

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) DAERAH RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**DISFUNGSI WARUNG INTERNET GAME ONLINE DI KALANGAN
REMAJA**

(STUDI KASUS KECAMATAN TAMPAN)

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memenuhi Salah Satu Syarat Mendapat Gelar
Pada Fakultas Ilmu Sosial dan Politik
Universitas Islam Riau*



ZEDRA ADRIA

NPM: 157510539

**PROGRAM STUDI KRIMINOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU**

2022

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

PERSETUJUAN TIM PEMBIMBING

Nama : Zedra Adria
NPM : 157510539
Program Studi : Kriminologi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S.1)
Judul Skripsi : Disfungsi Warung Internet Game Online Di Kalangan Remaja (Studi Kasus Panam Kecamatan Tampan)

Format sistematika dan pembahasan masing-masing materi dalam skripsi ini telah dipelajari dan dinilai relative telah memenuhi ketentuan-ketentuan normatif dan kriteria metode penelitian ilmiah, oleh karena itu dinilai layak serta dapat disetujui untuk diseminarkan.

Pekanbaru, 23 Agustus 2022

Turut Menyetujui

Program Studi Kriminologi

Ketua

Pembimbing

Fakhri Usmita, S.Sos., M.Krim

Fakhri Usmita, S.Sos., M.Krim

UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Nama : Zedra Adria
NPM : 157510539
Program Studi : Kriminologi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S.1)
Judul Skripsi : Disfungsi Warung Internet Game Online Di Kalangan Remaja (Studi Kasus Panam Kecamatan Tampan)

Naskah skripsi ini secara keseluruhan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan metode penelitian ilmiah, oleh karena itu tim penguji ujian komprehensif Fakultas Ilmu Sosial dan Politik dapat menyetujui dan menerimanya untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana.

Pekanbaru, 23 Agustus 2022

Ketua

Sekretaris

Fakhri Usmita, S.Sos., M.Krim

Abdul Munir. M.Krim

Anggota

Notulen

Dr. Kasmanto Rinaldi, SH., M.Si

Rio Tutrianto. M.Krim

Mengetahui
Wakil Dekan I

Indra Safri, S.Sos., M.Si

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Zedra Adria
NPM : 157510539
Program Studi : Kriminologi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S.1)
Judul Skripsi : Disfungsi Warung Internet Game Online Di Kalangan Remaja (Studi Kasus Panam Kecamatan Tampan)

Naskah skripsi ini telah diberlakukan perbaikan dan penyempurnaan oleh mahasiswa yang bersangkutan sesuai dengan koreksi dan masukan dari tim penguji sehingga dinilai telah memenuhi persyaratan administratif dan akademisi, oleh karena itu dapat di sahkan sebagai suatu karya ilmiah.

Pekanbaru, 23 Agustus 2022

An. Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Fakhri Usmita, S.Sos., M.Krim

Abdul Munir. M.Krim

Turut Menyetujui

Wakil Dekan I

Ketua Program Studi Kriminologi

Indra Safri, S.Sos., M.Si

Fakhri Usmita, S.Sos., M.Krim

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah dengan segala keterbatasan akhirnya karya ilmiah yang ditulis dalam bentuk usulan penelitian ini dapat penulis selesaikan.

Usulan penelitian yang berjudul **“Disfungsi Warung internet Game Online Di Kalangan Remaja (Studi Kasus Panam Kecamatan Tampan)”** ini penulis tulis dan diajukan ke fakultas dalam rangka memenuhi salah satu syarat menamatkan studi dan sekaligus memperoleh gelar sarjana strata satu.

Penulis dengan segala keterbatasan ilmu dan pengalaman sudah berupaya semaksimal mungkin untuk menyusun setiap lembar bab perbab usulan penelitian ini sesuai dengan kaidah penelitian ilmiah dan ketentuan yang ditetapkan fakultas. Walaupun demikian penulis menyadari bahwa pada lembar tertentu dari naskah usulan penelitian ini mungkin ditemukan berbagai kesalahan dan kekurangan. Untuk membenahi hal itu penulis berharap kemakluman serta masukan dari para pembaca.

Penulis menyadari pula bahwa dalam proses studi maupun dalam proses penulisan dan penyelesaian usulan penelitian ini banyak pihak turut membantu. Sehubungan dengan itu secara khusus pada lembaran ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H.Syafrinaldi,SH.MCL selaku Rektor Universitas Islam Riau
2. Bapak Dr. Syahrul Akmal Latief, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau
3. Bapak Dr. Kasmanto Rinaldi, M.Si. selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau
4. Bapak Fakhri Usmita, S.Sos.,M.Krim. selaku Ketua Program Studi Kriminologi Universitas Islam Riau
5. Bapak Fakhri Usmita, S.Sos.,M.Krim. selaku Pembimbing I yang telah menyediakan waktu dan menularkan pengetahuan kepada penulis terutama selama proses bimbingan berlangsung

6. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau yang telah berjasa dalam memberikan ilmunya kepada penulis. Terkhususnya Bapak/Ibu dosen Program Studi Kriminologi.
7. Bapak/Ibu tata usaha Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau yang telah berjasa membantu melayani segala segala keperluan dan kelengkapan administrasi penulis.
8. Ayahanda dan ibunda serta keluarga besar penulis yang selalu memberikan semangat kepada penulis.
9. Sahabat-sahabat penulis yang telah memberikan semangat dan motivasi agar penulis dapat menyelesaikan penyusunan usulan penelitian ini dengan tepat waktu.
10. Kakanda dan Ayunda Kriminologi yang telah banyak membantu dalam penyelesaian penyusunan usulan penelitian ini.
11. Seluruh Teman-teman Seperjuangan Angkatan 2015 Kriminologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu yang selalu memberikan motivasi dan semangat kepada penulis.

Akhirnya penulis berharap semoga usulan penelitian ini dapat memberikan manfaat yang cukup berarti kepada setiap para pembacanya.

Pekanbaru, 23 Agustus 2022

Penulis

Zedra Adria

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN TIM PEMBIMBING	i
PERSETUJUAN TIM PENGUJI	ii
BERITA ACARA UJIAN	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II : STUDI KEPUSTAKAAN DAN KERANGKA PEMIKIRAN	
A. Studi Kepustakaan.....	12
1. Konsep Warung Internet.....	12
2. Disfungsi.....	14
3. Perilaku Menyimpang.....	15
4. Konsep Remaja.....	23
B. Landasan Teori.....	24
C. Kerangka Pemikiran.....	29
D. Konsep Operasional.....	30
BAB III :METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tipe Penelitian.....	31
B. Lokasi Penelitian.....	34
C. Subjek Penelitian.....	34
D. Jenis dan Sumber Data.....	36
E. Teknik Pengumpulan Data.....	36
F. Analisa Data.....	38
G. Jadwal Kegiatan Penelitian.....	39
H. Sistematika Laporan Penelitian.....	41

BAB IV : DESKRIPSI LOKASI PENELITIAN	
A. Gambaran Umum dan Sejarah Kota Pekanbaru.....	42
BAB V : HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Studi Pendahuluan.....	48
B. Identitas Narasumber	48
C. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	51
D. Wawancara.....	52
E. Pembahasan.....	62
BAB VI : PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	73
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN DOKUMENTASI.....	86

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Data Jumlah Warnet Yang Terdaftar di Pekanbaru	9
2.1 Tabel Gambaran Kerangka Pikir.....	28
3.1 Tabel Jumlah Key Informan dan Informan Studi	35
3.2 Tabel Jadwal Kegiatan Penelitian	39
4.1 Nama-Nama Kecamatan dan Kelurahan Yang Ada Di Kota Pekanbaru..	45
5.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	51
6.1 Laporan Hasil Wawancara	79
7.1 Lampiran Dokumentasi dan Surat	86

SURAT PERNYATAAN

Saya mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau peserta ujian Konferehensif yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Zedra Adria
NPM : 157510539
Program Studi : Kriminologi
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S.1)
Judul Skripsi : Disfungsi Warung Internet Game Online Di Kalangan Remaja (Studi Kasus Panam Kecamatan Tampan)

Atas naskah yang didaftarkan pada ujian konferehensif ini beserta seluruh dokumen persyaratan yang melekat padanya dengan ini saya menyatakan :

1. Bahwa, naskah skripsi ini adalah benar hasil karya saya sendiri yang saya tulis sesuai dan mengacu pada kaidah-kaidah metode penelitian ilmiah dan penulisan karya ilmiah.
2. Bahwa, keseluruhan persyaratan administratif, akademik dan keuangan yang melekat padanya benar telah saya penuhi sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan oleh Fakultas dan Universitas.
3. Bahwa, apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti secara sah bahwa saya ternyata melanggar dan atau belum memenuhi sebagian atau keseluruhan atas pernyataan butir 1 dan 2 tersebut diatas, maka saya menyatakan bersedia menerima sanksi pembatalan hasil ujian konfrehensif yang telah saya ikuti serta sanksi lainnya sesuai dengan ketentuan Fakultas dan Universitas serta Hukum Negara RI.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa tekanan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 18 Agustus 2022

Pelaku Pernyataan

Zedra Adria

DISFUNGSI WARUNG INTERNET GAME ONLINE DI KALANGAN REMAJA

(STUDI KASUS KECAMATAN TAMPAN)

ABSTRAK

Zedra Adria

Secara umum penyimpangan perilaku pada remaja diartikan sebagai kenakalan remaja atau *juvenile delinquency*. Dalam hal mempelajari penyimpangan warung internet game online sangat berpengaruh besar terhadap penyimpangan yang dipelajari oleh remaja. Para remaja belajar nilai-nilai, sikap, teknik dan motif perilaku penyimpangan yang berdampak kriminal melalui interaksi mereka dengan orang lain sehingga apa yang mereka lihat dapat dipelajari dan akhirnya membuat sesuatu penyimpangan itu terjadi.. Terlebih lagi tidak ada aturan yang harus dipatuhi di lokasi warung internet sehingga remaja yang awalnya belum memiliki sifat nakal dan kemauan ingin melakukan penyimpangan menjadi berhasrat ingin mencoba karena hampir setiap hari mereka melihatnya, atau juga remaja yang belum terpengaruh terhadap perbuatan yang menyimpang terpaksa mengikuti karena terpengaruh oleh pergaulan dan kelompok personal. Dalam mempelajari sebuah perilaku menyimpang dimana terjadi dalam pergaulan remaja, mereka mempunyai rasa empati dan simpati dalam kelompok yang mereka miliki, penyimpangan itu dipelajari ditengah pergaulan dimana ditengah pergaulan biasanya ada yang menjadi seseorang yang dominan sebagai acuan termasuk didalamnya teknik melakukan kejahatan ada motivasi, dorongan dan alasan pembenaran. Sehingga proses penyimpangan yang terdapat dalam kelompok ini begitu mudah dipelajari dan ditiru oleh teman akrab yang belum terpengaruh oleh situasi ini. Proses belajar yang dipengaruhi oleh individu dan kelompok ini didapat oleh mereka pada saat bermain game online di warung internet game online. pembelajaran sangat mudah terjadi karena dalam hal hobby dan kebiasaan mereka sudah satu frekuensi dalam memahami tujuan mereka. Hal lain yang menjadi penyebab terjadinya penyimpangan adalah tidak adanya filter ataupun aturan yang mengatur para member warnet ini saat berada di lingkungan warnet, member bebas melakukan apa saja asalkan tidak mengganggu member lain saat bermain. Mereka menggunakan warung internet bukan pada perkembangan teknologi untuk belajar, bekerja atau aktifitas positif lainnya tapi menyalahgunakan perkembangan teknologi untuk kesenangan kelompoknya secara masif sehingga terjadi disfungsi pada warung internet terutama warung internet game online.

Kata kunci: Warnet, Penyimpangan, Kelompok, dan Remaja

**THE DISFUNCTION OF ONLINE GAME INTERNET CAFES
IN TEENAGERS
(CASE STUDY OF TAMPAN DISTRICT)**

ABSTRACT

Zedra Adria

In general, behavioral deviations in teenagers are defined as juvenile delinquency. In terms of studying the deviations of internet cafes, online games have a big influence on the deviations studied by teenagers. The teenagers learn the values, attitudes, techniques and motives of criminally deviant behavior through their interactions with others so that what they see can be learned and ultimately make the deviance happen. Moreover, there are no rules that must be obeyed at the location of internet cafes so that teenagers who initially do not have a naughty nature and desire to deviate become easy to try because they see them almost every day, or teenagers who have not been affected by deviant actions are forced to follow because influenced by social and personal groups. In studying a deviant behavior which occurs in the association of teenagers, they have a sense of empathy and sympathy in the group they have, the deviation studied usually someone who is dominant as a reference, including the technique of committing a crime there is motivation, encouragement and justification. So that the deviation process contained in this group is so easy to learn and imitate by close friends who have not been affected by this situation. The learning process that is influenced by individuals and groups is obtained by them when playing online games at online game internet cafes. Learning is very easy to happen because in terms of hobbies and habits they have one frequency in understanding their goals. Another thing that causes deviations is the absence of filters or rules that regulate the members of this internet cafes while in the cafes environment, members are free to do anything as long as they do not disturb other members while playing. They use internet cafes not on technological developments to study, work or other positive activities but abuse technological developments for the enjoyment of their groups massively so that there is dysfunction in internet cafes, especially online game internet cafes.

Keywords: Internet Cafe, Deviation, Group, and Teenager

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi masa saat ini tidak dapat dipungkiri mempengaruhi kehidupan masyarakat, terutama setelah ditemukannya internet yang kini semakin banyak digemari oleh masyarakat. Berbagai kemudahan bisa didapatkan dengan hanya mengakses internet. Dalam beberapa tahun ini, permainan teknologi atau yang lebih dikenal dengan permainan game online mengalami kemajuan yang sangat pesat hal ini bisa dilihat dari semakin banyaknya warung internet ataupun game center yang bermunculan bukan hanya di kota-kota besar bahkan juga di kota-kota kecil.

Kemajuan teknologi yang memberikan nilai tambah dengan mudahnya mengakses segala informasi, penggunaan sarana teknologi yang berdampak pada perilaku masyarakat yang lambat laun mulai mengakibatkan perubahan di lingkungan pergaulan masyarakat. Ketika terjadi perubahan dengan cepat, salah satu kelompok yang rentan untuk ikut terbawa arus adalah para remaja. Masa remaja merupakan masa yang rentan terhadap penyimpangan, karena pada masa ini seorang mengalami masa transisi atau peralihan dari masa kehidupan anak-anak menuju kedewasaan yang sering ditandai dengan krisis kepribadian karena disebabkan oleh proses pencarian jati diri.

Remaja dengan segala bentuk kepribadian, sifat dan sistem nilai tidak jarang memunculkan perilaku-perilaku yang ditanggapi masyarakat yang tidak seharusnya diperbuat oleh remaja. Perilaku-perilaku tersebut tampak baik dalam bentuk kenakalan biasa maupun perilaku yang menjurus tindak kriminal. Masyarakatpun secara langsung ataupun tidak langsung menjadi gelisah menghadapi gejala tersebut. Berbagai cara pendekatan telah dicoba diterapkan untuk memahami perilaku penyimpangan di kalangan remaja itu, mulai dari upaya pendekatan hukum (pidana) maupun pendekatan kriminologik.

Beberapa kenyataan yang kita lihat dari perkembangan remaja saat ini memang sedikit mengkhawatirkan, karena tidak dapat dipungkiri bahwa masa remaja adalah masa tersulit, pada posisi ini seorang individu akan menghadapi kesulitan dengan dirinya sendiri, orangtuanya, dengan teman sebayanya dan lawan jenisnya, serta lingkungan masyarakat. Permasalahan yang kompleks mengenai remaja juga tak asing lagi terdengar di era kotemporer ini, dari mulai masalah control terhadap dirinya sendiri, masalah adaptasi dengan lingkungannya, masalah perbedaan pendapat dengan orangtuanya, belum lagi masalah pengaruh negatif dari perkembangan zaman di era modern ini.

Salah satu pengaruh negatif dari perkembangan zaman adalah munculnya warung internet yang berbasis game online yang biasa disebut warung internet game online, warung internet game online adalah salah satu jenis wirausaha yang menyewakan jasa game online kepada khalayak umum, namun kebanyakan dari penggunaanya adalah para remaja. Dengan berkumpulnya para remaja di lokasi warung internet game online yang mana dari setiap individu memiliki

kecenderungan atau sifat negatif masing-masing sehingga menyebabkan pertukaran dan pembelajaran perilaku menyimpang di lokasi warung internet game online.

Fenomena yang terjadi tidak memilih remaja di kalangan atau di tempat tertentu, nyatanya daerah pedesaan juga tidak dapat dibedakan lagi dengan remaja yang ada dipertanian, salah satunya disebabkan oleh dampak negatif dari teknologi modern sudah bisa menembus ke pelosok desa, sehingga banyak remaja yang kehilangan moralitas dan kehilangan kualitas karakter dirinya. Pada Masa ini, Remaja memang sedang dalam posisi yang tidak stabil, remaja mempunyai keingintahuan yang berkejang dalam dirinya yang selalu ingin disalurkan (Maskur, 2014).

World Health Organization (WHO) mendefinisikan remaja secara konseptual, dengan tiga kriteria yaitu biologis, psikologis, dan sosial ekonomi, dengan ciri-ciri bahwa Individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual. Individu mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa. Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial-ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri.

Rentang usia remaja antara 11-24 tahun, masa remaja merupakan masa transisi dari masa anak-anak menuju ke masa dewasa. Selain mengalami perubahan fisik terdapat pula perubahan psikologis yang hampir universal, seperti

meningginya emosi, minat, peran, pola perilaku, nilai-nilai yang dianut, dan bersifat ambivalen terhadap setiap perubahan (Hurlock, 1999: 207). Monks, 1999 sendiri memberikan batasan usia masa remaja adalah masa diantara 12-21 tahun dengan perincian 12-15 tahun masa remaja awal, 15-18 tahun masa remaja pertengahan, dan 18-21 tahun masa remaja akhir.

Secara umum perilaku menyimpang dapat diartikan sebagai tingkah laku yang melanggar atau bertentangan dengan aturan normatif dan pengertian normatif maupun dari harapan-harapan lingkungan sosial yang bersangkutan. Penyimpangan dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu penyimpangan primer dan penyimpangan sekunder. Penyimpangan primer adalah suatu bentuk perilaku menyimpang yang bersifat sementara dan tidak dilakukan terus-menerus sehingga masih dapat ditolerir masyarakat seperti melanggar lalu lintas, buang sampah sembarangan. Sedangkan penyimpangan sekunder yakni perilaku menyimpang yang tidak mendapat di toleransi dari masyarakat dan umumnya dilakukan berulang kali seperti merampok, menjambret, memakai narkoba, menjadi pelacur, tawuran dan lain-lain (Sadli, 1983: 35). Secara keseluruhan, semua tingkah laku yang menyimpang dari ketentuan yang berlaku dalam masyarakat (norma agama, etika, peraturan sekolah, peraturan keluarga, dan lain-lain) dapat disebut sebagai perilaku menyimpang (Sarwono, 2003: 197).

Di Indonesia, secara umum penyimpangan perilaku pada remaja diartikan sebagai kenakalan remaja atau *juvenile delinquency*. Kenakalan remaja (*juvenile delinquency*) adalah suatu perbuatan yang melanggar norma, aturan atau hukum dalam masyarakat yang dilakukan pada usia remaja atau transisi masa anak-anak

menuju dewasa (Kartono, 2010: 6). Kenakalan sebagai permasalahan sosial, kenakalan remaja dapat dikategorikan dalam perilaku menyimpang, karena melanggar norma-norma atau nilai-nilai di masyarakat. Dalam perspektif perilaku menyimpang, masalah sosial terjadi karena terdapat penyimpangan perilaku dari berbagai aturan-aturan sosial ataupun dari nilai dan norma sosial yang berlaku (Kartono, 2010: 7). Perilaku menyimpang dapat dianggap sebagai sumber masalah karena dapat membahayakan tegaknya sistem sosial.

Simanjuntak (1984) memberi tinjauan secara sosiokultural tentang arti *juvenile delinquency*. Suatu perbuatan itu disebut delinkuen apa bila perbuatan-perbuatan tersebut bertentangan dengan norma-norma yang ada dalam masyarakat dimana ia hidup, atau suatu perbuatan yang anti-sosial dimana di dalamnya tergantung unsur-unsur anti-normatif. (Kartono, 1998: 24) mengemukakan bahwa, anak-anak remaja yang melakukan kenakalan itu pada umumnya kurang memiliki kontrol diri, atau justru menyalahgunakan kontrol diri tersebut, dan suka menegakkan standar tingkah laku sendiri, disamping meremehkan keberadaan orang lain. Kejahatan yang mereka lakukan itu pada umumnya disertai unsur-unsur mental dengan motif-motif subjektif, yaitu untuk mencapai satu subjek tertentu dengan disertai kekerasan dan agresif. Pada umumnya anak-anak muda tadi sangat egoistis, dan suka sekali menyalahgunakan dan melebih-lebihkan harga dirinya.

Kenakalan anak dapat diinterpretasikan berdampak negatif secara psikologis terhadap anak yang menjadi pelakunya, apa lagi jika sebutan tersebut secara

langsung menjadi semacam *trade-mark*. Kaum cendekiawan dan ilmuwan berupaya terus untuk menemukan pengertian terbaik dari *juvenile delinquency*.

Perspektif perilaku menyimpang masalah sosial terjadi karena terdapat penyimpangan perilaku dari berbagai aturan-aturan sosial ataupun dari nilai dan norma sosial yang berlaku. Perilaku menyimpang dapat dianggap sebagai sumber masalah karena dapat membahayakan tegaknya sistem sosial. Masalah perilaku menyimpang yang merusak sistem sosial dalam masyarakat melalui interaksi sosial dengan menggunakan media atau lingkungan sosial tertentu.

Sutherland (1937) menjelaskan bagaimana peran kriminal dipelajari melalui transmisi kultural. Dalam kasus warung internet game online yang mana remaja telah menyalah gunakan fungsi utama dari warung internet ini sebagai tempat penyebaran perilaku menyimpang dimana pada jenis-jenis kejahatan tertentu yang dilakukan oleh penyimpangan ini dipelajari dari beberapa pelaku kejahatan dimana para pelaku ini didominasi oleh orang-orang dewasa. Warnet game online ini terbilang cukup bebas apa lagi untuk anak-anak remaja. Mereka dapat melakukan apa saja yang dilakukan oleh orang dewasa didalam warnet bahkan mereka melebih-lebihkan dari apa yang orang dewasa lakukan seperti perilaku bersikap kasar kepada teman, merokok, pencurian, hingga ada yang terlibat narkoba.

Warung internet game online sangat berpengaruh besar terhadap penyimpangan yang dipelajari oleh remaja. Para remaja belajar nilai-nilai, sikap, teknik dan motif perilaku penyimpangan yang berdampak kriminal melalui

interaksi mereka dengan orang lain sehingga apa yang mereka lihat dapat dipelajari dan akhirnya membuat sesuatu penyimpangan itu terjadi. Terlebih lagi tidak ada aturan yang harus di patuhi di lokasi warung internet sehingga remaja yang awalnya belum memiliki sifat nakal dan kemauan ingin melakukan penyimpangan menjadi berhasrat ingin mencoba karena hampir setiap hari mereka melihatnya, atau juga remaja yang belum terpengaruh terhadap perbuatan yang menyimpang terpaksa mengikuti karena terpengaruh oleh pergaulan dan kelompok personal.

Warung internet merupakan tempat yang memiliki situasi terbaik untuk menjadikan remaja dapat mempelajari tindakan penyimpangan dikarenakan warung internet memiliki akses dunia maya dan internet dalam mengambil informasi bertukar komunikasi secara masif di dunia Internet, dunia Internet itu sejujurnya sangatlah luas dan tidak terbatas, di dunia Internet sendiri kebanyakan orang-orang akan langsung melihat secara masif contoh saja iklan-iklan yang ada di internet itu sendiri terkadang terdapat beberapa iklan vulgar yang mengakibatkan anak-anak tertarik dan ingin melihatnya ini bisa disimpulkan dari pendapat bagaimana orang melihat dengan cara mencontoh nya.

Dalam mempelajari sebuah perilaku menyimpang dimana terjadi dalam pergaulan remaja, mereka mempunyai rasa empati dan simpati dalam kelompok yang mereka miliki, penyimpangan itu dipelajari ditengah pergaulan dimana ditengah pergaulan biasanya ada yang menjadi seseorang yang dominan sebagai acuan termasuk didalamnya teknik melakukan kejahatan ada motivasi, dorongan dan alasan pembenaran. Sehingga proses penyimpangan yang terdapat dalam

kelompok ini begitu mudah di pelajari dan ditiru oleh teman akrab yang belum terpengaruh oleh situasi ini.

Dalam hal ini yang cukup mengawatirkan dari para remaja ini adalah mereka ada yang sampai terlibat atau mempunyai kelompok motor yang mengarah ke geng motor. Mereka menjadikan warung internet game online sebagai tempat nongkrong atau menjadi titik kumpul sebelum bepergian. Warung internet game online dijadikan tempat berkumpul bagi anak-anak muda pada malam hari, tidak sedikit pula perilaku negatif yang tersebar disana, seperti merokok, berpacaran, pencurian handphone, curanmor, perkelahian, geng motor, sampai obat-obatan terlarang. Sedangkan pada pagi dan siang hari mereka menjadikan warung internet game online sebagai tempat tujuan cabut atau bolos sekolah. warung internet game online benar-benar menjadi tempat yang sangat nyaman bagi para remaja untuk dijadikan tempat berkumpul, selain tidak adanya aturan yang mengikat mereka faktor teman sepergaulan menjadi alasan utama mengapa para remaja memilih warung internet game online sebagai rumah kedua bagi mereka.

Banyaknya perilaku menyimpang yang tersebar di warung internet game online sehingga pembelajaran perilaku menyimpang sangat sulit untuk diatasi karena begitu aktifnya interaksi dan komunikasi diantara remaja yang merupakan teman kelompok bermain, juga menjadi faktor lain mengapa pembelajaran perilaku menyimpang mudah terjadi adalah karena tidak adanya aturan yang mengikat mereka.

Tabel 1.1: Data Jumlah Warnet Yang Terdaftar Di Pekanbaru

Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Pekanbaru 2020

NO	Kecamatan	Jumlah Warnet Yang Terdata
1	Bukit Raya	6
2	Lima Puluh	4
3	Marpoyan Damai	13
4	Payung Sekaki	19
5	Pekanbaru Kota	1
6	Rumbai	1
7	Rumbai Pesisir	6
8	Sail	1
9	Senapelan	11
10	Sukajadi	9
11	Tampan	27
12	Tenayan Raya	8

Sumber: Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu

Hal inilah yang melatarbelakangi penulis untuk memilih judul suatu karya ilmiah yang berbentuk proposal penelitian dengan judul: **Disfungsi Warung Internet Game Online Di Kalangan Remaja (Studi Kasus Kecamatan Tampan)**

Berdasarkan latar belakang di atas, Penulis berinisiatif untuk meneliti lebih lanjut permasalahan mengenai: faktor penyebab mengapa terjadinya disfungsi di

warung internet game online sehingga menjadi tempat penyebaran perilaku penyimpangan di kalangan remaja.

B. Rumusan Masalah

Warung internet merupakan sebuah tempat yang digunakan untuk mencari informasi dan komunikasi dengan data-data yang ingin dibutuhkan oleh seseorang konsumen akan tetapi digunakan juga sebagai kebutuhan-kebutuhan yang lain biasanya para konsumen menggunakan untuk browsing dan pengerjaan tugas-tugas sekolah, kuliah dan juga perkantoran. Tidak hanya di perkotaan bahkan di perdesaan warung internet adalah sebuah sarana yang cukup sangat dibutuhkan, warung internet telah dialihfungsikan dari semulanya digunakan untuk browsing dan pengerjaan tugas sekolah hingga pekerjaan kantoran kini telah beralih fungsi menjadi warung internet game online atau juga bisa disebut game center, setelah beralih fungsi lalu muncul gejala penyimpangan yang dilakukan oleh pengguna jasa warung internet game online yang kebanyakan penggunanya masih berusia remaja, mereka lakukan kegiatan-kegiatan yang kurang bermanfaat dan rentan untuk diselewengkan dengan begitu peneliti menemukan sebuah permasalahan. Adapun yang menjadi pertanyaan dalam penelitian adalah **“Bagaimana penyalahgunaan fungsi warung internet game online terhadap pembelajaran penyimpangan di kalangan remaja?”**

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menggambarkan bagaimana warung internet game online menjadi tempat

penyebaran perilaku menyimpang pada remaja, sehingga kita tahu apa yang menjadi faktor penyebab remaja melakukan penyimpangan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan penulis serta dapat menerapkan ilmu yang penulis peroleh dibangku kuliah khususnya mengenai studi lokasi warnet game online sebagai tempat penyebaran perilaku menyimpang dikalangan remaja.

2. Manfaat Akademis

Dapat dijadikan sebagai pedoman dalam penelitian lanjutan yang sesuai dengan bidang penelitian yang penulis teliti.

3. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi aparat terkait untuk mengambil sikap dan upaya guna meminimalisir hingga mengatasi penyimpangan yang dilakukan oleh remaja terutama dilokasi warung internet game online khususnya diwilayah Kecamatan Tampan. Sementara bagi masyarakat penulis berharap dapat memberikan sumbangan pemahaman terkait bahayanya pergaulan dilokasi warung internet game online.

BAB II

STUDI KEPUSTAKAAN DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Studi Kepustakaan

Sebagai acuan dalam penelitian maka penulis mengemukakan beberapa konsep dan teori pendukung untuk membantu penulis menelaah masalah yang akan dikaji.

1. Konsep Warung Internet Game Online

Warung Internet adalah sebuah kata yang berkembang di antara para aktivis Internet Indonesia pada tahun 1997-1998 untuk sebuah kios yang memiliki banyak komputer untuk di sewakan bagi pengakses Internet. Pada masa itu, secara tidak sadar terjadi perebutan singkatan dari Warung Internet antara Warin dan Warnet. Seharusnya jika kita konsisten dengan proses menyingkat kata, seperti Warteg (Warung Tegal) dan Wartel (*Warung Telekomunikasi*), maka yang seharusnya di pilih adalah Warin. Karena Internet, menjadi akhiran yang sangat menarik dalam jaringan Internet, maka kebanyakan rekan-rekan pada masa itu lebih memilih istilah Warnet dari pada Warin. Oleh karena itu tidak heran hingga saat ini Warnet diadopsi oleh masyarakat Indonesia (Ikhsan, 2009).

Perkembangan warung internet telah merambah ke semua lapisan sosial dan budaya masyarakat, yang menjadikan dunia tanpa batas, sehingga dipersepsikan telah mendorong globalisasi perubahan sosial dan budaya masyarakat, keberadaan warung internet adalah gambaran kehidupan virtual dengan dua realitas paralel.

Warung internet merupakan bagian dari budaya masaa (*mass culture*), diidentikkan dengan budaya populer (*populer culture*) dan hiburan massa (*mass entertainment*), (Anwar arifin: 2006)

Keberadaan warnet sebagai produk perkembangan teknologi *cyberspace* melahirkan dua sisi konsekuensi. Konsekuensi positif-konstruktifnya diantaranya sebagai fasilitas belajar, wahana pengembangan kreativitas remaja, menghilangkan kejenuhan dengan bertualang di dunia virtual *second life*, dan bisa membangun hubungan sosial baru. Pertukaran pesan verbal dan non verbal antara si pengirim dan si penerima pesan untuk mengubah tingkah laku (Muhammad: 2005). Konsekuensi negatif-destruktifnya diantaranya adalah yang digolongkan pada kategori isu subversiv, yaitu; kecanduan, kekerasan (*agresifitas*), dan kebingungan antara dua dunia. Bagi remaja dikhawatirkan mengganggu pelajaran sekolahnya, serta mengurangi perhatian dan kepekaannya terhadap lingkungan sosial.

Di abad virtual dewasa ini, banyak konsep-konsep sosial seperti integrasi, kesatuan, persatuan, nasionalisme dan solidaritas, tampak semakin kehilangan realitas sosialnya dan malah justru menggiring masyarakat global ke arah akhir sosial. Alan Touraine misalnya, melihat bahwa proses akhir sosial ini adalah sebagai akibat modernisasi yang telah mencapai titik ekstrimnya, yang disebutnya sebagai hipermodernisasi kontemporer (Hutchinson, 2000)

Proses akhir sosial ini kini dipercepat dan mencapai keadaan maksimalnya di tangan media dan informasi; internet dan televisi (terutama internet yang

dilengkapi “mesin” pencari informasi dan penjelajah dunia maya), yang menciptakan berbagai simulasi relasi sosial.

Namun, walaupun disebutkan bahwa kelahiran dunia virtual menyebabkan berakhirnya kehidupan sosial dalam pengertian interaksi dan komunikasi konvensional, para ahli yang telah memfokuskan perhatian dan penelitiannya pada dunia kedua ini mengatakan dunia virtual adalah juga dunia sosial, dimana seseorang juga bisa melakukan relasi, transaksi, dan pertukaran sosial, tentunya dengan menggunakan media teknologi komputer. Kozinets dan Kedzior mengatakan; karena dunia maya cenderung sebagai dunia sosial, orang menggunakan antarmuka komputer untuk berintegrasi sesamanya dan dengan lingkungan hidup lainnya (Jones, 1999).

2. Disfungsi

Robert K. Merton mendefinisikan fungsi sebagai konsekuensi-konsekuensi yang dapat diamati dan dibuat dengan tujuan adaptasi atau penyesuaian dari sistem tertentu. Adaptasi dan penyesuaian selalu bermakna positif bagi sistem. Itu sebabnya Merton kemudian mengenalkan konsep disfungsi untuk melihat adanya konsekuensi-konsekuensi yang justru merusak atau berakibat negatif pada sistem yang lain. Disfungsi merupakan kondisi di saat seseorang tidak mampu memenuhi dan melaksanakan peran sesuai dengan tugas dan tanggung jawabnya melakukan peran secara tepat.

3. Perilaku Menyimpang

Yang dimaksud perilaku menyimpang adalah perilaku dari para warga masyarakat yang dianggap tidak sesuai dengan kebiasaan, tata aturan atau norma sosial yang berlaku. Secara sederhana kita memang dapat mengatakan, bahwa seseorang berperilaku menyimpang apabila menurut anggapan sebagian besar masyarakat (minimal di suatu kelompok atau komunitas tertentu) perilaku atau tindakan tersebut diluar kebiasaan, adat istiadat, aturan, nilai-nilai, atau norma sosial yang berlaku (Hurlock, 1998).

Dikalangan remaja sering dijumpai adanya perilaku yang menyimpang. Perilaku menyimpang merupakan hasil dari proses sosialisasi yang tidak sempurna. Kelompok yang paling rentan dalam proses perilaku menyimpang yaitu para remaja. Dalam kamus besar bahasa Indonesia perilaku menyimpang diartikan sebagai tingkah laku, perubahan, atau tanggapan seseorang terhadap lingkungan yang bertentangan dengan norma-norma dan hukum yang berlaku di dalam masyarakat. Dalam kehidupan masyarakat, semua tindakan manusia dibatasi oleh aturan untuk berbuat dan berperilaku sesuai dengan sesuatu yang dianggap baik oleh masyarakat.

Menurut (Willis, 2008) tingkah laku menyimpang adalah bentuk tindakan yang melanggar dari norma-norma sosial, dan nilai-nilai kehidupan. (Zanden: 2004) penyimpangan perilaku ini adalah perilaku yang dilakukan oleh sejumlah besar orang dianggap sebagai hal yang tercela.

Sementara itu, krisis akhlak yang menimpa pada masyarakat umum terlihat pada sebagian sikap mereka yang dengan mudah merampas hak orang lain (menjarah), main hakim sendiri, melanggar peraturan tanpa merasa bersalah, mudah terpancing emosinya dan sebagainya. Sedangkan krisis akhlak yang menimpa kalangan pelajar terlihat dan banyaknya keluhan orang tua, ahli didik, dan orang-orang yang berkecimpung dalam bidang agama dan sosial berkenaan dengan ulah sebagian pelajar yang sukar dikendalikan, nakal, keras kepala, sering membuat keonaran, tawuran, mabuk-mabukan, pesta obat-obat terlarang bergaya hidup seperti hippies, bahkan sudah melakukan pembajakan, pemerkosaan, pembunuhan, dan perilaku kriminal lainnya (Arifin, 2000)

Kondisi remaja hari ini semakin memprihatinkan dalam berbagai dimensi kehidupan. Seringkali kita menyaksikan baik melalui media televisi, majalah, media sosial, dan lain sebagainya tindakan-tindakan penyimpangan pelajar, dan kriminalitas yang terjadi sebagian besar di akibatkan karena mabuk.

Menurut Santrock menambahkan dalam penelitiannya bahwa lima sampai sepuluh persen populasi remaja merupakan anak muda yang berisiko sangat tinggi (*veryhigh-risk youth*). Salah satu perilaku anak muda yang berisiko adalah perilaku minum -minuman keras. Berikut pernyataan yang lebih lengkap “Anak muda dengan perilaku bermasalah ganda meliputi remaja yang ditahan dalam penjara atau yang terlibat dalam kejahatan-kejahatan serius, putus sekolah atau nilai raportnya di bawah rata-rata, pengguna obat-obatan, selalu minum minuman keras, menghisap rokok, aktif dan teratur secara seksual tetapi menggunakan kontrasepsi. Hal ini berarti bahwa remaja merupakan sumber daya manusia yang

potensi menjadi tidak dapat berfungsi secara maksimal akibat semakin luasnya penyalahgunaan narkoba dan minuman keras.

Dari penjelasan di atas memberikan pemahaman kepada kita tentang kondisi perilaku remaja terkhusus siswa dewasa ini. Dimana perilaku tidak dapat terkontrol oleh nilai dan norma kehidupan sehingga memberikan dampak sosial dalam hidup bermasyarakat.

Menurut (Mappiaer, 1982) perbuatan menyimpang disebut dengan tingkah laku bermasalah. Tingkah laku bermasalah masih dianggap wajar jika hal ini terjadi pada remaja. Maksudnya, tingkah laku ini masih terjadi dalam batas ciri-ciri pertumbuhan dan perkembangan sebagai akibat adanya perubahan secara fisik dan psikis.

Menurut (Hordert, 1987) perilaku menyimpang adalah setiap tindakan yang melanggar keinginan-keinginan bersama sehingga dianggap menodai kepribadian kepribadian kelompok yang akhirnya si pelaku dikenai sanksi. Keinginan yang dimaksud adalah sistem nilai dan norma yang berlaku.

Menurut (Lawang, 2004) beranggapan bahwa perilaku menyimpang merupakan semua tindakan yang menyimpang dari norma yang berlaku dalam sistem sosial dan menimbulkan usaha dari mereka yang berwenang dalam sistem ini untuk memperbaiki perilaku menyimpang. bentuk-bentuk penyimpangan adalah sebagai berikut :

1. Penyimpangan Individual (*Individual Deviation*)

Penyimpangan ini biasanya dilakukan oleh orang telah mengabaikan dan menolak norma-norma yang berlaku di dalam masyarakat. Orang seperti ini biasanya mempunyai kelainan atau mempunyai penyakit mental sehingga tidak dapat mengendalikan dirinya.

Penyimpangan yang bersifat individual sesuai dengan kadar penyimpangannya dibedakan yaitu :

- a. Pemandel, yaitu penyimpangan karena tidak patuh pada nasihat orang tua agar merubah pendiriannya yang kurang baik.
- b. Pembangkang, yaitu penyimpangan karena tidak taat pada orang-orang.
- c. Pelanggar, yaitu melanggar norma-norma umum yang berlaku. Misalnya orang yang melanggar rambu-rambu lalu lintas pada saat jalan raya.
- d. Perusuh atau penjahat, yaitu penyimpangan karena mengabaikan norma-norma umum sehingga menimbulkan kerugian harta benda atau jiwa di lingkungannya.
- e. Munafik, yaitu penyimpangan karena tidak menepati janji, berkata bohong, berkhianat, dan berlagak membela.

2. Penyimpangan kelompok (*Group Deviation*)

Penyimpangan kelompok adalah penyimpangan yang dilakukan oleh sekelompok orang yang tunduk pada norma kelompok yang bertentangan dengan norma yang berlaku. Misalnya, sekelompok orang menyeludupkan obat-obatan terlarang, separatis. Mereka memiliki aturan yang harus dipatuhi oleh anggota lainnya.

3. Penyimpangan campuran (*Mixture Of Both Deviation*)

Penyimpangan seperti itu dilakukan oleh suatu golongan sosial yang memiliki organisasi yang rapi, sehingga individu atau pun kelompok di dalamnya taat dan tunduk kepada norma golongan dan mengabaikan norma masyarakat yang berlaku. Misalnya, remaja yang putus sekolah dan pengangguran yang frustrasi dari kehidupan masyarakat, dengan dibawah pimpinan seorang tokoh mereka mengelompok ke dalam organisasi rahasia yang menyimpang dari norma hukum.

4. Bentuk-bentuk perilaku menyimpang menurut para ahli :

Menurut Adler adalah sebagai berikut :

- a. Kebut-kebutan di jalanan yang mengganggu keamanan, dan membahayakan jiwa sendiri dan orang lain.
- b. Perilaku ugal-ugalan, berandalan, yang mengacaukan ketentraman masyarakat sekitar. Tingkah laku ini bersumber pada kelebihan energi dan dorongan primitif yang tidak terkendali serta kesukaan meneror lingkungan.
- c. Perkelahian antar geng, antar kelompok, antar sekolah, antar suku, sehingga kadang-kadang membawa korban jiwa.
- d. Membolos sekolah lalu bergelandangan sepanjang jalan, atau bersembunyi di tempat-tempat terpencil sambil melakukan bermacam-maca kedurjanaan dan tindak asusila.
- e. Kriminalitas anak siswa dan adolesons antara lain berupa perbuatan mengancam, mengintimidasi, memeras, maling, mencopet, merampas,

menjambret, menyerang, membunuh, menyiksa dan pelanggaran yang lainnya.

- f. Berpesta pora sambil mabuk-mabukan, melakukan hubungan seks bebas, dan berbagai tindakan yang mengganggu ketentraman dan ketenangan lingkungan.

Menurut (Hawari, 1997: 56) perilaku menyimpang oleh remaja sering kali merupakan gambaran dari kepribadian anti sosial atau penyimpangan tingkah laku siswa, yang ditandai dengan beberapa kriteria dari gejala-gejala tersebut yaitu:

1. Sering membolos.
2. Terlibat kenakalan siswa atau ditangkap dan diadili pengadilan karena tingkah lakunya.
3. Dikeluarkan atau diskors dari sekolah karena berkelakuan buruk.
4. Seringkali lari dari rumah (minggat) dan bermalam di luar rumahnya.
5. Selalu berbohong
6. Berulang-ulang melakukan hubungan seks, walaupun hubungannya belum akrab.
7. Seringkali mabuk atau menyalahgunakan narkotika dan zat adiktif lainnya.
8. Seringkali mencuri
9. Seringkali merusak barang milik orang lain.
10. Prestasi di sekolah yang jauh di bawah taraf kemampuan kecerdasan (IQ) sehingga berakibat tidak naik kelas.
11. Sering kali melawan otoritas yang lebih tinggi seperti orang tua, guru, melawan aturan-aturan di rumah atau sekolah, tidak disiplin.

12. Seringkali memulai perkelahian.

Al-zuhaili membagi wujud penyimpangan siswa menjadi enam bagian yaitu sebagai berikut :

1. Penyimpangan moral. Penyimpangan moral terjadi disebabkan oleh seseorang yang meninggalkan perilaku baik dan mulia, lalu menggantinya dengan perbuatan yang buruk, seperti bersikap tidak mau tau dengan lingkungan sekitarnya, cepat terbawa arus, tidak menjaga kehormatan diri, mengajak perempuan yang bukan mahram jalan-jalan, mengikuti gaya dan model barat, tawuran dan nongkrong di pinggir-pinggir jalan.
2. Penyimpangan Berfikir. Penyimpangan dalam berpikir dapat timbul, disebabkan oleh adanya kekosongan pikiran, kekeringan rohani, kedangkalan keyakinan. Dia selalu terbuai dengan khayalan dan hal-hal yang bersifat khurafat.
3. Penyimpangan Agama. Penyimpangan dalam bidang agama terlihat dari sikap ekstern seseorang dalam memahami ajaran agama, sehingga ia fanatik terhadap madzhab atau kelompoknya, memilih untuk tidak ber-Tuhan (atheis), skeptis terhadap keyakinannya sendiri dan agama yang dianutnya, memperjual belikan ajaran agama, dan arogan terhadap prinsip-prinsip yang dipegang atau ajaran-ajaran tokoh masyarakatnya.
4. Penyimpangan sosial dan hukum. Penyimpangan dalam bidang sosial dan pelanggaran terhadap peraturan dapat dilihat dari sikap yang selalu melakukan kekerasan, seperti mengancam, merampas, membunuh,

membajak atau ke candauan minuman keras, mengonsumsi narkoba, dan penyimpangan seksual.

5. Penyimpangan mental. Penyimpangan dalam masalah mental atau kejiwaan dapat dilihat dari sikap yang selalu merasa tersisih, kehilangan kepercayaan diri, memiliki kepribadian ganda, kehilangan harapan masa depan, merasa selalu sial dan cepat putus asa, gelisah, bimbang dan sering bingung, melakukan hal-hal yang sia-sia dan tidak ada manfaatnya, mengisolasi diri dari kehidupan masyarakat, melibatkan diri dalam huru-hara musik, selalu bertindak ikut-ikutan tanpa tahu alasannya, hanya melihat orang dari penampilan luar saja, atau suka meniru orang lain.
6. Penyimpangan Ekonomi. Penyimpangan dalam hal ekonomi dapat berbentuk sikap congkak dan gengsi dengan kekayaan yang dimiliki, boros, berfoya-foya, bermegah-megahan, glamour dalam berpakaian, busana dan perhiasan, membuang waktu, bersikap materialistis, dan suka menghambur-hamburkan harta.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas terkait dengan bentuk-bentuk perilaku menyimpang remaja yang terjadi di lingkungan sekolah yang dilakukan oleh siswa maka dapat disimpulkan bahwa sering membolos, sering berkelahi, merokok, mabuk-mabukan, ugal-ugalan, merupakan bentuk perilaku menyimpang yang sering meresahkan lingkungan sekolah dan membuat kegaduhan.

4. Konsep Remaja

Remaja adalah masa peralihan diri dari anak menuju dewasa, pada masa ini terjadi berbagai macam perubahan yang cukup bermakna baik secara fisik, biologis, mental dan emosional serta psikososial. Kesemuanya ini dapat mempengaruhi kehidupan pribadi, lingkungan keluarga maupun masyarakat. (Sarwono, 2010) mengungkapkan batasan remaja adalah suatu masa dimana secara fisik individu berkembang dari saat pertama kali masa di mana secara fisik individu berkembang dari saat pertama kali menunjukkan tanda-tanda seksual sekunder sampai mencapai kematangan seksual, secara psikologis individu mengalami perkembangan dan pola identifikasi dari anak-anak menjadi dewasa dengan batasan usia 15- 20 tahun.

Menurut Rumini dan Sundari (2004: 53) masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/fungsi untuk memasuki masa dewasa. Masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria. Sedangkan menurut Darajat (1990: 23) remaja adalah: masa peralihan diantara masa kanak-kanak dan dewasa. Dalam masa ini anak mengalami masa pertumbuhan dan masa perkembangan fisiknya maupun perkembangan psikisnya. Mereka bukanlah anak-anak baik bentuk badan ataupun cara berfikir atau bertindak, tetapi bukan pula orang dewasa yang telah matang.

Hal senada diungkapkan oleh Santrock (2003: 26) bahwa remaja (adolescence) diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan

masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional. Batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun. Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu 12 – 15 tahun = masa remaja awal, 15 – 18 tahun = masa remaja pertengahan, dan 18 – 21 tahun = masa remaja akhir. Tetapi Monks, Knoers, dan Haditono membedakan masa remaja menjadi empat bagian, yaitu masa pra-remaja 10 – 12 tahun, masa remaja awal 12 – 15 tahun, masa remaja pertengahan 15 – 18 tahun, dan masa remaja akhir 18 – 21 tahun (Deswita, 2006: 192).

Menurut Sri Rumini & Siti Sundari (2004: 53) masa remaja adalah masa peralihan dari masa anak-anak dengan masa dewasa dengan rentang usia antara 12-22 tahun, dimana pada masa tersebut terjadi proses pematangan baik itu pematangan fisik, maupun psikologis. Masa remaja hendaknya digunakan sebaik mungkin untuk menuntut ilmu dan bersosialisasi pada tempat yang seharusnya agar tercipta kepribadian yang santun dan agamis, namun para remaja telah diracuni oleh budaya asing (*westernisasi*) sehingga mereka berubah haluan dari kepribadian bangsa timur yang tertutup menjadi budaya barat yang “buka-bukaan”. Menurut Fanggidae hal tersebut disebut pergeseran Nilai akibat majunya arus informasi dari dunia internasional (Fanggidae, 1993: 6).

B. Landasan Teori

1. Teori Differential Association

Edwin H, Sutherland memperkenalkan *Teori Differensial Association* menurutnya perilaku menyimpang merupakan suatu perbuatan yang didapatkan

setelah melalui proses belajar, jadi penyimpangan perilaku adalah fenomena yang dipelajari oleh seseorang dari orang lain atau kelompok. Proses belajar yang dimaksud adalah mempelajari dan memahami norma-norma yang menyimpang dari subkultural. Sutherland menyatakan bahwa preferensi kejahatan itu ‘ditransmisikan secara kultural’ sama dengan menyatakan bahwa perilaku kejahatan itu dipelajari melalui interaksi sosial.

Penyimpangan bersumber dari pergaulan yang berbeda, penyimpangan itu terjadi melalui proses alih budaya, dan dari proses mempelajari budaya yang menyimpang. Perilaku menyimpang yang dilakukan oleh remaja dipelajari melalui proses interaksi dengan orang lain, dan komunikasi dapat terjadi secara langsung maupun secara bahasa isyarat.

Untuk mendeskripsikan proses belajar ini, Sutherland menciptakan konsep *Differential Association*. Dia mencatat bahwa khusus di area dalam kota, ada semacam konflik kultural. dua kultural yang berbeda satu kriminal satu lagi konvensional bersaing untuk mempengaruhi residennya; kuncinya ialah individu akan lebih dekat dengan kultur yang sama. Jadi setelah berpendapat bahwa setiap orang pasti bertemu dengan “definisi yang mendukung pelanggaran hukum” dan dengan “definisi yang menolak pelanggaran hukum.”

Teori Differential Association Sutherland mengalami serangkaian tahap perkembangan, namun pada 1947 dia bisa mengartikulasikan bentuk final dalam 9 proposisi. Proposisi ini merupakan salah satu pernyataan paling berpengaruh dalam sejarah kriminologi yang membahas sebab-sebab kejahatan:

1. Perilaku kriminal itu dipelajari.
2. Perilaku kriminal dipelajari melalui interaksi dengan orang lain dalam suatu proses komunikasi.
3. Bagian utama dari mempelajari perilaku kriminal terjadi dalam pergaulan intim dengan mereka yang melakukan kejahatan dalam kelompok personal yang akrab.
4. Ketika mempelajari perilaku kriminal, termasuk didalamnya proses pembelajaran mencakup.
 - a. Melakukan kejahatan, yang terkadang sangat rumit, terkadang sangat sederhana.
 - b. Arah spesifik dari motif keinginan, rasionalisasi, sikap, motivasi, dorongan atau alasan pembenaran.
5. Arah spesifik dari motif dan keinginan dipelajari dari definisi kode legal sebagai sesuatu yang disukai atau tidak disukai.
6. Orang menjadi jahat karena akibat dari definisi atau pemahaman yang condong ke pelanggaran hukum ketimbang yang menolak pelanggaran.
7. Asosiasi diferensial mungkin bervariasi dalam hal frekuensi, durasi, prioritas, intensitas.

8. Proses pembelajaran perilaku kriminal melalui asosiasi dengan kejahatan dan pola kriminal akan dilibatkan semua mekanisme yang terlibat dalam proses pelajaran lainnya.
9. Walaupun perilaku kriminal merupakan ekspresi dari nilai dan kebutuhan umum, perilaku itu tidak disebabkan oleh kebutuhan dan nilai umum, sebab perilaku non kriminal juga merupakan ekspresi dari nilai dan kebutuhan yang sama.

2. Teori Netralisasi

David Matza dan Gresham Sykes merupakan pendalil *Teori Netralisasi*. *Teori netralisasi* adalah sebuah teori yang berpendapat mengubah segala sesuatu dengan secara pemikiran tersendiri yakni seseorang itu menyimpang karena perbuatan itu adalah hasil dari wacana dan khayalan pribadi seseorang yang dituangkan menurut beliau adalah sebuah kebenaran.

Teori netralisasi itu beramsumsi bahwa seseorang dari kepribadian tingkah lakunya seseorang manusia itu memiliki alam sadar pemikiran, alam sadar pemikiran itu membalikan pikiran orang yang baik sehingga menurut mereka segala sesuatu yang mereka lakukan adalah sebuah pembenaran yang awalnya orang itu berpikiran bahwasanya ini adalah tindakan yang benar menurut trend atau menurut segala perilaku yang tidak sesuai juga dengan norma-norma yang berlaku Teori ini menganggap bahwa pada dasarnya aktivitas manusia selalu dikendalikan oleh fikirannya. Menurut teori ini orang-orang berperilaku jahat atau menyimpang disebabkan adanya kecenderungan di kalangan mereka untuk

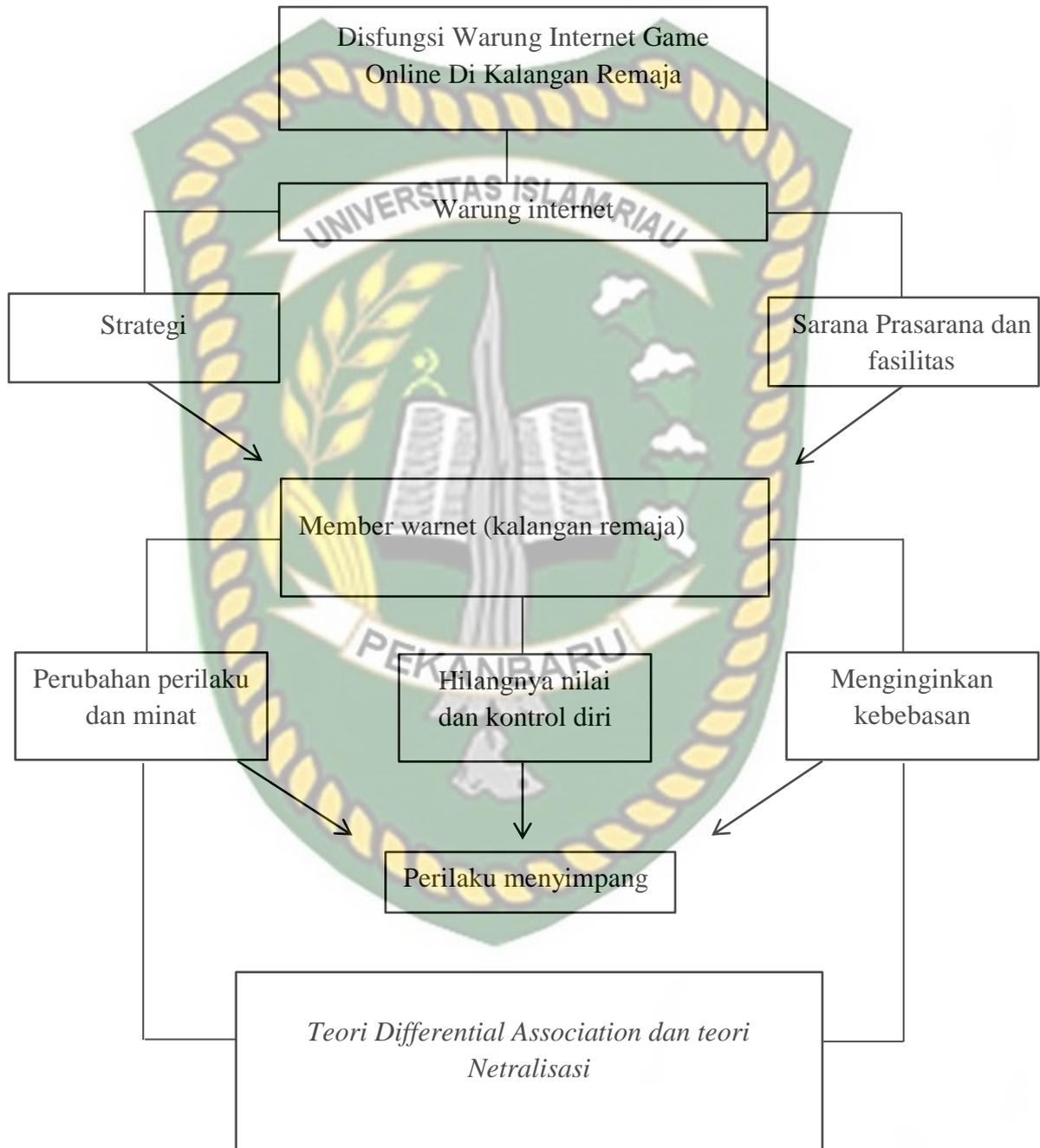
merasionalkan norma-norma dan nilai-nilai (yang seharusnya berfungsi sebagai pencegah perilaku menyimpang) menurut persepsi dan kepentingan mereka sendiri.

Sykes dan Matza menjabarkan 5 teknik netralisasi yang dapat dilakukan oleh pelaku kejahatan, yaitu sebagai berikut.

1. *Daniel of Responsibility*, yaitu pelaku menggambarkan dirinya sendiri sebagai orang-orang yang tidak berdaya dalam menghadapi tekanan-tekanan masyarakat.
2. *Daniel of Injury*, yaitu pelaku berpandangan bahwa perbuatan yang dilakukan tidak menyebabkan kerugian yang besar pada masyarakat.
3. *Daniel of Victim*, yaitu pelaku memahami diri mereka sendiri sebagai “sang penuntut balas”, sedangkan para korban dari perbuatannya dianggap sebagai orang yang bersalah.
4. *Condemnation of the Condemners*, yaitu pelaku beranggapan bahwa orang yang mengutuk perbuatan yang telah dilakukan sebagai orang-orang munafik, hipokrit, sebagai pelaku kejahatan terselubung, karena dengki, dan sebagainya.
5. *Appeal to higher Loyalties*, yaitu pelaku merasa bahwa dirinya terperangkap antara kemauan masyarakat dan ketentuan hukum yang ada di masyarakat dengan kebutuhan kelompok tempat mereka berada atau bergabung.

C. Kerangka Pemikiran

Tabel 2.1 Gambaran Kerangka Pikiran



Sumber: Modifikasi Penulis 2020

D. Konsep Operasional

Untuk menjelaskan konsep teoritis yang telah dicantumkan, dan untuk memperjelas kesamaan pengertian, maka penulis mencoba untuk mengoperasikan konsep tersebut guna mempermudah pemahaman dalam penelitian ini. Penulis akan menjelaskan beberapa konsep yang berhubungan langsung dengan penelitian ini, yakni sebagai berikut.

1. Warung internet adalah sebuah tempat penyewaan khusus jasa internet dan telekomunikasi dalam bidang informasi yang disingkat warnet, warung internet biasanya berkembang di lingkungan masyarakat kota sebagai jenis wirausaha yang menyewakan jasa internet, pada umumnya terdapat banyak warnet di kota-kota besar untuk mengakses informasi di kalangan-kalangan masyarakat, warnet telah menjadi gerbang dunia virtual bagi pengguna internet.
2. Perilaku menyimpang adalah sebuah perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai atau norma sosial yang hidup di tengah masyarakat perilaku menyimpang ini dinilai tidak sejalan dengan kehidupan yang ada di masyarakat. Penyimpangan biasanya terjadi di kalangan masyarakat baik dewasa, remaja maupun anak-anak, perilaku menyimpang ini biasanya didominasi oleh remaja-remaja yang memiliki sebuah keinginan atau hasrat untuk menentang norma-norma yang berlaku. Penyimpangan bersumber pada pergaulan dengan seorang atau sekelompok orang yang telah menyimpang. Penyimpangan diperoleh melalui proses alih budaya

3. Remaja adalah masa peralihan diri dari anak-anak menuju dewasa, pada masa ini terjadi berbagai macam perubahan yang cukup bermakna baik secara fisik, biologis, mental dan emosional serta psikososial. Pada masa remaja seseorang tidak dapat disebut sudah dewasa tetapi tidak dapat pula disebut anak-anak.
4. Pembelajaran yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah bagaimana remaja yang awalnya hanya bermain game online lalu melihat dan menyaksikan langsung fenomena yang terjadi di lokasi warnet game online. Fenomena atau gejala tersebut merubah perilaku dan sifat remaja yang sebelumnya belum ada dalam diri mereka dengan awalnya hanya melihat saja, setelah mereka mulai berinteraksi proses penyimpangan akan lebih cepat dipelajari.
5. Pada masa remaja ini mereka lebih memperkenalkan diri mereka sebagai untuk mencari jati diri dalam penyimpangan dilihat dari teori naturalisasi remaja menganggap dirinya adalah sebuah kebenaran apa yang mereka lakukan
6. Jalan hasrat ini para remaja melakukan penyimpangan melihat dari teori naturalisasi mereka membenarkan Setiap tindakan mereka dan memanfaatkan warnet sebagai tempat yang paling aman dikarenakan fokus mereka dalam mencari informasi lebih mendalam adalah sebuah keharusan untuk memenuhi hasrat mereka

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tipe Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan tipe deskriptif. Meltzer, Petras dan Reynold menjelaskan bahwa dalam beberapa hal penelitian kualitatif mencerminkan perspektif fenomenologis, Artinya, makna dari suatu kejadian dan interaksi bagi orang biasa pada situasi tertentu harus dapat dipahami oleh peneliti (Bungin, 2011: 15).

Pengertian penelitian kualitatif juga dapat diamati dari tingkah laku orang-orang yang diteliti yang menghasilkan data deskriptif mengenai kata-kata lisan maupun tertulis (Suyanto, 2011: 166). Penggunaan teknik ini memiliki tujuan untuk mengukur secara cermat fakta-fakta lapangan dengan menggunakan analisa kualitatif melalui penggambaran sistematis dalam menghimpun fakta-fakta yang ada.

Penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan memanfaatkan diri peneliti sebagai instrument kunci yang berupaya untuk mengungkapkan gejala secara menyeluruh (*holistic*) melalui pengumpulan data dari latar alami sesuai dengan situasi lapangan yang apa adanya (Usman, 2011: 111).

Penelitian deskriptif kualitatif diuraikan dengan kata-kata menurut pendapat responden, apa adanya sesuai dengan pertanyaan penelitiannya, kemudian dianalisis pula dengan kata-kata apa yang melatarbelakangi responden, berperilaku

(berpikir, berperasaan dan bertindak) seperti itu tidak seperti lainnya, direduksi, ditriangulasi, disimpulkan (diberi makna oleh peneliti) dan diverifikasi (dikonsultasikan kembali kepada responden dan teman sejawat) (Usman, 2011: 130).

Cresswell (1998) berpendapat pendekatan kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Pada pendekatan ini, peneliti membuat suatu gambaran yang kompleks, meneliti kata-kata, laporan terperinci dari pandangan responden, dan melakukan studi pada situasi yang alami (Marzuki, 2012: 29).

Secara umum terdapat dua metode yang digunakan dalam penelitian ilmu social, yaitu metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kualitatif. Penulis melakukan penelitian dengan tipe penelitian kualitatif, guna untuk mendapatkan informasi tentang faktor-faktor yang melatar belakangi terjadinya penyimpangan pada lokasi warung internet (warnet). karena data hasil penelitian dari metode kualitatif lebih berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang di temukan di lapangan sehingga penelitian ini dapat diarahkan untuk menghimpun data, mengambil makna, dan memperoleh pemahaman dari kasus tersebut. Penelitian ini harus menggambarkan keadaan yang sebenarnya tentang apa yang terdapat pada saat penelitian dengan cara mengumpulkan data dan mengklarifikasinya sehingga dapat diperoleh sebuah analisa terhadap masalah yang di hadapi (Mantra, 2004: 38).

Untuk memperoleh informasi dilakukan penelitian dengan cara observasi secara langsung ke lokasi penelitian serta melakukan wawancara mendalam terhadap key informan dan informan.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat dimana penelitian dilakukan. Penetapan lokasi penelitian merupakan tahap yang sangat penting dalam penelitian kualitatif, karena dengan ditetapkannya lokasi penelitian berarti objek dan tujuan sudah ditetapkan sehingga mempermudah penulis dalam melakukan penelitian. Lokasi ini bisa di wilayah tertentu atau suatu lembaga tertentu dalam masyarakat. Adapun yang menjadi lokasi penelitian yang merupakan tempat peneliti melakukan penelitian ini adalah Kelurahan Tuah Karya yang berada di Kecamatan Tampan. Kecamatan Tampan dipilih karena memiliki warnet terbanyak di Kota Pekanbaru. Peneliti lebih memfokuskan meneliti di Kelurahan Tuah Karya karena Kelurahan Tuah Karya memiliki jumlah Warung Internet terbanyak di Pekanbaru dan juga member yang cukup ramai.

C. Subjek penelitian

Penelitian kualitatif tidak dimaksud untuk membuat generalisasi dari hasil penelitian. Penelitian kualitatif tidak dikenal dengan adanya populasi dan sampel. Menurut (Suyatno, 2005) informasi penelitian meliputi beberapa macam, yaitu:

1. Key informan merupakan orang yang mengetahui dan memiliki berbagai informasi pokok yang diperlukan dalam penelitian.

2. Informan merupakan mereka yang dapat memberikan informasi walaupun tidak langsung terlihat dalam interaksi sosial yang diteliti.

Menentukan key informan dan informan sebagai narasumber dalam penelitian ini harus dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Selain key informan dan informan haruslah pihak yang memiliki informasi yang memadai dan relevan dengan masalah pokok penelitian (Suyatno, 2005: 20).

Key informan pada penelitian ini adalah remaja yang biasa nongkrong di Warnet dan informan dalam penelitian ini adalah Operator Warnet Game Online dan warga setempat. Peneliti memanfaatkan key informan dan informan untuk bisa mendapatkan data tertulis dan keterangan-keterangan lebih lanjut tentang alasan atau apa saja faktor penyebab terjadi penyimpangan di Warnet dan mengapa penyimpangan itu mudah terjadi.

Dalam penelitian ini yang menjadi key informan dan informan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.1 Jumlah Key Informan dan Informan Studi

No.	Responden	Key informan	Informan
1	Member Warnet	4	
2	Operator Warnet		2
3	Orang Tua Member		2
4	Pemuda Setempat		2

Sumber : Modifikasi Penulisan 2020

D. Jenis Dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini dibedakan atas primer dan data sekunder (Syafrunaldi, 2014: 16-17), diantaranya yaitu.

1. Data Primer

Data yang diperoleh langsung baik melalui wawancara dan observasi di lapangan serta data-data lainnya yang dianggap berkaitan dengan penelitian. data primer merupakan data atau informasi yang langsung peneliti peroleh dari sumber data yakni operator warung internet game online, member warnet dan remaja-remaja yang bersangkutan.

2. Data Sekunder

Data yang diperoleh dari sumber-sumber yang telah ada seperti dari perpustakaan atau penelitian terdahulu (Moloeng, 2002: 157). Data sekunder dari penelitian ini berupa buku skripsi tesis jurnal surat kabar makalah seminar dan lain-lain.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian kualitatif selalu disesuaikan dengan keadaan dilapangan, oleh karena itu kualitatif tidak bersifat kaku (Suyanto, 2011: 169). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

1. Observasi merupakan pengumpulan data langsung dari lapangan. Data yang didapatkan dari mengamati tingkah laku, tindakan, serta keseluruhan interaksi antara manusia dalam kegiatan penelitian dilapangan. Metode observasi yang peneliti lakukan dalam penelitian ini yaitu data yang dikumpulkan di olah sendiri oleh peneliti dan bersumber dari hasil observasi langsung.
2. Wawancara adalah komunikasi yang dilakukan antara dua orang, yang terdiri dari narasumber sebagai informan dan penanya sebagai pewawancara dengan tujuan untuk memperoleh informasi dengan cara mengajukan pertanyaan (Mulyana, 2006: 180).
3. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang tidak ditujukan langsung kepada subjek penelitian. Dokumen dibedakan menjadi dua macam yaitu dokumen primer dan sekunder, dokumen primer ditulis oleh orang yang mengalami peristiwa secara langsung sedangkan dokumen sekunder ditulis oleh orang yang menerima laporan peristiwa dari orang lain (Soehartono, 2008: 70-71). Data dokumentasi pada penelitian ini, yaitu dengan visualisasi kriminologi yang menggunakan visual dimedia, baik berupa foto maupun video. Pengumpulan data menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik. Hasil yang dilaporkan adalah hasil analisis terhadap dokumen-dokumen tersebut.

F. Analisa Data

Menurut Muhadjir (1989: 32), analisis data adalah proses pencarian dan menyusun secara sistematis catatan temuan penelitian melalui pengamatan dan wawancara serta hal lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang analisis kriminologi terhadap penyimpangan yang dilakukan remaja di warung internet game online, dan menjadikan sebagai temuan untuk orang lain, mengedit, mengklarifikasi, mereduksi dan menyajikannya (Rahmiati, 2015: 23). Analisis data ialah kegiatan analisis untuk menyampaikan dan melaporkannya kepada orang lain yang berminat dengan mengkategorikan data untuk mendapatkan pola hubungan, tema dan menafsirkan apa yang bermakna (Usman, 2011: 84).

Melaporkan hasil penelitian dalam kriminologi harus menjaga etika atau tidak merugikan nama baik dari responden atau narasumber dan harus mendapat verifikasi kebenarannya oleh masyarakat ilmiah (Mustofa, 2007: 17). Pengambilan analisis data hasil penelitian ini dilakukan menggunakan analisis data deskriptif terhadap data kualitatif, yaitu berusaha menganalisa data dengan menggunakan dan memaparkan secara jelas dan apa adanya mengenai objek yang diteliti selanjutnya membandingkan dengan teori sehingga tercapainya tujuan yang ingin dicapai dan kesimpulan.

G. Jadwal Kegiatan Penelitian

Tabel 3.2 Jadwal dan Waktu Kegiatan Penelitian “Warung Internet Game online Sebagai Tempat Penyebaran Perilaku Menyimpang Di Kalangan Remaja (Studi Kasus Kecamatan Tampan)”.

No	Jenis Kegiatan	Bulan, Minggu dan Tahun 2020 – 2021																			
		Agustus				Februari				Maret				April				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan usulan penelitian																				
2	Ujian Seminar usulan penelitian																				
3	Perbaikan usulan penelitian																				
4	Usulan penelitian																				
5	Mengolah dan menganalisis data																				
6	Bimbingan skripsi																				
7	Ujian skripsi																				
8	Perbaikan dan pengesahan skripsi																				

H. Sistematika Laporan Penelitian

Untuk kemudahan pemahaman isi, maka penulisan dipisahkan menjadi VI Bab, dan tiap bagian Bab akan dipisahkan dengan sub-sub Bab dibawah ini :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan serta manfaat pada penelitian.

BAB II : STUDI KEPUSTAKAAN

Bab ini berusaha menguraikan studi kepustakaan, teori penunjang serta kerangka pikir pada penelitian ini.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang metode penelitian yang digunakan, pendekatan penelitian, lokasi penelitian, jenis dan sumber data, jadwal dan waktu penelitian serta sistematika laporan penelitian.

BAB IV : DESKRIPSI LOKASI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan secara umum mengenai daerah/lokasi penelitian.

BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan hasil yang ditemukan pada penelitian dan hasil dari pembahasan penelitian.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini merupakan Bab akhir, dalam Bab ini terdapat kesimpulan dari apa yang telah diuraikan pada Bab-Bab sebelumnya, kemudian dilengkapi saran-saran yang dianggap penting.

BAB IV

DESKRIPSI LOKASI PENELITIAN

A. Gambaran Umum dan Sejarah Kota Pekanbaru

Kota Pekanbaru adalah ibu kota dan kota terbesar di provinsi Riau, Indonesia. Kota ini merupakan salah satu sentra ekonomi terbesar di Pulau Sumatra, dan termasuk sebagai kota dengan tingkat pertumbuhan, migrasi dan urbanisasi yang tinggi. Kota ini berawal dari sebuah pasar yang didirikan oleh para pedagang Minangkabau di tepi Sungai Siak pada abad ke-18. Hari jadi kota ini ditetapkan pada tanggal 23 Juni 1784. Kota Pekanbaru tumbuh pesat dengan berkembangnya industri terutama yang berkaitan dengan minyak bumi, serta pelaksanaan otonomi daerah.

Kota Pekanbaru merupakan ibu kota Provinsi Riau dengan julukan sebagai kota BERTUAH (Bersih, Tertib, Usaha Bersama dan Harmonis). Nama Pekanbaru dahulunya dikenal dengan nama “Senapelan” yang pada saat itu dipimpin oleh seorang Kepala Suku yang disebut dengan Batin. Daerah ini terus berkembang menjadi kawasan pemukiman yang baru dan seiring waktu berubah menjadi Dusun Payung Sekaki yang terletak di muara Sungai Siak. Nama Payung Sekaki tidak begitu dikenal pada masanya melainkan Senapelan.

Pekanbaru mempunyai satu bandar udara internasional, yaitu Bandar Udara Sultan Syarif Kasim II dan terminal bus antar kota dan antar provinsi Bandar Raya Payung Sekaki, serta dua pelabuhan di Sungai Siak, yaitu Pelita Pantai dan

Sungai Duku. Saat ini Kota Pekanbaru sedang berkembang pesat menjadi kota dagang yang multi-etnik, keberagaman ini telah menjadi modal sosial dalam mencapai kepentingan bersama untuk dimanfaatkan bagi kesejahteraan masyarakatnya.

Perkembangan kota ini pada awalnya tidak terlepas dari fungsi Sungai Siak sebagai sarana transportasi dalam mendistribusikan hasil bumi dari pedalaman dan dataran tinggi Minangkabau ke wilayah pesisir Selat Malaka. Pada abad ke-18, wilayah Senapelan di tepi Sungai Siak, menjadi pasar (*pekan*) bagi para pedagang Minangkabau. Seiring dengan berjalannya waktu, daerah ini berkembang menjadi tempat pemukiman yang ramai. Hal ini tak lepas dari peran Sultan Siak ke 4 Sultan Alamuddin Syah yang memindahkan pusat kekuasaan Siak dari Mempura ke Senapelan pada tahun 1762 demi untuk menghindari campurtangan Belanda ke dalam urusan keluarga kerajaan, setelah sebelumnya beliau berhasil menaiki tahta dengan menggeser keponakannya Sultan Ismail dengan bantuan Belanda.

Pekan yang beliau bangun ditempat ini kemudian didukung oleh akses jalan yang menghubungkan dengan daerah-daerah penghasil lada, gambir, damar, kayu, rotan, dan lain-lain. Jalan tersebut menuju ke selatan sampai ke Teratak Buluh dan Buluh Cina dan ke barat sampai ke Bangkinang terus ke Rantau Berangin. Pengembangan pekan ini kemudian dilanjutkan oleh putranya Sultan Muhammad Ali. Di zamannya, pekan baru ini menjadi bandar yang sangat ramai sehingga lama kelamaan nama Pekanbaru lebih dikenal daripada Senapelan.

Perkembangan selanjutnya tentang pemerintahan di Kota Pekanbaru selalu mengalami perubahan, antara lain sebagai berikut:

1. SK Kerajaan Besluit van Her InlancheZelf Bestuur van Siak Nomor 1 tanggal 19 Oktober 1919, Pekanbaru bagian dari Kerajaan Siak yang disebut District.
2. Tahun 1931 Pekanbaru masuk wilayah Kampar Kiri dikepalai oleh seorang Controleur berkedudukan di Pekanbaru.
3. Tanggal 8 Maret 1942 Pekanbaru dikepalai oleh seorang Gubernur Militer disebut Gokung, Distrik menjadi Gun dikepalai oleh Gunco.
4. Ketetapan Gubernur Sumatra di Medan tanggal 17 Mei 1946 Nomor 103 Pekanbaru dijadikan daerah otonom yang disebut Haminte atau Kota b.
5. Undang-undang Nomor 22 Tahun 1948 Kabupaten Pekanbaru diganti dengan Kabupaten Kampar, Kota Pekanbaru diberi status Kota Kecil.
6. Undang-undang Nomor 8 Tahun 1956 menyempurnakan status Kota Pekanbaru sebagai kota kecil.
7. Undang-undang Nomor 1 Tahun 1957 status Pekanbaru menjadi Kota Praja.
8. Kepmendagri No. 52/I/44-25 tanggal 20 Januari 1959 Pekanbaru menjadi ibu kota Provinsi Riau.

9. Undang-undang Nomor 18 Tahun 1965 resmi pemakaian sebutan kotamadya.

10. Undang-undang Nomor 22 Tahun 1999 tentang Pemerintahan Daerah sebutan Kotamadya berubah menjadi kota.

Kota Pekanbaru terletak antara $101^{\circ}14'$ – $101^{\circ}34'$ Bujur Timur dan $0^{\circ}25'$ – $0^{\circ}45'$ Lintang utara, dengan luas wilayah daratan sekitar $632,26 \text{ Km}^2$. Dengan keringgian dari permukaan laut berkisar 5-50 meter. Permukaan wilayah bagian utara landau dan bergelombang dengan ketinggian berkisar antara 5 – 11 meter. Untuk lebih terciptanya tertib pemerintahan dan pembinaan wilayah yang cukup luas, maka dibentuklah Kecamatan Baru dengan Perda Kota Pekanbaru No. 4 Tahun 2003 menjadi 12 Kecamatan dan Kelurahan/Desa baru dengan Perda tahun 2003 menjadi 58 Kelurahan/Desa.

Tabel 4.1 Nama-Nama Kecamatan dan Kelurahan Yang Ada Di Kota Pekanbaru

No	Kecamatan	Kelurahan
1	Tampan	a. Delima b. Sidomulyo Barat c. Simpang Baru d. Tuah Karya
2	Payung Sekaki	a. Air Hitam b. Labuh Baru Barat c. Labuh Baru Timur d. Tampan
3	Bukit Raya	a. Simpang Tiga

		<ul style="list-style-type: none"> b. Tangkerang Labuai c. Tangkerang Selatan d. Tangkerang Utara
4	Marpoyan Damai	<ul style="list-style-type: none"> a. Maharatu b. Sidomulyo Timur c. Tangkerang Barat d. Tangkerang Tengah Wonorejo
5	Tenayan Raya	<ul style="list-style-type: none"> a. Kulim b. Sail c. Rejosari d. Tangkerang Timur
6	Limapuluh	<ul style="list-style-type: none"> a. Pesisir b. Tanjung Rhu c. Sekip d. Rintis
7	Sail	<ul style="list-style-type: none"> a. Cinta Raja b. Suka Maju c. Sukamulya
8	Pekanbaru Kota	<ul style="list-style-type: none"> a. Simpang Empat b. Simahilang c. Tanah Datar d. Kota Baru e. Sukaramai f. Kota Tinggi

9	Sukajadi	<ul style="list-style-type: none"> a. Harjosari b. Jadirejo c. Kampung Melayu d. Kampong Tengah e. Kedung Sari f. Pulau Karam g. Sukajadi
10	Senapelan	<ul style="list-style-type: none"> a. Kampong Bandar b. Kampong Baru c. Kampong Dalam d. Padang Bulan e. Padang Terubuk f. Sago
11	Rumbai	<ul style="list-style-type: none"> a. Muara Fajar b. Palas c. Rumbai Bukit d. Sari Meranti e. Umban Sari f. Meranti Pandak
12	Rumbai Pesisir	<ul style="list-style-type: none"> a. Lembah Damai b. Lembah Sari c. Limbungan d. Limbungan Baru e. Meranti Pandak f. Tebing Tinggi Okura

Sumber: Modifikasi Penulis, 2021

. BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Studi Pendahuluan

Pengertian studi pendahuluan biasanya itu adalah sebuah metode yang dilakukan dengan berbagai cara lalu mewawancarainya dengan mengambil sampel-sampel untuk menemukan tujuan penelitian tersebut dan hasil sebuah pembahasan peneliti. Biasanya para peneliti mewawancarai hal-hal yang diperlukan dari para orang-orang atau tetangga terdekat yang tidak jauh dan lepas dari apa yang ia teliti dan tidak terstruktur bisa lebih banyak yang diwawancarai bisa lebih sedikit tergantung apakah peneliti mempunyai banyak narasumber.

Wawancara itu sendiri berguna sebagai sumber untuk mendapatkan sebuah jawaban dari pertanyaan-pertanyaan para peneliti dan masalah-masalah yang ada sebagai pokok permasalahan dan menentukan hasil dari wawancara tersebut mengarah pada tujuan peneliti. Wawancara adalah sebuah percakapan yang dimana saling bertatap muka saling empati saling interaksi bertujuan untuk mencari sumber oleh pengaju pertanyaan yang akan diwawancarai demi mencari jawaban yang ingin dipertanyakan pada pernyataan tersebut.

B. Identitas Narasumber

Hasil dari sebuah wawancara tersebut sendiri biasanya itu berdasarkan hal-hal yang difokuskan para peneliti sebagai pertanyaan-pertanyaan untuk mencari sebuah sumber jawaban karena akan menjadi fokus dalam penelitian tersebut. Cara mencari jawaban memilih seseorang atau subjek untuk di wawancarai dan

dijadikan wawancara itu sebagai pertimbangan rasional kebutuhan peneliti yang menyangkut permasalahan yang dibahas, penelitian ini melibatkan orang-orang di sekitar dan orang-orang yang sebagai narasumber terbaik untuk mencapai sebuah tujuan narasumber dalam penelitian tersebut sebagai berikut:

a. Key Informen

- 1) Nama : JN
Umur : 15 Tahun
Status : Bekerja
- 2) Nama : A
Umur : 13 Tahun
Status : Pelajar
- 3) Nama : Z
Umur : 13 Tahun
Status : Pelajar
- 4) Nama : A
Umur : 18 Tahun
Status : Bekerja

b. Informan

- 1) Nama : Y
Umur : 20 Tahun
Status : Operator Warnet
- 2) Nama : R
Umur : 27 Tahun
Status : Operator Warnet



- 3) Nama : B
Umur : 20 Tahun
Status : Bekerja
- 4) Nama : E
Umur : 37 Tahun
Status : Orang Tua
- 5) Nama : SN
Umur : 43 Tahun
Status : Orang Tua
- 6) Nama : DB
Umur : 40 Tahun
Status : Ketua Organisasi PERDASUKA



C. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Tabel 5.1 Data Pelaksanaan Penelitian

	Subjek Wawancara	Hari dan Tanggal	Lokasi
KEY INFORMEN	JN	3-7-2020	Di Warnet
	A	11-7-2020	Di Warung
	Z	11-7-2020	Di Warung
	A	24-7-2020	Di Warung
INFORMEN	Y	3-7-2020	WARNET
	R	3-7-2020	WARNET
	B	3-7-2020	Di Kediaman
	E	29-8-2020	Di Kediaman
	SN	29-8-2020	Di Kediaman
	DB	4-10-2020	Di Kediaman

Sumber: Modifikasi penulis 2021

D. Wawancara

Wawancara adalah sebuah kegiatan dimana kegiatan itu adalah sebuah interaksi manusia satu dengan yang lain individu dengan kelompok untuk mendapatkan sebuah informasi dari percakapan antara satu masalah dengan tujuan untuk mendapatkan jawaban atas sebuah pertanyaan-pertanyaan peneliti kepada informan dan key informan dengan pedoman pernyataan yang sudah ditetapkan dan disiapkan sebelumnya, kutipan dari hasil wawancara ini adalah sebagai berikut:

1. JN

JN adalah seorang remaja 15 tahun yang putus sekolah, JN merupakan member disalah satu warung internet yang kami jadikan tempat penelitian, Menurut penuturan JN bermain di warnet adalah hal biasa baginya berikut penuturan Jeksen terhadap sang peneliti:

“...ya bang, sebenarnya main di warnet itu asik-asik aja ya gimana ya namanya main di warnet murah meriah, apalagi kalau ambil member bisa lebih murah lagi, lagipula kita bisa punya banyak kawan bang disana, semua akses internet bisa kita buka. Apalagi diwarnet itu bebas bang, tidak ada aturan asal tidak memngganggu member lain kita boleh ngapain aja, duduk-duduk disana juga asik bang sambil nonton orang lain main game atau ada yang sedang nonton anime ataupun buka situs porno”.

Dari pernyataan JN tersebut dapat disimpulkan bahwa jeksen begitu nyaman dan senang saat bermain ataupun hanya sekedar nongkrong di warnet

karana tidak adanya aturan ditempat tersebut. Selain tempat bermain game, warung internet game online juga digunakan untuk tempat nongkrong bagi remaja bahkan orang dewasa, Lalu peneliti menanyakan bagaimana tanggapan masyarakat sekitar terhadap mereka yang bermain game online di warnet

Hal ini sesuai dengan pernyataan JN kepada penulis sebagai berikut:

“...Ya bang, abang-abang member disini sering naik ke lantai atas, mereka sudah pasti nyabu atau mengganja disana, kami kalau naik keatas pasti kena marah oleh mereka, kalau tanggapan masyarakat terhadap kami saya kurang tau bang, tapi tetangga dekat rumah saya seperti menganggap remah saya, katanya saya tidak ada masa depan”.

2. A

A merupakan remaja 13 tahun yang sering main warnet disiang hari dan biasanya pada malam hari A datang ke warnet untuk sekedar melihat-lihat member lain bermain game online. A datang ke warnet selalu bersama teman-temannya. Berikut wawancara yang kami lakukan bersama A dan teman-temannya:

“...kami biasanya main warnet siang atau sore hari bang, karna kalau malam sering diisi oleh abang-abang yang ada membernya,bisanaya mereka main sampai pagi, kalau malam kami sering juga kewarnet tapi hanya nonton orang main aja”.

Berdasarkan pernyataan A dan kawan-kawan bisa disimpulkan warnet begitu mudah untuk anak-anak main disana dan boleh masuk walau hanya sekedar melihat ataupun menonton member lain bermain game, dan biasanya remaja

maupun anak-anak yang ada didalam warnet bebas merokok meskipun mereka masi dibawah umur, peneliti juga menanyakan bagai mana respon masyarakat saat anak seusia mereka menghisap rokok dan kenapa anak seusia mereka mau merokok, Hal ini juga kami tanyakan kebenarannya kepada A dan kawan-kawan.

“...benar bang, kami coba-coba merokok pertama kali di warnet, karna saya lihat banyak juga anak-anak seusia kami yang merokok, tidak ada yang marah dan melarang, tapi harus pandai-pandi juga bang, supaya tidak kelihatan orang yang kita kenal, agar tidak dikadukan ke orang tua kami, kalau respon masyarakat tentu tidak boleh kalau anak seusia kami merokok, karna itu kami merokok didalam warnet karna tidak terlihat oleh orang. Kami merokok untuk senang-senang aja bang, kami meihat orang merokok itu keren,dan juga merokok untuk pertemanan bang”.

3. Z

Z adalah remaja 13 tahun yang merupakan teman dekat dari Arip, mereka sering pergi dan bermain warnet bersama. Berikut tambahan keterangan yang diberkian oleh Z tentang situasi dan keadaan didalam maupun di luar warnet, apakah sering terjadi hal-hal yang menyebabkan perkelahian :

“...kalau keadaan sih biasa-biasa aja bang, namanya didalam warnet ya orang-orang rame, kalau saling ejek, bercarut, mukul teman itu sudah biasa bang, ada juga yang sampai kelahi, kalau kelahi biasanya ya diadu bang, kalau ada yang rusuh dan berkelahi biasanya mereka keluar, setau saya tidak ada yang berkelahi didalam warnet, kalau ada masalah didalam warnet biasanya mereka pergi keluar untuk kelahi, karna kalau kelahi didalam bisa kenak marah sama abang operator dan kami ngak boleh main disini lagi”.

Dari penuturan A dan Z di atas kita dapat ambil kesimpulan bahwa anak-anak pun bisa dan boleh bermain game di warnet asalkan tidak mengganggu dan menimbulkan keributan, tentunya juga tidak ikut campur apa yang orang-orang dewasa lakukan disana yang mana menurut mereka ada beberapa orang dewasa disana yang mengonsumsi narkoba.

4. A

A adalah remaja 18 tahun yang merupakan member yang berpindah-pindah dari warnet ke warnet, A bermain game online di warnet sudah cukup lama bahkan dari Sekolah Dasar, Aldi bermain game online karna termotivasi dengan gamers dunia yang mendapatkan banyak uang dari bermain game online. Cukup banyak yang penulis tanyakan kepada A terkait penyimpangan dan juga kenakalan yang terjadi di warung internet game online dan apa saja bentuk penyimpangannya. Berikut kutipan wawancara bersama A:

“...saya main game di warnet dari SD bang, game yang saya mainkan seperti (PB, Dota, Apex Legend, Valorant) dll. Ada juga orang lain yang hacker bang. Kalau soal kenakalan kita sama-sama tau aja bang warnet itu gimana, banyak juga teman-teman yang pacaran di warnet tapi tergantung situasi dan posisi warnetnya, dulu ada warnet didekat sini yang bisa untuk orang-orang pacaran di sebelah rukonya, apalagi warnet yang ada roomnya, orang-orang yang pacaran lebih leluasa lagi, kenakalan remaja lain yang pernah saya lihat di lingkungan warnet seperti anak sekolah yang cabut, pulang sekolah kadang mereka nongkrong di warnet cowok maupun cewek hanya sebagian dari mereka yang main warnet selebihnya ada yang duduk-duduk di parkiran sama cewek-cewek, kalau anak kecil mungkin masi usia SD yang baru coba-

coba main game di warnet sambil belajar-belajar merokok, kalau malam hari dulunya geng motor sering ngumpul-ngumpul di warnet bang, biasanya mereka memilih satu warnet untuk tempat mereka ngumpul seperti dijadikan markas gitu, kalau udah rame malamnya mereka pergi balap-balapan”.

Dari pernyataan A tersebut bisa disimpulkan bahwa warung internet game online bukan hanya untuk tempat bermain game bagi penggunanya tempat ini juga sering dipakai untuk tempat berpacaran, tempat tujuan bolos bagi anak-anak sekolah dan titik kumpul anak motor.

5. Y

Y adalah salah satu operator warung internet game online yang penulis wawancarai, Y lebih kurang sudah 3 tahun menjadi operator di warnet tempat dia bekerja, berdasarkan keterangan Y kepada penulis tentang apa saja penyimpangan dan kenakalan yang dilakukan oleh remaja dalam hal ini anak sekolah, berikut keterangan yang diberikan oleh Y kepada penulis:

“...kalau anak sekolah yang cabut kebanyakan anak SMP sih bang kadang mereka berdua kadang bertiga jarang sih kalau sendiri, kalau anak sekolah yang ramai-ramai itu pas pulang sekolah sih bang, bahkan ada cewek nya juga mereka duduk-duduk didepan warnet, kadang saya melihat ada juga cewek yang merokok, cewek yang main game pernah ada juga, kalau anak-anak itu ramainya pas hari minggu bang, tapi ada juga warnet yang tidak ada anak kecilnya, isinya orang dewasa semua, sebenarnya warnet ini seperti ada kelompok-kolompoknya bang, orang itu pasti main di satu warnet itu terus karna dia suah nyaman mungkin dan juga karena sudah ambil paket member”.

Berdasarkan penuturan Y bawah memang benar warnet dijadikan tempat tujuan cabut oleh anak-anak sekolah, saat jam pulang sekolah anak-anak ini tidak langsung pulang melainkan nongkrong dulu di warnet, bahkan ada diantara mereka siswa perempuan.

6. R

R merupakan operator sekaligus orang kepercayaan ditempat dia bekerja saat ini, R menjadi operator warnet sudah lebih dari 10 tahun, sebelumnya Rama sudah beberapa kali menjadi operator di beberapa warnet, menurut keterangan R ada begitu banyak kebiasaan yang dilakukan oleh orang-orang di warnet, masing-masing warnet membeinya memiliki kebiasaan yang berbeda-beda. Berikut pernyataan yang diberikan oleh R kepada penulis:

“...saya jadi operator warnet sudah lebih dari 10 tahun, dari warnet-warnet yang saya pernah bekerja disana, masing-masing warnet berbeda-beda kebiasaan membeinya, ada warnet yang isinya orang dewasa semua anak-anak ngak mau main disana, karena mereka takut dan canggung, dari warnet yang isinya orang dewasa semua ini rata-rata mereka main judi online, mungkin karna itu tidak ada anak-anak yang main, anak-anak itu kadang suka nonton orang main game, sedangkan orang yang main judi online ini jangankan di ganggu dilihat saja dia sudah marah, kalau warnet tempat saya bekerja sekarang semua kalangan main disini, kami buka 24 jam, anak-anak ramanya sore sampai jam 7 malam, pada jam 10 malam kebanyakan orang orang dewasa ambil paket begadang sampai jam 5 pagi, anak-anak disini juga sering di bully disini, karena itu kalau sudah mendekati jam 7 malam anak-anak ini paling main keluar”.

Dari keterangan R diatas dapat disimpulkan bahwa warnet game online ini menjadi tempat yang kurang ramah bagi anak-anak, menurut R cukup banyak pembulian terhadap anak-anak yang terjadi di warnet. Sedangkan terkait razia ataupun polisi yang melakukan patroli cukup ruitin. Berikut keterangan rama kepada penulis:

“...kalau terkait razia, Satpol PP melakukannya ngak menentu waktunya, seringnya itu 2 bulan sekali, kadang pernah dalam 3 bulan itu ngak datang, satpol PP melakukan razia biasanya jam 9 pagi, karna target mereka adalah anak-anak sekolah, sedangkan pada malam harinya dilakukan oleh polisi yang pakai mobil patroli, kusus polisi yang melakukan patroli ini sering datangnya dadakan, kadang 1 bulan 2 kali kadang dalam 1 bulan itu mereka ngak ada datang, razia ini seperti musiman sih kalau menurut saya”.

7. B

B adalah salah satu informan yang penulis wawancari, B merupakan pemuda setempat yang dulunya salah satu pencandu game online yang dimainkan di warnet, penulis menanyakan saat masi aktif bermain game online di warnet apa saja penyimpangan perilaku atau kenakalan remaja yang B lakukan dan B ketahui. Berikut pernyataan yang diberikan oleh Bonex kepada penulis:

“...kalau soal penyimpangan saya kurang ngerti sih bang, tapi kalau soal kenakalan menurut saya semua orang yang main warnet itu nakal semua, belum pernah saya jumpa anak baik-baik atau anak rumahan yang main game di warnet, kenakalan yang saya ketahui di warnet seperti anak-anak kecil yang sok-sok seperti orang besar bang, sering bercarut, merokok bebas disana bang, anak sekolah cabut juga sering, tapi mereka cabut

ngak pake baju sekolah bang, karna sering ada razia anak sekolah kan. Dulu waktu zaman sekolah saya juga sering cabut ke warnet dengan teman-teman, kadang cuma numpang tidur aja di warnet, sekalian cari rokok geratisan bang, kalau merokok saya dari SD sudah merokok bang, tempat yang paling aman untuk merokok menurut saya itu memang di warnet, karna tidak mudah ketahuan kan, kecuali kalau orang tua atau abang saya datanag ke warnet”.

Dari keterangan Bonex diatas bahwa warnet dijadikan tempat tujuan cabut bagi siswa sekolah, menurut B diwarnet ini anak-anak bisa bebas merokok karna tidak ada yang melarang, meskipun bonex pertama kali merokok bukan di warnet tapi di warnetlah bonex mulai terbiasa merokok.

Lalu penulis menanyakan ke B, bagaimana tanggapan B tentang anak sekolah yang sering cabut ke warnet di jam sekolah dan terkait razia yang dilakukan di warnet terhadap anak sekolah pantaskah itu dilakukan :

“...Kalau tanggapan saya tidak boleh kalau anak sekolah pergi ke warnet di jam sekolah, kalau soal razia menurut saya pantas saja mereka di razia agar orang tua mereka tau apa yang mereka lakukan supaya mereka mendapatkan efek jera”.

Menurut pendapat B mereka yang bolos dan melakukan penyimpangan seperti merokok sangat tidak pantas dilakukan apalagi di waktu jam sekolah, terkait razia yang dilakukan Bonex berpendapat itu sangat penting dan harus dilakukan guna memberi efek jera bagi mereka yang sering cabut ke warnet.

8. E

E merupakan orang tua yang anaknya penulis ketahui bermain game online di salah satu warnet yang sedang penulis teliti, anak beliau masi duduk di bangku SD dengan usia 12 tahun, dari keterangan E bahwa beliau mengetahui anaknya bermain warnet, sebenarnya beliau tidak mengizinkan anaknya main warnet tapi anak beliau mempunyai berbagai cara agar dapat bermain di warnet. Berikut pernyataan yang diberikan oleh E kepada penulis:

“...saya tau kalau anak saya itu main warnet, tentu saja saya tidak suka dan tidak izinkan kalau dia main warnet, walau tidak diizinkan dia tetap saja pergi kesana, dia main warnet itu sampai tidak ingat waktu, kadang dia saya jemput dan marah-marahi di warnet itu sampai yang jaga saya marahi juga, tapi tetap saja besoknya dia main lagi, kadang uang jajannya saya batasi agar tidak main warnet namun dia tatap main kesana, katanya sih cuma lihat-lihat saja, saya khawatir kalau anak saya itu nanti jadi anak yang tidak benar, yang saya tau dan lihat orang yang main warnet itu seperti pereman semua, saya takut nanti anak saya dapat pengaruh buruk dan ikut-ikutan merokok yang paling saya takutkan nanti anak saya ikut-ikutan narkoba karna bergaul di warnet”.

Dari keterangan E tersebut bahwa anak beliau meski sudah dilarang untuk bermain game online di warnet namun anak nya tetap memiliki cara untuk pergi ke warnet, ini dapat disimpulkan bahwa anak E sudah memiliki kriteria yang melakukan perilaku menyimpang.

9. SN

SN merupakan salah satu orang tua yang kami wawancari yang mana anak beliau yang berumur 19 sudah lama bermain game online di warnet bahkan beliau terkesan sudah membiarkan anaknya tersebut, dari keterangan SN kepada penulis bahwa beliau sudah melakukan banyak hal agar anaknya tidak selalu main warnet, mulai dari tidak memberi uang jajan, memarahinya bahkan sampai memukulnya. Berikut keterangan yang diberikan oleh beliau kepada penulis:

“...anak saya ini sepertinya sudah kecanduan main warnet, dulu saya sering memarahinya, tapi sekarang dia sudah besar, kalau saya marah dia melawan, dia takutnya cuma sama ayahnya, belakangan ini kenapa dia saya biarkan dan tidak memberi tahu ayahnya karna saya kasihan, ayahnya ini kalau marah suka main tangan ke dia, semenjak tamat sma dia kerja di cucian motor, kadang dia pulang kadang tidak, yang saya takutkan nantinya dia makai narkoba, karna setau saya kebanyakan yang main warnet itu orang-orang yang tidak benar”.

Dari keterangan SN yang beliau ketahui tentang warnet adalah sesuatu yang tidak baik, setahu beliau dilingkungan warnet banyak perilaku buruk dan perbuatan menyimpang,

10. DB

Da Buyung merupakan ketua dari organisasi pemuda yang bernama Persatuan Daerah Sukakarya yang disingkat PERDASUKA. DB merupakan salah satu saksi dimana didalam warnet tersebut dilakukan penyimpangan. Organisasi PERDASUKA ini saat pertama kali dibentuk pernah melakukan penertiban

terhadap warnet yang berada dalam kawasan ORMAS tersebut, menurut DB penertiban dilakukan agar di warnet memiliki batasan jam bermain terutama bagi anak-anak dan juga mengatasi terjadinya kenakalan remaja. Berikut kutipan wawancara penulis dengan DB:

“...kami bersama pemuda PERDASUKA pernah melakukan penertiban di beberapa warnet yang berada di kawasan PERDASUKA, penertiban kami lakukan karena jam operasi warnet ini kami pikir sudah melanggar aturan, mereka tetap buka pada waktu sholat jumat, terlebih lagi banyak anak-anak usia belasan tahun yang bermain”.

Dari keterangan DB warnet tetap beroperasi pada saat jam sholat jumat, warnet tersebut tetap beroperasi dengan menutup pintu rolling sehingga tidak ada yang tau kalau ada yang main didalamnya.

E. Pembahasan

Analisa peneliti dalam hasil yang telah didapat kita asumsikan sebagai pokok dari peneliti itu sendiri bagaimana seorang peneliti untuk mendapatkan hasil yang sesuai fakta dan realita di lapangan bahwasanya terjadinya sebuah perilaku menyimpang pada remaja sewaktu mereka bermain di warnet, pada saat berada di warnet terdapat anak-anak remaja yang memang sering melakukan penyimpangan, pada umumnya itu adalah sebuah kontrol yang ada didalam suatu masyarakat yang lemah baik kontrol masyarakat itu sendiri maupun dalam keluarga. Disamping meremehkan keberadaan orang lain saat mereka sedang berada di lokasi warnet dan saat mengakses internet, mereka sangat bebas

melakukan kegiatan juga perbuatan apa saja dan melalang buana di internet tanpa terkendali oleh orangtua dan kontrol masyarakat yang ada.

Sudarsono (2012:23) penyimpangan terjadi karena sesuatu yang bersangkutan dengan norma itu yang harusnya lurus tetapi tidak dapat diterima oleh masyarakat dan khalayak umum yang mengakibatkan sebuah penyimpangan itu terjadi.

Dalam penelitian diatas tentang penyimpangan atau disfungsi warnet bila dilihat dari pendapat dari Sutherland atau teori *Differential Association* mengalami serangkaian tahapan-tahapan yang nantinya menjelaskan apa yang sedang terjadi akibat disfungsi warung internet game online itu sendiri atau penyalahgunaannya sebagai berikut:

1. Bahwa perilaku jahat itu dapat dipelajari, berarti perilaku itu tidak diwariskan, penjelasan tersebut memperkuat bukti dengan adanya beberapa wawancara yang menjelaskan bahwa pembelajaran atau penyimpangan itu dipelajari dengan cara melihat, memperhatikan, meniru, lalu mencontoh langsung orang lain melakukan kejahatan, berikut adalah kutipan dari wawancaranya:

A

“...benar bang, kami coba-coba merokok pertama kali di warnet, karna saya lihat banyak juga anak-anak seusia kami yang merokok tidak ada yang marah dan melarang, tapi harus pandai-pandi juga bang, supaya tidak kelihatan orang yang kita kenal, agar tidak dikadukan ke orang tua kami”.

Dari kutipan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa anak-anak tersebut belajar suatu perbuatan yang belum pantas mereka lakukan dengan cara melihat apa yang orang lain lakukan, dengan tidak adanya larangan dan aturan terlulis di tempat warung internet game online sehingga anak-anak tersebut dengan leluasa mencoba apa yang mereka lihat.

2. Perilaku kejahatan dipelajari dari suatu interaksi dengan proses komunikasi, dari proposisi kedua ini proses penyimpangan dipelajari dengan saling berinteraksi oleh sesama teman dalam hal ini member warnet, interaksi dapat dilakukan dengan lisan maupun nonlisan seperti menggunkan bahasa tubuh, beberapa pendapat yang lain dengan melakukan interaksi adalah suatu proses untuk mempelajari sebuah kriminal itu sendiri dalam teori Sutherland ini bisa dilihat dari temuan peneliti terhadap apa yang didapat di lapangan berikut kutipan wawancaranya:

JN

“...Gimana ya namanya main di warnet murah meriha, apalagi kalau ambil member bisa lebih murah lagi, lagipula kita bisa punya banyak kawan bang disana, semua akses internet bisa kita buka. Apalagi diwarnet itu bebas bang, tidak ada aturan asal tidak memnggangu member lain kita boleh ngapain aja, duduk-duduk disana juga asik bang sambil nonton orang lain main game atau ada yang sedang nonton anime ataupun buka situs porno”.

Kalau dilihat warnet ini merupakan sebuah tempat yang bebas dimana seluruh orang bebas masuk ke dalam sehingga satu dengan yang lain saling

bercengkrama, mereka tentunya sudah sangat dekat sehingga dalam hal penyimpangan mereka tidak lagi canggung terhadap sesamanya.

3. Dilihat dari proposisi ketiga, mempelajari perilaku kriminal itu dalam sebuah pergaulan yang sangat dekat hingga yang melakukan kejahatan adalah sebuah kelompok personal yang biasanya kelompok ini adalah teman-teman yang akrab, pendapat ini diperkuat dengan wawancara di nomor dua dimana mereka sebenarnya adalah teman tongkrongan atau memang mereka adalah anak-anak yang sering menyalah gunakan tempat ini sebagai tempat yang digunakan untuk melakukan kegiatan yang menyimpang, diperkuat lagi dengan teman-teman yang lain dengan pengakuan Y yang menuturkan sebagai berikut:

Y

“...kalau anak sekolah yang cabut kebanyakan anak SMP sih bang kadang mereka berdua kadang bertiga jarang sih kalau sendiri, kalau anak sekolah yang ramai-ramai itu pas pulang sekolah sih bang, bahkan ada cewek nya juga mereka duduk-duduk didepan warnet, kadang saya melihat ada juga cewek yang merokok, cewek yang main game pernah ada juga, kalau anak-anak itu ramenya pas hari minggu bang”.

Dalam hal melakukan penyimpangan para remaja ini tidak pernah melakukannya sendiri, contohnya saja jika ingin cabut ke warnet mereka selalu berkelompok, minimal mereka berdua. Dan juga bisa kita lihat dari kutipan wawancara diatas bahkan seorang siswi pun ada yang merokok, itu terjadi karena sudah terjalin ikatan personal yang sangat dekat diantara mereka sehingga siswi tersebut tidak malu untuk merokok, tentunya kelompok mereka membuat siswi tersebut merasa aman saat melakukannya.

4. Proposisi keempat Sutherland menjelaskan ketika perilaku kejahatan dipelajari, maka pembelajaran termasuk juga teknik melakukan kejahatan yang sulit maupun yang sederhana dan arah khusus dari motif, dorongan, rasionalisasi, dan sikap-sikap. Yang dipelajari disini adalah motif-motif tertentu dalam melakukan kejahatan dan cara melakukan kejahatan. Berikut adalah hasil wawancara yang terkait menurut peneliti: A “...*Ada juga orang lain yang hacker bang*”.

Dari kutipan wawancara diatas dulu orang melakukan kejahatan dengan langsung melakukannya tanpa perantara namun berbeda dengan hacker yang termasuk kejahatan dunia maya (cyber crime) yang mengacu kepada kejahatan dengan menggunakan komputer dan juga jaringan komputer. Bila dulu maling ingin menjalankan aksinya mereka harus turun langsung ke tempat yang akan mereka jadikan target, berbeda dengan hacker yang hanya butuh komputer untuk menjalankan aksinya. R “...*orang dewasa semua ini rata-rata mereka main judi online*”.

Umumnya judi dimainkan oleh sekelompok orang dengan menggunakan kartu dan dimainkan di meja yang sama yang mana pemainnya saling berhadapan satu dengan yang lainnya dan tentunya di satu tempat yang sama, berbeda dengan judi online kita tidak perlu lagi menggunakan kartu, meja, bahkan kita bisa bermain dengan siapapun meskipun orang itu berada jauh dengan kita.

Dengan kemajuan teknologi saat ini berdampak pula terhadap teknik melakukan kejahatan yang mana dulu orang melakukan kejahatan secara langsung

namun kini dapat dilakukan dengan hanya menatap layar komputer. Contohnya saja kejahatan cyber crime dalam hal ini hacker dan juga judi online.

5. Berprilaku menyimpang karena lebih banyak berhubungan dengan pola-pola tingkah laku jahat dari pada tidak, akhirnya mereka yang berperilaku menyimpang lebih senang bergaul dengan mereka yang sama-sama menyimpang dari pada bergaul dengan orang-orang yang tidak berperilaku sama dengan mereka. Berikut wawancara yang terkait menurut peneliti:

Y

“...sebenarnya warnet ini seperti ada kelompok-kolompoknya bang, orang itu pasti main di satu warnet itu terus karna dia suah nyaman mungkin dan juga karena sudah ambil paket member”.

B

“...menurut saya semua orang yang main warnet itu nakal semua, belum pernah saya jumpa anak baik-baik atau anak rumahan yang main game di warnet”.

Dapat kita simpulkan bahwa para remaja melakukan suatu hal karena mereka merasa satu kelompok meskipun kelompok tersebut cenderung melakukan hal-hal yang buruk, remaja ini cenderung bergaul dengan mereka yang sepemahaman dengan mereka. Dalam hal ini mereka yang berperilaku menyimpang akan lebih senang bergaul, curhat dan bertukar fikiran dengan mereka yang satu frekuensi dengan mereka.

6. Terkait proposisi yang keenam bagaimana seseorang itu menjadi menyimpang karena pemahaman mereka lebih condong ke penyimpangan, mereka menganggap perbuatan yang mereka lakukan bukanlah suatu kesalahan

meskipun itu salah dipandangan masyarakat banyak. Berikut hasil wawancara terkait menurut peneliti:

A

“...kalau malam hari dulunya geng motor sering ngumpul-ngumpul di warnet bang, biasanya mereka memilih satu warnet untuk tempat mereka ngumpul seperti dijadikan markas gitu, kalau udah rame malamnya mereka pergi balap-balapan”.

Berkumpul-kumpul merupakan hal yang biasa dilakukan oleh setiap orang, tetapi kalau berkumpul di warnet yang dilakukan oleh geng motor ini memiliki maksud dan tujuan yang berbeda, mereka berkumpul untuk membuat perencanaan sebelum mereka bepergian. tidak sedikit dari mereka yang membawa pasangan, saat berkumpul tersebut laki-laki dan perempuan terlihat sama saja sehingga sangat sulit untuk dibedakan. Sehingga muncul pandangan negatif dari masyarakat terhadap mereka, namun bagi mereka yang mereka lakukan bukanlah suatu hal yang salah selagi tidak melanggar hukum.

Ditarik dari David Madza dengan *Teori Netralisasi* sebuah teori yang berasumsi bahwa seseorang itu mempunyai kepribadian dan tingkah laku seorang manusia yang memiliki kesadaran alam pikirannya sendiri dan alam sadar dalam berperilaku untuk membalikan pikiran orang lain, sehingga menurut mereka sesuatu penyimpangan yang terjadi melalui proses pembelajaran dengan cara memperhatikan tingkah laku dan perbuatan orang yang menyebabkan seseorang itu menjadi menyimpang dan mereka menolak untuk disalahkan.

Untuk memperkuat teori yang di atas *Teori Netralisasi* menjabarkan ada 5 teknik yang dilakukan oleh sebuah kelompok atau individu yang melakukan penyimpangan itu sebagai berikut:

1. pelaku penyimpangan itu menganggap dirinya tidak berdaya dalam menghadapi tekanan-tekanan masyarakat, dalam arti kata remaja-remaja ini menganggap diri mereka sebagai korban karena harus mengikuti aturan dalam masyarakat yang tidak sesuai dengan jalan pikiran mereka.

2. untuk memperkuat pendapat diatas para remaja yang melakukan penyimpangan tersebut beranggapan mereka tidak melakukan kerugian terhadap masyarakat, remaja menganggap tindakan mereka benar dan melakukan tindakan hanya untuk diri sendiri. Seperti contoh kutipan wawancara berikut:

A

“...kalau respon masyarakat tentu tidak boleh kalau anak seusia kami merokok, karna itu kami merokok didalam warnet karna tidak terlihat oleh orang. Kami merokok untuk senang-senang aja bang, kami meihat orang merokok itu keren,dan juga merokok untuk pertemanan bang”.

Dalam hal penyimpangan yang dilakukan oleh remaja seperti merokok memang tidak merugikan orang lain, bagi remaja ini merokok hanya untuk bersenang-senang dan mempererat hubungan pertemanan, anggapan inilah yang membuat remaja mensepelekan bahaya merokok karna mereka tidak melihat dari segi kesehatannya, dan juga mereka tidak memperdulikan penilaian masyarakat terhadap mereka, bagi remaja ini hal yang mereka lakukan adalah kesenangan pribadi mereka dan mereka merasa tidak mengganggu apapun dari orang lain.

3. Mereka menganggap orang yang melakukan kesalahan pantas mendapatkan ganjaran dari apa yang sudah mereka lakukan, namun mereka tidak sadar bahwa mereka ikut andil dalam situasi yang terjadi. Berikut kutipan wawancara yang terkait:

B

“...Kalau tanggapan saya tidak boleh kalau anak sekolah pergi ke warnet di jam sekolah, kalau soal razia menurut saya pantas saja mereka di razia agar orang tua mereka tau apa yang mereka lakukan supaya mereka mendapatkan efek jera”.

Menurut pernyataan B terkait siswa yang sering bolos ke warnet di jam sekolah sangat tidak baik dan juga mereka pantas mendapatkan ganjaran dari apa yang sudah mereka lakukan. Dalam hal ini Bonek adalah salah satu dari banyaknya siswa sekolah yang di dikeluarkan dari sekolahnya karna banyaknya absen.

4. Mereka juga menganggap orang-orang yang meyalahkannya adalah orang yang merasa selalu benar sedangkan mereka adalah orang yang salah sehingga mereka berpendapat bahwasanya orang-orang tersebut tidak suka dengan perbuatan yang mereka lakukan sebagai tindakan yang tidak adil karena mengalihkan kesalahan diri orang-orang yang menyalahkan tersebut ke dirinya. Berikut kutipan wawancaranya:

JN

“...tapi tetangga dekat rumah saya seperti menganggap remah saya, katanya saya tidak ada masa depan”.

JN yang hari-harinya dihabiskan hanya untuk bermain game di warnet sering di cibir oleh tetangga sekitar rumahnya, mereka menganggap orang-orang yang bermain game di warnet dan kecanduan permainan tersebut merupakan bukan anak yang baik dan yang di ketahui masyarakat sekitar terhadap orang yang berkumpul dan baermain di warnet kebanyakan anak berandalan. Namun berdasarkan keterangan Jeksen di warnet dia hanya bermain game dan tidak pernah berbuat hal kriminal.

5. Yang terakhir adalah mereka yang melakukan suatu hal yang berkaitan dengan penyimpangan dituntut untuk mengikuti suatu nilai dari pada mengikuti nilai yang telah di anut dalam kelompok mereka.

Y

“...kalau anak sekolah yang cabut kebanyakan anak SMP sih bang kadang mereka berdua kadang bertiga jarang sih kalau sendiri, kalau anak sekolah yang ramai-ramai itu pas pulang sekolah sih bang, bahkan ada cewek nya juga mereka duduk-duduk didepan warnet, kadang saya melihat ada juga cewek yang merokok, cewek yang main game pernah ada juga”.

Dari kutipan wawancara diatas dapat disimpul bahwa remaja saat melakukan suatu hal yang menyimpang seperti bolos sekolah dan merokok mereka selalu melakukannya berkelompok, setiap kelompok memiliki tujuannya masing-masing. Dikutipan wawancara tersebut dijelaskan bahwa ada remaja perempuan yang ikut berokok, ini terjadi karena didalam kelompok mereka hal seperti ini sudah menjadi suatu bagian dalam pergaulan, mungkin juga ada tawaran seperti sekedar basa-basi sesama teman tongkrongan

Menurut kebanyakan orang itu adalah sebuah penyimpangan berdasarkan dari upaya yang penulis lakukan dalam penelitian terjadinya perilaku menyimpang pada remaja sudah sangat jauh sekali dikarenakan tidak adanya kontrol sehingga para remaja bebas melakukan apa saja yang menurut batasan umur mereka belum pantas melakukannya, dari apa yang sudah kita tutunkan di atas kita melihat pada *Teori Differential Association* bahwasanya sebuah perilaku penyimpangan ini mereka dapatkan dengan cara meniru dari apa yang telah mereka lihat.

Jadi teori Sutherland ini diperkuat dengan *Teori Netralisasi* di mana Teori ini adalah sebuah penyimpangan memang dilakukan dengan atas diri sendiri dengan pemikiran tersebut oleh sang pelaku bagaimana seorang pelaku tersebut memang sudah ada rasa empati sesama teman, sudah ada rasa keinginan sendiri dan membenarkan dengan alasan jati diri saya. Dari sebuah kenakalan remaja dan penyimpangan yang mereka lakukan sebenarnya mereka sadar atas tindakan mereka tetapi mereka mengartikan tindakan ini sebagai tindakan mencari dan menemukan jati diri mereka dalam bentuk mencari kebebasan yang sebenarnya kebebasan itu sendiri bertentangan dengan nilai norma yang ada di masyarakat, dengan adanya *Teori Netralisasi* memperjelas bahwasanya penyimpangan-penyimpangan yang dilakukan oleh mereka itu sendiri disadari dimanfaatkan oleh keadaan dan ditetapkan oleh ikatan teman.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian ke beberapa warung internet game online dan berdasarkan hasil analisa juga pembahasan yang telah penulis uraikan, maka penulis memberikan kesimpulan yang diambil dari penelitian diatas bahwa para remaja telah belajar suatu penyimpangan dengan cara melihat sekaligus memperhatikan hal-hal yang belum mereka tahu sebelumnya, proses tersebut mereka dapatkan bisa melalui individu maupun antar kelompok.

Proses belajar yang di pengaruhi oleh individu dan kelompok ini didapat oleh mereka pada saat bermain game online di warung internet game online. pembelajaran sangat mudah terjadi karena dalam hal hobby dan kebiasaan mereka sudah satu frekuensi dalam memahami tujuan mereka. Hal lain yang menjadi penyebab terjadinya penyimpangan adalah tidak adanya filter ataupun aturan yang mengatur para member warnet ini saat berada di lingkungan warnet, member bebas melakukan apa saja asalkan tidak mengganggu member lain saat bermain.

Penyalahgunaan warung intrnet terus berulang karena :

1. Di warnet terjadi interaksi dan sosialisasi antara remaja pengguna warnet.
2. Dalam interaksi tersebut mereka saling belajar memahami kebiasaan yang ada di warnet.

3. Warnet dianggap sebagai suatu tempat yang tidak memiliki aturan, semua dapat dilakukan sejauh tidak mengganggu member atau pengguna yang lain.
4. Warnet seakan menjadi “rumah” kedua bagi member warnet, terutama yang masih usia remaja, mereka menjadikan warnet tempat persinggahan utama sepulangnya dari sekolah, dan kerap mengunjungi warnet meski hanya menonton pengguna lain bermain.
5. Para remaja menganggap tidak ada yang salah dengan mereka berkatifitas di warnet, bagi mereka selama tidak ada yang dirugikan dari apa yang mereka lakukan seperti bermain dan berkumpul di warnet itu bukanlah suatu kehajatan.
6. Saat berkumpul di warnet para remaja seakan-akan mendapat mengakuan tersendiri dari kawan-kawannya sesama pengguna warnet.

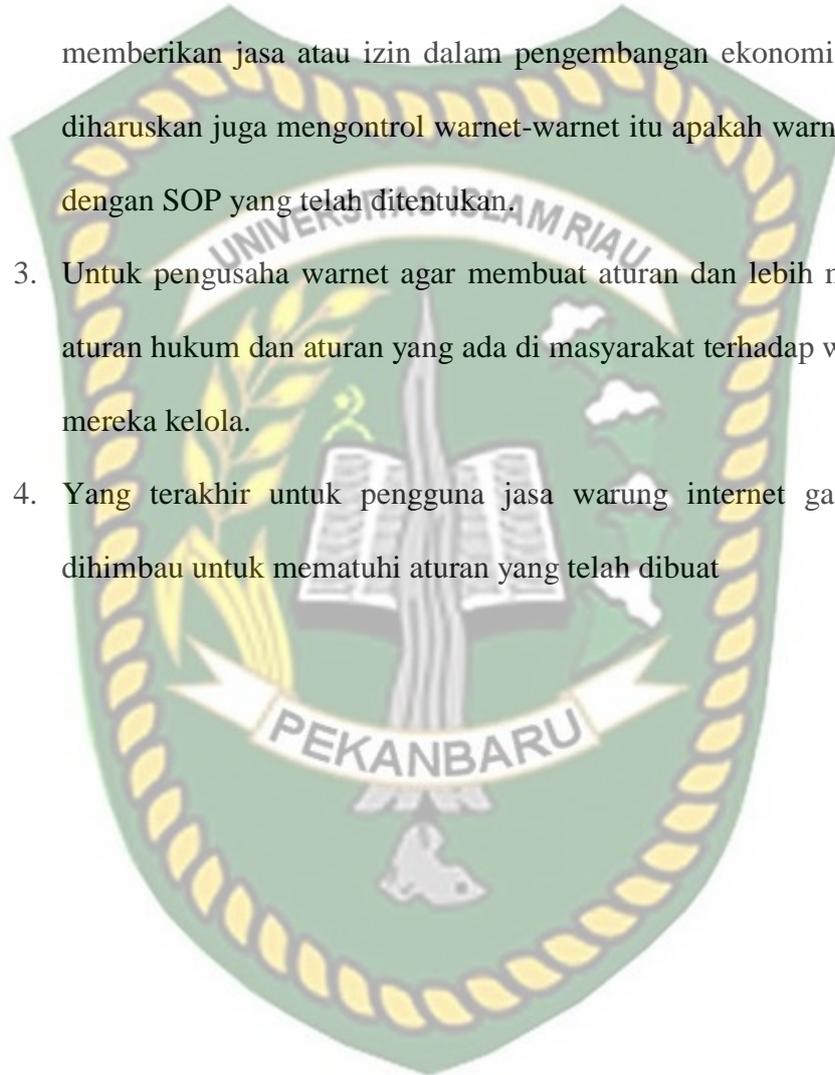
B. Saran

Beberapa saran yang ingin diberikan penulis dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. yang pertama bagi orang tua agar memperketat pengawasan terhadap anak-anak, juga bagaimana kita harus selalu membimbing anak-anak kita ke jalan yang lebih baik agar tidak terjerumus pada kesesatan dalam pergaulan sesama temannya. Anak-anak merupakan usia yang sangat cepat menirukan terhadap apa yang dilihatnya, peran oleh karena itu orang tua diharapkan manpu mengawasi anak-anak mereka untuk tidak berlama-lama menghabiskan waktu di warnet, selain

belajar tidak ada salahnya anak ajari membantu orang tua saat masi usia dini.

2. Lalu ditunjukkan untuk para pemerintah dimana peran pemerintah dalam memberikan jasa atau izin dalam pengembangan ekonomi dan bisnis diharuskan juga mengontrol warnet-warnet itu apakah warnet itu sesuai dengan SOP yang telah ditentukan.
3. Untuk pengusaha warnet agar membuat aturan dan lebih menerapkan aturan hukum dan aturan yang ada di masyarakat terhadap warnet yang mereka kelola.
4. Yang terakhir untuk pengguna jasa warung internet game online, dihimbau untuk mematuhi aturan yang telah dibuat



DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Anwar, Yesmil & Adang. 2017. *“Sosiologi Untuk Universitas”*. Bandung : Reflika Aditama
- Black, A. James dan Dean J. Champion. 2009. *“Metode dan Masalah Penelitian Sosial”*. Bandung : PT Rafika Aditama
- Bagong, Suyatno. 2005. *“Metode Penelitian Sosial”*. Jakarta : Prenadamedia
- Bungin, Burhan. 2010. *“Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif”*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Dermawan, Moh.Kemal. 2000. *“Teori Kriminologi”*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Mulyana, Deddy. 2006. *“Metodologi Penelitian Kualitatif Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya”*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Mustofa, Muhammad. 2013. *“Metodologi Penelitian Kriminologi”*. Jakarta : Prenadamedia Group
- Muhammad, Arni, 2009, *Komunikasi Organisasi*, Bumi Aksara, Jakarta
- Nazir, Moh. 1985. *“Metode Penelitian”*. Jakarta Timur : Ghalia Indonesia
- Siahaan, Jokie. 2009. *“Perilaku Menyimpang Pendekatan Sosiologi”*. Jakarta : Indeks
- Sugiyono. 2013. *“Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D”*. Bandung : Alfabeta
- Suyanto, Bagong dan Sutinah. 2011. *“Metode Penelitian Sosial : Berbagai Alternatif Pendekatan”*. Jakarta : Kencana
- Usman, Husaini & Purnomo Setiady Akbar. 2011. *“Metodologi Penelitian Sosial”*. Jakarta : Bumi Aksara
- Santrock, JW. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

- Adi, Rianto. 2004. Metodologi Penelitian Sosial dan Hukum. Jakarta: Granit. Anselem,
- Stauss dan Juliat Corbin. 1997. Dasar-dasar penelitian Kualitatif Prosedur, Teknik dan Teori. Surabaya: Bina Ilmu Obset.
- Basrowi dan Suwandi. 2008. Memahami Penelitian Kualitatif. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Burhan, Bungin. 2012. Analisis Data Penelitian Kualitatif. Jakarta: Rajawali Pers.
- Gunarsa, Ny. Y. Singgih D. Dan Singgih D. Gunarsa. 1986. Psikologi Keluarga, BPK. Jakarta: Gunung Mulia.
- Kartono, Kartini. 1988. Psikologi Sosial Kenakalan Remaja. Jakarta: Rajawali.
- Maleong, Lexy J. 2002. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kartono. (2010). Patologi Sosial 2. Kenakalan Remaja. Jakarta: CV. Rajawali Expres.
- Kartono, Kartini. (2007). Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan). Bandung: Mandar Maju.
- Putri, Y. N. (2015). Pengaruh Kontrol Sosial Terhadap Perilaku Pelajar Jakarta Timur: CV. bandani
- Santrock, John W. (2003). Adolescence Perkembangan Remaja. Jakarta: ERLANGGA.81
- Sarwono, Sarlito W. (2010). Psikologi Remaja Edisi Revisi. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setiadi, Elly & Usman. (2011). Pengantar Sosiologi : Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial, Teori, Aplikasi dan Pemecahannya. Jakarta: Kencana.
- Sudarsono. (2008). Kenakalan Remaja. Jakarta: PT. RINEKA CIPTA.
- Sugiyono. (2012). Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.

Sukandarrumidi. (2006). *Metodologi Penelitian Petunjuk Praktis Untuk Peneliti Pemula*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Wahyuni, Sri Niniek & Yusniati. (2004). *Manusia dan Masyarakat*. Jakarta: Geneca Exact.

Wenefrida; Bahari, Y. & Ibrahim, Y. (2010). *Penanggulangan Kenakalan Siswa Kelas XI Jurusan Pemasaran Sekolah Menengah Kejuruan Bhineka Tunggal Ika Pontianak*. *Jurnal Sosiologi*. Prodi Sosiologi, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak.

JURNAL

Putra, Rahmat Dian. (2017). *“Prilaku Menyimpang Remaja Studi Pada Remaja Yang Gemar Bermain Game Online Di Warnet”*. Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.

Mantiri, Vive Vike. (2014). *“Perilaku Menyimpang Di Kalangan Remaja Di Kelurahan Pondong, Kecamatan Amurung Timur Kabupaten Minahasa Selatan”*. Vol.3.No.1.

Susanti, Iis. (2015). *“Perilaku Menyimpang Dikalangan Remaja Pada Masyarakat Karangmojo Plandaan Jombang”*. Vol.3 No.2 Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Surabaya.

Paulus. (2004). *”Studi Tentang Makna Penyimpangan Perilaku Di Kalangan Remaja”*. Vol.3 No.3.

Curere, (2017). *“Pengaruh Game Online Terhadap Remaja”*. Vol.01 No.01.

Artikel Ilmiah Dosen Kriminologi

Akmal Latif, Syahrul dan Zulherawan, Muhammad. (2019). *“Penyimpangan Sosial Dalam Prilaku Seks Bebas Dikalangan Remaja”*. Vol.4. No.56-75.