

**DAMPAK KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA KALANGAN
REMAJA DI KELURAHAN SIDOTOPO WETAN KECAMATAN
KENJERAN SURABAYA**

SKRIPSI



Oleh:

ROMADHON EGI DWI CAHYO

NIM. B05213021

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

JURUSAN ILMU SOSIAL

PROGRAM STUDI SOSIOLOGI

2019

**DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE PADA KALANGAN
REMAJA DI KELURAHAN SIDOTOPO WETAN KECAMATAN
KENJERAN SURABAYA**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Sosial
(S. Sos) dalam Bidang Sosiologi**

Oleh:

ROMADHON EGI DWI CAHYO

NIM. B05213021

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

JURUSAN ILMU SOSIAL

PROGRAM STUDI SOSIOLOGI

JANUARI 2019



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300

E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Romadhan Egi Dwi Cahyo
NIM : B05213021
Fakultas/Jurusan : FISIP / sosiologi
E-mail address : egi.dwicahyo@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Dampak Kecanduan Game Online pada kalangan Remaja
di Kelurahan Sidotopo wetan kecamatan Kenjeran Surabaya.

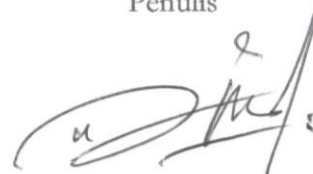
beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 13 Februari 2019

Penulis


(Romadhan Egi Dwi Cahyo)
nama terang dan tanda tangan

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Romadhon Egi Dwi Cahyo
NIM : B05213021
Program Studi : Sosiologi

yang berjudul: **“Dampak Kecanduan Game Online Pada Kalangan Remaja di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Kota Surabaya”**, saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah diperbaiki dan dapat diujikan dalam rangka memperoleh gelar sarjana Ilmu Sosial dalam bidang Sosiologi

Surabaya, 21 Januari 2019

Pembimbing



Dra. Hj. Wahidah Zein BR Siregar, MA, Ph.D.
NIP. 196901051993032001

PENGESAHAN

Skripsi oleh Romadhon Egi Dwi Cahyo dengan judul: **“Dampak Kecanduan *Game online* Pada Kalangan Remaja di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Kota Surabaya”** telah dipertahankan dan dinyatakan lulus di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 31 Januari 2019.

TIM PENGUJI SKRIPSI

Penguji I

Dra. Wahidah Zein BR Siregar, MA, Ph.D
NIP. 196901051993032001

Penguji II

Dr. Dwi Setianingsih, M.Pd.I
NIP. 197212221999032004

Penguji III

Muchammad Ismail, MA
NIP. 198005032009121003

Penguji IV

Amin Tohari, S.Ag, M.Si
NIP. 197007082000031004

Surabaya, 31 Januari 2019

Mengesahkan,
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Prof. Akh. Muzakki, Grad. Dip. SEA, M.Ag, M.Phil, Ph.D.
NIP. 197402091998031002

MOTTO

وَمَنْ جَاهَدَ فَإِنَّمَا يُجَاهِدُ لِنَفْسٍ

“Barang siapa yang bersungguh-sungguh, maka sesungguhnya kesungguhan tersebut untuk kebaikan dirinya sendiri” (QS. Al-Ankabut : 6)¹

¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. (Bandung: CV Penerbit J-ART, 2005)

PERSEMBAHAN

Puji syukur ku panjatkan kepada Allah SWT sang maha pengasih lagi maha penyayang

Kupersembahkan karya ini untuk :

Ibundaku Nur Fadilah dan Ayahanda M. Yasin yang telah memberikan cinta kasih yang tulus dalam mendukung dan mendo'akanku selama ini serta berjuang demi pendidikanku sampai saat ini. Adik Salsabila Naqiyyah dan kakak Eka Febriani Wulandari tersayang yang menemani, membantu serta memberiku semangat disaat aku mulai kehilangan harapan dalam hidupku, karena kalian adalah saudaraku yang selalu memahami keadaanku apapun itu. Sekali lagi terima kasih untuk seluruh keluargaku yang selalu sabar menghadapiku.

Terima kasih untuk dosen Sosiologi yang sudi mengajariku banyak hal dan terima kasih atas ilmu yang diberikan selama ini. Untuk salah satu inspirasi dan motivator dalam kehiupan kuliahku ibu Wahidah selaku dosen pembimbingku yang senantiasa sabar dalam mengarahkan dari awal sampai terselesaikannya penelitian skripsi ini. Untuk sahabat-sahabatku yang selalu membantuku, Indah, Deni, Farid, Ziin, Izzah, Riza yang selalu menjadi pendengar keluh kesahku. Dan untuk teman seperjuangan dalam penelitian skripsi ini Alfian, Wahid. Dan khususnya untuk Risky Ramdhani Rosalita yang selalu menemani, menyemangati, mendengarkan segala keluh kesahku. Pada keluarga besar Mahasiswa Sosiologi angkatan 2013, yang telah memberiku banyak pengalaman dan selalu memberikan semangat dan telah mengukir perjalanan yang indah dalam kehidupanku.

**PERNYATAAN
PERTANGGUNGJAWABAN PENELITIAN SKRIPSI**

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Romadhon Egi Dwi Cahyo
NIM : B05213021
Program Studi : Sosiologi
Judul Skripsi : Dampak Kecanduan *Game online* Pada Kalangan Remaja
di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran
Surabaya

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

- 1) Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan pada lembaga pendidikan mana pun untuk mendapatkan gelar akademik apapun.
- 2) Skripsi ini adalah benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan plagiasi atas karya orang lain.
- 3) Apabila skripsi ini dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan sebagai hasil plagiasi, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.

Surabaya, 21 Januari 2019

Yang menyatakan



Romadhon Egi Dwi Cahyo

NIM: B05213021

ABSTRAK

Romadhon Egi Dwi Cahyo, 2019, Dampak Kecanduan Game online Pada Kalangan Remaja di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya, Skripsi Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Sunan Ampel Surabaya.

Kata Kunci: *Kecanduan, Game online dan Remaja*

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana dampak kecanduan *game online* bagi para keluarga pecandu, masyarakat sekitar, dan untuk para remaja sendiri.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teori yang digunakan sebagai alat analisis penelitian ini adalah teori patologi sosial dan tindakan sosial Max Weber.

Dari penelitian ini ditemukan bahwa kecanduan *game online* pada remaja di kelurahan Sidotopo Wetan disebabkan oleh beberapa faktor sosial baik dari keluarga maupun masyarakat sekitar pecandu *game*. Hal yang menarik dalam penelitian ini adalah beberapa perilaku remaja yang kecanduan *game online* mulai dari berbohong, sampai dengan mencuri. Dampak kecanduan *game online* pada keluarga pecandu dan masyarakat sekitar Sidotopo Wetan sangat bervariasi. Mulai dari renggangnya hubungan antara remaja dengan orang tuanya, dampak negatifnya untuk masyarakat seperti adanya pencemaran suara yang ditimbulkan oleh remaja yang bermain *game* dan juga terdapat dampak positif seperti membantu perekonomian masyarakat sekitar yang berjualan camilan dan minuman dengan membeli barang dagangan mereka.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN PERTANGGUNG JAWABAN PENELITIAN SKRIPSI.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Konsep.....	9
F. Sistematika Pembahasan	10
BAB II : MENGURAI DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE DALAM PERSPEKTIF TEORI PATOLOGI SOSIAL DAN TINDAKAN SOSIAL MAX WEBER	13
A. Penelitian Terdahulu	13
B. Kajian Pustaka.....	15
1. Pengertian Kecanduan <i>Game online</i>	15
2. Aspek Kecanduan <i>Game online</i>	17

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat telah menghasilkan mesin-mesin canggih atau produk-produk yang berteknologi tinggi. Produk-produk tersebut memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia. Diberbagai bidang seperti pendidikan, kesehatan, bahkan hiburan. Salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan yaitu *game online*, yaitu *game* yang dimainkan oleh lebih dari satu pemain secara berkelompok melalui jaringan internet. Selain itu *game* ini tidak hanya dapat dimainkan oleh pemain lokal saja, tetapi bahkan hingga ke luar negeri.

1

yang berasal dari lima kota besar yaitu, Jakarta, Depok, Yogyakarta, Surabaya, dan Medan.²

Hampir seluruh kalangan remaja mengenal *game online*. Mereka cukup mendominasi pada permainan ini, sehingga bisa dikatakan permainan *game online* pada kalangan remaja sudah mencapai tingkat yang mengkhawatirkan. Meskipun bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan seseorang diusia remaja, tetap saja yang namanya bermain secara berlebihan sangat tidak bagus untuk mereka. Remaja adalah mereka yang sedang mengalami perubahan dari masa kanak kanak ke masa dewasa. Perubahan tersebut mencakup perubahan fisik dan perubahan emosional yang kemudian tercermin dalam sikap dan tingkah laku. Perkembangan arus informasi media masa baik berupa majalah, surat kabar, tabloid, maupun media elektronik seperti radio, televisi, dan internet mempercepat terjadinya perubahan tersebut. Remaja merupakan salah satu kelompok penduduk yang mudah terpengaruh oleh arus informasi baik yang positif maupun yang negatif.³

Game online pertama hadir pada tahun 1960an. Saat itu komputer yang digunakan untuk bermain *game* hanya untuk 2 orang. Mereka harus berada dalam ruangan yang sama. Lambat laun pada tahun 1970an muncullah jaringan komputer berbasis paket yang tidak hanya sebatas LAN (*Local Area Network*) saja tetapi sudah mencakup WAN (*Wide Area Network*) dan menjadi internet di mana kemampuannya lebih sehingga pemain bisa memainkan *game*

² www.teknologi.news.viva.co.id Diakses Pada Tanggal 28 Maret 2017 Pukul 20.30 WIB

³ Singgih D Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Jakarta : PT. BPK Gunung Mulia, 2003) , hal.118

Menurut Rahmat seorang psikolog, *game online* sangatlah menyenangkan. Namun, apabila kita mengetahui cara memainkannya, *game online* memberikan efek kecanduan bagi pemainnya ini dikarenakan dari segi permainannya, *game online* sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain *game*. Selain itu bermacam-macam *game* tersebut sengaja dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain. Salah satu rancangan tersebut adalah diciptakannya tantangan di dalam *game* tersebut.⁵ Tantangan ini mendorong pemain *game* untuk terus berusaha menyelesaikan *game* sampai tantangan tersebut bisa ia menangkan. Akhirnya waktu untuk menyelesaikan *game* atau memenangkan tantangan tersebut menjadi tidak terbatas.

⁴ Muhammad Al-Munajjid, *Bahaya Game*, (Bandung : Agwam Jembatan Ilmu, 2011), hal.12

[illegible]

berkurang. Jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, di perkirakan anak akan kurang tertarik pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Bermain *game* telah menjadi salah satu hiburan paling populer di dunia, jauh mengungguli bentuk-bentuk permainan dan hiburan anak lainnya. Hal ini terjadi karena *game* menawarkan banyak pilihan, dimana para pemain *game* diajak untuk menghadapi dilema moral, interaksi sosial, dan memecahkan berbagai masalah yang sering kali terjadi dalam kehidupan nyata, sehingga mereka selalu tertarik pada hal-hal baru. Dalam hal ini, anak-anak akan selalu ingin bermain *game*, dan akhirnya menjadi kecanduan *game*.

Jika seorang remaja menjadi kecanduan bermain *game online*, sudah dapat dipastikan waktu mereka akan banyak dihabiskan untuk bermain *game* sehingga waktu untuk melakukan hal-hal lain tidak ada. Hal ini lama kelamaan dapat mempengaruhi kepribadian anak. Seorang remaja yang kecanduan dapat melakukan apa saja untuk dapat bermain *game*, diantaranya mereka dapat mencuri, bolos sekolah, malas untuk mengerjakan tugas, untuk memenuhi keinginan bermain setiap saat. Semua itu membuat orang tua khawatir kepada anak-anaknya, karena sikap acuh mereka terhadap pendidikan, kesehatan, maupun kehidupan sosial. Remaja yang sudah kecanduan tidak akan memperdulikan lingkungan sekitarnya, baik itu diri sendiri, keluarga, ataupun orang lain. Karena mereka asyik dengan dunia *game*.

[illegible]

Waktu yang dipergunakan para remaja tersebut untuk bermain *game* cukup lama mulai 7 sampai dengan 8 jam bahkan lebih setiap hari. Hal ini dikarenakan permainan ini berkelanjutan sehingga mengharuskan pemainnya ingin bermain terus menerus. Dengan kata lain mereka sudah kecanduan *game online*.

[illegible]

Adapun rumusan masalah yang menjadi arah bagi peneliti dalam melakukan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui bagaimana dampak kecanduan *game online* bagi para keluarga pecandu, masyarakat sekitar, dan untuk para remaja sendiri

a. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui dampak kecanduan *game online* pada remaja. Secara teoretis, penelitian ini dapat memperkaya pengetahuan dan penjelasan tentang cara mendidik para remaja. Dengan kata lain, hasil penelitian ini dapat memperkaya teori tentang pendidikan remaja secara individu dan sosial

- [illegible]

kajian teori yaitu teori yang digunakan untuk menganalisis masalah penelitian, dan peneliti terdahulu yang relevan yaitu referensi hasil penelitian oleh peneliti terdahulu yang mirip dengan kajian peneliti.

Penelitian ini menggunakan kajian teori tindakan sosial. teori tersebut digunakan sebagai pembantu dalam melihat fenomena dan menganalisis fenomena yang terjadi dengan teori-teori sosial.

Bab III menjelaskan metode-metode dalam penelitian yang dilakukan. Dalam bab ini peneliti akan menjelaskan metode apa yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini. Hal ini meliputi lokasi penelitian, tempat dan waktu penelitian, pemilihan subjek penelitian, tahap-tahap penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik pemeriksaan keabsahan data. Dengan beberapa metode yang peneliti gunakan tersebut diharapkan bisa mendapatkan hasil yang lebih baik.

Bab IV adalah uraian tentang kondisi para remaja pecandu *game online*. Peneliti memberikan gambaran tentang data-data yang di peroleh. Penyajian data dapat berupa tertulis atau dapat juga di sertakan gambar. Sedangkan analisis data dapat di gambarkan berbagai macam data-data yang kemudian di tulis dalam analisis deskriptif. Analisis data yang dilakukan peneliti ini menyangkut dampak kecanduan *game online* pada kalangan remaja. Analisis dilakukan berdasarkan fakta-fakta yang ada, sesuai dengan yang sudah dilakukan dengan berbagai tahapan mulai dari

**MENGURAI DAMPAK KECANDUAN *GAME ONLINE* DALAM
PERSPEKTIF TEORI PATOLOGI SOSIAL DAN TINDAKAN SOSIAL
MAX WEBER**

Skripsi yang dibuat oleh Bambang Suryantoro mahasiswa prodi Psikologi IAIN Sunan Ampel dengan judul **“Hubungan Antara Kecanduan *Game online* Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 5 Surabaya”**, yang dilakukannya pada tahun 2013 menjadi salah satu penelitian yang sangat relevan dengan penelitian saya.

Penelitian yang dilakukan oleh Bambang Suyantoro ini lebih memfokuskan kepada pola interaksi siswa yang kecanduan *game online*. Hal ini berbeda dengan penelitian saya karena dalam penelitian ini saya lebih memfokuskan kepada dampak kecanduan *game online* pada remaja.

⁹ Bambang Suryantoro, (Hubungan Antara Kecanduan *Game online* Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Surabaya), Skripsi Prodi Psikologi IAIN Sunan Ampel, 2013, Digilibuinby.ac.id, (diakses pada tanggal 06/06/2017 pukul 21.45)

B. Kajian Pustaka

Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila obat bius dihentikan¹². Kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan. Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi.¹³

¹¹ Bayu Trias Sukmo Wibowo, (Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Bermain *Game online* Dengan Siswa Yang Tidak Bermain *Game online* Pada Kelas V SDN 60 bengkulu) Skripsi FKIP Universitas Bengkulu, 2014, universitasbengkulu.ac.id (diakses pada tanggal 07/06/2013 pukul 18.30)

¹³ Yuwanto, Listyo. 2010. Fakultas Psikologi Laboratorium Psikologi Umum Universitas Surabaya www.ubaya.ac.id/ubaya/articles_detail/10/Mobile-Phone-Addict.html (25-06-2018)

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder* (kecanduan internet). Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan bermain *game*)¹⁵. Dari sini terlihat bahwa *game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.

Dari uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan yang terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa yang tidak menyenangkan apabila hal tersebut tidak bisa terpenuhi. Maka pengertian kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain

¹⁵ Soetjipto, *Perilaku Adiksi Game online*, (Semarang : CV Permata Buku, 2007), hal.3

Aspek seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Sedikitnya ada empat aspek kecanduan *game online*.

a. *Compulsion* (kompulsif / dorongan untuk melakukan secara terus menerus) Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain *game online*.

b. *Withdrawal* (penarikan diri) Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari satu hal. Yang dimaksud penarikan diri adalah seseorang yg tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online*.

c. *Tolerance* (toleransi) Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain

game online. Dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

d. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang teratur.¹⁶

Remaja yang kecanduan dalam permainan *game online* termasuk dalam kriteria yang ditetapkan WHO (*World Health Organization*) yaitu sangat membutuhkan permainan dengan gejala menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali dan tidak peduli dengan kegiatan lainnya¹⁷.

Berdasarkan uraian diatas , aspek seseorang kecanduan akan *game online* antara lain seseorang tersebut akan mengalami perilaku konfulsif yaitu dorongan untuk melakukan sesuatu secara terus menerus, *Withdrawal* (penarikan diri), *Tolerance* (toleransi), *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

¹⁶Chen, C. Y. & Chang, S. L, *Eksplorasi Kecenderungan Terhadap Kecanduan Game online*, (Jakarta : CV Intan Pratama, 2008) , hal. 201-202

¹⁷ Young, K, *Psikologi & Perilaku Cyber* (Semarang : Rajawali Pers 2013), hal. 475

3. Jenis-Jenis *Game online*

Game online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Jenis yang pertama yaitu *Massively Multiplayer Online First-person shooter games* (MMOFPS). *Game online* jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, dimana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood*, *Unreal*.

Dan jenis yang kedua adalah *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games* (MMOORTS). *Game* jenis ini menekankan pada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*) dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*)

Kemudian yang ketiga, *Massively Multiplayer Online Role-playing games* (MMORPG). *Game* jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi dari pada kompetisi. Pada umumnya

Terdapat 5 faktor motivasi seseorang bermain *game online* (1) *Relationship*, didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan permainan, serta adanya keakuan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal, dan yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat di kehidupan nyata. (2) *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor ini, sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain. (3) *Immersion*, didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari “dunia khayal” dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut. (4) *Escapism*, didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindari, melupakan dan pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata. (5) *Achievement*, didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi dan item-item yang merupakan simbol kekuasaan¹⁹.

¹⁹ Yee N, *Motivations of Play in Online Games Cyberpsychology and Behavior*, (Surabaya : Intan Pratama 2014), hal.13-14

5. Dampak Bermain *Game online*

Selain memberikan dampak positif, *game online* juga memberikan dampak negatif. dampak positif dalam bermain *game online* ini yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat / pengaruh baik bagi penggunanya. Dampak positif *game online* dapat menguasai computer, mengerti bahasa inggris yang dipergunakan pada *game* yang tak jarang pemain harus mengartikan sendiri kata- kata yang tidak mereka ketahui, dari *game online* ini dapat menambah teman, bagi yang telah mempunyai ID (akun) dari salah satu *game onlinenya* yang telah jadi *pro player* mereka dapat menjualnya kepada orang lain dan akhirnya mendapat uang dari hasil tersebut.

Sementara itu dampak negatif dari bermain *game online* bagi para pengguna adalah menghambur-hamburkan waktu dan uang secara sia-sia, membuat orang yang bermain *game online* menjadi ketagihan, terkadang mereka rela bolos sekolah hanya untuk bermain *game online*, dengan bermain *game online* tersebut juga bisa membuat lupa waktu untuk makan, beribadah, waktu untuk pulang ke rumah, terlalu sering berhadapan dengan monitor secara mata telanjang dapat membuat mata menjadi sakit Sering berbohong kepada orang tua, bolos sekolah untuk bermain *game online*.

C. Teori Patologi Sosial dan Tindakan Sosial sebagai Pisau Analisa

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua teori yaitu teori patologi sosial dan tindakan sosial. Kedua teori tersebut dirasa berkesinambungan dengan dampak kecanduan *game online* pada remaja dan teori ini juga diharapkan dapat sebagai dasar pembantu sebagai kajian penelitian.

1. Teori patologi sosial

Secara etimologis kata patologi sosial berasal dari kata-kata *pathos* yang berarti penyakit, dan kata *logos* yang mempunyai arti ilmu. Jadi patologi berarti membicarakan tentang penyakit atau ilmu tentang penyakit, maksudnya ilmu yang membicarakan tentang asal-usul dan sifat-sifatnya penyakit. Konsep ini bermula dari pengertian penyakit di bidang ilmu kedokteran dan biologi yang kemudian diberlakukan pula untuk masyarakat, karena masyarakat itu tak ubahnya dengan organisme atau biologi, sehingga masyarakatpun dapat dikenai penyakit. Adapun kata patologi sosial, dimaksudkan ilmu tentang asal-usul dan sifat-sifatnya penyakit sosial atau masyarakat.²⁰

Satu dua abad yang lalu, orang menyebut satu peristiwa sebagai penyakit sosial murni dengan ukuran moralistik. Maka kemiskinan, kejahatan, pelacuran, alkoholisme, kecanduan, perjudian, dan tingkah laku yang berkaitan dengan semua peristiwa tadi dinyatakan sebagai gejala penyakit sosial yang harus diberantas dari muka bumi. Pada abad ke-19 dan awal bad ke-20, para sosiolog mendefinisikan patologi sosial sebagai “semua tingkah

²⁰ Asyari Imam, *Patologi Sosial*, (Surabaya : Usaha Nasional, 2005), hal. 9

Para ahli memberikan suatu batasan pengertian yang berbeda-beda, sesuai dengan cara melihatnya. Tetapi intinya tetap sama ialah “suatu perbuatan yang dijalankan oleh kalangan pemuda yang menginjak dewasa, perbuatan tersebut merupakan pelanggaran tata nilai dari masyarakat atau orang banyak”.²⁴

2. Teori tindakan sosial Max Weber

²³ Asyari Imam, *Patologi Sosial*, (Surabaya : Usaha Nasional, 2005), hal.82-83

[illegible]

Bertolak dari konsep dasar tentang tindakan sosial dan antar hubungan sosial Weber mengemukakan lima ciri pokok yang menjadi sasaran penelitian sosiologi yaitu :

- Tindakan manusia, yang menurut si aktor mengandung makna yang subjektif. Ini meliputi berbagai tindakan nyata.
- Tindakan nyata yang bersifat membatin sepenuhnya dan bersifat subjektif.
- Tindakan yang memiliki pengaruh positif dari suatu situasi, tindakan yang sengaja diulang serta tindakan dalam bentuk persetujuan secara diam-diam.
- Tindakan itu diarahkan kepada seseorang atau kepada individu.

²⁵ Berry, David, *Pokok-Pokok Pikiran dalam Sosiologi*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 1995) hal 72

²⁶ George Ritzer, *Sosiologi Ilmu Berparadigma Ganda*, (Jakarta : CV Rajawali, 1985) hal 44-45

a. *Zwerk Rasional.*

b. Werktrational action

²⁷ George Ritzer, *Sosiologi Ilmu Berparadigma Ganda*, (Jakarta : CV Rajawali, 1985) hal 45

[illegible]

c. *Affectual Action*

d. Tradisional Action

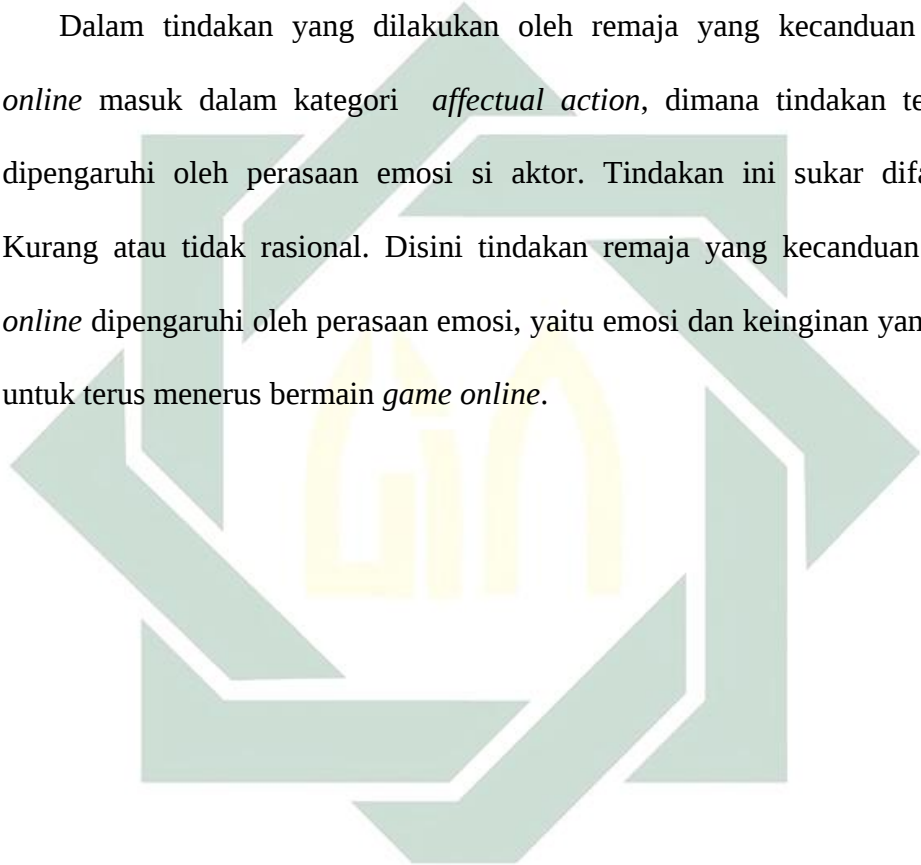
Meskipun Weber membedakan empat bentuk tindakan yang khas dan ideal, ia sadar betul bahwa setiap tindakan tertentu biasanya memuat kombinasi keempat tipe-tipe ideal tindakan. Selain itu Weber mengatakan bahwa sosiolog mempunyai peluang yang jauh lebih baik untuk memahami tindakan dari varietas yang lebih rasional daripada untuk memahami tindakan yang didominasi oleh perasaan atau tradisi³⁰.

²⁹ George Ritzer, *Sosiologi Ilmu Berparadigma Ganda*, (Jakarta : CV Rajawali, 1985) hal 47-48

[illegible]

sosial yang berfokus pada tindakan individu yang benar-benar nyata yang diarahkan kepada individu lain dan bukan pada benda mati. Hal ini dirasa berkesinambungan dengan dampak kecanduan para remaja yang kecanduan *game online*.

Dalam tindakan yang dilakukan oleh remaja yang kecanduan *game online* masuk dalam kategori *affectual action*, dimana tindakan tersebut dipengaruhi oleh perasaan emosi si aktor. Tindakan ini sukar difahami. Kurang atau tidak rasional. Disini tindakan remaja yang kecanduan *game online* dipengaruhi oleh perasaan emosi, yaitu emosi dan keinginan yang kuat untuk terus menerus bermain *game online*.



Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif, yakni suatu jenis penelitian dimana data yang diperoleh disajikan dalam bentuk kata-kata dan gambar. Penggunaan jenis penelitian kualitatif ini karena ada pertimbangan :

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam penelitian kualitatif subjek penelitian bisa juga disebut dengan informan. Untuk mencari informan penelitian ini peneliti mengunjungi beberapa warnet dalam ruang lingkup kelurahan Sidotopo Wetan. Dari situlah peneliti mendapatkan remaja yang kecanduan *game online* dan meminta persetujuan mereka untuk menjadi informan. Selanjutnya, untuk menunjang data agar lebih valid peneliti juga melibatkan beberapa orang informan lainnya di Kelurahan Sidotopo Wetan. Mereka adalah orang tua dari remaja yang kecanduan *game online*, masyarakat di sekitar warnet tempat remaja bermain *game online* dan tokoh masyarakat. Secara keseluruhan informan dalam penelitian ini adalah 12 orang yang terdiri dari 6 orang remaja yang kecanduan *game online* dan 6 orang lainnya dari unsur orang tua dan perangkat desa. Nama-nama informan tersebut adalah sebagai berikut :

NO	NAMA	USIA
1.	Lukman (nama samaran)	17
2.	Syafi' (nama samaran)	17
3.	Toni (nama samaran)	15
4.	Bayu (nama samaran)	19
5.	Diki (nama samaran)	15

6.	Fian (nama samaran)	19
----	---------------------	----

Tabel 3.2
Informan Tambahan

NO	NAMA	USIA	STATUS
1.	Titik	48	Orang tua Lukman
2.	Sri	54	Orang tua Syafi'
3.	Nur	52	Orang tua Toni
4	Tutuk	42	Orang tua Diki
5.	Wildan	55	Perangkat
6.	Nuning	47	Masyarakat sekitar

D. Tahap-Tahap Penelitian

1. Melakukan Diskusi Intensif

Langkah ini adalah langkah pertama yang akan dilakukan pra-penelitian. Diskusi secara intensif yang dilakukan di kelas dengan cara mengumpulkan berbagai pendapat dan gagasan mengenai cara-cara yang tepat dalam melakukan penelitian. Langkah ini penting supaya semua yang terlibat dalam penelitian mempunyai pengetahuan dan orientasi yang jelas ketika terjun di lokasi penelitian.

2. Melihat Fenomena

Melihat fenomena kecanduan *game online* pada kalangan remaja di kelurahan Sidotopo Wetan kecamatan Kenjeran Surabaya. Langkah ini mempunyai tujuan untuk membuktikan dan menarik hipotesa

Langkah selanjutnya adalah menulis proposal penelitian. Langkah ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran atau deskripsi tentang rencana kegiatan penelitian di lokasi penelitian secara lengkap, jelas, singkat, dan mudah dimengerti sebagai pertimbangan bagi pihak yang memberikan persetujuan atas kegiatan penelitian yang diusulkan.

Langkah ini merupakan inti dari kegiatan penelitian yang akan dilakukan, yang bertujuan untuk mencari, memperoleh, dan menganalisa data yang telah diperoleh dari tujuan lapangan untuk penelitian.

Penulisan laporan adalah tahap akhir dari proses pelaksanaan penelitian. Setelah semua komponen-komponen terkait dengan data dan hasil analisis data serta mencapai suatu kesimpulan, peneliti mulai menulis laporan dalam konteks laporan penelitian kualitatif. Penulisan laporan disesuaikan dengan metode dalam penulisan penelitian kualitatif dengan tidak mengabaikan kebutuhan peneliti terkait dengan kelengkapan data.

1. Observasi (pengamatan)

2. Wawancara

Dengan wawancara ini peneliti dapat memperoleh data. Wawancara peneliti lakukan berdasarkan pedoman wawancara. Karena, sebagian dari mereka lebih nyaman wawancara dengan menggunakan bahasa sehari-hari, maka peneliti menggunakan bahasa

³³Deddy Mulyana. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung :Pt Rosdakarya 2000), hal.180

- a. Pengumpulan data, yaitu pengumpulan data dari lokasi studi yang diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam, dan penelusuran dokumen.
- b. Reduksi data (*data reduction*) yaitu sebagai proses seleksi terhadap data-data yang diperoleh melalui tiga cara pencarian data di atas. Seleksi ini dilakukan dengan bersumber pada rumusan masalah penelitian, sehingga data-data yang tidak relevan kemudian akan dikesampingkan.
- c. Penyajian data (*data display*) yaitu deskripsi dalam bentuk teks naratif berdasarkan kumpulan informasi dan hasil analisis dari data-data yang relevan. Rumusan masalah tetap menjadi referensi utama dalam penyajian data ini.
- d. Penarikan kesimpulan, sejak awal pengumpulan data peneliti harus mengamati dan tanggap terhadap hal yang ditemui dilapangan (dengan menyusun pola asahan dan sebab akibat).³⁵

³⁵Sutopo, *Penelitian Kualitatif*, (Surakarta: Universitas Sebelas Mart Press, 2002), hal.87

G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Di Sidotopo Wetan sendiri banyak terdapat *game centre* yang menyediakan jasa persewaan perangkat untuk bermain *game online*. Adapun jumlah warnet di Sidotopo Wetan seperti yang tertera dalam tabel berikut :

No	Nama Warnet	Lokasi	Komputer (Unit)
1	PC Net	KedungMangu	21
2	Global Net	Sidotopo	18
3	Ruko Net	Platuk	15
4	007 Net	Randu	20

Lukman adalah seorang remaja laki-laki berusia 17 tahun. Dia adalah siswa di salah satu sekolah SMA di kelurahan Sidotopo Wetan. Dan Lukman mulai rutin bermain *game online* sejak liburan sekolah yang lalu, yang kebetulan ada beberapa teman sekolahnya yang juga menggemari *game online*. Bersama beberapa teman sekolahnya tersebut, dia juga membuka jasa penaikan level untuk *game* Ragnarok. Akan tetapi dalam waktu yang lumayan lama bermain *game* itu membuat dia menjadi kecanduan *game online* sehingga membuat Lukman lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*.

[illegible]

sehari. Sehingga pada akhirnya ia menyadari bahwa ia sangat kecanduan *game online* hingga sekarang.

b. Syafi'

Syafi', adalah seorang remaja laki-laki berusia 17 tahun seorang pecandu *game*. Syafi' senang bermain *game online* sejak pertama kali dia mengenal internet. Hampir setiap malam sampai pagi dia berada di *game centre* dan setiap harinya bisa menghabiskan waktu 7-8 jam di dunia *game online*. yang awalnya dia iseng-iseng searching di internet, yang kemudian dia melihat ada permainan tipe MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*) yang membuatnya tertarik untuk mengunduh permainan tersebut, dan membuat dirinya kecanduan *game online*. Syafi' sering bermain *game online* di warnet yang tidak jauh dari tempat tinggalnya, ia senang menghabiskan waktunya di warnet untuk bermain.

Syafi' kini sangat sulit untuk tidur di malam hari, sehingga ia lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* sampai pagi. Pagi hari biasanya Syafi' gunakan untuk beristirahat sehingga pada akhirnya Syafi' menyadari bahwa dirinya mulai kecanduan *game online*.

“...kalau main *game* offline itu saya sejak SMP , tapi kalau yang *online* saya mulai main setelah masuk SMA kelas 2, pertamanya sih hanya iseng-iseng searching di Internet, yang

mengaku menyukai *game-game* yang mempunyai unsur fantasi dan nuansa ceritanya yang menarik dan didukung dengan tampilan gambar yang menarik. Selain gemar main *game*, Bayu juga menyukai komik terutama kartu anime. Informan yang satu ini sedikit tertutup dan kurang banyak bergaul dengan lingkungan sekitarnya. Waktunya lebih banyak dia habiskan di dalam kamar dan di *game centre*. Bayu ini biasanya menghabiskan waktu bermain *game online* 6-9 jam sehari.

e. Diki

Diki adalah seorang remaja laki-laki berusia 15. Setiap harinya Diki bermain *game online* sekitar 6-7 jam. Itu pun jika dia tidak ada kesibukan lain.

“...saya pertama kali tau *game online* dari teman saya main. Lama-lama penasaran juga terus minta diajarin, ternyata asyik juga, dulu sih saya gak tau tuh apa-apa, bisa nambah teman, akhirnya main terus sampai sekarang hehee.. seringnya main Dota, Point Blank, pas saya coba, wah boleh juga dan akhirnya saya mainnya sampai sekarng hehe..”³⁸

f. Fian

Fian adalah seorang remaja laki-laki yang beranjak dewasa berusia 19 tahun. Saat saya temui di sebuah *game center*, ia mengungkapkan beberapa informasi mengenai hobinya bermain *game online*. Ia sudah sejak SMA bermain *game online*, Fian bermain *game online* dua tiga kali dalam seminggu, bermain *game online* cukup 3-4 jam.

³⁸ Wawancara dengan Diki pada tanggal 25 November 2018

Kehadiran *game online* di tengah-tengah laju teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi remaja bahkan, tidak sedikit remaja yang berubah menjadi pecandu *game* sehigga lupa pada jati diri mereka yang sesungguhnya. Waktu yang semestinya dipergunakan untuk bermain dengan teman sebaya atau belajar telah disita demi bisa duduk berlama-lama untuk bermain *game*.

[illegible]

Jika anak-anak menjadi kecanduan bermain *game*, sudah dapat dipastikan waktu mereka akan banyak dihabiskan untuk bermain *game* sehingga waktu untuk melakukan hal-hal lain tidak ada. Hal ini lama kelamaan dapat mempengaruhi kepribadian anak. Gordon W. Alport menyatakan bahwa kepribadian terdiri dari temperamen dan watak. Temperamen adalah sifat-sifat yang berhubungan dengan emosi dan perasaan, misalnya pemarah, pemurung, periang dan sebagainya. Sementara itu, watak adalah sifat-sifat yang berhubungan dengan nilai kemanusiaan, misalnya jujur, pemalas, dan pembohong.⁴⁰

⁴⁰ Gordon W. Alport. *Psikologi Perilaku Remaja*.(Jakarta : Jaya Persada Abadi),2009.hal 34

a. Kemalasan Bagi Para Pecandu *Game*

Lukman :

“..dari keasikan bermain *game* sampai lupa waktu mas...dari makan, mandi, janji-janji sama teman, dan lupa tanggung jawab kita sebagai pelajar..”⁴¹

Syafi' :

“saya kayaknya sudah lupa.. muka matahari dan adzan Zuhur seperti alaram jam bangun pagi saya, bahkan sempat kebablasan bangun pas magrib saking malasnya.”⁴²

Toni :

“malas ngapa-ngapain apa lagi buat ke sekolah. pagi muka kayak Zombi,, mata ungu, wajah pucat hehehehe... giliran pas malam mata melek mejeng di warnet..”⁴³

Salah satu waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau bermain, namun anak cenderung memanfaatkannya untuk duduk di depan komputer dan terbenam dalam permainan *game online* tersebut. Akibatnya, ketika harus belajar, fisik seorang anak sudah terkuras akibat bermain *game online*. Meskipun nampaknya sekedar duduk, namun permainan ini menguras energi karena membutuhkan konsentrasi dan bersifat merangsang ketegangan. Akibatnya, syaraf menjadi lebih cepat kaku dan tidak rileks. Lain halnya dengan yang dialami Fian:

“..saya main *game* kalau lagi gak ada kerjaan aja, prioritas utama masih tetap menjalankan tugas sebagai pelajar..”⁴⁴

Fian mengungkapkan bermain *game online* hanya sebagai selingan saja, prioritas utama masih tetap menjalankan

⁴¹ Wawancara dengan Lukman pada tanggal 21 November 2018

⁴² Wawancara dengan Syafi pada tanggal 22 November 2018

⁴³ Wawancara dengan Toni pada tanggal 24 November 2018

⁴⁴ Wawancara dengan Fian pada tanggal 27 November 2018

b. Suka Berbohong

Lukman :

“saya sering minta duit buat print tugas sekolah, minta 100 rb padahal buat ngprint paling habis 10-30rb aja, sisanya.. ya lari ke *game*..”⁴⁵

Syafi' :

“kalau uangnya habis tinggal minta lagi aja...alasan buat beli buku atau apalah yg berkaitan dengan sekolah..”⁴⁶

“ya untuk sehari saya bisa menghabiskan Rp 12.000 sampai 20.000 hehee..”⁴⁷

Diki :

“*game online* sudah merasuk kedalam jiwa saya, saya harus main terus, dengan bermain *game* saya merasa nyaman, tenang. Hahhaa..”⁴⁸

Mereka rela mengeluarkan banyak biaya dan melakukan berbagai cara agar bisa tersalurkan kepuasannya dalam bermain, mulai dari berbohong, dan bolos pelajar. Mereka beralih *game online* bisa menghilangkan segala kejenuhan, dari masalah keluarga hingga masalah pelajar. Rata-rata orang tua mereka tidak mengetahui anaknya menjadi penggila *game online*. Tapi ada juga yang mengetahuinya, namun mereka berpendapat itu hanya sebuah permainan biasa. Padahal *game online* bisa berdampak kurang baik bagi anak apabila tidak ada pengawasan dari pihak orang tua. Pengakuan dari *gamer* tentang *game online* bermacam-macam, ada yang mula-mula hanya mencoba-coba tapi akhirnya menjadi ketagihan. Adapula yang memang sudah menjadi penggila *game-game* sebelum adanya *game online* seperti playstation yang dulu sangat

⁴⁵ Wawancara dengan Lukman (nama samaran) pada tanggal 21 November 20018

⁴⁶ Wawancara dengan Syafi' (nama samaran) pada tanggal 22 November 2018

⁴⁷ wawancara dengan Diki (nama samaran) pada tanggal 25 November 2018

⁴⁸ Wawancara dengan Bayu (nama samaran) pada tanggal 25 November 2018

c. Kurang bergaul

Kehidupan terasing yang sempurna ditandai dengan ketidakmampuan untuk mengadakan interaksi sosial dengan pihak-pihak lain. Kehidupan terasing dapat disebabkan karena secara jasmaniah seseorang sama sekali diasingkan dari hubungan dengan orang-orang lainnya. Padahal, seperti diketahui, perkembangan jiwa seseorang banyak ditentukan oleh pergaulannya dengan orang-orang lain.⁴⁹

⁴⁹ Soerjono, Soekanto. *Sosiologi Suatu Pengantar*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), 2006. hal 21

hubungan dengan teman sebayanya dan orang sekitarnya pun merasa terganggu. Karena *game* yang dimainkan sangat bersifat individual, hanya dapat dilakukan sendiri tanpa melibatkan orang lain. Biasanya jenis *game* yang dimainkan secara *online* dengan internet. Berikut petikan wawancara dengan informan:

Diki :

“teman dekat saya banyak dan semuanya hobi game, kalau di dunia nyata itu bisa diitung pake jari itupun kagak begitu dekat..”⁵⁰

Syafi' :

“..setelah saya mengenal dan mulai kecanduan game *online* satu persatu teman saya mulai menjauh, udah gk seakrab dulu, kalau didunia *online* tambah banyak, hehee..”⁵¹

Dari pernyataan-pernyataan ini *game online* sangat memberikan pengaruh terhadap interaksi pergaulan antara pemain *game* dengan orang sekitarnya terutama jika dapat dimainkan oleh dua pemain atau lebih.

Keterangan-keterangan diatas menunjukan bahwa hubungan dengan teman, keluarganya jadi renggang karena waktu bersama mereka semakin jauh berkurang. Pergaulan hanya di *game online* saja, sehingga membuat para pecandu *game online* jadi jauh dari teman-teman dan lingkungan

⁵⁰ Wawancara dengan Diki pada tanggal 25 November 2018

⁵¹ Wawancara dengan Syafi' pada tanggal 22 November 2018

Akan tetapi, tentu *game online* juga memberi dampak positif yang muncul diantaranya para pemain *game* strategi dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan menganalisa suatu kasus tertentu, permainan *game* juga mampu membuat remaja menghilangkan stres dan kepenatan dari aktivitas belajar di sekolah. Manfaat lainnya yaitu secara tidak langsung pemain *game* akan menguasai beberapa bahasa asing yang biasanya ada pada dialog *game* dan prolog *game*.

Tentu perlu ditelaah lebih jauh bagaimana perbandingan antara sisi positif dan sisi negatifnya. Dari segi pendidikan misalnya, jelas akan dapat mengurangi waktu belajar terlebih jika sudah kecanduan dengan yang namanya *game online* ini.

Apabila dalam penggunaan *game online* ini masih dalam tahap yang sepantasnya, kemungkinan hal-hal negatif dapat diminimalisir sekecil mungkin. Untuk itu perlu adanya suatu kontrol atau pengawasan dari diri sendiri, keluarga, sekolah maupun instansi yang dapat mempengaruhi seorang *gamers*. Berikut ini beberapa bentuk positif dapat dari *game online* :

Selain mempengaruhi pola pergaulan remaja, menghabiskan banyak waktu, *game online* ternyata berpengaruh pula pada penguasaan kosakata, kecakapan berbahasa asing pada remaja, khususnya *game online* yang berskala global atau *game online* yang dimainkan di banyak negara. Remaja yang bermain *game online*, biasanya lebih lancar menggunakan bahasa asing, baik itu bahasa Inggris ataupun bahasa lainnya dibandingkan dengan remaja yang tidak memainkan *game online*. Hal itu dikarenakan didalam *game online* umumnya segala sesuatunya disampaikan menggunakan bahasa Inggris, baik dari pengantar permainan, misi-misi dalam permainan, barang-barang dalam permainan itu hingga

Bagi remaja yang sama sekali tidak mengerti bahasa inggris, dengan bermain *game online* remaja akan mulai terbiasa menemui kalimat-kalimat dalam bahasa inggris. Hal itu tentunya sedikit banyak akan merangsang anak untuk belajar berbahasa inggris. berikut petikan wawancara dengan informan mengatakan bahwa:

“Saya lebih merasa kemampuan bahasa inggris saya meningkat setelah main *game online*, dulu sih sempat ikut bimbel, tapi tidak merasa banyak peningkatan, kalau sambil main *game online* lebih banyak enjoy jadi gampang memahaminya..”⁵²

“..Dulunya anti banget sama bahasa inggris tapi setelah ketemu *game* saya malah lebih pandai bahasa inggris,, buktinya saya punya bnyak kawan sesama *game* yg beda negara walaupun cuma lewat chat doank...”⁵³

⁵² Wawancara dengan Toni pada tanggal 24 November 2018

⁵³ Wawancara dengan Lukman pada tanggal 21 November 2018

Diki :

Pengetahuan dalam menggunakan *email*, *browsing* dan jejaring sosial para *gamer* semakin meningkat. Selain itu mereka juga tidak asing dengan perangkat dan perintah yang ada pada komputer. Bisa dilihat dari kemahiran mereka pada saat bermain yaitu menggunakan mouse dan keyboard sekaligus secara bersamaan, kemudian terlihat tidak kaku ketika mengetik kata-kata untuk berinteraksi di dunia maya (*chating*), ditambah lagi dengan tombol pada mouse dan keyboard yang dapat mereka gunakan dengan baik sesuai dengan keinginan mereka dalam bermain dan menggunakan internet.

⁵⁵ Wawancara dengan Fian pada tanggal 27 November 2018

[illegible]

akun (*account*) di beberapa jejaring sosial, juga mampu menggunakan mesin pencari (*search engine*) seperti *google*, *yahoo*, *mozilla*, *youtube*, dan sebagainya. Meskipun mereka gunakan untuk hal-hal yang berhubungan dengan *game online* dan jarang menggunakan untuk hal yang bersifat edukasi setidaknya mereka memperoleh ilmu dan pengetahuan mengenai teknologi internet.

Remaja yang sering dan paham bermain *game online* memiliki pengetahuan yang mendalam mengenai teknologi komputer dan internet. Hal ini terbukti dari data wawancara yang diperoleh bahwa remaja ini memiliki pengetahuan dalam menggunakan *email*, *browsing*, dan jejaring sosial. Selain itu mereka juga tidak asing dengan perangkat dan perintah yang ada pada komputer. Bisa dilihat dari kemahiran mereka pada saat bermain yaitu menggunakan mouse dan keyboard sekaligus secara bersamaan, kemudian terlihat tidak kaku ketika mengetik kata-kata untuk berinteraksi di dunia maya, ditambah lagi dengan tombol pada mouse dan keyboard yang dapat mereka gunakan dengan baik sesuai dengan keinginan mereka dalam bermain dan menggunakan internet.

Terutama pada era globalisasi sekarang ini dimana teknologi adalah alat atau perangkat yang lebih menunjang

Dari sini bisa jelas dilihat bahwa hampir sebagian besar dari kalangan remaja dan anak-anak menerima inovasi baru yaitu teknologi *game online* sebagai sarana bermain mereka sehari-hari.

Game online adalah *game* yang menggunakan *network* komputer atau internet. Berkat kecanggihan teknologi yang disajikan dalam permainan jaringan ini, seorang *gamer* bisa bertemu dengan *gamer* lain di seluruh dunia yang berada jauh sekalipun. *Game* dengan fasilitas *online* via internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan *game* biasa (seperti: *video game*) karena para pemain itu bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media *chatting*.

[illegible]

Dalam interaksi di dunia *gamers*, terjadi suatu komunikasi kelompok dimana proses komunikasi berlangsung secara kontinyu dan tidak dapat dibedakan komunikator dan komunikan. Tetapi dalam interaksi sesama *gamers* ini, pola komunikasi antar pribadi (interpersonal) lebih terlihat menonjol karena cenderung lebih banyak frekuensi bermain / hiburan, dan membantu orang (*gamers*) lainnya. Dan dari sinilah, seorang *gamers* dapat mengenal diri sendiri dan orang lain, serta menjadikan hubungan sesama *gamers* dapat lebih bermakna.

[illegible]

mereka, manusia dapat saling berdialog, saling bermain, bahkan saling adu-strategi dan bertempur. Aktivitas ini sangat alami dan sangat dekat dengan kehidupan manusia. Seperti hasil wawancara berikut ini:

Bayu :

“..teman dunia maya saya lebih banyak ketimbang teman di dunia nyata... mereka lebih asik diajak sharing bukan hanya bahas *game* bahkan disela-sela bermain kita suka cerita dan bagi pengetahuan tentang ceweklah bahkan pengalaman hehhehee..”⁵⁷

Media baru memungkinkan para *gamer* dapat berbuat lebih banyak lagi dalam bermain *game*. Bermain *game* secara *online*, berarti secara langsung *gamer* *gamer* tersebut menjadi bagian dari masyarakat virtual. Begitu juga para pemain *game online*, selain bermain *game*. Jaringan internet memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan orang lain dan melakukan apa yang dapat dilakukan dalam *cyberspace*.

Interaksi pada lingkungan pergaulan, identitas merupakan suatu yang sangat penting dalam interaksi sebuah komunitas. Adanya identitas yang berinteraksi dengan orang lain akan diikuti oleh adanya reputasi terhadap identitas tersebut. Identitas dan reputasi berhubungan dengan nilai kepercayaan dan akhirnya akan menentukan respon-respon dan perlakuan-perlakuan

⁵⁷ Wawancara dengan Bayu pada tanggal 25 November 2018

Anonimitas Cyberspace membentuk sebuah komunikasi dengan tingkat kepercayaan awal pada level yang rendah. Batas antara kejujuran (*honesty*) dengan kebohongan (*deception*) sangatlah tipis. Kepercayaan mulai tumbuh seiring dengan semakin jelasnya identitas diantara mereka yang berinteraksi, serta bagaimana bangunan reputasi dari identitas tersebut. Identitas dan reputasi berjalan seiringan, dan membentuk nilai kepercayaan. Proses ini dapat disamakan seperti proses dalam konsep *I* dan *Me* yang dikemukakan mead.⁵⁸

⁵⁸ Mead dalam karyanya “*Me, My Self and I*”. Tentang konsep ini secara singkat lihat Jhonson, d Doyle Paul, “Teori Sosiologi Klasik dan Modern” jilid II, terj. Robert M.Z.Lawang, Jakarta, Gramedia, 1986. hal. 22-24

Beberapa keterangan di atas menunjukkan bahwa *gamer* menggunakan fitur *chating* sebagai alat untuk membangun identitas dan reputasi masing-masing, serta untuk mengenali identitas orang lain. Kehadiran atau intensitas dalam *chating* menjadi hal yang menentukan dalam upaya tersebut.

Serinya pertemuan dan komunikasi yang mereka lakukan dalam dunia *game online*, menjadikan hubungan pada beberapa teman virtualnya mereka menjadi semakin dekat. Kepercayaan diantarnya pun semakin bertambah. Anonimitas *cyberspace* dalam *game* tidak selalu menjadikan *gamer* bersembunyi dibalik identitas-identitas palsu mereka. Meskipun mereka menciptakan karakter-karakter barunya, bukan berarti mereka selalu merahasiakan identitas aslinya. Dalam interaksi di dunia *game* mereka sering kali mendapat teman-teman baru

[illegible]

Teman sebaya merupakan faktor yang sangat berpengaruh terhadap kehidupan pada masa-masa remaja, dimana pada kenyataannya remaja dalam masyarakat moderen seperti sekarang ini menghabiskan sebagian besar waktunya bersama dengan teman sebaya mereka. Banyak dari mereka yang awal mula mengenal *game online* dari teman sebayanya , seperti yang dikatakan oleh informan :

“..awalnya cuma iseng aja ngikutin temen main ke warnet, terus nyobain main satu jam eh ternyata masih kurang. Jadi nambah sejam lagi deh itupun masih kurang heheee..”⁶²

“..waktu itu pulang sekolah mau main bola tapi udah siang panas terus salah satu temen saya ada yang usul main ke warnet aja adem..”⁶³

⁶² Wawancara dengan lukman pada tanggal 21 November 2018

⁶³ Wawancara dengan Diki pada tanggal 25 November 2018

Dalam lingkungan *gamer*, nilai-nilai seperti : rangking bagus, *skill* hebat, *level* tinggi, *equipment* ampuh dan sebagainya- menjadi tujuan dari pergaulan mereka, keinginan mencapai nilai-nilai tersebut mendorong mereka untuk mewujudkan dalam bermain *game*, bahkan tidak jarang mengorbankan lebih banyak waktu, tenaga maupun biaya.

[illegible]

Game online mempunyai daya tarik sendiri dimata pecinta *game online*, karena tampilan monitor terdapat gambar tiga dimensi yang membuat para pemain terasa nyata. Seperti yang dikatakan informan sebagai berikut :

“..yoii coyy.... makin gede vga nya makin terlihat nyata grafiknya... itu buat lu betah krena keasikan natap layar,, serasa nyata ..”⁶⁶

“..dalam hal tampilan grapik yang bagus sangat berpengaruh dalam bermain *game*, kenyamanan tempat fasilitas bagus membuat kita-kita yang main *game* tu...nyaman mas...”⁶⁷

“Bagi *gamer* kaya saya, *garaphic* dan variasi *game* itu segalanya mas. Selain buat manjain mata dengan tampilan bagus

⁶⁷ Wawancara dengan Syafi pada tanggal 22 November 2018

sebagai pengawas para penggemar *game* yang umumnya masih remaja. Lembaga ini mempunyai peranan yang sangat besar bagi perkembangan anggotanya, termasuk yang masih berusia remaja. Usia remaja umumnya lebih diberikan kebebasan untuk mengurus dirinya sendiri tanpa campur tangan yang berlebihan dari keluarga. Hal tersebut dikarenakan usia remaja dianggap sudah mampu membuat keputusan yang benar sesuai dengan kebutuhannya sendiri. Meskipun begitu, keluarga tetap memiliki fungsi kontrol agar remaja lebih terarah. Pengawasan keluarga dapat menjadi rem pada kegiatan yang kurang bermanfaat.

Syafi' bahkan mengatakan

”..saya gak ngomong ortu saya mas kalo saya kecanduan, kalau ngomong takutnya mereka ngelarang-larang saya main kan gak enak jadi gak bisa main..”⁶⁹

Tidak jauh beda dengan Diki, seperti dibawah ini:

“..orang tua saya tau lahh,, cmn taunya saya main *game* buat ilangin stres gara-gara sekolah aja,, alasan saya ke ortu gitu aja sih..”⁷⁰

Keadaan ini tentu saja memberikan keleluasaan bagi para remaja dalam bermain *game*. Tidak adanya kontrol yang mampu membatasi *gamer* dalam bermain *game* juga dapat menjadi faktor pendorong menjadi pecandu *game*. Menjadi pecandu *game*, dirinya sendiri pun kadang tidak mampu mengontrol, mengurangi atau menghentikan kegiatannya bermain *game*.

⁶⁹ Wawancara dengan Syafi pada tanggal 22 November 2018

⁷⁰ Wawancara dengan Diki pada tanggal 25 November 2018

“..gak prnah ngitung mas,,, ngalir aja gak pernah mikir duit abis berapa..”⁷²

“..terkadang saya tidak peduli juga sih kalo main ditempat rental. Maklum, kalo langganan dan sering main situkan bisa juga bayarnya pas awal bulan, hee..”⁷³

Lukman mengaku dulunya kalau akhir bulan sedikit bingung, memikirkan uang saku yang dia pakai untuk bermain *game* di *game centre*. Tetapi setelah menjadi langganan dan sering main disitu bisa bayarnya awal bulan, hal tersebut menjadikan Lukman untuk terus bermain *game*.

Kecanduan *game online* memang membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Hal ini tidak menjadi masalah bagi mereka yang berkantong tebal. Akan tetapi, tidak jarang keinginan untuk

⁷³ Wawancara dengan Lukman pada tanggal 21 November 2018

Banyak sekali akibat yang ditimbulkan oleh warnet pada lingkungan disekitarnya. Seperti pencemaran suara-suara *game* yang terlalu berisik. Namun warnet tidak hanya memberikan akibat yang negatif, keberadaan warnet juga bisa memberikan dampak yang positif pada masyarakat disekitarnya seperti membantu perekonomian masyarakat disekitar warnet tersebut dengan berjualan camilan dan minuman yang kebanyakan pembelinya adalah pelanggan warnet tersebut.

1. Teori Patologi Sosial

⁷⁸ Wawancara dengan Nuning pada tanggal 1 Desember 2018

Banyak orang yang melaporkan bahwa mereka yang gemar bermain *game* berubah menjadi remaja yang berperilaku kompulsif, agresif cuek pada lingkungan sekitar, dan berbagai tingkah laku aneh lainnya. remaja yang terlalu sering bermain *game* akan mendapat dampak negatif terhadap perilaku mereka dalam jangka panjang. Remaja bisa berperilaku menyimpang, seperti mencuri, suka bolos sekolah, pemalas, dan agresif.

[illegible]

Meskipun ada juga dampak positif dari kecanduan *game*, seperti halnya bisa menggunakan komputer dengan lebih maksimal dari orang lain, menambah wawasan interaksi dengan sesama *gamer* di dalam maupun luar negeri. Tapi itu tidak bisa dijadikan alasan seseorang untuk terus menerus bermain *game* hingga mencapai titik dimana seseorang itu menjadi candu.

Di dalam teorinya tentang tindakan, Weber berfokus pada individu, pola-pola dan regularitas-regularitas tindakan dan bukan pada kolektivitas. Tindakan di dalam arti orientasi perilaku yang dapat dipahami secara subjektif, ada hanya perilaku seorang atau lebih manusia individual⁷⁹.

Tindakan para remaja pecandu *game online* sangatlah tidak wajar/irasional. Bayangkan saja seseorang betah duduk di satu tempat dalam kurun waktu 8-9 jam bahkan lebih hanya untuk bermain *game online* dan juga *game online* sudah menjadi racun untuk sebagian remaja. Ketergantungan yang ditimbulkan akibat

[illegible]

keseringan memainkannya membuat banyak remaja rela mengeluarkan banyak biaya untuk bisa terus bermain *game online*. Padahal tidak salah lagi, uang yang digunakan untuk bermain *game online* merupakan uang yang diberi oleh orang tua mereka. Sehingga kebohongan pun sering terjadi antara mereka terhadap orang tua.

Dalam hal ini remaja cenderung untuk berbohong demi dapat bermain *game*, misalnya berbohong sudah mengerjakan pekerjaan rumah, berbohong meminta uang untuk membeli buku, padahal uang tersebut digunakannya untuk bermain *game*. Tindakan tersebut sangatlah tidak rasional dan menyimpang dari norma-norma yang ada di masyarakat dan banyak pula kasus lain gara-gara *game online* yang semestinya tidak dilakukan oleh remaja yang kebanyakan berstatus sebagai pelajar.

PENUTUP

Dari keseluruhan data yang telah dipaparkan diatas maka kesimpulan dari penelitian ini adalah remaja yang terlalu sering bermain game akan mendapat dampak negatif terhadap perilaku mereka dalam jangka panjang. Remaja bisa berperilaku menyimpang, seperti mencuri, suka bolos sekolah, pemalas, dan agresif. Bentuk-bentuk perilaku remaja penggemar *game online* antara lain: kemalasan bagi para pecandu game, suka berbohong, urang bergaul.

Selain dampak negatif *game online* ada juga dampak positif dari *game online*, yaitu dampak yang baik bagi para pengguna *game online* tersebut, antara lain: Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, Mengetahui teknologi baru dari sebuah game dan Interaksi dalam *game online*.

Di dalam kelurahan Sidotopo Wetan terdapat cukup banyak tempat-tempat untuk bermain game atau biasa disebut warnet. Hal tersebut tidak terlepas dari faktor banyaknya remaja usia pelajar yang merupakan pasar utama bagi industri hiburan seperti game centre. Antusiasme yang cukup tinggi terhadap game menunjukan semakin banyaknya masyarakat

khususnya remaja yang memilih dan menjadikan kegiatan bermain game sebagai rekreasi alternatif mereka.

Remaja sangat rentan mengalami kecanduan bermain game. Hal tersebut dikarenakan adanya berbagai faktor yang dapat menjadi pendorong remaja menjadi pecandu game. Pertama, tekanan teman sebaya, dimana adanya solidaritas atau tanggung jawab moral tertentu pada kelompok pergaulan gamer tersebut serta keinginan-keinginan untuk di mengaktualisasikan diri dalam pergaulan teman sebaya. Ke dua, gamenya variatif, dimana *game online* menawarkan banyak game menarik dan bervariasi, mulai dari game bernuansa *quest*, *adventure*, hingga *simulasi*. Ke tiga, faktor kurangnya pengawasan, baik faktor melemahnya fungsi lembaga pengawas seperti keluarga, masyarakat, maupun pemerintah sendiri. Ke empat, kondisi ekonomi gamer itu sendiri. Banyaknya uang saku yang dimiliki berpengaruh pada lamanya aktivitas para gamer di dunia game.

Anak yang berusia remaja cenderung suka membantah perkataan orang tua apabila orang tua melarang hal yang menjadi hobi sekaligus kegemaran anaknya. Hal tersebut membuat hubungan orang tua dan anaknya menjadi renggang, akibatnya jika orang tua mencoba mengontrol pola kehidupan anak, anak akan enggan menuruti apa yang dikatakan oleh orang tuanya. Kedekatan dalam hubungan orang tua dan anak baik dalam kehidupan sehari-hari dalam sebuah hubungan terdapat rasa saling tergantung satu sama lain. Rasa saling ketergantungan antara orang tua

B. Saran

1. Bagi para remaja pemain *game online* *peneliti* menyarankan agar bisa menyeimbangi waktu dalam bermain. Bermain adalah hal yang sangat menyenangkan dan sudah pasti disenangi oleh siapa saja. Namun, tentu saja kalian para *gamer* juga membutuhkan pendidikan sebagai orang-orang yang mempunyai masa depan dan akan menjadi penerus bangsa.

2. Bagi para orang tua hendaknya harus memperhatikan anak-anaknya yang masih remaja terutama yang bersekolah agar tidak terjerumus dalam dunia game yang sama sekali tidak ada kata puas didalamnya.
3. Bagi masyarakat secara umum tentunya diharapkan untuk lebih memperhatikan dan lebih peduli dengan pendidikan anak-anak di Indonesia dalam menggunakan teknologi internet terutama remaja dan pelajar.
4. Bagi peneliti sendiri semoga penelitian ini bisa mendorong munculnya penelitian-penelitian lain. Sehingga muncul penelitian yang berkaitan dengan *game online* dengan lebih bervariasi lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rozaq, *Mengenal Game*, (Surabaya : CV Suber Jaya 2009)
- AL. Tridhonanto & Beranda Agency, *Optimalkan potensi anak dengan game*, Jakarta, 2012
- Angela, 2013. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, Volume 1, Nomor 2, Samarinda : 532-544
- Asyari Imam, *Patologi Sosial*, (Surabaya : Usaha Nasional, 2005)
- Berry, David, *Pokok-Pokok Pikiran dalam Sosiologi*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 1995)
- Chapin, J. P 2009. *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*,(Jakarta :RajawaliPers)
- Chen, C. Y. & Chang, S. L,*Eksplorasi Kecenderungan Terhadap Kecanduan Game online*, (Jakarta : CV Intan Pratama 2008)
- Dadang Supardan, *Pengantar Ilmu Sosial*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008)
- Deddy Mulyana. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung :Pt Rosdakarya,2000)
- George Ritzer, *Sosiologi Ilmu Berparadigma Ganda*, (Jakarta : CV Rajawali, 1985)
- George Ritzer, *Teori Sosiologi*, (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2012)
- Gordon W. Alport. *Psikologi Perilaku Remaja*.(Jakarta : Jaya Persada Abadi) 2009
- Ilham, H. 2011, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*,(Jakarta : Kencana Abadi Pers, 2007)
- Jhonson, Doyle Paul, “Teori Sosiologi Klasik dan Modern” jilid II, terj. Robert M.Z.Lawang,Jakarta, Gramedia, 1986
- Kartono Kartini, *Patologi Sosial Jilid 1 Edisi Baru*, (Jakarta : CV Rajawali Pers, 1988)

