

ABSTRAK

Natanael Sitinjak. Nim : 3133122033. Perubahan Perilaku Terhadap Lima Remaja Kasus : Jalan William Iskandar Kecamatan Medan Tembung Di Kota Medan. Skripsi. Prodi Pendidikan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan, 2017.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan sosial terhadap lima remaja pemain *game online* kasus : Jalan William Iskandar Kecamatan Medan Tembung di Kota Medan dan untuk mengetahui penyebab ketertarikan remaja bermain *game online* serta jenis *game* apa yang kerap dimainkan para remaja di warnet. Jenis metode ini adalah pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Teori yang digunakan adalah teori interaksi sosial dan teori perubahan sosial. Hasil penelitian di lapangan menunjukkan bahwa ternyata banyak para remaja tertarik bermain *game online* disebabkan adanya sugesti dari teman sebayannya dan pengaruh lingkungan. Jenis *game* yang kerap dimainkan para remaja pengguna *game online* di jalan William Iskandar Kecamatan Medan Tembung di Kota Medan adalah *Point blank*, *pool live tour* dan poker. Sehingga mengakibatkan pada perubahan perilaku yang terjadi kepada para remaja sangat banyak seperti : segi waktu yaitu pelajar yang kecanduan *game online* akan menghabiskan waktu berjam-jam untuk memainkan *game online*, segi keuangan yaitu pelajar yang ketagihan memainkan *game online* akan menghabiskan uangnya demi bermain *game online* yang dimainkannya, segi akademik yaitu pelajar yang kecanduan *game online* akan sulit untuk membagi waktu untuk bermain dan belajar, segi psikologi yaitu ancaman paling umum saat seseorang kecanduan adalah ketidakmampuannya dalam mengatur emosi, segi sosial yaitu dalam hubungan dengan teman ataupun keluarga menjadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang dan segi kesehatan yaitu jika pelajar yang kecanduan *game online* memainkannya setiap hari dan berjam-jam, maka mata pelajar tersebut sudah pasti menjadi rusak karena penyiksaan yang dilakukan oleh *game online* yang dimainkan tersebut.

Kata kunci : Perubahan sosial, Remaja, *Game Online*

