

**PERILAKU MENYIMPANG REMAJA STUDI PADA REMAJA YANG
GEMAR BERMAIN GAME ONLINE DI WARNET**

Rahmat Dian Putra

Program Studi Pendidikan Sosiologi Fkip Untan

Email: Rahmatdp1992@Gmail.com

Abstract: The title of this research is Deviant Behavior of Youth (A Case Study of Teens Who Likes to Play Online game in Internet Cafes Mario Bross Kota Baru Pontianak). The problem in this research is How Deviant Behavior of Youth (A Case Study of Teens Who Likes to Play Online game in Internet Cafes Mario Bross Kota Baru Pontianak). The aim of research to determine the deviant behavior of teenagers who like to play online games on the internet cafes Mario Bross Kota Baru Pontianak. Forms of research in this study is a qualitative descriptive method. Data collection techniques such as observation, interviews, and documentation. Data collection tools such as manual observation, interview, and documentation. The results showed the deviant behavior in adolescents who like to play online games on the internet cafes Mario Bross Kota Baru Pontianak.

Keywords: Deviant Behavior, Adolescent, Game Online

Abstrak: Judul penelitian ini adalah Perilaku Menyimpang Remaja (Studi Kasus Pada Remaja Yang Gemar Bermain Game online Di Warnet Mario Bross Kota Baru Pontianak). Masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Perilaku Menyimpang Remaja (Studi Kasus Pada Remaja Yang Gemar Bermain Game online Di Warnet Mario Bross Kota Baru Pontianak). Tujuan penelitian untuk mengetahui perilaku menyimpang remaja yang gemar bermain game online di Warnet Mario Bross Kota Baru Pontianak. Bentuk penelitian dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data berupa teknik observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Alat pengumpulan data berupa panduan observasi, panduan wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya perilaku menyimpang pada remaja yang gemar bermain game online di Warnet Mario Bross Kota Baru Pontianak.

Kata kunci: Perilaku Menyimpang, Remaja, Game Online

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

Kurnia (2015) dalam koran Tribun Pontianak menuliskan sebuah berita yang berkaitan dengan game online dengan judul berita “Demi Game online, Empat Remaja Pontianak Rela Mencuri Kotak Amal”. Empat remaja diamankan warga karena kedapatan sedang membongkar kotak amal di Jalan Wak Dalek, Pontianak, Kalbar, Kamis (30/7/2015). Berdasarkan informasi yang dihimpun, usai diamankan warga, keempat remaja tersebut langsung digelandang ke Mapolresta Pontianak. Keempat remaja tersebut di antaranya Ed (16), D (16), A (15) dan M (16) tertangkap warga ketika sedang membongkar kotak amal pembangunan sebuah masjid yang dititipkan di sebuah toko pakaian.

Dari kasus yang diberitakan oleh Kurnia (2015) dalam koran Tribun Pontianak, bisa kita lihat bahwa karena kebiasaan anak bermain game online yang membuat mereka kecanduan, mereka mempunyai keberanian untuk mencuri kotak amal sumbangan masjid demi memenuhi kebutuhan biaya mereka bermain game online, hal tersebut merupakan suatu bentuk perilaku penyimpangan. Menurut Sudarsono (2012:16), “secara yuridis, masalah kenakalan remaja telah memperoleh pedoman yang baku. Pertama-tama adalah hukuman pidana yang pengaturannya tersebar dalam beberapa pasal, dan sebagai pasal yang embrional adalah pasal 45, 46, dan 47 KUHP”.

Paradigma dalam sebuah perkembangan teknologi adalah untuk membantu dan menstimulus proses belajar anak di era modernisasi sekarang. Tetapi faktanya perkembangan teknologi dan adanya game online membuat arus balik sehingga mayoritas para penikmat game online dapat menurunkan motivasi belajar mereka bahkan membuat mereka berani melakukan perilaku yang menyimpang.

Kelurahan Kota Baru Pontianak tepatnya berlokasi di Jl. Prof. M.Yamin memiliki beberapa warung internet (WARNET) yang difungsikan sebagai tempat bermain game (game center), penulis tertarik melakukan penelitian di Kelurahan Kota Baru Pontianak karena antusias anak terhadap game online di daerah ini cukup tinggi, hal itu terlihat hampir setiap hari warnet dipenuhi oleh anak-anak usia sekolah pada siang hari maupun pada malam hari, bahkan biasanya ditemukan beberapa anak setelah pulang sekolah tidak langsung pulang kerumah, melainkan ke warnet sekedar untuk bermain game online dan biasanya sebelum jam masuk sekolah dimulai pada pagi hari terdapat beberapa anak yang mampir

ke warnet terlebih dahulu juga untuk bermain game online. Hal tersebut peneliti amati pada saat melakukan observasi awal di lokasi penelitian yaitu di Warnet Mario Bross Kelurahan Kota Baru Pontianak.

Tabel 1 Data Remaja Yang Mempunyai Kegemaran Bermain Game online

No	Nama	Sekolah	Kelas	Alokasi Waktu Bermain
1	Fauzi	SMK Bina Utama	X	2-5 Jam
2	Ade	SMP Muhammadiyah	VII	2-5 Jam
3	Alwa	SMP Muhammadiyah	VII	2-5 Jam
4	Rifan	SMK 4 Pontianak	X	2-5 Jam
5	Antoni	SMA 8 Pontianak	X	2-8 Jam

Sumber : Data Pra Riset 2015

Peneliti melakukan wawancara kepada remaa-remaja tersebut mengenai permainan apa saja yang mereka sukai dari hasil wawancara, remaja-remaa tersebut menyukai permainan Point blank, Counter Strike, DOTA, Ayo Dance, Dragon Nest, Poker dan League of Legends. Dan waktu yang dipergunakan remaja-remaja tersebut dari hasil wawancara mulai dari 2 jam sampai dengan 5 jam bahkan lebih, ini dikarenakan permainan game online ini berkelanjutan sehingga mengharuskan pemainnya untuk bermain terus menerus.

Beberapa sebab yang membuat anak-anak kecanduan game online, salah satunya adalah tantangan. Dalam setiap game ada tantangan, yang membuat pemainnya terus merasa tertantang, sehingga pada akhirnya, anak yang kecanduan game online akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari game, apabila anak-anak ini tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, ia akan jadi lupa diri dan jadi lupa belajar, bahkan saat belajar pun kemungkinan ia malah mengingat-ingat permainan game online tersebut.

Berdasarkan deskripsi di lapangan dan data yang diperoleh, penulis ingin mengetahui bagaimana perilaku menyimpang remaja yang gemar bermain game online, dengan judul “Perilaku Menyimpang Remaja (Studi Kasus Pada Remaja Yang Gemar Bermain Game online Di Warnet Mario Bross Kota Baru Pontianak)”.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan bentuk deskriptif. Menurut Usman dan Abdi (2009:7) “penelitian kualitatif adalah meneliti subyek penelitian atau informan dalam lingkungan hidup kesehariannya”.

Data dalam penelitian disesuaikan dengan fokus penelitian dan tujuan penelitian. Sumber data utama dalam penelitian ini adalah remaja yang mempunyai hobi bermain game online yang ada di Kota Baru Pontianak.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik komunikasi tidak langsung, dan teknik studi dokumenter. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah angket, dan catatan – catatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil Wawancara

1. Hasil Wawancara Bentuk-Bentuk Perilaku Menyimpang Pada Remaja Yang Gemar Bermain *Game online* di Warnet Mario Bross Kota Baru Pontianak

Berikut akan dikemukakan hasil wawancara dengan remaja-remaja yang melakukan perilaku menyimpang di Warnet Mario Bross Kota Baru Pontianak tentang bentuk-bentuk perilaku menyimpang pada remaja yang gemar bermain *game online*. Hasil wawancara tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Dalam sehari berapa banyak waktu yang anda habiskan untuk bermain *game online*?
 - (a)Wawancara dengan Ade Purnama (Sabtu, 4 Juni 2016, Pukul 16.00 WIB). Menurut pernyataan Ade, waktu yang dia habiskan untuk bermain *game online* tidak tentu, tergantung dari uang yang ia punya.
 - (b)Wawancara dengan Alwannuril (Minggu, 5 Juni 2016, Pukul 09.00 WIB). Menurut pernyataan Alwa, Biasanya dalam sehari ia bermain *game online* lebih dari lima jam an.
 - (c)Wawancara dengan Ahmad Rifan (Mingggu, 5 Juni 2016, Pukul 10.00 WIB). Menurut pernyataan Rifan, dalam sehari biasanya ia menghabiskan waktu buat main game sekitar 3-5 jam an.
 - (d)Wawancara dengan Antoni Saputra (Minggu, 12 Juni 2016, Pukul 08.00). Menurut pernyataan Anton, banyak sekali waktu yang ia habiskan untuk bermain *game online*, sehari biasanya ia menghabiskan uang dua puluh ribu untuk bermain *game online*, berarti kurang lebih sepuluh jam an dalam sehari waktu yang ia habiskan untuk bermain *game online*.
 - (e) Wawancara dengan M. Fauzi Shadiq Pramudya (Minggu, 12 Juni 2016, Pukul 09.00). Menurut pernyataan Ozi, Biasanya dalam sehari ia bermain *game online* sekitar lima jam an.

- b. Pada pukul berapakah anda biasanya mulai bermain *game online*?
- (a) Wawancara dengan Ade Purnama (Sabtu, 4 Juni 2016, Pukul 16.05 WIB). Menurut Ade, karena ia sekolah masuknya siang jam duabelasan, jadi biasanya pagi sekitar jam sembilan ia bermain *game online* terlebih dahulu ke warnet sambil menunggu jam masuk sekolahnya dimulai. Selain itu terkadang, ada teman panti asuhannya yang mengajak keluar panti sehabis solat isya' untuk pergi ke warnet. (b) Wawancara dengan Alwannuril (Minggu, 5 Juni 2016, Pukul 09.05 WIB). Menurut Alwa, karena ia sekolahnya masuk siang, jadi biasanya sehabis orang-orang solat subuh ia sudah pergi ke warnet dan bermain *game online* sampai jam sepuluh pagi. Selain itu, sehabis magrib juga biasanya ia lanjut bermain *game online* lagi di warnet. (c) Wawancara dengan Ahmad Rifan (Minggu, 5 Juni 2016, Pukul 10.05 WIB). Menurut Rifan, Biasanya sehabis pulang sekolah, ia pulang dulu ke rumah untuk makan, setelah itu langsung pergi ke warnet untuk bermain *game online*, selain itu, sehabis magrib juga biasanya ia ke warnet lagi juga untuk bermain *game online*. (d) Wawancara dengan Antoni Saputra (Minggu, 12 Juni 2016, Pukul 08.05 WIB). Menurut Anton, Tidak tentu, kalo ia sedang ingin main pagi hari, pagi harinya ia main, tapi kalo ia ingin main malam hari, malam harinya ia main. (e) Wawancara dengan M. Fauzi Shadiq Pramudya (Minggu 12 Juni 2016, Pukul 09.05 WIB). Menurut Ozi, biasanya ia bermain *game online* pada sore hari, kemudian saat magrib ia pulang terlebih dahulu ke rumah, dan setelah magrib ia lanjut lagi bermain *game online* di Warnet.
- c. Darimanakah biaya untuk bermain game biasanya anda dapatkan?
- (a) Wawancara dengan Ade Purnama (Sabtu, 4 Juni 2016, Pukul 16.10 WIB). Menurut Ade, walaupun saat ini ia tinggal di panti asuhan, tetapi biasanya ibunya memberikan uang jajan kepadanya, selain itu dari uang yang diberikan kepadanya saat ada hajatan, biasanya juga uang dari hasil turnamen yang ia juarai, dan juga dari traktiran temannya. Dari situlah biayanya untuk bermain *game online* ke Warnet. (b) Wawancara dengan Alwannuril (Minggu, 5 Juni 2016, Pukul 09.10 WIB). Menurut Alwa, biaya untuk bermain *game onlinenya* ia dapatkan dari uang jajan nya, yang biasanya diberikan oleh orang tuanya dalam perbulan. (c) Wawancara dengan Ahmad Rifan (Minggu, 5 Juni 2016, Pukul 10.10 WIB). Menurut Rifan, biaya untuk bermain *game onlinenya* ia dapatkan dari menyisihkan uang jajannya dan kadang-kadang ia beralasan meminta uang lebih untuk membeli perlengkapan sekolahnya. (d) Wawancara dengan Antoni Saputra (Minggu, 12 Juni 2016, Pukul 08.10 WIB). Menurut Anton, biaya untuk bermain *game onlinenya* ia dapatkan dari uang jajan yang diberikan oleh orang tuanya, selain itu biasanya kakaknya yang berada diluar negri juga mentransfer uang untuk uang jajannya. (e) Wawancara dengan M. Fauzi Shadiq Pramudya (Minggu, 12 Juni 2016, Pukul 09.10 WIB). Menurut Ozi, biaya untuk bermain *game onlinenya* ia dapatkan dari menyisihkan uang jajan sekolahnya, dan juga biasanya beralasan untuk meminta biaya mengeprint tugas sekolah.

- d. Apakah anda memahami makna perilaku menyimpang remaja?
 (a)Wawancara dengan Ade Purnama (Sabtu 4 Juni 2016, Pukul 16.15 WIB). Menurut Ade, Ia tidak memahami makna perilaku menyimpang remaja. (b)Wawancara dengan Alwannuril (Minggu, 5 Juni 2016, Pukul 09.15 WIB). Menurut Alwa, makna perilaku menyimpang remaja mungkin adalah perilaku yang salah yang dilakukan oleh remaja. (c)Wawancara dengan Ahmad Rifan (Minggu, 5 Juni 2016, Pukul 10.15 WIB) Menurut Rifan, ia tidak memahami makna perilaku menyimpang remaja, karena ia belum pernah belajar tentang hal itu. (d)Wawancara dengan Antoni Saputra (Minggu 12 Juni 2016, Pukul 08.15 WIB). Menurut Anton, ia mencontohkan perilaku menyimpang remaja seperti yang dilakukannya yaitu suka keluyuran dan jarang berada dirumah. (e)Wawancara dengan M. Fauzi Shadiq Pramudya (Minggu 12 Juni 2016, Pukul 09.15 WIB). Menurut Ozi, ia tidak memahami makna perilaku menyimpang remaja.
- e. Pernahkah anda melakukan perilaku menyimpang diwarnet tempat anda bermain?
 (a)Wawancara dengan Ade Purnama (Sabtu, 4 Juni 2016, Pukul 16.17 WIB). Menurut Ade, ia pernah melakukannya. (b)Wawancara dengan Alwannuril (Minggu, 5 Juni 2016, Pukul 09.17 WIB) Menurut Alwa, ia pernah melakukannya. (c)Wawancara dengan Ahmad Rifan (Minggu, 5 Juni 2016, Pukul 10.17 WIB). Menurut Rifan, ia pernah melakukannya. (d)Wawancara dengan Antoni Saputra (Minggu, 12 Juni 2016, Pukul 08.17 WIB). Menurut Anton, ia pernah melakukannya. (e)Wawancara dengan M. Fauzi Shadiq Pramudya (Minggu, 12 Juni 2016, Pukul 09.17 WIB). Menurut Ozi, ia pernah melakukannya.
- f. Jika pernah, perilaku menyimpang apa yang anda lakukan ?
 (a)Wawancara dengan Ade Purnama (Sabtu, 4 Juni 2016, Pukul 16.19 WIB). Menurut Ade, perilaku menyimpang yang pernah dilakukan yaitu bolos sekolah, merokok, menonton film dewasa dan mencuri perlengkapan Warnet. (b)Wawancara dengan Alwannuril (Minggu, 5 Juni 2016, Pukul 09.19 WIB). Menurut Alwa, perilaku menyimpang yang pernah dilakukan yaitu bolos sekolah dan merokok. (c)Wawancara dengan Ahmad Rifan (Minggu, 5 Juni 2016, Pukul 10.19 WIB). Menurut Rifan, perilaku menyimpang yang pernah dilakukan yaitu bolos sekolah, berjudi, menonton film dewasa dan merokok. (d)Wawancara dengan Antoni Saputra (Minggu, 12 Juni 2016, Pukul 08.19 WIB). Menurut Anton, perilaku menyimpang yang pernah dilakukan yaitu bolos sekolah, bolos sekolah, merokok dan berjudi. (e)Wawancara dengan M. Fauzi Shadiq Pramudya (Minggu, 12 Juni 2016, Pukul 09.19 WIB). Menurut Ozi, perilaku menyimpang yang pernah dilakukan yaitu bolos sekolah dan menonton film dewasa.

2. Hasil Wawancara Penyebab Timbulnya Perilaku Menyimpang Pada Remaja Yang Gemar Bermain *Game Online* Di Warnet Mario Bross Kota Baru Pontianak

Berikut akan dikemukakan hasil wawancara dengan remaja-remaja yang melakukan perilaku menyimpang di Warnet Mario Bross Kota Baru Pontianak tentang penyebab timbulnya perilaku menyimpang pada remaja yang gemar bermain *game online*. Hasil wawancara tersebut adalah sebagai berikut :

1) Adakah alasan atau pengaruh lain yang menyebabkan anda melakukan perilaku menyimpang tersebut ?

(a)Wawancara dengan Ade Purnama (Sabtu, 4 Juni 2016, Pukul 16.23 WIB). Menurut Ade, alasannya melakukan perilaku menyimpang tersebut karena adanya kemauan dari dirinya sendiri, selain itu pengaruh teman bermainnya juga ikut memberi dorongan kepada dirinya untuk melakukan perilaku menyimpang tersebut. (b)Wawancara dengan Alwannuril (Minggu, 5 Juni 2016, Pukul 09.23 WIB). Menurut Alwa, alasannya melakukan perilaku menyimpang tersebut dikarenakan adanya rasa ingin tahu dan penasaran ingin mencoba dari dirinya, selain itu juga ingin mengikuti perilaku teman-temannya. Tetapi jika teman-temannya tidak mengajak melakukan perilaku menyimpang tersebut, ia tidak berani melakukannya. (c)Wawancara dengan Ahmad Rifan (Minggu 5 Juni 2016, Pukul 10.23 WIB). Menurut Rifan, alasannya melakukan perilaku menyimpang tersebut dikarenakan pergaulannya dengan teman-temannya, tetapi terkadang ia juga yang mengajak teman-temannya melakukan hal tersebut. Sedangkan untuk merokok ia melakukan hal tersebut karena mengikuti kebiasaan ayahnya yang suka merokok. (d)Wawancara dengan Antoni Saputra (Minggu 12 Juni 2016, Pukul 08.23 WIB). Menurut Anton, alasannya melakukan perilaku menyimpang tersebut dikarenakan adanya kemauan dari dirinya sendiri, terpengaruh oleh teman-teman, dan juga kurangnya perhatian dari keluarga karena kesibukan keluarganya. (e)Wawancara dengan M. Fauzi Shadiq Pramudya (Minggu, 12 Juni 2016, Pukul 09.23 WIB). Menurut Ozi, alasannya melakukan perilaku menyimpang tersebut dikarenakan adanya ajakan dari teman-temannya karena punya hobi yang sama, ia mau saja ikut asalkan ada yang menemani.

3. Hasil Wawancara Upaya Pihak Warnet dalam Menangani Timbulnya Perilaku Menyimpang Pada Remaja Yang Gemar Bermain *Game Online* di Warnet Mario Bross Kota Baru Pontianak

Berikut akan dikemukakan hasil wawancara dengan remaja-remaja yang melakukan perilaku menyimpang di Warnet Mario Bross Kota Baru Pontianak tentang upaya pihak Warnet dalam menangani timbulnya perilaku menyimpang pada remaja yang gemar bermain *game online*. Hasil wawancara tersebut adalah sebagai berikut :

1) Apakah terdapat peraturan di warnet tempat anda bermain *game online*?

(a)Wawancara dengan Ade Purnama (Sabtu, 4 Juni 2016, Pukul 16.24 WIB). Menurut Ade, terdapat aturan di warnet tempatnya bermain *game online*. (b)Wawancara dengan Alwannuril (Minggu, 5 Juni 2016, Pukul

09.24 WIB). Menurut Alwa, terdapat aturan di warnet tempatnya bermain *game online*. (c)Wawancara dengan Ahmad Rifan (Minggu, 5 Juni 2016, Pukul 10.24 WIB). Menurut Rifan, terdapat aturan di warnet tempatnya bermain *game online*. (d)Wawancara dengan Antoni Saputra (Minggu, 12 Juni 2016, Pukul 08.24 WIB). Menurut Anton, terdapat aturan di warnet tempatnya bermain *game online*. (e)Wawancara dengan M. Fauzi Shadiq Pramudya (Minggu, 12 Juni 2016, Pukul 09.24 WIB). Menurut Ozi, terdapat aturan di warnet tempatnya bermain *game online*.

2) Apakah anda pernah melanggar aturan yang diterapkan oleh pihak warnet? Jika pernah apa saja itu ?

(a)Wawancara dengan Ade Purnama (Sabtu, 4 Juni 2016, Pukul 16.27 WIB). Menurut Ade, Ia pernah melanggar peraturan yang dibuat oleh pihak warnet, yaitu ia pernah bolos sekolah ke warnet, merokok juga sebenarnya dilarang bagi anak-anak yang bermain *game online* di warnet ini bahkan pihak warnet tidak memperjual belikan rokok untuk anak-anak yang masih dibawah umur, tetapi ia membeli rokok ditempat lain dan merokoknya di warnet ini. Mencuri di warnet juga pernah ia lakukan.

(b)Wawancara dengan Alwannuril (Minggu, 5 Juni 2016, Pukul 09.27 WIB). Menurut Alwa, Ia pernah melanggar peraturan yang dibuat oleh pihak warnet, yaitu bolos sekolah ke warnet dan merokok yang dilarang oleh pihak warnet bagi anak-anak. (c)Wawancara dengan Ahmad Rifan (Minggu, 5 Juni 2016, Pukul 10.27 WIB). Menurut Rifan, Ia pernah melanggar peraturan yang dibuat oleh pihak warnet, yaitu membolos menggunakan baju seragam, tetapi tidak diketahui pihak warnet, merokok, dan pernah juga berkelahi. (d)Wawancara dengan Antoni Saputra (Minggu, 12 Juni 2016, Pukul 08.27 WIB) Menurut Anton, Ia pernah melanggar peraturan yang dibuat oleh pihak warnet, yaitu membolos ke warnet, melakukan hack atau mencuri biling warnet, dan membuka situs film dewasa. (e)Wawancara dengan M. Fauzi Shadiq Pramudya (Minggu, 12 Juni 2016, Pukul 09.27 WIB). Menurut Ozi, Ia pernah melanggar peraturan yang dibuat oleh pihak warnet, yaitu membolos ke warnet dan berkelahi di dalam warnet.

3) Apakah ada pemberian sanksi dari pihak warnet terhadap anak-anak yang melanggar aturan ?

(a)Wawancara dengan Ade Purnama (Sabtu, 4 Juni 2016, Pukul 16.30 WIB). Menurut Ade, pemberian sanksi yang diberikan oleh pihak warnet kepada pelanggan warnetnya, yaitu jika ada anak yang bermain *game online* di warnetnya menggunakan seragam sekolah, biasanya langsung disuruh pulang dulu untuk ganti baju, dan juga kalo ada anak-anak ataupun remaja yang mengakses film dewasa, pihak warnet akan mematikan bilingnya dan menyuruhnya pulang. (b)Wawancara dengan Alwannuril (Minggu, 5 Juni 2016, Pukul 09.30 WIB). Menurut Alwa, pemberian sanksi yang diberikan oleh pihak warnet kepada pelanggan warnetnya, yaitu kalo ada pelanggannya yang menggunakan seragam sekolah, maka pihak warnet tidak memperbolehkan pelanggan tersebut untuk bermain, dan juga jika ada anak-anak yang ketahuan mengakses situs film dewasa,

maka anak itu akan diusir dan biling warnetnya dimatikan. (c)Wawancara dengan Ahmad Rifan (Minggu, 5 Juni 2016, Pukul 10.30 WIB). Menurut Rifan, pemberian sanksi yang diberikan oleh pihak warnet kepada pelanggan warnetnya, yaitu jika ada pelanggannya yang masih menggunakan seragam sekolah saat bermain *game online*, maka ia akan disuruh pulang untuk mengganti bajunya terlebih dahulu, setelah itu baru diperbolehkan bermain, jika ada yang ketahuan mengehack/mencuri biling warnet maka pelanggan tersebut disuruh mengganti biaya bilingnya dua kali lipat dan jika ada yang membuat keributan karena perkelahian maka pihak warnet menyuruh mereka keluar dari warnet. (d)Wawancara dengan Antoni Saputra (Minggu, 12 Juni 2016, Pukul 08.30 WIB). Menurut Anton, pemberian sanksi yang diberikan oleh pihak warnet kepada pelanggan warnetnya, yaitu jika ada anak-anak yang pulang sekolah langsung menuju ke warnet dengan seragam sekolah, maka pihak warnet akan menuruh mereka pulang, dan juga jika anak-anak ketahuan membuka situs film dewasa maka biling warnetnya akan dimatikan oleh pihak warnet. (e)Wawancara dengan M. Fauzi Shadiq Pramudya (Minggu 12 Juni 2016, Pukul 09.30). Menurut Ozi, pemberian sanksi yang diberikan oleh pihak warnet kepada pelanggan warnetnya, yaitu jika ada anak-anak yang ketahuan bolos maka akan disuruh pulang, tapi jika mereka tidak mau pulang pihak warnet akan mengancam mereka untuk dilaporkan ke SATPOL PP, jika ada anak-anak yang mengakses situs film dewasa dan membuat keributan yang mengganggu pelanggan lain, maka pihak warnet akan menyuruh mereka keluar.

Pembahasan

1. Bentuk-Bentuk Perilaku Mneyimpang Remaja Pada Remaja yang Gemar Bermain Game online di Warnet Mario Bross Kota Baru Pontianak

Menurut Soekanto (1996:11) “Terjadi ketidak-seimbangan antara nilai-nilai sosial budaya dengan norma-norma atau apabila tidak ada keselarasan antara aspirasi-aspirasi dengan saluran-saluran yang tujuannya untuk mencapai cita-cita tersebut, maka terjadilah kelakuan-kelakuan yang disebut menyimpang”. Lebih lanjut Kartono (dalam Jhoni 2009:6) menyatakan bahwa “Penyimpangan Perilaku remaja dapat juga disebut dengan kenakalan remaja adalah suatu perbuatan yang melanggar norma, aturan atau hukum dalam masyarakat yang dilakukan pada usia remaja atau transisi masa anak-anak dan dewasa”.

Di Warnet Mario Bross, perilaku yang dianggap menyimpang ialah perilaku yang melanggar aturan yang telah diberikan oleh pihak Warnet dan telah dimuat dalam peraturan yang telah mengatur segala bentuk perilaku yang tidak dibolehkan untuk dilakukan di Warnet ini, dan kemudian Pihak Warnetlah yang akan memberikan hukuman atau sanksi kepada remaja yang bermasalah sebagai upaya pengendalian agar memberikan efek jera bagi siswa yang melanggar aturan yang telah ditetapkan supaya dikemudian hari tidak lagi ditemukan remaja yang berperilaku menyimpang di Warnet ini. Namun perlu

diketahui bahwa ada juga perilaku menyimpang yang tidak mendapat laangan dari pihak warnet yaitu perjudian online.

Dari hasil penelitian yang telah Peneliti lakukan di Warnet Mario Bross Kota Baru Pontianak, Peneliti menemukan beberapa bentuk perilaku menyimpang dilakukan remaja, seperti remaja yang membolos ke Warnet, remaja yang merokok, remaja yang mencuri, remaja yang berkelahi, remaja mengakses situs film dewasa, dan remaja yang bermain permainan judi online.

Dari hasil obsevasi dan wawancara yang dilakukan Peneliti secara mendalam terhadap informan, setiap remaja yang melakukan perilaku menyimpang di Warnet Mario Bross Kota Baru Pontianak ini, mereka tidak hanya melakukan satu bentuk perilaku menyimpang saja, tetapi mereka melakukan beberapa bentuk perilaku menyimpang, misalnya seperti saat mereka bolos sekolah ke Warnet, mereka biasanya membawa rokok untuk di konsumsi di Warnet, mencuri perlengkapan warnet untuk memenuhi biayanya bermain game online, dan juga melakukan hack (mencuri) biling warnet untuk digunakan bermain judi dan bahkan sambil mengkases situs film dewasa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang Peneliti lakukan, Peneliti menyimpulkan bahwa remaja-remaja yang mempunyai kegemaran bermain game online ini mempunyai kecenderungan untuk melakukan beberapa bentuk perilaku menyimpang jika tidak mendapat perhatian dan pengawasan dari beberapa pihak. Karena para remaja ini mempunyai kondisi emosional yang masih labil dan mempunyai rasa penasaran dan ingin mencoba hal-hal baru, baik itu hal-hal yang mengarah ke hal positif maupun ke hal negatif.

2. Penyebab Terjadinya Perilaku Menyimpang Remaja Pada Remaja yang Gemar Bermain Game online di Warnet Mario Bross Kota Baru Pontianak

Kartono (dalam Jhoni 2009:30) mengemukakan bahwa, “anak-anak remaja yang melakukan kejahatan itu pada umumnya kurang memiliki kontrol diri, atau justru menyalahgunakan kontrol diri tersebut, dan suka menegakkan standar tingkah laku sendiri, disamping meremehkan keberadaan orang lain. Kejahatan yang mereka lakukan itu pada umumnya disertai unsur-unsur mental dan motif-motif subjektif, yaitu untuk mencapai suatu subjek tertentu dengan disertai kekerasan dan agresif.”

Dari hasil obsevasi dan wawancara yang dilakukan Peneliti secara mendalam terhadap informan di Warnet Mario Bross Kota Baru Pontianak, Peneliti menemukan beberapa penyebab perilaku menyimpang yang dilakukan remaja. Pada remaja yang membolos, mereka membolos sekolah karena tidak mengerjakan PR dan takut dimarahi gurunya dan diberi hukuman, adanya pengaruh dari teman yang mempunyai kesamaan hobi ya itu bermain game onlie, serta adanya kesempatan untuk bolos dari kurangnya kontrol pihak sekolah. Pada remaja yang merokok, mereka ingin memenuhi rasa penasarannya apakah merokok itu memang nikmat kelihatannya, pengaruh dari ajakan teman juga ikut berperan dalam perilaku menyimpang remaja ini, dan juga adanya keinginan mendapat pengakuan bahwa jika mereka merokok, mereka dianggap sebagai orang yang sudah dewasa. Pada remaja yang

mencuri, mereka mendapat dorongan dari dirinya untuk memenuhi biayanya bermain game online karena sudah merasa kecanduan dan tidak ada uang untuk mengisi biling warnetnya. Pada remaja yang berkelahi, remaja mengakses situs film dewasa, dan remaja yang bermain permainan judi online juga disebabkan oleh adanya keinginan dari dalam diri, pengaruh dari teman bermain, serta pengaruh dari lingkungannya .

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang Peneliti lakukan, Peneliti menyimpulkan bahwa remaja-remaja yang mempunyai kegemaran bermain game online ini mempunyai kecenderungan untuk melakukan beberapa bentuk perilaku menyimpang disebabkan oleh faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri remaja tersebut yaitu adanya kurangnya pengendalian emosi serta kelemahan dalam menegendalikan dorongan dan kecenderungan yang mengarah pada hal negatif dan faktor eksternal yaitu pengaruh dari teman sebaya yang mempunyai kesamaan hobi, kurangnya perhatian, pengawasan yang dilakukan orang tua, dan pengaruh lingkungan yang kurang baik.

3. Upaya Pihak Warnet Dalam Menangani Timbulnya Perilaku Menyimpang Pada Remaja Yang Gemar Bermain Game Online di Warnet Mario Bross Kota Baru Pontianak

Untuk memecahkan masalah perilaku menyimpang dikalangan remaja ini, badan pemerintah maupun swasta ikut turun tangan mengatasinya. Seperti dijelaskan menurut Soekanto (1996:6) :

“Beberapa badan pemerintah maupun swasta, telah melaksanakan usaha-usaha yang kongkrit untuk mengatasi masalah kenakalan remaja tersebut dengan cara memberikan fasilitas-fasilitas di bidang kesenian, olahraga. Pengembangan hobby, konsultasi dan lain-lain usaha, yang dimaksudkan untuk membatasi pengaruh-pengaruh yang negatif dari unsur-unsur kebudayaan masyarakat lain yang masuk”.

Dari hasil obsevasi dan wawancara yang dilakukan Peneliti secara mendalam terhadap informan di Warnet Mario Bross Kota Baru Pontianak, Peneliti menemukan beberapa upaya pihak warnet dalam menangani timbulnya perilaku menyimpang yang dilakukan remaja. Pihak warnet sudah membuat beberapa peraturan yang mereka tempelkan di dinding-dinding warnet dan diharapkan para pelanggan warnetnya bisa mengikuti dan menaati peraturan yang mereka buat. Namun walaupun sudah ada peraturan yang diterapkan di warnet tersebut masih saja ada pelanggan yang melanggar peraturan dan pihak warnet menindak lanjutinya, misalnya pada remaja yang membolos, jika hal tersebut diketahui oleh pihak warnet maka pihak warnet tak segan menyuruh mereka untuk keluar dari warnet, bahkan pihak warnet juga mengancam akan melaporkan tindakan bolos tersebut kepada SATPOL PP dan melaporkannya kepada orang tua mereka. Pada remaja yang ketahuan mencuri seperti menghack/mencuri biling warnet, maka pihak warnet akan segera mematikan biling warnetnya dan meminta ganti rugi dua kali lipat dari biling yang mereka gunakan. Pada remaja yang merokok, pihak warnet sudah memberi larangan kepada anak-anak dan remaja yang masih di bawah umur untuk merokok,

namun karena kebanyakan pelanggan anak-anak dan remaja disana yg sudah terbiasa merokok, pihak warnet hanya memberikan nasehat saja kepada mereka bahwa merokok itu tidak baik karena merugikan orang lain dan merusak kesehatan. Pada remaja yang ketahuan mengakses situs film dewasa dan remaja yang membuat keributan seperti berkelahi, pihak warnet akan mengusir mereka dan mematikan biling warnet yang mereka pakai.

Upaya yang dilakukan pihak warnet dalam menangani timbulnya perilaku menyimpang pada remaja ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Sudarsono (2012:133-134) yang menyatakan bahwa keterlibatan masyarakat dalam menanggulangi perilaku remaja yang menyimpang dapat berupa : (a). Memberi nasihat secara langsung kepada anak yang bersangkutan agar anak tersebut meninggalkan kegiatannya yang tidak sesuai dengan seperangkat norma yang berlaku, yakni norma hukum, sosial, susila dan agama, (b). Membicarakan dengan orang tua/wali anak yang bersangkutan dan dicarikan jalan keluarnya untuk menyadarkan anak tersebut, (c). Masyarakat harus berani melaporkan kepada pejabat yang berwenang tentang adanya perbuatan perilaku menyimpang oleh remaja sehingga segera dilakukan langkah-langkah preventif secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang Peneliti lakukan, Peneliti menyimpulkan bahwa terdapat upaya yang dilakukan oleh pihak warnet dalam menangani timbulnya perilaku menyimpang pada remaja yang gemar bermain game online. Upaya tersebut berupa pencegahan yaitu pihak warnet membuat peraturan yang mereka tempelkan di dinding warnetnya dan diharapkan para remaja bisa membaca dan menaati peraturan tersebut, selanjutnya upaya yang berupa peringatan dimana pihak warnet memberikan ancaman kepada remaja yang melakukan perilaku menyimpang. Ancaman tersebut berupa laporan yang akan di berikan kepada pihak yang berwenang seperti SATPOL PP maupun kepada orang remaja tersebut dan yang terakhir adanya pemberian hukuman.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan didukung data penelitian maka dapat ditarik kesimpulan secara umum bahwa remaja yang mempunyai kegemaran dalam bermain game online mempunyai kecenderungan untuk melakukan lebih dari satu perilaku menyimpang jika tidak mendapat pengawasan dan adanya kesadaran diri dari remaja itu sendiri. Hal tersebut dapat disimpulkan seperti itu berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti selama penelitian di Warnet Mario Bross Kota Baru Pontianak. Lebih khusus lagi dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Terdapat beberapa bentuk-bentuk perilaku menyimpang yang dilakukan oleh remaja yang gemar bermain game online di Warnet Mario Bross Kota Baru Pontianak. Adapun bentuk perilaku menyimpang dilakukan remaja-

remaja tersebut adalah perilaku menyimpang yang bersifat amoral dan anti sosial seperti, bolos sekolah, merokok, berkelahi serta mengakses situs film dewasa dan perilaku menyimpang yang bersifat kriminal seperti bermain judi dan mencuri. (2) Penyebab timbulnya perilaku menyimpang pada remaja yang gemar bermain game online di Warnet Mario Bross Kota Baru Pontianak disebabkan oleh beberapa faktor. Adapun faktor yang mempengaruhi remaja tersebut adalah faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri remaja itu sendiri yang berupa Adanya rasa ingin tahu, rasa penasaran serta rasa ingin diakui oleh teman bermainnya dan faktor eksternal yang berupa Adanya pengaruh dari pergaulan teman sebaya, pengaruh lingkungan serta kurangnya perhatian dari keluarga. (3) Ada beberapa upaya yang dilakukan pihak warnet dalam menangani timbulnya perilaku menyimpang pada remaja yang gemar bermain game online di Warnet Mario Bross Kota Baru Pontianak. Upaya tersebut antara lain pencegahan yaitu Pihak warnet sudah membuat peraturan yang mereka tempelkan di dinding-dinding warnet, agar dibaca dan dipatuhi oleh pengunjung warnet, guna mencegah timbulnya perilaku menyimpang dan hal-hal yang merugikan pihak warnet. Kemudian Pihak warnet biasanya memberikan peringatan kepada remaja-remaja yang ketahuan membolos yaitu berupa ancaman yang akan dilaporkan kepada pihak yang berwenang seperti SATPOL PP dan kepada orang tua remaja tersebut Dan Pihak warnet akan memberikan hukuman/sanksi bagi pengunjung warnet yang melanggar peraturan yang dibuat oleh pihak warnet, seperti peraturan tentang larangan bagi anak-anak untuk mengunungi warnet memakai baju seragam sekolah, mereka tidak diperbolehkan masuk dan disuruh pulang untuk mengganti baju terlebih dahulu.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dan kelemahan – kelemahan dalam penelitian ini, peneliti memberikan saran sebagai berikut : (1) Kepada remaja dengan kegemaran bermain game online yang melakukan perilaku menyimpang di Warnet Mario Bross Kota Baru Pontianak, peneliti menyarankan agar para remaja menjadikan permainan game online ini hanya sebagai suatu hiburan semata untuk mengisi waktu luang bukannya menjadikan permainan ini sebagai rutinitas hidup sehari-hari sehingga mengesampingkan bahkan melupakan rutinitas yang sangat penting bagi remaja yaitu sekolah dan belajar. (2) Kepada Pihak Warnet Mario Bross Kota Baru Pontianak, peneliti menyarankan agar Pihak warnet lebih tegas terhadap peraturan yang sudah dibuat dan memberikan tindak lanjut terhadap para remaja yang melanggar peraturan agar memberikan efek jera dan tidak mengulangi lagi perilaku menyimpang tersebut. Selain itu, peneliti juga menyarankan agar Pihak warnet mulai mengoperasikan warnetnya diluar jam masuk sekolah yaitu sekitar pukul 8 atau pukul 9 pagi. (3) Kepada

peneliti yang berniat untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait dengan penelitian yang sudah dilakukan ini, peneliti menyarankan agar penelitian yang dilakukan tidak hanya terpaku pada subjek penelitian remaja yang masih berstatus sebagai pelajar saja tetapi bisa melakukan penelitian pada subjek remaja yang bukan pelajar atau putus sekolah bahkan orang-rang dewasa yang menjadi pelanggan warnet pada umumnya.

DAFTAR RUJUKAN

FKIP UNTAN.(2013). **Pedoman Penulisan Karya Ilmiah**. Pontianak: Edukasi Press FKIP UNTAN.

Gunarsa, Yulia Singgih D. (2003). **Psikologi Remaja**. Jakarta: Gunung Mulia.

Kartono, Kartini. (2003). **Patologi Sosial Jilid 1**. Jakarta: BPK Gunung Mulia

Kurnia, Yohanes. (2015, 30 Juli, hal: 4). **“Demi Game online, Empat Remaja Pontianak Rela Mencuri Kotak Amal”**. Tribun News.

Al-Mighwar, Muhammad. (2006). **Psikologi Remaja**. Bandung: CV. PUSTAKA SETIA

Mahfuz, M. Jalauddin. 2007. **Psikologi Anak dan Remaja Muslim**. Jakarta:Pustaka Al-Kautsar

Muin, Idianto. (2006). **Sosiologi SMA untuk Kelas X**. Jakarta: Erlangga

Sadri, Jhoni. (2009). (Tidak diterbitkan). **Tinjauan Tentang Perilaku Menyimpang Remaja di Kelurahan Sari Rejo Kecamatan Medan Polonia. Jurnal Penelitian**. Medan: Universitas Sumatera Utara.

Sarwono, Sarlito W. (2011). **Psikologi Remaja**. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Soekanto, Soerjono. (1996). **Remaja dan Masalah-Masalahnya**. Jakarta: Gunung Mulia

Sudarsono. (2012). **Kenakalan Remaja**. Jakarta: Rineka Cipta,

Sugiyono. (2012). **Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D**. Bandung: Alfabeta.

Suryabrata, Sumadi. (2010). **Metodologi Penelitian**. Jakarta: Rajawali Pers.

Usman, Rianse & Abdi.(2009).**Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi**. Bandung: Alfabeta.

Yusuf, Syamsu.(2010).**Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja**. Bandung: Remaja Rosdakarya