

***Youtubers Remaja Putus Sekolah Formal dari  
Komunitas Game Online di Jakarta Selatan***



Fathan Zaid

1407617073

Skripsi yang Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN IPS**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2021**

## ABSTRAK

YOUTUBERS PUTUS SEKOLAH DARI KOMUNITAS GAME ONLINE DI  
JAKARTA SELATAN

Fathan Zaid, YOUTUBER PUTUS SEKOLAH DARI KOMUNITAS GAME ONLINE DI JAKARTA SELATAN, Skripsi (Jakarta: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, 2021)

Menjadi *youtuber* merupakan keinginan para remaja dari komunitas game online di Jakarta Selatan. kegiatan bermain game online ini juga banyak dilakukan oleh remaja di Indonesia. Banyak remaja dari komunitas game online di Jakarta Selatan yang menjadikan game online sebagai hobinya dan bermain game sampai melupakan sekolahnya, sehingga mereka putus sekolah. Maka dari itu para remaja harus dapat membagi waktu dalam melakukan hobinya dan mengikuti kegiatan belajarnya di sekolah, agar tidak terganggu dalam masalah pendidikannya. Metode penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Subjek Penelitian adalah para remaja yang putus sekolah dan menjadi seorang youtuber. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa remaja dari komunitas game online di Jakarta Selatan yang memiliki hobi bermain game memiliki keinginan untuk menjadi youtuber. Kemudian bermain game online merupakan penyebab remaja dari komunitas game online ini putus sekolah. Terdapat pula faktor penyebab remaja putus sekolah yang terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. (1) Faktor internal yang menyebabkan remaja putus sekolah yaitu: (a) faktor ekonomi yang merupakan keinginan dan gaya para remaja yang masih belum terpenuhi (b) faktor ambisi. Merupakan keinginan para remaja dalam memenangkan kompetisi game online. Kemudian (2) faktor eksternal yang menyebabkan remaja dari komunitas game online ini putus sekolah adalah (a) Faktor Lingkungan sekitar, merupakan faktor yang paling berpengaruh dikarenakan seorang anak mengikuti lingkungan sekitarnya, (b) Faktor Keluarga, keluarga para remaja yang tidak memerhatikan kegiatan sekolah anaknya menjadi salah satu penyebab anak putus sekolah, (c) Faktor Teman bermain, kegiatan para remaja dengan teman-temannya yang melupakan kegiatan belajar di sekolahnya juga menjadikan faktor penyebab remaja putus sekolah.

**Kata Kunci:** Youtuber, Remaja, Putus sekolah

## ABSTRAK

YOUTUBER PUTUS SEKOLAH DARI KOMUNITAS GAME ONLINE DI  
JAKARTA SELATAN

Fathan Zaid, YOUTUBER PUTUS SEKOLAH DARI KOMUNITAS GAME ONLINE DI JAKARTA SELATAN, Skripsi (Jakarta: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, 2021)

Becoming a YouTuber is the desire of teenagers from the online gaming community in South Jakarta. The activity of playing online games is also mostly done by teenagers in Indonesia. Many teenagers from online gaming communities in South Jakarta make online games their hobby and play games until they forget their school, so they drop out of school. Therefore, teenagers must be able to divide their time in doing their hobbies and following their learning activities at school, so as not to be disturbed in their education problems. This research method is carried out with a qualitative approach. Research subjects are teenagers who drop out of school and become a youtuber. The results of this study conclude that teenagers from online gaming communities in South Jakarta who have a hobby of playing games have a desire to become YouTubers. Then playing online games is the cause of teenagers from this online gaming community dropping out of school. There are also factors that cause teenagers to drop out of school consisting of internal factors and external factors. (1) Internal factors that cause teenagers to drop out of school are: (a) economic factors which are the desires and styles of teenagers that are still not fulfilled (b) ambition factors. It is the desire of teenagers to continue their activities in playing games as a YouTuber. Then (2) external factors that cause teenagers from this online gaming community to drop out of school are (a) Environmental factors are the most influential factor because a child follows the surrounding environment, (b) Family factors of teenagers who do not pay attention to their children's school activities become one of the causes of children dropping out of school, (c) Playmates activities of teenagers with their friends who forget learning activities at school are also a factor causing teenagers to drop out of school.

**Keywords:** Youtuber, Teenager, Dropout



**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

Penanggung Jawab/Dekan Fakultas Ilmu Sosial

Universitas Negeri Jakarta

Prof. Dr. Sarkadi, M.Si  
NIP. 196907041994031002

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Dr. Abdul Haris Fatgehipon, M.Si</u> NIP. 197307281998031002 Ketua		.....
2.	<u>Nova Scorviana H., S.Pd, M.A</u> NIP. 198411132015042001 Sekretaris		.....
3.	<u>Dr. Dian Alfia Purwandari, SE, M.Si</u> NIP. 197808152008012015 Penguji Ahli		.....
4.	<u>Martini, S.H, M.H</u> NIP. 197103031998032001 Dosen Pembimbing I		.....
5.	<u>Sujarwo, M.Pd</u> NIP. 19860812014041001 Dosen Pembimbing II		.....

Tanggal Kelulusan: 16 Agustus 2021



**LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial,  
Universitas Negeri Jakarta.

Nama : Fathan Zaid  
No. Registrasi : 1407617073  
Program Studi : Pendidikan IPS

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“YOUTUBERS  
REMAJA PUTUS SEKOLAH FORMAL DARI KOMUNITAS GAME  
ONLINE DI JAKARTA SELATAN”**.

1. Dibuat dan diselesaikan berdasarkan data yang diperoleh dilapangan.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain dan bukan terjemahan karya ilmiah orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya tidak benar.

Jakarta, Agustus 2021  
Yang membuat pernyataan


Fathan Zaid



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN  
TEKNOLOGI UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
**UPT PERPUSTAKAAN**

Jalan Rawamangun Muka  
Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-  
4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah

ini, saya: Nama : Fathan Zaid

NIM : 1407617073

Fakultas/Prodi : FIS/ Pendidikan IPS

Alamat email : Zaidfathan@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi     Tesis     Disertasi     Lain-lain (... ..)

yang berjudul :

Youtuber Remaja Putus Sekolah Formal Dari Komunitas Game Online di  
Jakarta Selatan

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

viii

Jakarta, 23 Agustus 2021

Penulis





## KATA PENGANTAR

Assalamualaiku Wr. Wb

Bismillahirrahmanirrahim segala puji peneliti panjatkan kepada kehadiran Allah SWT atas karunia dan rahmatnya. Shalawat serta salam tak lupa saya haturkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi contoh dan menuntun manusai zaman peradaban sekarang ini. Dengan begitu dengan mengucap Alhamdulillahil Alamiin penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “YOUTUBER PUTUS SEKOLAH DARI KOMUNITAS GAME ONLINE DI JAKARTA SELATAN” untuk meraih gelar sarjana pendidikan.

Peneliti sadar dalam melakukan penulisan skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak baik dari dukungan social, moril, dan materil. Oleh karena ini peneliti akan berterimakasih kepada:

1. Allah SWT, atas karunia dan rahmatnya sehingga penulis diberikan kemudahan dalam menyusun skripsi ini.
2. Dr. Umasih, M. Hum, Selaku dekan Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta.
3. Dr. Desy Safitri, M. Si, Selaku koordinator bidang studi Pendidikan IPS, Universitas Negeri Jakarta
4. Martini SH.MH selaku dosen pembimbing 1, yang telah memberikan arahan, kritikan, dan masukan terhadap penulisan skripsi yang saya lakukan.
5. Sujarwo, M. Pd, Selaku dosen pembimbing 2, yang telah memberikan arahan, kritikan, dan masukan terhadap penulisan skripsi yang saya lakukan.
6. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan IPS yang telah memberikan ilmu selama penulis melakukan kegiatan pembelajaran di kampus Universitas Negeri Jakarta.
7. Kepada kedua Orang tua Bapak Zuliardi, dan Ibu Nur Impita yang telah memberikan dukungan moril, dan materil kepada penulis sehingga penulis dapat meraih gelar sarjana dari Universitas Negeri Jakarta dengan lancar.
8. Kepada adik perempuan saya Fadia Milla Rahma yang telah membantu memesan kopi dan cemilan untuk keperluan penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi dengan baik.
9. Teman-teman seperjuangan dari Pendidikan IPS, Bayu Andi, Dwi Haryanto, dan Guntur yang senantiasa menemani waktu berkuliah di kampus.
10. Teman-teman seperjuangan P.IPS terutama P.IPS A yang telah memberikan waktu dan kesan yang baik dalam melaksakan kegiatan pembelajaran di kampus.

11. Teman-teman seperjuangan skripsi. Zulfikar, Fikri Noor, Dinda Gita dan Astri Febry yang telah membantu memberikan saran dan masukan terhadap penulisan tugas akhir skripsi ini.
12. Kak Fenny Puspitaningrum yang telah memberikan contoh, yang telah memberikan saran dan masukan yang baik terhadap penulisan tugas akhir skripsi ini.
13. Kepada seluruh keluarga besar SMPN 2 Jakarta yang telah membantu saya dalam praktek kegiatan mengajar.
14. Kepada teman-teman komunitas KMB yang telah membantu penulisan dan bersedia menjadi informan dalam tugas akhir skripsi ini.

Kepada semua teman-teman yang tidak bisa disebutkan semuanya yang telah terlibat dalam melakukan penulisan tugas akhir skripsi saya ucapkan terimakasih semoga kalian diberikan kesehatan, dan rezeki yang melimpah, Lahir dan batin. Aamiin ya rabbal alamin.

Jakarta, 16 Juni 2021

Fathan Zaid

NIM 1407617073

## DAFTAR ISI

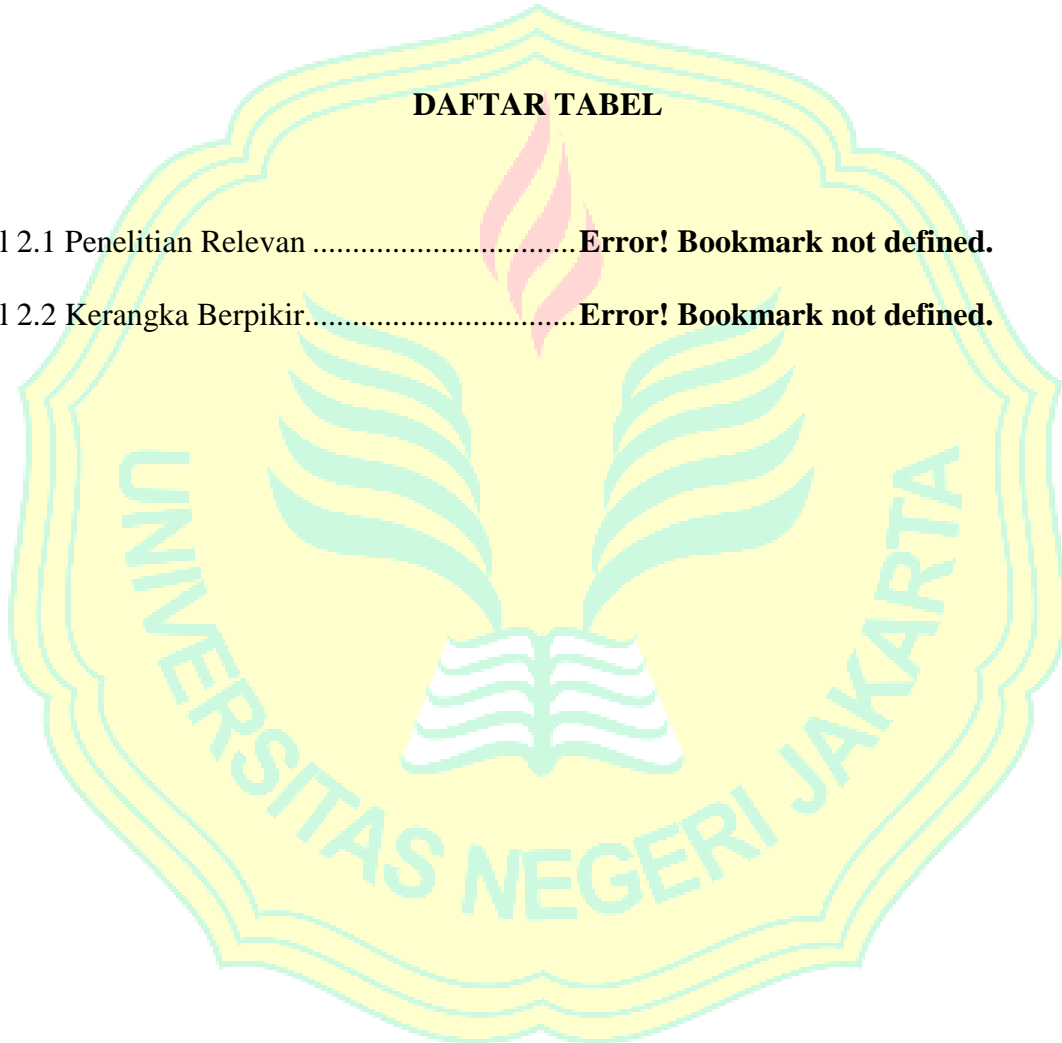
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....</b>	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK.....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>12</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>14</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>15</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Masalah Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Fokus Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
E. Kerangka Konseptual.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Youtuber .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Remaja.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Remaja Putus Sekolah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. Sekolah Formal.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5. Komunitas.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
6. <i>Game Online</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
F. Penelitian Relevan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB II METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

B. Sumber Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Teknik pengumpulan data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Teknik Kalibrasi Keabsahan Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III HASIL TEMUAN DAN BAHASAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Gambaran Umum Komunitas <i>Game Online</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Deskripsi Kegiatan Anggota Komunitas ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Deskripsi Anggota Komunitas.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Deskripsi Subyek Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Gambaran Umum Informan Inti.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Gambaran Umum Informan Kunci .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Temuan Hasil Fokus Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Kegiatan Para Remaja sebelum menjadi Youtuber.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Alasan Memilih menjadi Youtuber .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3. Penyebab Putus Sekolah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. Faktor Penyebab Anak Putus Sekolah....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
E. Pembahasan Hasil Temuan Fokus Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Analisis Penyebab Remaja Ingin menjadi Youtuber.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Analisis Faktor Penyebab Remaja Putus Sekolah Formal.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Kesimpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Implikasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Saran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Penelitian Relevan ..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 2.2 Kerangka Berpikir..... **Error! Bookmark not defined.**





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Lokasi Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3.2 Lampiran.....	104