

BILLIARD DI KALANGAN PELAJAR
*(Studi kasus: Bentuk Perilaku yang Timbul Akibat Bermain
Billiard di Kalangan Pelajar Kota Padang)*

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)*



OLEH:

RIVAN PRATAMA
NIM: 18611/2010

PRODI PENDIDIKAN SOSIOLOGI-ANTROPOLOGI
JURUSAN SOSIOLOGI FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

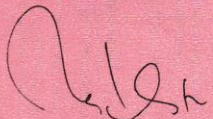
BILLIARD DI KALANGAN PELAJAR
*(Studi Kasus: Bentuk Perilaku yang Timbul Akibat Bermain Billiard di
Kalangan Pelajar Kota Padang)*

Nama : Rivan Pratama
BP/NIM : 2010/18611
Program Studi : Pendidikan Sosiologi Antropologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Februari 2016

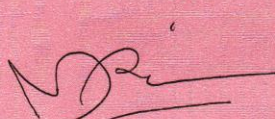
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Delmira Syafrini, S.Sos., M.A
NIP. 19830518 200912 2 004

Mengetahui,
Dekan FIS UNP



Prof. Dr. Syafri Anwar, M.Pd
NIP. 19621001 198903 1 002

Halaman Pengesahan Lulus Ujian Skripsi

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Sosiologi Antropologi Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
Pada Tanggal 9 Februari 2016**

BILLIARD DI KALANGAN PELAJAR
*(Studi Kasus: Bentuk Perilaku yang Timbul Akibat Bermain Billiard
di Kalangan Pelajar Kota Padang)*

Nama : Rivan Pratama

Nim : 18611/2010

Program Studi: Pendidikan Sosiologi-Antropologi

Jurusan : Sosiologi

Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Februari 2016

Tim Penguji:

Nama

Tanda Tangan

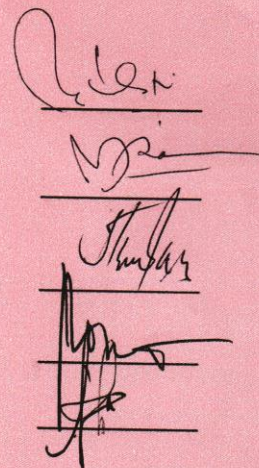
Ketua : Mira Hasti Hasmira, SH., M.Si

Sekretaris : Delmira Syafrini, S.Sos., M.A

Anggota : Drs. Ikhwan, M.Si

Anggota : Nora Susilawati, S.Sos., M.Si

Anggota : Eka Asih Febriani, S.Pd., M.Pd



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : RIVAN PRATAMA
BP/NIM : 2010/18611
Prodi : Pendidikan. Sosiologi-Antropologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

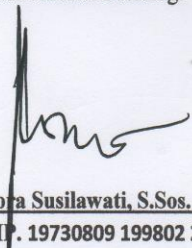
Dengan ini menyatakan bahwa, skripsi saya yang berjudul "**Billiard di Kalangan Pelajar (Studi Kasus: Bentuk Perilaku yang Timbul Akibat Bermain Billiard di Kalangan Pelajar Kota Padang)**" adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademik maupun hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di instansi UNP maupun di masyarakat dan negara.

Demikianlah, surat pernyataan ini saya buat dengan penuh rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang , Februari 2016

Diketahui Oleh,

Ketua Jurusan Sosiologi


Nona Susilawati, S.Sos. M.Si
NIP. 19730809 199802 2 001

Pembuat Pernyataan,



Rivan Pratama
Nim/BP. 18611/2010

ABSTRAK

Rivan Pratama, 18611/2010. *Billiard di Kalangan Pelajar (Studi Kasus: Bentuk Perilaku yang Timbul Akibat Permainan Billiard di Kalangan Pelajar Kota Padang).* Skripsi. Program Studi Pendidikan Sosiologi-Antropologi, Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang 2016

Penelitian ini di latarbelakangi oleh ketertarikan peneliti dalam melihat permasalahan para pelajar yang kecanduan bermain *billiard*. *Billiard* salah satu permainan yang membutuhkan biaya yang mahal dan tidak sesuai dengan uang saku pelajar. Pelajar yang telah mengalami kecanduan dalam bermain *billiard*, akan menghabiskan waktu yang lama dalam bermain *billiard* yang akan mengganggu aktivitas belajarnya, serta mengeluarkan biaya yang besar. Hal ini mendorong pelajar untuk mencari alternatif agar dapat bermain *billiard* sehingga membentuk perilaku yang menyimpang. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk perilaku yang timbul akibat bermain *billiard* di kalangan pelajar Kota Padang.

Penelitian ini dianalisis dengan teori *asosiasi diferensial*. Proses Belajar (*Differential Association Theory*) dari Edwin H. Sutherland, menjelaskan bahwa perilaku menyimpang/kriminal diajarkan dan dipelajari dalam interaksi dengan orang-orang yang menyimpang lainnya. Hal-hal yang dipelajari seperti teknis-teknis penyimpangan, motif, dorongan, rasionalisasi dan sikap-sikap berperilaku menyimpang. Pada para pelajar yang bermain *billiard* melakukan perilaku menyimpang melalui proses belajar secara tidak langsung dari teman sebaya atau permainan dengan alasan yang sama.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pemilihan informan dalam penelitian ini dilakukan secara bergulir (*snowball sampling*), artinya informan penelitian akan berkembang (bergulir) setelah peneliti berada di lapangan. Informan penelitian berjumlah 28 orang. Data dikumpulkan dengan observasi, wawancara dan studi dokumentasi kemudian di analisis dengan model *interactive analysis* yang di kemukakan oleh Miles dan Huberman melalui langkah-langkah yaitu : mereduksi data, mendisplay data, dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat di simpulkan terdapat empat bentuk perilaku yang timbul akibat bermain *billiard* di kalangan pelajar Kota Padang antara lain 1) Bolos. Pelajar karena bermain hingga larut malam yang menyebabkan mereka tidak dapat bangun pagi, serta tidak mengerjakan tugas sekolahnya akhirnya bermasalah dengan absensi pada mata pelajaran tertentu 2) *Mamalak*. Tindakan yang dilakukan oleh beberapa pelajar dengan cara meminta uang dari orang lain dalam bentuk kekerasan 3) Berjudi. Bentuk permainan yang menitik beratkan pada sifat keinginan untuk mendapatkan keuntungan 4) Membohongi Orang tua. Tindakan salah karena tidak mengungkapkan kebenaran pada suatu perkataan, tindakan, dan peristiwa.

Key word : *billiard*, pelajar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul “*Billiard di Kalangan Pelajar (Studi Kasus: Bentuk Perilaku yang Timbul Akibat Bermain Billiard di Kalangan Pelajar Kota Padang)*”. Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) pada Prodi Pendidikan Sosiologi Antropologi, Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Mira Hasti Hasmira, S.H., M.Si., sebagai Pembimbing I dan Ibu Delmira Syafrini, S.Sos., M.A sebagai Pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan serta bimbingan selama proses pengerjaan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Ikhwan, M.Si, Ibu Nora Susilawati, S.Sos., M.Si., dan Ibu Eka Asih Febriani, S.Pd., M.Pd., sebagai tim penguji yang banyak memberikan saran dan arahan dalam pengerjaan skripsi ini. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Nora Susilawati, S.Sos., M. Si sebagai ketua Jurusan Sosiologi, Ibu Ike Sylvia, S.IP., M.Si., sebagai sekretaris Jurusan Sosiologi, dan Bapak Ibu Staf Pengajar Jurusan Sosiologi yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis selama menjalankan perkuliahan.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari do’a dan dukungan moril maupun materil dari keluarga kepada penulis. Untuk itu penulis mengucapkan

terima kasih banyak kepada keluarga, terutama kepada orang tua. Selanjutnya, terima kasih kepada Buya Ray Hendra, S.Pd, yang telah banyak membantu memberikan ide-ide, masukan serta dukungan moril kepada penulis dalam pembuatan skripsi serta rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Sosiologi Antropologi, khususnya angkatan 2010 yang juga telah memberikan semangat dan motivasi dalam pembuatan skripsi ini. Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada informan dan instansi terkait yang telah bersedia memberikan data dan informasinya, sehingga penulis dapat menuliskannya ke dalam skripsi ini. Kepada Allah SWT penulis memohon semoga bimbingan, bantuan, do'a, serta pengorbanan tersebut menjadi amal shaleh dan mendapat balasan dari-Nya.

Meskipun penulis telah berusaha seoptimal mungkin, namun penulis sangat menyadari sepenuhnya dengan segala kekurangan dan keterbatasan penulis, skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, penulis mengharapkan masukan berupa kritikan dan saran membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Atas kritik dan saran dari segenap pembaca, penulis ucapkan terima kasih. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak umumnya, dan penulis khususnya.

Padang, Maret 2016

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	v

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan dan Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	11
E. Kerangka Teori.....	12
F. Penjelasan Konseptual	14
a. Pelajar.....	14
b. Permainan <i>billiard</i>	15
G. Metode Penelitian.....	16
1. Lokasi Penelitian	16
2. Pendekatan dan Tipe Penelitian.....	17
3. Informan Penelitian	18
H. Teknik Pengumpulan Data.....	19
a. Observasi.....	19
b. Wawancara.....	21
c. Dokumentasi.....	23
I. Triangulasi Data	23
J. Teknik Analisis Data.....	25
a. Reduksi Data	26

b. <i>Display</i> Data atau Penyajian Data	27
c. Penarikan Kesimpulan.....	28
BAB II GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN.....	29
A. Gambaran Umum Kawasan Pondok Kota Padang.....	29
a. Batas-batas wilayah.....	29
b. Jumlah dan Komposisi penduduk.....	30
c. Mata Pencaharian.....	30
d. Religius Keagamaan serta Sistem Kekerabatan.....	30
e. Organisasi Kepemudaan.....	31
B. Permainan <i>Billiard</i>	32
a. <i>Billiard</i> di Indonesia.....	34
b. <i>Billiard</i> dan Pelajar	35
BAB III BENTUK PERILAKU YANG TIMBUL AKIBAT BERMAIN BILLIARD DI KALANGAN PELAJAR KOTA PADANG.....	37
1. Bolos.....	38
2. <i>Mamalak</i>	50
3. Berjudi.....	56
4. Membohongi Orang Tua.....	64
BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan	74
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data Tempat dan Pengunjung <i>Billiard</i> di Kawasan Pondok Kota Padang	4
Tabel 2. Data Intensitas Waktu Pelajar Dalam Bermain <i>Billiard</i>	5
Tabel 3. Data Uang Saku dan Pengeluaran Pelajar Untuk Bermain <i>Billiard</i>	6

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Informan

Lampiran 2. Pedoman Wawancara

Lampiran 3. Pedoman Observasi

Lampiran 4. Surat Tugas Pembimbing

Lampiran 5. Surat Izin Penelitian dari Fakultas Ilmu Sosial

Lampiran 6. Surat Izin Rekomendasi Penelitian dari Kesbangpol Kota Padang

Lampiran 7. Surat Izin Pengambilan Data dari Fakultas Ilmu Sosial

Lampiran 8. Surat Izin Pengambilan Data dari Dinas Pendidikan Kota Padang

Lampiran 9. Surat Permohonan Pengambilan Data untuk Kepala SMA 2 Adabiah

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan merupakan suatu sarana hiburan yang diminati dan dimainkan oleh banyak orang baik dari kalangan anak-anak, remaja maupun orang dewasa. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, jenis permainan yang dikenal pun mulai beragam dan bervariasi. Dimulai dari permainan tradisional bahkan permainan modern, yang mana para remaja lebih menuntut ke permainan yang menampilkan keterampilan intelektual¹ dan penuh konsentrasi seperti salah satunya permainan *billiard*.

Billiard merupakan sebuah permainan modern dan termasuk dalam kategori permainan yang penuh keterampilan dan konsentrasi, sehingga sangat dibutuhkan ketahanan dan pemahaman mental yang benar serta harus ditunjang oleh kemampuan fisik yang prima agar mampu berprestasi lebih tinggi dan stabil.² Permainan *billiard* pada umumnya hanya digemari dari golongan umum seperti kaum dewasa atau orang tua serta juga orang dari kelas ekonomi atas atau kaya akan tetapi seiring dengan perkembangan zaman *billiard* pun telah populer dikalangan remaja termasuk mempengaruhi lingkup para pelajar sehingga

¹ Hurlock, Elizabeth B.. *Psikologi Perkembangan*. Edisi kelima. Jakarta: Erlangga. Hal 216

² <https://pmbilliard.wordpress.com/2010/02/15/sejarah-billiard/> (diakses pada tanggal 12 Februari 2016)

permainan *billiard* bisa dimainkan dari berbagai golongan tanpa terkecuali baik itu batasan ekonomi dan penggolongan umur.³

Dampak positif dari bermain *billiard* ini adalah 1) Meningkatkan kemampuan otak. Dengan bermain *billiard* dapat meningkatkan konsentrasi, kreativitas, dan kesehatan mental. Karena permainan ini bisa meningkatkan jumlah oksigen dalam darah dan mempercepat aliran darah menuju otak. Para ahli percaya bahwa dengan bermain *billiard* dapat mendorong reaksi fisik dan mental yang lebih baik. 2) Mengurangi stress. Kepenatan dalam menghadapi masalah kerja atau problematika kehidupan bisa mengakibatkan stress. Selain dapat mengurangi stress, *billiard* juga dapat mengurangi kegelisahan. Karena dengan bermain *billiard* melatih otot motorik serta logika terutama ketika melakukan bidikan untuk memasukkan bola ke dalam lubang (hole).⁴ Manfaat positif dari *billiard* yang lain adalah menambah pergaulan. Seperti yang dituturkan AR (18 tahun) bahwasanya dengan ia bermain *billiard*, ia dapat menambah pergaulan karena dari tempat *billiard* tersebut berkumpul juga pelajar-pelajar yang berasal dari sekolah-sekolah lain sehingga dapat mengenal satu sama lain.

Manfaat dari permainan *billiard* belum tentu dapat menimbulkan dampak positif terhadap perilaku penggunaanya dan bahkan juga dapat menimbulkan dampak yang negatif. Perilaku individu adalah segala sesuatu yang dilakukan

³ TT (41 tahun) wawancara dengan salah satu pegawai di tempat *billiard* pada tanggal 9 Oktober 2015)

⁴ <https://alamaya.com/en/latest-detail.asp?id=77> (diakses pada tanggal 12 februari 2016)

seseorang seperti, berbicara, berjalan, berfikir atau tindakan dari suatu sikap.⁵ Dari pengertian tersebut perilaku individu dapat diartikan sebagai suatu sikap atau tindakan serta segala sesuatu yang dilakukan manusia baik yang dilakukan dalam bekerja maupun diluar pekerjaan seperti berbicara, bertukar pendapat, berjalan, bertindak dan sebagainya.

Faktor yang menyebabkan para pelajar sangat meminati dan menggemari *billiard* ini adalah salah satunya untuk mendapatkan status sebagai “*anak gaul*”, sebuah prestise di dalam sebuah pergaulan, mereka sadar bahwa dukungan sosial sangat besar dipengaruhi oleh penampilan diri dan mengetahui bahwa kelompok sosial menilai dirinya berdasarkan benda-benda yang dimiliki, kemandirian, sekolah, keanggotaan sosial dan banyaknya uang yang dibelanjakan⁶, pengaruh teman-teman sebaya pada sikap, pembicaraan, minat, penampilan, dan perilaku lebih besar daripada pengaruh keluarga karena remaja lebih banyak berada di luar rumah bersama dengan teman-teman sebaya sebagai kelompok⁷. Seperti yang dituturkan oleh AN (17 tahun) bahwasanya untuk diterima dan diakui oleh teman-temannya, ia mengikuti dan menyamakan minatnya dengan teman-temannya yaitu dengan bermain *billiard*, jika tidak bermain *billiard* maka ia tidak dianggap “*anak gaul*” dan dicemooh oleh teman-temannya karena dengan bermain *billiard* maka ia dianggap sebagai “*anak gaul*” oleh teman-temannya yang kebanyakan dari teman-temannya berasal golongan ekonomi menengah ke atas dan sering bermain *billiard* di salah satu tempat *billiard* di Kota Padang.

⁵Gibson Cs, *Perilaku dan fenomena perilaku*. (1996)

⁶ Hurlock, Elizabeth B.. *Psikologi Perkembangan*. Edisi kelima. Ibid. Hal 219

⁷ Ibid. Hal 213

Kota Padang juga termasuk kota yang memiliki tempat-tempat permainan *billiard*. Tempat *billiard* tersebut buka setiap hari, yakni pada hari biasa dari jam 10.00 WIB sampai jam 02.00 WIB dan pada hari-hari tertentu seperti malam Minggu atau *weekend* buka dari jam 10.00 WIB sampai dengan jam 04.00 WIB. Tarif bermainnya memakai sitem per *Shift*⁸ sehingga tarif tidak selalu sama dalam bermain, tarif yang diambil pada siang hari Rp. 25.000,- per jam sedangkan malam hari Rp. 30.000,- per jam. Dari penelitian yang peneliti lakukan, ditemukan yang ramai dan dikunjungi oleh remaja dan pelajar adalah yang berada di kawasan Pondok, dan terdapat 5 tempat permainan *billiard* yang banyak dikunjungi oleh pelajar di kawasan tersebut yaitu: (1) DMR *billiard*, (2) KN *billiard*, (3) N *billiard*, (4) CPC *billiard*, (5) KL *billiard*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti, ditemukan data mengenai tempat dan daftar pengunjung *billiard* di kawasan Pondok Kota Padang sebagai berikut:

Tabel 1

Data Tempat dan Pengunjung *Billiard* di Kawasan Pondok Kota Padang

NO	Nama Tempat/ Lokasi	Pengunjung Pelajar perhari		Pengunjung Umum per hari
		SMA	SMP	
1	DMR <i>Billiard</i>	15 orang	20 orang	20 orang
2	KN <i>Billiard</i>	25 orang	15 orang	33 orang
3	N <i>Billiard</i>	30 orang	10 orang	18 orang
4	Cpc <i>Billiard</i>	20 orang	15 orang	15 orang
5	KL <i>Billiard</i>	35 orang	30 orang	25 orang
Total		125 orang	90 orang	
		215 orang		111 orang

Sumber: Dari pemilik dan pengelola masing-masing tempat *billiard* di kawasan Pondok Kota Padang 2015.

⁸ *Shift* merupakan sistem pembayaran *Billiard* berdasarkan waktu bermain.

Dari tabel tersebut terlihat bahwa pengunjung pelajar lebih banyak daripada pengunjung di luar pelajar (umum). Pelajar lebih mendominasi dan mengunjungi tempat *billiard* tersebut daripada golongan umum. Hal ini terlihat pada tabel bahwa jumlah pengunjung pelajar di 5 tempat *billiard* tersebut perharinya mencapai 215 orang sedangkan pengunjung umum pada 5 tempat *billiard* tersebut hanya berjumlah 111 orang perharinya. Peneliti lebih mendetail lagi berapa intensitas waktu yang digunakan para pelajar dalam bermain *billiard* karena ditemukan data yang menyajikan bahwa pada umumnya para pelajar lah yang mendominasi. Adapun data mengenai para pelajar yang menghabiskan intensitas waktu untuk bermain *billiard* adalah sebagai berikut :

Tabel 2

Data Intensitas Waktu Pelajar Dalam Bermain *Billiard*

Nama	Asal Sekolah	Intensitas Waktu untuk bermain <i>billiard</i> /hari	Intensitas hari bermain per minggunya
AR	SMA Adabiah	5 jam/hari	5 hari/minggu
RI	SMA 3 Padang	6 jam/hari	3 hari/minggu
AN	SMA 3 Padang	5 jam/hari	4 hari/minggu
RU	SMA Adabiah	5 jam/hari	5 hari/minggu
RN	SMA Adabiah	5 jam/hari	5 hari/minggu
FK	SMA Adabiah	4 jam/hari	5 hari/minggu
IN	SMA 10 Padang	5 jam/hari	5 hari/minggu
RK	SMA Adabiah	4 jam/hari	4 hari/minggu
TO	SMA 10 Padang	4 jam/hari	3 hari/minggu
ID	SMA Adabiah	3jam/hari	5 hari/minggu
K	SMA Adabiah	5 jam/hari	3 hari/minggu
N	SMA Adabiah	6 jam/hari	3 hari/minggu
ED	SMP 5 Padang	3 jam/hari	5 hari/minggu
FI	SMP 5 Padang	3 jam/hari	4 hari/minggu
GI	SMP 5 Padang	4 jam/hari	3 hari/minggu

Sumber: Hasil wawancara penulis pada tanggal 1-5 Juni 2015 dengan para pelajar yang bermain billiard di Kota Padang

Dari tabel tersebut merupakan hasil wawancara peneliti dengan pelajar bahwasanya para pelajar berasal dari berbagai sekolah yang bermain di 5 tempat tersebut, dan selama penelitian dilakukan pelajar yang kecanduan bermain *billiard* hingga mencapai intensitas tersebut sebanyak 15 pelajar yang sangat menggemari permainan *billiard*, yakni dari sekolah 8 orang berasal dari SMA Adabiah, 2 orang berasal dari SMA 3 Padang, 2 orang berasal dari SMA 10 Padang serta 3 orang yang berasal dari SMP 5 Padang.

Para pelajar tersebut bermain *billiard* dari minimal 3 jam per hari hingga sampai maksimal 6 jam per hari. Selain itu juga ditemukan bahwasanya intensitas bermain *billiard* yang dilakukan pelajar per minggunya dari minimal 3 hari per minggu hingga sampai 5 hari per minggu.

Data bermain *billiard* ini menunjukkan intensitas bermain *billiard* yang dilakukan pelajar bermain *billiard* yang tidak sesuai dengan uang saku pelajar karena semakin banyak intensitas pelajar yang bermain per hari dan per minggunya menyebabkan pelajar membutuhkan dana atau biaya yang mahal yang tidak sesuai dengan uang saku yang mereka dapatkan dari orang tuanya.

Jumlah pengeluaran yang dikeluarkan pun oleh pelajar yang kecanduan bermain *billiard* lebih banyak dibanding dengan pelajar yang tidak bermain *billiard* atau yang tidak kecanduan bermain *billiard*. Akibatnya terjadi kesenjangan antara jumlah uang belanja pelajar dengan biaya yang dihabiskan mereka untuk bermain *billiard*.

Dapat dilihat dari tabel mengenai data uang saku pelajar yang diberikan oleh orang tuanya serta uang yang dihabiskan untuk bermain *billiard* saat peneliti mewawancarai para pelajar adalah sebagai berikut:

Tabel 3
Data Uang Saku dan Pengeluaran Pelajar Untuk Bermain *Billiard*

Nama	Uang saku selama sebulan	Biaya yang dihabiskan per hari	Biaya yang dihabiskan seminggu	Biaya yang dihabiskan sebulan
AR	Rp.750.000	Rp.40.000	Rp.200.000	Rp.800.000
RI	Rp.500.000	Rp.50.000	Rp.150.000	Rp.600.000
AN	Rp.500.000	Rp.30.000	Rp.120.000	Rp.480.000
RU	Rp.700.000	Rp.40.000	Rp.200.000	Rp.800.000
RN	Rp.500.000	Rp.25.000	Rp.125.000	Rp.500.000
FK	Rp.450.000	Rp.25.000	Rp.125.000	Rp.500.000
IN	Rp.550.000	Rp.35.000	Rp.175.000	Rp.700.000
RK	Rp.500.000	Rp.25.000	Rp.100.000	Rp.400.000
TO	Rp.400.000	Rp.25.000	Rp.75.000	Rp.300.000
ID	Rp.650.000	Rp.25.000	Rp.125.000	Rp.500.000
K	Rp.350.000	Rp.25.000	Rp.125.000	Rp.500.000
N	Rp.400.000	Rp.25.000	Rp.100.000	Rp.400.000
ED	Rp.500.000	Rp.40.000	Rp.120.000	Rp.480.000
FI	Rp.400.000	Rp.35.000	Rp.140.000	Rp.560.000
GI	Rp.500.000	Rp.35.000	Rp.140.000	Rp.560.000

Sumber: Hasil wawancara penulis pada tanggal 1-5 Juni 2015 dengan para pelajar yang bermain billiard di Kota Padang

Dari tabel diatas terlihat bahwa dalam sehari setiap pelajar rata-rata menghabiskan uang dan minimal Rp 25.000,- serta maksimal Rp.50.000,- untuk dapat bermain. Berdasarkan data tersebut dapat dikalikan penggunaan biaya mereka selama seminggu minimal Rp.100.000,- serta maksimal Rp.200.000,- dan dalam sebulan minimal Rp.300.000,- serta maksimal Rp.800.000,- dalam bermain *billiard*. Uang yang diberikan oleh orang tua mereka dalam sebulan minimal Rp. 400.000,- dalam sebulan dan maksimal Rp. 750.000,- dalam sebulan. Data tabel di

atas juga menggambarkan perilaku pelajar “*besar pasak dari pada tiang*” hal ini menjelaskan uang jajan atau belanja pelajar yang diberikan oleh orang tua masih kurang jika dibandingkan dengan pengeluaran (kebutuhan) pelajar pemain *billiard*. Berdasarkan data uang saku para pelajar terjadi kesenjangan antara jumlah pengeluaran yang dihabiskan pelajar dalam sebulan dengan jumlah pemberian uang saku yang diterima pelajar dari orang tuanya. Hal ini bisa menimbulkan dampak perilaku yang bersifat negatif bagi pelajar itu sendiri.

Perilaku lain yang timbul akibat kecanduan bermain *billiard* ini seperti malas untuk datang ke sekolah. Dikarenakan para pelajar tersebut menggunakan waktunya baik itu siang maupun malam di tempat *billiard* tersebut, akibatnya para pelajar tersebut terlambat bangun pagi dan datang ke sekolah di pagi hari. Selain itu tidak mengerjakan tugas sekolah juga merupakan dampak perilaku akibat kecanduan mereka terhadap permainan *billiard*, rasa lelah yang diterima mereka ketika bermain *billiard* dalam intensitas waktu yang lama membuat mereka malas dan lupa untuk mengerjakan tugas sekolahnya.

Selain dari rasa malas, perilaku yang disebabkan akibat kecanduan bermain *billiard* yang lain adalah mencuri, para pelajar tersebut mencuri uang dari orang tuanya sendiri. Kecanduan bermain *billiard* yang tidak dilengkapi dengan biaya yang cukup menyebabkan pelajar itu sendiri harus mencari solusi atau alternatif lain dengan melakukan tindakan mencuri tersebut untuk memenuhi hasrat dan kecanduan mereka untuk bermain *billiard*. Hal ini dikarenakan tidak semua pelajar mampu memenuhi kecanduan mereka untuk bermain *billiard* dengan uang saku yang diberikan oleh orang tuanya sendiri, pelajar tersebut untuk

memperoleh keinginan mereka dengan melakukan perilaku seperti mencuri tersebut.

Beberapa penelitian yang relevan antara lain penelitian yang dilakukan oleh Dori Afni dari Fakultas Ilmu Sosial di Universitas Negeri Padang (2009) yang berjudul “Judi Bola Online di Kalangan Mahasiswa, Studi Kasus: Dampak Perilaku Mahasiswa Pelaku Judi Bola *Online* di Kota Padang”. Hasil Penelitian yang didapat adalah adanya 3 dampak mahasiswa pelaku judi bola online, yaitu (1) latar belakang mahasiswa judi bola online yang dapat dilihat dari pengaruh teman sebaya. (2) dampak perilaku pada saat memenangi perjudian online. (3) dampak perilaku saat mengalami kekalahan dalam perjudian online. Berdasarkan penelitian yang relevan tersebut, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Persamaannya adalah sama-sama mengkaji tentang perilaku. Perbedaannya adalah studi relevan meneliti tentang judi bola online di kalangan mahasiswa, sedangkan peneliti tentang *billiard* di kalangan pelajar.

Pelajar yang merupakan generasi penerus bangsa yang berguna sebagai *agen of change* dengan terus menuntut ilmu yang diharapkan akan menjadi calon-calon intelektual di masa depan tetapi malah bermain *billiard* dalam waktu yang lama dan bersifat candu sehingga menimbulkan bentuk perilaku serta tindakan menyimpang yang seharusnya tidak dilakukan oleh pelajar itu sendiri. Perilaku tersebut terjadi secara berulang-ulang tanpa melihat dampak yang ditimbulkan akibat dari perilaku tersebut oleh karena itu peneliti tertarik untuk melihat bentuk perilaku yang timbul akibat bermain *billiard* di kalangan pelajar di Kota Padang.

B. Batasan dan Rumusan Masalah

Permainan *billiard* pada saat sekarang ini sudah menjadi salah satu permainan yang banyak diminati oleh para pelajar. Seperti yang diketahui pada awalnya permainan *billiard* hanya dimainkan oleh kalangan pekerja, dan kalangan yang memiliki ekonomi menengah ke atas. Namun seiring perkembangan zaman *billiard* tidak hanya dimainkan oleh kalangan pekerja saja, tetapi saat sekarang banyak para pelajar yang sudah menggemari permainan ini.

Permainan *billiard* ini diminati pelajar karena permainan ini bersifat mewah dan berkelas, dari permainan ini pelajar mendapatkan *prestise* sebagai “*anak gaul*” dari teman-temannya. Permainan *billiard* ini permainan yang mahal dengan membutuhkan biaya yang cukup banyak terutama bagi pelajar. Keinginan serta kecanduan mereka yang tinggi bermain *billiard* untuk bisa memenuhinya, mereka melakukan tindakan yang tidak seharusnya bagi pelajar melakukannya. Agar lebih terarah, maka perlu dibuat pembatasan masalah yang sesuai dengan judul penelitian yaitu *billiard* di kalangan pelajar. Dibatasi pada tingkat pelajar *billiard* SMP dan SMA karena peneliti melihat pada tingkatan tersebut *billiard* sangat diminati. Fokus penelitian ini adalah tentang bentuk perilaku pelajar yang ditimbulkan dalam bermain *billiard* di kota padang.

Berdasarkan batasan masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini adalah *Bagaimana bentuk perilaku yang timbul akibat bermain billiard di kalangan pelajar Kota Padang ?*

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan dan rumusan permasalahan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bentuk perilaku yang timbul akibat bermain *billiard* di kalangan pelajar Kota Padang.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap ilmu sosiologi khususnya mengenai bentuk perilaku yang timbul akibat bermain *billiard* di kalangan pelajar Kota Padang.
- b) Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman pembaca mengenai bentuk perilaku yang timbul akibat bermain *billiard* di kalangan pelajar Kota Padang dan bahan pertimbangan bagi dinas pendidikan dalam menangani masalah kecanduan *billiard* bagi pelajar.

E. Kerangka Teori

Dalam pembahasan penelitian bentuk perilaku yang timbul akibat bermain *billiard* di kalangan pelajar Kota Padang akan dianalisis dengan menggunakan Teori asosiasi diferensial yang dipopulerkan oleh Edwin H. Sutherland. Menurut Sutherland, penyimpangan adalah konsekuensi dari kemahiran dan penguasaan atas sikap atau tindakan yang dipelajari dari norma-norma yang menyimpang,

terutama dari subkultur atau di antara teman-teman sebaya yang menyimpang.⁹

Teori asosiasi diferensial memiliki sembilan proporsi yaitu :

1. Perilaku menyimpang adalah hasil dari proses belajar atau yang dipelajari. ini berarti bahwa penyimpangan bukan diwariskan atau diturunkan, bukan juga hasil dari intelegensi yang rendah atau karena kerusakan otak.
2. Perilaku menyimpang dipelajari oleh seseorang dalam interaksinya dengan orang lain dan melibatkan proses komunikasi yang intens.
3. Bagian utama dari belajar tentang perilaku menyimpang terjadi di dalam kelompok-kelompok personal yang intim atau akrab. Adapun media massa seperti TV, majalah, atau koran hanya memainkan peran sekunder dalam mempelajari penyimpangan.
4. Hal-hal yang dipelajari di dalam proses terbentuknya perilaku menyimpang yaitu : a) teknis-teknis penyimpangan, yang kadang-kadang sangat rumit tetapi kadang-kadang cukup sederhana, b) petunjuk-petunjuk khusus tentang motif, dorongan, rasionalisasi, dan sikap-sikap berperilaku menyimpang.
5. Petunjuk-petunjuk khusus tentang motif dan dorongan untuk berperilaku menyimpang itu dipelajari dari defenisi-defenisi tentang norma-norma yang baik atau yang tidak baik.
6. Seseorang menjadi menyimpang karena ia menganggap lebih menguntungkan melanggar norma daripada tidak. Apabila seseorang beranggapan bahwa lebih baik melakukan pelanggaran daripada tidak

⁹ Setiadi, Elly M dan Usman Kolip, 2011. Pengantar Sosiologi, Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial: Teori, Aplikasi, dan Pemecahannya. Jakarta: Kencana. Hal 237-238

karena tidak ada sanksi atau hukuman yang tegas, atau orang lain membiarkan tindakan yang dapat dikategorikan menyimpang, dan bahkan bila pelanggaran itu membawa keuntungan ekonomi, maka mudalah orang berperilaku menyimpang. sebaliknya, seseorang menjadi tidak menyimpang karena orang itu beranggapan bahwa akan lebih menguntungkan jika tidak melakukan pelanggaran, dan kemudian ia mendapat pujian, sanjungan, atau dijanjikan dapat pahala.

7. Terbentuknya asosiasi diferensial itu bervariasi tergantung dari frekuensi, durasi, prioritas, intensitas.
8. Proses mempelajari penyimpangan perilaku melalui kelompok yang memiliki pola-pola menyimpang atau sebaliknya, melibatkan semua mekanisme yang berlaku di dalam setiap proses belajar. ini artinya tidak ada proses belajar yang unik untuk memperoleh cara-cara berperilaku menyimpang.
9. Meskipun perilaku menyimpang salah satu ekspresi dari kebutuhan dan nilai-nilai masyarakat yang umum, tetapi penyimpangan perilaku tersebut tidak dapat dijelaskan melalui kebutuhan dan nilai-nilai umum tersebut.¹⁰

Dari penjelasan teori di atas, peneliti melihat teori ini sangat relevan digunakan untuk menganalisis tentang bentuk perilaku yang timbul akibat bermain *billiard* di kalangan pelajar Kota Padang, karena teori asosiasi diferensial melihat bahwa pelajar dalam hal ini adalah pemain *billiard* melakukan perilaku

¹⁰ Ibid Hal 238-239

yang menyimpang dikarenakan adanya konflik normatif atau perbedaan aturan sosial antara sekolah, lingkungan keluarga dan kelompok teman sebaya. Selain itu, mereka melakukan pelanggaran seperti berjudi, memalak dan menipu orang tua karena mereka menganggap lebih menguntungkan melakukan pelanggaran daripada tidak karena tidak ada sanksi atau hukuman yang tegas menurut mereka.

F. Penjelasan Konseptual

1. Pelajar

Pelajar merupakan sebutan yang diberikan kepada peserta didik yang sedang mengikuti proses pendidikan dan pembelajaran untuk mengembangkan dirinya melalui jalur, jenjang dan jenis pendidikan. Dapat dijelaskan bahwa pelajar adalah status yang disandang oleh seseorang karena hubungannya dengan sekolah-sekolah tempat mereka menuntut ilmu, yang diharapkan akan menjadi calon-calon intelektual. Dikatakan pelajar sebab mereka mengikuti pembelajaran dalam konteks pendidikan formal, yakni pendidikan di sekolah di mulai jenjang SD, SMP, dan SMA¹¹. Pelajar dikaji pada penelitian ini adalah pelajar SMP dan SMA di Kota Padang yaitu pada umur 12-18 tahun.

2. Permainan *billiard*

Billiard adalah sejenis permainan yang dilakukan dengan cara menyodok atau memukul bola di tempat yang bentuknya seperti meja yang modelnya dimodifikasi dengan bentuk dan ukuran yang telah ditentukan.¹² Kata *billiard*

¹¹ <http://pdipmkotabandung.blogspot.com/2010/02/pengertian-pelajar.html> (di akses pada tanggal 25 Juni 2015)

¹² <http://www.anneahira.com/sejarah-billiard.htm> (diakses pada tanggal 12 Januari 2016)

berasal dari bahasa Prancis yaitu turunan dari kata “*billiard*”(tongkat, gada) atau “*billie*”(bola).

Permainan *billiard* terdiri dari beberapa peralatan utama dalam memainkannya yaitu bola, *cue stick*, dan meja yang dilapisi kulit dengan kantong di beberapa sisinya. *Billiard* juga mempunyai sub permainan yang memiliki peraturan-peraturan yang berbeda satu dengan yang lainnya seperti permainan pada beberapa Jenis, antara lain jenis Carom, English *Billiard* dan Pool. Aturan permainan *billiard* jenis Carom dimainkan di meja yang tidak memiliki lubang sama sekali, berbeda dengan jenis English *Billiard* dan Pool yang dimainkan di meja yang memiliki lubang sebanyak 6 buah. Meski sama-sama memiliki 6 buah lubang, ukuran atau luas meja antara English *Billiard* dan Pool pun berbeda, lebih luas meja jenis English *Billiard*.

Permainan *billiard* ini dapat dimainkan secara perorangan maupun secara tim atau berkelompok. Permainan ini dimainkan pada sebuah arena dan digemari oleh masyarakat sebagai sarana hiburan, baik dari kalangan orang dewasa maupun remaja.¹³

¹³ <http://digilib.its.ac.id/public/ITS-Undergraduate-29361-3409100082-Chapter1.pdf>(diakses pada tanggal 12 Januari 2016)

G. Metodologi Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dengan judul “*Billiard* di Kalangan Pelajar di Kota Padang”, lokasi yang dipilih adalah Kota Padang karena sudah banyak memiliki tempat permainan *billiard*, khususnya di Kawasan Pondok yang memiliki lebih dari lima tempat permainan *billiard* yang letaknya strategis berada di samping jalan raya kawasan Pondok tersebut. Setiap tempat *billiard* tersebut dikunjungi oleh orang dewasa dan para pelajar. Dari observasi peneliti lakukan, pelajarlah yang mendominasi dan banyak bermain *billiard* di kawasan tersebut. Salah satu alasannya ialah tidak ada aturan yang tegas dari tempat *billiard* tersebut yang membatasi waktu bermain para pelajar, sehingga pelajar dapat bermain *billiard* bebas tanpa terkait waktu seperti waktu pada jam pelajaran sekolah sehingga pelajar dapat bolos dan bermain *billiard* ataupun bermain hingga larut malam. Berbagai kondisi inilah yang menjadi alasan peneliti untuk melakukan penelitian tentang *Billiard* di Kalangan Pelajar.

2. Pendekatan dan Tipe Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Bodgan dan Taylor, pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati yang diarahkan pada latar individu tersebut secara holistik (utuh)¹⁴. Penelitian kualitatif dari sisi definisi lainnya dikemukakan bahwa hal itu merupakan penelitian yang memanfaatkan

¹⁴ Lexy, Maleong. 1998. “Metode Penelitian Kualitatif”. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya. hal 4.

wawancara terbuka untuk menelaah dan memahami sikap, pandangan, perasaan, perilaku individu atau kelompok orang.¹⁵ Melalui pendekatan ini dapat mengungkapkan dan memahami realita yang ada di lapangan. Penelitian ini dilakukan agar dapat menemukan informasi mengenai bentuk perilaku yang timbul akibat bermain *billiard* di kalangan pelajar Kota Padang. Alasan peneliti menggunakan pendekatan kualitatif karena pendekatan ini dirasa mampu mendeskripsikan dan menjelaskan melalui penuturan langsung dari informan dan dari berbagai sumber informasi.

Tipe penelitian yang digunakan adalah penelitian di kasus intrinsik yaitu studi kasus yang dikenal sebagai studi yang bersifat komprehensif, intens, rinci, dan mendalam serta lebih di arahkan pada upaya menelaah masalah atau fenomena kontemporer yang bersifat kekinian.¹⁶ Peneliti ingin mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai bentuk perilaku yang timbul akibat permainan *billiard* di kalangan pelajar Kota Padang, studi kasus bertujuan untuk mempertahankan keutuhan objek, yang artinya data yang terkumpul dipelajari sebagai suatu keseluruhan yang terintegrasi, studi kasus intrinsik dilakukan untuk memahami secara utuh suatu kasus tanpa harus menghasilkan konsep atau teori. Penelitian kualitatif dipilih karena dipandang mampu menemukan definisi serta gejala sosial dari subjek.

¹⁵ Ibid Hal 5.

¹⁶ Bungin, Burhan. 2003. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Grafindo Persada., hlm 20.

3. Informan Penelitian

Pemilihan informan pada penelitian ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling* (sampel bertujuan), dimana informan ditetapkan secara sengaja oleh peneliti. Dalam hal ini peneliti sudah mengetahui siapa saja yang akan dijadikan informan. Melalui teknik ini, peneliti bisa benar-benar mengetahui bahwa orang-orang yang dipilih dapat memberikan informasi yang diinginkan.

Dalam memperoleh data yang relevan dengan permasalahan dan tujuan penelitian, maka pengumpulan data dilakukan dengan sejumlah informan.¹⁷ Secara umum informan yang dipilih adalah orang yang terlibat dalam objek penelitian, adapun criteria informan dalam penelitian ini adalah orang yang mengerti dan memiliki pengetahuan tentang permasalahan penelitian, mereka adalah para pelajar yang aktif dalam permainan *billiard* 3-6 jam dalam sehari dengan kuantitas bermain 3-5 hari dalam seminggu, berada pada jenjang SMP dan SMA, pegawai *billiard*, Satpol PP serta dari pihak orang tua dan sekolah pelajar yang aktif bermain *billiard*.

Jumlah informan dalam penelitian ini adalah 28 orang, terdiri dari 15 pelajar yang terlibat aktif dalam permainan *billiard* 3-6 jam dalam sehari dengan kuantitas bermain 3-5 hari dalam seminggu dan 2 orang korban dari pemalakan, berada pada jenjang SMP dan SMA, dan 5 orang pengelola/pemilik tempat *billiard*, 1 orang dari tim patroli k3 dari Satpol PP, 1 orang BK, 4 orang guru, 1 orang tua pelajar.

¹⁷ Pasurdi Suparlan. 1994. Metode Penelitian Kualitatif. Jakarta : Universitas Indonesia.

H. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi merupakan upaya yang dilakukan oleh pelaksana penelitian kualitatif untuk merekam segala peristiwa dan kegiatan yang terjadi dengan menggunakan alat bantu atau tidak.¹⁸ Penyaksian terhadap peristiwa-peristiwa itu bisa dengan melihat, mendengarkan, merasakan yang kemudian dicatat seobjektif mungkin. Tujuannya adalah mendeskripsikan setting yang dipelajari, aktivitas-aktivitas yang berlangsung, orang-orang (aktor) yang terlibat dalam aktivitas dan makna kejadian dilihat dari perspektif mereka yang terlibat dalam kejadian yang diamati tersebut.

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah partisipasi pasif (*passive participation*). Dalam hal ini peneliti datang ke tempat orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut¹⁹. Teknik observasi ini digunakan untuk pengamatan dan berperan serta karena peneliti memberitahukan identitas sebagai peneliti kepada objek dan sasarannya.

Observasi awal dilakukan pada bulan 8- 10 Juni 2015 guna melengkapi data yang untuk penulisan proposal. Observasi pertama setelah ujian proposal atau untuk penelitian penulis lakukan pada 29 September- 2 Oktober 2015. Pada saat itu peneliti pergi ke tempat-tempat *Billiard* di kawasan Pondok sekitar pukul 14.00-16.00 WIB, karena pada saat itu biasanya pelajar sudah mulai berkumpul dan bermain *billiard* bersama teman-temannya. Pertama yang peneliti lakukan

¹⁸ Basrowi dan Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta., hlm 99.

¹⁹ Sugiyono. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung. Alfabeta. Hlm 312.

adalah melihat pelajar yang sedang bermain *billiard* bersama kelompoknya. Peneliti melihat sekelompok pelajar yang melakukan perjudian ketika bermain *billiard*, dan taruhannya memakai system SKB (*Sia Kalah Bayia*), yang kalah bermain *billiard* harus membayar sewa bermain *billiard* mereka.

Pada saat penelitian, yang dirasakan oleh peneliti mendapatkan mulai begitu banyak kesulitan pada saat memperoleh informasi dari para informan. Karena ada sebagian dari pelajar yang sulit untuk memberikan keterangan, hal ini membuat penelitian menjadi sulit mendapatkan data. Peneliti terus berusaha untuk dapat menemukan data pendukung dari pelajar yang terlibat dan kecanduan terhadap permainan *billiard*. Adapun keterkaitan dengan tujuan penelitian ini adalah mengetahui bentuk perilaku yang timbul akibat bermain *billiard* di kalangan pelajar Kota Padang, hal ini bisa dilihat melalui aktifitasnya, tempat dan keadaan tempat yang diteliti. Misalnya memperhatikan kegiatan yang dilakukan oleh pelajar yang bermain *billiard* dan dimana biasa mereka berkumpul kemudian peneliti memperhatikan keadaan tempatnya yang sesuai bagi mereka untuk bermain *billiard*. Peneliti melihat kegiatan perjudian yang dilakukan oleh para pelajar tersebut, dan mereka memilih tempat yang sesuai untuk berkumpul dan melakukan kegiatan perjudian tersebut, seperti tempat *billiard* yang tertutup dengan jendela kaca hitam serta suasana yang kelam di dalam ruangan tersebut, tempat tersebut mereka pilih agar segala aktivitas perjudian mereka tidak terlihat dan tidak diketahui oleh orang lain yang berada di luar ruangan tempat *billiard*.

Selanjutnya peneliti melakukan observasi berikutnya, Observasi yang dilakukan pada malam hari, dimulai dari jam 10 malam sampai dengan jam 01.00

pagi. Peneliti pun melihat ada beberapa kelompok pelajar masih antusias bermain *billiard*, padahal di pagi hari mereka harus bersiap-siap untuk pergi ke sekolah. Pelajar tersebut terus bermain *billiard* tanpa mengingat waktu dan tidak memikirkan dampak yang terjadi terhadap mereka karena kecaanduan terhadap bermain *billiard* ini.

b. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari informan yang lebih mendalam dan jumlah informannya sedikit atau kecil. Tujuan melakukan wawancara ini adalah untuk mendengar, mencatat, memahami, secara seksama dan mendetail tentang permasalahan dan untuk mendapatkan data-data yang kongkret dan akurat mengenai bentuk perilaku yang timbul akibat bermain *billiard* di kalangan pelajar di Kota Padang.

Teknik wawancara yang dilakukan dalam penelitian adalah wawancara mendalam dengan demikian mendapatkan data dan informasi secara langsung dengan bertatap muka agar mendapatkan informasi lengkap tentang topik yang diteliti. Teknik wawancara ini digunakan karena dianggap mampu menggali semua informasi dari semua pihak yang peneliti lihat dari perilaku yang timbul akibat bermain *billiard* tersebut.

Wawancara mendalam dipilih karena selain luwes, terbuka, dan tidak baku, yang mana intinya dimana pertemuan berulang kali secara langsung antara peneliti dengan pelajar yang bermain *billiard* yang tujuannya untuk mengetahui informasi yang peneliti teliti. Peneliti mengajak bercerita sehingga peneliti bisa

berkomunikasi dengan lancar dan mendapatkan data lebih dalam dari para pelajar yang bermain *billiard* tersebut. Untuk mendapatkan jawaban yang lebih terarah mengenai bentuk perilaku yang timbul akibat bermain *billiard* di kalangan pelajar, penulis mempunyai pedoman wawancara yang memuat pokok-pokok pertanyaan yang relevan. Data yang terjaring dari hasil pengamatan di lapangan dicatat (*field note*) kemudian dipelajari sebagai satu kesatuan yang utuh dan dianalisis secara kualitatif.²⁰

Wawancara dengan informan-informan peneliti ini dilaksanakan lebih kurang 3 bulan, mulai dari bulan November 2015- Januari 2016. Peneliti dalam melakukan wawancara menggunakan pedoman wawancara yaitu yang terkait pertanyaan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dan catatan lapangan, untuk melengkapi informasi, peneliti juga menambahkan dengan foto-foto saat wawancara. Pada saat wawancara peneliti menggunakan handphone sebagai alat perekam, setelah melakukan wawancara penulis menulis kembali hasil wawancara agar memudahkan peneliti dalam menganalisis data. Sebelum melakukan wawancara peneliti menghubungi informan terlebih dahulu untuk meminta waktu informan untuk wawancara. Wawancara dengan informan dilakukan dengan cara mendatangi keberadaan informan seperti di tempat lokasi bermain *billiard* ataupun di rumah serta kost mereka, atau tempat-tempat yang sudah dijanjikan oleh informan sebelumnya. Wawancara yang dilakukan dengan informan berlangsung beberapa kali tergantung kepada kedekatan dan keterbukaan

²⁰ Nasution. 1985. *Metode Penelitian Naturalis*. Bandung : Tarsito. Halaman 126

informan menceritakan tentang bentuk perilaku yang ditimbulkan oleh pelajar dalam bermain *Billiard*.

c. Dokumentasi

Dokumentasi ini peneliti lakukan sebagai data sekunder dalam penelitian dengan cara mencari dan mempelajari dokumen-dokumen yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti. Data sekunder tersebut berupa foto, rekaman, dan catatan wawancara saat berada di lapangan penelitian.

I. Triangulasi Data

Untuk menguji keabsahan data dalam penelitian ini maka akan dilakukan triangulasi data, yaitu data sejenis dikumpulkan dari informan yang berbeda. Dalam melakukan pengujian terhadap data yang diperoleh, peneliti melakukan pengujian dengan cara menanyakan pertanyaan yang sama kepada informan yang berbeda. Apabila data yang diperoleh dari informan yang berbeda mempunyai kesamaan atau saling mendukung maka dapat diperoleh kesimpulan tentang bentuk perilaku yang timbul akibat bermain *billiard* di kalangan pelajar Kota Padang.

Penelitian tidak hanya dilakukan dalam satu waktu saja tapi dilakukan secara berkali-kali dalam waktu yang berbeda. Peneliti melakukan triangulasi sumber yaitu dengan mengajukan pertanyaan yang sama sedangkan subjeknya berbeda: para pelajar yang bermain *billiard* di 5 tempat *billiard* kawasan Pondok dengan kuantitas waktu 3-6 jam dalam sehari serta 3-5 hari dalam seminggu dari berbagai SMP dan SMA di Kota Padang.

Triangulasi dilakukan dengan cara triangulasi teknik yaitu terhadap teknik observasi, wawancara dan dokumentasi, apabila dengan ketiga teknik pengumpulan data tersebut menghasilkan data yang berbeda-beda, maka penulis melakukan diskusi lebih lanjut kepada informan untuk mendapatkan data yang benar.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan metode observasi yang ditunjang dengan metode wawancara pada saat melakukan penelitian. Metode wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan yang relatif sama kepada informan yang berbeda yang bertujuan untuk mendapatkan data secara akurat. Data yang didapatkan tersebut berupa data perilaku yang dilakukan oleh pelajar tersebut akibat kecanduannya bermain *billiard*.

Begitu juga dengan observasi dan dokumentasi dilakukan secara berulang-ulang untuk melengkapi dan mencocokkan data hasil wawancara yang telah dilakukan sehingga mendapatkan ketepatan informasi dari hasil penelitian. Observasi dengan mengamati kondisi dimana pelajar melakukan tindakan atau perilaku yang timbul akibat kecanduan mereka terhadap permainan *billiard*.

Apabila sudah mendapatkan jawaban yang sama dari berbagai informan yang berbeda dari pertanyaan yang diajukan, sehingga tercapai tingkat kejenuhan sewaktu di lapangan. Data yang peneliti peroleh dicek lagi kebenarannya, apabila sudah sesuai dan akurat maka diperoleh data tentang perilaku yang timbul akibat bermain *billiard* di kalangan pelajar Kota Padang.

J. Teknik Analisis Data

Menurut Moleong, analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Dilihat dari segi tujuan penelitian, prinsip pokok tujuan kualitatif adalah menemukan teori dari data.²¹ Analisis data juga dapat diartikan merupakan analisis terhadap data yang berhasil dikumpulkan oleh peneliti melalui perangkat metodologi tertentu.²²

Data yang dikumpulkan melalui wawancara disusun dan diolah secara sistematis disajikan secara deskriptif dan dianalisis secara kualitatif. Analisa data dilakukan dengan menginterpretasikan data yang diperoleh secara terus-menerus dari awal sampai akhir penelitian. Proses analisa data dimulai dengan menelaah data yang diperoleh dari berbagai sumber dan informan, setelah data tersebut dipelajari dan ditelaah kemudian dilakukan penafsiran terhadap data, sehingga data tersebut bermakna dan menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan konsep-konsep yang diduga sebelumnya. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisa jawaban dari jawaban-jawaban yang diberikan informan. Apabila jawaban atau informasi dari informan belum memuaskan, maka peneliti bertanya lagi sampai jawaban yang diperoleh mengalami kejenuhan dan data sudah dianggap kredibel. Miles and Hubberman mengemukakan bahwa “aktifitas

²¹ Moleong Lexi J. 2005. “Metodologi Penelitian Kualitatif”. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

²² Bungin, Burhan. 2001. “Metodologi Penelitian kualitatif aktualisasi Metodologi ke Arah Ragam Varian Kontemporer”. Jakarta: Rajawali Pers. Hal : 196.

dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh”.²³

Dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif dari Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga komponen yaitu reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Ketiga komponen tersebut dilakukan secara bersamaan, maksudnya antar komponen bukan merupakan langkah-langkah hierarki tetapi dapat diulang ke komponen lainnya jika dirasa perlu untuk melengkapi data. Adapun cara analisis data kualitatif dilakukan seperti yang diungkapkan oleh Milles dan Huberman sebagai berikut:²⁴

a. Reduksi data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan, penyederhanaan, pengabstraksian dan transformasi data kasar yang didapat dari catatan tertulis di lapangan baik yang diperoleh dari observasi maupun wawancara hingga kesimpulan akhir data dapat diambil. Abstraksi yang dimaksud pada penelitian ini adalah rangkuman proses penelitian terhadap bentuk perilaku yang timbul akibat bermain *billiard* di kalangan pelajar Kota Padang.

Laporan ini perlu direduksi yaitu dengan memilih hal-hal pokok yang sesuai dengan fokus penelitian, kemudian mencari temanya. Data yang didapat dari lapangan kemudian ditulis dengan rapi, rinci, serta sistematis setiap selesai mengumpulkan data. Data yang telah direduksi dapat memberikan gambaran lebih tajam tentang hasil wawancara dan memudahkan untuk mencarinya jika sewaktu-waktu diperlukan. Reduksi data dapat membantu dan memberikan kode-kode

²³ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta., hlm 246.

²⁴ Usman, Husaini dan Purnomo Setiady Akbar. 2009. “Metodologi Penelitian Sosial”. Jakarta : Bumi Aksara. Hal 85-88.

pada aspek tertentu. Dalam proses dan poin-poin tertentu supaya memperoleh gambaran yang jelas mengenai bentuk perilaku yang timbul akibat bermain *billiard* di kalangan pelajar Kota Padang.

Pada penelitian ini segala proses pencarian data dipilah-pilah dan disederhanakan agar mempermudah peneliti dalam menampilkan, menyajikan dan menarik kesimpulan sementara mengenai bentuk perilaku yang timbul akibat bermain *billiard* di kalangan pelajar Kota Padang. Proses reduksi data ini peneliti lakukan secara terus-menerus baik pada saat sesudah maupun proses pengumpulan data berlangsung. Dalam hal ini setelah peneliti melakukan wawancara dengan pemilik dan pengelola tempat *billiard*, kemudian peneliti melakukan triangulasi data agar data yang peneliti dapatkan benar-benar akurat peneliti melakukan wawancara dengan pelajar yang kecanduan bermain *billiard*, orang tua, pihak sekolah, serta pihak Satpol PP sampai peneliti menemukan gambaran yang lebih jelas mengenai bentuk perilaku yang timbul akibat bermain *billiard* di kalangan pelajar Kota Padang.

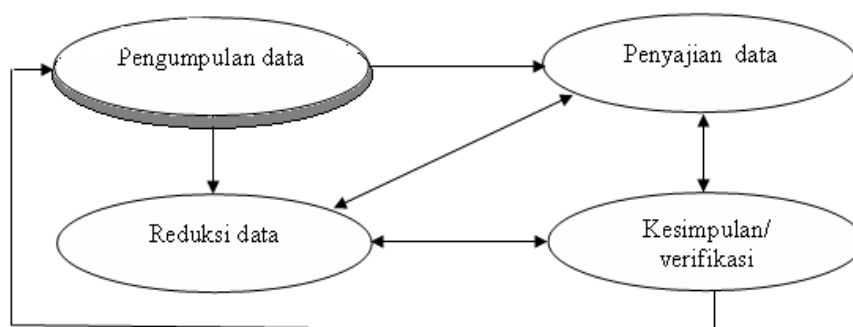
b. Display data

Display data adalah menyajikan data dalam bentuk tulisan atau tabel, dengan melakukan display data dapat memberikan gambaran menyeluruh sehingga memudahkan peneliti dalam menarik kesimpulan dan melakukan analisis tentang bentuk perilaku yang ditimbulkan oleh pelajar dalam bermain *Billiard*. Pada tahap *display* data ini, penulis berusaha menyimpulkan melalui data yang telah disimpulkan pada tahap reduksi sebelumnya. Agar didapat data-data yang akurat, data-data dikelompokkan ke dalam tabel dan tabel ini akan membantu

peneliti dalam melakukan verifikasi atau penarikan kesimpulan. Data yang sudah disimpulkan diperiksa kembali dan dibuat dalam bentuk laporan penelitian atau penyajian data ini adalah penyajian sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan terhadap masalah penelitian.

c. Penarikan kesimpulan

Dari awal melakukan penelitian, peneliti selalu berusaha mencari makna dari data yang diperoleh, verifikasi dengan cara berfikir ulang selama melakukan penulisan. Meninjau kembali catatan di lapangan, bertukar pikiran agar bisa mengembangkan data. Selanjutnya menganalisis data dengan cara membandingkan jawaban informan mengenai permasalahan penelitian yang sifatnya penting. Jika dirasa sudah sempurna, maka hasil penelitian yang telah diperoleh nantinya akan ditulis dalam bentuk laporan akhir tentang bentuk perilaku yang ditimbulkan oleh pelajar dalam bermain *Billiard*.



Gambar 1. Skema Model Analisis Data Interaktif dari Milles dan Huberman.²⁵

²⁵ Bungin Burhan. 2001 *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada. hal :99

BAB II

GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

A. Gambaran Umum Kawasan Pondok Kota Padang

Kawasan Kampung Pondok merupakan gabungan 5 (lima) kelurahan Tanah Kongsu, Kelurahan Kali Kecil, Kelurahan Simpang Enam, Kelurahan Kampung Dobi dan Kelurahan Pondok dengan luas wilayah 30,39 Hektar. Penggabungan kelurahan ini berdasarkan 5 (lima) wilayah yang berdekatan yang telah membaur dengan baik. Hal ini terlihat dari komposisi penduduk yang menetap terdiri dari tiga garis keturunan yang berbeda yaitu : Melayu, Keling, dan Cina.

Jarak kelurahan dengan kantor kecamatan adalah 5 km dan jarak kelurahan dengan ibu kota Provinsi Sumatera Barat adalah 2 km kelurahan ini tepatnya berada di tengah kota. Dilihat prioritas pembangunan kota Padang yang tidak lagi berada di pusat kota beralih ke pinggir kota, hal ini menjadi sangat potensial bagi pengembangan kelurahan Kampung Pondok.

Di samping itu di Kelurahan Kampung Pondok ini terdiri dari beberapa aliran kepercayaan yang diakui di Negara Republik Indonesia yaitu Islam, Kristen, Hindu, dan Budha. Masing-masing agama memiliki rumah ibadah masing-masing, oleh karena itu kampung pondok disebut juga Indonesia mini yang terdiri dari berbagai suku bangsa, etnis dan agama.

a. Batas-batas wilayah kelurahan ini adalah :

- Sebelah Utara berbatasan dengan Kelurahan Kampung Jao
- Sebelah Selatan berbatasan dengan Kelurahan Batang Arau

- Sebelah Timur berbatasan dengan Kelurahan Belakang Pondok
- Sebelah Barat berbatasan dengan Kelurahan Tangsi

b. Jumlah dan Komposisi Penduduk

Jumlah penduduk Kelurahan Kampung Pondok sebanyak 6,916 orang yang terdiri dari laki-laki sebanyak 3.331 orang dan perempuan sebanyak 3.385 orang serta ada 1.597 kepala keluarga. Dari data terakhir yang ditemukan jumlah anak-anak yang belum bersekolah sebanyak 288 orang.

c. Mata Pencarian

Kelurahan Kampung Pondok 75 % wilayahnya adalah areal pertokoan, sekaligus merupakan pusat perdagangan terutama yang terletak di sepanjang jalan raya, karena itu sebagian besar penduduknya adalah pendatang yang pada umumnya berjiwa dagang. Di sebelah selatan dari kelurahan ini mengalir Sungai Batang Arau yang bermuara ke Pantai Muara Padang. Maka sebahagian kecil penduduk adalah nelayan, jika dipersentasekan lebih kurang 70 % mata pencahariannya adalah dagang. Jadi sesuai dengan kondisi daerah yang dipadati oleh perumahan penduduk dan pertokoan maka tidak ditemukan lagi lahan kosong. Jadi kampung pondok merupakan pusat perdagangan dan kuliner di kota padang.

d. Organisasi Kepemudaan

Kawasan Kampung Pondok wadah kepemudaanya terdiri dari: Karang Taruna, KNPI, Remaja Mesjid. Keikutsertaan pemuda dalam mengangkat acara kelurahan sangat antusias dalam acara bersejarah seperti kegiatan HUT RI

pemuda Kelurahan Kampung Pondok selalu mengangkat acara seperti : Acara Anak Nagari memanjat pohon Pinang dan Acara hiburan Kesenian.

Bahkan pada acara-acara tertentu sering dimeriahkan dengan Hoyak Tabuik, barongsai, naga yang dimotori para pemuda dan masyarakat. Begitu juga dengan acara keagamaan, pemuda yang tergabung dalam remaja Mesjid dan Mushalla selalu berkiprah mengangkat acara.²⁶

B. Permainan *Billiard*

Billiard adalah sebuah permainan yang masuk dalam kategori cabang konsentrasi, sehingga sangat dibutuhkan ketahanan dan pemahaman mental yang benar serta harus ditunjang oleh kemampuan fisik yang prima agar mampu berprestasi lebih tinggi dan stabil. Permainan ini dimainkan di atas meja dan dengan peralatan bantu khusus serta peraturan tersendiri. Permainan ini terbagi dari beberapa Jenis, antara lain jenis Carom, English *Billiard* dan Pool. Permainan *billiard* ini dapat dimainkan secara perorangan maupun secara tim atau berkelompok.

Permainan *billiard* jenis Carom dimainkan di meja yang tidak memiliki lubang sama sekali, berbeda dengan jenis English *Billiard* dan Pool yang dimainkan di meja yang memiliki lubang sebanyak 6 buah. Meski sama-sama memiliki 6 buah lubang, ukuran atau luas meja antara English *Billiard* dan Pool pun berbeda, lebih luas meja jenis English *Billiard*. Permainan *billiard* dari tahun

²⁶ Padang.go.id

2008 sampai tahun 2015 yang sangat berkembang di Indonesia adalah jenis Pool yang masih terbagi dalam Nomor bola 8, bola 9 dan Bola Pembunuh.

Aturan permainan Jenis-jenis Pool pada *billiard* dijelaskan sebagai berikut :

- Permainan 8 (Delapan) Bola atau 8 Ball. Versi ini ada 15 Bola diletakkan diatas meja, permainan dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok satu wajib memasukkan bola nomor urut 1 s/d 7, dan kelompok lainnya memasukkan bola nomor urut 9 s/d 15. Jika salah satu kelompok atau dua kelompok sudah berhasil memasukkan 7 bola, maka tinggal memasukkan Bola 8 dan siapa yang berhasil memasukkan bola 8 ke lubang dialah pemenangnya.

- Permainan 9 (Sembilan) Bola atau 9 Ball, dalam permainan ini setiap pemain wajib memukul bola secara berurutan dari nomor 1 sampai dengan 8 dan dilakukan bergantian ketika salah satu pemain tidak berhasil dalam memasukkan bola. Jika pukulan pertama mengenai bola nomor lain dianggap sebagai Foul. Jika dalam pukulan, Bola apapun memantul dan mengenai Bola nomor 9 kemuadia bisa masuk ke lubang maka pemain itulah yang dianggap menang.

- Bola Pembunuh, untuk jenis permainan ini bagi setiap para pemain hanya diberi kesempatan memukul dalam 1(satu) kali dan haruslah masuk ke dalam lubang. Jika gagal atau tidak berhasil sampai 3 kali dan masih terdapat bola yang

tersisa diatas meja *billiard* maka mereka dianggap kalah, jadi pemenangnya adalah mereka yang bisa tepat memasukkan bola melalui satu kali pukulan.²⁷

a. Billiard di Indonesia.

Sejarah perkembangan permainan *billiard* di Indonesia pertama kali muncul dari kalangan masyarakat lapisan bawah. Masyarakat tersebut sebagian besar merupakan orang-orang yang tidak mempunyai pekerjaan (pengganguran bahkan pekerja kasar) dan lokasi tempat bermainnya identik dengan tempat-tempat kumuh, sehingga pandangan negatif melekat pada permainan itu. Hal ini sangat berbeda dengan asal perjalanan *billiard* yang ditemukan abad ke 15 di Eropa Utara yang mengalami kemajuan pesat, sehingga menjadi kegiatan yang dilakukan oleh semua kalangan baik raja, presiden, pengusaha, dan anggota masyarakat lainnya.

Pada waktu Negara-negara Eropa melakukan penjajahan di daratan Asia, mereka (penjajah) membawa “kebiasaannya” tersebut yaitu bermain *billiard* ke lingkungan tempat mereka menjajah, diantaranya Indonesia, Philipina dan Negara Asia lainnya. Hal tersebut justru membuat permainan *billiard* sangat populer di Asia sekarang ini dibandingkan di Negara-negara Eropa, bahkan para pemain-pemain professional *billiard* justru didominasi oleh orang-orang Asia. Hal ini terlihat dari munculnya pemain –pemain Asia yang sering menjuarai pertandingan *billiard* bergengsi. Seperti Efren Reyes, Fransisco Bustamante (Philipina), Cho Fong Pang (Taiwan). Bahkan yang lebih hebat lagi, pada tahun 2005 juara dunia

²⁷ www.wordpress.com di akses pada tanggal 8 November 2015

billiard bola 9 dan bola 8 yaitu Wu Chia Ching, bocah berumur 16 tahun dari Taiwan. Serta masih sangat banyak lagi pemain-pemain Asia yang menjadi juara dunia atau menjadi pemain professional.²⁸

b. *Billiard* dan Pelajar

Billiard adalah sebuah permainan yang masuk dalam kategori cabang konsentrasi, sehingga sangat dibutuhkan ketahanan dan pemahaman mental yang benar serta harus ditunjang oleh kemampuan fisik yang prima agar mampu berprestasi lebih tinggi dan stabil. *Billiard* yang sudah muncul dan dikenali di Indonesia, berkembang pesat di kota-kota besar di Indonesia tak terkecuali juga dengan Kota Padang. Padang yang merupakan salah satu kota besar yang tempat permainan *billiard*nya berpusat di Kawasan Pondok atau lebih tepatnya berlokasi di kelurahan Belakang Pondok. Kawasan ini menyediakan tempat-tempat sarana hiburan, dan salah satunya adalah tempat permainan *billiard*. Letak sarana-sarana permainan *billiard* ini pun sangat strategis yaitu berada di pusat daerah di kawasan pondok. Kawasan ini pun banyak para pemuda-pemudi yang bukan dari kawasan tersebut yang berkreasi ataupun mencari hiburan.

Peminat permainan ini biasanya di kalangan pemuda yang telah bekerja dan berpenghasilan, dikarenakan biaya yang dibutuhkan dalam permainan ini berkisar 25 ribu jika dimainkan diwaktu siang hari, dan 30 ribuan jika dimainkan pada malam hari perjamnya. Namun pada kenyataannya dilapangan banyak pelajar yang masih mendapatkan uang saku dari orang tua yang ikut dalam

²⁸ Ibid

permainan *billiard* ini. Uang saku pelajar berkisar antara 10 ribu hingga 20 ribu. Jika dikaji secara matematisnya, uang saku tersebut tidak cukup untuk bermain *billiard* dalam waktu yang berjam-jam. Namun dalam hal ini pelajar tetap mengunjungi tempat bermain *billiard*, dan terlibat dalam permainan.

Banyak hal yang dilakukan oleh pelajar untuk mendapatkan uang sehingga dapat bermain *billiard*, hal ini disebabkan kecanduan yang dialami oleh pelajar, kecanduan ini menyebabkan pelajar sering untuk memainkan permainan ini. Apalagi jika pelajar yang baru mencoba permainan ini. Tidak hanya karena kecanduan saja, faktor gengsi dengan teman pun menjadi alasan kuat bagi pelajar dalam melakukan permainan ini. Rasa ingin diakui sebagai anggota kelompok menjadi patokan bagi pelajar untuk ikut serta dalam permainan ini.

Peraturan yang tidak ketat menjadi alasan kuat bagi pelajar untuk datang ke tempat *billiard*, karena dalam ikut bermain dapat dilakukan pada jam sekolah, asalkan tidak memakai seragam sekolah ataupun seragam celana sekolah saja tetapi dilengkapi dengan pakaian biasa.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Permainan *billiard* pada saat sekarang ini sudah menjadi salah satu permainan yang banyak diminati oleh para pelajar. Seperti yang diketahui pada awalnya permainan *billiard* hanya dimainkan oleh kalangan pekerja, dan kalangan yang memiliki ekonomi menengah ke atas. Namun seiring perkembangan zaman *billiard* tidak hanya dimainkan oleh kalangan pekerja saja, tetapi saat sekarang banyak para pelajar yang sudah menggemari permainan ini.

Permainan *billiard* ini diminati pelajar karena permainan ini bersifat mewah dan berkelas, dari permainan ini pelajar mendapatkan *prestise* sebagai “*anak gaul*” dari teman-temannya. Permainan *billiard* ini permainan yang mahal dengan membutuhkan biaya yang cukup banyak terutama bagi pelajar. Keinginan serta kecanduan mereka yang tinggi bermain *billiard* untuk bisa memenuhinya, mereka melakukan tindakan yang tidak seharusnya bagi pelajar melakukannya. Berdasarkan penelitian tentang *billiard* di kalangan pelajar bentuk perilaku yang timbul akibat bermain *billiard* di kalangan pelajar Kota Padang sebagai berikut.

1) Bolos. Salah satu perilaku yang timbul karena bermain *billiard* yaitu bolos sekolah. Perilaku bolos dari sekolah ini sering mereka lakukan hanya untuk dapat bermain *billiard*. Bagi para pelajar yang sangat menggemari bermain *billiard*, mereka lebih memilih untuk bermain *billiard* di waktu jam pelajaran sekolah atau

tidak datang ke sekolah padahal orang tua mereka menganggap mereka pergi sekolah.

2) *mamalak*. Perilaku lain yang ditimbulkan pelajar karena kecanduan terhadap permainan *billiard* adalah beberapa pelajar melakukan tindakan *mamalak* terhadap pelajar-pelajar lain. Perilaku *mamalak* yang dilakukan pelajar ini sangat berpengaruh terhadap lingkungan sekolahnya karena perilaku ini sangat mengganggu bagi pelajar lainnya. Mereka melakukan tindakan *mamalak* tersebut untukantisipasi kalau uang yang mereka punya tidak cukup untuk bermain *billiard*, hal tersebut dikarenakan mereka merasa uang yang diterima dari orang tua terasa pun masih kurang untuk bermain *billiard*.

3) berjudi. Perilaku lain yang ditimbulkan oleh pelajar pada lingkungan pergaulan akibat kecanduan *billiard* adalah berjudi. Para pelajar tersebut mereka melakukan perjudian di dalam permainan *billiard* untuk mendapatkan keuntungan apabila memenangkan pertarungan.

4) Membohongi Orang Tua. Perilaku yang ditimbulkan oleh pelajar dalam bermain *billiard* juga berpengaruh terhadap perilaku mereka di dalam keluarganya. Bentuk perilaku yang ditimbulkan karena kecanduan dalam bermain *billiard* terhadap keluarganya ialah berbohong. Perilaku berbohong yang dilakukan para pelajar ini dilakukan terhadap keluarganya, yaitu kepada orang tua mereka sendiri. Alasan mereka pun bermacam-macam, ada yang memakai alasan dengan membayar SPP dan membeli buku. beberapa dari mereka yang

membohongi orang tuanya kebanyakan adalah pelajar yang bertempat tinggal berjauhan dengan orang tua mereka atau bisa disebut sebagai anak kos.

B. Saran

Setelah penulis melakukan penelitian tentang bentuk perilaku yang timbul akibat bermain *billiard* di kalangan pelajar Kota Padang menjadi permasalahan yang harus diselesaikan. seharusnya sebagai pelajar, mereka tidak harus melakukan perilaku-perilaku tersebut. Untuk itu peneliti mempunyai saran sebagai berikut :

1. Bagi sekolah lebih mempertegas aturan terhadap pelajar-pelajar yang membolos sekolah, diberikan sanksi serta hukuman yang membuat para pelajar yang membolos sekolah tersebut jera.
2. bagi orang tua, supaya lebih memperhatikan lagi keadaan anaknya di sekolah, termasuk segala urusan dan keperluan di sekolah.
3. Kepada peneliti selanjutnya yang tertarik meneliti tentang pelajar yang aktif dan kecanduan bermain *billiard*, peneliti menyarankan untuk mengangkat tentang pelajar *billiard* berprestasi, pelajar yang kecanduan bermain *billiard* tetapi memiliki prestasi yang bagus di bidang akademik sekolahnya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Basrowi dan Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Bungin Burhan. 2001. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta . PT Raja Grafindo Persada.
- Bungin, Burhan. 2001. “*Metodologi Penelitian kualitatif aktualisasi Metodologi ke Arah Ragam Varian Kontemporer*”. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bungin, Burhan. 2003. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Gibson Cs, *Perilaku dan fenomena perilaku*. (1996)
- Hurlock, Elizabeth B. *Psikologi Perkembangan*. Edisi kelima. Jakarta: Erlangga.
- Kartono, Kartini. 2005. *Patologi Sosial, jilid 1*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Lexy, Maleong. 1998. “*Metode Penelitian Kualitatif*”. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Maleong Lexi J. 2005. “*Metodologi Penelitian Kualitatif*”. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasution. 1985. *Metode Penelitian Naturalis*. Bandung : Tarsito.
- Pasurdi Suparlan. 1994. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Universitas Indonesia.
- Setiadi, Elly M dan Usman Kolip, 2011. *Pengantar Sosiologi, Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial: Teori, Aplikasi, dan Pemecahannya*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung. Alfabeta.
- Usman, Husaini dan Purnomo Setiady Akbar. 2009. “*Metodologi Penelitian Sosial*”. Jakarta : Bumi Aksara.

Skripsi :

Dori Afni. 2014. *Judi Bola Online dikalangan Mahasiswa, Studi Kasus: Dampak Perilaku Mahasiswa Pelaku Judi Bola Online di Kota Padang. Skripsi*. Padang: Universitas Negeri Padang.

Situs :

<https://alamaya.com/en/latest-detail.asp?id=77> (diakses pada tanggal 12 februari 2016)

<http://digilib.its.ac.id/public/ITS-Undergraduate-29361-3409100082-Chapter1.pdf>(diakses pada tanggal 12 Januari 2016)

<http://pdipmkotabandung.blogspot.com/2010/02/pengertian-pelajar.html> (diakses pada tanggal 25 Juni 2015)

<https://pmbilliard.wordpress.com/2010/02/15/sejarah-billiard/> (diakses pada tanggal 12 Februari 2016)

<http://www.anneahira.com/sejarah-billiard.htm> (diakses pada tanggal 12 Januari 2016)

Padang.go.id (di akses pada tanggal 8 Januari 2016)

www.wordpress.com (di akses pada tanggal 8 November 2015)