



**PERUBAHAN POLA PERILAKU
ANAK-ANAK DAN REMAJA PENGGEMAR *GAME*
PADA RENTAL *PLAYSTATION*
(Studi Kasus di Desa Klirong Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen)**

SKRIPSI

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi

Sosiologi dan Antropologi

Oleh
Kingkin Dyah Ayuningtyas
3401411166

JURUSAN SOSIOLOGI DAN ANTROPOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2015

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 16 Juni 2015

Dosen Pembimbing I



Hartati Sulisty Rini, S.Sos., MA
NIP. 198209192005012001

Dosen Pembimbing II



Antari Avuning Arsi, S.Sos., M.Si
NIP. 197206162005012001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sosiologi dan Antropologi



Drs. Muh. Solehatul Mustofa, MA
NIP. 19630802 198803 1 001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Sosiologi dan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang.

Hari : Kamis
Tanggal : 9 Juli 2015

Mengetahui,

Dosen Penguji I



Kuncoro Bayu Prasetyo, S.Ant., M.A

NIP. 197706132005011002

Dosen Penguji II



Antari Ayuning Arsi, S.Sos., M.Si

NIP. 197206162005102001

Dosen Penguji III



Hartati Sulisty Rini, S.Sos., MA

NIP. 198209192005012001

Mengetahui,

Dekan FIS



Dr. Subagyo, M.Pd.

NIP. 195108081980031003

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan yang lain terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik.

Semarang, 10 Juni 2015



Kingkin Dyah Ayuningtyas

NIM. 3401411166

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Hidup adalah perjuangan, dimana kita harus menjalani dan menikmati proses sebelum hasil itu datang. Proses mengajarkan bagaimana kita ikhtiar dan berdoa sekeras mungkin sehingga hasil yang kita dapatkan maksimal.
2. Yakinlah Allah tidak akan memberikan hambanya beban melebihi batas kemampuannya.
3. Sayangi dan berbuat baiklah pada orangtua serta orang-orang yang berada di sekitar kita, niscaya kebaikan akan datang menghampiri disetiap langkah kita.

PERSEMBAHAN

1. Ibu dan Bapak yang saya sayangi dan hormati (Purwati dan Yatimin), terima kasih atas kasih sayang, dukungan, dan do'a yang selalu menyertaiku.
2. Mas dan Mba yang saya sayangi (Rendra B.R dan Ria S) yang selalu mendo'akan dan memberikan semangat.
3. Mas Bregas Widya Pratama yang selalu memberikan kasih sayang, semangat, bantuan, serta dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Teman-teman Al-Hana Kos (Sari, Ulfa, Desi, Nayla, Mba Ida, Devi, Nina, Mei).
5. Teman-teman seperjuangan angkatan 2011 (Dini, Suci, Adha, Ifty, Yeni, Felik, Rois, dan Dono), terimakasih semangatnya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung skripsi ini tidak dapat terwujud. Penulis menyampaikan terima kasih kepada;

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di kampus tersayang ini.
2. Dr. Subagyo, M.Pd, Dekan Fakultas Ilmu Sosial UNNES yang telah memberikan izin penelitian.
3. Drs. M. S. Mustofa, MA, Ketua Jurusan Sosiologi dan Antropologi FIS UNNES yang telah memberikan izin penulis melakukan penelitian.
4. Hartati Sulistyono Rini, S.Sos., MA, selaku Dosen pembimbing I dan Antari Ayuning Arsi., S.Sos., M.Siyang selalu memberikan bimbingan, motivasi, dan bantuan kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi.
5. Bapak Slamet, selaku Kepala Desa Klirong yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

6. Anak-anak dan remaja Desa Klirong yang bersedia menjadi informan selama penelitian.
7. Tokoh masyarakat Desa Klirong yang bersedia menjadi informan selama penelitian berlangsung.
8. Berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan dan motivasi dalam penelitian dan penulisan skripsi ini.

Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca khususnya dan perkembangan pendidikan pada umumnya. Amin.

Semarang, 16 Juni 2015



Penulis

SARI

Ayuningtyas, Kingkin Dyah. 2015. *Perubahan Pola Perilaku Anak-Anak dan Remaja Penggemar Game pada Rental Playstation (Studi Kasus di Desa Klirong Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen)*. Skripsi. Jurusan Sosiologi dan Antropologi. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Hartati Sulistyono Rini, S.Sos., MA dan Pembimbing II Antari Ayuning Arsi, S.Sos., M.Si. 132 halaman.

Kata Kunci: Anak-Anak, Kontrol Sosial, Perubahan Perilaku, Playstation, Remaja.

Perubahan sosial dan modernisasi mengakibatkan munculnya berbagai teknologi canggih, salah satunya adalah teknologi permainan *playstation* yang bisa dimainkan di rental *playstation*. Munculnya rental *playstation* di Desa Klirong Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen membawa pengaruh terhadap anak-anak dan remaja, yaitu mengakibatkan perubahan perilaku. Berkaitan dengan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan: 1) mengetahui persepsi masyarakat mengenai keberadaan rental *playstation* di Desa Klirong Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen, 2) mengetahui perubahan perilaku anak-anak dan remaja penggemar *game* pada rental *playstation* di Desa Klirong Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen, 3) mengetahui peran orangtua dan masyarakat sebagai agen kontrol sosial anak-anak dan remaja penggemar *game* pada rental *playstation* di Desa Klirong Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Lokasi penelitian terdapat di Desa Klirong Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen. Subjek penelitian adalah seluruh anak-anak dan remaja penggemar *playstation* di Desa Klirong, Informan utama penelitian ini adalah anak-anak dan remaja yang sangat sering mengunjungi rental *playstation* untuk bermain *playstation*. Informan pendukung dalam penelitian ini adalah orangtua, pemilik dan penjaga rental *playstation*, guru sekolah, guru agama, perangkat desa, serta teman-teman dari informan utama yang tidak gemar bermain *playstation*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara. Validitas data dilakukan dengan teknik triangulasi data. Teknik analisis data meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Masyarakat Desa Klirong memberikan pendapat mengenai keberadaan rental *playstation* yaitu adanya rental *playstation* menunjukkan masyarakat Desa Klirong sudah modern, merangsang siswa untuk meningkatkan kemampuan *problem solving*, namun ada juga yang berpendapat bahwa keberadaan rental *playstation* mengganggu waktu belajar siswa dan mengganggu ketentraman lingkungan sekitar rental *playstation*. (2) Kegemaran anak-anak dan remaja bermain *playstation* mengakibatkan perubahan perilaku yang negatif dan positif. Perilaku negatif anak-anak dan remaja penggemar *playstation* di Desa Klirong yaitu berbohong, malas, membangkang serta tidak menghormati orangtua dan guru, tidak sopan, berperilaku menyimpang, meniru adegan pada permainan *playstation*, dan kurang

bersosialisasi dengan teman sebaya di lingkungan rumah serta kurang aktif mengikuti kegiatan positif remaja di desa, memalak, mencuri, dan berjudi, dan dampak positifnya adalah pemberani, menyalurkan hobi sesuai dengan permainan yang disukainya dan pintar memecahkan masalah. (3) Terdapat tiga bentuk kontrol sosial orangtua dan masyarakat terhadap anak-anak dan remaja penggemar *playstation*, yaitu *preventif*, *represif*, dan *coercion*. Namun ketiga bentuk kontrol sosial tersebut belum berjalan dengan efektif karena kurang adanya konsistensi dalam pemberian aturan dan sanksi baik dari orangtua ataupun masyarakat kepada anak-anak dan remaja penggemar *playstation*.

Saran yang diajukan penulis dalam penelitian ini adalah (1) bagi orangtua sebaiknya menambah intensitas pengawasan yang lebih sering serta bersikap konsistensi atau memberikan aturan dan sanksi yang tetap serta tegas dan kepada anak sehingga kontrol sosial dapat berjalan dengan efektif, (2) bagi masyarakat dan guru diharapkan melakukan kerjasama agar anak-anak dan remaja tidak berperilaku menyimpang. Masyarakat juga harus membuat kesepakatan dan menerapkan aturan yang ketat dengan pemilik rental *playstation* mengenai jam buka dari rental *playstation* untuk pelajar harus dibatasi serta aturan yang melarang pelajar melakukan perilaku menyimpang seperti membolos, merokok, minum-minuman keras, dan berjudi. Setelah aturan yang ketat, masyarakat juga harus memberikan sanksi tegas kepada pihak rental *playstation* jika melanggar aturan yang telah ditetapkan.

DAFTAR ISI

| | |
|-------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING | ii |
| PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN | iv |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN | v |
| PRAKATA | vi |
| SARI | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR BAGAN | xiv |
| DAFTAR GAMBAR | xv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 7 |
| C. Tujuan Penelitian | 8 |
| D. Manfaat Penelitian | 8 |
| E. Batasan Istilah | 9 |
| F. Sistematika Skripsi | 13 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | |
| A. Kajian Pustaka | 14 |
| B. Kerangka Konseptual | 21 |
| C. Kerangka Berpikir | 29 |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| A. Dasar Penelitian | 31 |
| B. Lokasi Penelitian | 31 |

| | |
|----------------------------------|----|
| C. Fokus Penelitian | 32 |
| D. Sumber Data..... | 33 |
| E. Teknik Pengumpulan Data | 36 |
| F. Validitas Data..... | 41 |
| G. Analisis Data | 44 |

BABIVHASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

| | |
|---|----|
| A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian | 50 |
| 1. Kondisi Geografis Desa Klirong | 50 |
| 2. Keadaan Penduduk Desa Klirong..... | 51 |
| 3. Tingkat Pendidikan Masyarakat Desa Klirong | 53 |
| 4. Penduduk Desa Klirong Berdasarkan Agama..... | 55 |
| 5. Mata Pencaharian Masyarakat Desa Klirong | 55 |
| 6. Profil Rental <i>Playstation</i> Di Desa Klirong..... | 57 |
| B. Persepsi Masyarakat Mengenai Keberadaan Rental <i>Playstation</i> | 66 |
| 1. Menunjukkan Kemodernan | 66 |
| 2. Membantu Siswa dalam Proses <i>Problem Solving</i> | 67 |
| 3. Menghambat Pendidikan Formal dan Nonformal | 67 |
| 4. Mengganggu Ketentraman Lingkungan Sekitar | 68 |
| C. Perubahan Pola Perilaku Anak-Anak dan Remaja Penggemar <i>Playstation</i> | 69 |
| 1. Berbohong..... | 70 |
| 2. Perilaku Malas..... | 73 |
| 3. Membangkang, Tidak Mematuhi, Serta Menghormati Aturan..... | 77 |
| 4. Berperilaku Tidak Sopan | 81 |
| 5. Perilaku Melanggar Norma..... | 85 |
| 6. Perilaku Meniru Adegan <i>Playstation</i> | 91 |
| 7. Kurang Bersosialisasi Dan Kurang Aktif Dalam Kegiatan Desa ... | 95 |

| | |
|---|------------|
| 8. Pemberani..... | 98 |
| 9. Menyalurkan Hobi Sesuai Permainan..... | 99 |
| 10. Pintar memecahkan masalah..... | 100 |
| D. Peran Orangtua dan Masyarakat Sebagai Agen Kontrol Sosial | 108 |
| 1. Peran Orangtua..... | 108 |
| a. Menelpon..... | 108 |
| b. Menjemput di Rental <i>Playstation</i> | 110 |
| c. Memberikan Nasehat..... | 111 |
| d. Memberikan Waktu Tersendiri untuk Bermain <i>Playstation</i> | 113 |
| e. Melalui Teguran | 114 |
| f. Melalui Intimidasi..... | 114 |
| 2. Peran Masyarakat..... | 117 |
| a. Kontrol Sosial Pada Pemilik Rental <i>Playstation</i> | 118 |
| b. Kontrol Sosial pada Anak-Anak dan Remaja | 123 |
| BAB V PENUTUP | |
| A. Simpulan | 128 |
| B. Saran..... | 130 |
| DAFTAR PUSTAKA | 131 |
| LAMPIRAN..... | 133 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|---|----------------|
| Tabel 1. Daftar Informan Utama..... | 33 |
| Tabel 2. Daftar Informan Pendukung | 34 |
| Tabel 3. Jumlah Penduduk Berdasarkan Umur | 52 |
| Tabel 4. Jumlah Penduduk Berdasarkan Pendidikan | 53 |
| Tabel 5. Jumlah Penduduk Berdasarkan Mata Pencaharian | 56 |

DAFTAR BAGAN

| Bagan | Halaman |
|--|----------------|
| Bagan 1. Kerangka Berfikir | 29 |
| Bagan 2. Tahapan Proses Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif..... | 48 |

DAFTAR GAMBAR

GambarHalaman

| | |
|---|----|
| Gambar 1. Gambar Peta Desa Klirong..... | 51 |
| Gambar 2. Gambar Rental RW I..... | 57 |
| Gambar 3. Gambar Rental RW II | 61 |
| Gambar 4. Gambar Rental RW IV..... | 63 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|---|----------------|
| Lampiran 1. Instrumen Penelitian | 134 |
| Lampiran 2. Pedoman Wawancara | 145 |
| Lampiran 3. Surat Izin Penelitian..... | 148 |
| Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian | 149 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masyarakat merupakan sekumpulan manusia yang hidup bersama, saling berinteraksi dan mempunyai sifat dinamis atau selalu berubah. Setiap masyarakat selama hidup pasti mengalami perubahan-perubahan yang berupa perubahan tidak menarik dalam arti kurang mencolok dan perubahan yang pengaruhnya terbatas maupun yang luas, serta ada pula perubahan yang lambat sekali, tetapi ada pula perubahan yang sangat cepat. Menurut Soekanto (2006:259) perubahan-perubahan yang ada dalam masyarakat dapat mengenai nilai-nilai sosial, norma-norma sosial, pola-pola perilaku organisasi, susunan lembaga kemasyarakatan, lapisan-lapisan dalam masyarakat, kekuasaan dan wewenang, interaksi sosial dan lain sebagainya.

Masyarakat Indonesia dahulu masih tergolong sangat sederhana. Tingkat kesederhanaan dan kemajuan suatu masyarakat dapat dilihat dari pemanfaatan teknologi, misalnya saja teknologi komunikasi. Alat komunikasi pada zaman dahulu masih sangat sederhana yakni dengan menggunakan surat menyurat. Seiring dengan berkembangnya waktu masyarakat mengalami perubahan yakni mulai mengenal teknologi canggih untuk berkomunikasi seperti penggunaan *Hand Phone* dan internet.

Beberapa sosiolog berpendapat bahwa ada kondisi-kondisi sosial primer yang mewujudkan terjadinya perubahan misalnya kondisi-kondisi ekonomis, teknologis, geografis, atau biologis menyebabkan terjadinya perubahan pada aspek-aspek kehidupan sosial lainnya dan menekankan pada kondisi teknologis (Soekanto 2006:264). Era modernisasi seperti sekarang ini, terjadi berbagai macam perubahan di segala bidang dan tidak dapat dipungkiri Indonesia sebagai negara yang sedang berkembang pun ikut dalam perubahan yang semakin kompleks.

Indonesia sebagai negara berkembang cenderung menjadi konsumen teknologi canggih dari negara maju sebagai penciptanya. Joyomartono (1973:5) melihat bahwa modernisasi sebagai proses dengan mana pola-pola perilaku dan kebudayaan individu berubah dari yang tradisional atau berorientasi ke masa lalu dan sekarang ke suatu arah yang lebih kompleks, teknologi yang lebih rumit dan berorientasi ke masa yang akan datang.

Teknologi modern sebenarnya merupakan suatu faktor yang bebas nilai, artinya dapat dipergunakan untuk siapa saja. Teknologi sangat tergantung kepada siapa yang mempergunakannya, apakah akan digunakan untuk kebaikan ataukah untuk keperluan yang merugikan masyarakat (Soedjito 1986:73). Teknologi modern dapat dilihat sebagai sebuah perubahan menuju kehidupan masyarakat yang lebih baik. Teknologi modern ini mencakup berbagai macam alat pemenuhan kebutuhan manusia yang dirancang atau dibuat secara canggih.

Salah satu perubahan mencolok dalam bidang teknologi adalah munculnya alat-alat permainan baru bagi anak-anak dan remaja. Perkembangan jenis permainan dalam masyarakat sangatlah tampak ketika dahulu masyarakat dalam hal ini adalah kelompok anak-anak dan remaja masih menggemari serta memainkan permainan tradisional. Permainan-permainan tradisional yang dimaksud misalnya bermain kelereng, layang-layang, sepakbola jalanan, *gobak sodor* dan lain sebagainya. Permainan-permainan tersebut disebut sebagai permainan tradisional karena dapat dimainkan dengan begitu mudah dan sederhana tanpa membutuhkan banyak peralatan ataupun biaya yang mahal.

Permainan tradisional sering disebut juga sebagai permainan rakyat yaitu permainan yang tumbuh dan berkembang di masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan. Permainan tradisional menurut Sujarno dkk, (2013:2) adalah permainan yang diwariskan secara turun-menurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Permainan tradisional mengandung nilai-nilai positif bagi pembentukan karakter anak, misalnya nilai sportivitas, kejujuran, keuletan, kesabaran, ketangkasan, keseimbangan, kegesitan (keterampilan motorik), kreativitas dan kemampuan menjalin kerjasama dengan orang lain (Sujarno dkk, 2013: 165).

Berdasarkan data penelitian yang dilakukan oleh Ambaryani dkk, (2013) diketahui bahwa permainan tradisional mempunyai pengaruh terhadap ketrampilan sosial anak-anak dan remaja. Permainan tradisional

dapat menjadi sarana anak-anak dan remaja untuk bergaul, bersosialisasi dengan teman sebayanya, mengajarkan kebersamaan, kerjasama dan gotong royong serta mencari teman. Permainan tradisional juga mampu menanamkan nilai-nilai karakter anak-anak dan remaja. Dijelaskan juga hasil penelitian yang dilakukan oleh Nur (2013) bahwa permainan tradisional menanamkan karakter yang baik dan melibatkan pemain yang relatif banyak. Permainan yang melibatkan banyak pemain ini dimaksudkan agar anak-anak mempunyai kemampuan interaksi dengan pemain lainnya (potensi interpersonal). Permainan tradisional juga mempunyai nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral seperti kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada, dorongan berprestasi, dan taat pada aturan.

Seiring dengan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi, model permainan anak dan remaja sudah beralih menggunakan teknologi yang sangat canggih. Berkembangnya permainan pada anak-anak dan remaja tersebut mengakibatkan pola-pola permainan tradisional semakin ditinggalkan. Menurut Mukhlis dan Muqim (2013:97) permainan tradisional saat ini semakin punah karena sudah dimakan zaman dan karena maraknya permainan modern.

Realitas yang terjadi saat ini dapat dilihat bahwa eksistensi permainan tradisional mengalami penurunan dan terancam punah karena adanya arus globalisasi yang semakin masuk kedalam alam bawah sadar para anak-anak dan remaja (Mukhlis dan Muqim, 2013:100). Anak-anak

dan remaja khususnya di daerah pedesaan sudah sangat jarang yang terlihat memainkan permainan-permainan tradisional, padahal permainan tradisional adalah permainan yang sangat baik untuk mengajarkan anak berpikir kritis dalam sebuah tim dan melakukan sebuah kerjasama.

Sejalan dengan perkembangan pola permainan, terlihat fenomena pada masyarakat di masa ini adalah kecenderungan anak-anak dan remaja lebih tertarik untuk beralih pada permainan modern ketimbang memainkan permainan tradisional.

Perubahan jenis permainan tidak hanya terjadi pada masyarakat kota saja. Masyarakat kota terlebih dahulu mengonsumsi teknologi permainan yang canggih dari pada masyarakat desa. Modernisasi yang sudah tersebar ke seluruh pelosok dunia mengakibatkan masyarakat pedesaan ikut serta dalam perubahan sosial budaya, salah satunya terjadi pada masyarakat Desa Klirong Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen. Desa Klirong merupakan desa yang berada di bagian selatan wilayah Kabupaten Kebumen. Desa Klirong terletak tepat di kota Kecamatan Klirong. Masyarakat Desa Klirong merupakan masyarakat yang tradisional dengan sebagian besar mata pencahariannya adalah petani.

Adanya perkembangan zaman juga mengakibatkan perubahan pada masyarakat Desa Klirong, terutama pada kalangan anak-anak dan remaja. Anak-anak dan remaja sudah mengenal adanya berbagai macam permainan yang sifatnya modern dengan menggunakan teknologi canggih.

Permainan modern yang digemari oleh kalangan anak-anak ataupun remaja adalah *Playstation*.

Playstation diciptakan untuk memenuhi kebutuhan hiburan anak-anak dan remaja. Kehadiran aplikasi permainan dalam *playstation* ini dikemas dengan sangat menarik dengan pilihan aplikasi permainan yang sangat banyak. Menurut Bahtiar (2013) permainan *playstation* menyuguhkan permainan-permainan yang sifatnya individualis tidak melibatkan anak-anak dalam grup. Kehadiran permainan modern mengakibatkan jarang terbangunnya keakraban seperti pada saat memainkan permainan tradisional yang dimainkan dengan banyak orang. Permainan *playstation* dapat dilakukan di dalam ruangan karena *playstation* ini merupakan permainan elektronik yang dilengkapi dengan gambar atau visual berupa video yang dihubungkan melalui media televisi dan dapat dimainkan menggunakan *stick*.

Adanya *playstation* semakin menggeser keberadaan permainan tradisional yang pada dasarnya sudah diwariskan secara turun temurun oleh masyarakat. Adanya pergantian permainan dari tradisional menuju modern juga memberikan dampak pada perilaku anak-anak dan remaja. Perilaku anak dan remaja pada saat memainkan permainan-permainan tradisional adalah perilaku yang mengutamakan kerja kelompok serta bisa menjadi media sosialisasi untuk bertukar pendapat dengan teman sebayanya sedikit tergeser dengan munculnya permainan *playstation* yang

mengutamakan kerja individual yang akan berdampak pada perkembangan serta perilaku anak-anak dan remaja.

Pada masyarakat Desa Klirong juga terlihat fenomena anak-anak dan remaja yang sudah sangat jarang memainkan permainan tradisional, namun cenderung memainkan permainan modern. Anak-anak dan remaja jarang memainkan permainan tradisional karena adanya rental *playstation* yang menyuguhkan permainan-permainan yang menarik, sehingga mendorong anak-anak untuk mengunjungi rental tersebut. Perilaku anak-anak dan remaja di Desa Klirong juga sudah mulai tampak berubah. Dahulu anak-anak dan remaja masih sangat sering terlihat berkumpul bersama teman-teman sebayanya, namun untuk saat ini anak-anak dan remaja lebih bersifat individual dan kemampuan sosialnya semakin berkurang.

Berdasarkan uraian masalah yang dikemukakan diatas, maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul “PERUBAHAN POLA PERILAKU ANAK-ANAK DAN REMAJA PENGGEMAR *GAME* PADA RENTAL *PLAYSTATION* (STUDI KASUS DI DESA KLIRONG KECAMATAN KLIRONG KABUPATEN KEBUMEN)”.

B. Rumusan Masalah

Permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana persepsi masyarakat mengenai keberadaan rental *playstation* di Desa Klirong Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen?

2. Bagaimana perubahan pola perilaku anak-anak dan remaja penggemar *game* pada rental *playstation* di Desa Klirong Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen?
3. Bagaimana peran orangtua dan masyarakat sebagai agen kontrol sosial anak-anak dan remaja penggemar *game* pada rental *playstation* di Desa Klirong Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui persepsi masyarakat mengenai keberadaan rental *playstation* di Desa Klirong Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen.
2. Mengetahui perubahan pola perilaku anak-anak dan remaja penggemar *game* pada rental *playstation* di Desa Klirong Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen.
3. Mengetahui peran orangtua dan masyarakat sebagai agen kontrol sosial anak-anak dan remaja penggemar *game* pada rental *playstation* di Desa Klirong Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dilihat dari dua sisi, yaitu dari segi pengembangan ilmu atau teoritis dan bagi kepentingan atau praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan khasanah mengenai kajian masyarakat serta menjadi sumbangan bagi pengembangan ilmu-ilmu sosial, khususnya dalam bidang ilmu sosiologi.

2. Manfaat Praktis

- a. Menjadi rujukan untuk para peneliti selanjutnya yang merasa tertarik dengan kajian-kajian tentang sosial budaya.
- b. Memberikan informasi bagi masyarakat bahwa adanya rental *playstation* banyak membawa pengaruh pada perubahan pola perilaku anak-anak dan remaja.
- c. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi salah satu pengembangan materi sosiologi untuk SMA kelas XI dan XII berhubungan dengan materi Penyimpangan Sosial, Kontrol Sosial, dan Perubahan Sosial.

E. Batasan Istilah

Agar tidak menimbulkan keambiguan atau salah pengertian tentang judul yang penulis ambil, maka dalam penegasan istilah ini akan penulis jelaskan secara rinci.

1. Perubahan Perilaku

Menurut Kartasapoetra dan Hartini (2007:48) perubahan merupakan peristiwa yang berhubungan dengan perubahan posisi unsur suatu sistem, hingga terjadi perubahan pada struktur sistem tersebut. Perubahan adalah bentuk peralihan dari sebuah kondisi awal menuju ke kondisi baru yang dapat mengakibatkan dampak positif ataupun negatif bagi kehidupan. Sebuah perubahan ada yang sifatnya tidak menarik dalam arti tidak mencolok, perubahan yang pengaruhnya

terbatas maupun luas, serta perubahan yang lambat sekali dan ada juga yang berjalan dengan cepat.

Perilaku adalah cara bertingkah laku tertentu sebagai respon (reaksi, tanggapan, jawaban, balasan) yang dilakukan oleh seseorang (Chaplin, 2009: 53). Perilaku yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perilaku anak-anak dan remaja yang gemar mendatangi rental *playstation* untuk memainkan permainan-permainan yang disukainya. Perubahan perilaku yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perubahan perilaku anak-anak dan remaja yang gemar bermain *playstation* di Desa Klirong Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen.

2. Anak-anak

Anak-anak merupakan manusia yang dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok. Menurut Sudarsono (2004:13) kelompok anak-anak dapat dibagi menjadi dua kelompok, pertama adalah kelompok anak-anak mulai umur 2 tahun sampai umur 6 tahun, dan kedua adalah kelompok anak-anak umur 6 tahun sampai 10 tahun.

Anak-anak yang penulis maksud adalah kelompok usia 6 tahun sampai dengan 10 tahun. Anak-anak pada usia 6-10 tahun adalah anak-anak yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar (SD) yang gemar mendatangi rental *playstation* untuk bermain *playstation*.

3. Remaja

Masa remaja dapat dikelompokkan menjadi dua, yang pertama adalah masa remaja awal yakni usia 13 tahun sampai 17 tahun, dan yang kedua adalah masa remaja akhir yakni usia 17 tahun sampai 20 tahun. Masa-masa remaja diawali dengan salah satu gejala yakni lepasnya seorang anak dari masa anak-anak yang disebut dengan masa pubertas sebagai awal dari masa remaja (Sudarsono, 2004:13).

Remaja yang dimaksud dalam penelitian ini adalah remaja pada masa awal dan remaja pada masa akhir. Remaja masa awal dimulai dari usia 13-17 tahun yaitu remaja yang masih duduk di bangku sekolah menengah pertama (SMP) dan sekolah menengah atas (SMA). Remaja masa akhir adalah usia 17-20 tahun yang masih duduk di bangku SMA ataupun sudah lulus SMA.

4. Game

Game merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita. *Game* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah game *playstation*. Menurut Sibero (2009:14-16) *playstation* merupakan sebuah produk dari *konsolgame*. *Konsol game* adalah alat komputer *mobile* yang dirancang untuk satu permainan atau lebih. *Konsolgame* standar menggunakan peralatan kontrol genggam sebagai input, layar televisi sebagai output, dan

hardisk, CD, DVD, dan atau *memory card* untuk penyimpanan. *Konsolgame* mudah digunakan pada lokasi yang bisa mendapatkan listrik. *Playstation* memiliki beberapa generasi. *Playstation* pada awalnya muncul pada generasi kelima yakni tahun 1993-2002 dan untuk selanjutnya mengalami perkembangan pada generasi keenam yakni pada tahun 1998-2006 yakni meluncurkan *playstation 2* dari Sony. Perkembangan *playstation* terakhir terjadi pada generasi ketujuh yakni tahun 2004 yang meluncurkan *playstation 3* dari Sony, jadi *playstation* merupakan permainan elektronik yang dilengkapi dengan gambar atau visual berupa video yang merupakan bagian dari produk *konsolgame*.

5. Rental *Playstation*

Rental merupakan tempat penyewaan alat permainan yang menyediakan aplikasi permainan *playstation*. Ada dua macam rental *playstation* yaitu *playstation* yang disewa keluar dari rental dan *playstation* yang dimainkan di tempat pemilik rental. Rental *playstation* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *playstation* yang dimainkan di tempat pemilik rental yang berada di RW I, II, dan IV Desa Klirong Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen.

F. Sistematika Skripsi

Secara garis besar penulisan skripsi ini terdiri dari bagian-bagian sebagai berikut:

a. Bagian awal berisi: halaman judul, persetujuan pembimbing, pengesahan kelulusan, pernyataan, motto dan persembahan, prakata, sari, daftar isi, daftar bagan, daftar tabel, dan daftar lampiran.

b. Bagian inti skripsi dibagi menjadi 5 bagian, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN, berisi tentang: judul, latar belakang, rumusan permasalahan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika skripsi.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA KONSEPTUAL, berisi tentang:kajian pustaka, kerangka konseptual, dan kerangka berfikir.

BAB III : METODE PENELITIAN, berisi tentang: pendekatan penelitian, jenis penelitian, lokasi penelitian, fokus penelitian, subjek penelitian, sumber data penelitian, metode pengumpulan data, keabsahan data, dan teknik analisis data.

BAB IV : PEMBAHASAN, berisi tentang: pembahasan dari masalah.

BAB V : PENUTUP, berisi tentang simpulan dan saran.

c. Bagian akhir tentang daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA KONSEPTUAL

A. Kajian Pustaka

Kajian pustaka adalah bagian yang penting dalam sebuah penelitian. Kajian pustaka berisi tentang hasil penelitian sebelumnya yang kemudian digunakan untuk pembandingan dan acuan dalam penelitian yang dilakukan. Berikut ini adalah beberapa judul penelitian yang sebelumnya sudah pernah dilakukan :

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Fauziah (2013) tentang pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku siswa SMP Negeri Samboja. Penelitian Fauziah didasarkan pada ilmu psikologidan metode penelitiannya adalah kuantitatif deskriptif. Hasil dari penelitian Fauziah menunjukkan terdapat dampak negatif dari *gameonline* terhadap perubahan perilaku siswa kelas VIII SMP N 1 Samboja. Dengan mengakses *game online* terdapat dampak psikis bagi siswa yang suka bermain *GameOnline* yaitu sulitnya konsentrasi dan susahya bersosialisasi. Siswa yang terus menerus bermain game online sampai kecanduan akan membuat mereka malas belajar seperti menunda mengerjakan tugas sekolah dan sulit berkonsentrasi pada saat jam pelajaran. Dampak sosial yang muncul yaitu membuat siswa SMP N Samboja menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan. Hasil penelitian juga dapat diketahui dampak positif dari bermain *game online* pada siswa kelas VIII SMP N 1 Samboja adalah dapat meningkatkan

kemampuan berpikir dan menganalisa suatu kasus tertentu. Secara tidak langsung pemain *game* akan menguasai beberapa bahasa asing yang biasanya ada pada dialog *game* dan prolog *game*, meningkatkan *skill* dalam bernegosiasi, mengambil keputusan, ataupun melakukan perencanaan, dan berpikir strategis dalam situasi tertentu. Mengakses *Game Online* membuat siswa SMP N 1 Samboja cenderung memiliki banyak teman dalam dunia maya sehingga siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi serta bertukarpikiran yang membuat wawasan siswa bertambah.

Penelitian Fauziah memunyai persamaan dengan penelitian yang penulis lakukan yakni sama-sama meneliti perubahan perilaku anak akibat *game*. Perbedaannya adalah jika dalam penelitian tersebut yang diteliti adalah remaja yakni siswa SMP, sedangkan dalam penelitian yang penulis lakukan adalah anak-anak dan remaja. Metode penelitian yang digunakan oleh Fauziah adalah metode kuantitatif deskriptif, sedangkan penulis menggunakan metode kualitatif. Ilmu yang digunakan oleh Fauziah adalah ilmu psikologi, sedangkan penulis menggunakan ilmu sosiologi.

Kedua, penelitian Angela (2013) tentang pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa SDN 015 di Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. Penelitian Angela menggunakan analisis ilmu komunikasi dan metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Hasil dari penelitian Angela menunjukkan bahwa *game online* tidak hanya digemari oleh anak laki-laki saja, melainkan anak perempuan

juga menggemarinya, dan dibuktikan dari 77 responden, sebanyak 22 responden anak perempuan menyukai *game online*. Banyaknya warnet yang menyediakan *game online* mengakibatkan anak-anak sering memainkannya. Sebanyak 70 responden bermain di warnet dan 7 anak bermain di rumah. Anak-anak lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain *game online* pada siang hari yakni setelah pulang sekolah, sehingga anak-anak tidak langsung pulang ke rumah. Kesimpulan peneliti menunjukkan terdapat 38 responden yang bermain *game online* setiap hari, 16 responden bermain *game online* 5-6 kali, 9 responden bermain 4-5 kali, 4 responden bermain 3-4 kali, dan 12 responden bermain 1-2 kali dalam seminggu. Waktu bermain *game online* siswa dalam sehari sekitar lima jam lebih. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa *game online* memengaruhi motivasi siswa untuk belajar karena lebih banyak waktu yang digunakan siswa untuk bermain *game online*. Pada saat guru memberikan tugas, siswa dapat mengerjakan tepat waktu namun sebagian siswa pernah menunda bahkan tidak mengerjakan tugas tersebut. Siswa yang menunda tugas dari guru sebagian besar karena menyukai *game* penuh tantangan sehingga perhatian mereka hanya tertuju pada permainan sehingga waktu untuk belajar, mengerjakan tugas, bahkan istirahat terkadang mereka tidak pedulikan sehingga mendapatkan hasil nilai yang rendah.

Penelitian Angela mempunyai persamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan yakni subjeknya remaja, namun penulis tidak hanya

meneliti remaja tetapi juga anak-anak. Perbedaannya terletak pada fokus, jika Angela fokus pada pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar, sedangkan penulis fokus pada perilaku anak-anak dan remaja penggemar *playstation*. Perbedaan yang lain terletak pada ilmu dan metode penelitian. Penelitian Angela dianalisis menggunakan ilmu komunikasi, sedangkan penulis menggunakan ilmu sosiologi. Metode penelitian yang digunakan oleh Angela adalah metode kuantitatif, sedangkan penulis menggunakan metode kualitatif.

Ketiga, penelitian oleh Prot, dkk (2012) tentang anak-anak, remaja dan media. Fokus dari penelitian ini adalah pada pengaruh atau dampak yang ditimbulkan dari *video game* pada anak-anak dan remaja. Penelitian ini menggunakan ilmu psikologi serta metode penelitian yang digunakan adalah *mixed* metode (kualitatif dan kuantitatif). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak dan remaja di Amerika sebanyak 90% memutar *video game* sekitar 2-3 jam pada hari-hari biasa. Sebanyak 25% anak-anak dan remaja yang berjenis kelamin laki-laki bermain *game* dalam sehari mencapai 4 jam lebih. Penelitian ini menjelaskan tentang dampak negatif dari *video game* yakni menimbulkan perilaku kekerasan pada anak-anak dan remaja. *Video game* dapat membuat anak-anak dan remaja menjadi berperilaku agresif. Perilaku agresif dapat memengaruhi gairah fisiologis, empati, perilaku sosial, emosional, dan kecanduan. *Video game* juga mampu melemahkan kemampuan anak untuk mempertahankan fokus pada tugas-tugas sekolah. Penelitian ini juga menjelaskan dampak positif

yang muncul dari *video game* adalah meningkatkan kinerja berbagai tugas visual dan manajemen waktu. *Video game* dapat digunakan untuk mengajar anak-anak dan remaja dalam berbagai topik yakni kemampuan membaca, matematika, dan biologi di sekolah dan dalam bidang bisnis dapat juga dilakukan untuk mengajarkan keterampilan kerja pada karyawan. Penelitian ini juga menjelaskan peran orangtua dalam memilih *game* untuk anak-anaknya. Orangtua juga memberikan batasan waktu kepada anaknya untuk memainkan *video game*, dan orangtua juga selalu memeriksakan kesehatan anak-anak mereka kepada dokter karena efek bermain *video game*.

Penelitian Prot, dkk (2012) mempunyai persamaan dengan penelitian yang penulis lakukan yakni pada subjek penelitian. Perbedaan dengan penelitian yang penulis lakukan terletak pada fokus dan metode penelitian. Prot, dkk fokus pada dampak *video game* terhadap anak-anak dan remaja, sedangkan fokus penulis adalah pada perilaku anak-anak dan remaja penggemar *playstation*. Ilmu yang digunakan dalam penelitian Prot, dkk dari ilmu psikologi, sedangkan penulis menggunakan ilmu sosiologi. Metode penelitian yang digunakan oleh Prot, dkk adalah *mixed* metode sedangkan penulis menggunakan metode kualitatif.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Widiastuti (2002) tentang dampak kekerasan di televisi terhadap perilaku agresif remaja perkotaan. Teori yang digunakan adalah teori kulturalitas dan metode penelitian yang digunakan adalah metode *eksplanatory*. Hasil dari

penelitian ini adalah 1) sebagian responden yang memiliki intensitas menonton adegan kekerasan yang rendah mempunyai sikap negatif terhadap kekerasan, 2) responden yang tinggal di lingkungan yang mendukung terjadinya kekerasan cenderung berperilaku agresif, dan 3) intensitas menonton adegan kekerasan di televisi, faktor personal, dan faktor situasional berpengaruh pada perilaku agresif remaja.

Penelitian Widiastuti mempunyai persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang penulis lakukan. Persamaannya terletak pada subjek yakni sama-sama meneliti remaja, namun penulis tidak hanya meneliti perilaku remaja saja, tetapi juga perilaku anak-anak. Perbedaan selanjutnya terletak pada fokus dan metode penelitian. Widiastuti fokus pada dampak kekerasan di televisi terhadap perilaku remaja, sedangkan penulis fokus pada perilaku anak-anak dan remaja penggemar *playstation*. Teori yang digunakan Widiastuti adalah teori kulturalitas, sedangkan penulis menggunakan konsep modernisasi dan konsep kontrol sosial. Metode penelitian yang digunakan Widiastuti adalah metode *eksplanatory* sedangkan penulis menggunakan metode kualitatif.

Kelima, artikel penelitian yang dilakukan oleh Robert dan Foehr (2008) tentang *trend* penggunaan media. Subjek dari penelitian Robert dan Foehr adalah anak-anak dan remaja. Fokus dalam penelitian ini adalah pada anak-anak dan remaja yang menggunakan media secara bersamaan, sedangkan metode yang digunakan adalah *mixed* metode. Penelitian ini menjelaskan bagaimana penggunaan media oleh masyarakat Amerika

secara bersamaan khususnya kaum muda yaitu anak-anak dan remaja. Anak-anak dan remaja sampai dengan usia 18 tahun lebih banyak menggunakan media yaitu lebih dari 6 jam dalam sehari. Media yang paling sering digunakan oleh kaum muda di Amerika adalah media televisi, *konsol video game*, komputer pribadi, dan pemutar *music portable* yang berada di rumahnya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diketahui terdapat dampak positif dan negatif dari penggunaan media tersebut khususnya bagi anak-anak dan remaja. Dampak positifnya yaitu perilaku pengambilan resiko lebih tinggi, sedangkan dampak negatifnya adalah semakin rendah kehidupan sosial ekonominya, kesusahan untuk menyesuaikan diri, dan kinerja dalam sekolah menjadi rendah. Penelitian ini juga menjelaskan bagaimana media memengaruhi kehidupan anak-anak dan remaja. Adanya media mengakibatkan anak-anak akan terkena perilaku agresif dari *konsolvideo game*. Anak-anak muda sebagian besar yakni sebanyak 83% mempunyai *konsol video game*. Adanya media tersebut memberikan dampak psikososial pada anak-anak yaitu pada IQ dan prestasi akademiknya. Anak-anak yang kurang puas dengan kehidupan yang mereka miliki, tingkat penggunaan medianya lebih tinggi. Pada bidang prestasi akademik di sekolah, anak-anak yang sering menggunakan media lebih signifikan maka nilai prestasinya rendah. Prestasi anak-anak menjadi lemah karena penggunaan media yang terlalu banyak, sedangkan untuk anak-anak yang mempunyai nilai prestasi tinggi penggunaan medianya lebih sedikit.

Penelitian yang dilakukan oleh Robert dan Foehr memiliki persamaan dengan penelitian yang penulis lakukan yakni sama-sama meneliti penggunaan media pada anak-anak dan remaja. Perbedaannya adalah jika penelitian tersebut menyebutkan beberapa media sedangkan peneliti hanya menggunakan media *playstation*. Perbedaan lainnya adalah terletak pada metode pengumpulan data, jika Robert dan Foehr menggunakan *mixed* metode, sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif. Perbedaan yang terakhir jika Robert dan Foehr menggunakan ilmu komunikasi untuk menganalisis penelitiannya, sedangkan penulis menggunakan ilmu sosiologi.

B. Kerangka Konseptual

1. Modernisasi

a. Pengertian Modernisasi

Menurut Martono (20012: 80) arti kata modernisasi dengan kata dasar “modern” berasal dari bahasa latin “*modernus*” yang dibentuk dari kata *modo* dan *ermus*. *Modo* berarti cara dan *ernus* menunjuk pada adanya periode waktu masa kini. Modernisasi dapat pula berarti perubahan dari masyarakat tradisional menuju masyarakat yang modern. Jadi, modernisasi merupakan suatu proses perubahan ketika masyarakat yang sedang memperbarui dirinya berusaha mendapatkan ciri-ciri atau karakteristik yang dimiliki masyarakat modern. Istilah modernisasi juga sering dikaitkan dengan istilah industrialisasi dan mekanisasi yang dicirikan dengan perkembangan

teknologi. Isu modernisasi mulai berkumandang sejak terjadinya revolusi industri di Inggris dan revolusi politik di Prancis. Revolusi ini menandai dimulainya era penggunaan berbagai bentuk teknologi sebagai alat bantu aktivitas manusia pada masa itu. Modernisasi kemudian identik dengan penggunaan teknologi, dan memang perkembangan teknologi juga merupakan aspek pendorong modernisasi.

Pada dasarnya, modernisasi mencakup suatu transformasi sosial kehidupan bersama yang tradisional atau pramodern ke arah pola-pola ekonomis dan politis yang menjadi ciri negara-negara barat yang stabil. Perwujudan aspek modernisasi adalah berkembangnya aspek-aspek kehidupan modern, seperti mekanisasi, media massa yang teratur, urbanisasi, perubahan struktur yang menyangkut lembaga-lembaga sosial, norma-norma, hubungan sosial dan lain sebagainya, (Soekanto dalam Martono 2012: 81). Menurut Lauer (dalam Martono 2012: 81), modernisasi sangat luas artinya, mencakup proses memperoleh citra atau *image* baru, seperti citra mengenai arah perubahan atau mengenai kemungkinan perkembangannya. Modernisasi juga mengakibatkan transformasi kepribadian individu. Modernisasi telah memberikan dampak yang sangat besar bagi kehidupan sosial. Masyarakat modern mengalami pergeseran dalam distribusi gengsi sosial. Misalnya pada aspek penguasaan teknologi.

Martono, (2012: 83) menyebutkan bahwa modernisasi juga memberikan dampak pada institusi keluarga yaitu terjadi pergeseran dari kawasan urban, meningkatkan ketegangan hubungan antar anggota keluarga besar, dan terjadinya pemindahan sebagian besar fungsi keluarga kepada unit sosial lain. Ada beberapa peran lembaga keluarga yang tergantikan melalui unit sosial atau lembaga lain, yaitu tergantikan oleh media massa, televisi maupun internet. Modernisasi membawa perubahan besar dalam aspek nilai, sikap serta kepribadian.

b. Dampak atau Pengaruh Modernisasi

Kondisi modern jelas memengaruhi kehidupan manusia. Pengaruh modernitas terhadap manusia tercermin dari urbanisme, industrialisme, mobilitas, dan komunikasi massa, (Inkeles dalam Sztompka, 2005: 89). Kemajuan terhadap nalar, ilmu, teknologi, efisien, dan efektifnya kapitalisme sebagai penjaga kemajuan permanen telah tersebar luas. Tidak lama kemudian ternyata modernitas menimbulkan efek ambivalen. Selain menguntungkan, modernitas juga merusak, dan ada kalanya kerusakan itu sangat tragis (Aron dalam Sztompka, 2005: 90-91).

Menurut Sztompka, (2005: 92) adanya modernisasi mengakibatkan seseorang kehilangan dorongan hati untuk bergaul (motif egoisme), kehilangan kreativitas, dan kehilangan kontrol terhadap tindakan (motif pasivisme), sehingga modernisasi menghancurkan potensi kemanusiaan. Adanya modernisasi

menjadikan manusia menjadi tidak berperikemanusiaan. Menurut Durkheim, (dalam Sztompka, 2005: 92) dengan gagasan terkenalanya anomie menyebutkan bahwa sifat alami manusia adalah buas, egoistis, individualistis, yang siap bertempur untuk mempertahankan kepentingannya tanpa menghiraukan kepentingan orang lain. Hanya jika manusia dikekang oleh aturan kultural, norma, dan nilai, perang semuanya dapat dihindarkan dan kehidupan sosial yang selaras mungkin terwujud. Ada keadaan historis ketika aturan kultural kehilangan daya mengikatnya atau hancur sama sekali. Keadaan demikianlah yang dimaksud anomi atau tanpa norma, ketika orang hidup tanpa bimbingan, merasa terjungkir, dan kehilangan pegangan. Mereka mencari jalan keluar dengan perilaku menyimpang atau berperilaku anarki.

Sztompka, (2005: 294) menyatakan bahwa kehidupan sosial diatur oleh aturan. Norma, nilai, dan institusi yang mengatur perilaku manusia, oleh sejumlah pakar dianggap sebagai aspek sentral masyarakat. Adanya modernisasi mengakibatkan norma yang ada di dalam masyarakat mengalami perubahan yakni melalui proses penyingkiran norma yang dilembagakan. Perubahan norma yang dimaksud adalah kemunculan, pergantian, atau modifikasi komponen struktur normatif dari norma, nilai, peran, institusi, dan kompleks institusional. Dipakai istilah perubahan norma untuk menyebut ketiga aspek perubahan itu. Perhatian dipusatkan pada cara norma

menimbulkan tindakan yang dilakukan berbagai agen sosial. Mungkin saja rakyat biasa dalam perilakunya sehari-hari menghasilkan banyak perubahan, atau agen lain melakukan perubahan normatif dan menghasilkan perubahan yang dikehendaki.

Menurut Bierstedt (dalam Sztompka, 2005: 294) penyimpangan dari struktur lama hampir dapat dipastikan merupakan bagian dari proses penciptaan struktur baru. Penyimpangan tak harus dikacaukan dengan “perilaku aneh”. Orang harus membedakan bentuk perilaku baru yang benar menurut norma yang telah ditentukan dan bentuk perilaku baru yang berada di luar norma itu. Kluckhohn (dalam Sztompka, 2005: 295) menyebut yang pertama sebagai variasi tindakan dan yang kedua disebut perilaku menyimpang. Begitu pula tenggang rasa terhadap perilaku menyimpang (masih dalam cakupan penerapan konkret norma umum) harus dibedakan dari “kebolehan faktual”, yakni sikap pasif anggota masyarakat terhadap perilaku yang dianggap menyimpang, atau larangan pemberian sanksi negatif atas tindakan yang menyimpang itu, sehingga “kebolehan faktual” ini dapat diartikan sebagai suasana sosial yang dilembagakan, dimana seseorang boleh melanggar norma yang diterima publik tanpa dikenai sanksi.

Konsep modernisasi dapat dijadikan sebagai analisis penelitian yang penulis lakukan. Penelitian penulis berangkat dari adanya perubahan sosial dan modernisasi yang ditandai dengan pemakaian teknologi dalam masyarakat. Teknologi yang muncul yaitu media

playstation. Adanya modernisasi memberikan dampak ambivalen, yaitu dapat menguntungkan dan merugikan. Sama seperti halnya yang terjadi pada masyarakat Desa Klirong, adanya modernisasi pada teknologi permainan *playstation* menimbulkan dampak negatif pada kepribadian dan sikap anak-anak serta remaja. Pada era modernisasi ini anak-anak dan remaja yang gemar bermain *playstation* mengalami perubahan perilaku. Peran keluarga sebagai agen sosialisasi juga tergantikan oleh media *playstation*. Pada masyarakat modern terdapat keadaan anomie dimana dalam suatu masyarakat tidak terdapat norma ketat yang mengatur perilaku anggota masyarakat, sehingga perilaku menyimpang banyak dilakukan oleh anggota masyarakatnya, bahkan dalam masyarakat terdapat proses penyingkiran norma yang dilembagakan. Artinya adalah jika ada anggota masyarakat dalam hal ini adalah anak-anak dan remaja penggemar *playstation* melakukan perilaku menyimpang atau melanggar norma bisa diterima oleh masyarakat atau dibiarkan tanpa diberikan sanksi.

2. Konsep Kontrol Sosial

Menurut Abdulsyani (2002: 60) pada setiap kehidupan masyarakat, baik itu masyarakat yang masih tergolong bersahaja, maupun masyarakat yang sudah maju dan kompleks, senantiasa menginginkan suatu ketertiban dan keamanan. Dalam kehidupan masyarakat, tindakan manusia senantiasa diatur dan dibatasi oleh berbagai norma sosial. Tujuannya adalah agar setiap tindakan manusia

tidak saling bertentangan dan tidak merugikan pihak lain, sebagaimana telah digariskan dalam norma-norma sosial yang telah disepakati bersama. Norma-norma sosial yang ada berfungsi sebagai pengendali setiap kelakuan manusia dalam kehidupan masyarakat yang lazimnya disebut pengawasan sosial.

Pengawasan sosial (*social controle*) dapat diartikan sebagai suatu proses pembatasan tindakan yang bertujuan untuk mengajak, memberi teladan, membimbing atau memaksa setiap anggota masyarakat agar tunduk pada norma-norma sosial yang berlaku (Abdulsyani, 2002: 61).

Menurut Polak (dalam Abdulsyani, 2002: 61) pengawasan sosial dapat berfungsi sebagai penekan kemungkinan-kemungkinan pelanggaran terhadap norma-norma, nilai-nilai, dan peraturan-peraturan, sehingga disiplin dalam kelompok cenderung dapat dipertahankan. Fungsi pengawasan sosial untuk mendisiplinkan anggota-anggota masyarakat dapat terwujud apabila didorong oleh adanya keinginan dan semangat persatuan, kesadaran untuk menerima norma-norma atau akidah-akidah yang berlaku, dan tunduk pada kepentingan dan harapan masyarakat secara menyeluruh.

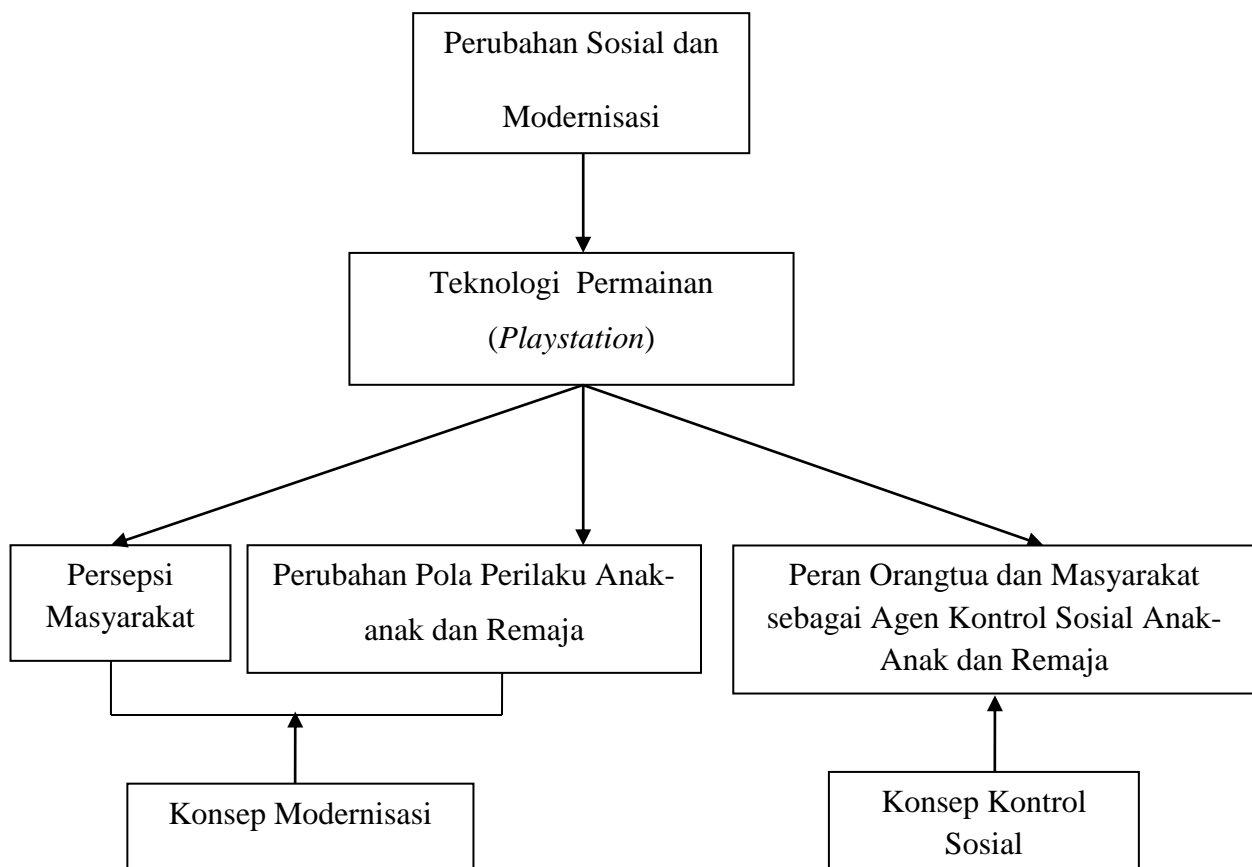
Secara sosiologis pengawasan sosial dapat berbentuk *preventif*, *represif*, *persuasif* dan *coersion* (Abdulsyani, 2002: 62-63). Pengawasan sosial *preventif* adalah usaha pengawasan sebelum terjadi penyimpangan atau pelanggaran terhadap norma atau hukum yang

berlaku. Tujuannya adalah untuk mencegah jangan sampai terjadi pelanggaran. Pengawasan sosial *represif* adalah pengawasan dengan melakukan usaha pemulihan kembali terhadap masalah yang timbul sebagai akibat telah terjadinya pelanggaran terhadap norma atau hukum yang berlaku. Pengawasan sosial *persuasif* adalah cara pengawasan yang dilakukan dengan usaha memberikan contoh, mengajak, dan membimbing pelaku penyimpangan untuk kembali pada pola-pola kelakuan semula yang sesuai dengan kehendak dan harapan masyarakat secara umum. Cara pengawasan *coersion* adalah pengawasan yang dilakukan dengan memaksa dan mengancam pelaku penyimpangan.

Konsep kontrol sosial sesuai untuk menganalisis penelitian yang penulis lakukan. Penulis menjelaskan bentuk-bentuk kontrol sosial yang dilakukan oleh orangtua serta masyarakat sebagai agen kontrol sosial anak-anak dan remaja penggemar *playstation* di Desa Klirong sehingga anak tidak melakukan perilaku menyimpang.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan dimensi-dimensi kajian utama, faktor-faktor kunci, variabel-variabel dan hubungan antar dimensi-dimensi yang disusun dalam bentuk narasi atau grafik. Adapun kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Bagan 1. Kerangka Berfikir

Dari kerangka berfikir dapat dijelaskan bahwa adanya perubahan sosial dan modernisasi menimbulkan adanya perubahan dalam masyarakat yang ditunjukkan dengan penemuan-penemuan baru atau inovasi pada bidang teknologi. Inovasi tersebut ditandai dengan munculnya model alat permainan yang semakin modern. Alat permainan modern yang sedang digandrungi masyarakat khususnya kaum anak-anak dan remaja adalah *playstation*. Adanya rental *playstation* yang menyediakan alat permainan dapat menyegarkan pikiran anak-anak dan remaja mendapat pro dan kontra dari masyarakat. Adanya permainan dengan teknologi modern tidak semuanya memunculkan dampak positif bagi anak-anak dan remaja desa. Dampak negatif juga terlihat akibat masuknya alat permainan dengan teknologi yang modern tersebut. Dampak yang ditimbulkan adalah adanya perubahan pola perilaku anak-anak dan remaja sehingga melibatkan peran orangtua dan masyarakat sebagai agen kontrol sosial untuk mengurangi hal-hal yang tidak diinginkan yang dilakukan oleh anak-anak dan remaja. Adanya persepsi masyarakat mengenai keberadaan rental *playstation* dan adanya perubahan pola perilaku tersebut dapat dianalisis menggunakan konsep modernisasi, sedangkan peran orangtua serta masyarakat akan dianalisis menggunakan konsep kontrol sosial.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Dasar Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Williams (dalam Moleong, 2007:5) penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar belakang alamiah, dengan menggunakan metode alamiah, dan dilakukan oleh orang atau peneliti yang tertarik secara alamiah. Penulis menggunakan jenis kualitatif deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan untuk memperoleh gambaran atau situasi dan kejadian secara konkret tentang keadaan objek atau masalah.

Pendekatan ini dapat mendeskripsikan secara lebih teliti mengenai perubahan pola perilaku anak-anak dan remaja penggemar *playsataion*. Penulis melakukan pengambilan data berupa analisis mendalam dari fenomena yang diteliti sehingga menghasilkan data deskriptif analisis, yaitu penggambaran fenomena mengenai perubahan perilaku anak-anak dan remaja penggemar *playstation*.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian dengan judul “Perubahan Pola Perilaku Anak-Anak dan Remaja Penggemar *Game* pada Rental *Playstation*(Studi Kasus di Desa Klirong Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen)” mengambil kasus anak-anak dan remaja yang bermain *playstation* di rental *playstation* yang berada di Desa Klirong Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen. Alasan

penulis memilih lokasi penelitian di Desa Klirong karena di desa ini banyak tumbuh rental-*rental playstation* dibandingkan dengan desa-desa lain. Rental *playstation* di Desa Klirong berada di RW 1, RW 2, dan RW 4 yang banyak didatangi oleh anak-anak dan remaja yang akan bermain *playstation*.

C. Fokus Penelitian

Fokus dari penelitian mengenai perubahan pola perilaku anak-anak dan remaja penggemar *playstation* di Desa Klirong Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen secara rinci yaitu : 1) persepsi masyarakat mengenai keberadaan *playstation* di Desa Klirong Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen, 2) perubahan pola perilaku anak-anak dan remaja penggemar *game* pada rental *playstation* di Desa Klirong Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen, 3) peran orangtua dan masyarakat sebagai agen kontrol sosial anak-anak dan remaja penggemar *game* pada rental *playstation* di Desa Klirong Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen.

D. Subjek Penelitian

Subyek penelitian yaitu individu atau sekelompok individu yang dijadikan sasaran dalam penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak dan remaja penggemar *playstation* di Desa Klirong yang dijadikan sasaran untuk memberikan informasi kepada penulis.

E. Sumber Data Penelitian

Menurut Lofland dan Lofland (Moleong, 2007:157) sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, tindakan, dan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah:

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari objek yang diteliti. Dalam penelitian ini, data primer didapatkan dari informan. Informan adalah individu-individu yang diwawancarai untuk memberikan informasi atau keterangan atau data yang diperlukan oleh penulis (Koentjaraningrat, 1993: 30). Informan dalam penelitian ini meliputi (1) informan utama, yaitu mereka yang terlibat langsung dalam interaksi sosial yang diteliti dan (2) informan pendukung yang memberikan data pendukung dalam penelitian. Informan utama dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Daftar Informan Utama.

| No | Nama | Usia | Pendidikan |
|----|------|----------|----------------|
| 1. | WNR | 8 Tahun | Kelas II SD |
| 2. | MSH | 10 Tahun | Kelas IV SD |
| 3. | AS | 14 Tahun | Kelas VIII SMP |
| 4. | TDY | 15 Tahun | Kelas X SMK |
| 5. | STA | 16 Tahun | Kelas X SMA |

(Sumber: pengolahan data primer Maret 2015)

Berdasarkan tabel 1, informan utama penelitian yaitu anak-anak dan remaja Desa Klirong yang berbeda usia dan sekolah dirasa dapat

memenuhi data penelitian yang dibutuhkan untuk penulis. Penulis memilih informan utama sebanyak 5 orang karena dirasa sudah cukup memberikan informasi dan data utama yang diperlukan dalam penelitian. Informasi yang diberikan oleh informan utama dibutuhkan untuk menjawab bagaimana perubahan perilaku anak-anak dan remaja penggemar *playstation* serta bagaimana kontrol sosial yang diberikan oleh orangtua kepada anak. Selain informan utama, penulis juga mengambil informan pendukung untuk memberikan dukungan data atau informasi yang terkait dengan penelitian. Informan pendukung dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Daftar Informan Pendukung.

| No | Nama | Usia | Pekerjaan |
|-----|-----------------------|------|-------------------------------|
| 1. | Sarmuji | 35 | Pemilik rental PS |
| 2. | Marsono | 22 | Penjaga rental PS |
| 3. | Guntur Setiawan | 24 | Pemilik dan penjaga rental PS |
| 4. | Suwondo | 33 | Pemilik dan penjaga rental PS |
| 5. | Asminah | 42 | Buruh |
| 6. | Tugiran | 38 | Petani |
| 7. | Marsini | 44 | Pedagang |
| 8. | Sudewi Kadarsih | 42 | Guru SMA |
| 9. | Ika Widyaningrum | 26 | Guru SD |
| 10. | Bambang Setiyono | 45 | Guru SMP |
| 11. | Muhammad Safi'i | 58 | Guru Ngaji |
| 12. | Partimin | 38 | Kadus RW II |
| 13. | Maryadi Septian Ndaru | 16 | Siswa SMA |
| 12. | Yoga Pratama | 8 | Siswa SDN 2 Klirong |

(Sumber : data diperoleh dan diolah pada Maret 2015)

Informan pendukung dalam penelitian ini adalah informan yang memberikan informasi untuk mendukung perolehan data penelitian. Informan pendukung dalam penelitian ini diperoleh dari penjaga rental

playstation, orangtua dari anak-anak dan remaja penggemar *playstation*, dan tokoh masyarakat di Desa Klirong.

Alasan menggunakan pemilik dan penjaga rental *playstation* sebagai informan pendukung karena keberadaan anak-anak dan remaja pemain *playstation* senantiasa diawasi oleh penjaga rental tersebut dan karena kedekatan fisik pula individu yang sering berinteraksi dengan informan utama penelitian sehingga dapat memberikan banyak informasi terkait dengan kebiasaan informan utama. Diharapkan data yang diperoleh dari informan pendukung dapat menguatkan data hasil penelitian yang diperoleh dari informan utama penelitian secara langsung.

Informan pendukung yang diambil dari orangtua anak-anak dan remaja adalah untuk mengetahui bagaimana perilaku anak-anak dan remaja pada saat dirumah dan berinteraksi secara langsung dengan keluarga. Informan pendukung lain dalam penelitian ini adalah teman sepermainan anak-anak dan remaja penggemar *playstation* yang tidak menggemari *playstation*. Informan selanjutnya adalah masyarakat Desa Klirong yang dapat memberikan informasi serta persepsi mengenai keberadaan rental *playstation* dan memberikan informasi mengenai perilaku yang dilakukan oleh anak-anak dan remaja penggemar *playstation*. Hasil data yang diperoleh dari informan ini dijadikan sebagai data penunjang dalam menjelaskan permasalahan penelitian.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang sudah dalam bentuk jadi, seperti data dalam dokumen dan publikasi (Adi, 2005:57). Data sekunder dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari data monograf dan data demografi Desa Klirong.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Menurut Bungin (2010:115) observasi atau pengamatan merupakan suatu kegiatan dengan menggunakan pancaindera mata sebagai alat bantu. Observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan penginderaan.

Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan langsung ke lokasi penelitian yakni pada tiga rental di Desa Klirong yang berada di RW I, RW II, dan RW IV, sehingga peneliti mengetahui aktivitas bermain beberapa aplikasi permainan *playstation* dan aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak setelah mereka bermain *playstation* di rental *playstation*. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi secara langsung ke rumah anak-anak dan remaja untuk mengetahui aktivitas dan perilaku anak-anak serta remaja pada saat di rumah. Pada saat melakukan observasi juga dilakukan pencatatan hasil pengamatan yang diperlukan dan dokumentasi, hal ini bertujuan agar tidak lupa meskipun data yang diperoleh masih berupa gambaran umum. Data yang diperoleh dari pengamatan ini berupa catatan dan rekaman.

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan (Moleong, 2007:186). Menurut Patton (dalam Moleong, 2007:187) dijelaskan bahwa wawancara dibagi menjadi wawancara pembicaraan formal, pendekatan menggunakan petunjuk umum wawancara, dan wawancara baku dan terbuka.

Penelitian ini menggunakan teknik wawancara langsung dengan 5 orang informan utama penelitian yakni 2 anak-anak dan 3 remaja di Desa Klirong yang masih duduk di bangku sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA), dan sekolah menengah kejuruan (SMK) yang gemar mengunjungi rental *playstation* setiap harinya untuk bermain *playstation*.

Wawancara dilakukan dengan AS (14 tahun) tanggal 10 Maret 2015 pada pukul 13.00 WIB saat remaja berada di rental *playstation*. Pada saat diwawancarai, AS terlihat sedikit grogi dan malu karena dilihat oleh teman-teman lain di rental *playstation* sehingga penulis melakukan wawancara dengan AS tidak hanya sekali. Wawancara dengan AS kembali dilakukan pada tanggal 11 Maret 2015 di rumah AS untuk mendapatkan data yang lebih mendalam.

Wawancara dengan STA (16 tahun) dilakukan pada tanggal 10 Maret 2015 pada pukul 15.30 WIB setelah remaja tersebut telah selesai bermain *playstation*. Setelah bermain *playstation*, STA tidak langsung pulang ke rumah melainkan nongkrong sambil memakan jajan di warung depan rental *playstation* RW IV. Melihat kondisi STA yang sedang bersantai, penulis melakukan wawancara. STA memberikan informasi yang mendalam dan bahasa yang digunakan mudah dimengerti oleh penulis.

Wawancara dengan MSH (10 tahun) dilakukan tanggal 12 Maret 2015 pada pukul 12.30 WIB di rental *playstation* pada sela-sela istirahat bermain *playstation*. MSH yang masih duduk di kelas IV bangku SD pada awal wawancara terlihat malu-malu untuk menjawab pertanyaan dari penulis. Bahasa yang digunakan MSH adalah bahasa *krama alus* dan bahasa Indonesia. Setelah beberapa menit, proses wawancara sudah dilakukan dengan santai, MSH sudah tidak malu dan dengan lancar menjawab pertanyaan dari penulis.

Wawancara dengan WNR (8 tahun) dilakukan tanggal 13 Maret 2015 pada pukul 11.30 WIB sebelum anak bermain *playstation*. WNR yang buru-buru karena ingin segera pulang ke rumah mengakibatkan informasi yang diberikan kurang mendalam, sehingga penulis melakukan wawancara kembali yang kedua kalinya untuk menggali informasi lebih mendalam. Wawancara dilakukan di rumah WNR pada tanggal 14 Maret 2015.

Wawancara dengan TDY (15 tahun) dilakukan tanggal 15 Maret 2015 pada pukul 18.30 WIB sebelum remaja pergi bermain. Waktu setelah maghrib adalah waktu yang paling tepat untuk menemui TDY karena remaja ini di rumah hanya saat-saat setelah maghrib. Wawancara dengan TDY dilakukan kembali pada tanggal 19 Maret 2015 tanpa dilihat oleh kedua orangtua TDY sehingga wawancara berlangsung dengan santai dan informasi yang diberikan lebih mendalam. Wawancara dengan anak-anak dan remaja tidak hanya dilakukan sekali karena jika hanya dilakukan sekali, informasi atau data yang didapatkan untuk menjawab masalah dalam penelitian belum terjawab secara lengkap.

Wawancara dengan anak-anak dan remaja bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang perubahan perilaku anak-anak dan remaja penggemar *playstation* dan kontrol sosial orangtua di Desa Klirong. Penulis juga melakukan wawancara dengan anak-anak serta remaja yang merupakan teman sepermainan dari informan utama yang tidak menggemari *playstation* yaitu dengan Maryadi Septian Daru yang merupakan teman dari (STA) pada tanggal 18 Maret 2015 di rumah Maryadi setelah pulang sekolah. Wawancara dengan Maryadi dilakukan karena sebelumnya sudah melakukan perjanjian melalui telepon.

Wawancara selanjutnya dilakukan dengan Yoga Pratama (8) yang merupakan teman dari (WNR) pada tanggal 15 Maret 2015 di teras rumah Yoga. Wawancara dilakukan secara santai dan terbuka, karena pada saat wawancara berlangsung Yoga ditemani oleh sang ibu dan nenek.

Wawancara yang dilakukan dengan Maryadi dan Yoga dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai perilaku informan utama sebelum mengenal *playstation* dan setelah mengenal *playstation*.

Selain pada anak-anak dan remaja, wawancara juga dilakukan dengan orangtua anak-anak dan remaja yaitu Ibu Asminah pada tanggal 15 Maret 2015, Bapak Tugiran pada tanggal 14 Maret 2015, dan Ibu Marsini pada tanggal 11 Maret 2015 untuk mengetahui perubahan pola perilaku anak-anak dan remaja sekaligus mengetahui gambaran mengenai peran orangtua sebagai agen kontrol sosial anak-anak dan remaja penggemar *playstation* di Desa Klirong. Wawancara juga dilakukan dengan tokoh masyarakat yakni dilakukan dengan Bapak Partimin pada tanggal 14 Maret 2015 untuk memperoleh gambaran mengenai persepsi masyarakat tentang keberadaan rental *playstation* dan peran masyarakat sebagai agen kontrol sosial anak-anak dan remaja penggemar *playstation* di Desa Klirong.

Penulis juga melakukan wawancara dengan pemilik sekaligus penjaga rental *playstation*, yaitu Marsono pada tanggal 11 Maret 2015, Guntur Setiawan pada tanggal 11 Maret 2015, Sarmuji 12 Maret 2015 dan Suwondo pada tanggal 13 Maret 2015. Wawancara dengan pemilik dan penjaga rental bertujuan untuk mengetahui gambaran mengenai perubahan perilaku anak-anak dan remaja penggemar *playstation* di Desa Klirong. Penulis juga melakukan wawancara dengan beberapa guru sekolah dan guru ngaji yakni dengan Ibu Sudewi Kadarsih pada tanggal 8 Maret 2015, Ibu Ika Widyaningrum pada tanggal 8 Maret 2015, dan Bapak Bambang

Setiyono pada tanggal 15 Maret 2015. Wawancara dengan guru sekolah dilakukan pada hari minggu, karena melihat aktivitas guru pada hari-hari efektif sibuk mengajar sehingga penulis memilih hari minggu pada saat libur sekolah.

Selain guru sekolah, penulis juga melakukan wawancara dengan guru ngaji yaitu Bapak Muhammad Safi'i pada tanggal 9 Maret 2015 setelah sholat dzuhur, karena sebelumnya memang sudah ada perjanjian bahwa informan ada waktu longgar setelah sholat dzuhur. Wawancara yang dilakukan kepada guru sekolah dan guru ngaji bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai persepsi masyarakat mengenai keberadaan rental *playstation*, perubahan pola perilaku anak-anak dan remaja penggemar *palystation*, serta peran masyarakat sebagai agen kontrol sosial di Desa Klirong.

G. Keabsahan Data

Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data untuk mendapatkan data yang valid. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu (Moleong 2007:195). Denzin (1978) membedakan beberapa macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik, dan teori. Triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi

yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif. Keabsahan data dalam penelitian ini dapat dicapai dengan jalan:

1. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara. Data-data yang diperoleh dari subjek dan informan penelitian melalui wawancara dibandingkan dengan hasil pengamatan di lapangan. Penulis membandingkan hasil pengamatan di lokasi penelitian seperti kondisi masyarakat sekitar, perilaku anak-anak dan remaja di rental *playstation* atau di rumah dengan hasil wawancara dari informan penelitian. Misalnya saja penulis membandingkan hasil pengamatan tentang perilaku anak-anak dan remaja pada saat melakukan observasi dan membandingkan dengan hasil wawancara yang diperoleh dari anak-anak dan remaja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku anak-anak dan remaja saat di rumah menjadi malas karena kegemarannya bermain *playstation* sehingga apabila di rumah anak-anak dan remaja tidak pernah membantu orangtua. Pada saat penulis mengunjungi rumah anak-anak dan remaja untuk melakukan wawancara dengan orangtuanya secara langsung penulis melakukan observasi untuk mengetahui perilakunya. Hasil wawancara dengan anak-anak dan remaja juga menunjukkan bahwa mereka dirumah malas untuk membantu orangtuanya. Setelah pulang dari rental *playstation* tidak pernah membantu orangtua.
2. Membandingkan apa yang dikatakan orang di lingkungan sekitar dengan apa yang dikatakannya secara pribadi. Keabsahan data yang

kedua ini bisa dibuktikan dengan hasil penelitian yaitu pada saat mewawancarai anak-anak dan remaja di depan orangtuanya anak-anak dan remaja tidak bisa menjawab dengan terbuka, namun ketika wawancara dilakukan hanya oleh pewawancara dan informan, anak-anak serta remaja bisa memberikan jawaban yang terbuka tanpa ditutup-tutupi. Pada saat anak-anak diwawancarai di depan kedua orangtuanya mengatakan tidak pernah melakukan kekerasan baik dengan teman ataupun orangtuanya, namun dari hasil wawancara yang diungkapkan secara pribadi tidak disaksikan oleh orangtuanya, informan memberikan informasi bahwa mereka sering melakukan tindakan kekerasan baik kepada orangtua yakni apabila mereka tidak diberi uang untuk bermain *playstation* dan mereka melakukan tindakan kekerasan pada teman-temannya dengan cara memalak uang untuk bermain *playstation*. Apabila temannya tidak memberikan uang maka tidak segan-segan anak-anak dan remaja akan memukulnya.

3. Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang seperti rakyat biasa, orang yang berpendidikan menengah atau tinggi, orang berada, dan orang pemerintahan. Penulis membandingkan keadaan di Desa Klirong yang semakin banyak berdiri rental *playstation* dan mengakibatkan adanya perubahan perilaku dari anak-anak dan remaja Desa Klirong yang mengunjungi rental tersebut. Keadaan tersebut kemudian dibandingkan dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan tokoh masyarakat,

guru serta orangtua dari anak-anak dan remaja yang menggemari *playstation* yang memiliki perbedaan tingkat pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah berdirinya rental *playstation* di Desa Klirong ini mengakibatkan anak-anak dan remaja gemar mendatangi rental *playstation*. Setelah mereka mendatangi rental *playstation* perilaku anak-anak dan remaja berubah menjadi lebih agresif, emosional, perilaku kekerasan dan malas. Pendapat tersebut dituturkan secara langsung oleh masyarakat dan orangtua dari berbagai tingkatan pendidikan

H. Analisis Data

Data-data yang diperoleh dari penelitian berupa hasil observasi (pengamatan) dan wawancara kemudian dikumpulkan, diurutkan, diorganisasikan untuk diolah sehingga dapat diperoleh keterangan-keterangan yang berguna, selanjutnya dianalisis dengan data kualitatif medel interaktif seperti diharapkan Miles dan Huberman (1992: 16-19). Teknis analisis data dalam penelitian ini meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi data.

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas dan tingkah laku anak-anak dan remaja pada saat berada di rental *playstation* ataupun di luar rental *playstation*. Wawancara dilakukan baik

dengan informan yang dapat memberikan data penunjang mengenai 1) persepsi masyarakat mengenai keberadaan rental *playstation* di Desa Klirong, 2) perubahan pola perilaku anak-anak dan remaja penggemar *game* pada rental *playstation* di Desa Klirong, dan 3) peran orangtua dan masyarakat sebagai agen kontrol sosial anak-anak remaja penggemar *game* pada rental *playstation* di Desa Klirong.

Proses pengumpulan data pada dasarnya tidak hanya dilakukan satu kali. Sebelum melakukan penelitian, penulis sudah melakukan observasi awal. Wawancara juga dilakukan tidak hanya sekali. Setelah melakukan penelitian, penulis masih kekurangan data sehingga penulis harus mengumpulkan data kembali dengan melakukan wawancara bersama informan penelitian.

2. Reduksi Data

Reduksi data yaitu proses pemilihan, pemusatan perhatian, penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data pada penelitian ini dilakukan untuk menyederhanakan hasil wawancara yang diperoleh agar mudah untuk menarik kesimpulan. Reduksi data dilakukan pada hasil wawancara yang tidak terikat dengan fokus penelitian atau hanya sebatas pengembangan dari wawancara agar terkesan tidak kaku. Selain itu, reduksi juga dilakukan terhadap hasil observasi dan data dari sumber

tertulis yang tidak berhubungan dengan penelitian. Setelah diseleksi dibuat uraian singkat agar mempermudah penarikan kesimpulan.

Reduksi data yang penulis lakukan antara lain dengan menajamkan hasil penelitian perubahan pola perilaku anak-anak dan remaja penggemar *playstation* di Desa Klirong, mengarahkan hasil penelitian sesuai dengan permasalahan penelitian dan membuang data yang tidak perlu. Pada tahap ini, penulis memilih data yang paling tepat yang disederhanakan atau diseleksi dan diklasifikasi atas dasar tema-tema yaitu persepsi masyarakat mengenai keberadaan rental *playstation* di Desa Klirong, perubahan pola perilaku anak-anak dan remaja penggemar *game* pada rental *playstation* di Desa Klirong, serta peran orangtua dan masyarakat sebagai agen kontrol sosial anak-anak dan remaja penggemar *game* pada rental *playstation* di Desa Klirong.

3. Penyajian data

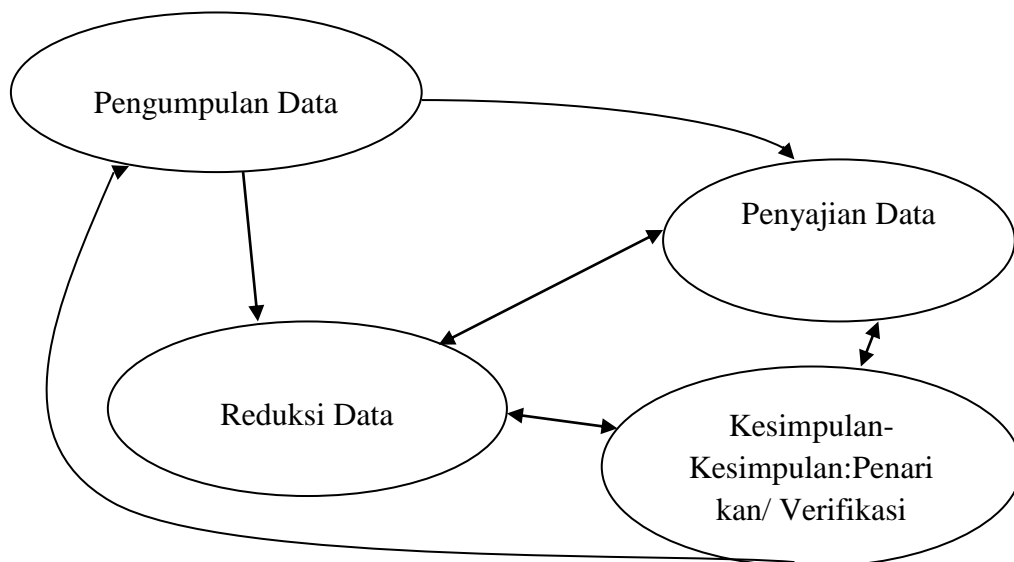
Setelah direduksi data yang ada disajikan untuk kemudian disusun sehingga mampu memberikan kesimpulan. Data yang telah digolongkan diatas kemudian disajikan dalam bentuk teks yang diperluas atau dijelaskan ke dalam uraian-uraian deskriptif berdasarkan sistematikanya, agar dapat ditarik kesimpulan sesuai dengan permasalahan yang disajikan dalam penelitian. Dalam hal ini data-data yang dikumpulkan pada saat melakukan penelitian yaitu data dari hasil observasi dan wawancara disajikan dalam bentuk deskriptif karena penelitian ini menggunakan

pendekatan kualitatif. Data yang disajikan merupakan data yang memuat jawaban dari pokok permasalahan penelitian. Data disajikan dalam lima bab, bab i memuat tentang latar belakang penulis melakukan penelitian, masalah yang ingin dijawab, tujuan melakukan penelitian, manfaat, dan pembatasan istilah. Bab ii berisi tentang kajian pustaka yang dijadikan pedoman penulis dalam melakukan penelitian yang sesuai dengan judul penulis, kerangka konseptual yang dijadikan alat analisis data yang diperoleh dari penelitian yaitu konsep modernisasi dan konsep kontrol sosial, serta kerangka berpikir yang merupakan gambaran umum atau dimensi-dimensi utama dari penelitian. Bab iii berisi tentang metode penelitian yang menggunakan metode penelitian kualitatif. Bab iv berisi tentang hasil penelitian yang telah dianalisis menggunakan konsep modernisasi dan konsep kontrol sosial, serta bab v berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan.

4. Menarik kesimpulan

Setelah data direduksi dan disajikan maka dari data-data yang ada tersebut dapat ditarik kesimpulan. Verifikasi merupakan pemikiran singkat yang melintas dalam pikiran penganalisis selama menulis, suatu tinjauan ulang pada catatan-catatan lapangan, atau peninjauan kembali serta tukar pikiran diantara teman sejawat untuk mengembangkan kesepakatan intersubjektif, atau juga upaya-upaya yang luas untuk menempatkan salinan suatu temuan dalam seperangkat data yang lain, Miles dan

Huberman (1992:19). Model tahapan analisis ini dapat digambarkan dengan bentuk skema seperti berikut ini:



Bagan 2. Komponen-Komponen Analisis Data: Model Interaktif

Keempat komponen tersebut saling memengaruhi dan terkait. Pertama-tama penulis melakukan penelitian dilapangan dan mengumpulkan data dengan teknik observasi dan wawancara. Data yang dikumpulkan cukup banyak, sehingga diadakan reduksi data. Setelah direduksi kemudian diadakan sajian data, selain itu pengumpulan data juga digunakan untuk penyajian data (Miles dan Huberman, 1992: 20).

Penarikan kesimpulan dalam penelitian ini disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai dari latar belakang, analisis dari penarikan kesimpulan didasarkan pada reduksi data dan penyajian data yang merupakan jawaban atas masalah yang diangkat dalam penelitian.

Data dari subjek dan informan yang sudah tersusun kemudian diambil kesimpulan yang tentunya mengarah pada pokok permasalahan dalam penelitian yaitu, persepsi masyarakat mengenai keberadaan rental *playstation* di Desa Klirong, perubahan pola perilaku anak-anak dan remaja penggemar *game* pada rental *playstation* di Desa Klirong, dan peran orangtua dan masyarakat sebagai agen kontrol sosial anak-anak dan remaja penggemar *game* pada rental *playstation* di Desa Klirong.

Dengan demikian, alur analisis data penelitian yang pertama adalah mengumpulkan data yang diperoleh dari informan mengenai persepsi masyarakat mengenai keberadaan rental *playstation*, perubahan pola perilaku anak-anak dan remaja di Desa Klirong, dan peran orangtua sebagai agen kontrol sosial anak-anak dan remaja penggemar *game* pada rental *playstation*. Tahap selanjutnya, penulis menyeleksi data yaitu menyederhanakan data yang telah diperoleh, kemudian data yang telah disederhanakan akan dikelompokkan secara terpisah antara persepsi masyarakat mengenai keberadaan rental *playstation* di Desa Klirong, perubahan pola perilaku anak-anak dan remaja penggemar *playstation* di Desa Klirong, dan peran orangtua dan masyarakat sebagai agen kontrol sosial anak-anak dan remaja penggemar *playstation* di Desa Klirong. Setelah proses pengelompokkan, kemudian data dianalisis menggunakan konsep modernisasi dan konsep kontrol sosial.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan deskripsi dan pembahasan hasil penelitian yang telah diungkapkan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Masyarakat Desa Klirong memberikan pendapat mengenai keberadaan rental *playstation* yaitu adanya rental *playstation* menunjukkan masyarakat Desa Klirong sudah modern, merangsang siswa untuk meningkatkan kemampuan *problem solving*, namun ada juga yang berpendapat bahwa keberadaan rental *playstation* mengganggu waktu belajar siswa dan mengganggu ketentraman lingkungan sekitar rental *playstation*. Persepsi yang lebih berkembang di masyarakat adalah persepsi yang cenderung bersifat negatif, yaitu merugikan anak-anak dan remaja.
2. Kegemaran anak-anak dan remaja bermain *playstation* mengakibatkan perubahan perilaku yang cenderung negatif dan positif. Perilaku negatif anak-anak dan remaja penggemar *playstation* di Desa Klirong yaitu berbohong, malas, membangkang serta tidak menghormati orangtua dan guru, tidak sopan, berperilaku menyimpang, meniru adegan pada permainan *playstation*, dan kurang bersosialisasi dengan teman sebaya di lingkungan rumah serta kurang aktif mengikuti kegiatan positif remaja di desa, memalak, mencuri, dan berjudi.

Sedangkan perilaku positif adalah pemberani, menyalurkan hobi sesuai dengan permainan yang disukainya dan pintar memecahkan masalah. Akan tetapi, berdasarkan pendapat orangtua dan guru, *playstation* lebih banyak memberikan dampak negatif daripada positif dalam perilaku anak-anak dan remaja.

3. Terdapat tiga bentuk kontrol sosial orangtua terhadap anak-anak dan remaja yaitu *preventif* dengan cara menasehati dan memantau kegiatan anak sehari-hari melalui telepon dan secara langsung menjemput anaknya ke rental *playstation*. Kedua adalah kontrol sosial bentuk *represif* yaitu dilakukan dengan menghukum anaknya yang telah melanggar norma, dan yang ketiga adalah kontrol sosial dalam bentuk *coercion* yang dilakukan dengan mengancam dan menakut-nakuti anak. Masyarakat melakukan kontrol sosial kepada pemilik rental *playstation* dalam bentuk *preventif* dengan membuat kesepakatan dan menasehati pemilik rental *playstation* secara langsung. Bentuk kontrol sosial yang kedua adalah *coercion* dengan mengancam pemilik rental *playstation*. Sedangkan kontrol sosial pada anak-anak dan remaja dilakukan dalam tiga bentuk yaitu *preventif* dengan cara mengunjungi anak secara langsung di rental *playstation* dan menasehati. Kedua adalah *represif* dengan cara memberikan hukuman berupa point. Ketiga adalah *coercion* dengan cara mengancam anak. Bentuk kontrol sosial tersebut belum berjalan dengan efektif. Kontrol sosial belum berjalan dengan efektif karena kurang adanya konsistensi dalam

pemberian aturan dan sanksi baik dari orangtua ataupun masyarakat kepada anak-anak dan remaja penggemar *playstation*.

B. Saran

Saran yang dapat penulis rekomendasikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi orangtua sebaiknya menambah intensitas pengawasan yang lebih sering serta bersikap konsistensi atau memberikan aturan dan sanksi yang tetap serta tegas kepada anak sehingga kontrol sosial dapat berjalan dengan efektif.
2. Bagi masyarakat dan guru diharapkan melakukan kerjasama agar perilaku anak-anak dan remaja tidak menyimpang. Masyarakat juga harus membuat kesepakatan dan menerapkan aturan yang ketat dengan pemilik rental *playstation* mengenai jam buka dari rental *playstation*. Jam buka bagi pelajar harus dibatasi serta aturan yang melarang pelajar melakukan perilaku menyimpang seperti membolos, merokok, minum-minuman keras, dan berjudi. Setelah aturan ditetapkan dengan ketat, masyarakat juga harus memberikan sanksi tegas kepada pihak rental *playstation* jika melanggar aturan yang ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsyani. 2002. *Sosiologi Sistematis, Teori, Dan Terapan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Adi, Riyanto. 2005. *Metodologi Penelitian Sosial Dan Hukum*. Jakarta: Granit.
- Ambaryani, dkk. 2013. *Efektivitas Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosil Anak Kelompok B TK Se-gugus IV Kecamatan Banjarsari Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014*. Dalam Jurnal Pendidikan Karakter. No.1. Hal.92.
- Angela. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*. Dalam Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol. 1 No. 2: 532-544.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- . 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bahtiar, Najibah. 2013. *Dampak Teknologi Permainan Modern Terhadap Kehidupan Anak dan Remaja*. Sripsi. Makasar: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
- Bungin, Burhan. 2010. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Fajar Interpretama Office.
- Chaplin, James P. 2009. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fauziah, Eka Rusnani. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri Samboja*. Dalam Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol. 1 No. 3:1-16.
- Harsono, Ma'ruf. 2014. *Pengaruh Bermain Game Terhadap Perkembangan Remaja*. Serpong: Surya University.
- Joyomartono, Mulyono. 1997. *Perubahan Kebudayaan Dan Masyarakat Dalam Pembangunan*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Kartasapoetra, G dan Hartini. 2007. *Kamus Sosiologi Dan Kependudukan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Martono, Nanang. 2012. *Sosiologi Perubahan Sosial (Perspektif Klasik, Modern, Post Modern, dan Poskolonial)*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Miles, Matthew dan Micel Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mukhlis, Akhmad dan Sadid Al Muqim. 2013. *Psikologi Lintas Budaya (Fenomena Perilaku Masyarakat Dalam Konteks Lokalitas)*. Malang: UIN Maliki Press.
- Nur, Haerani. 2013. *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*. Dalam Jurnal Pendidikan Karakter. Vol. III. No.1. Th 2013.
- Priyono, Herry. 2002. *Anthony Giddens Suatu Pengantar*. Jakarta: Kpg (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Prot, et al. 2012. Video Games Good Bad Or Other. *Department of Psychology, Iowa State University USA*. Vol. 59 No. 3:647-658.
- Robert, Donal F dan Ulla G. Foehr. 2008. Trend In Media Us. *Woodrow Wilson School of Public and International Affairs at Princeton University and the Brookings Institution Journal*. Vol. 18 No. 1:11-32.
- Salim, Agus. 2006. *Teori Sosiologi Klasik dan Modern (Sketsa Pemikiran Awal)*. Semarang: UNNES Press.
- Sibero, Ivan C. 2009. *Langkah Mudah Membuat Game 3D*. Jakarta: PT. Buku Kita.
- Soekanto, Soerjono. 1993. *Kamus Sosiologi*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sosrodiharjo, Sodjito. 1986. *Transformasi Sosial (Menunggu Masyarakat Industri)*. Yogyakarta: PT Tiara Wacana.
- Sudarsono. 2004. *Kenakalan Remaja*. Jakarta: PT Penerbit Rineka Cipta.
- Sujarno, Galba, S., Larasati, T.A. & Isyanti. (2013). *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Yogyakarta.
- Sztompka, Piotr. 2005. *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta: Prenada.
- Widiastuti, Wahyu. 2002. *Dampak Adegan Kekerasan Di Televisi Terhadap Perilaku Agresif Remaja Perkotaan*. Jurnal Penelitian UNIB. Vol. 8 No. 3: 140-143.

LAMPIRAN

Lampiran 1

INSTRUMEN PENELITIAN

Dalam rangka menyelesaikan studi S1 pada jurusan Sosiologi dan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang (UNNES), maka mahasiswa diwajibkan untuk menyusun skripsi. Skripsi merupakan bukti kemampuan akademik mahasiswa dalam penelitian berhubungan dengan masalah yang sesuai dengan bidang keahlian atau bidang studinya. Penelitian yang akan penulis kaji berjudul “Perubahan Pola Perilaku Anak-Anak Dan Remaja Penggemar *Playstation* Di Desa Klirong Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen”. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui persepsi masyarakat mengenai keberadaan *playstation* di Desa Klirong Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen.
2. Mengetahui perubahan pola perilaku anak-anak dan remaja penggemar *playstation* di Desa Klirong Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen.
3. Mengetahui peran orangtua dan masyarakat sebagai agen kontrol sosial anak-anak dan remaja penggemar *playstation* di Desa Klirong Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen.

Penulis memohon kerjasamanya untuk memberikan informasi yang valid, dapat dipercaya dan lengkap. Informasi yang telah diberikan akan dijaga keberhasilannya. Atas kerjasama dan informasinya, saya ucapkan terimakasih.

Lampiran 2

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK ANAK-ANAK
PERUBAHAN POLA PERILAKU ANAK-ANAK DAN REMAJA
PENGGEMAR *PLAYSTATION* DI DESA KLIRONG KECAMATAN
KLIRONG KABUPATEN KEBUMEN

IDENTITAS INFORMAN

1. Nama :
2. Usia :
3. Jenis Kelamin :
4. Pendidikan :

DAFTAR PERTANYAAN

1. Apakah kamu tau kalau di Desa Klirong terdapat rental *playstation*?
2. Apakah kamu pernah mengunjungi rental *playstation* untuk bermain *playstation*?
3. Sejak kapan kamu menyukai permainan *playstation*?
4. Sebelum kamu suka bermain *playstation*, dulu kamu suka bermain apa?
5. Sebelum kamu suka bermain *playstation*, apakah kegiatan yang kamu lakukan di rumah?
6. Sebelum mnegenal *playstation*, pada jam berapakah anda belajar, mnegerjakan PR dan ngaji?
7. Apasajakah jenis permainan *playstation* yang kamu sukai?
8. Mengapa kamu suka bermain *playstation*?
9. Dimanakah kamu sering mengunjungi rental *playstation*?
10. Dalam sehari, berapa kali kamu mengunjungi rental untuk bermain *playstation*?
11. Pada jam-jam berapa kamu sering mengunjungi *playstation*?
12. Apakah kamu memiliki waktu tersendiri untuk bermain *playstation*?

13. Sekali bermain *playstation* kamu mampu menghabiskan waktu berapa lama/berapa jam?
14. Kamu bermain *playstation* karena keinginan sendiri atau karena ajakan teman?
15. Menurutmu, apa manfaat bermain *playstation*?
16. Kamu lebih senang bermain game yang dimainkan sendiri atau senang dimainkan bersama-sama atau beradu dengan teman?
17. Apakah kamu pernah melakukan permainan untuk melakukan kompetisi dengan teman?
18. Adakah permainan *playstation* adegan perang/kekerasam?
19. Pernahkan kamu berkelahi dengan teman karena meniru permainan *playstation*?
20. Setelah bermain *playstation*, perasaan apakah yang kamu rasakan? Adakah kecanduan untuk bermain *playstation* lagi?
21. Adakah hobi kamu yang lain selain bermain *playstation*?
22. Setelah kamu suka bermain *playstation*, apakah kamu masih pergi ke masjid untuk mengaji?
23. Darimana kamu mendapat uang untuk bermain *playstation*?
24. Bagaimana caramu membagi waktu antara kesukaan bermain *playstation* dengan belajar, membantu orangtua, dan aktifitas lainnya?

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK REMAJA
PERUBAHAN POLA PERILAKU ANAK-ANAK DAN REMAJA
PENGGEMAR *PLAYSTATION* DI DESA KLIRONG KECAMATAN
KLIRONG KABUPATEN KEBUMEN

IDENTITAS INFORMAN

1. Nama :
2. Usia :
3. Jenis Kelamin :
4. Pendidikan :

DAFTAR PERTANYAAN

1. Apakah kamu tau kalau di Desa Klirong terdapat rental *playstation*?
2. Apakah kamu pernah mengunjungi rental *playstation* untuk bermain *playstation*?
3. Sebelum kamu suka bermain *playstation*, dulu kamu suka bermain apa?
4. Sebelum kamu suka bermain *playstation*, apakah kegiatan yang kamu lakukan di rumah?
5. Sebelum mengenal *playstation*, pada jam berapakah anda belajar, mengerjakan PR dan ngaji?
6. Sejak kapan kamu menyukai permainan *playstation*?
7. Apasajakah jenis permainan *playstation* yang anda sukai?
8. Mengapa kamu suka bermain *playstation*?
9. Dimanakah kamu sering mengunjungi rental *playstation*?
10. Dalam sehari, berapa kali kamu mengunjungi rental untuk bermain *playstation*?
11. Pada jam-jam berapa kamu sering mengunjungi *playstation*?
12. Apakah kamu memiliki waktu tersendiri untuk bermain *playstation*?
13. Pernahkan kamu bermain *playstation* pada waktu sekolah?

14. Sekali bermain *playstation* kamu mampu menghabiskan waktu berapa lama/berapa jam?
15. Kamu bermain *playstation* karena keinginan sendiri atau karena ajakan teman?
16. Menurutmu, apa manfaat bermain *playstation*?
17. Kamu lebih senang bermain game yang dimainkan sendiri atau senang dimainkan bersama-sama atau beradu dengan teman?
18. Apakah kamu pernah melakukan permainan untuk melakukan kompetisi dengan teman?
19. Adakah permainan *playstation* adegan perang/kekerasam?
20. Pernahkan kamu berkelahi dengan teman karena mneiru permainan *playstation*?
21. Setelah bermain *playstation*, perasaan apakah yang kamu rasakan? Adakah kecanduan untuk bermain *playstation* lagi?
22. Apakah aktivitas dirumah yang kamu lakukan setelah selesai bermain *playstation*? Sempatkah ngobrol dengan orang tua, ngobrol dengan teman, dan sebagainya?
23. Adakah hobi kamu yang lain selain bermain *playstation*?
24. Bagaimana caramu membagi waktu antara kesukaan bermain *playstation* dengan belajar, membantu orangtua, dan aktifitas lainnya?
25. Setelah kamu suka bermain *playstation*, apakah kamu masih pergi ke masjid untuk mengaji dan mengikuti kegiatan remaja desa?
26. Setelah bermain *playstation*, apakah kamu masih sering bermain dengan teman di lingkungan rumah?
27. Darimana kamu mendapat uang untuk bermain *playstation*?
28. Bagaimana pendapatmu tentang remaja yang mabuk di tempat *playstation*?
29. Bagaimana pendapatmu tentang permainan *playstation* yang dijadikan sebagai ajang taruhan?

**PEDOMAN WAWANCARA UNTUK PEMILIK DAN PENJAGA
RENTAL *PLAYSTATION***

**PERUBAHAN POLA PERILAKU ANAK-ANAK DAN REMAJA
PENGGEMAR *PLAYSTATION* DI DESA KLIRONG KECAMATAN
KLIRONG KABUPATEN KEBUMEN**

IDENTITAS INFORMAN

1. Nama :
2. Usia :
3. Jenis Kelamin :
4. Pendidikan :

DAFTAR PERTANYAAN

1. Sejak kapan rental *playstation* ini berdiri?
2. Mulai dari umur berapakah anak-anak dan remaja yang mengunjungi rental ini?
3. Bagaimana penggunaan waktu pemain *playstation* pada waktu bermain?
4. Jam berapakah biasanya anak-anak dan remaja mengunjungi rental *playstation*?
5. Pernahkan anak-anak dan remaja datang ke rental pada saat jam pelajaran di sekolah?
6. Apakah ada anak-anak yang setiap hari datang ke rental *playstation*?
7. Aplikasi permainan apasajakah yang disediakan di rental ini?
8. Bagaimana pendapat anda tentang tindakan dan sikap dari anak-anak atau remaja yang datang ke rental *playstation*?
9. Pernahkan anda mendengar anak-anak dan remaja yang berkata-kata kotor pada saat berada di rental *playstation*?

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK ORANG TUA

PERUBAHAN POLA PERILAKU ANAK-ANAK DAN REMAJA

PENGGEMAR *PLAYSTATION* DI DESA KLIRONG KECAMATAN

KLIRONG KABUPATEN KEBUMEN

IDENTITAS INFORMAN

- 1 Nama :
- 2 Usia :
- 3 Jenis Kelamin :
- 4 Pendidikan :

DAFTAR PERTANYAAN

1. Apakah anak anda sudah mengenal *playstation*?
2. Jam berapa saja biasanya anak anda pergi ke rental *playstation*?
3. Sebelum mengenal *playstation*, apakah kegiatan yang dilakukan oleh anak anda saat di rumah?
4. Sebelum mengenal *playstation* bagaimakah prestasi di sekolah dan mengajinya?
5. Apakah bapak/ibu mengawasi anak-anak saat bermain *playstation*?
6. Menurut anda apakah *playstation* memberikan dampak baik/buruk untuk anak anda?
7. Adakah dampak pada nilai sekolahnya?
8. Dengan siapa saja anak anda bermain? Apakah setelah bermain *playstation* teman bermain anak and aberganti dengan yang baru?
9. Bagaimana perilaku anak-anak anda pada saat dirumah setelah mengenal *playstation*?
10. Menurut anda, bagaimanakah dampak permainan *playstation* terhadap perilaku anak-anak dan remaja?
11. Bagaimana cara berbicara anak-anak anda saat berkomunikasi?
12. Apakah anda memberikan jatah uang saku tersendiri kepada anak untuk bermain *playstation*?

13. Bagaimanakah komunikasi anda dengan anak anda pada saat dirumah?
Lancar atau tidak?
14. Bagaimanakah interaksi anda dengan anak-anak anda saat dirumah?
Apakah anak sering curhat atau shearing mengenai aktivitas yang dilakukannya seharian?
15. Setelah anak anda bermain *playstation* apakah anda merasa ada perubahan perilaku dari anak-anak anda? Jika ada, perubahan seperti apa yang terjadi?
16. Apakah anda pernah menegur ketika anak anda terlalu sering bermain *playstation*?

**PEDOMAN WAWANCARA UNTUK TEMAN SEPERMAINAN
PERUBAHAN POLA PERILAKU ANAK-ANAK DAN REMAJA
PENGGEAR *PLAYSTATION* DI DESA KLIRONG KECAMATAN
KLIRONG KABUPATEN KEBUMEN**

IDENTITAS INFORMAN

- 1 Nama :
- 2 Usia :
- 3 Jenis Kelamin :
- 4 Pendidikan :

DAFTAR PERTANYAAN

1. Sejak kapan kamu berteman dengan x?
2. Apakah dulu kamu dengan x sering bermain bersama?
3. Bagaimana perilakunya di sekolah dan di masjid dulu?
4. Sebelum dia mengenal *playstation*, apasajakah kegiatan yang kalian lakukan bersama?
5. Setelah dia bermain *playstation*, apakah kalian masih sering bertemu dan bermain bersama?
6. Dimana sekarang dia sering bermain?
7. Apakah dia mempunyai teman-teman baru setelah mnegenal *playstation*?
8. Apakah kamu teman sekolahnya?
9. Bagaimana perilakunya di sekolah sekarang?
10. Jika di rumah apakah dia pernah ikut berkumpul dengan remaja desa?
11. Bagaimana perilakunya jika di lingkungan rumah sekarang?
12. Apakah dia mengaji bersama anda?
13. Bagaimana perilakunya jika di masjid sekarang?

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK MASYARAKAT
PERSEPSI MASYARAKAT MENGENAI KEBERADAAN *PLAYSTATION*
DI DESA KLIRONG KECAMATAN KLIRONG KABUPATEN KEBUMEN

IDENTITAS INFORMAN

- 1 Nama :
- 2 Usia :
- 3 Jenis Kelamin :
- 4 Pendidikan :

DAFTAR PERTANYAAN

1. Bagaimanakah pandangan ibu/bapak mengenai keberadaan rental *playstation* di Desa Klirong?
2. Apakah anda setuju dengan keberadaan rental *playstation* di Desa Klirong?
3. Menurut anda, bagaimanakah permainan *playstation* itu?
4. Bagaimanakah karakteristik anak-anak dan remaja yang mengunjungi rental *playstation*?
5. Menurut anda, apakah aktivitas yang dilakukan oleh remaja di rental itu hanya bermain *playstation* atau ada aktivitas lain?
6. Menurut anda, bagaimanakah dampak permainan *playstation* terhadap perilaku anak-anak dan remaja?
7. Apakah anak-anak dan remaja yang gemar bermain *playstation* mnegalami perubahan perilaku?
8. Jika iya, bagaimanakah perialaku anak-anak dan remaja setelah mengenal *playstation*?

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK GURU SEKOLAH
PERSEPSI MASYARAKAT MENGENAI KEBERADAAN *PLAYSTATION*
DI DESA KLIRONG KECAMATAN KLIRONG KABUPATEN KEBUMEN

IDENTITAS INFORMAN

- 1 Nama :
- 2 Usia :
- 3 Jenis Kelamin :
- 4 Pendidikan :

DAFTAR PERTANYAAN

1. Bagaimanakah pendapat anda mengenai keberadaan *playstation* di Desa Klirong?
2. Pernahkah ada siswa anda yang bermain *playstation* pada jam-jam sekolah?
3. Pernahkah pihak sekolah meninjau rental *playstation* pada saat jam-jam sekolah?
4. Bagaimanakah komunikasi anda dengan siswa pada saat di sekolah?
5. Bagaimanakah interaksi anda dengan siswa pada saat di sekolah?
6. Bagaimanakah prestasi siswa di sekolah?
7. Adakah perubahan perilaku yang terjadi pada siswa di kelas?
8. Jika ada, perubahan perilaku seperti apakah yang muncul?
9. Menurut anda, bagaimana dampak dari adanya rental *playstation* terhadap perilaku dan prestasi siswa?

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK GURU NGAJI
PERSEPSI MASYARAKAT MENGENAI KEBERADAAN *PLAYSTATION*
DI DESA KLIRONG KECAMATAN KLIRONG KABUPATEN KEBUMEN

IDENTITAS INFORMAN

- 1 Nama :
- 2 Usia :
- 3 Jenis Kelamin :
- 4 Pendidikan :

DAFTAR PERTANYAAN

1. Bagaimanakah pendapat anda mengenai keberadaan *playstation* di Desa Klirong?
2. Pernahkah ada anak-anak dan remaja yang bermain *playstation* pada jam-jam ngaji?
3. Bagaimanakah komunikasi anda dengan anak-anak dan remaja pada saat di masjid/tempat ngaji?
4. Bagaimanakah interaksi anda dengan anak-anak dan remajapada saat di masjid atau tempat ngaji?
5. Adakah perubahan perilaku yang terjadi pada anak-anak dan remaja?
6. Jika ada, perubahan perilaku seperti apakah yang muncul?
7. Menurut anda, bagaimana dampak dari adanya rental *playstation* terhadap perilaku dan prestasi siswa?

PEDOMAN WAWANCARA UNTUK ORANGTUA DAN MASYARAKAT

PERAN ORANGTUA SEBAGAI KONTROL SOSIAL ANAK DAN REMAJA PENGEMAR *PLAYSTATION* DI DESA KLIRONG KECAMATAN KLIRONG KABUPATEN KEBUMEN

IDENTITAS INFORMAN

- 1 Nama :
- 2 Usia :
- 3 Jenis Kelamin :
- 4 Pendidikan :

DAFTAR PERTANYAAN

Orangtua:

1. Apakah anda memberikan waktu tersendiri bagi anak anda untuk bermain *playstation*?
2. Apakah anda pernah mengawasi anak anda ketika sedang bermain *playstation*?
3. Apakah anak anda selalu bercerita tentang kegiatannya ketika bermain *playstation*?
4. Bagaimana sikap anda ketika anak anda jarang dirumah diluar jam sekolah?
5. Bagaimanakan cara anda menegur anak-anak anda ketika sering meminta uang untuk bermain *playstation*?
6. Bagaimana anda memberi nasehat kepada anak anda ketika sudah terjadi perubahan perilaku?
7. Bagaimana tindakan anda jika anak anda tak kunjung pulang ke rumah pada saat pulang sekolah?
8. Bagaimana tindakan anda jika anak anda tidak kunjung pulang sampai larut malam?

9. Bagaimana cara yang anda lakukan agar anak tidak melanggar aturan yang anda tetapkan?

Masyarakat:

1. Apakah anda pernah mengawasi anak-anak yang bermain *playstation*?
2. Pernahkah anda menegur anak-anak dan remaja yang gemar bermain *playstation*?
3. Pernahkan anda secara langsung menegur dan menasehati anak-anak dengan mendatangi rental *playstation*?
4. Apakah anda melakukan pengawasan atau memberikan peringatan kepada pemilik rental *playstation*?
5. Bagaimanakah cara anda melakukan pengawasan kepada pemilik rental *playstation* jika rental buka selama 24 jam?
6. Apakah masyarakat memberikan aturan yang ketat kepada pemilik rental *playstation*?
7. Apakah ada kerjasama antara pihak masyarakat dan sekolah untuk mengurangi perilaku menyimpang dari anak-anak dan remaja penggemar *playstation* di Desa Klirong?
8. Bagaimana sikap dan reaksi anda ketika melihat anak-anak dan remaja di rental *playstation* yang nongkrong sampai larut malam?
9. Bagaimana sikap anda ketika melihat anak-anak dan remaja yang bermain *playstation* pada jam sekolah?
10. Bagaimana tindakan masyarakat jika melihat rental *playstation* tetap buka selama 24 jam?
11. Apakah ada dari pihak masyarakat yang secara langsung mendatangi rental *playstation*?

Lampiran 3. Surat ijin penelitian.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU SOSIAL (FIS)
Alamat Gedung C7 Lt. 2 Kampus Sekaran Gunungpati, Semarang,
Telp. (024) 8508006

Nomor : 1735 /UN37.1.3/LT/2015
Lamp : 1 ex.
Hal : Izin Penelitian

06 MAR 2015

Yth. Kepala Desa Klirong
Kecamatan Klirong
Kabupaten Kebumen

Dengan hormat, dalam rangka pelaksanaan penelitian untuk penyusunan skripsi oleh mahasiswa sebagai berikut :

Nama : **Kingkin Dyah Ayuningtyas**
NIM : 3401411166
Semester : VIII (delapan)
Prodi/ Jenjang : Pendidikan Sosiologi dan Antropologi/S1
Jurusan/Fakultas : Sosiologi dan Antropologi/Illmu Sosial
Judul : **"Pergeseran pola perilaku Anak-anak dan Remaja Penggemar Playstation di Desa Klirong Kecamatan Klirong Kabupaten Kebumen"**.
Alokasi Waktu : Bulan Maret s.d Mei 2015

mohon perkenan Saudara dapat mengizinkan mahasiswa dimaksud untuk melaksanakan penelitian di Instansi / lembaga yang Saudara pimpin

Atas perhatian dan kerjasamanya, disampaikan terima kasih.

a.n. Dekan

Bantu Dekan Bid. Akademik,



Tembusan;

1. Dekan
 2. Ketua Jurusan Sosiologi dan Antropologi
 3. Yang bersangkutan
- FIS Universitas Negeri Semarang

Lampiran 4. Surat telah melakukan penelitian.



PEMERINTAH KABUPATEN KEBUMEN
KECAMATAN KLIRONG
DESA KLIRONG
Jl. Raya Klirong No.218 Telp/Fex.: - Kode Pos. 54381

SURAT KETERANGAN

Nomor : 145/133

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Desa Klirong, Kecamatan Klirong, Kabupaten Kebumen menerangkan bahwa :

N a m a : Kingkin Dyah Ayuningtyas
Tempat Tanggal Lahir: Kebumen, 26 Juni 1993
Pekerjaan : Pelajar
A l a m a t : Desa Klirong RT. 03 RW. 02

Bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian skripsi tentang **"Pergeseran pola perilaku Anak-anak dan Remaja Penggemar Playstation di Desa Klirong, Kecamatan Klirong, Kabupaten Kebumen"** guna menyelesaikan studi S1 pada Prodi Pendidikan Sosiologi dan Antropologi, Jurusan Sosiologi dan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Klirong, 23 Maret 2015

Kepala Desa Klirong

