

**KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE* DIKALANGAN  
REMAJA NAGARI KOTO VIII PELANGAI KECAMATAN  
RANAH PESISIR KABUPATEN PESISIR SELATAN**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**ANDHIKA PRAMANA PUTRA  
1310812002**

**Pembimbing;  
Dra. Dwiyanti Hanandini, M.Si**



**JURUSAN SOSIOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS ANDALAS  
PADANG 2020**

## ABSTRAK

**Andhika Pramana Putra. BP 1310812002. Jurusan Sosiologi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Andalas. Judul Skripsi: Kecanduan Game Online dikalangan Remaja Nagari Koto VIII Pelangai Kecamatan Ranah Pesisir Kabupaten Pesisir Selatan. Pembimbing: Dra. Dwiyanti Hanandini, MSi.**

Fenomena bermain *game online* dikalangan remaja merupakan suatu hal yang harus diperhatikan. Munculnya *game online* telah menimbulkan risiko baru bagi remaja, yakni risiko kecanduan. Berdasarkan dari latar belakang masalah, peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan ini karena sudah memberikan banyak dampak yang tidak baik untuk anak remaja, khususnya di Indonesia.

Penelitian ini menggunakan teori perbedaan pergaulan (*differential association*) yang dikemukakan oleh Edwin Sutherland. Pendekatan metode yang digunakan adalah kualitatif dengan tipe penelitian deskriptif. Dalam pengumpulan data digunakan teknik observasi non-partisipan dan wawancara mendalam. Pemilihan informan dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Lokasi penelitian dilakukan di Nagari Koto VIII Pelangai, Kecamatan Ranah Pesisir Kabupaten Pesisir Selatan. Dari penelitian ini ditemukan bentuk perilaku menyimpang remaja akibat kecanduan *game online* seperti bolos sekolah, berkata kotor, pornografi dan narkoba, perjudian, malas, serta suka berbohong. Dari bentuk perilaku menyimpang yang dilakukan remaja pecandu *game online* tersebut, tentu ada hal lain yang mendorong seorang remaja menjadi kecanduan bermain *game online* yaitu seperti kurangnya kontrol dari orangtua, adanya berbagai fitur dan konten menarik di dalam *game online*, sampai kepada bisa menghasilkan uang dari perjudian yang ada di dalam *game online*.

Kata Kunci : *Game online*, perilaku menyimpang, faktor pendorong, teori perbedaan pergaulan

## ABSTRACT

**Andhika Pramana Putra. BP 1310812002. Department of Sociology. Faculty of Social Science and Political Science. Andalas University. Thesis Title: Game Online Game Addiction among Adolescents Nagari Koto VIII Pelangai, Ranah Pesisir District, Pesisir Selatan District. Advisor: Dra. Dwiyanti Hanandini, MSi.**

The phenomenon of playing online games among teenagers is something that must be considered. The emergence of online games has created a new risk for teenagers, namely the risk of addiction. Based on the background of the problem, researchers are interested in raising this problem because it has had many bad impacts on adolescents, especially in Indonesia.

This study uses the theory of social differences (differential association) proposed by Edwin Sutherland. The method approach used is qualitative with descriptive research type. In data collection, non-participant observation and in-depth interviews were used. The selection of informants was carried out by using purposive sampling technique. The research location was conducted in Nagari Koto VIII Pelangai, Ranah Pesisir District, Pesisir Selatan Regency. From this study found deviant forms of adolescent online game addicts such as skipping school, speaking dirty (verbal bullying) and committing acts of violence, pornography and drugs, gambling, laziness, and lying. From the form of deviant behavior carried out by teenage addicts to online games, of course there are other things that encourage a teenager to become addicted to playing online games, namely the various interesting features and content in online games based on time sharing (groups), the term push rank, until to make money from online gambling.

Keywords: Online games, deviant behavior, driving factors, social difference theory

## KATA PENGANTAR



*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu*

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada ALLAH S.W.T yang telah memberikan rahmat dan kekuatan kepada penulis sehingga skripsi yang berjudul **“KECANDUAN *GAME ONLINE* DIKALANGAN REMAJA NAGARI KOTO VIII PELANGAI KECAMATAN RANAH PESISIR KABUPATEN PESISIR SELATAN”** dapat terselesaikan walaupun dalam proses pembuatannya banyak menghadapi berbagai kendala dan memakan waktu yang cukup lama. Tulisan ini diajukan sebagai pemenuhan syarat guna memperoleh gelar Sarjana Sosiologi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Andalas.

Kemudian tidak lupa Shalawat dan Salam kepada Rasulullah, Muhammad SAW yang telah memperjuangkan syariat Islam dan mengantarkan umatnya ke zaman yang berilmu pengetahuan. Dalam pembuatan skripsi ini dari awal hingga tahap penyelesaian tidak terlepas dari bantuan moral dan material dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan penghargaan dan terimakasih yang sebesar-besarnya, terutama kepada:

1. Ibu Dra. Dwiyanti Hanandini, M.Si, selaku dosen pembimbing serta sebagai dosen pembimbing akademik dari awal perkuliahan, yang telah banyak memberikan masukan, pengarahan, ide-ide serta motivasi, semangat dan kesabaran dalam menghadapi segala macam persoalan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

2. Terimakasih banyak untuk Bapak dan Ibu dosen penguji, yang telah memberikan masukan, pendapat, dan kritikan sehingga skripsi ini dapat diperbaiki menjadi lebih baik.
3. Ketua Jurusan Sosiologi Ibu Dr. Maihasni, M.Si dan Sekretaris Ibu Dra. Dwiyanti Hanandini, M.Si yang telah memberikan kemudahan dalam mengurus kebutuhan selama perkuliahan sampai pembuatan skripsi ini.
4. Terimakasih banyak untuk seluruh bapak dan ibu dosen, staf dan karyawan Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang telah mencurahkan ilmunya dan membimbing selama perkuliahan dan telah membantu dalam proses administrasi kepada penulis.
5. Terima kasih kepada seluruh informan yang telah banyak menyediakan waktunya, memberikan bantuan dan informasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Terima kasih yang sangat, kepada 'rumah awal' SOC13TY (teman-teman seangkatan Sosiologi 2013) atas dukungan dan kenangan bersama kalian selama kuliah.

Karya ini dengan teristimewa penulis persembahkan terutama untuk orang tua saya, dan keluarga-keluarga yang tercinta, tersayang, yang selalu ada dan sangat berarti dalam mendukung saya dalam menyelesaikan skripsi ini, terima kasih atas doa-doa

yang selalu diucapkan selama ini. Terimalah kado kecil ini, berupa sedikit balasan dari bentuk kasih sayang dan setiap pengorbanan yang telah kalian berikan dalam hidupku.

Penulis menyadari bahwa tulisan ini sangat jauh dari kesempurnaan dan mempunyai banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan serta pengalaman yang penulis miliki. Untuk itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pembaca demi terbangunnya tulisan dan teori ilmiah bagi kita semua.

Demikianlah skripsi ini disusun, semoga karya kecil ini dapat bermanfaat bagi penulis dan semua pihak yang berkepentingan. Amin.

***Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatu***



Padang, 20 Juli 2020

Andhika Pramana Putra



## DAFTAR ISI

Pernyataan

Halaman Pengesahan

Halaman Persetujuan

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>x</b>

### BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.3.1 Tujuan Umum.....	8
1.3.2 Tujuan Khusus.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.5 Tinjauan Pustaka.....	9
1.5.1 Game Online.....	9
1.5.2 Kecanduan Game Online.....	10
1.5.3 Perilaku Menyimpang .....	11
1.5.4 Remaja .....	12
1.5.5 Tinjauan Sosiologis.....	13
1.5.6 Penelitian Relevan.....	14
1.6 Metode Penelitian.....	16
1.6.1 Pendekatan dan Metode Penelitian.....	16
1.6.2 Informan Penelitian.....	18
1.6.3 Data yang diambil.....	21
1.6.4 Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	22
1.6.4.1 Observasi .....	22
1.6.4.2 Wawancara Mendalam.....	24
1.6.4.3 Proses Penelitian.....	27
1.6.5 Unit Analisis.....	29
1.6.6 Analisis Data.....	29
1.6.7 Lokasi Penelitian.....	30
1.6.8 Definisi Operasional Konsep.....	31
1.6.9 Jadwal Penelitian.....	32

### BAB II DEKSRIpsi DAERAH PENELITIAN

2.1 Kecamatan Ranah Pesisir.....	33
2.2 Nagari Koto VIII Pelangai.....	34
2.3 Kondisi Geografis Nagari Koto VIII Pelangai.....	38
2.4 Kondisi Sosial Ekonomi Nagari Koto VIII Pelangai.....	41



**BAB III TEMUAN DAN ANALISIS DATA**

3.1 Game online sebagai faktor penyebab kecanduan ..... 43  
    3.1.1 Mobile Legend..... 43  
    3.1.2 PUBG ..... 49  
    3.1.3 Domino QiuQiu ..... 53  
3.2 Bentuk Perilaku Menyimpang dari Kecanduan Game Online..... 55  
    3.2.1 Kurangnya interaksi sosial dengan lingkungan sekitar .... 55  
    3.2.2 Perjudian Online ..... 62  
    3.2.3 Menghabiskan Waktu didepan Layar..... 66

**BAB IV KESIMPULAN**

4.1 Kesimpulan..... 72  
4.2 Saran..... 74

**DAFTAR PUSTAKA**

**RIWAYAT HIDUP**

**LAMPIRAN**

**DOKUMENTASI PENELITIAN**



## DAFTAR TABEL

	<b>Hal</b>
1.1 Data pengunjung warung internet di Kecamatan Ranah Pesisir, Kabupaten Pesisir Selatan.	5
1.2 Data Informan Pelaku Remaja Pecandu Game Online	20
1.3 Data Informan Pengamat Penelitian	21
1.4 Rancangan Jadwal Penelitian	32
2.1 Jumlah Nagari di Kecamatan Ranah Pesisir	33
2.2 Luas Wilayah Nagari Koto VIII Pelangai	39
2.3 Penggunaan Lahan/Hutan di Nagari Koto VIII Pelangai Kecamatan Ranah Pesisir	40
2.4 Jenis Pekerjaan Masyarakat Nagari Koto VIII Pelangai, Kecamatan Ranah Pesisir Kabupaten Pesisir Selatan	42



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Riwayat Hidup
- Lampiran 2 Profil Informan
- Lampiran 3 Pedoman Wawancara
- Lampiran 4 Transkrip Wawancara
- Lampiran 5 Dokumentasi Lapangan



