

SKRIPSI

PERILAKU PELAJAR PENGGUNA *GAME ONLINE* DI DESA CELIKAH KECAMATAN KAYUAGUNG KABUPATEN OKI



HERNITA

07021281823171

**JURUSAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2023**

SKRIPSI

PERILAKU PELAJAR PENGGUNA *GAME ONLINE* DI DESA CELIKAH KECAMATAN KAYUAGUNG KABUPATEN OKI

(Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-1
Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya)



HERNITA
07021281823171

**JURUSAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

"PERILAKU PELAJAR PENGGUNA GAME ONLINE DI DESA CELIKAH KECAMATAN KAYUAGUNG KABUPATEN OKI"

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Menempuh

Derajat Sarjana S-1

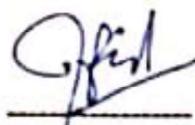
HERNITA

07021281823171

Pembimbing I

1. DR. Ridhah Taqwa, M.Si
NIP: 196612311993031018

Tanda Tangan

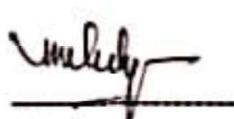


Tanggal

22/12-22

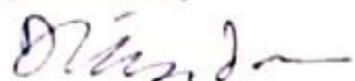
Pembimbing II

2. Dra. Eva Lidya, M.Si
NIP. 195910241985032002



10/01-2022

**Mengetahui, Selasa, 10 Januari 2022
Ketua Jurusan,**



**Dr. Diana Dewi Sartika, M.Si
Nip. 198002112003122003**

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

**"PERILAKU PELAJAR PENGGUNA GAME ONLINE DI
DESA CELIKAH KECAMATAN KAYUAGUNG KABUPATEN
OKI"**

Skripsi
Oleh :
HERNITA
07021281823171

Telah dipertahankan di depan penguji
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat
Pada tanggal 13 Januari 2023

Pembimbing :

1. Dr. Ridhah Taqwa, M.Si
NIP: 196612311993031018

2 Dra. Eva Lidya, M.Si
NIP. 195910241985032002

Tanda Tangan

Penguji :

1. Gita Isyanawulan, S.Sos., MA
NIP. 198611272015042003

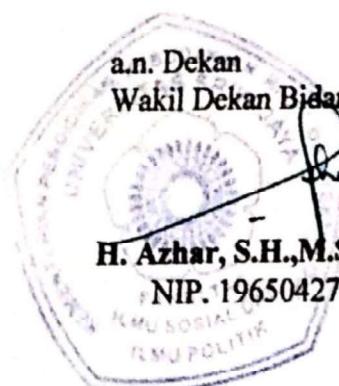
2. Muhammad Izzudin, S.Si., M.Sc
NIP. 198806222019031011

Tanda Tangan

Mengetahui,

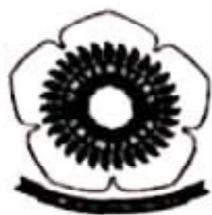
a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,
shor v

H. Azhar, S.H.,M.Sc.,LL.M.,LL.D.
NIP. 196504271989031003



Ketua Jurusan Sosiologi,

Diana
Dr. Diana Dewi Sartika, M.Si
NIP. 198002112003122003



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET, TEKNOLOGI DAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
Jalan Palembang-Prabumulih, KM 32 Indralaya Kabupaten Ogan Ilir 30662
Telepon (0711) 580572 ; Faksimile (0711) 580572

PERNYATAAN ORISIONLITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hernita

NIM : 07021281823171

Jurusan : Sosiologi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang saya yang berjudul "Perilaku Pelajar Pengguna Game Online di Desa Celikah Kecamatan Kayuagung Kabupaten OKI" ini benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi saya sudah di atas merupakan jiplakan karya orang lain (Plagiarisme), terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuuhkan kepada saya sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 10 Februari 2023
Yang buat pernyataan,

Hernita
NIM 07021281823171

KATA PENGANTAR

Bismillahirahmanirrahim, Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh Alhamdulillahi robbil' alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas segala rahmat dan nikmatnya sehingga penulis dapat diberikan kesehatan dan kekuatan untuk menyelesaikan skripsi dengan judul "Perilaku Pelajar Pengguna *Game Online* di Desa Celikah Kecamatan Kayuagung Kabupaten OKI", tak lupa sholawat serta salam semoga slalu tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, serta pengikutnya hingga akhir zaman. Skripsi ini ditulis dan diajukan sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi oleh mahasiswa dalam memperoleh gelar Sarjana Sosiologi (S.Sos) di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.

Penulis dalam penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan, motivasi, dukungan dan bimbingan daribagai pihak, maka dari itu penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang terkait dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. H. Anis Saggaff, MSCE selaku rektor Universitas Sriwijaya.
2. Bapak Prof. Ir. Zainuddin Nawawi, Ph.D., selaku Wakil Rektor I Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Prof. Dr. Taufiq Marwa, SE., M.Si selaku Wakil Rektor II Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Iwan Stia Budi, S.KM., M.Kes selaku Wakil Rektor III Universitas Sriwijaya.
5. Bapak Prof. Ir. M. Said, M.Sc selaku Wakil Rektor IV Universitas Sriwijaya.
6. Bapak Prof. Dr. Alfitri, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
7. Bapak H. Azhar, SH., M.Sc., LLD selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
8. Ibu Hoirun Nisyak, S.Pd., M.Pd selaku Wakil Dekan II Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
9. Bapak Dr. Andries Lionardo, M.Si selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.

10. Ibu Dr. Diana Dewi Sartika, M.Si selaku Ketua Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
11. Mba Gita Isyanawulan S.Sos, MA selaku Sekretaris Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya
12. Bapak Dr. Ridhah Taqwa, M.Si selaku pembimbing 1 yang telah membimbing dengan sabar dan dengan kemurahan hatinya mengarahkan dan meluangkan waktu untuk selalu membimbing penulis dari awal hingga akhir dalam proses penulisan skripsi ini.
13. Ibu Dra. Eva Lidya, M.Si selaku pembimbing II yang telah membimbing dengan sabar dan meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam proses pengajaran skripsi dari awal hingga akhir, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
14. Ibu Safira Soraida, S.SOS.,M.SOS selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa mengarahkan serta memberikan motivasi mengenai akademik penulis.
15. Seluruh Dosen Sosiologi, Staff dan Karyawan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya yang telah memberikan ilmu, bantuan dan arahan selama perkuliahan, terkhusus Mbak Yuni Yunita, S.Sos selaku Admin Jurusan Sosiologi.
16. Spesial untuk kedua orang tua, Bapak Subani dan Ibu Hermi tercinta terima kasih untuk doa yang selalu dipanjatkan, dukungan dan motivasi serta kasih sayang yang tak terukur kepada penulis.
17. Kepada saudara-saudari kandung penulis ucapan terima kasih untuk dukungan baik secara moral maupun materi kepada penulis.
18. Terima kasih Kepada diri saya sendiri yang telah mampu bekerja sama selama pembuatan skripsi yang telah kuat melawan rasa malas, banyak belajar dari kesalahan baik dari perilaku maupun penulisan sehingga penulis sampai dibagian titik terakhir ini.
19. Terima kasih kepada teman-teman yang mungkin tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah memberikan motivasi, penyemangat dan dukungan kepada penulis.
20. Kepada temanku Puteri delana sari terima kasih telah membantu penulis dan telah memberikan dukungan secara moral yang sering direpotkan oleh penulis.

21. Untuk semua para informan dalam penelitian ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, sehingga penulis bisa mendapatkan data yang dibutuhkan untuk menyelesaikan penelitian ini.
22. Untuk semua teman-teman Jurusan Sosiologi 2018 Terimakasih untuk pengalaman, ilmu, kerja keras, kebersamaan, keceriaannya selama masa perkuliahan.

Akhir kata, penulis mengucapkan terimakasih dan permohonan maaf apabila terdapat kesalahan dalam kata pengantar ini, semoga kita semua slalu berada dalam perlindungan Allah SWT. *Aamiin*.

Indralaya, 13 Januari 2023

Penulis

Hernita

Nim. 07021281823171

RINGKASAN

PERILAKU PELAJAR PENGGUNA *GAME ONLINE* DI DESA CELIKAH KECAMATAN KAYUAGUNG KABUPATEN OKI

Skripsi ini berjudul "Perilaku Pelajar Pengguna *Game Online* di Desa Celikah Kecamatan Kayuagung Kabupaten OKI". Tujuan penelitian ini untuk mengetahui latarbelakangi pelajar pengguna *game online* dan bentuk perilaku pelajar pengguna *game online*. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data yakni: observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini dianalisis menggunakan tiga konsep dari Pierre Bourdiou yakni: *habitus*, ranah/medan, dan modal. Hasil penelitian ditemukan bahwa yang melatarbelakangi pelajar pengguna *game online* yakni: mencari hiburan agar tidak jemu dan bosan, *game online* yang diminati, memperoleh informasi dari teman sepermainan dan memperoleh informasi dari media sosial. Selanjutnya, bentuk perilaku pelajar pengguna *game online* yakni: *habitus* (kebiasaan) berupa durasi waktu yang dihabiskan dalam bermain *game online* dan kebiasaan bermain *game online* berdampak pada aktivitas sekolah, ranah/medan (*field*) berupa persaingan antar pemain dan tempat bermain *game online*, dan modal (*capital*) berupa budaya bermain *game online* dan kondisi ekonomi. Dari teori tersebut menghasilkan praktik sosial yaitu adanya kebiasaan pelajar bermain *game online* lebih dari 2 jam per hari, perilaku boros, kemalasan dalam belajar, kurang fokus dan suka mengantuk di kelas, dan ketidakpatuhan pada orang tua.

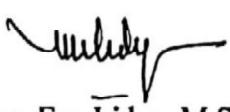
Kata Kunci: Perilaku, Pelajar, *Game Online*

Mengetahui

Pembimbing I


Dr. Ridhah Taqwa, M.Si
NIP: 196612311993031018

Pembimbing II


Dra. Eva Lidya, M.Si
NIP. 195910241985032002



SUMMARY

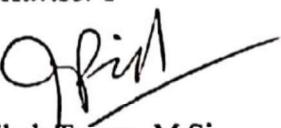
STUDENT BEHAVIOR OF ONLINE GAME USERS IN CELIKAH VILLAGE KAYUAGUNG DISTRICT OKI REGENCY

This study is entitled "Student Behavior of Online Game Users in Celikah Village Kayuagung District OKI Regency". The purpose of this research is to find out the background of students who use online games and the behavior of students who use online games. The research method used is descriptive qualitative with data collection techniques namely: observation, interviews and documentation. This study was analyzed using three concepts from Pierre Bourdiou namely: habitus, field, and capital. The results of the study found that the background of students using online games is: looking for entertainment so they don't get bored and bored, online games are of interest, obtaining information from playmates and obtaining information from social media. Furthermore, the form of behavior of students using online games, namely: habitus in the form of the duration of time spent playing online games and the habit of playing online games has an impact on school activities, the field in the form of competition between players and places to play online games, and capital in the form of a culture of playing online games and economic conditions. From this theory it produces social practices, namely the habit of students playing online games for more than 2 hours per day, wasteful behavior, laziness in learning, lack of focus and likes to fall asleep in class, and disobedience to parents.

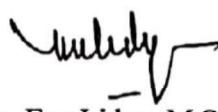
Keywords: Behavior, Students, Online Games

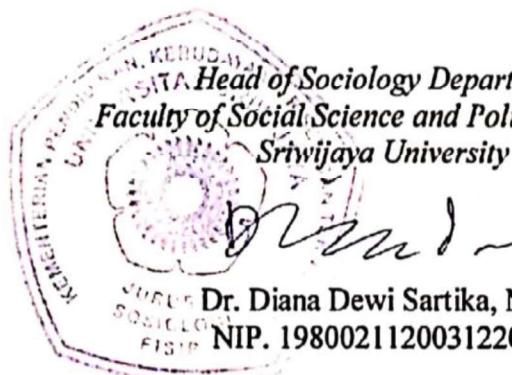
Approved by

Advisor I


Dr. Ridhah Taqwa, M.Si
NIP: 196612311993031018

Advisor II


Dra. Eva Lidya, M.Si
NIP. 195910241985032002



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
RINGKASAN	x
SUMMARY	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.3.1 Tujuan Umum	6
1.3.2 Tujuan Khusus	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN	7
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 Kerangka Pemikiran	15
2.2.1 Konsep Perilaku	15
2.2.2 Teori Praktik Sosial (Pierre Bourdieu)	16
2.2.3 Konsep Pelajar	19
2.2.4 Konsep <i>Game Online</i>	20
2.3 Bagan Kerangka Pemikiran	22

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
3.1 Desain Penelitian	23
3.2 Lokasi Penelitian	23
3.3 Strategi Penelitian	24
3.4 Fokus Penelitian	24
3.5 Jenis dan Sumber Data	25
3.6 Penentuan Informan	25
3.7 Peranan Peneliti	26
3.8 Unit Analisis Data	26
3.9 Teknik Pengumpulan Data	26
3.10 Teknik Pemeriksaan dan Keabsahan Data	28
3.11 Teknik Analisis Data	29
3.12 Jadwal Penelitian	30
BAB IV GAMBARAN UMUM DAN LOKASI PENELITIAN.....	31
4.1 Gambaran Umum Kabupaten Ogan Komering Ilir (OKI)	31
4.2 Gambaran Umum Kecamatan Kayuagung.....	33
4.3 Gambaran Umum Desa Celikah.....	34
4.3.1 Letak Geografis Desa Celikah.....	35
4.3.2 Demografi Desa Celikah.....	35
4.3.3 Pendidikan di Desa Celikah	36
4.3.4 Kesehatan di Desa Celikah	37
4.3.5 Mata Pencaharian di Desa Celikah	38
4.4 Gambaran Informan Penelitian	39
4.4.1 Informan Utama	40
4.4.2 Informan Pendukung	43
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	45
5.1 Latar Belakang Pelajar Pengguna Game Online di Desa Celikah	45
5.1.1 Mencari Hiburan Agar Tidak Jenuh dan Bosan	47
5.1.2 <i>Game Online</i> yang Diminati	48
5.1.3 Memperoleh Informasi dari Teman Sepermainan.....	50
5.1.4 Memperoleh Informasi dari Media Sosial.....	51
5.2 Bentuk Perilaku Pelajar yang Menggunakan Game Online	53

5.2.1 <i>Habitus</i> (Kebiasaan)	53
5.2.2 Ranah/Medan (<i>Field</i>)	56
5.2.3 Modal (<i>Capital</i>)	59
BAB VI PENUTUP	66
6.1 Kesimpulan	66
6.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penggunaan <i>game online</i> di Desa Celikah Kecamatan Kayuagung Kabupaten OKI	3
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	14
Tabel 3.1 Fokus penelitian	24
Tabel 3.2 Jadwal Penelitian	30
Tabel 4.1.1 Jumlah Kecamatan, Jumlah Desa, Jumlah Kelurahan, Jumlah Penduduk disetiap Kecamatan Kabupaten OKI	32
Tabel 4.3.1 Usia dan Jumlah Penduduk Desa Celikah.....	35
Tabel 4.3.2 Jumlah Penduduk Menurut Jenis Kelamin dan Kepala Keluarga yang memiliki Kartu Keluarga	36
Tabel 4.3.3 Kategori Pendidikan di Desa Celikah	37
Tabel 4.3.4 Sarana dan Prasarana Kesehatan di Desa Celikah 2022	38
Tabel 4.3.5 Jenis Mata Pencaharian di Desa Celikah	38
Tabel 4.4.1 Daftar Informan Utama.....	42
Tabel 4.4.2 Daftar Informan Pendukung.....	44
Tabel 5.1 Latar Belakang Pelajar Pengguna <i>Game Online</i> di Desa Celikah	52
Tabel 5.2 Bentuk Perilaku Pelajar Pengguna <i>Game Online</i> di Desa Celikah	63

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.2 Kerangka Pemikiran22

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 <i>Game Online</i>	4
Gambar 4.1 Peta Wilayah Kabupaten Ogan Komering Ilir (OKI)	31
Gambar 4.2 Peta Wilayah Kecamatan Kayuagung	33
Gambar 4.3 Peta Wilayah Desa Celikah	34

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era modern saat ini perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Komunikasi) telah berkembang dengan pesat dalam kehidupan masyarakat baik itu membawa pengaruh positif maupun negatif. Salah satu bukti nyata dari majunya perkembangan IPTEK yang tidak bisa dipungkiri adanya ialah internet. Internet saat ini telah menjadi bagian dalam kehidupan setiap manusia dan melalui internet, setiap orang dapat memperoleh informasi dengan mudah dan juga terdapat berbagai macam fitur menarik dalam media internet, salah satunya *game online* yang dapat *download* dan dimainkan oleh setiap orang melalui perangkat yang digunakan baik berupa *gadget* maupun komputer masing-masing (Motoh et al., 2020).

Game online merupakan suatu permainan digital yang memerlukan jaringan internet yang dapat menghubungkan pengguna dengan pemain-pemain lainnya yang diakses dalam waktu bersama. Dalam *game online* kita dapat berinteraksi dengan para pemain lainnya. Seperti, berinteraksi dalam mengatur strategi permainan, bahkan juga melakukan *video call* ketika sedang bermain. *Game* merupakan suatu kegiatan untuk bersenang-senang dengan aturan kalah dan menang yang membuat para pemain tertarik dan terus ingin bermain (Wahid & Fauzan, 2021).

Terdapat berbagai macam *game online*, diantaranya: *Pubg Mobile*, *Mobile Legends*, *Garena Free Fire*, *Garena Aov-Arena of Valor*, *COC*, dan sebagainya yang dapat dimainkan dengan menggunakan jaringan internet. *Game online* dapat dimainkan dengan cara sendiri-sendiri atau berkelompok, adanya interaksi yang terjadi antar pemain ketika permainan sedang berlangsung, hal tersebut dapat mempererat hubungan antar pemain (Surbakti, 2017).

Game online sudah tersebar luas di Indonesia, tidak hanya di perkotaan tetapi juga di pedesaan. Seperti halnya, di Desa Celikah Kecamatan Kayuagung Kabupaten OKI. Desa Celikah merupakan salah satu Desa yang berada di Kecamatan Kayuagung dengan jumlah penduduk per tahun 2018 yaitu sebesar

4.788 jiwa yang terdiri dari 2.478 jiwa laki-laki dan 2.310 jiwa perempuan (BPS, 2019). Observasi awal yang dilakukan pada Januari 2022, masyarakat Desa Celikah merupakan masyarakat yang rata-rata memiliki ekonomi rendah dengan mata pencaharian sebagai petani, dimana mereka hanya mampu memenuhi kebutuhan untuk makan sehari-hari saja. Namun, hampir 98% pelajar yang bertempat tinggal di Desa Celikah tersebut mempunyai *gadget/gawai* dan hampir rata-rata pelajar bermain *game online*.

Maraknya penggunaan *game online* dikalangan pelajar, salah satunya pelajar pada tingkat SMP (Sekolah Menengah Pertama) di Desa Celikah Kecamatan Kayuagung Kabupaten OKI karena Pelajar SMP ialah Usia remaja awal dengan usia 12-15 tahun, pada usia ini pelajar usia remaja rentan yang dapat dipengaruhi oleh teman sepermainan dan lingkungan. Menurut Santrock remaja ialah masa perkembangan antara masa anak-anak dan masa dewasa mengenai perubahan sosial-emosional, biologis, dan kognitif. Adapun rentang umur remaja dibedakan menjadi tiga, yaitu: masa remaja awal, 12-15 tahun, masa remaja pertengahan, 15-18 tahun, dan masa remaja akhir, 18-21 tahun (Surbakti, 2017).

Pada usia ini pelajar/remaja mulai banyak menghabiskan waktu diluar rumah, sehingga orang tua harus lebih mengawasi anaknya. Masa remaja ialah masa peralihan antara masa anak-anak menuju dewasa yang mulai mengalami perubahan-perubahan baik secara sosial-emosional, biologis dan kognitif. Masa remaja banyak mengalami perubahan fisik, seperti: tinggi badan, pertambahan berat badan, perkembangan karakteristik seksual, bentuk tubuh dan sebagainya. Pada masa ini pelajar/remaja masih mencari jati diri, memiliki rasa ingin tahu akan banyak hal, dengan mencari tahu dan mencoba hal-hal baru (Surbakti, 2017).

Game online yang dimainkan secara terus-menerus dapat menyebabkan candu, Kecanduan dalam bermain *game online* juga berdampak pada perilaku. Perilaku ialah perbuatan atau tindakan seseorang yang dapat diamati. Perbuatan atau tindakan tersebut hendaknya sesuai dengan nilai dan norma dalam suatu masyarakat. Perilaku merupakan salah satu bagian terpenting dalam kehidupan bermasyarakat. Seseorang dapat dikatakan memiliki perilaku yang baik, jika ia bertindak sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat dan sebaliknya seseorang dapat dikatakan memiliki perilaku yang tidak baik, jika

tingkah laku atau tindakan yang dilakukan tidak sesuai dengan nilai dan norma dalam suatu masyarakat. Menurut Skinner, perilaku merupakan suatu respon dari seseorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar (Miguel et al., 1992).

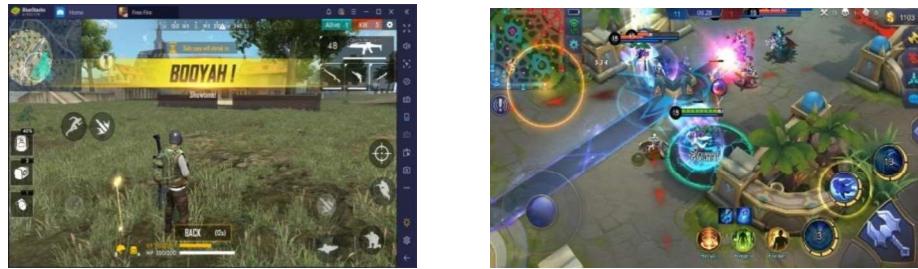
Adapun kecenderungan pelajar dalam bermain *game online* yakni membawa gawai ke sekolah, salah satu pelajar yang berinisial DA mengatakan mempunyai gawai dan terkadang dibawa ke sekolah secara diam-diam karena sekolah melarang para pelajar membawa gawai ketika berada di sekolah. Namun, walaupun sudah ada kebijakan dilarang membawa gawai ke sekolah dengan sanksi yang telah ditetapkan, seperti memberi peringatan, teguran dan sanksi lainnya, tetapi masih ada saja pelajar yang curi-curi kesempatan membawa gawai ke sekolah. Adapun yang dilakukan dengan gawai diantaranya: membuka *youtube*, tiktok, dan bermain *game online*.

Uraian di atas, menjelaskan bahwa adanya kebijakan yang melarang pelajar untuk membawa gawai ke sekolah, tetapi masih ada pelajar yang curi-curi kesempatan membawa gawai ke sekolah, baik untuk membuka *youtube*, tiktok dan bermain *game online*. Berikut data pelajar SMP yang menggunakan *game online* di Desa Celikah Kecamatan Kayuagung Kabupaten OKI yang dikelompokan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1.2 Penggunaan *Game Online* dikalangan Pelajar SMP di Desa Celikah Kecamatan Kayuagung Kabupaten OKI

No.	Nama	Umur	Tahun penggunaan dan Macam-macam Game Online			
			2019	2020	2021	2022
1.	JP	12 tahun	-	Free fire	Free fire	Free fire
2.	AP	12 tahun	Free fire	Free fire	Free fire	Free fire
3.	AS	16 tahun	Free fire	Free fire	Free fire	Free fire
4.	AY	14 tahun	Free fire	Mobile Legend	Free fire	Free fire
5.	DM	14 tahun	Free fire	Free fire	Mobile Legend	Free fire
6.	DA	14 tahun	Free fire	Free fire	Free fire	Free fire
7.	R	17 tahun	Free fire	Free fire	Mobile Legend	Free fire
8.	ZH	18 tahun	Free fire	Free fire	Mobile Legend	Free fire

Sumber: Diolah Peneliti, (2022)



Gambar 1.1 Game Online

Dari data berdasarkan survei awal di atas yang dilakukan dengan wawancara kepada delapan pelajar untuk memperoleh data mengenai penggunaan *game online*, diantaranya: pelajar berinisial JP umur 12 tahun, pertama kali bermain *game online* pada tahun 2020-2022 dan *game online* yang dimainkan berupa *game online free fire*. Pelajar berinisial AP umur 12 tahun, AS umur 16 tahun, dan DA umur 14 tahun yang bermain *game online free fire* dari tahun 2019-2022. Pelajar berinisial AY umur 14 tahun pada tahun 2019 ia bermain *game online free fire*, kemudian tahun 2020 ia bermain *game online mobile legend* dan pada tahun 2021-2022 ia kembali lagi bermain *game online free fire*. Pelajar berinisial DM umur 14, R umur 17 tahun dan ZH umur 18 tahun pada tahun 2019-2020 bermain *game online free fire*, kemudian pada tahun 2021 beralih bermain *game online mobile legend* dan pada tahun 2022 kembali bermain *free fire*.

Uraian di atas, menunjukkan adanya penggunaan *game online* dikalangan pelajar SMP di Desa Celikah. Adapun *game online* yang banyak dimainkan yakni *free fire* dan selebihnya *mobile legend*. Adapun *game online free fire* ialah suatu *game* perang yang dimainkan maksimal 4 orang dalam satu kelompok dan alur permainannya setiap pemain digerakan dengan menggunakan pesawat dan diwajibkan untuk terjun bebas, ketika ingin bertarung pemain harus mencari senjata dan peralatan medis guna untuk bertahan hidup dan untuk melawan pemain lainnya, sedangkan *game online mobile legend* ialah permainan dengan kerja tim sehingga dibutuhkan kerja sama yang baik ketika sedang bermain, dalam permainan ini dibagi menjadi 2 tim dengan anggota 5 lawan 5 orang (Rani et al, 2019). Salah satu informan berinisial ZH mengatakan bahwa kecenderungan ia bermain *game online* karena butuh hiburan untuk mengisi waktu senggang dan menghilangkan rasa bosan, jemuhan. Namun, *game online* lama-kelamaan menjadi

kesenangan tersendiri sehingga dimainkan secara terus-menerus hingga menjadi suatu kecanduan dan sulit untuk dihentikan.

Adapun rata-rata durasi waktu yang dihabiskan para pelajar dalam bermain *game online* yakni lebih dari 2 jam per hari. Hal tersebut dapat mengganggu aktivitas lainnya bagi para pelajar, seperti: untuk belajar, mengerjakan tugas sekolah, membantu orang tua dan sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa dalam permainan *game online* kita dapat berinteraksi dengan orang lain dan bisa juga melakukan *video call* ketika sedang bermain. Maraknya *game online* dikalangan pelajar SMP menyebabkan adanya perilaku yang kurang baik pada diri pelajar. Seperti halnya: Bermain *game online* tanpa mengenal waktu, sering berkata-kata kasar, kurang sopan, dan sebagainya. Hal tersebut semakin meningkat dan sering didengar ketika para pelajar tersebut sedang asik bermain *game online* bersama-sama. Selain itu, untuk melihat apakah *game online* berpengaruh pada aktivitas para pelajar di sekolah, seperti: apakah pelajar suka mengantuk di kelas, kurang fokus dalam belajar, malas-malasan dalam belajar dan sebagainya. Dari uraian di atas, menjadi daya tarik tersendiri bagi peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Perilaku Pelajar Pengguna Game Online di Desa Celikah Kecamatan Kayuagung Kabupaten OKI”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, adapun rumusan masalah umum pada penelitian ini ialah “Bagaimana perilaku pelajar pengguna *game online* di Desa Celikah Kecamatan Kayuagung Kabupaten OKI”. Dari rumusan masalah umum tersebut diturunkan menjadi dua pertanyaan penelitian ialah sebagai berikut:

1. Apa yang melatarbelakangi pelajar pengguna *game online* ?
2. Bagaimana bentuk perilaku pelajar pengguna *game online* ?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini ialah untuk mengetahui perilaku para pelajar pengguna *game online* di Desa Celikah Kecamatan Kayuagung Kabupaten OKI.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui latar belakang pelajar pengguna *game online*.
2. Untuk mengetahui bentuk perilaku pelajar pengguna *game online*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsi dalam menambah pengetahuan dan pengembangan kajian ilmu sosiologi khususnya pada bidang sosiologi, psikologi sosial dan sosiologi pendidikan mengenai perilaku pelajar pengguna *game online*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Mahasiswa

Diharapkan penelitian ini dapat berguna sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan perilaku pelajar pengguna *game online*.

2. Orang tua

Diharapkan kepada orang tua untuk terus mengawasi anak-anaknya dalam menggunakan gawai serta memberlakukan suatu peraturan dalam penggunaan gawai yang dilakukan oleh anak.

3. Pelajar pengguna *Game Online*

Diharapkan agar para pelajar pengguna *game online* memiliki pengetahuan akan dampak yang diakibatkan oleh kecanduan bermain *game online* tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Alwisol. (2008). *Psikologi Kepribadian*. Malang: UPT Penerbitan Universitas Muhammadiyah Malang.

Bungin, Burhan. (2007). *Penelitian Kualitatif, Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.

Creswell, John W. (2016). *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Damsar. (2011). *Pengantar Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2011.

Harker, R., Mahar, C., & Wilkes, C. (Eds.). (2009). (*Habitus X Modal*) + *Ranah = Praktik. Pengantar Paling Komprehensif kepada Pemikiran Pierre Bourdieu*. Yogyakarta: Jalasutra.

Hurlock. (2015). *Psikologi Perkembangan (Ridwan Max Sijabat (ed))*. Penerbit Erlangga.

Irwan. (2017). *Etika dan Perilaku Kesehatan*. Yogyakarta: CV. ABSOLUTE MEDIA.

Ritzer, George. (2012). *Teori Sosiologi dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Jurnal :

Amran, A., Marheni, E., Sin, T. H., & Yenes, R. (2020). Kecanduan Game Online Mobile Legends Dan Emosi Siswa Sman 3 Batusangkar. *Jurnal Patriot*, 2(4), 1118–1130.

Di, S., Azhari, S. D., & Jakarta, C. (2020). [doi.org/10.36670/alamin.v2i02.20.3\(1\), 55–67](https://doi.org/10.36670/alamin.v2i02.20.3(1), 55–67).

Fauziah, E. R. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak Smp Negeri 1 Samboja. *eJournal Lmu Komunikasi*, 1(3), 1–16.

- Game, K., Di, O., Bhina, S. M. K., Karanganyar, K., Maharani, I., Okta, N., & Nurcahyono, H. (2019). Sosietas Jurnal Pendidikan Sosiologi Fenomena Perubahan Perilaku Siswa Sebagai Dampak. *Sosietas Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 9(2), 676–689.
- Haqiqi, A. N., & Muhith, A. (2020). Efek Negatif Bermain Game Online “ Free Fire Battlegrounds ” Terhadap Akhlak Remaja. *SOLIDARITY: Jurnal Of Social Studies*, 1(1).
- Inge S, et al. (2013). No Title سلطنه عمان. *Occupational Medicine*, 53(4), 130.
- Keislaman, J. P. (2021). *PARENTING ISLAM DALAM MENEKAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA PENDAHULUAN* Game online telah menjadi salah satu sarana hiburan baru yang akrab di kalangan masyarakat Indonesia . Berdasarkan versi Newzoo , player game online di Indonesia pada tahun 2017 b.
- Maisyaroh, S., ... T. T.-... T. I. & I., & 2020, undefined. (2020). Analisis Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Siswa Smrn 4 Pekanbaru. *Journal.Unilak.Ac.Id*, 1(1), 251–257. <http://journal.unilak.ac.id/index.php/Semaster/article/view/6134>
- Miguel, J. F. S., González, M., Gascón, A., Moro, J., Hernández, J. M., Ortega, F., Jiménez, R., Guerras, L., Romero, M., Casanova, F., Sanz, M. A., Sanchez, J., Portero and, J. A., & Orfao, A. (1992). Lymphoid subsets and prognostic factors in multiple myeloma. *British Journal of Haematology*, 80(3), 305–309. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2141.1992.tb08137.x>
- Motoh, T. C., Jurnadi, F., & Fatmawati, A. (2020). *DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP SISWA KELAS XI IIS 1 SMA NEGERI 3 TOLITOLI*. 1(1), 1–5.
- No Title. (2019). 4, 38–43.
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2019). *Dampak Game Online Mobile Legends : Bang Bang terhadap Mahasiswa Impact of Online Mobile Legends Game : Bang Bang for Students*. 7(1), 6–12.
- Siregar, M. (2016). *Jurnal Studi Kultural Teori “ Gado - gado ” Pierre-Felix Bourdieu*. 1(2), 79–82.
- Suharyat, Y. (2009). Hubungan antara sikap minat latihan dan kepemimpinan. *Academia*, 1, 1–19.

- Surakarta, U. M. (2020). *yang Hafsyah*. 4(2), 364–376.
- Surbakti, K. (2017). *No Title*. 01(01), 28–38.
- Takalamingan, O. (2013). Motif Pelajar Dalam Penggunaan Game Online Counter Strike Di Kelurahan Bailang Kecamatan Bunaken. *Jurnal Acta Diurna*, 2(4). <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurna/article/view/2884/2434>
- Ulya, L., & Fatuhurohman, I. (2021). *Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak*. 7(3), 1112–1119. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>
- Wahid, M., & Fauzan, A. (2021). Game Online Sebagai Pola Perilaku. *Kinesik*, 8(3), 275–283. <https://doi.org/10.22487/ejk.v8i3.225>