

**KENAKALAN REMAJA DI WARNET *BnB GAME CENTER*
KELURAHAN TUAH KARYA KECAMATAN TAMPAN
KOTA PEKANBARU**

Oleh: Dede Prasetyo/1401114194

ddprase@gmail.com

Pembimbing: Dr. Achmad Hidir, M.Si

achmad.hidir@lecturer.unri.ac.id

Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Riau

Kampus Bina Widya, Jalan H.R Soebrantas Km. 12,5 Simpang Baru
Pekanbaru-Riau

Abstrak

Kenakalan remaja di warnet *bnb game center* di kota Pekanbaru. Penelitian ini dilaksanakan di kota pekanbaru lebih tepatnya di warnet *bnb game center* Kelurahan Tuah Karya Kecamatan Tampian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apa saja jenis kenakalan remaja di warnet *bnb game center* selain itu untuk mengetahui secara keseluruhan mengenai faktor yang menyebabkan remaja melakukan 1401114194-kenakalan. Subyek dalam penelitian ini berjumlah 5 orang yaitu remaja yang berusia 12-18 tahun yang ditemui di warnet yang kecanduan bermain *game online*. Penulis menggunakan metode kualitatif dan data dianalisis secara kualitatif dan menggunakan teknik pengumpulan data secara observasi yang di dalamnya termasuk dokumentasi dan wawancara. Dari hasil penelitian yang dilakukan penulis menemukan bahwa ke Lima informan memiliki hobi yang sama yaitu bermain *game online* hingga kecanduan serta mereka juga perokok yang mengakibatkan mereka melakukan kenakalan-kenakalan lainnya seperti bolos sekolah, mencuri dan melakukan pemerasan. Dapat di simpulkan bahwa faktor yang sangat mendasar yang menyebabkan para remaja melakukan kenakalan-kenakalan adalah ajakan serta hasutan dari teman bermainnya. Serta beberapa faktor penyebab lainnya yaitu orang tua yang acuh tak acuh atau tidak memperhatikan anaknya, kontrol diri yang lemah sehingga menyebabkan para remaja mudah terpengaruh oleh ajakan teman dan lingkungan sekitar, serta media massa yang telah membawa mereka masuk kepada pola budaya yang baru dan mulai menentukan pola fikir serta perilaku remaja.

Kata Kunci : Kenakalan, Remaja

**JUVENILE DELINQUENCY AT THE BnB GAME CENTER
TUAH KARYA SUB DISTRICT TAMPAN DISTRICT
PEKANBARU CITY**

By: Dede Prasetyo/1401114194

ddprase@gmail.com

Supervisor: Dr. Achmad Hidir, M.Si

achmad.hidir@lecturer.unri.ac.id

Department of Sociology, Faculty of Social and Political Sciences
Universitas Riau

Bina Widya Campus, Jalan H.R Soebrantas Km. 12,5 Simpang Baru
Pekanbaru-Riau

Abstract

Juvenile delinquency at the Bnb internet cafe game center in Pekanbaru city. This research was carried out in the city of pekanbaru further at Bnb internet cafe game center, Tuah Karya Sub-District, Tampan District. The purpose of this study was to find out what kinds of juvenile delinquency in the Bnb internet cafe game center were to find out the whole factors that caused adolescents to commit delinquency. The subjects in this study is 5 teenagers, who were 12-18 years old who were met in internet cafes who were addicted to playing online games. The author uses qualitative methods and the data is analyzed qualitatively and uses observational data collection techniques which include documentation and interviews. From the results of the research conducted the authors found that the 5 informants had the same hobby of playing online games to addiction and they were also smokers which resulted in them doing other delinquents such as skipping school, stealing and extortion. It can be concluded that the very basic factors that cause teenagers to do delinquency are invitations and incitements from their playmates. As well as several other causative factors, namely parents who are indifferent or not paying attention to their children, weak self-control that causes the teenagers easily influenced by the invitation of friends and the surrounding environment, and the mass media that have brought them into a new cultural pattern and mindset of teenagers.

Keywords: Mischief, Teenager

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Remaja pada hakikatnya sedang berjuang untuk menemukan dirinya sendiri. Jika dihadapkan pada keadaan luar atau lingkungan yang kurang serasi penuh kontradiksi dan labil. Maka akan mudahlah mereka jatuh kepada kesengsaraan batin. Hidup penuh kecamasan ketidakpastian dan kebimbangan. Hal seperti ini telah menyebabkan remaja-remaja Indonesia jatuh pada kelainan-kelainan kelakuan yang membawa bahaya terhadap dirinya sendiri baik sekarang, maupun dikemudian hari¹.

Masa remaja merupakan masa dimana seseorang anak akan banyak mendapatkan pembelajaran tentang kehidupan. Seorang anak akan produktif di usia dini tergantung orang tua, lingkungan sekitar dan budaya yang akan mengarahkan seorang anak menjadi seperti apa. Salah satu permasalahan yang sangat kompleks tentang remaja adalah kenakalan remaja. Kenakalan remaja (*juvenile delinquency*) adalah suatu perbuatan yang melanggar norma, aturan hukum dalam masyarakat yang dilakukan pada usia remaja atau transisi masa anak-anak dan dewasa.

Saat ini, hampir tidak terhitung beberapa jumlah remaja yang melakukan hal-hal negatif. Bahkan akibat kenakalan remaja tersebut banyak sekali kerugian yang terjadi, baik bagi remaja itu sendiri maupun orang-orang disekitar mereka. Remaja adalah seorang anak yang bisa dibilang beraa pada usia tanggung. Mereka bukanlah anak kecil yang tidak mengerti apa-apa, tetapi juga bukan orang dewasa yang bisa dengan mudah akan membedakan hal mana yang baik dan mana yang berakibat buruk².

Masalah kenakalan remaja dewasa ini semakin dirasakan meresahkan masyarakat, baik di negara-negara maju maupun negara-

negara yang sedang berkembang. Dalam kaitan ini, masyarakat Indonesia telah mulai pula merasakan keresahan tersebut, terutama mereka yang berdomisili di kota-kota besar. Akhir-akhir ini masalah tersebut cenderung menjadi masalah nasional yang dirasa semakin sulit untuk dihindari, ditanggulangi, dan diperbaiki kembali³

BnB Game Center adalah salah satu warnet yang berada di jalan Taman Karya Pekanbaru yang memberikan atau menyediakan jasa permainan *game* online. *BnB game center* merupakan warnet dengan total computer terbanyak di jalan taman karya yaitu 60 unit computer dan buka atau beroperasi selama 24 jam penuh, sehingga membuat warnet ini menjadi tempat yang ramai didatangi oleh anak-anak dan remaja yang berdomisili di jalan taman karya Kelurahan Tuah Karya. Selain itu *BnB Game Center* juga memiliki berbagai cabang warnet di sekitaran Panam sehingga namanya cukup terkenal dikalangan remaja Pekanbaru.

Warnet ini buka selama 24 jam penuh, membuat anak-anak bermain sampai lupa waktu. Di warnet tidak ada orang dewasa yang mengawasi anak-anak ketika bermain, dan semisalnya ada orang dewasa pun, mereka cenderung cuek atau tidak peduli terhadap anak-anak disekitarnya. Hal ini menyebabkan anak-anak bebas melakukan hal apa saja yang mereka inginkan tanpa takut dimarahi. Sehingga terjadilah kenakalan-kenakalan seperti pelajar yang bolos sekolah, anak-anak dibawah umur yang kedapatan sedang merokok dengan santainya, bermain judi online, menonton video porno, dan sebagainya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian yang diuraikan, peneliti perlu membatasi permasalahan yang akan diteliti yaitu:

¹Kartono, Kartini. 1988. *Psikologi Sosial Kenakalan Remaja*. Jakarta: Rajawali. Hlm. 80.

²Ibid, 1988:159.

³Purba. 2014. *Asuhan Keperawatan Pada Klien Dengan Masalah Psikologi dan Gangguan Jiwa*. Medan: USU Pers. Hlm. 4.

1. Apa jenis Kenakalan yang di lakukan Remaja di Warnet *BnB Game Center* Kelurahan Tuah Karya Kecamatan Tampan ?
2. Apa Faktor Penyebab Kenakalan Remaja di Warnet *BnB Game Center* Kelurahan Tuah Karya Kecamatan Tampan ?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitdian ini adalah:

1. Untuk mengetahui jenis Kenakalan Remaja di Kelurahan Tuah Karya Kecamatan Tampan.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor penyebab terjadinya Kenakalan Remaja di Kelurahan Tuah Karya Kecamatan Tampan

1.4. Manfaat Penelitdian

Adapun manfaat penelitdian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil penelitdian ini di harapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu sosiologi, khususnya dalam mengkaji dan menangani masalah-masalah yang berkaitan dengan Kenakalan Remaja.
2. Sebagai bahan masukan dan informasi bagi peneliti lainnya dalam penelitdian lebih lanjut. Sehingga hal ini dapat menambah dan melengkapi referensi kajdian ilmu pengetahuan lainnya yang telah ada serta bermanfaat bagi perkembangan dundia akademisi pada masa yang akan datang.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertdian Kenakalan Remaja

Fuad Hasan merumuskan definisi kenakalan remaja sebagai perbuatan anti socdial yang di lakukan oleh anak remaja yang mana dilakukan dewasa dikualifikasikan sebagai kejahatan⁴

Kenakalan remaja merupakan suatu tindakan yang melanggar hukum, ataupun norma-norma yang sudah ditetapkan sebagai peraturan Negara, pemerintah kota maupun daerah, dimana kenakalan remaja ini kerab kita lihat disekitar kita, bahkan sampai meresahkan ketenangan masyarakat. Dan hal ini sangat sulit dicari solusinya karena masa transisi seorang remaja itu sangat sulit diatur dan itu akan dirasakan oleh setdiap anak remaja⁵.

2.2 Kenakalan Remaja : Perspektif Teori *Differential association*

Teori ini dikembangkan oleh E. Suthedand yang didasarkan pada arti penting proses belajar. Menurut Sutherland perilaku menyimpang yang dilakukan remaja sesungguhnya merupakan sesuatu yang dapat dipelajari. Asumsi yang melandasinya adalah “*a criminal act occurs when situation aproprdiat for it, as defined by the person, is present*”). Selanjutnya menurut Sutherland perilaku menyimpang dapat ditinjau melalui sejumlah proposisi guna mencari akar permasalahan dan memahami dinamika perkembangan perilaku.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitdianini adalah metode kualitatif dimana diperoleh data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan prilaku yang dapat diamati Bodgan dan

⁴Sudarsono. 2004. *Kenakalan Remaja*. Jakarta: PT Rineka Cipta. Hlm. 11.

⁵Gunarsa, Singgih. 1986. *Psikologi Keluarga*,BPK.

Jakarta: Gunung Muldia. Hlm. 17.

Taylor.⁶ Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah, serta dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Data yang dikumpulkan dalam penelitian kualitatif semata-mata hanya bersifat deskriptif sehingga tidak bermaksud menguji hipotesis, membuat prediksi, maupun mempelajari implikasi.⁷

Penelitian deskriptif adalah menuturkan dan menafsirkan data yang berkenaan dengan data apa adanya serta menafsirkan sesuai dengan kondisi yang diperbolehkan di lapangan.⁸ Penelitian kualitatif adalah mengamati orang dalam lingkungan, berinteraksi dengan mereka dan menafsirkan pendapat mereka tentang dunia sekitar.⁹

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Warnet *BnB Game Center* Kelurahan Tuah Karya, Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru yang memiliki jumlah pengunjung *user*/pengguna internet remaja sekitar 70 orang lebih setiap harinya. Alasan penulis mengambil penelitian disini dengan pertimbangan bahwa peneliti juga sering menunggunjungi warnet ini dan melihat berbagai macam bentuk kenakalan remaja yang dilakukan di warnet *BnB Game Center* ini.

3.3 Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini mengambil 5 orang informan dimana memiliki karakteristik atau ciri khas yang berbeda-

beda, ciri khas ini dilihat dari sikap dan pembawaan yang berbeda-beda dari pengunjung yang lainnya, 6 orang informan ini sudah dapat mewakili masalah pokok dalam penelitian ini. Subjek ditetapkan dengan cara *accidental* sampling yang mana pengambilan subjek berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan ditemui di lapangan.

3.4 Teknik Peberkumpulan Data

Menurut Lofland dan Lofland sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata, dan tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lainnya.¹⁰ Pada penelitian ini peberkumpulan data dilakukan dengan metode :

1. Observasi (Pengamatan)

Menurut Burns observasi merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian kualitatif. Dengan observasi, peneliti dapat mendokumentasikan dan merefleksikan secara sistematis terhadap kegiatan dan interaksi subjek penelitian.¹¹ Observasi itu sendiri terbagi menjadi dua tipe, yakni observasi tidak langsung dan observasi partisipan.¹² Penelitian ini menggunakan jenis observasi partisipan dimana peneliti ikut serta terlibat dalam kegiatan-kegiatan yang mereka lakukan (subjek).

2. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan dengan maksud tertentu oleh dua pihak yaitu pewawancara (*interviewer*) sebagai pengaju atau pemberi pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) sebagai pemberi jawaban atas pertanyaan itu.¹³

Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi

⁶ Basrowi dan Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT.Rineka Cipta. hlm. 1.

⁷ Moleong J. Lexy. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. hlm. 3.

⁸ M. Subana dan Sudrajat. 2001. *Dasar-Dasar Penelitian Imdiah*. Bandung: CV. Pustaka Setdia. hlm. 89.

⁹ Nasution .S. 1996. *Metode Penelitian Naturalistik-Kualitatif*. Bandung: Tarsito. hlm. 5.

¹⁰ Opcit, 2002: 112.

¹¹ Opcit, 2008: 93.

¹² Burhan Bungin. 2012. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers. hlm. 190.

¹³ Opcit, 2008: 127.

terstruktur, yaitu jenis wawancara yang dilakukan berdasarkan pedoman wawancara yang telah disiapkan peneliti terlebih dahulu, dan dalam mengemukakan pertanyaan peneliti tidak harus urut sesuai dengan panduan wawancara, namun masih sesuai dengan pokok-pokok yang akan ditanyakan.¹⁴

3. Dokumentasi

Guba dan incoln mendefinisikan dokumen dan record adalah sebagai berikut, record adalah setiap pernyataan tertulis yang disusun oleh seseorang atau lembaga untuk keperluan pengujian suatu peristiwa atau menyajikan akunting, dan dokumen adalah setiap bahan tertulis ataupun film, lain dari record yang tidak dipersiapkan karena adanya permintaan seseorang penyidik.¹⁵

3.5 Teknik Analisis Data

Menurut Patton analisis adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikan ke dalam suatu pola kategori, dan satuan uraian dasar.¹⁶ Sugiyono mengatakan bahwa analisis data adalah proses mencardian menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil pengamatan, wawancara, catatan lapangan, dan studi dokumentasi dengan cara mengotanisasikan data ke sintesis, menyusun ke dalam pola, memilih man ayang penting dan mana yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.¹⁷ Adapun teknik analisis data dalam penelidn ini dilakukan dalam tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajdn data dan penarikan kesimpulan.

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data berarti merangkum hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal

yang penting, dicari tema dan polanya. Data yang di peroleh peneliti di lapangan akan ditulis dalam bentuk uradian atau laporan terinci. Laporan ini akan terus menerus bertambah sehingga akan menambah kesulitan bagi peneliti bila tidak segera dianalisis. Oleh sebab itu peneliti mereduksi data dengan menyusun data secara sisitematis, menonjolkan pokok-pokok yang penting sehingga lebih mudah dikendalikan.¹⁸

Data yang telah di reduksi akan memberikan gambaran yang lebih tajam tentang hasil penelidn dan membantu untuk mencari kembali data yang diper peneliti. Reduksi daa yang dilakukan peneliti adalah dengan memilih dan mengurutkan data berdasarkan banyaknya informan yang menyebutkan masalah tersebut, di buat dalam bentuk narasi dan di sederhanakan dengan memilih hal-hal yang sejenis agar mudah menyajikannya.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah melakukan kegiatan reduksi data, langkah selanjutnya adalah penyajdn data (*data display*). Dalam penelidn kualitatif, penyajdn data bisa dilakukan dalam bentuk uradian singkat, bagan, hubungan antar kategori, Flowchart, dan sejenisnya.¹⁹

Penyajian data yang peneliti buat berupa teks deskriptif. Penyajian data semacam ini di pilih peneliti karena menurut peneliti lebih mudah dipahami dan dilakukan. Ditambah dengan menyajikan beberapa tabel sebagai pelengkap.

3. Mengambil Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing and Verification*).

¹⁴ Opcit, 2002: 138.

¹⁵ Opcit,2008: 159.

¹⁶ Opcit, 2008: 194.

¹⁷ Iskandar. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosdial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: GP Pres. hlm. 220.

¹⁸ Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta. hlm. 247.

¹⁹ Ibid, 2013: 49.

Langkah terakhir dalam analisis data yaitu mengambil kesimpulan dan verifikasi (*Conclusion Drawing and Verification*).

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada dilapangan.²⁰

Kesimpulan yang diambil dari penelitian ini adalah kesimpulan yang bersifat masih sementara. Hasil kesimpulan ini bisa saja berubah apabila peneliti tidak menemukan informasi baru di lapangan yang mendapat mendukung. Maka kesimpulan yang dibuat harus dirubah. Tetapi apabila fakta-fakta yang ditemukan sesuai dengan dukungan teori yang dapat dipertanggung jawabkan maka kesimpulan tersebut dapat dinyatakan benar.

BAB V DINAMIKA KENAKALAN REMAJA DI WARNET BnB GAME CENTER KELURAHAN TUAHKARYA KECAMATAN TAMPAN KOTA PEKANBARU

5.1 Karakteristik Informan

Informan dalam penelitian ini adalah remaja yang berusia 12-18 tahun yang bermain *game online* secara berlebihan, merokok, bolos sekolah, menonton video dewasa, mencuri serta melakukan pemerasan di Warnet *BnB* Kelurahan Tuah Karya Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru . Identitas informan merupakan faktor yang sangat penting untuk diketahui dalam suatu penelitian, dari data informan ini di harapkan dapat memberikan suatu gambaran awal yang akan membantu masalah selanjutnya yang akan di uraikan untuk mengenal informan dalam penelitian ini.

²⁰ Ibid, 2013: 252.

²¹ Slamet, Margono. *Prosiding Seminar PPD Bidang Ilmu Sosiologi* (Jakarta: Forum HEDS, BKS PTN Wilayah Barat, 2007), hlm. 111.

5.2.2 Pelajar yang Merokok

Indonesia adalah salah satu negara konsumen tembakau terbesar di dunia yaitu urutan ke lima dari 10 negara tersebar konsumen tembakau. Dalam 30 tahun terakhir misalnya di Indonesia telah terjadi peningkatan konsumsi tembakau dari 3,3 Milyar batang pertahun dari 1970 hingga 1980, konsumsi meningkat sebesar 159% pada tahun 1990 dan 2000. Indonesia termasuk salah satu Negara yang mengalami peningkatan terbesar 54%. Namun sejak tahun 1995 terjadi penurunan di usia mulai merokok dari 18,8 tahun menjadi 18,4 tahun pada tahun 2001. Sementara itu peningkatan juga terjadi pada kelompok anak laki-laki yang masih dibawah usia dini²¹.

Dengan demikian konsumen rokok sudah tidak terbatas pada orang dewasa akan tetapi juga anak-anak, tidak hanya didaerah perkotaan tetapi di desa-desa sudah menjadi kebiasaan juga. Dibandingkan orang dewasa anak-anak lebih rentan terhadap bahaya rokok, sebab mengkonsumsi rokok semenjak dini dapat mengakibatkan kebiasaan yang sulit dihentikan. Dari segi medis anak lebih beresiko dibandingkan orang dewasa bahkan dapat mengakibatkan anak lebih mudah terancam narkoba. Disamping itu secara ekonomi anak belum memiliki penghasilan guna memenuhi kebutuhan rokok²².

5.2.3 Pelajar yang Bolos Sekolah

Perilaku membolos adalah perilaku yang dikenal dengan istilah *truancy* yang berarti pelajar yang pergi ke sekolah dengan berseragam, tetapi mereka tidak sampai ke sekolah. Perilaku membolos sekolah umumnya ditemukan pada pelajar mulai dari tingkat Sekolah Menengah Pertama. Membolos sekolah juga dapat diartikan sebagai perilaku pelajar yang tidak masuk sekolah dengan alasan yang tepat.

²² Ibid., hlm. 112.

5.2.4 Pelajar yang Mencuri dan Melakukan Pemerasan

Pencurian merupakan salah satu bentuk tindak pidana, hal ini berarti bagi siapa saja yang mengambil milik orang lain secara melawan hukum harus dikenakan sanksi pidana sesuai dengan pasal yang mengaturnya. Pengenaan sanksi tersebut dilakukan melalui proses pengadilan. Mencuri merupakan mengambil harta milik orang lain dengan tidak untuk dimilikinya tanpa sepengetahuan pemiliknya. Sebagaimana telah kita ketahui bersama bahwa mencuri itu menurut agama haram hukumnya. Sementara pemerasan diartikan sebagai sebuah pemaksaan yang dilakukan untuk menyerahkan barang, uang dan sebagainya dengan sebuah ancaman.

5.3 Faktor Penyebab Kenakalan Remaja di Warnet BnB Game Center Kelurahan Tuah Karya Kecamatan Tampan

Terbentuknya pola tingkah laku yang menyimpang dari norma-norma umum, sehingga menimbulkan kenakalan yang dilakukan remaja secara terus menerus. Teori Sutherland menyatakan bahwa anak remaja menjadi nakal disebabkan oleh partisipasinya di tengah-tengah suatu lingkungan social, yang ide dan *teknik delikuen* tertentu dijadikan sarana yang efisien untuk mengatasi kesulitan hidupnya. Karena itu semakin lama anak bergaul dan semakin intensif relasinya dengan anak-anak jahat lainnya, semakin besar kemungkinan anak-anak remaja benar-benar menjadi kriminal.

5.3.1 Faktor Internal

5.3.1.1 Keluarga

Menurut terminologi sosiologi keluarga merupakan suatu organisasi social yang paling penting dalam kelompok sosial dan keluarga merupakan lembaga didalam masyarakat yang paling utama bertanggung

jawab untuk menjamin kesejahteraan sosial serta kelestarian biologis anak manusia. Secara sederhana kriteria sebuah keluarga yang baik hakekatnya merupakan wadah pembentukan masing-masing anggotanya, terutama anak-anak yang masih berada dalam bimbingan dan tanggung jawab orang tua²³.

5.3.1.2 Kontrol Diri yang Lemah

Kenakalan remaja juga merupakan suatu bentuk kegagalan untuk mengembangkan control diri yang cukup dalam hal tingkah laku. Beberapa anak gagal dalam mengembangkan control diri yang esensial yang sudah dimiliki orang lain selama proses pertumbuhan. Akibatnya anak tidak bisa mengembangkan control diri untuk bertingkah laku sesuai pengetahuan yang mereka dapatkan untuk mengambil suatu tindakan.

5.3.2 Faktor Eksternal

5.3.2.1 Pengaruh Teman

Memiliki teman sebaya yang melakukan kenakalan meningkatkan resiko remaja untuk menjadi nakal. Lingkungan pergaulan merupakan salah satu faktor yang sangat dominan membawa seseorang melakukan perilaku menyimpang. Adanya masalah yang dihadapi seseorang didalam menghadapi keluarga membuat remaja frustasi dalam menghadapinya, dimana hal itu membuat fikiran mereka untuk bergaul dengan teman sebaya yang dekat dengannya dan bisa dipercaya. Teman sebaya merupakan teman yang bisa diajak berkomunikasi dan mau mengerti dan dapat dipercaya dalam menyelesaikan masalah dan sekaligus teman pengganti didalam keluarga. Apabila teman sebaya atau teman pergaulannya sering melakukan bentuk kenakalan maka lama-kelamaan juga ikut terpengaruh dan terjerumus kedalam bentuk kenakalan tersebut.

²³ Khairuddin H, *Sosiologi Keluarga* (Yogyakarta: Nurcahaya, 1985), hlm. 45.

5.3.2.2 Lingkungan Sekitar

Lingkungan adalah salah satu faktor yang mempengaruhi terhadap pembentukan dan perkembangan perilaku individu, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosio-psikologis, termasuk didalamnya adalah belajar. Lingkungan juga terkadang sering disebut patokan utama pembentukan perilaku. Semuanya dikaitkan dengan lingkungan dan manusia pun selalu tergantung pada lingkungannya. Terhadap faktor lingkungan ini ada pula yang menyebutnya sebagai empirik yang berarti pengalaman, karena dengan lingkungan itu individu mulai mengalami dan mengecap lingkungan sekitarnya, manusia tidak bisa melepaskan diri secara mutlak dari pengaruh lingkungan itu, karena lingkungan itu senantiasa tersedia disekitarnya.

5.3.2.3 Media Massa

Media massa merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi dalam bidang informasi dan komunikasi. Pengaruh media massa berbeda-beda terhadap setiap individu. Hal ini disebabkan karena adanya perbedaan pola pikir, perbedaan sifat yang berdampak pada pengambilan sikap, hubungan sosial sehari-hari, dan perbedaan budaya, perubahan sosial di masyarakat berorientasi pada upaya untuk meninggalkan unsur-unsur yang mesti ditinggalkan, berorientasi pada pembentukan unsur baru, serta berorientasi pada nilai-nilai yang telah ada pada masa lampau.

VI. PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Penelitian yang dilakukan tentang Kenakalan Remaja Di Warnet *Bnb Game Center* mendapat kesimpulan, bahwa dari hasil wawancara yang sudah penulis paparkan secara detail dapat diketahui bahwa ke Lima informan penelitian memiliki hobi yang sama yaitu bermain *game online*. Selain hobi motif pertama mereka sampai kecanduan untuk bermain *game online* karena ajakan teman atau karena ingin

terlihat gaul dan diakui oleh teman-temannya jika mencapai level tertinggi hingga menjadi suatu kebiasaan yang sulit untuk di tinggalkan. Serta *game* yang mereka mainkan adalah *game* yang sedang *hits* dan mendunia pada saat ini yang diminati oleh semua kalangan usia.

Akibat kecanduan yang berlebihan akan *game online*, mereka menghabiskan waktunya rata-rata Empat sampai Enam jam per hari hanya untuk bermain *game* saja. Selain itu siswa dibawah umur tersebut semuanya mengkonsumsi rokok dengan jumlah dan merek rokok yang berbeda. Dalam sehari mereka ada yang menghisap sampai satu bungkus rokok bahkan lebih. Ketergantungan mereka terhadap *game online* serta kecanduan mereka terhadap rokok yang membuatnya melakukan jenis-jenis kenakalan lainnya yaitu bolos sekolah dengan tujuan untuk bermain *game* di warnet, mencuri dan melakukan pemerasaan. Jadi dapat di simpulkan bahwa kecanduan bermain *game online* serta kecanduan merokok sangat berdampak negatif terhadap diri kita, baik terhadap pendidikan maupun terhadap kehidupan sosial.

6.2 Saran

Dari kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi remaja cobalah untuk dapat menempatkan diri sebagai remaja yang baik dan benar, serta meningkatkan kemampuan diri dalam memahami nilai-nilai agama yang mereka anut dan mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Bagi orang tua, keluarga maupun masyarakat luar semoga dapat lebih meningkatkan rasa peduli kepada sesama, terutama kepada keluarga terdekat semoga dapat memberikan contoh yang lebih baik sehingga bagi mereka yang terjerumus kedalam tindakan kenakalan-kenakalan

merasa ada yang lebih peduli dan ada hal yang lebih menyenangkan seperti berkumpul dengan keluarga ketimbang main *game* yang berkepanjangan serta kegiatan lainnya yang tidak bermanfaat.

3. Untuk Pemerintah seharusnya lebih ketat dalam mengawasi usaha warnet karena berdasarkan penelitian ini banyak sekali terdapat kenakalan yang dilakukan remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Rianto. 2004. *Metodologi Penelitian Sosial dan Hukum*. Jakarta: Granit.
- Anselem, Stauss dan Juliat Corbin. 1997. *Dasar-dasar penelitian Kualitatif Prosedur, Teknik dan Teori*. Surabaya: Bina Ilmu Obset.
- Basrowi dan Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Burhan, Bungin. 2012. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Faisal, Sanapiah. 2008. *Format- format Penelitian Sosial*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Furhan, Arif. 1992. *Pengantar Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Usaha Nasional.
- Gunarsa, Ny. Y. Singgih D. Dan Singgih D. Gunarsa. 1986. *Psikologi Keluarga, BPK*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Kartono, Kartini. 1988. *Psikologi Sosial Kenakalan Remaja*. Jakarta: Rajawali.
- Maleong, Lexy J. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- M. Subana dan Sudrajat 2001. *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Nasution .S. 1996. *Metode Penelitian Naturalistik-Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Iskandar. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: GP Press.
- Purba. 2014. *Asuhan Keperawatan Pada Klien Dengan Masalah Psikologi dan Gangguan Jiwa*. Medan: USU Perss.
- Simanjuntak. 2005. *Pengantar Kriminologi dan Sosiologi*. Bandung: Tarsito.
- Singgih. 1986. *Psikologi Keluarga, BPK*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Slamet, Margono. *Prosiding Seminar PPD Bidang Ilmu Sosiologi* (Jakarta: Forum HEDS, BKS PTN Wilayah Barat).
- Sudarsono. 2004. *Kenakalan Remaja*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudarso. 1994. *Pembangunan Pertanian di Indonesia*. Jakarta: LP3ES.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarsono, Sonny. HM. 2004. *Pengantar Sosiologi (Edisi Ketiga)*. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Suparlan, Parsudi. 1985. *Pengantar Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Akademika Presindo.
- Soekanto, Soerjono. 1996. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Willis Sofyan. 2010. *Remaja & Masalahnya*. Bandung: Alfabeta.