

## Tantangan Pengangguran di Kalangan Pemuda Kabupaten Padang Pariaman

Restian Oktavia<sup>1</sup>, Farisa Farisa<sup>2</sup>, Lidya Lastuti<sup>3</sup>, Bunga Dinda Permata<sup>4</sup>,  
Delmira Syafrini<sup>5\*</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Negeri Padang

\*Corresponding author, e-mail: [delmirasyafrini@fis.unp.ac.id](mailto:delmirasyafrini@fis.unp.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor penyebab terjadinya peningkatan angka pengangguran di Kabupaten Padang Pariaman. Penelitian ini perlu dilakukan karena pengangguran di kalangan pemuda menjadi salah satu masalah yang setiap tahun mengalami peningkatan. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, dengan jenis studi kasus. Teknik pengumpulan informan melalui *Purposive Sampling* dengan jumlah informan enam orang dengan kriteria empat orang pemuda dan dua orang tokoh masyarakat. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi yang dimana peneliti mengamati kegiatan sehari-hari pemuda dan wawancara mendalam dengan empat pemuda pengangguran di Desa Bari, Kecamatan 2x11 Enam Lingsung. Berdasarkan Hasil penelitian mengenai tingkat pengangguran di Kabupaten Padang Pariaman, dapat dijelaskan dua faktor utama yang mengakibatkan meningkatnya angka pengangguran pada pemuda di Kabupaten Padang Pariaman: kecanduan game online dan kurangnya kesempatan kerja.

**Kata Kunci:** Kecanduan game; Kurangnya kesempatan kerja; Pengangguran.

### Abstract

This study aims to analyze the contributing factors behind the rising unemployment rate in Padang Pariaman Regency. This research is necessary as youth unemployment has become an increasingly pressing issue each year. The study employs a qualitative method with a case study approach. Informants were selected using purposive sampling, consisting of six individuals: four unemployed youths and two community leaders. Data were collected through observation—where the researcher observed the daily activities of local youths—and in-depth interviews with the four unemployed youths in Bari Village, 2x11 Enam Lingsung Subdistrict. The findings reveal two main factors contributing to the increase in youth unemployment in Padang Pariaman Regency: addiction to online games and a lack of employment opportunities.

**Keywords:** Gaming addiction; Lack of job opportunities; Unemployment.

**How to Cite:** Oktavia, R. et al. (2025). Tantangan Pengangguran di Kalangan Pemuda Kabupaten Padang Pariaman. *Social Empirical: Prosiding Berkala Ilmu Sosial*, Vol. 2 No. 1 Tahun 2025. (pp. 177-184). Padang: Universitas Negeri Padang.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2025 by author.

---

## Pendahuluan

Pengangguran merupakan keadaan dimana seseorang yang menjadi bagian dalam angkatan kerja sedang membutuhkan dan mencari suatu pekerjaan, namun belum mendapatkannya (Nisa & Sugiharti, 2022). Pengangguran merupakan isu krusial dalam bidang ekonomi, yang mempengaruhi stabilitas sosial suatu negara. Fenomena ini mencerminkan ketidakseimbangan struktur antara pemerintah dan penawaran tenaga kerja di pasar, yang sering kali berakar dari masalah ekonomi dan kebijakan sosial. Setiap negara di dunia, termasuk Indonesia, tentu menghadapi tantangan pengangguran yang beragam, yang selalu menjalankan berbagai program untuk menekankan angka pengangguran (Frisnoiry et al., 2024). Pengangguran tidak hanya berdampak pada individu, tetapi juga memiliki implikasi yang luas bagi perekonomian dan masyarakat secara keseluruhan. Tingginya tingkat pengangguran dapat menimbulkan berbagai masalah seperti, kemiskinan, kriminalitas, penurunan produktivitas, hingga disintegrasi sosial.

Di Indonesia, Tantangan pengangguran seringkali diperburuk oleh faktor-faktor struktural, seperti pertambahan ekonomi yang tidak merata, perubahan teknologi, dan pergeseran demografi. Ketimpangan ini memperparah kerentanan terhadap pengangguran, terutama di daerah yang belum mendapatkan pemerataan pembangunan. Pengangguran merupakan masalah sosial dan ekonomi yang signifikan di berbagai daerah, termasuk Kabupaten Padang Pariaman. Dalam konteks Kabupaten Padang Pariaman, pengangguran tidak hanya memberikan tantangan terhadap perekonomian lokal tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan kemiskinan (Yulianti et al., 2024). Pengangguran telah menjadi masalah yang umum dan kompleks di dalam suatu daerah, karena pengangguran bukan hanya terjadi pada pemuda yang memiliki latar belakang pendidikan yang rendah, namun juga menyerang masyarakat yang memiliki latar pendidikan yang tinggi (Adriyanto et al., 2020). Tingkat pengangguran yang tinggi dapat menimbulkan dampak yang luas tidak hanya pada mereka yang terkena dampaknya, namun juga pada masyarakat secara keseluruhan.

Berdasarkan data resmi yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik (BPS), tingkat pengangguran terbuka (TPT) di Kabupaten Padang Pariaman mengalami fluktuasi selama lima tahun terakhir, yaitu dari tahun 2020 hingga 2024. Berikut ini adalah data TPT Kabupaten Padang Pariaman selama periode tersebut,

**Tabel 1. pada Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) di Kota Padang Pariaman**

Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) 5 Tahun Terakhir Kabupaten Padang Pariaman	
2020	8,13
2021	8,41
2022	6,6
2023	6,69
2024	6,59

Sumber: Badan Pusat Statistik 2020-2024

Dari tabel diatas, dapat kita lihat bahwa di Kabupaten Padang Pariaman di tahun 2020 mencapai 8,13% kemudian terjadinya peningkatan menjadi 8,41% pada tahun 2021, lalu pada tahun 2022 akhirnya sedikit menurun menjadi 6,6%. Meskipun terjadi penurunan setelah tahun 2021, angka pengangguran di Kabupaten Padang Pariaman masih tergolong tinggi dan menjadi persoalan yang signifikan bagi pembangunan daerah. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat berbagai program dan kebijakan untuk menekankan angka pengangguran, tantangan dalam mengatasi pengangguran di daerah ini belum sepenuhnya berhasil.

Salah satu penyebab utama tingginya pengangguran di kalangan pemuda di Kabupaten Padang Pariaman adalah kurangnya kesempatan kerja. Ketidak seimbangan antara jumlah pencarian kerja dan lowongan yang tersedia di kabupaten Padang Pariaman semakin memperumit upaya penurunan angka pengangguran. Minimnya akses terhadap informasi lowongan kerja, pelatihan keterampilan, serta lemahnya koneksi ke dunia industri juga semakin mempersulit peluang kerja bagi pemuda. Hal ini membuat sebagian pemuda kehilangan arah dan tidak terlibat dalam kegiatan produktif. Di sisi lain, kurangnya kesempatan kerja di Kabupaten Padang Pariaman juga menjadi faktor utama yang berkontribusi terhadap tingginya angka pengangguran. Penelitian menunjukkan bahwa pemuda yang berpendidikan tinggi, mengikuti pelatihan, dan tinggal di Perkotaan cenderung lebih mudah mendapatkan pekerjaan, sedangkan sektor informal lebih dominan di wilayah pedesaan dan cenderung didominasi oleh laki-laki, sedangkan perempuan masih mendominasi angka pengangguran (Wijaya & Arisetyawan, 2023). Kesenjangan antara desa dan kota dalam hal akses terhadap pelatihan kerja, informasi lowongan, dan koneksi dunia kerja turut memperburuk situasi ini, terutama bagi pemuda pedesaan.

---

Selain faktor keterbatasan lapangan pekerjaan, Kecanduan game online ini juga menjadi faktor yang tidak dapat kita abaikan dalam peningkatan angka pengangguran. Penelitian telah menunjukkan bahwa pemuda yang sudah mengalami kecanduan game online cenderung mengalami penurunan produktivitas, lemahnya motivasi untuk bekerja, serta minimnya interaksi sosial yang dapat mendukung pengembangan karir. Kecanduan game juga dapat menyebabkan gangguan psikologis seperti kecemasan dan depresi, yang pada akhirnya berdampak pada kesulitan dalam mencari pekerjaan (Halawa, 2021). Banyak pemuda yang menghabiskan waktu berlebihan untuk bermain game, sehingga mengabaikan peluang mengembangkan keterampilan yang dapat meningkatkan daya saing mereka dilapangan pekerjaan. Aktivitas tidak produktif ini, termasuk bermain game dilakukan hampir setiap hari dengan durasi antara 3 hingga 7 jam, tanpa adanya keterlibatan dalam pekerjaan tetap. Hal ini menyebabkan pemuda mengalami penurunan produktivitas, lemahnya motivasi untuk bekerja, serta tingginya angka pengangguran yang menunjukkan perlunya penanganan yang lebih spesifik sesuai dengan kondisi wilayah setempat (Mauliani, Maiyastri, & Rita Diana, 2018).

Beberapa penelitian terdahulu yang terkait faktor-faktor penyebab pengangguran telah dilakukan oleh berbagai peneliti yang mengidentifikasi dan menyortir faktor-faktor penyebab pengangguran di berbagai daerah. Penelitian yang dilakukan oleh Amir (2007) menyortir keterkaitan antara inflasi dan pengangguran sebagai indikator struktur ekonomi yang lemah. Selain itu, penelitian oleh Mauliani, Maiyastri, & Diana (2018) di Kabupaten Padang Pariaman menunjukkan bahwa tingkat pengangguran di Kecamatan Padang Pariaman cukup tinggi, sehingga diperlukan penanganan yang lebih spesifik sesuai dengan kondisi wilayah setempat. Hasil penelitian ini juga mengindikasikan bahwa semakin tinggi indeks pembangunan manusia, semakin rendah angka pengangguran yang terjadi. Selain itu, penelitian oleh Yunani et al. (2018) mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi pengangguran terbuka di Provinsi Jawa Tengah menemukan bahwa upah minimum dan pertumbuhan ekonomi memiliki pengaruh signifikan terhadap tingkat pengangguran. Penelitian lain oleh Sirait & Marhaeni (2013) di Provinsi Bali juga menunjukkan bahwa upah minimum berpengaruh negatif terhadap jumlah pengangguran, di mana peningkatan upah dapat mendorong lebih banyak individu untuk mencari pekerjaan. Penelitian oleh Riza et al. (2017) juga memberikan wawasan penting mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat pengangguran di Kabupaten Jember.

Meskipun banyak penelitian telah dilakukan mengenai berbagai faktor yang menyebabkan pengangguran, penelitian ini memiliki kebaruan yang menarik dengan menekankan faktor yang lebih dominan dalam pengangguran, yaitu kecanduan game online dan kurangnya kesempatan kerja. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih fokus pada faktor ekonomi dan kebijakan upah, penelitian ini akan mengeksplorasi dampak sosial dari kecanduan game online dan akses terhadap kesempatan kerja, yang belum banyak dibahas dalam literatur yang ada. Hal ini memfokuskan sudut pandang baru dalam memahami dinamika pengangguran di kalangan pemuda, khususnya di daerah pedesaan. Penelitian ini berupaya menggambarkan bagaimana perubahan gaya hidup digital dapat mempengaruhi pola pikir dan perilaku kerja generasi muda. Selain itu, penelitian ini melihat pentingnya pendidikan nonformal dan pelatihan keterampilan sebagai solusi jangka panjang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis faktor-faktor utama penyebab pengangguran di kalangan pemuda Kabupaten Padang Pariaman. Dengan memahami faktor-faktor ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan yang bermanfaat dalam merumuskan kebijakan dan program bagi pemerintah untuk mengatasi masalah pengangguran. Dengan demikian, Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam upaya menciptakan lingkungan yang lebih kondusif bagi pengembangan individu dan memperbaiki kondisi perekonomian di Kabupaten Padang Pariaman, serta memberikan solusi konkret untuk mengatasi masalah kecanduan game online yang semakin mengkhawatirkan.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus untuk menggambarkan secara mendalam fenomena pengangguran di kalangan pemuda di Desa Bari, Kecamatan 2x11 Enam Lingkung, Kabupaten Padang pariaman, pada tanggal 26 April hingga 05 Mei 2025. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengungkapkan makna dan dinamika sosial yang melatarbelakangi permasalahan secara kontekstual. Teknik penentuan informan dilakukan melalui metode *purposive sampling*, yaitu dengan memilih informan berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dan fokus penelitian. Jumlah informan dalam penelitian ini adalah enam orang, yang terdiri dari empat orang pemuda pengangguran dan dua tokoh masyarakat yang memahami situasi sosial ekonomi di desa tersebut. Pengumpulan data dilakukan dengan dua teknik utama, yaitu observasi dan wawancara mendalam. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung aktivitas sehari-hari para pemuda, untuk melihat pola perilaku mereka dalam kehidupan sosial dan aktivitas produktif, perilaku dan interaksi sosial pemuda. Sementara itu, wawancara mendalam dilakukan guna

---

---

dilakukan untuk menggali persepsi, pengalaman, dan faktor-faktor yang mempengaruhi kondisi pengangguran yang mereka alami, serta bagaimana mereka memaknai realita sosial tersebut. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model interaktif dari Miles dan Humberman, yang mencakup tiga tahap utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan serta verifikasi kesimpulan.

## Hasil dan Pembahasan

Pengangguran di kalangan pemuda merupakan persoalan kompleks yang tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor sosial dan individu. Berdasarkan hasil penelitian ini dilakukan melalui wawancara yang mendalam dan observasinya dilakukan langsung di lapangan, ditemukan bahwa terdapat berbagai penyebab yang saling berkaitan. Terdiri dari dua faktor yang paling dominan yang menyebabkan tingginya angka pengangguran, yaitu pertama kecanduan game online dan kedua kurangnya lapangan pekerjaan yang memadai. Kecanduan game online ini menyebabkan bahwa banyak pemuda yang kehilangan fokus terhadap pendidikan dan pekerjaan, sehingga memperparah situasi mereka. Di sisi lain, terbatasnya peluang kerja yang sesuai dengan keterampilan dan minat pemuda juga menjadi penghambat utama dalam mengatasi pengangguran. Selain itu, minimnya pelatihan kerja serta lemahnya dukungan dari lingkungan sosial turut memperburuk kondisi mereka.

### Kecanduan Game Online

Kecanduan game online kini menjadi isu yang semakin maraknya di kalangan generasi muda, khususnya di wilayah pedesaan yang memiliki keterbatasan akses terhadap pencarian pekerjaan. Dalam penelitian ini, kecanduan game online diidentifikasi sebagai salah satu faktor utama yang mempengaruhi tingginya angka pengangguran. Banyak pemuda yang menghabiskan waktunya untuk bermain game, hingga kebiasaan itu menyebabkan mereka abai untuk dan mencari kerja serta mengorbankan kesempatan mengembangkan keterampilan kerja dan kesiapan memasuki lapangan kerja. Seperti yang diungkapkan oleh seorang pemuda yaitu F (21 tahun).

*"...Dulu wak sempat karajo salamo 1 tahun 3 Bulan dan di PHK, habis tu wak dak karajo lai, cuman di rumah se mandanga kok ado lowongan karajo tu main game untuak maisi waktu luang. Dek talampau acok main game samo taraso sanang dirumah ko kak aaa lupu wak jadinya untuak cari karajo..."*

Artinya:

"...Dulu saya pernah bekerja selama 1 Tahun 3 Bulan dan di PHK, setelahnya saya hanya di rumah saja sambil mendengarkan kalau ada lowongan kerja terus bermain game untuk mengisi waktu luang. Karena terlalu sering bermain game dan merasa nyaman dirumah ini jadi lupa untuk mencari pekerjaan..." (Wawancara Pada 10 Mei 2025)

Dari pernyataan F (21 tahun), terlihat jelas bahwa kecanduan game online tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi bentuk pelarian dari realitas yang penuh tekanan, khususnya setelah mengalami pemutusan hubungan kerja (PHK). F mengungkapkan bahwa setelah di PHK, ia lebih banyak menghabiskan waktu di rumah sambil bermain game. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya dukungan emosional dan bimbingan karier pasca-PHK dapat mendorong seseorang untuk mencari kenyamanan di dunia virtual. Ketika game menjadi pelarian utama, pemuda cenderung kehilangan motivasi untuk kembali aktif di dunia kerja. Lama kelamaan, ini bisa berkembang menjadi kebiasaan pasif yang sulit dihentikan. Selain itu, lingkungan sekitar yang tidak memberikan dorongan positif juga memperkuat siklus mereka. Kecanduan game online ini tidak bisa di anggap remeh dan perlu ditangani secara serius sebagai bagian dari upaya mengatasi pengangguran. Hal ini juga sama atau sejalan dengan temuan yang di ungkapkan oleh informan AA usia (23 Tahun), yang mengungkapkan bahwa:

*"...Mungkin dek zaman kini ko susah cari karajo, dek awak indak karajo, tu keseharian wak ndak ado do. Biasonyo baru jago lalok langsung main game. Kalau bosan dirumah, tu wak pai ka rumah kawan bakumpua sambia main game. Kadang kami main game lai dapek pitih untuak bali rokok..."*

Artinya:

"...Mungkin karena zaman sekarang susah untuk cari kerja, jadi karena saya tidak bekerja, saya kesehariannya tidak ada. Biasanya saya baru bangun tidur langsung bermain game. Kalau saya bosan di rumah, saya pergi ke rumah teman ngumpul-ngumpul sambil bermain game. Kadang kami main game ada menghasilkan uang untuk beli rokok..." (Wawancara Pada 10 Mei 2025)

Dari pernyataan dua pemuda diatas, dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online bukan sekedar bentuk hiburan semata, melainkan telah menjadi pelarian dari tekanan sosial dan ketiada pekerjaan. Rasa nyaman yang ditimbulkan dari bermain game membuat individu kehilangan motivasi untuk mencari pekerjaan. Fenomena ini menunjukkan bahwa kecanduan game online telah berkembang menjadi persoalan sosial yang mempengaruhi pola pikir, gaya hidup, dan produktivitas pemuda. Fenomena ini juga memperhatikan adanya pergeseran nilai dalam kehidupan pemuda, dimana aktivitas produktif seperti atau mencari kerja tergantikan oleh aktivitas virtual yang memberikan kepuasan sesaat namun, tidak berkontribusi terhadap peningkatan kualitas hidup secara nyata. Kecanduan game tidak hanya menunda pencarian kerja, tetapi dalam jangka panjang dapat menciptakan ketergantungan psikologis, menurunkan kemampuan bersosialisasi di dunia nyata, dan menimbulkan sikap adaptasi terhadap tantangan kehidupan.

### **Kurangnya Kesempatan Kerja Karena Rendahnya Pendidikan**

Faktor kedua yang mengakibatkan tingginya angka pengangguran, yaitu Kurangnya kesempatan kerja yang mengakibatkan banyaknya pengangguran di kalangan pemuda. Hal ini menyebabkan semakin banyak pemuda yang tidak memiliki pekerjaan dan akhirnya terjebak dalam pengangguran berkepanjangan. Di wilayah pedesaan seperti Kabupaten Padang Pariaman, lapangan pekerjaan yang tersedia sangat terbatas dan cenderung tidak berkembang. Kondisi ini semakin sulit bagi mereka yang tidak memiliki latar belakang pendidikan yang memadai ataupun keterampilan kerja yang relevan. Pemuda yang hanya lulusan sekolah dasar atau menengah seringkali tidak memenuhi kualifikasi yang dibutuhkan oleh dunia kerja, sehingga menyebabkan mereka sulit untuk memasuki dunia kerja. Seperti yang disampaikan oleh seorang pemuda berinisial TF (22 tahun), ia merasa kesulitan mendapatkan pekerjaan karena tidak memiliki sertifikat keahlian. Sehingga peningkatan akses pendidikan dan pelatihan kerja menjadi hal yang sangat penting untuk membuka lebih banyak peluang kerja bagi generasi muda.

*“... Kini ko Payah bana mencari karajo, apo lai awak cuman tamatan SMA. Alah banyak wak malamar karajo ka tampek yang babeda tapi ndak jo ditarimo. Apo lai kini ko karajo harus paralu urang dalam. Di kampung se lai, puta-puta tu duduak-duduak dikadai se sambia danga info kok ado lowongan karajo...”*

Artinya:

(Sekarang ini susah sekali untuk mencari kerja, apa lagi saya cuman tamatan SMA. Sudah banyak saya mencoba melamar kerja ke tempat yang berbeda-beda tapi tidak diterima. Apalagi saat ini untuk mencari pekerjaan tu harus butuh orang dalam. Di kampung saja lagi, putar-putar terus duduk-duduk di warung sambil dengar info kerja kalau ada) (Wawancara Pada 10 Mei 2025).

Pernyataan dari TF (22 Tahun) menggambarkan dengan jelas betapa sulitnya pemuda dalam mencari pekerjaan, terutama bagi mereka yang hanya memiliki latar belakang pendidikan setingkat SMA. Ia terjebak dalam situasi tanpa arah, dimana berbagai upaya yang telah dilakukan untuk melamar pekerjaan tidak membuahkan hasil. Hal ini sejalan dengan pendapat Bapak Mukri Adman (53 Tahun) bahwa:

*“...Dikampung ini banyak pemuda yang pengangguran karena mereka sulit mencari pekerjaan. Kebanyakan pemuda disini SMA atau SMK. Di daerah ini, pekerjaan yang tersedia hanya sebagai buruh tani dan kebun. Namun, pemuda usia 20 tahunan jarang yang mau terlibat dalam pekerjaan buruh. Mereka lebih memilih untuk bergantung pada orang tua. Selain itu, umumnya pemuda yang tamat sekolah langsung untuk pergi merantau, tetapi itu pun hanya jika mereka punya modal untuk berangkat...”* (Wawancara Pada 05 Mei 2025).

Dengan hasil wawancara dengan Bapak Mukri Adman, disimpulkan bahwa rendahnya minat pemuda untuk bekerja di sektor pertanian menjadi salah satu penyebab meningkatnya angka pengangguran di daerah pedesaan. Meskipun di sektor pertanian pemuda masih bisa bekerja, pekerjaannya dianggap kurang menarik. Selain itu, keterbatasan pendidikan semakin mempersulit peluang pemuda dalam memasuki dunia kerja. Fenomena ini menunjukkan adanya kemunduran produktivitas kerja di kalangan pemuda dan jika tidak di atasi dengan baik, kondisi ini akan berpotensi menimbulkan pengangguran jangka panjang. Dalam hal ini, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai instrumen pembentuk intelektualisasi, tetapi juga sebagai penentu akses terhadap mobilitas sosial dan ekonomi. Oleh karena itu diperlu upaya strategis bagi pemerintahan untuk mengatasi masalah pengangguran ini dan memberikan pelatihan khusus bagi pemuda untuk pengembangan keterampilan sesuai dengan minat mereka.

### Analisis Pola Kegiatan Keseharian Pengangguran di Kalangan Pemuda

Pengangguran di kalangan pemuda Kabupaten Padang Pariaman menjadi persoalan yang kompleks. Berdasarkan observasi dan wawancara yang kami lakukan pada tanggal 4 Mei 2025 terhadap dua orang pemuda yang sedang tidak bekerja, ditemukan bahwa sebagian besar keseharian mereka hanya menghabiskan waktunya dengan aktivitas tidak produktif seperti duduk-duduk di warung dan bermain game online. Aktivitas ini dilakukan hampir setiap hari, berlangsung 3-7 jam dalam sehari. Salah seorang informan, MGJ (20 tahun), menyatakan:

*"...Kegiatan sehari-hari ndak ado do, cuman dirumah se nyo. Paginyo jago lalok, tu mandi, lanjut makan, habis tu wak pai ka kadai basuo samo kawan-kawan sambia main game. Siang nyo wak plang, lanjut lalok, sorenyo wak ikuik main futsal sampai sanjo. tu malam nyo kalua lo baliak pai ka kadi, plang jam 1 malam. Mode itu se kegiatan seharian nyo ..."*

Artinya:

"...Kegiatan sehari-hari gak ada, hanya dirumah saja. Paginya bangun tidur, lanjut mandi, makan, habis itu pergi ke warung untuk bertemu teman-teman sambil bermain game. Siangnya pulang, lanjut tidur, sorenya saya ikut main futsal sampai magrib. Terus malamnya saya keluar lagi pergi ke warung, pulangnyanya jam 1. Seperti ini saja kegiatan seharian saya..." (Wawancara Pada 05 Mei 2025).

Temuan ini menggambarkan bahwa pola kegiatan seharian pengangguran di kalangan pemuda ini tidak hanya dipengaruhi oleh ketidakadaan pekerjaan, tetapi juga kurangnya akses dan kesempatan untuk terlibat dalam aktivitas yang produktif dan bermakna. Ketergantungan pada kegiatan yang bersifat semata, seperti bermain game online dan nongkrong di warung, serta kegiatan fisik seperti futsal yang menunjukkan adanya kekosongan dalam pengembangan diri dan motivasi untuk mencari peluang kerja atau meningkatkan keterampilan. Kondisi ini dapat beresiko, karena dapat memperpanjang siklus pengangguran, sebab waktu dan energi yang semestinya dialokasikan untuk pengembangan kompetensi justru teralihkan kepada kegiatan-kegiatan non-produktif yang tidak memberikan nilai tambah secara ekonomi maupun sosial dalam jangka panjang.



**Gambar 1. Warung tempat berkumpulnya para pemuda**

Sumber: Dokumentasi Peneliti

Warung yang menjadi salah satu tempat titik kumpul utama bagi para pemuda setempat yang lokasinya di Desa Bari Mudiak. Warung ini tidak hanya menjadi tempat nongkrong saja, tetapi juga lokasi utama bagi pemuda yang pengangguran untuk menghabiskan waktu dengan bermain game online secara bersama-sama. Fenomena ini menunjukkan bahwa warung berperan sebagai ruang sosial yang penting, karena dapat menyediakan wadah interaksi dan kebersamaan bagi pemuda, sekaligus mencerminkan kurangnya aktivitas produktif dan kesempatan kerja di daerah tersebut. Tidak jarang pemuda menghabiskan waktu berjam-jam di warung tanpa tujuan yang jelas, selain bermain game dan bercengkrama. Hal ini menunjukkan bahwa warung bukan hanya menjadi tempat hiburan, tetapi juga menjadi pelarian dari tekanan ekonomi dan kebosanan akibat ketiadaan pekerjaan. Keberadaan warung seperti ini mencerminkan kondisi sosial dan ekonomi masyarakat sekitar yang membutuhkan perhatian lebih dari pemerintah dan pihak terkait.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil temuan penelitian dapat disimpulkan bahwa pengangguran di kalangan pemuda merupakan permasalahan sosial yang tidak hanya berdampak pada individu, tetapi juga mempengaruhi dinamika sosial dan ekonomi pada masyarakat. Berdasarkan hasil temuan peneliti di lapangan terhadap pengangguran di Kabupaten Padang Pariaman, peneliti dapat mengungkapkan bahwa ditemukan dua faktor utama penyebab pengangguran pada pemuda yaitu kecanduan game online dan kurangnya kesempatan

kerja. Faktor pertama yaitu kecanduan game online. Beberapa informan mengakui bahwa mereka lebih memilih menghabiskan waktu 4-6 jam per hari untuk bermain game dibandingkan mencari pekerjaan. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian dari [Mardiana \(2022\)](#) yang menyatakan bahwa kecanduan game online berdampak signifikan terhadap penurunan motivasi kerja dan kemampuan bersosialisasi, terutama di kalangan pemuda usia produktif. Game online sudah menjadi ruang pelarian bagi pemuda dari realita sosial yang penuh tekanan, terutama bagi pemuda yang gagal mendapatkan pekerjaan setelah menamatkan pendidikan. Ketika peluang kerja semakin sempit dan persaingan semakin ketat, banyak pemuda merasa tersaingi. Dalam kondisi ini, game online memberikan sensasi kendali, pencapaian, dan komunitas virtual yang sulit mereka dalam kehidupan nyata. Namun, pelarian ini justru dapat memperpanjang siklus pasif dan menjauhkan pemuda dari aktivitas kesiapan bekerja. Penelitian ini sejalan dengan Teori *Escape* dari [Baumeister \(1991\)](#) menjelaskan bahwa individu terkadang menggunakan aktivitas tertentu untuk menghindari stres dan masalah dalam kehidupannya, dan dalam konteks ini bermain game menjadi bahan pelarian bagi pemuda. Alih-alih menjadi solusi, pelarian ke dunia game justru memperdalam masalah. Hal ini diperkuat oleh penelitian [Saputra & Lestari \(2019\)](#) mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa kecanduan game ini dapat menurunkan motivasi kerja generasi muda.

Selain faktor individu seperti kecanduan game online, kurangnya kesempatan kerja juga merupakan salah satu faktor penyebab tingginya angka pengangguran. Berdasarkan temuan diatas, dapat dijelaskan bahwa kurangnya kesempatan kerja tampaknya menjadi faktor yang lebih dominan dalam menyebabkan pengangguran di kalangan pemuda. Minimnya lapangan pekerjaan yang tersedia di Kabupaten Padang Pariaman, terutama bagi pemuda yang memiliki tingkat pendidikan menengah tanpa keahlian khusus, dapat menjadikan para pemuda sulit untuk bersaing di dunia kerja. Yang dimana kondisi ini diperparah oleh ketidakadaan program pelatihan yang dapat meningkatkan keterampilan mereka agar sesuai dengan kebutuhan industri. Temua ini diperkuat oleh hasil penelitian [Saputra \(2021\)](#) yang menunjukkan bahwa terdapat ketidaksesuaian antara aspirasi kerja pemuda dan realitas pasar tenaga kerja di pedesaan, sehingga menyebabkan mereka memilih untuk menganggur atau berharap bisa merantau. Pada aspek struktural, *Human Capital Theory* dan teori pengangguran struktural (Keynes) memberikan kerangka untuk memahami masalah ini. Keterbatasan lapangan kerja bagi lulusan sekolah menengah mencerminkan ketidaksesuaian antara sistem pendidikan dan kebutuhan lapangan kerja. Sekolah sering kali gagal membekali siswa dengan keterampilan praktis yang dibutuhkan di dunia kerja, sementara industri lokal tidak cukup berkembang untuk menyerap tenaga keja yang ada. Minimnya industri di Padang Pariaman menciptakan situasi dimana lowongan kerja yang tersedia tidak mampu menerima pemuda yang tidak sesuai dengan keahliannya yang memicu pengangguran jangka panjang. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian [Handayani \(2018\)](#) yang menegaskan bahwa kekurangan pelatihan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan pasar kerja menjadi hambatan utama pengangguran di daerah pedesaan.

Lebih lanjut penelitian ini juga menganalisis bagaimana pola keseharian pemuda yang berada dalam kondisi pengangguran, khususnya di Desa Bari Mudiak, Kecamatan 2x11 Enam lingkung, Kabupaten Padang Pariaman. Pola keseharian ini membarikan gambaran yang lebih dalam mengenai bagaiman para pemuda menjalani kehidupannya tanpa keterkaitan pada pekerjaan formal maupun aktivitas produktif lainnya. Aktivitas keseharian yang cenderung monoton seperti bangun siang, nongkrong di warung, bermain game, hingga begadang tanpa tujuan yang jelas mencerminkan minimnya struktur dalam kehidupan sehari-hari. Fenomena ini mengarah pada potensi difusi sosial yang lebih luas, seperti menurunnya semangat kerja, serta melemahnya motivasi untuk berkembang. Dengan menganalisis pola keseharian pemuda ini, peneliti bertujuan untuk menunjukkan bahwa pengangguran di kalangan pemuda bukan sekedar masalah ekonomi, tetapi juga menyangkut aspek sosial yang memerlukan penanganan menyeluruh melalui langkah-langkah interpretasi serta program pemberdayaan yang relevan dan terarah. Dalam konteks ini, penting untuk mengembangkan program-program pelatihan yang relevan dan meningkatkan kolaborasi antara institusi pendidikan dan industri. Dengan demikian, pemuda dapat dibekali dengan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan pasar, sehingga meningkatkan daya saing mereka. Selain itu, perlu ada upaya untuk mendorong pertumbuhan industri lokal agar dapat menyerap tenaga kerja yang ada. Kebijakan yang mendukung untuk menciptakan lapangan pekerjaan barupan pengembangan keterampilan pemuda menjadi elemen kungsi dalam mengatasi masalah pengangguran di kalangan pemuda di Kabupaten Padang Pariaman.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai tantangan pengangguran di kalangan pemuda Kabupaten Padang Pariaman, dapat disimpulkan bahwa ada dua faktor yang menyebabkan tingginya angka pengangguran di kalangan pemuda di Kabupaten Padang pariaman yaitu kecanduan game online atau kurangnya kesempatan kerja bahwa kurangnya kesempatan kerja merupakan faktor utama yang

menyebabkan tingginya angka pengangguran di kalangan pemuda. Di wilayah pedesaan seperti Padang Pariaman, lapangan pekerjaan sangat terbatas, terutama bagi pemuda yang hanya tamatan SMA dan SMK. Akibat kurangnya kesempatan kerja pemuda menjadikan game sebagai bahan pelarian untuk menghilangkan kejenuhan akibat tidak adanya kegiatan yang produktif.

Penelitian ini masih terbatas pada analisis dua faktor utama penyebab pengangguran, yaitu kecanduan game online dan kurangnya kesempatan kerja. Masih terdapat peluang besar bagi penelitian selanjutnya untuk mengkaji aspek lain yang mempengaruhi pengangguran pemuda, seperti sistem pendidikan maupun kebijakan pemerintah daerah serta dinamika sosial ekonomi dalam mendorong partisipasi pemuda terhadap dunia kerja. Dengan tingginya angka pengangguran di kalangan pemuda Kabupaten Padang Pariaman merupakan persoalan kompleks yang melibatkan faktor individu seperti kecanduan game online, serta faktor struktural seperti keterbatasan lapangan pekerjaan dan lemahnya dukungan dari pemerintah. Dengan demikian, diharapkan pemuda dapat lebih siap untuk memasuki dunia kerja dan berkontribusi secara positif terhadap masyarakat serta adanya tindak lanjut dari pemerintah untuk memperluas lapangan pekerjaan dan memberikan langkah awal bagi pemuda untuk mengembangkan kemampuan dan potensi mereka.

## Rujukan

- Adriyanto, A., Prasetyo, D., & Khodijah, R. (2020). Angkatan Kerja dan Faktor yang Mempengaruhi Pengangguran. *Jurnal Ilmu Ekonomi & Sosial*, 11(2), 66–82. <https://doi.org/10.35724/jies.v11i2.2965>
- Almigo, N. (2004). Hubungan Antara Kepuasan Kerja Dengan Produktivitas Kerja Karyawan. *Jurnal PSYCHE*, 1(1), 50-60.
- Amir, A. (2007). Pengaruh Inflasi dan pertumbuhan Ekonomi terhadap Pengangguran di Indonesia. *Jurnal Inflasi dan Pengangguran*, 3(2).
- Anshori, M. (2022). Tantangan pemuda di era disrupsi. *Jurnal Humaniora*, 9(1), 55–64.
- Frisnoiry, S., Sihotang, H. M. W., Indri, N., & Munthe, T. (2024). Analisis Permasalahan Pengangguran di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Komputersasi Akuntansi*, 17(1).
- Halawa, A. (2021). Kecanduan game online pada remaja dengan tingkat kecemasan orang tua. *Jurnal Keperawatan*, 10(2), 38-53.
- Marhaeni, N. S. (2013). Analisis Beberapa Faktor Yang Berpengaruh Terhadap Jumlah Pengangguran Kabupaten/Kota di Provinsi Bali. *E-Jurnal EP Unud*, 108-118.
- Mauliani, M., Maiyastri, R., & Diana, R. (2018). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Kesehatan Mental Pemuda. *Jurnal Psikologi*, 4(1).
- Nisa, K., & Sugiharti, R. R. (2022). Determinan pengangguran muda: Studi di Negara ASEAN-5 2010-2019. *Journal of Economics Research and Policy Studies*, 2(1), 10–22. <https://doi.org/10.53088/jerps.v2i1.371>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Peraturan Bupati Padang Pariaman Nomor 10 Tahun 2023 tentang Rencana Kerja Pemerintah Daerah Tahun 2024. Padang Pariaman: Pemerintah Kabupaten Padang Pariaman.
- Putra, I. B. (2021). Pemuda dan dunia kerja: Realita dan tantangan. *Jurnal Sosiologi Indonesia*, 7(2), 15–25.
- Riza, F., & Muslihatinningsih, F. (2017). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Tingkat Pengangguran di Kabupaten Jember. *Jurnal Ekonomi Bisnis dan Akuntansi*. 9(1).
- Sugianto, S., & Permadhy, Y. T. (2021). E-Commerce Wujud Pemberdayaan Kelompok Ibu-Ibu PKK Desa Bojongcae, Kecamatan Cibadak, Lebak, Banten. *IKRA-ITH ABDIMAS*, 4(2), 43-49.
- Wijaya, N. A., & Arisetyawan, K. (2023). Faktor yang Mempengaruhi Partisipasi Kerja Gen-Z di Indoneisa. *INDEPENDENT: Journal of Economics* 3(3). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/independent>
- Yulianti, M., Islam, U., Sjech, N., Djamil, M., & Bukittinggi, D. (2024). Pengaruh Dampak Pengangguran Terhadap Tingkat Kemiskinan Masyarakat di Kabupaten Pasaman. *Jurnal Multidisiplin Inovatif*, 8(12).
- Yunani, A. H. (2018). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Pengangguran Terbuka di Provinsi Jawa Tengah Tahun 2009-2014. *e-Journal Ekonomi Bisnis dan Akuntansi*, 2(1), 21-25.