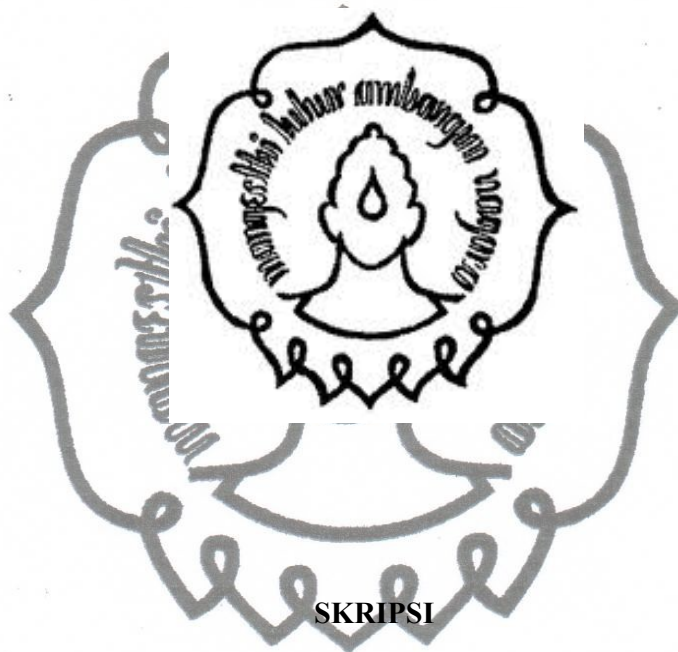


**PERMAINAN TIMEZONE BAGI KALANGAN REMAJA  
DI SOLO GRAND MALL  
(Studi Fenomenologi tentang Gaya Hidup Remaja  
yang Gemar Bermain di Timezone)**



**Oleh:  
DESI MULYANTI YUNIAR  
K8409014**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA  
Juli 2013**

*commit to user*

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah Ini

Nama : Desi Mulyanti Yuniar

Nim : K 8409014

Jurusan/Program Studi : P. IPS/Sosiologi Antropologi

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“PERMAINAN TIMEZONE BAGI KALANGAN REMAJA DI SOLO GRAND MALL (Studi Fenomenologi tentang Gaya Hidup Remaja yang Gemar Bermain di Timezone)”** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, 3 Juli 2013

Yang membuat pernyataan



Desi Mulyanti Yuniar

**PERMAINAN TIMEZONE BAGI KALANGAN REMAJA  
DI SOLO GRAND MALL  
(Studi Fenomenologi tentang Gaya Hidup Remaja  
yang Gemar Bermain di Timezone)**



**Skripsi**  
**Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar**  
**Sarjana Pendidikan Program Pendidikan Sosiologi Antropologi**  
**Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS SEBELAS MARET**  
**SURAKARTA**  
**2013**

*commit to user*

## PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta

Surakarta, 3 Juli 2013

Pembimbing I



Drs. Tentrem Widodo, M.Pd  
NIP. 19491221 197903 1 001

Pembimbing II



Drs. Slamet Subagyo, M.Pd  
NIP. 19521126 198103 1 002

**PENGESAHAN**

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Hari : Rabu  
Tanggal : 3 Juli 2013

**Tim Penguji Skripsi****Nama Terang**

Ketua : Drs. Suparno, M.Si  
Sekretaris : Drs. AY. Djoko Darmono, M.Pd  
Anggota I : Drs. Tentrem Widodo, M.Pd  
Anggota II : Drs. Slamet Subagyo, M.Pd.

**Tanda Tangan**

Disahkan oleh  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Sebelas Maret



Prof. Dr. H. M. Furqon Hidayatullah, M.Pd.

NIP. 196007271987021 001

## ABSTRAK

Desi Mulyanti Yuniar. K8409014. **“PERMAINAN TIMEZONE BAGI KALANGAN REMAJA DI SOLO GRAND MALL (Studi Fenomenologi tentang Gaya Hidup Remaja yang Gemar Bermain di Timezone)”**. Skripsi, Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret. Juni, 2013.

Penelitian ini bertujuan: untuk memahami (1) alasan remaja gemar bermain di Timezone; dan (2) dampak yang dialami remaja yang gemar bermain di Timezone.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi untuk menjelaskan fenomena permainan Timezone bagi kalangan remaja di Solo Grand Mall. Data yang telah ditemukan dianalisa menggunakan teknik analisis interaktif. Teknik pengambilan cuplikan melalui *purposive sampling* dan *snowball sampling*. Uji analisis menggunakan triangulasi (sumber data dan teknik pengumpulan data).

Kesimpulan yang diperoleh adalah terdapat berbagai alasan remaja gemar bermain di Timezone dan dampak positif maupun dampak negatif yang dialami oleh remaja yang gemar bermain di Timezone. Alasannya antara lain (a) diajak oleh teman (b) hobi bermain, (c) Timezone lebih unggul dibanding arena permainan lain, dan (d) Timezone sebagai arena permainan yang bergengsi. Dampak positif antara lain adalah (a) sebagai hiburan/*refreshing*, (b) sebagai sarana untuk berolah raga, dan (c) mendapatkan banyak teman. Dampak negatif diantaranya adalah (a) menjadi boros, (b) lupa waktu, dan (c) malas belajar.

Analisis penelitian membuktikan bahwa Gaya hidup remaja pengunjung Timezone pada umumnya bersifat konsumtif dan hedonis. Para remaja lebih senang bermain dan berada di luar rumah seperti jalan-jalan di Solo Grand Mall.

Kata kunci: permainan, Timezone, remaja, gaya hidup.

### ***ABSTRACT***

Desi Mulyanti Yuniar. K8409014. **TIMEZONE GAMES FOR THE TEENAGERS AT SOLO GRAND MALL (Phenomenological Study of The Lifestyle of Teenagers Who Love to Play at Timezone)**. Thesis, Surakarta: Teacher Training and Education Faculty of Surakarta Sebelas Maret University, June. 2013.

The aims of this research are: to understand (1) the reason why teenagers love to play at Timezone, and (2) the impact experienced by teenagers who like to play at Timezone.

This study used a qualitative approach by using phenomenology method to explain the phenomenon of Timezone games for teenagers at Solo Grand Mall. The data has been found analyzed by using interactive analysis techniques. The sampling techniques have been done through purposive sampling and snowball sampling. Analysis has been done by using triangulation (data sources and data collection techniques).

The conclusion are many reasons why teenagers love to play at Timezone and the impact of both positive and negative effects experienced by the teenagers who like to play at Timezone. The result are (a) invited by friends (b) their hobby to play, (c) Timezone is superior to other game arenas, and (d) Timezone as a prestigious game arenas. The positive impacts include: (a) as an entertainment / refreshing, (b) as a means of exercise, and (c) get more friends. The negative impact is (a) it becomes a waste, (b) forget about the time, and (c) becoming lazy.

The research proves that the lifestyle of Timezone visitors is generally a consumptive and hedonistic people. The teenagers prefer to play and hanging out such as in Solo Grand Mall.

Keywords: game, Timezone, Teenagers, a lifestyle.



**MOTTO**

*Don't despair and never lose hope..  
Cause Allah SWT is always by your side..  
(Maher Zain)*

*Janganlah kamu berlebih-lebihan (boros), sesungguhnya Allah tidak senang  
kepada orang yang suka berlebih-lebihan.  
(QS. Al-A'raf:7 ayat 31)*



*commit to user*



## PERSEMBAHAN

Penelitian ini penulis persembahkan untuk:

1. Ayah dan Ibu tercinta, terima kasih atas kasih sayang, do'a dan dukungannya yang tak pernah putus selama hidup ini.
2. Kakakku yang kusayangi, terima kasih atas do'anya selama ini.
3. Almamater Sosiologi Antropologi angkatan 2009.
4. Keluarga besarku yang berada jauh di sana, terima kasih atas dukungannya selama ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, serta memberikan petunjuk di dalam penyusunan skripsi dengan judul **“PERMAINAN TIMEZONE BAGI KALANGAN REMAJA DI SOLO GRAND MALL (Studi Fenomenologi tentang Gaya Hidup Remaja yang Gemar Bermain di Timezone)”**.

Adapun maksud penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian dari persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Sosiologi Antropologi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa hasil penulis skripsi ini masih jauh dari memuaskan dan masih banyak kekurangannya. Untuk itulah dengan segala kerendahan hati penulis menerima saran dan kritik yang membangun untuk penyempurnaan skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis telah banyak mendapatkan bantuan, bimbingan serta pengarahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini ucapkan terima kasih penulis haturkan kepada :

1. Prof. Dr. H. M. Furqon Hidayatullah, M. Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret.
2. Drs. Syaiful Bachri, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret.
3. Drs. MH Sukarno, M.Pd., Ketua Progam Pendidikan Sosiologi Antropologi P. IPS Universitas Sebelas Maret.
4. Drs. Tentrem Widodo, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dorongan dan nasehat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
5. Drs. Slamet Subagyo, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dorongan dan nasehat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Ibu Dra. Hj. Siti Rochani CH. M.Pd selaku pembimbing akademik.

*commit to user*

7. Bapak / Ibu dosen Progam Pendidikan Sosiologi Antropologi yang secara tulus memberikan ilmu dan masukan kepada peneliti.
8. Rekan-rekan Pendidikan SosAnt 09' seperjuangan yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu terima kasih untuk dukungan, bantuan dan kebersamaannya selama ini.
9. Seluruh sahabat yang saya sayangi, Dyah Aprilian, Arnas Khris H, Indah Wulandari, Maya Nurmalita, Sri Mulia L, Astarina Widyastuti, Dwi Astutik, Joan Hesti, Arief Jaka W, Rendra Sulistyono, dan Sri Risqi yang telah memberikan bantuan dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Rekan-rekan kost Al-Fikr, Bella, Lilis, Asta, Sinta, Rosi, Umi, Dewi, Wiji, Ita, Fika, Lita, Pipit dan Entin yang telah tinggal bersama selama hampir 4 tahun.
11. Seluruh informan yang menjadi objek dalam penelitian saya, terima kasih telah membantu dalam memperoleh data penelitian.
12. Berbagai pihak yang telah membantu peneliti, yang tidak mungkin peneliti sebutkan satu persatu.

Peneliti mengucapkan maaf jika terdapat banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti sendiri dan pembaca pada umumnya.

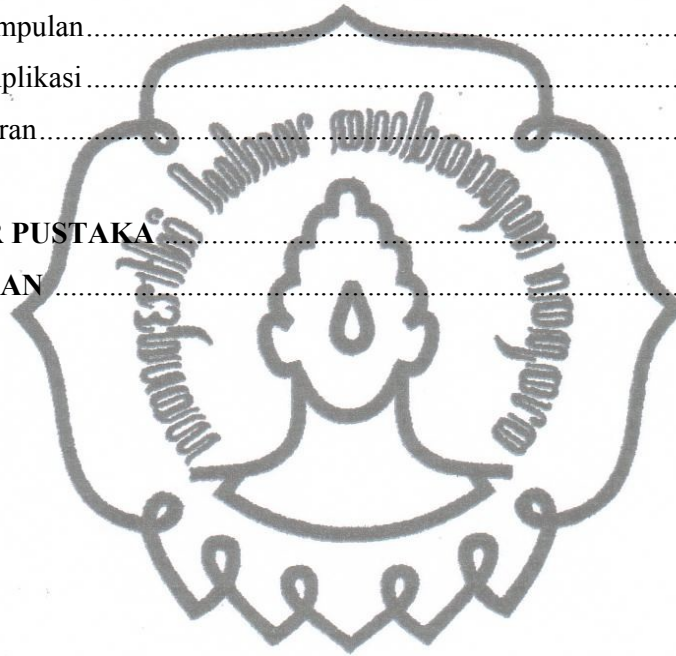
Surakarta, 3 Juli 2013

Peneliti

## DAFTAR ISI

<b>JUDUL</b> .....	i
<b>PERNYATAAN</b> .....	ii
<b>PENGAJUAN</b> .....	iii
<b>PERSETUJUAN</b> .....	iv
<b>PENGESAHAN</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>ABSTRACT</b> .....	vii
<b>MOTTO</b> .....	viii
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	ix
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	 1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Perumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	7
A. Kajian Teori .....	7
B. Kerangka Berfikir .....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	33
A. Tempat Dan Waktu Penelitian .....	33
B. Pendekatan Dan Jenis Penelitian .....	34
C. Data Dan Sumber Data .....	36
D. Teknik Pengumpulan Cuplikan .....	37
E. Teknik Pengumpulan Data .....	39
F. Uji Validitas Data .....	40
G. Analisis Data .....	41
H. Prosedur Penelitian .....	44

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>46</b>
A. Deskripsi Lokasi/Objek Penelitian.....	46
B. Deskripsi Temuan Penelitian.....	49
C. Pembahasan .....	76
Bermain di Timezone sebagai Perwujudan Gaya Hidup.....	76
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....</b>	<b>85</b>
A. Simpulan.....	85
B. Implikasi.....	86
C. Saran.....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>91</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>93</b>



**DAFTAR GAMBAR**

Gambar	Halaman
1. Skema Kerangka Pemikiran .....	32
2. Skema Teknik Analisis Data Model Interaktif.....	44



**DAFTAR TABEL**

Tabel	Halaman
1. Jadwal Penelitian .....	33
2. Solo Grand Mall .....	47
3. Jenis-Jenis Permainan di Timezone .....	66





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Interview Guide .....	94
2. Field Note .....	97
3. Foto .....	145
4. Surat Permohonan Ijin Penyusunan Skripsi .....	149
5. Surat Permohonan Ijin Penelitian Kepada Rektor UNS .....	150
6. Surat Permohonan Ijin Penelitian Kepada Kesbangpol .....	151
7. Surat Ijin Penelitian Pada Timezone Solo Grand Mall .....	152
8. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di Solo Grand Mall .....	153

