

**KONTROL SOSIAL MASYARAKAT PADA ANAK-ANAK YANG
BERMAIN GAME ONLINE DI WARUNG WIFI**

**(Jorong Koto Birah, Nagari Pulakek, Kecamatan Sungai Pagu,
Kabupaten Solok Selatan)**

SKRIPSI

*Di ajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana Pendidikan (S.Pd)*



OLEH :

ARIF BUDIMAN

16058035

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI

JURUSAN SOSIOLOGI

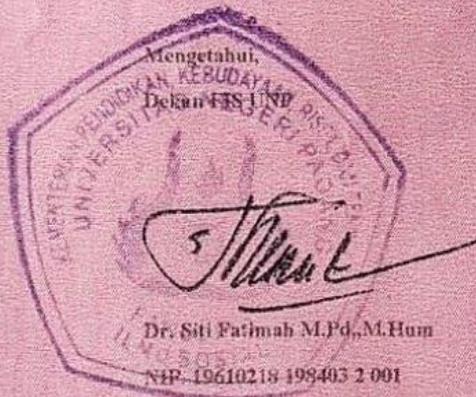
FAKULTAS ILMU SOSIAL

2022

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

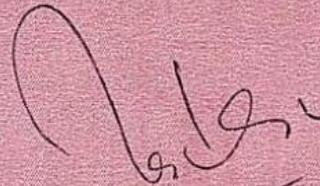
Kontrol sosial masyarakat terhadap Anak anak yang bermain Game Online di warung Wifi(Jorong Koto Birah Nagari, Kecamatan Sungai Pagu, Kabupaten Solok Selatan)

Nama : Arif Budiman
NIM/TM : 16058035/2016
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial
Program : Sarjana (S1)



Padang, 06 Juli 2022

Disetujui Oleh,
Pembimbing



Mira Hasti Hasmira, SH, M.Si
NIP. 19790515 200604 2 003

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Sosiologi Departemen Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
Pada Hari Selasa 7 Juni 2022**

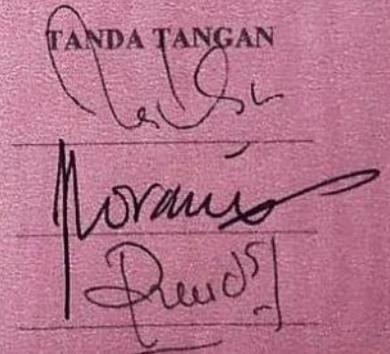
**Kontrol sosial masyarakat terhadap Anak-anak yang bermain Game Online di warung
Wifi (Jorong Koto Birah Nagari, Kecamatan Sungai Pagu, Kabupaten Solok Selatan)**

**Nama : Arif Budiman
BP / NIM : 2016/16058035
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial**

Padang, 06 Juli 2022

TIM PENGUJI	NAMA
1 Ketua :	Mira Hasti Hasmira, SH, M.Si
2 Anggota :	Nora Susilawati, S.Sos, M.Si
3 Anggota :	Erda Fitriani S.Sos, M.Si

TANDA TANGAN



Three handwritten signatures are present, each on a horizontal line. The top signature is in blue ink, the middle one in black ink, and the bottom one in black ink.

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Arif Budiman
NIM/TM : 16058035/2016
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial
Program : Sarjana (S1)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **kontrol sosial masyarakat pada anak-anak yang bermain game online di warung wifi (jorong koto birah, nagari pulakek, kecamatan sungai pagu, kabupaten solok- selatan)** adalah benar hasil karya sendiri, bukan hasil plagiat dari hasil karya ilmiah orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti aturan tata ilmiah yang lazim. Apabila pada suatu saat saya terbukti melakukan plagiat saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di institusi universitas negeri padang, masyarakat dan Negara.

Demikianlah pernyataan yang saya buat penuh dengan kesadaran dan tanggung jawab, sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 06 juli 2022

Saya menyatakan

Mengetahui,
Ketua Jurusan,



Dr. Eka Vidya Putra, S. Sos, M.Si
NIP. 197312022005011001



Arif Budiman
16058035

Arif Budiman. 2016. “Kontrol Sosial Masyarakat Pada Anak-Anak Yang Bermain Game Online Di Warung Wifi jorong Koto Birah, Nagari Pulakek, Kecamatan Sungai Pagu, Kabupaten Solok-Selatan,, Skripsi. Program Studi Pendidikan Sosiologi Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh ketertarikan peneliti dalam melihat kontrol sosial masyarakat pada anak-anak yang bermain game online di warung wifi di Jorong Koto Birah, Nagari Pulakek, Kecamatan Sungai Pagu, Kabupaten Solok Selatan. Dalam beberapa tahun terakhir maraknya *game online* dan wifi menjadi perhatian bagi masyarakat Jorong Koto Birah, dimana anak-anak yang bermain *game online* di warung *wifi* bermain larut 8 hingga 10 jam perhari hal ini menimbulkan kecemasan di kalangan masyarakat khususnya para orang tua, dimana para anak-anak yang bermain *game online* rentan mengalami kecanduan *game online*, merasa gelisah, penurunan prestasi akademik, relasi sosial dan kesehatan. Tujuan skripsi ini adalah untuk mendeskripsikan kontrol sosial masyarakat pada anak-anak yang bermain *game online* di warung *wifi* jorong Koto Birah, Nagari Pulakek, Kecamatan Sungai Pagu, Kabupaten Solok Selatan.

Dalam menganalisis penelitian ini peneliti menggunakan teori kontrol sosial dikemukakan oleh Travis Harschi. Teori ini menjelaskan bahwa penyimpangan merupakan hasil dari kekosongan kontrol atau pengendalian. Teori ini mengembangkan empat fungsi untuk mengendalikan individu, keempat unsur utama teori kontrol sosial yaitu *attachment* atau kasih sayang, *commitment* atau tanggung jawab, *involment* atau keterlibatan, *believe* atau kepercayaan. Keempat hal tersebut saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan *kualitatif* dengan tipe penelitian studi kasus (*case study*). Teknik pemilihan informan menggunakan *purposive sampling* dengan jumlah informan 15 orang informan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi partisipatif pasif wawancara mendalam dan dokumentasi Data dianalisis dengan teknik analisis interaktif Miles dan Huberman.

Hasil penelitian di lapangan menunjukkan bahwa bentuk kontrol sosial yang di masyarakat di Jorong Koto Birah diantaranya yaitu memberikan teguran, yang kedua memberikan pengawasan, yang ketiga memberikan ancaman yang terdiri dari mengancam mematikan *wifi*, mengancam mengusir dari warung *wifi* dan yang terakhir pemberian sanksi.

Kata Kunci : Kontrol Sosial Game Online Warung Wifi, Anak-Anak

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, rasa syukur yang tiada terhingga atas kehadiran Allah SWT yang telah menganugerahkan kekuatan lahir dan batin, petunjuk, berkah serta keridhoan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Kontrol Sosial Masyarakat Pada anak-anak yang bermain game online di warung wifi di Jorong Koto Birah, Nagari Pulakek, Kecamatan Sungai Pagu,, skripsi ini bertujuan memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Sosiologi- Antropologi, Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universits Negeri Padang. Penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak dalam penulisan ini. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada Ibu Penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak dalam penulisan ini. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada Ibu Mira Hasti Hasmira, SH, M.Si sebagai pembimbing yang telah memberikan masukan dan saran serta membimbing penulis menyelesaikan penulisan skripsi ini. Selanjutnya penulis juga mengucapkan terimakasih kepada.

1. Orang tua tercinta, Ayahanda (Edwar), dan Ibunda (Wismawati) dan seluruh anggota keluarga yang telah memberikan dukungan do'a, moril dan materil serta telah memberikan semangat dan motivasi dalam perkuliahan sampai skripsi ini selesai.
2. Bapak Dekan Fakultas Ilmu Sosial beserta staf dan karyawan yang telah memberikan kemudahan dalam administrasinya.
3. Bapak Dr. Eka Vidya Putra, S.Sos.,M.Si sebagi Ketua Jurusan Sosiologi dan Ibu Erda Fitriani, S.Sos.,M.Si sebagai Sekretaris Jurusan Sosiologi Universitas Negeri Padang yang telah memberikan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini.

4. Ibu Mira Hasti Hasmira, SH,M.Si selaku pembimbing akademik dan skripsi.
5. Bapak dan Ibu Dosen staf pengajar Jurusan Sosiologi Universitas Negeri Padang yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan beserta Kakak dan Abang Staf Administrasi Jurusan Sosiologi.
6. Semua informan yang telah berpartisipasi dalam pembuatan skripsi ini
7. Azizah Azhari dan Zio Abqory Shauqy adikku yang selalu memberikan dukungan dan motivasi dalam menyelesaikan tugas perkuliahan serta skripsi ini.
8. Minoritas 16 yang terus hadir dengan tingkah laku kocaknya dan semoga dilancarkan di setiap urusan kita.
9. Teman-teman Jurusan Sosiologi-Antropologi angkatan 2016.
10. Teman teman yang tidak satu persatu yang tidak bisa di sebutkan.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki beberapa kekurangan dari kesempurnaan. Sebagaimana kata pepatah “tak ada gading yang tak retak, tak ada manusia yang sempurna”. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritikan dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun, guna kesempurnaan dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Atas motivasi dan dukungannya penulis ucapkan terimakasih.

Padang, april 2022

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	II
DAFTAR ISI.....	V
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teoritis.....	8
1. Kerangka Teori.....	8
B. Penjelasan Konseptual.....	10
1. Kontrol Sosial.....	10
2. Jenis jenis Pengendalian Sosial.....	11
3. Masyarakat.....	13
4. Game Online.....	13
5. Anak.....	14
6. Wifi.....	15
7. Studi Relevan.....	15
8. Kerangka Berpikir.....	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Tipe Penelitian.....	20
B. Lokasi Penelitian.....	21

C. Informan Penelitian.....	21
D. Teknik Pengumpulan Data.....	22
E. Teknik Analisis Data.....	27
F. Teknik Keabsahan Data.....	28

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran umum Kabupaten Solok-Selatan dan Jorong Koto-Birah..	31
1. Kabupaten Solok-Selatan.....	31
2. Keadaan Geografis.....	32
3. Sejarah Jorong Koto Birah.....	33
4. Riwayat Pemerintahan.....	33
5. Penduduk.....	34
6. Agama.....	36
7. Pendidikan.....	36
B. kontrol sosial masyarakat pada anak-anak yang bermain game online di warung wifi.....	38
1. Teguran.....	39
2. Pengawasan.....	43
3. Ancaman.....	46
4. Pemberian sanksi.....	48

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	53
B. Saran.....	54

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peralihan fungsi internet yaitu untuk memenuhi kebutuhan informasi kini untuk memenuhi kebutuhan hiburan manusia, salah satunya adalah *game online*. Pada zaman dahulu permainan *game online* masih belum populer. Permainan yang biasa dimainkan para kalangan remaja dahulu yaitu permainan *game offline* yaitu *Play Station* atau biasa disebut dengan PS. Sedangkan di zaman era *globalisasi* ini permainan PS sudah dianggap ketinggalan karena terdapat permainan yang lebih mengasyikkan dan dapat dimainkan oleh orang banyak dengan tempat yang berbeda yaitu *game online*. *Game online* ini merupakan suatu permainan *game* yang dimainkan secara *online*. Beragam *game* diciptakan dan kemudian dimainkan oleh mereka yang *men-download* (Haqiqi, 2020).

Fenomena maraknya *game online* dapat dilihat dengan banyaknya komunitas yang menaungi para *gamers* untuk bermain bersama dan berlatih bersama. Hanya dengan bermodalkan *handphone* dengan kualitas yang memadai dapat bermain bersama. Seorang individu betah menghabiskan waktu berjam-jam terlibat dalam kesenangannya bermain *game online*. Maraknya *game online* menyebabkan para remaja ingin memainkan permainan tersebut. Para remaja beranggapan bahwa dengan bermain *game*

online segala rasa penat dan stress (baik itu datang dari sendiri maupun dari orang tua, guru, maupun orang lain) dapat berkurang bahkan dapat menghilangkan rasa tersebut. Penggemar *game online (mobile)* di Indonesia dari survei dari Badan Pusat Statistik (BPS) tercatat lebih dari 19,8 juta pengguna internet di tahun 2014, setiap tahun pengguna *game online* akan terus meningkat mengikuti perkembangan teknologi, pengguna *game online* yang terbanyak adalah remaja (usia 12-24 tahun). Sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan yang berusia 12-22 tahun yang bermain *game online* (Haqiqi, 2020).

Game online merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda ataupun pelajar. Sekarang ini banyak kita jumpai warung *internet* (warnet) dikota ataupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya *game online* tersebut. Banyak kita temui berbagai macam jenis *game online*. Mulai dari *game online* yang ber-genre perang, balapan, olahraga dll. *Game* dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing (Surbakti, 2017).

Kemudahan akses ini akan dapat berdampak buruk jika tidak disikapi dengan baik. Hasil penelitian cha, S,S, dan seo, B.K (2018) menunjukkan bahwa remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan dengan penggunaan teknologi, seperti *internet*, *smartphone* dan *game online* (cha, 2018).

Permasalahan yang terkait dengan penggunaan *game online* telah mendapat banyak perhatian dari masyarakat luas. *Game online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan *internet*. Sejak kemunculannya *game online* menjadi sangat populer dan mudah untuk diakses. *Game online* dapat dimainkan di berbagai *platform*, seperti komputer pribadi (*PC*), *konsol game* (alat khusus untuk bermain *game*) dan *smartphone* (Novrialdy, 2019).

Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan *game online* daripada orang dewasa. Masa remaja yang berada pada periode ketidak-stabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru. Masa remaja juga lekat dengan *stereotype* periode bermasalah, yang memungkinkan percobaan terhadap hal baru tersebut berisiko menjadi perilaku bermasalah. Akibatnya, remaja yang kecanduan *game online* cenderung kurang tertarik terhadap kegiatan lain, merasa gelisah saat tidak dapat bermain *game online*, penurunan prestasi akademik, relasi sosial, dan kesehatan (Novrialdy, 2019).

Hal itu juga di rasakan di Jorong Koto Birah, Nagari Pulakek Koto Baru Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan. Antusiasme para anak-anak, remaja bermain *game* sangat tinggi hal ini di buktikan dengan banyaknya kemunculan warung *wifi* di seantaro Nagari tersebut.

Tabel 1.
Data Warung *wifi* di Nagari Koto Birah

NO.	Daftar Warung <i>Wifi</i>	Pemilik
1.	<i>Wifi</i> Kempot	Syahyidiman syahril
2.	<i>Wifi</i> Pak Suparman	Suparman
3.	<i>Wifi</i> Da Medi	Medi
4.	<i>Wifi</i> Bu Dona	Dona

Sumber : observasi yang di lakukan peneliti di Nagari Koto Birah

Dari data di atas dapat diambil kesimpulan bahwa banyaknya warung *wifi* bermuculan di Nagari Koto Birah turut ikut membuat berkembang pesatnya para remaja dan anak-anak *nongkrong* bermain *game*. Alasan mereka menggunakan *wifi* ketimbang paket data *internet* ialah harga yang lebih murah dan bisa main dengan intensitas waktu sepuasnya selama 24 jam. Fenomena maraknya *game online* yang digandrungi oleh para anak-anak dan remaja juga menimbulkan kontroversi salah satu *game* tersebut adalah *Free Fire*. *Free Fire* adalah yang banyak di minati oleh para anak-anak dan remaja berbeda dengan rivanya *PUBG Battle Ground* yang hanya di minati oleh orang dewasa saja.

Rata-rata para anak dan remaja di Nagari biasanya menghabiskan waktu 8 jam hingga 10 jam untuk bermain *game*. Hal inilah yang membuat para orang tua sangat mencemaskan kondisi para anak-anak mereka dan sering terjadi konflik antara orang tua dan anak. Ada beberapa konflik yang sering

terjadi antara orang tua dengan anak seperti *toxic* (kasar), tidak fokus sekolah, bolos sekolah, membangkang kepada orang tua, anti sosial.

Tabel 2.
Data Anak yang Bermain Akibat
Bermain *Game Online*

NO.	Nama Anak	Usia (Thn)	Kasus	Waktu dan Tempat	Durasi Bermain
1.	WN	16	Dimarahi Orang Tua, Karena jarang pulang	Agustus, di warung <i>wifi</i> Syahyidiman sahril	8 Jam
2.	RB	12	Membangkang kepada orang tua	Juni, di warung <i>wifi</i> Syahyidiman sahril	8 Jam
3.	AP	9	Membangkang kepada orang tua	April, di warung <i>wifi</i> Syahyidiman sahril	5 Jam
4.	DS	12	dimarahi orang tua, karena jarang pulang	Juni, di warung <i>wifi</i> Syahyidiman sahril	8 Jam
5.	FN	9	Membangkang kepada orang tua	Maret, di warung <i>wifi</i> Syahyidiman sahril	5 Jam

Sumber : hasil wawancara yang peneliti lakukan di Nagari Koto Birah dengan anak-anak yang main game online

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa walaupun anak sudah di tegur di depan umum, tetap tidak terjadi perubahan anak tersebut tetap bermain game 8 Jam hingga 10 jam/perhari. Berdasarkan wawancara dengan

anak-anak tersebut, bahwa orang tua tidak memperlakukan mereka bermain *game Free Fire*, tetapi orang tua memperlakukan anak yang tidak bisa membagi waktu. Meskipun konflik terjadi di tempat umum, masyarakat tidak memperdulikan masalah ini. Dulu waktu masih sekolah dasar jika anak bermain sampai larut senja, maka warga akan menasehati anak tersebut untuk pulang.

Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang bagaimanakah peran masyarakat dalam melaksanakan kontrol sosial terhadap anak-anak yang bermain hingga 8 jam hingga 10 perhari di warung *Game online*.

B. Rumusan masalah

Fokus kajian ini adalah kontrol sosial masyarakat pada anak-anak bermain *game online* di warung *wifi* di Jorong Koto Birah, Nagari Pulakek, Kecamatan Sungai Pagu, Kabupaten Solok Selatan. Maraknya *game online* dan dikalangan anak-anak dan remaja menimbulkan permasalahan baru antara para orang tua dan anak-anak dan remaja, dimana anak-anak dan remaja mengalami kecanduan yang berakibat mengalami penurunan prestasi akademik, relasi sosial, kesehatan dan hal ini menimbulkan kecemasan bagi para orang tua dan masyarakat juga menimbulkan konflik antara anak dan orang tua. Berdasarkan rumusan masalah diatas dapat dirumuskan pertanyaan penelitian: bagaimana peran masyarakat dalam pelaksanaan bentuk-bentuk

kontrol sosial terhadap anak-anak yang sering bermain *game online* di warung *wifi*?

C. Tujuan penelitian

Penelitian bertujuan untuk menjelaskan bentuk kontrol sosial terhadap anak-anak yang bermain *game online*.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Secara akademik, penelitian ini bermanfaat bagi Jurusan Sosiologi FIS di jadikan acuan atau sumber relevan penelitian berikutnya.
2. Secara praktis
 - a. Bagi penulis, untuk menambah wawasan bagi penulis dalam mengetahui dan menerapkan ilmu pengetahuan sebagai pengalaman awal dalam penelitian.
 - b. Bagi masyarakat, sebagai rujukan bagi masyarakat agar lebih mengontrol anak-anaknya dalam bermain *game online*.