



**FAKTOR-FAKTOR EKSTERNAL YANG MENYEBABKAN SISWA SMA
BERMAIN *GAME ONLINE* BESERTA DAMPAK-DAMPAKNYA
(Studi Kasus Pada Siswa SMAN 2 Jember yang Bermain
Game Online di Warnet)**

***THE EXTERNAL FACTORS THAT CAUSES SENIOR HIGH SCHOOL
STUDENT PLAYING ONLINE GAME AND THAT IMPACTS
(The Study Of Case At Student Of SMAN 2 Jember That Playing Online Game
in The Internet Acces Place)***

SKRIPSI

Oleh :

**Muhammad Mahbub Alam Islami
NIM 070910301130**

**JURUSAN ILMU KESEJAHTERAAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS JEMBER
2012**



**FAKTOR-FAKTOR EKSTERNAL YANG MENYEBABKAN SISWA SMA
BERMAIN *GAME ONLINE* BESERTA DAMPAK-DAMPAKNYA
(Studi Kasus Pada Siswa SMAN 2 Jember yang Bermain
Game Online di Warnet)**

***THE EXTERNAL FACTORS THAT CAUSES SENIOR HIGH SCHOOL
STUDENT PLAYING ONLINE GAME AND THAT IMPACTS
(The Study Of Case At Student Of SMAN 2 Jember That Playing Online Game
in The Internet Acces Place)***

SKRIPSI

Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pada Jurusan Ilmu Kesejahteraan Sosial
Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Jember.

Oleh :

Muhammad Mahbub Alam Islami

NIM 070910301130

**JURUSAN ILMU KESEJAHTERAAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS JEMBER**

2012

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala pujian dan sanjungan hanya bagi Allah Subhanahu Wata'ala semata, saya persembahkan karya ini sebagai bentuk hormat dan ungkapan kasih sayang dan cinta saya kepada:

1. Ayahku Syaekhoni Ma'sum yang senantiasa memberikan semangat belajar sampai saat ini. Harapanmu mempunyai anak yang sukses, berbakti kepada orangtua dan agama akan menjadi semangat hidupku, perjuanganmu akan penulis teruskan sampai akhir hayat.
2. Ibuku Himayatun Nufus yang selama ini telah memberikan kasih sayang, cinta dan doa serta kesabaran yang tulus kepada penulis sehingga penulis memiliki semangat hidup untuk terus berjuang dalam menjalani keseharian. Semua pengorbananmu akan penulis teruskan sampai akhir hayat.
3. Kakak perempuanku Faizah Hidayati dan keponakkanku Fathimah dan Maryam yang imut-imut yang selama ini telah memberiku motivasi, semangat, tawa-canda, inspirasi dan suka duka yang membawaku pada pengalaman baru. Kakakku Robit, teruskan perjuanganmu tuk menyongsong hari esok yang cerah. Yak inilah saudaraku, esok mentari akan datang membawa sejuta harapan, kita jumpa disana berbagi bersama mewujudkan impian yang tertunda.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Mahbub Alam Islami

NIM : 070910301130

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ini yang berjudul “Faktor-Faktor Eksternal Yang Menyebabkan Siswa SMA Bermain *Game Online* Beserta Dampak-Dampaknya” (Studi Kasus Pada Siswa SMA Negeri 2 Jember Yang Bermain *Game Online* di Warnet) adalah benar hasil karya sendiri, kecuali jika disebutkan sumbernya dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isi sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 29 Juni 2012

Yang Menyatakan,

Muhammad Mahbub Alam Islami
NIM. 070910301130

SKRIPSI

**FAKTOR-FAKTOR EKSTERNAL YANG MENYEBABKAN SISWA SMA
BERMAIN *GAME ONLINE* BESERTA DAMPAK-DAMPAKNYA
(Studi Kasus Pada Siswa SMA Negeri 2 Jember Yang Bermain
Game Online di Warnet)**

Oleh

**Muhammad Mahbub Alam Islami
NIM 070910301130**

Pembimbing

Dosen Pembimbing : Drs. Hadi Prayitno, M.kes

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Faktor-Faktor Eksternal Yang Menyebabkan Siswa SMA Bermain *Game Online* Beserta Dampak-Dampaknya (Studi Kasus Pada Siswa SMA Negeri 2 Jember Yang Bermain *Game Online* di Warnet)” telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal : Jum’at, 29 Juni 2012

Tempat : Ruang sidang skripsi Ilmu Kesejahteraan Sosial

Tim Penguji:

Ketua

Sekretaris

Kris Hendrijanto, S.Sos, M.Si
NIP. 197001031998021001

Drs. Hadi Prayitno, M.Kes
NIP. 196106081998021001

Anggota

Drs. Sama’i, M.Kes
NIP. 195711241987021001

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Prof. Dr. Hary Yuswadi, MA
NIP. 195207271981031003

PRAKATA

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala pujian dan sanjungan hanya milik Allah Subhanahu Wata'ala semata, Dzat Yang Maha Agung, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulisan karya tulis ilmiah dalam bentuk skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad Shallallahu'alaihi Wasallam beserta keluarga dan para shahabatnya serta orang-orang yang teguh menempuh jalan mereka dan mengikuti petunjuk mereka dengan baik hingga datangnya hari pembalasan.

Sebagai ungkapan rasa syukur, menjadi keharusan bagi penulis untuk menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberi warna dalam seluruh proses kegiatan dan penulisan karya tulis ini. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa karya tulis ini tidak akan pernah terwujud tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala ketulusan dan kerendahan hati penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Harry Yuswadi, MA selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember.
2. Drs. Partono, M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Kesejahteraan Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember.
3. Bapak Hadi Prayitno, M.Kes selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah mencurahkan perhatian, bimbingan dan arahan dengan segala kearifan, ketulusan, kesabaran, keikhlasan, tanggungjawab dan dukungan yang diberikan kepada penulis dari awal sampai penyusunan skripsi ini.
4. Para penguji skripsi ini yaitu: Bapak Kris Hendrijanto, S.Sos, M.Si dan Bapak Sama'i, M.Kes yang telah memberikan kritik dan saran atas skripsi penulis
5. Bapak Budhi Santoso, S.Sos, M.Si selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan nasihat dan semangat belajar dalam perjalanan kuliah penulis.
6. Drs. Sukantomo, M.Si selaku kepala sekolah SMA Negeri 2 Kabupaten Jember; Bapak Drs. Eko W selaku Waka Kesiswaan SMA Negeri 2 Kabupaten Jember yang telah memberikan ijin bagi penulis untuk melakukan

penelitian; dan Ibu Hajar Aisyah selaku guru Bimbingan Konseling SMA Negeri 2 Kabupaten Jember yang telah banyak membantu dalam proses penelitian ini; serta semua pihak yang ada di SMA Negeri 2 Kabupaten Jember yang telah banyak membantu penulis selama melakukan penelitian.

7. Teman-teman Jurusan Ilmu Kesejahteraan Sosial angkatan 2007; Habib, Ali, Dani, Reza, Dian, Sari, Ajeng dan semua teman-teman yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu, yang telah banyak membantu dalam proses penulisan karya tulis ini.
8. Teman-teman Wisma Al-Ilmu (Markiz Al-Mubarak) ; Akh.Tomy, Akh.Gama, Akh.Mursyid, Akh.Hamzah, Akh.Agus, dan Akh.Firman, Jazakumullah Khayron wa Barokallahufiiyikum atas ta'awun antum semuanya.
9. Sahabatku Akh.Antok, Akh.Yusuf dan Arif Candra yang baik hati dan selalu mensupport penulis.
10. Seluruh pihak yang mendukung dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini serta berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan bagi pembaca khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Jember 29 Juni 2012

Penulis

RINGKASAN

Faktor-Faktor Eksternal Yang Menyebabkan Siswa SMA Bermain *Game Online* Beserta Dampak-Dampaknya (Studi Kasus Pada Siswa SMA Negeri 2 Jember Yang Bermain *Game Online* di Warnet) Muhammad Mahbub Alam Islami, 070910301130; 2012; 99 halaman; Jurusan Ilmu Kesejahteraan Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Jember.

Masa muda seringkali dihubungkan dengan penyimpangan dan ketidakwajaran. Hal tersebut dapat terlihat dari banyaknya teori-teori perkembangan yang membahas ketidakselarasan, gangguan emosi dan gangguan perilaku sebagai akibat dari tekanan-tekanan yang dialami seorang remaja karena perubahan-perubahan yang terjadi pada dirinya maupun akibat perubahan lingkungan.

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. Remaja dihadapkan pada banyak perubahan hidup, ditandai dengan banyaknya masalah yang bervariasi pada dirinya, mulai dari masalah pribadi hingga masalah dalam hal penyesuaian diri.

Namun kenyataannya para remaja tersebut baik sikap atau perilakunya menyimpang dari aturan atau norma-norma yang ada, mereka berusaha melepaskan diri dari orang tua dan mencari lingkungan yang mampu menerima perilakunya untuk mendapatkan pengakuan, status sosial dan prestise tertentu. Salah satunya dengan bermain *game online* bersama kelompok sepermainan.

Penelitian ini mengangkat topik faktor-faktor eksternal yang menyebabkan siswa SMA bermain *game online* dan dampak bermain *game online*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Lokasi penelitian di sekolah SMA Negeri 2 Jember. Penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan metode *snowball* sampling sehingga terpilih informan pokok sebanyak 8 orang informan sebagai sumberdata. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi wawancara mendalam (*indept interview*), observasi secara terang-terangan atau secara tidak terang-terangan (*overt*

observation atau *covert observation*), dan dokumentasi. Analisa data dengan menggunakan deskriptif kualitatif yang menggambarkan keadaan atau kondisi aktivitas remaja yang bermain *game online* di lingkungan sekolah SMA Negeri 2 Jember. Dalam menguji keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi.

Hasil penelitian dilapangan didapatkan bahwa faktor-faktor eksternal itu disebabkan oleh faktor keluarga yang bersumber dari rendahnya interaksi dan kurangnya komunikasi antara orang tua dan anak serta kurangnya perhatian orang tua terhadap anak. *Kedua*, adalah faktor teman sebaya (*peer group*), hal ini berkaitan dengan keinginan remaja berkumpul dengan teman sebayanya, dan pengaruh teman sebaya sebagai alasan melakukan tindakan menyimpang. *Ketiga*, adalah faktor lingkungan, hal ini berkaitan dengan keberadaan tempat hiburan *game online* yang menarik minat remaja dan kemudahan akses yang membuat sebagian remaja terbawa pengaruh dari lingkungan sosialnya.

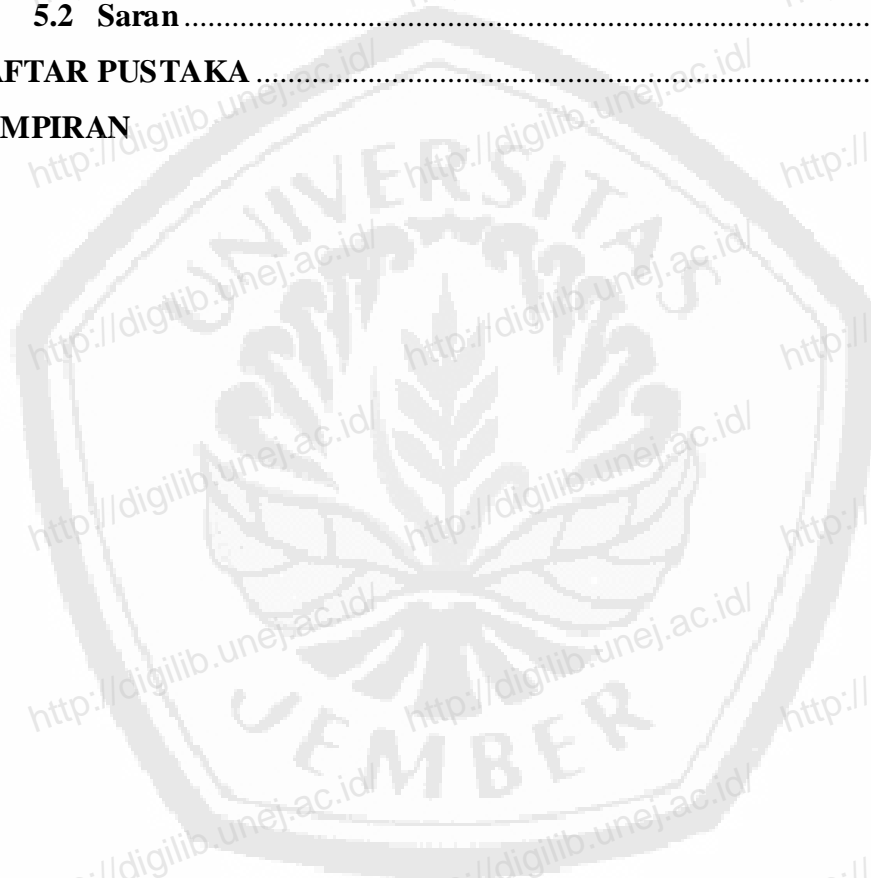
Kesimpulan dari hasil analisa data dilapangan bahwa faktor yang menyebabkan remaja bermain *game online* ini sangat kompleks, baik dari keluarga, teman sebaya maupun dari lingkungan. Ketiga faktor inilah yang memiliki andil cukup kuat dalam membentuk perilaku dan kepribadian remaja. Adapun dampak-dampak yang muncul dari aktivitas bermain *game online* lebih berpengaruh negatif ketimbang pengaruh positif. Dampak negatif yang muncul yaitu, tidak memiliki skala prioritas, tidak mengenal waktu dalam bermain/lupa waktu, boros dan menghamburkan uang, berkata jorok, mengganggu belajar, melalaikan ibadah, mengganggu kesehatan yang semuanya tergolong masalah yang harus dicegah dan diminimalisir agar tidak menyebar dan berpengaruh pada lingkungan yang lebih luas, yang tentunya tidak lepas dari pengawasan orang tua, pribadi remaja itu sendiri yang berkaitan dengan kesadaran diri, serta sekolah sebagai kontrol sosial yang sifatnya universal.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PEMBIMBINGAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
PRAKATA	vii
RINGKASAN	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Fokus Kajian	6
1.4 Tujuan Penelitian	10
1.5 Manfaat Penelitian	10
1.5.1 Manfaat Praktis	10
1.5.2 Manfaat Teoritis	11
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Landasan Teori	12
2.1.1 Karakteristik Siswa SMA	13
2.1.2 Ciri-Ciri Siswa SMA Yang Ada Pada Tahapan Remaja ...	14
2.1.3 Tugas Perkembangan Remaja.....	18
2.2 Faktor Eksternal Penyebab Siswa SMA Bermain <i>Game Online</i> 20	
2.2.1 Faktor Keluarga	20
2.2.2 Faktor Teman Sebaya	22

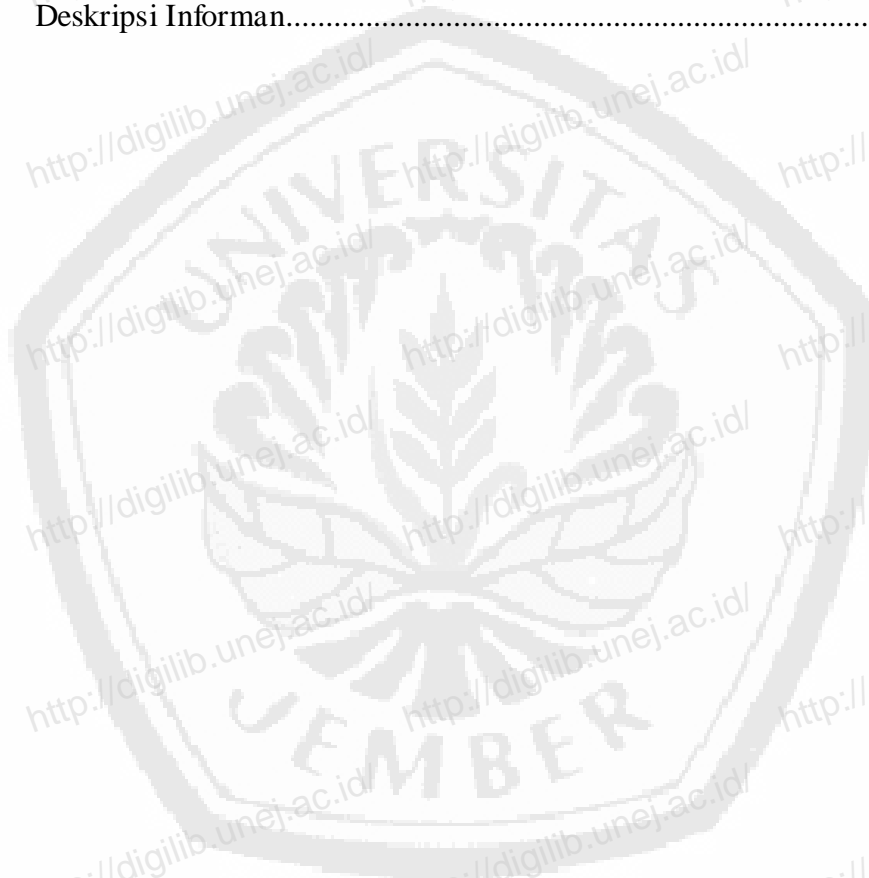
2.2.3	Faktor Lingkungan.....	24
2.3	Konsep <i>Game Online</i>.....	25
2.3.1	Dampak Bermain <i>Game Online</i>	27
2.4	Konsep Perilaku Menyimpang	30
2.5	Perilaku Menyimpang Ditinjau dari Ilmu Kesejahteraan Sosial	32
2.6	Kerangka Berfikir (<i>logical frame</i>)	35
2.7	Tinjauan Penelitian Terdahulu	36
BAB 3.	METODE PENELITIAN	38
3.1	Metode Penelitian	38
3.2	Metode Penentuan Lokasi.....	39
3.3	Metode Penentuan Informan.....	40
3.4	Metode Pengumpulan Data	44
3.4.1	Observasi.....	44
3.4.2	Wawancara.....	46
3.4.3	Dokumentasi.....	48
3.5	Metode Analisis Data	49
3.6	Metode Keabsahan Data	50
BAB 4.	PEMBAHASAN	52
4.1	Gambaran Umum Lokasi Penelitian	52
4.1.1.	Deskripsi Sejarah, Lokasi dan Visi Misi SMA Negeri 2 Jember.....	52
4.1.2.	Struktur Organisasi SMA Negeri 2 Jember.....	52
4.1.3.	Keadaan Guru dan Karyawan	55
4.1.4.	Keadaan Siswa	55
4.1.5.	Sarana dan Prasarana.....	56
4.1.6.	Kegiatan Ekstrakurikuler SMA Negeri 2 Jember.....	58
4.1.7.	Tata Tertib Sekolah Di SMA Negeri 2 Jember.....	58
4.2	Deskripsi Informan.....	62
4.3	Faktor-Faktor Eksternal Penyebab Siswa SMA Bermain <i>Game Online</i>	63
4.3.1	Faktor Keluarga.....	64

4.3.2	Faktor Teman Sebaya (<i>Peer-Group</i>).....	67
4.3.3	Faktor Lingkungan Tempat Bermain <i>Game Online</i>	69
4.4	Dampak Bermain <i>Game Online</i>	71
4.4.1	Dampak Positif	72
4.4.2	Dampak Negatif.....	76
BAB 5.	PENUTUP	89
5.1	Kesimpulan	90
5.2	Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
4.1 Tenaga Guru dan Karyawan SMA Negeri 2 Jember.....	55
4.2 Rekapitulasi Siswa dan Siswi SMA Negeri 2 Jember.....	55
4.3 Keadaan Sarana Sekolah SMA Negeri 2 Jember.....	56
4.4 Keadaan Prasarana Sekolah SMA Negeri 2 Jember	57
4.5 Deskripsi Informan.....	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berfikir (<i>Logical Frame</i>)	35
3.1 Skema <i>Snowball Sampling</i>	43
4.1 Struktur SMA Negeri 2 Jember Tahun Ajaran 2011/2012.....	53



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

- A. Surat Tugas Dosen Pembimbing Skripsi
- B. Surat Izin Penelitian dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
- C. Surat Izin Penelitian dari Lemlit Universitas Jember
- D. Surat Izin Penelitian dari Kantor Kesbang Kabupaten Jember
- E. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kabupaten Jember
- F. Surat Izin Penelitian dari SMA Negeri 2 Jember
- G. Pedoman Wawancara (Guide Interview)
- H. Transkrip Data
- I. Foto Dokumentasi

