

SKRIPSI

**ANALISIS PERILAKU PADA REMAJA YANG GEMAR
BERMAIN GAME ONLINE DI KELURAHAN TALANG
KELAPA KOTA PALEMBANG**



JOSUA SIHOTANG

07021181621011

JURUSAN SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL ILMU POLITIK

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2022

SKRIPSI

**ANALISIS PERILAKU PADA REMAJA YANG GEMAR
BERMAIN GAME ONLINE DI KELURAHAN TALANG
KELAPA KOTA PALEMBANG**

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



JOSUA SIHOTANG

07021181621011

JURUSAN SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL ILMU POLITIK

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2022

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

**“Analisis Perilaku pada Remaja yang Gemar Bermain Game Online di
Kelurahan Talang Kelapa Kota Palembang”**

Skripsi

Oleh :

JOSUA SIHOTANG

07021181621011

**Telah dipertahankan di depan penguji
dan dinyatakan telah memenuhi syarat
Pada tanggal 27 Desember 2022**

Pembimbing :

1. Dra. Dyah Hapsari, ENH, M.Si
NIP. 196010021992032001

2. Mery Yanti, S.Sos. MA
NIP. 197705042000122001

Tanda Tangan



Penguji :

1. Dr. Ridha Taqwa, M.Si
NIP. 196612311993031018

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

Tanda Tangan



Mengetahui,

Dekan FISIP UNSRI,

Prof. Dr. Alfitri, M.Si
NIP. 196601221990031004

Ketua Jurusan Sosiologi

Dr. Diana Dewi Sartika, S.Sos., M.Si
NIP. 19800211 200312 2003





**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JURUSAN SOSIOLOGI**

Jalan Palembang-Prabumulih, KM 32 Inderalaya Kabupaten Ogan Ilir 30662
Telepon (0711) 580572 ; Faksimile (0711) 580572

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Josua Sihotang

NIM : 07021181621011

Jurusan : Sosiologi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi saya yang berjudul “Analisis Perilaku pada Remaja yang Gemar Bermain Game Online di Kelurahan Talang Kelapa Kota Palembang” 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 yang sudah saya buat di atas merupakan penjiplakan karya orang lain (Plagiarisme) terhadap keaslian karya saya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

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

Indralaya, Desember 2022

Yang buat pernyataan,



Josua Sihotang

07021181621011

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- Bersukacitalah senantiasa, Tetaplah berdoa, Mengucap syukurlah dalam segala hal, sebab itulah yang dikehendaki Allah di dalam Kristus Yesus bagi Kamu (1 Tesalonika 5: 16-18)
- Jika kita melakukan kehendak Tuhan tidak ada yang bisa merintangai jalan sukses kita. Kuncinya adalah hadirat Tuhan di hidup kita yang memberi damai sejahtera. (1 Raja-raja 2:1-2)

Sebuah persembahan dariku untuk :

- Tuhan Yesus Sebagai Ungkapan Puji dan Syukurku
- Kedua orang tuaku tercinta, Bapak dan Mama. Terima kasih atas do'a, kasih sayang, nasehat serta dukungan tiada hentinya untukku.
- Ketiga Abangku Johannes, terima kasih atas dukungan dan do'a nya.
- Dosen Pembimbing Skripsi Ibu Dra. Dyah Hapsari ENH M.Si dan Ibu Mery Yanti S.Sos MA
- Teman dan Sahabatku di Jurusan Sosiologi 2016
- Teman-teman Di Persekutuan Remaja Pemuda HKBP Sukarami Palembang
- Almamaterku tercinta Universitas Sriwijaya

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat, rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Perilaku Remaja Pada yang Gemar Bermain Di Kelurahan Talang Kelapa Kota Palembang” dengan sebaik-baiknya. Skripsi ini ditulis dan diajukan sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar Sarjana Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Sriwijaya. Namun penulis juga berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan manfaat pembacanya.

Pertama terima kasih penulis ucapkan kepada kedua orang tua yang senantiasa memberikan dorongan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini, Yaitu Ayah **Ringo Sihotang** dan Ibu **Evi Hutagalung**. Penulis juga menyadari bahwa proses penyusunan skripsi ini mulai dari awal hingga akhir tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik dari lembaga kampus Universitas Sriwijaya khususnya Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik serta Remaja dan Orang Tua yang bertempat di Kelurahan Talang Kelapa yang telah mempermudah penulis dalam melakukan penelitian terkait topik tersebut. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Anis Saggaf, MSC. selaku Rektor Universitas Sriwijaya.
2. Bapak Prof Dr Alfitri, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya
3. Bapak Dr. Azhar, SH., M.Sc., LL.M., LL.D selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya
4. Ibu Hoirun Nisyak, S.Pd, M.Pd selaku Wakil Dekan II Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya
5. Bapak Dr. Andries Lionardo, M.Si selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya
6. Ibu Dr. Diana Dewi Sartika, M.Si selaku Ketua Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Soisal dan Ilmu Politik.
7. Mbak Gita Isyanawulan, S.Sos.MA selaku Sekretaris Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.

8. Ibu Dra. Dyah Hapsari ENH,M.Si selaku pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktunya dalam membimbing serta memberikan kritik dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dari awal hingga akhir.
9. Ibu Mery Yanti, S.Sos,MA selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing serta memberikan kritik dan saran dalam proses menyelesaikan skripsi dari awal hingga akhir.
10. Bapak Dr. Zulfikri Suleman MA. Selaku pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan-arahan serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan proses perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi dari awal hingga akhir.
11. Bapak dan Ibu Dosen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya yang telah memberikan ilmu bermanfaat dengan ikhlas dan sabar dalam berbagi selama proses perkuliahan.
12. Seluruh staff dan karyawan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya yang telah melancarkan proses administrasi dalam perkuliahan maupun penyusunan skripsi.
13. Mbak Irma selaku Admin Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik Universitas Sriwijaya, terimakasih yang telah membantu penulis ketika mengurus administrasi di jurusan.
14. Kepada para informan yaitu adik-adik di kelurahan Talang Kelapa yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk berpartisipasi dan bersedia menjadi narasumber selama kegiatan penelitian.
15. Kepada Bapak dan ibu yang bekerja di Kecamatan Alang-alang Lebar dan Kelurahan Talang Kelapa yang telah membantu peneliti dalam penyedia ijin untuk melakukan peneliti di wilayah ini
16. Untuk Abangku Johannes Sihotang terimakasih telah banyak membantu saya terutama dalam hal memberi semangat, menemani ke kampus, ke rumah dosen pembimbing dan melengkapi pemberkasan. Semoga kebaikan yang telah diberikan kepada saya dapat saya balas dikemudian hari tetap semangat.
17. Seluruh Teman-teman di Persekutuan Remaja Naposo HKBP Sukarami Palembang : Monang Silitonga, Yensen Tobing , Tius Silaen, Herman Purba, Rimbun Manalu, Kevin Simanjuntak dan teman-teman remaja pemuda lainnya yang telah memberi semangat dan dukungan dalam memotivasi menyelesaikan skripsi ini.
18. Terimakasih untuk teman-teman seperjuangan di Sosiologi.

19. Seluruh teman seperjuangan yang telah saling mendukung dalam menyelesaikan skripsi.
20. Seluruh pihak yang ikut andil dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Akhir kata, dengan segala kerendahan hati penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari ketidaksempurnaan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi dan kesempurnaan skripsi ini.

Indralaya, Desember 2022

Penulis

Josua Sihotang

NIM 07021181621011

ABSTRAK

Fokus penelitian ini adalah mengenai Analisis Perilaku Pada Remaja yang Gemar Bermain Game Online di Kelurahan Talang Kelapa Kota Palembang. Masalah dalam penelitian ini mengenai bagaimana perilaku remaja yang gemar bermain game online serta Akibat positif dan negatif remaja gemar bermain game online. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana perilaku remaja yang gemar bermain game online. Metode penelitian yang digunakan kualitatif dengan strategi penelitian studi kasus. Pengumpulan data didapatkan melalui observasi, wawancara mendalam pada 12 informan, dokumentasi dan studi kepustakaan, selanjutnya dianalisis menggunakan Teori Perilaku Burrhus Frederic Skinner. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku remaja gemar bermain game online yaitu Sering Mengeluh, Cuek atau tidak peduli dan Menganggap Sepele. Dan juga perilaku yang berakibat positif dan negatif. Akibat positif yang ditemukan adalah Memahami bahasa Inggris, Menambah banyak teman, Meningkatkan konsentrasi, Menjadikan disiplin dan Meningkatkan kemampuan tentang komputer dan akibat negatif adalah Malas belajar, Terlambat makan, Memboros waktu, Menimbulkan kecanduan dan Terbengkalai kegiatan dunia nyata.

Kata Kunci : Perilaku, Gemar, Game Online, Kelurahan Talang Kelapa

Inderalaya, 25 Januari 2023
Mengetahui/Menyetujui

Pembimbing I



Dra. Dyah Hapsari ENH M.Si
NIP.196010021992032001

Pembimbing II



Mery Yanti, S.Sos. MA
NIP. 197705042000122001

**Ketua Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sriwijaya**



Dr. Diana Dewi Sartika S.Sos., M.Si
NIP. 19800211 200312 2003

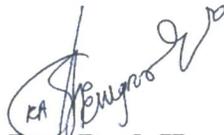
ABSTRACT

The focus of this research is on Behavioral Analysis in Adolescents Who Like to Play Online Games in Talang Kelapa Village, Palembang City. The problem in this study is about how adolescents who like to play online games and the positive and negative consequences of adolescents like to play online games. The purpose of this study is to find out how teenagers who like to play online games behave. The research method used is qualitative with a case study research strategy. Data collection was obtained through observation, in-depth interviews with 12 informants, documentation and literature studies, then analyzed on Burrhus Frederic Skinner's Theory of Behavior. The results of this study show that the behavior of adolescents like to play online games is Often Complaining, Ignorant or indifferent and Taking It Lightly. And also behaviors that have positive and negative consequences. The positive consequences found are Understanding English, Adding many friends, Increasing concentration, Making discipline and Improving skills about computers and the negative consequences are Lazy to learn, Slowdown to eat, Waste time, Cause addiction and Abandonment of real-world activities.

Keywords: Behavior, Fond, Online Game, Village Talang Kelapa

Inderalaya 25 Januari 2023
Mengetahui/Menyetujui

Supervisor I



Dra. Dyah Hapsari ENH M.Si
NIP. 196010021992032001

Supervisor II



Mery Yanti S.Sos MA
NIP. 197705042000122001

**Head of Sociology Department
Faculty Social Political Sciences
Sriwijaya University**



Dr. Diana Dewi Sartika S.Sos., M.Si
NIP. 19800211 200312 2003

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah Utama dan Pertanyaan Penelitian.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Kerangka Pemikiran.....	11
2.2.1 Konsep Perilaku	11
2.2.2 Remaja	12
2.2.3 Konsep Remaja	12
2.2.4 Gemar	14
2.2.5 Game Online	14
2.3 Perbedaan Sikap dan Perilaku.....	15
2.4 Teori Perilaku – Burrhus Frederic Skinner	18

BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Desain Penelitian	24
3.2 Lokasi Penelitian	24
3.3 Strategi Penelitian	25
3.4 Fokus Penelitian	25
3.5 Jenis dan Sumber Data	26
3.5.1 Data Primer.....	26
3.5.2 Data Sekunder.....	26
3.6 Penentuan Informan	26
3.7 Peranan Peneliti	27
3.8 Unit Analisis Data	27
3.9 Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.10 Teknik Pemeriksaan dan Keabsahan Data	29
3.11 Teknik Analisis Data.....	30
BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	32
4.1 Gambaran Umum Kelurahan Talang Kelapa.....	32
4.1.1 Latar Belakang Kelurahan Talang Kelapa	32
4.1.2 Profil Lokasi Penelitian.....	33
4.1.3 Geografi.....	34
4.1.4 Penduduk.....	36
4.2 Indeks Pembangunan Manusia (IPM) Kelurahan Talang Kelapa.....	37
A. Pendidikan.....	37
B. Agama	38
C. Kesehatan	38
4.3 Pemerintahan.....	39
4.4 Kondisi Aparatur Kelurahan	39
4.5 Produk Unggulan Kelurahan Talang Kelapa	40
4.6 Prestasi Yang Pernah Diraih	41
4.7 Gambaran Umum Informan	41
4.7.1 Informan Utama	42
4.7.2 Informan Pendukung.....	44
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	47

5.1 Perilaku Remaja Yang Gemar Bermain Game Online	47
5.1.1 Akibat Positif	52
5.1.2 Akibat Negatif.....	59
BAB VI PENUTUP	66
6.1 Kesimpulan	66
6.2 Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	9
Tabel 4.1.3 Jumlah Penduduk di Kelurahan Talang Kelapa Tahun 2018.....	33
Tabel 4.1.4 Jumlah Penduduk Keseluruhan di Kelurahan Talang Kelapa.....	35
Tabel 4.1.5 Jumlah Pekerjaan Masyarakat di Kelurahan Talang Kelapa.....	35
Tabel 4.1.6 Sarana Pendidikan di Kelurahan Talang Kelapa.....	36
Tabel 4.1.7 Sarana Ibadah di Kelurahan Talang Kelapa.....	36
Tabel 4.1.8 Sarana Kesehatan di Kelurahan Talang Kelapa	37
Tabel 4.2 Tempat Usaha yang Ada Di kelurahan Talang Kelapa	38
Tabel 4.2.1 Daftar Informan Utama	43
Tabel 4.2.2 Daftar Informan Pendukung.....	44
Tabel 5.1 Perilaku Remaja yang Gemar Bermain Game Online.....	48
Tabel 5.2 Akibat Positif Remaja Gemar Bermain Game Online	53
Tabel 5.3 Akibat Negatif Remaja Gemar Bermain Game Online.....	59

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Bagan kerangka pemikiran.....	23
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Profil Kelurahan.....	32
---	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang beragam tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya sekedar hiburan semata. Salah satu produk teknologi yang setiap waktu digemari dikalangan remaja saat ini adalah video games dan game online, sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat hiburan tertentu saja (Kuss, D.J. & Griffiths, M. D. (2012).; Syahrani, R. 2015). Berdasarkan hasil dari penelusuran dan analisa yang diperoleh dari data statistik Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia Penetrasi pengguna internet di Indonesia tahun 2019 - 2020 (Q2) sebesar 73,7% dari total 266.91 Juta Jiwa Penduduk Indonesia dan 21.7 % diantaranya merupakan pengguna game online (Laporan Survei Internet APJII, 2019-2020[Q2]: 147).

Game Online merupakan game yang diakses secara *online* oleh banyak pemain dengan menggunakan jaringan internet. *Game online* dapat juga diakses menggunakan *gadget* sendiri, misalnya *mobile game*. *Mobile game* merupakan jenis game yang didesain dan dibuat khusus untuk dapat dijalankan pada *smarthphone* dan *tablet PC*. *Mobile Game* telah banyak dibuat dalam berbagai macam *platform* seperti *Apple IOS*, *android*, serta *windows phone*. Pande & Marheni (2015) mengatakan bahwa bermain *game online* cenderung membuat pemainnya tertarik untuk berlama-lama di depan gadget sehingga melupakan segala aktivitas seperti belajar, makan, tidur, dan berinteraksi dengan lingkungan luar. Seseorang yang bermain *game online* semakin lama akan semakin sedikit menggunakan waktu untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain di

lingkungannya. Seseorang bermain game umumnya dilakukan sendirian (Game Online yang dimainkan terdapat pada perangkat seluler atau handphone), dan hal itu dilakukan dalam waktu yang cukup lama sehingga memungkinkan menjadi kecanduan (Dewi, 2014). Didalam bermain game online tersebut setiap pemain akan bermain secara berkelompok, sebagai contoh pada permainan *Mobile Legend* pemain akan bermain 5 orang Melawan 5 orang melalui telepon genggam yang digunakan.

Mahardika (2016) menyebutkan bahwa bermain *game online* dapat memberikan dampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik. Remaja yang bermain *game online*, secara sosial hubungan dengan keluarga dan teman menjadi berkurang, sebab pergaulan remaja sebatas di *online game* saja. Dampak secara psikis, remaja yang mengalami kecanduan akan terus memikirkan game yang sering dimainkan, sulit berkonsentrasi dalam belajar atau bekerja, melakukan apapun untuk bisa bermain game lagi, dan secara fisik terkena paparan cahaya radiasi komputer secara terus menerus dapat merusak saraf mata dan otak. Remaja yang bermain *game online* sebagai coping emosi sejalan dengan riset Ezrananta (2016) yang mengungkapkan bahwa remaja yang mengalami kesepian akan berusaha untuk mengatasi kesepian dengan bermain *game online*. Kesepian merupakan suatu stigma sosial yang kurang baik, sehingga seseorang memiliki kekurangan dalam hubungan persahabatan atau pertemanan (Rokach, 2014). Situasi tersebut disadari sebagai sesuatu yang tidak menyenangkan, sebagai akibat kurangnya kualitas hubungan sosial.

Perilaku atau tindakan manusia pada dasarnya tidak bisa dilepaskan dari proses berpikir. Karena dari proses berpikir yang menentukan tindakan-tindakan yang dilakukan manusia. Dengan berpikir, manusia dapat menilai, menganalisis dan mempertimbangkan tindakan-tindakan yang diputuskannya. Dari berpikir inilah yang membedakan manusia lebih dikatakan istimewa dibandingkan dengan makhluk lainnya. Apa yang keluar dari pribadi individu tidak bisa dilepaskan dari proses berpikir itu sendiri, terlebih khusus dengan tindakan yang dilakukan manusia. Karena pada dasarnya tindakan manusia tidak bersifat universal namun setiap

tindakan memiliki arti dan makna tertentu dari pelaku tindakan-tindakan itu secara implisit. Selain dari pada itu setiap manusia ingin mendapatkan hasil yang baik mereka melakukan tindakan yang benar, jika salah arah manusia selalu berbuat yang semena-menah atau menyimpang. Hal itu diakibatkan karena salah pergaulan atau salah memilih teman.

Perilaku atau tindakan menyimpang menjadi salah satu objek kajian dari studi sosiologi. Perilaku menyimpang sendiri dalam sosiologi adalah perilaku individu maupun kelompok masyarakat yang dianggap tidak sesuai dengan kebiasaan, tata aturan atau norma yang berlaku, Secara sederhana kita memang dapat mengatakan, bahwa seorang berperilaku menyimpang apabila menurut anggapan sebagian besar masyarakat perilaku atau tindakan tersebut diluar kebiasaan, adat istiadat, aturan, nilai atau norma sosial yang berlaku (Vico Risky Tamanu; Fonny J. Waani; Selvie M.Tumengkol, 2018).

Fenomena bermain game online secara berlebihan sebagian besar terjadi di kalangan remaja, baik pelajar maupun mahasiswa. Menurut Gunawan (2000: 160), awal masa remaja berlangsung kira kira dari usia 13 sampai 16 tahun atau 17 tahun sampai 18 tahun yaitu usia matang secara hukum. Sebagaimana dengan semua periode kehidupan, masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu. Perkembangan itu menimbulkan perlunya penyesuaian mental dan perlunya membentuk sikap, nilai, dan minat baru. Seperti yang kita ketahui, saat ini sering kita temui pada kalangan remaja mengalami kemerosotan motivasi belajar. Salah satu penyebabnya adalah lemahnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget, sehingga banyak remaja menyampingkan belajar dan malah menjadi kecanduan bermain game online daripada belajar. Anak yang bermain game online secara berlebihan dapat gampang emosional, berperilaku lebih agresif serta gampang marah, mudah mengucapkan kalimat kasar serta kotor.

Objek pada penelitian ini adalah remaja-remaja kisaran usia 13 sampai 18 tahun di lingkungan Kelurahan Talang Kelapa . Sebagai salah satu Kecamatan di Kota Palembang, Alang-alang lebar terletak sekitar 12,13 km dari pusat Kota Palembang yang terdiri dari empat Kelurahan

dengan luas Wilayah 3,4581 km², pada kecamatan alang-alang lebar ini memiliki kurang lebih 29.885 KK. Selama tahun ajaran 2020/2021 jumlah murid SD Sederajat sebanyak 4.351 orang, SMP sederajat sebanyak 3.337 orang, dan murid SMA sederajat sebanyak 1.228 orang (Kecamatan Alang-Alang Lebar dalam Angka 2021). Berdasarkan data statistik tersebut sekitar kurang lebih terdapat 8.916 remaja berumur 13 sampai 20 tahun di lingkungan kecamatan Alang-Alang Lebar. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh si peneliti kepada Ketua RT 44 (Tanggal 22 Februari 2022), terdapat banyak remaja di Kelurahan Talang Kelapa yang gemar bermain game online. Selain itu, wawancara dilakukan kepada beberapa remaja yang bertempat tinggal di kelurahan Talang Kelapa. Disesuaikan informan kepada 1 anak remaja yang bermain game online misal waktu bermain kurang lebih 3 jam/hari. Dikarenakan masa pandemi covid 19 yang telah berlangsung 2 tahun terakhir dan peraturan pemerintah yang membuat para remaja yang mengikuti kegiatan belajar mengajar secara online, hal ini dapat membuat lebih besarnya kesempatan para remaja lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Peneliti juga melakukan wawancara kepada orang tua para remaja, dan para orang tua mengakui perubahan yang terjadi pada anak anak mereka diantaranya, suka melawan jika dinasehati, prestasi sekolah mereka menurun, berbohong, dan banyak lagi penyimpangan lain yang dialami.

Dengan latar belakang yang telah dipaparkan diatas sehingga peneliti mengangkat penelitian dengan judul "*Analisis Perilaku pada Remaja yang Gemar Bermain Game Online di Kelurahan Talang Kelapa*"

B. Rumusan Masalah Utama dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana perilaku pada remaja yang gemar bermain game online di Kelurahan Talang Kelapa ?
2. Apa saja akibat positif dan negatif yang dialami oleh remaja yang bermain game online di Kelurahan Talang Kelapa ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini dibedakan menjadi dua tujuan yaitu, tujuan umum dan tujuan khusus.

Tujuan umum

Tujuan umum dari penelitian yang dilakukan adalah untuk menganalisis perilaku pada remaja yang gemar bermain game online di Kelurahan Talang Kelapa.

Tujuan Khusus dalam penelitian ini adalah :

- Untuk mengetahui Perilaku pada remaja yang gemar bermain game online di Kelurahan Talang Kelapa.
- Untuk mengetahui akibat positif dan negatif yang dialami oleh remaja yang bermain game online di Kelurahan Talang Kelapa.

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan acuan untuk digunakan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan sosiologi. Secara teoritis diharapkan penelitian ini juga dapat menjadi bahan kajian yang bermanfaat bagi akademisi yang tertarik untuk mengembangkan penelitian ini lebih lanjut seperti pada menganalisa dan mengetahui perilaku apa yang dialami oleh remaja yang gemar

bermain game online seperti tertulis dalam Mata Kuliah Sosiologi Kriminalitas

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan berguna sebagai sarana yang bermanfaat dan pertimbangan bagi orang tua remaja dalam upaya mengetahui perilaku apa yang dialami oleh remaja yang gemar bermain game online, agar orang tua remaja dapat lebih mengantisipasi perilaku tersebut sebelum terlalu dalam ke hal negatif, serta dapat digunakan oleh peneliti lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ary H. Gunawan, 2000, Sosiologi Pendidikan Suatu Analisis Sosiologi tentang Pelbagai Problem Pendidikan, Rineka Cipta, Jakarta.
- Burrhus Frederic Skinner, 2014, Perilaku Manusia dan ilmu pengetahuan
- Creswell, John W, 2014, Penelitian Kualitatif & Desain Riset, Yogyakarta, Pustaka Pelajar
- Dewi, N. P. (2014). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Interaksi Sosial pada Remaja*. (Thesis) Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. Fakultas Psikologi
- Ezrananta, A. D. (2016). Hubungan Antara Loneliness dengan Game Addiction pada Remaja di Salatiga. (Skripsi). Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana. Fakultas Psikologi
- Gieveland, J.D.G & Tilburg, T.V. (2006). A 6-Item Scale for Overall, Emotional, and Social Loneliness. *Research on Aging*, Vol.28, No.5, Hal : 582-598.
- Griffiths, MD, Kuss, DJ, & King, DL 2012, *Video Game Addiction : Past , Present and Future*. *Current Psychiatry Reviews*, vol.8, no.4, diakses 19 Juni 2019. DOI: /10.2174/157340012803520414
- Jahja, Yudrik. 2011. Psikologi Perkembangan. Jakarta: Prenada Media.
- M. Najib Yuliantoro (2016). Ilmu Dan Kapital Sosiologi Ilmu Pengetahuan Pierre Bourdieu
- Mahardika, A. (2016). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kontrol Diri dan Implikasinya Bagi Layanan Bimbingan dan Konseling di

Sekolah.Skripsi: Bandung. Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia

Pande, N. P. A. M & Marheni, A. (2015). *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa Negeri 1 Kuta*. Jurnal Psikologi Udayana, 2(2), 165 – 171.

Pierre Bourdieu (2016). Ilmu dan Kapital Sosiologi Sebagai Ilmu Pengetahuan

Prasetyo, Dwi Sunar. 2008. *Rahasia Mengajarkan Gemar Membaca Pada Anak Sejak Dini*. Yogyakarta: Think Jogjakarta.

Rokach, A. (2014). Leadership and Loneliness. *International Journal of Leadership and change*, 2(1): 48-57.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta

Verdia . R. K . 2012. *Studi Kuantitatif Tentang Motivasi Belajar Pada Remaja Pengguna Game Online di Kecamatan Padamara Kabupaten Purbalingga*. SKRIPSI. Purwokerto: UMP