

ANALISIS PENYEBAB FAKTOR-FAKTOR PATOLOGI SOSIAL MASYARAKAT TUNAS BANGSA KELURAHAN LOSUNGBATU (STUDI KASUS GAME ONLINE DAN JUDI ONLINE)

Oleh :

Rizky Putriana Rambe¹⁾, Seri Surianti²⁾, Riswandi Harahap³⁾

^{1,2,3} Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan
email: serisurianti60@gmail.com

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 5 Desember 2025

Revisi, 6 Januari 2026

Diterima, 10 Januari 2026

Publish, 15 Januari 2026

Kata Kunci :

Patologi Sosial,
Faktor Penyebab,
Perilaku Menyimpang,
Analisis Sosial,
Masyarakat.



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan patologi sosial di masyarakat Tunas Bangsa, Kelurahan Losung Batu, dengan penekanan pada pengaruh game online dan judi online. Patologi sosial yang dimaksud mencakup perilaku menyimpang seperti kecanduan, peningkatan angka kriminalitas, dan berkurangnya interaksi sosial. Metode yang dipakai adalah pendekatan kualitatif, dengan pengumpulan data melalui wawancara mendalam dan observasi partisipatif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa faktor-faktor utama yang berkontribusi pada patologi sosial ini meliputi pengaruh lingkungan sosial, kurangnya pemahaman tentang penggunaan teknologi, dan ketidakstabilan ekonomi. Game online dan judi online berfungsi sebagai pelarian dari tekanan kehidupan, namun juga membawa konsekuensi negatif yang signifikan, seperti kecanduan dan konflik dalam keluarga. Di samping itu, keberadaan komunitas yang mendukung perilaku tersebut memperburuk keadaan. Penelitian ini merekomendasikan perlunya tindakan dari pihak berwenang dan masyarakat untuk meningkatkan kesadaran mengenai risiko game dan judi online, serta memperkuat program edukasi dan dukungan sosial. Diharapkan hasil studi ini dapat menjadi panduan dalam upaya mengurangi patologi sosial di kalangan generasi muda.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



Corresponding Author:

Nama: Seri Surianti

Afiliasi: Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

Email: serisurianti60@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Masyarakat adalah sekelompok individu yang hidup bersama dalam suatu wilayah atau lingkungan tertentu, memiliki interaksi sosial yang teratur, dan berbagi norma, nilai, kebudayaan, serta tujuan bersama. Masyarakat terbentuk karena adanya kebutuhan manusia untuk hidup berkelompok dan saling bekerja sama demi kelangsungan hidup. Masyarakat modern adalah kelompok masyarakat yang ditandai dengan pola hidup yang rasional, dinamis, dan terintegrasi dengan teknologi serta ilmu pengetahuan. Mereka cenderung meninggalkan tradisi lama dan lebih terbuka terhadap perubahan serta inovasi. Masyarakat modern biasanya berkembang di wilayah perkotaan atau

daerah yang mengalami industrialisasi dan globalisasi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia hiburan. Salah satu fenomena yang menonjol adalah popularitas game online dan judi online. Game online telah menjadi bentuk hiburan yang dinikmati berbagai kalangan usia, sementara judi online menawarkan kemudahan akses dan peluang keuntungan instan. Namun di balik pesona tersebut, terdapat berbagai permasalahan sosial yang mengindikasikan adanya patologi masyarakat. Patologi masyarakat dalam konteks game online mencakup kecanduan, gangguan perilaku, dan penurunan produktivitas individu. Fenomena ini

semakin marak akibat faktor-faktor seperti akses internet yang semakin mudah, promosi agresif, dan desain permainan yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan pemain. Sementara itu, judi online seringkali menjadi pemicu masalah keuangan, konflik keluarga.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa faktor-faktor penyebab patologi sosial masyarakat dalam *game online* dan *judi online* meliputi aspek psikologis, ekonomi, dan lingkungan sosial. Faktor psikologis seperti stres, rasa bosan, dan kebutuhan akan validasi sosial mendorong individu untuk terlibat dalam aktivitas ini. Di sisi lain, faktor ekonomi seperti rendahnya pendapatan atau beban finansial membuat judi online tampak sebagai solusi cepat untuk mendapatkan uang. Faktor lingkungan sosial, seperti pengaruh teman sebaya atau keluarga yang permisif, juga ikut serta. Melalui analisis mendalam mengenai faktor-faktor ini, penelitian diharapkan mampu memberikan pemahaman yang komprehensif terhadap akar permasalahan serta menyarankan langkah-langkah preventif dan solutif. Dengan demikian, penelitian ini memiliki relevansi praktis dalam membantu masyarakat dan pemerintah untuk mengatasi dampak negatif dari *game online* dan *judi online*.

Upaya untuk mengatasi fenomena ini harus dimulai dengan pemahaman yang mendalam mengenai faktor-faktor penyebabnya. Pemerintah perlu mengambil langkah-langkah tegas untuk mengendalikan akses terhadap platform perjudian online ilegal, sementara keluarga dan institusi pendidikan perlu memainkan peran dalam memberikan pendidikan digital yang sehat. Selain itu, dukungan psikologis juga diperlukan untuk membantu individu yang telah terjerat dalam kecanduan ini. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diidentifikasi secara mendalam faktor-faktor penyebab munculnya kecanduan *game online* dan *judi online*. Penelitian ini juga bertujuan memberikan rekomendasi yang dapat menjadi acuan bagi berbagai pihak untuk mengatasi dampak negatif dari fenomena tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini berkontribusi pada upaya membangun masyarakat yang lebih sehat secara sosial dan psikologis di tengah era digital yang semakin kompleks.

Berdasarkan uraian tersebut, penting untuk dipahami sejauh mana pengguna *game online* dan *judi online* merubah pola kehidupan mereka menjadi lebih baik. Perubahan itu merubah interaksi sosial serta bagaimana masyarakat beradaptasi secara positif terhadap perubahan tersebut.

LANDASAN TEORI

Masyarakat adalah kumpulan manusia yang hidup bersama dan saling berinteraksi, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam suatu wilayah tertentu dan terikat oleh suatu sistem sosial dan budaya. Interaksi ini menciptakan pola-pola hubungan yang membentuk struktur sosial dan kebudayaan masyarakat.

Menurut Ningsih (2020:45) Masyarakat merupakan bahasa adalah sejumlah manusia. Masyarakat dalam istilah bahasa Inggris *society* yang berasal dari kata Latin *socius* yang berarti kawan. Istilah masyarakat berasal dari kata bahasa Arab *syaraka* yang berarti “ikut serta dan berpartisipasi”.

Menurut Soejono Soekanto (dalam Ningsih 2020:46) “Masyarakat adalah sesuatu yang menunjuk pada bagian masyarakat yang bertempat tinggal di suatu wilayah secara geografis dengan adanya batas-batas tertentu, di mana yang menjadi dasarnya adalah interaksi yang lebih besar dari anggota-anggotanya dibandingkan dengan penduduk di luar kata batas wilayah”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan masyarakat adalah sekelompok individu yang hidup bersama dalam suatu wilayah tertentu dan memiliki interaksi sosial yang teratur, masyarakat adalah sekumpulan manusia yang saling bergaul dalam istilah saling berinteraksi.

Patologi sosial adalah studi tentang gejala-gejala sosial yang dianggap "sakit" atau menyimpang dalam masyarakat. Ini meliputi berbagai bentuk perilaku yang melanggar norma, nilai, dan kebiasaan sosial yang berlaku. Patologi sosial sering dianggap sebagai "penyakit" masyarakat karena dapat mengganggu stabilitas, keseimbangan, dan keharmonisan sosial.

Menurut Burlan (2021:13) “Patologi berasal dari kata *pathos*, yaitu penderitaan atau penyakit, sedangkan *logos* berarti ilmu”. Jadi, patologi berarti ilmu tentang penyakit. Sementara itu, sosial adalah tempat atau wadah pergaulan hidup antarmanusia yang perwujudannya berupa kelompok manusia atau organisasi, yakni individu atau manusia yang berinteraksi atau berhubungan secara timbal balik, bukan manusia dalam arti fisik.

Menurut Sunarso dan Kharis (2024:2) “Secara etimologis kata patologi berasal dari kata *pathos* yang berarti *disease/penderitaan/penyakit* dan *logos* berarti ilmu”. Jadi, patologi adalah ilmu yang membicarakan tentang penyakit, meliputi asal usul penyakit dan sifat-sifat penyakit. (Nasional, 2008) Sedangkan *social* bukanlah manusia secara fisik, melainkan suatu tempat yang memuat kehidupan *social* antara individu yang berinteraksi. Dengan demikian secara terminologi patologi *social* adalah ilmu tentang gejala-gejala *social* yang dianggap “sakit” yang disebabkan oleh faktor-faktor *social* atau ilmu tentang penyakit, asal-usul dan ciri-ciri yang berkaitan dengan hakikat keberadaan manusia dalam kehidupan Masyarakat.

Sedangkan menurut Amran (2021:26) “Menurut Amran (2021:26), “Patologi sosial adalah ilmu yang membahas tentang penyakit atau gejala-gejala sosial yang dianggap bermasalah, yang disebabkan oleh faktor-faktor sosial.” Konsep “sakit” ini awalnya berasal dari kajian penyakit dalam ilmu kedokteran dan biologi yang diterapkan pada makhluk hidup, dan selanjutnya diterapkan pada

masyarakat, mengingat masyarakat juga dapat dianggap sebagai organisme yang dapat mengalami penyakit. Dengan demikian, patologi sosial merujuk pada ilmu yang mempelajari asal usul dan karakteristik penyakit sosial dalam masyarakat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan patologi sosial adalah ilmu yang mempelajari gejala-gejala sosial yang dianggap menyimpang atau tidak sesuai dengan norma sosial, patologi sosial adalah cabang ilmu yang mempelajari perilaku menyimpang atau masalah sosial yang muncul dalam masyarakat. Sedangkan Masyarakat adalah sekelompok individu yang hidup bersama dalam suatu wilayah tertentu dan memiliki interaksi sosial yang teratur, masyarakat adalah sekumpulan manusia yang saling bergaul dalam istilah saling berinteraksi.

Menurut Burlan (2021:17) Berbagai pandangan para ahli mengenai masalah sosial pada dasarnya merujuk pada penyimpangan dari perilaku yang dianggap tidak normal dalam masyarakat. Dari berbagai perspektif tersebut, dapat disimpulkan bahwa patologi sosial mencakup semua perilaku yang bertentangan dengan norma-norma kebaikan, stabilitas masyarakat, kesederhanaan, moralitas, hak milik, solidaritas keluarga, hidup rukun dengan tetangga, disiplin, kebaikan, dan hukum formal.

Pada dasarnya, bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang semata-mata demi kesenangan dan tidak ada tujuan atau sasaran akhir yang ingin dicapai. Jadi, khususnya pada anak usia Balita, apapun kegiatan yang dilakukan, selama membuat anak merasa senang, dapat dikategorikan sebagai bermain. Bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan karena itu akan lebih mudah bagi anak untuk menyerap berbagai informasi baru yang ia tanggap dengan sikap positif dan tanpa paksaan.

Beragam pandangan para ahli tentang masalah sosial pada dasarnya merujuk pada penyimpangan dari berbagai perilaku yang dianggap tidak normal dalam masyarakat.

Menurut Burlan (2021:17) Berbagai pendapat para ahli mengenai masalah sosial pada dasarnya merujuk pada penyimpangan dari perilaku yang dianggap tidak normal dalam masyarakat. Dari berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa patologi sosial mencakup semua perilaku yang bertentangan dengan norma kebaikan, stabilitas lokal, kesederhanaan, moralitas, hak milik, solidaritas keluarga, hidup rukun dengan tetangga, disiplin, kebaikan, dan hukum formal. Sementara itu, masalah sosial dipahami sebagai penyakit masyarakat, yang mencakup perilaku yang melanggar norma-norma dan dianggap mengganggu, merugikan, serta tidak diinginkan oleh masyarakat. Menurut Burlan (2021), secara singkat, masalah sosial adalah:

a. Semua bentuk perilaku yang melanggar adat-istiadat masyarakat, yang diperlukan untuk menjamin kesejahteraan hidup bersama.

b. Situasi yang dianggap oleh mayoritas warga sebagai mengganggu, tidak diinginkan, berbahaya, dan merugikan banyak orang.

Jika diperhatikan, adat-istiadat dan budaya berfungsi sebagai pengontrol dan memberikan sanksi terhadap perilaku anggota masyarakat. Oleh karena itu, tindakan yang dianggap tidak sesuai, melanggar norma dan adat-istiadat, atau tidak terintegrasi dengan perilaku umum akan dianggap sebagai masalah sosial, bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang semata-mata demi kesenangan dan tidak ada tujuan atau sasaran akhir yang ingin dicapai. Jadi, khususnya pada anak usia Balita, apapun kegiatan yang dilakukan, selama membuat anak merasa senang, dapat dikategorikan sebagai bermain. Bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan karena itu akan lebih mudah bagi anak untuk menyerap berbagai informasi baru yang ia tanggap dengan sikap positif dan tanpa paksaan.

Menurut Kim dkk (dalam Trisnani,dkk 2018:4) "Game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online". Menurut Trisnani,dkk (2018:1). Game Online didefinisikan menurut Burhan (dalam Affandi 2013) "Didefinisikan sebagai game komputer yang dimainkan oleh muti pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game. Dalam memainkan game online terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu perangkat computer dengan spesifikasi yang menandai koneksi dengan internet".

Sedangkan Menurut Rumiris dan Manotar (2020:4). "Game Online adalah game yang dimainkan dengan satu atau lebih pemain rekreasi dengan menggunakan jaringan internet. Kecanggihan teknologi game internet dengan fasilitas internet menawarkan manfaat yang sangat besar bagi kemajuan di segala bidang kehidupan".

Menurut Obiyanto dan Muhaimin (2022:9)." Game online adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan internet. Jadi, apabila seorang yang ingin bermain game online maka perangkat yang ia miliki itu harus terhubung internet. Kalau tidak, maka besar kemungkinan game online itu tidak dapat dimainkan".

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian game online adalah game atau permainan yang bisa banyak orang mainkan dimana saja dan kapan saja game ini melalui jaringan online. Game ini didefinisikan sebagai game komputer yang dimainkan melalui internet.

Judi Online adalah permainan yang dilakukan melakukan menggunakan uang sebagai taruhan dengan ketentuan permainan serta jumlah taruhan

yang telah ditentukan oleh pelaku judi online sera menggunakan media elektronik dengan akses internet dengan perantara. Menurut Husrianta dalam Nopriadi (dalam Wicaksana,2024) “Setiap perjudian yang dilakukan dengan media atau transaksi elektronik sera network atau internet dapat dikatakan sebagai judi online. Permainan yang ada di dalam judi online ini juga sama dengan permainan judi offline, hanya saja cara memainkannya jika secara online bisa dilakukan dimana saja”.

Sedangkan Menurut Sabta Ridho,dkk (2023) “Judi Online itu sendiri adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara”. Dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP dijelaskan bahwa “yang disebut sebagai permainan judi adalah tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belakng, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir”. Disitu termasuk segala peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala peraturan lainnya. Judi online merupakan sejenis candu, dimana awalnya hanya mencoba-coba dan memperoleh kemenangan akan memacu hasrat atau keinginan untuk mengulanginya dengan taruhan yang lebih besar dan lebih besar lagi dengan pemikiran semakin banyak uang yang dipertaruhkan maka kemenanganpun akan memperoleh hasil yang lebih banyak. Judi online itu sendiri dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja selama pelaku judi online tersebut memiliki banyak waktu luang, sejumlah uang yang digunakan sebagai taruhan yang terdapat di rekening tabungan pelaku, dan komputer atau smarphone serta koneksi internet yang digunakan sebagai alat untuk melakukan judi online.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa judi online adalah aktivitas taruhan atau permainan yang dilakukan melalui internet. Dimana pemain mempertaruhkan uang atau barang berharga sebagai taruhannya untuk kesempatan memperoleh keuntungan.

Faktor-faktor kecanduan game online menurut Rumiris dan Manotar (2020:7) Ada faktor internal dan eksternal yang menyebabkan anak kecanduan game online. Faktor internal yang dapat menyebabkan kecanduan game online adalah sebagai berikut (Denteria, 2013).

1. Anak-anak memiliki keinginan yang kuat untuk mendapatkan nilai tinggi dalam game online.
2. Anak-anak bosan dirumah atau disekolah.
3. Ketidakmampuan untuk mengatur aktivitas penting lainnya yang berkontribusi pada kecanduan remaja terhadap game online
4. Anak kurang memiliki pengendalian diri, sehingga anak tidak mengantisipasi dampak negatif dalam bermain game secara berlebihan.

Faktor eksternal yang menyebabkan anak kecanduan game online adalah:

1. Dampak lingkungan karena banyak orang bermain game online.
2. Kurangnya hubungan sosial yang baik membuat anak memilih bermain game online
3. Kurangnya kebersamaan dan perhatian dalam keluarga.

Sedangkan menurut Immanuel (2009) (dalam Trisnani dan Silvia 2018:19) mengatakan, beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang bermain game dapat dilihat dari dalam (internal) dan luar individu tersebut (eksternal) menyebabkan adiksi remaja terhadap game online.

1. Faktor internal

- a. Keinginan keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
- b. Bosan rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada dirumah atau di sekolah, ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap game online.
- c. Kontrol diri kurangnya kontrol diri dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.

2. Faktor eksternal

- a. Lingkungan, Lingkungan yang kurang terkontrol karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain game online.
- b. Hubungan sosial, Kurang memiliki kompetensi sosial yang baik sehingga remaja memilih bermain alternatif game online sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- c. Harapan, Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Patologi sosial masuk pada gejala-gejala normal dalam kehidupan masyarakat yang dapat terjadinya fungsi dan gangguan. Menurut Burlian (2021:17) Permasalahan penyakit masyarakat di pengaruhi oleh beberapa faktor berikut:

a. Faktor keluarga

Keluarga berfungsi sebagai cerminan utama bagi anak. Aspek keluarga mencakup cara orang tua mendidik, perhatian yang diberikan, interaksi antara orang tua dan anak, kondisi ekonomi keluarga, serta kepedulian orang tua. Peran orang tua sangat krusial dalam membimbing anak agar tumbuh dengan baik dan terhindar dari penyakit masyarakat. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk mendidik anak-anak dengan baik dan memberikan perhatian yang penuh.

b. Faktor lingkungan

Lingkungan juga merupakan faktor penting yang memengaruhi munculnya penyakit masyarakat. Misalnya, individu yang berada di lingkungan

negatif, seperti di antara pemabuk, penjudi, atau mereka yang suka berkelahi, lebih rentan untuk terjerumus ke dalam perilaku buruk. Selain itu, norma yang tidak ditegakkan dimasyarakat berkontribusi terhadap munculnya masalah sosial.

c. Faktor pendidikan

Pendidikan adalah modal utama yang diperlukan untuk menjalani kehidupan dengan baik, baik melalui pendidikan formal di sekolah maupun pendidikan nonformal dalam keluarga dan masyarakat. Dengan pendidikan, seseorang dapat memahami mana yang baik dan buruk, serta tindakan yang seharusnya diambil untuk menghindari masalah terkait penyakit masyarakat.

Menurut Ali Hasibuan (2021:51), penyebab perilaku kenakalan remaja berasal dari kombinasi berbagai faktor, baik internal maupun eksternal, seperti pola asuh orang tua, lingkungan rumah, sekolah, dan sosial.

1. Faktor Internal

Perilaku delinkuen sering kali merupakan hasil dari kegagalan anak dalam mengontrol dorongan instingtifnya. Mereka tidak mampu mengendalikan dorongan tersebut sehingga mengekspresikannya dalam tindakan yang tidak bermanfaat. Pandangan psikoanalisis mengungkapkan bahwa sumber gangguan psikiatrik, termasuk masalah perkembangan anak, terletak pada individu itu sendiri.

2. Faktor Eksternal

Selain faktor internal, perilaku delinkuen juga dipengaruhi oleh aspek luar remaja. Keluarga berperan penting dalam membentuk kepribadian anak, terutama pada masa peralihan remaja. Jika pendidikan dalam keluarga gagal, anak dapat menunjukkan perilaku delinkuen, seperti yang terjadi pada kondisi keluarga yang tidak harmonis, overproteksi orang tua, atau penolakan dari orang tua.

3. Faktor Lingkungan

Lingkungan sekolah yang tidak mendukung, seperti kurikulum yang tidak jelas, guru yang kurang memahami kejiwaan remaja, dan sarana yang tidak memadai, dapat memicu perilaku kenakalan. Namun, faktor yang memengaruhi tidak hanya guru dan fasilitas pendidikan, tetapi juga interaksi pergaulan antar teman.

4. Faktor Milieu

Lingkungan sekitar sering kali tidak mendukung pendidikan dan perkembangan anak. Terkadang, lingkungan tersebut dihuni oleh orang dewasa atau remaja yang terlibat dalam kegiatan kriminal dan anti-sosial, yang dapat memicu reaksi emosional negatif pada anak-anak yang masih dalam fase perkembangan. Faktor-faktor seperti kemiskinan, polusi, kecelakaan, dan bencana alam juga berpengaruh.

5. Faktor Keluarga

Keluarga memiliki peranan yang signifikan dalam membentuk perilaku menyimpang pada

remaja. Gangguan dalam dukungan keluarga dan praktik manajemen yang tidak konsisten dapat berhubungan erat dengan perilaku anti-sosial anak.

2. METODE PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian ini penulis menentukan lokasi penelitian di Tunas Bangsa Kelurahan Losungbatu, Kecamatan Padangsidempuan. Dipimpin oleh Bapak Hendri Nainggolan. Adapun alasan peneliti memilih lokasi ini karena lokasi peneliti sesuai dengan permasalahan yang akan penulis teliti. Waktu penelitian rencana penulisan dilakukan kurang lebih 6 bulan dari Januari 2025 sampai Juni 2025 akan dipergunakan untuk pengumpulan data sampai kepada hasil penelitian hingga pembuatan laporan penelitian selesai.

Adapun metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian deskriptif yaitu metode penelitian untuk menciptakan gambaran suatu kejadian, fenomena-fenomena yang sedang terjadi yang bertujuan untuk mengetahui perubahan kelakuan bermain game online dan judi online. Menurut Hairani (2023:3) "Metode deskriptif adalah suatu penelitian yang menjelaskan atau mendiskripsikan apa yang ada di lapangan".

Teknik pengumpulan data adalah cara atau metode yang digunakan oleh penelitian untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam suatu penelitian. Teknik ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang akurat, relevan, dan sesuai dengan masalah penelitian. Menurut Sugiyono (2019:296) "Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan".

Teknik menjamin keabsahan data penelitian ini menggunakan triangulasi. Dalam teknik pengumpulan data, triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Bila peneliti melakukan pengumpulan data dengan triangulasi, maka sebenarnya peneliti mengumpulkan data yang sekaligus menguji kredibilitas data, yaitu mengecek kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data.

Penelitian ini menggunakan analisis data sebagaimana dikemukakan oleh Milas dan Huberman (1984) dalam Sugiyono (2019:321), aktivitas analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan hingga mencapai saturasi data. Proses ini meliputi tiga kegiatan utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian ini diawali dengan mendeskripsikan lokasi daerah penelitian, gambaran keadaan masyarakat, hal ini diungkapkan untuk

menggambarkan latar belakang lokasi penelitian secara umum. Dalam hal ini penulis melihat data tersedia pada dokumentasi Kelurahan Losungbatu Kecamatan Padangsidimpuan Utara Kota Padangsidimpuan.

Hal tersebut senada dengan hasil wawancara peneliti dengan bapak Anwar Harahap (44 tahun) masyarakat Tunas Bangsa yaitu sebagai berikut:

“Sebenarnya dek, saya melakukan judi online ini karena mau coba-coba saja dikarenakan saya melihat teman-teman satu kedai saya sangat asik dan menyenangkan karena sering mendapatkan kemenangan beberapa kali, dari situ saya tergiur untuk mencoba-coba dan ternyata saya ketagihan hingga terus-menerus, sampai pada suatu hari saya sudah sering kali mencoba tetapi belum ada kata menang, tetapi saya tetap terus menerus mencobanya sampai akhirnya saya menang disitu saya sangat merasa senang karena perjuangan saya tidak sia-sia. Setelah mendapatkan kemenangan itu saya tetap terus memainkannya sampai akhirnya saya tidak pernah menang lagi tetapi saya tetap terus mencobanya sampai saya kehabisan modal dan pusing karena tidak pernah menang lagi. Disitu saya berpikir untuk mencari uang dengan meminjam kepada koperasi, begitulah sampai terus-menerus dan hutang saya semakin banyak judi online pun sudah jarang menang”.

Berdasarkan uraian bapak Anwar Harahap diatas, ditemukan peneliti bahwa hal ini adalah sejalan dengan hasil obsevasi peneliti dimana patologi sosial yang dilakukan adalah bermain judi online, faktor penyebabnya adalah dikarenakan mengikut-ngikut teman satu kedai, sehingga ia merasa tergiur dan ketagihan bermain judi online sampai terlilit hutang dibeberapa koperasi.

Informan lain yaitu Bapak Bungsu Sitompul (40 tahun) masyarakat Tunas Bangsa juga memberikan pendapat bahwa:

“Saya bermain game online hanya mencoba mengisi waktu luang saja, ternyata keseringan bermain game online ini makin hari semakin ketagihan dan terbawa-bawa kemanapun. Saya selalu bermain game online disaat waktu luang apalagi saat malam tiba disitu saya akan terus bermain game online sampai begadang, tidur di jam 12 malam terkadang sampai jam 1 pagi juga. Saya kadang mencoba untuk lepas dari game online ni tetapi saya belum bisa”.

Dari hasil wawancara dengan Bapak Bungsu Sitompul ditemukan bahwa bentuk patologi sosial yang dilakukannya hanya bermain game online, dan penyebabnya hanya iseng mencoba mengisi waktu luang dan ternyata sampai sekarang ketagihan, ia sudah mencoba untuk berhenti tetapi belum bisa.

Informan lain yaitu saudara Wahyu Sihombing (20 tahun) masyarakat Tunas Bangsa memberikan pendapat bahwa:

“Saya kak mulai main game dari waktu Covid, dikarenakan sekolah daring dan hp selalu ditangan

dari situ saya coba-coba untuk bermain game online (Mobile Legends). Dalam permainan mobile legends ini saya terus kalah dari situ saya makin mencoba-coba agar mendapatkan kemenangan. Setelah saya mencoba beberapa kali akhirnya saya menang juga, disitu saya merasa sangat senang karena saya merasa telah mendapatkan apa yang saya inginkan. Sampai dimana Covid telah dikatakan sudah hilang saya tetap masih bermain game online sampai sekarang.

Dari hasil wawancara dengan saudara Wahyu Sihombing ditemukan bahwa bentuk patologi yang dilakukannya hanya bermain game online, dan penyebabnya karena adanya covid dari situ dia mencoba bermain Mobile Legends dan sampai sekarang masih ketagihan untuk bermain game online tersebut.

Informan lain yaitu saudara Raja Siregar (16 tahun) masyarakat Tunas Bangsa juga ikut memberikan pendapat bahwa:

“Saya kak bermain game online karena menyenangkan dan asik,tambah lagi bisa bermain dengan orang-orang yang beda kota, bisa juga main bersama kawan-kawan sekolah. Bisa dilakukan mabar (main bareng) ketika istirahat sekolah atau sesudah pulang sekolah. Didalam game online (Mobile Legends) itu bisa saling bicara atau berkenalaan dengan perempuan yang sudah bergabung didalam mobile legends tersebut. Bermain game online sangat seru dan menyenangkan bisa lupa kalau kita ada masalah didalam sekolah ataupun diluar sekolah, bermain game online ini seperti menghilangkan stress seketika. Terkadang juga sampai lupa waktu makan dan sholat dikarenakan sangkin asiknya sampai lupa waktu”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Raja Siregar ditemukan bahwa bentuk patologi sosial yang dilakukannya hanya bermain game online, dan penyebabnya karena sudah kecanduan dan mendapatkan kesenangan didalam permainan game online tersebut.

Informan lain yaitu saudara Rahmat (19 tahun) masyarakat Tunas Bangsa juga memberikan pendapat bahwa:

“Saya kak bermain judi online hanya mencoba-coba, saya tidak pernah beli chip seperti orang-orang, saya berpikir itu hanya menghabiskan uang saya, tetapi saya mendaftar beberapa akun lalu saya akan memutar-mutarkan chip yang ada pada akun baru tersebut apabila mendapatkan chip lebih saya akan mengirimkannya ke akun utama saya. Didalam judi online ini saya sudah menang beberapa kali dan hasilnya saya belikan hp seken sejumlah hasil kemenangan saya yaitu Rp.7.00.000 itu pertama kali saya menang. Pada kemenangan selanjutnya saya mentraktir beberapa teman-teman saya untuk menikmati hasil judi online. Akan tetapi setelah adanya isu penghapusan apk Domino saya sudah jarang memainkan judi online.”

Dari hasil wawancara dengan saudara Rahmat ditemukan bahwa bentuk patologi sosial yang

dilakukannya hanya bermain judi online saja, dan penyebabnya karena hanya mencoba-coba dikarenakan adanya beberapa peluang menang, ia tidak pernah membeli chip seperti orang-orang, tetapi dia hanya mendaftarkan beberapa akun baru lalu mengirim chip ke akun utamanya.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan ibu Astrid (38 tahun) istri dari bapak Anwar Harahap yang suaminya bermain judi online.

“Kakak tidak tahu lagi dek bagaimana mengatakan kepada abangmu agar segera berhenti bermain judi online, kakak sudah lelah menasehati abangmu hasilnya sama saja dia sama sekali tidak mendengarkannya malahan dia terus-menerus meminjam kepada koperasi untuk membeli chip judi onlinenya. Sekarang hutang abangmu sudah banyak dibeban koperasi dan tidak tahu bagaimana cara membayarkannya karena abangmu saja tidak mau kerja lagi karena judi onlinenya.”

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu astrid diatas, ditemukan bentuk patologi sosial yang dilakukan suaminya adalah bermain judi online, ibu astrid sudah seringkali mencoba menasehati bapak Anwar Harahap suaminya agar berhenti melakukan judi online tersebut dikarenakan hutang sudah banyak dan tidak dibayar karena suaminya hanya bermain judi online saja dan tidak bekerja.

Informan lain yaitu hasil wawancara dari ibu Linda (39 tahun) istri dari bapak Bungsu Sitompul yang suaminya bermain game online.

“Tante sudah pernah menasehati om mu supaya berhenti bermain game online tetapi om mu bilang dia hanya memainkannya diwaktu luang saja, jadi tante berpikir tidak apa-apa kalau bermain game online mungkin itu hanya obat lelah saat bekerja seharian. Tante juga bersyukur dibalik om mu yang suka bermain game online dia tidak pernah tergiur untuk bermain judi online, dia juga tidak lupa pekerjaannya dan kewajibannya sebagai kepala keluarga.”

Berdasarkan hasil wawancara dari ibu Linda diatas, ditemukan bahwa bentuk patologi sosial yang dilakukan suaminya adalah bermain game online. Ibu Linda sudah mencoba menasehati suaminya agar segera berhenti bermain game online, tetapi dibalik itu semua ibu Linda bersyukur suaminya tidak ikut-ikutan bermain judi online dan suaminya juga tidak lupa dengan pekerjaannya dan kewajibannya sebagai kepala keluarga.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan ibu Yenni (50 tahun) orangtua dari Raja Siregar ayang anaknya bermain game online:

“Sebenarnya nantulang sudah melarangnya boleh bermain game online tetapi jangan terlalu sering sampai lupa waktu makan dan sholat. Tambah lagi karena bermain game kadang suka begadang tidur di jam 12 malam sampai jam 1 pagi. Terkadang jadi terlambat bangun untuk berangkat kesekolah. Nantulang sudah angkat tangan tidak bisa dikatakan baik-baik, tulangmu juga ikut menasehatinya tetapi

sama saja tidak di dengarkannya, kadang dia berhenti sejenak saat di nasehati kemudian akan diulanginya lagi.”

Berdasarkan hasil wawancara dari ibu Yenni diatas, ditemukan bahwa bentuk patologi sosial yang dilakukan anaknya adalah bermain game online. Ibu Yenni sudah sudah melarang anaknya untuk bermain game online. Terkadang juga anaknya sampai lupa waktu makan dan sholat sangkin asiknya bermain game online tersebut.

Informan lain yaitu hasil wawancara peneliti dengan ibu Khoirunnisa (42 tahun) orangtua dari Wahyu yang anaknya bermain game online:

“Sebenarnya kami sama dengan ibu Yenni karena anak kami sama-sama suka bermain game online, saya juga sudah sering menasehatinya agar tidak terlalu sering bermain game online sampai lupa waktu sholat dan makan, terkadang juga tidak pergi kesekolah karena tidak bisa dibanguni penyebabnya karena begadang bermain game online.”

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Khoirunnisa ternyata dia juga sama dengan ibu Yenni yang anaknya ketagihan bermain game online sampai lupa waktu untuk sholat dan makan, sudah beberapa kali menasehatinya tapi hasilnya sama saja tidak ada perubahannya.

Informan lain yaitu hasil wawancara dengan ibu Dewi (45 tahun) orangtua dari Rahmat yang anaknya bermain judi online:

“Sebenarnya nak sudah ibu nasehatinya anak ibu ini, tapi bagaimanalah namanya juga yang berkawan-kawan pasti terikut-ikutlah, sudah ibu cobanya melarangnya supaya berhenti di iyakannya saja, tapi ternyata tetap mainnya. Tambah lagi kalau kewarung (lopo) suka kali pulang-pulang larut malam, dibanguni untuk sholat subuh pun susah kali mungkin karena begadang gara-gara main judi online tersebut. Makan sama sholat pun kadang sudah terlewatkan. Tetapi main judi online pun, seperti yang ibu tahu dia tidak pernah beli-beli chip.”

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Dewi ditemukan bahwa bentuk patologi sosial yang dilakukan anaknya adalah bermain judi online. Ibu Dewi sudah mencoba melarang dan menasehatinya tetapi sama sekali tidak dihiraukan anaknya. Anaknya sering pulang larut malam, tambah lagi makan suka terlambat, sholat pun sedemikian. Tetapi disisi lain ibunya mengatakan anaknya tidak pernah membeli chip untuk bermain judi online.

4. KESIMPULAN

Setelah penulis melakukan penelitian langsung di lokasi dengan mengadakan observasi dan wawancara serta dokumentasi, maka selanjutnya penarikan kesimpulan bahwa patologi sosial masyarakat Tunas Bangsa di Kelurahan Losungbatu Kecamatan Padangsidimpuan adalah sebagai berikut:

1. Bentuk patologi sosial masyarakat Tunas Bangsa di Kelurahan Losungbatu Kota Padangsidimpuan adalah game online dan judi online

2. Faktor-faktor penyebab patologi sosial masyarakat Tunas Bangsa di Kelurahan Losungbatu Kota Padangsidimpuan adalah:
 - a) Faktor Internal
 - b) Faktor Eksternal
 - c) Faktor Lingkungan
 - d) Faktor Pendidikan
 - e) Faktor Keluarga
3. Upaya Yang Dapat Dilakukan Untuk Mengatasi Patologi Sosial Masyarakat Tunas Bangsa di Kelurahan Losungbatu Kota Padangsidimpuan adalah:
 - a) Upaya Preventif
 - b) Upaya di Sekolah
 - c) Upaya di Masyarakat

Wicaksana Bagas Harya, 2024. Motivasi Manusia Bermain Game Online (Studi Kasus). *Jurnal Publikasi Ilmu Psikologis*

5. REFERENSI

- Ali Amran Hasibuan, 2021. *Buku Ajar Patologi Sosial*. Jakarta. KENCANA Divisi PrenadaMedia Group, Kerjamasa IAIN Padangsidimpuan Press.
- Burlian Paisol, 2021. *Patologi Sosial*. Jakarta 13220: PT Bumi Aksara.
- Dr. Budi Sunarso, M.M.Pd., M,Si Ahmad Kharis, S.Sos.I., M.A (2024) *PATOLOGI SOSIAL*. UNSPECIFIED. Gang Pandega Siwi No. 6A, Jalan Kaliurang Yogyakarta Km 5.6 55281 Kota Yogyakarta
- Immanuel, 2018. *Stop Kecanduan Game Online*. Jl. Setiabudi No. 85 Madium Jawa Timur 63118.
- Kim, 2018. *Stop Kecanduan Game Online*. Jl. Setiabudi No. 85 Madium Jawa Timur 63118.
- Muhaimin, Obiyanto Agung, 2020. Motif Bermain Game Online Studi Kaus Pada Remaja Desa Summersari Banyuwangi. *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*
- Ningsih Tutuk, 2020. *Sosiologi Pendidikan*. dukuhwaluh RT06/07 No.8 Dukuhwaluh Kembaran Banyumas.
- Rumiris, Manotar, 2020. *Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Astenopia Pada Pelajar*. Jl. Kaliurang Km.9,3 – Yogyakarta 55581.
- Sabta Ridho, dkk, 2023. *Perkembangan Judi Online dan Dampaknya Terhadap Masyarakat Tinjauan Multidisipliner*.
- Soejono, 2020. *Sosiologi Pendidikan*. dukuhwaluh RT06/07 No.8 Dukuhwaluh Kembaran Banyumas.
- Trisnani, Silvia, 2018. *Stop Kecanduan Game Online*. Jl. Setiabudi No. 85 Madium Jawa Timur 63118.
- Muhaimin, Obiyanto Agung, 2020. Motif Bermain Game Online Studi Kaus Pada Remaja Desa Summersari Banyuwangi. *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*
- Husrianta, 2024. Motivasi Manusia Bermain Game Online (Studi Kasus). *Jurnal Publikasi Ilmu Psikologis*