menjadi faktor penyebab remaja menjadi kecanduan bermain dan bentuk perilaku menyimpang remaja yang bermain *game online*, baik warnet maupun diandroid. Serta dokumentasi lapangan yang diambil pada saat melakukan observasi dan wawancara pada informan pelaku dan informan pengamat.

1.6.4. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu cara yang digunakan para peneliti agar bisa memperoleh data yang dibutuhkan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian. Sedangkan yang menjadi alat pengumpulan datanya, adalah semua yang dibutuhkan oleh peneliti sebagai perantara dalam melakukan pengumpulan data. Adapun dalam penelitian kali ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa :

1.6.4.1. Observasi

Observasi digunakan sebagai metode utama untuk mengumpulkan data, selain daripada wawancara mendalam. Pertimbangan mengapa digunakan teknik ini adalah bahwa seringkali apa yang salah seorang katakan, berbeda dengan apa yang orang itu lakukan. Teknik observasi dalam penelitian ini mengamati secara langsung kepada objek yang diteliti dengan menggunakan panca indra. Dengan observasi kita dapat melihat, mendengar dan merasakan apa yang sebenarnya terjadi. Teknik observasi juga bertujuan untuk mendapatkan data yang mampu menjelaskan atau menjawab permasalahan penelitian. Data observasi dapat berupa data faktual, cermat dan terperinci tentang keadaan lapangan.

Menurut Sugiyono (2012: 145-146), teknik observasi dapat dibedakan menjadi dua bentuk, yaitu:

1. Observasi berperan serta (*Participant Observation*), dalam observasi ini peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau individu yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Seiring dengan melakukan pengamatan, peneliti juga ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data, serta ikut merasakan pula suka duka yang terjadi pada saat berlangsungnya penelitian. Hal itu bertujuan agar peneliti dapat mengamati secara lebih jelas dan lebih dalam bagaimana praktik dari kegiatan informan, agar tujuan dari penelitian tersebut dapat terjawab.
2. Observasi tidak berperan serta (*Non-Participant Observation*), dimana peneliti tidak terlibat dalam keseharian informan, dan hanya sebagai pengamat yang bersifat independen. Kelemahan yang ada dalam pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi non-partisipan ini, yaitu peneliti sulit untuk mendapatkan data yang mendalam, ataupun sampai kepada tingkat makna. Observasi non-partisipan adalah teknik yang menjadikan peneliti sebagai penonton atau penyaksi terhadap gejala atau kejadian yang menjadi topik penelitian. Dalam observasi ini peneliti melihat atau mendengarkan pada situasi sosial tertentu tanpa partisipasi aktif di dalamnya. Teknik observasi non-partisipan tentunya juga memiliki beberapa kelebihan, yaitu dari sudut pandang objektivitas, karena jauhnya diri peneliti dari fenomena atau topik yang sedang diteliti, sehingga mengurangi bias pengaruh penulis pada fenomena tersebut.

Adapun demikian, di dalam penelitian kali ini, peneliti menggunakan teknik observasi non-partisipan, dimana peneliti tidak terlibat secara langsung ke dalam kegiatan sehari-hari informan pelaku. Peneliti mengamati bagaimana bentuk perilaku menyimpang remaja akibat kecanduan *game online* dan faktor penyebab remaja menjadi kecanduan *game online*. Observasi ini dilakukan pada waktu siang hari (waktu siswa pulang sekolah), hingga malam hari. Peneliti mengamati informan penelitian pada saat bermain *game online* di warung internet, dan juga mengamati informan pelaku pada saat bermain *game online* dengan teman-teman pergaulannya. Peneliti juga mengamati berapa lama informan tersebut menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dalam sehari. Peneliti juga mengamati di mana saja tempat-tempat biasa informan tersebut bermain *game online* sehari-hari. Berdasarkan observasi ini, informan pelaku didapati lebih cenderung berkumpul di suatu tempat, seperti misalnya di rumah salah seorang teman yang juga hobi bermain *game online*. Jadi mereka berkumpul bersama dan bermain *game online* di rumah tersebut secara bersamaan. Selain itu pada observasi ini juga ditemukan, informan pelaku terkadang juga bermain di bengkel motor (tempat biasa informan pelaku nongkrong-nongkrong dengan teman-temannya), atau di warung-warung yang dekat dari rumah informan pelaku pada waktu malam hari.

1.6.4.2. Wawancara Mendalam

Salah satu teknik pengumpulan data yang lazim dipergunakan oleh peneliti dalam kualitatif untuk mengumpulkan data adalah wawancara mendalam (*in-depth interviews*). Wawancara mendalam adalah suatu wawancara tanpa

alternatif pilihan jawaban dan dilakukan untuk mendalami informasi dari seorang informan, maka wawancara mendalam menurut Taylor (1984:77) dalam Afrizal (2014) perlu dilakukan berulang-ulang kali antara pewawancara dengan informan. Pernyataan berulang-ulang kali tidaklah berarti mengulangi pertanyaan yang sama dengan beberapa informan atau dengan informan yang sama. Berulang kali berarti menanyakan hal-hal yang berbeda kepada informan yang sama untuk tujuan klarifikasi informasi yang sudah didapat dalam wawancara sebelumnya dengan seorang informan (Afrizal,2014:136).

Wawancara untuk penelitian yang bersifat kualitatif ini dilakukan “*face to face*” atau berhadapan langsung dengan narasumber yang dimintai jawabannya untuk mendapatkan data yang akurat dan teruji kebenarannya. Dengan melakukan wawancara mendalam seorang peneliti akan memperoleh informasi yang lebih banyak dan data yang diinginkan akan menjadi akurat dan teruji kebenarannya. Wawancara juga salah satu cara mengenal langsung karakter kelompok yang diteliti sehingga mempermudah peneliti dalam menyimpulkan hasil wawancara yang diperoleh dari informan yang sudah ditetapkan.

Proses wawancara dalam penelitian ini, pada waktu di lapangan dilakukan pada saat informan tidak dalam keadaan sibuk beraktivitas. Wawancara dilakukan secara informal artinya wawancara yang dilakukan tidak bersifat resmi dan kaku akan tetapi bersifat bebas dengan demikian informan dapat memberikan informasi atau data yang peneliti butuhkan tanpa dipengaruhi oleh orang lain. Ketika wawancara berlangsung peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat kepada informan tentang masalah yang dibahas dalam penelitian ini.

Sebelum wawancara dilakukan, hal yang harus dilakukan peneliti sebelumnya adalah memperkenalkan diri serta menjelaskan maksud dari penelitian ini supaya penelitian ini berjalan dengan lancar. Untuk memulai pengumpulan data dengan proses wawancara ini terlebih dahulu dibuat janji dengan informan. Sebelum melakukan wawancara peneliti memperlihatkan surat izin penelitian terlebih dahulu kepada informan yang ditetapkan, setelah mendapatkan izin dari pihak informan yang diwawancarai barulah bisa dilaksanakan proses wawancara dengan pihak-pihak informan yang diwawancarai.

Wawancara terhadap informan biasanya diawali dengan menanyakan hal-hal yang umum seperti identitas informan, kemudian setelah peneliti mendapatkan data tersebut, barulah peneliti selanjutnya mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan topik penelitian, yang kemudian dibagi menjadi beberapa bagian guna menjadi landasan penelitian. Pedoman wawancara disusun terlebih dahulu sebelum peneliti terjun ke lokasi penelitian. Yaitu, berupa pedoman wawancara (*interview guide*) yang berisi mengenai pokok-pokok pertanyaan yang ditanyakan kepada informan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan alat pengumpulan data berupa:

1. Daftar Pedoman wawancara yang digunakan sebagai pedoman dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada informan.
2. Buku catatan dan alat tulis yang digunakan untuk mencatat seluruh keterangan yang diberikan oleh informan.
3. Handphone atau *gadget* yang digunakan untuk merekam proses wawancara yang sedang berlangsung.

4. Kamera digunakan untuk mendokumentasikan seluruh peristiwa yang terjadi selama proses penelitian.

Ketika wawancara berlangsung, peneliti mencatat hasil wawancara dalam bentuk catatan ringkas. Setelah sampai di rumah, peneliti kembali melihat catatan lapangan, lalu kemudian membuat catatan lapangan yang diperluas. Selanjutnya, peneliti menuliskan secara detail dan mengingat kembali segala hal yang tidak tercatat pada catatan lapangan. Hal ini sangat berguna bagi peneliti untuk mengantisipasi supaya tidak ada satu pun data yang hilang.

Dalam proses wawancara, peneliti mendatangi satu persatu informan yang diteliti. Peneliti terlebih dahulu menanyakan kesibukan informan dan mohon meminta izin waktu untuk melakukan wawancara. Setelah itu peneliti menanyakan satu persatu pertanyaan kepada informan untuk dijawab. Dari satu pertanyaan, dapat dikembangkan menjadi beberapa pertanyaan lagi yang berkaitan dengan topik penelitian. Hal ini dilakukan peneliti kepada seluruh informan.

1.6.4.3 Proses Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 25 Mei 2020. penelitian dilakukan dalam satu hari saja dan mendapatkan 5 informan pelaku. Sebelumnya peneliti sudah mencari tahu siapa-siapa saja yang akan di wawancarai. Karena sebelum melakukan wawancara, peneliti melakukan observasi ke lokasi penelitian yaitu di tempat nongkrong remaja dan warnet di Nagari Koto VIII Pelangai. Setelah itu peneliti meminta data remaja yang kecanduan *game online* tersebut secara langsung kepada remaja tersebut dan mewawancarai informan pelaku pada keesokan harinya. Penelitian ini sangat berbeda dengan penelitian-penelitian

sebagaimana biasanya dilakukan. Penelitian kali ini dilakukan dengan cara-cara yang sederhana, yaitu hanya di dalam rumah saja bersama tiap-tiap informan dengan menjaga jarak aman (*physical distancing*), karena pada saat penelitian dilakukan kondisi dan situasi sedang tidak memungkinkan untuk berkegiatan, dan juga wajib mengikuti protokol kesehatan anjuran dari pemerintah, seperti tidak berkumpul lebih dari lima orang, tidak melakukan aktifitas di keramaian dan luar rumah, dikarenakan hampir dari seluruh dunia tengah mengalami suatu pandemi yang sangat berbahaya, yaitu wabah *Corona Virus Disease (COVID-19)*. Orang-orang tidak diperbolehkan berkumpul-kumpul dan keluar rumah. Sehingga proses wawancara hanya bisa dilakukan di dalam rumah saja.

Peneliti mengalami kesulitan saat mewawancarai beberapa informan. Karena informan yang diteliti tidak terlalu bebas menjawab pertanyaan dari peneliti. Informan tidak mau terlalu terbuka dengan jawabannya karena wawancara tersebut dilakukan di dalam rumah, dimana di dalam rumah ada orang lain yang mendengarkan, yaitu orang tua dan keluarga informan pelaku, yang membuat informan agak sedikit malu-malu menjawab.

Namun juga ada kelancaran pada saat wawancara berlangsung, yaitu peneliti sangat mudah mendapatkan dan mengatur jadwal wawancara karena pada saat sekarang ini informan pelaku tersebut tidak sedang bersekolah (dirumah saja) sesuai dengan kebijakan dan protokol pemerintah. Sehingga tidak sulit untuk menentukan jadwal wawancara dengan masing-masing informan pelaku.

1.6.5. Unit Analisis

Unit analisis berguna untuk memfokuskan kajian dalam penelitian yang dilakukan atau dengan pengertian lain objek yang diteliti ditentukan dengan kriterianya sesuai dengan permasalahan dan tujuan penelitian. Unit analisis dapat berupa individu, masyarakat, lembaga (keluarga, organisasi dan komunitas). Di dalam penelitian ini, unit analisisnya adalah individu yaitu remaja yang kecanduan bermain *game online* di Nagari Koto VIII Pelangai Kecamatan Ranah Pesisir, Kabupaten Pesisir Selatan.

1.6.6. Analisis Data

Analisis data adalah mereduksi, menyajikan data dan menarik kesimpulan. Reduksi data adalah sebagai kegiatan pemilihan data penting dan tidak penting dari data yang terkumpul, sedangkan penyajian data merupakan penyajian informasi yang tersusun dan kesimpulan merupakan tafsiran atau interpretasi terhadap data yang disajikan Miles dan Huberman dalam (Afrizal,2014:174).

Miles dan Huberman membagi analisis data dalam penelitian kualitatif kedalam tiga tahap yaitu :

1. Kodifikasi data, merupakan tahap pengkodean terhadap data. Hal yang mereka maksud dengan pengkodean data adalah penulis memberikan nama atau penamaan terhadap hasil penelitian. Hasil kegiatan tahap pertama adalah diperolehnya tema-tema atau klasifikasi dari hasil penelitian. Tema-tema atau klasifikasi itu telah mengalami penamaan oleh penulis.
2. Penyajian data adalah sebuah tahap lanjutan analisis dimana penulis menyajikan temuan penelitian berupa kategori atau pengelompokkan. Miles

dan Huberman menganjurkan untuk menggunakan matrik dan diagram untuk menyajikan hasil penelitian, yang merupakan temuan penelitian. Mereka tidak menganjurkan untuk menggunakan cara naratif untuk menyajikan tema karena dalam pandangan mereka penyajian dengan diagram dan matrik lebih efektif.

3. Penarikan kesimpulan atau verifikasi adalah suatu tahap lanjutan dimana pada tahap ini penulis menarik kesimpulan dari temuan data. Ini adalah interpretasi peneliti atas temuan dari suatu wawancara atau sebuah dokumen. Setelah kesimpulan diambil, peneliti kemudian mengecek lagi kesahihan interpretasi dengan cara mengecek ulang proses koding dan penyajian data untuk memastikan tidak ada kesalahan yang telah dilakukan. Setelah tahap tiga ini dilakukan, maka penulis telah memiliki temuan penelitian berdasarkan analisis data yang telah dilakukan terhadap suatu hasil wawancara mendalam atau sebuah dokumen (Afrizal, 2014:178-180).

Sesuai dengan penelitian ini, maka seluruh data yang dikumpulkan dari wawancara dan observasi disusun secara sistematis dan kemudian disajikan secara deskriptif, serta dianalisa secara kualitatif untuk dapat mendeskripsikan gambaran umum game online menjadi faktor penyebab remaja kecanduan dan bentuk perilaku menyimpang remaja akibat kecanduan *game online* di Nagari Koto VIII Pelangai Kecamatan Ranah Pesisir Kabupaten Pesisir Selatan.

1.6.7. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini berada di Nagari Koto VIII Pelangai Kecamatan Ranah pesisir, Kabupaten Pesisir Selatan. Kecamatan ini berbatasan dengan Kecamatan Lengayang di bagian utara, dan Kecamatan Linggo Sari Baganti di

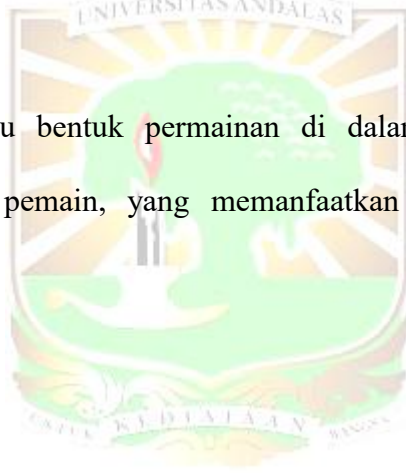
bagian Selatan. Fokus lokasi penelitian yaitu di warnet-warnet yang ada di Nagari Koto VIII Pelangai Kecamatan Ranah Pesisir, Kabupaten Pesisir Selatan dan area tempat berkumpulnya remaja-remaja saat bermain *game online*, seperti di rumah salah seorang dari mereka, di kedai, di bengkel motor, dan di tempat-tempat lain yang biasa mereka berkumpul.

1.6.8. Definisi Operasional Konsep

1. Remaja : Suatu transisi dari masa anak-anak menjadi dewasa awal dan mencapai kematangan mental, emosional secara sosial dan fisik.

2. Perilaku Menyimpang : Setiap perilaku yang tidak sesuai dengan norma-norma dalam masyarakat.

3. *Game Online*: Suatu bentuk permainan di dalam komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain, yang memanfaatkan jaringan komputer atau internet.



1.6.9. Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian ini di mulai dari bulan Mei sampai dengan Juni 2020.

Adapun jadwal penelitian dapat diperhatikan pada tabel berikut:

Tabel.1.4. Rancangan Jadwal Penelitian

No	Nama Kegiatan	Tahun 2019-2020						
		Jan	Feb	Mar	April	Mei	Jun	Jul
1	Tor dan keluar Sk	■						
2	Bimbingan Proposal		■					
3	Seminar Proposal				■			
4	Penelitian Lapangan					■	■	
5	Penulisan dan Bimbingan Skripsi					■	■	■
6	Ujian Skripsi						■	■

