

**Judi Bola *Online* di Kalangan Mahasiswa  
Studi Kasus: Dampak Perilaku Mahasiswa Pelaku Judi Bola *Online*  
di Kota Padang**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata Satu (S1)*



**DORI AFNI**  
**2009/95794**

**JURUSAN SOSIOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2014**

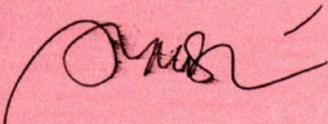
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judi Bola *Online* di Kalangan Mahasiswa  
Studi Kasus: Dampak Perilaku Mahasiswa Pelaku Judi Bola *Online*  
di Kota Padang

Nama : Dori Afni  
BP/NIM : 2009/95794  
Program Studi : Pendidikan Sosiologi Antropologi  
Jurusan : Sosiologi  
Fakultas : Ilmu Sosial

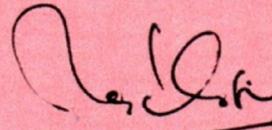
Padang, Agustus 2014

Pembimbing I



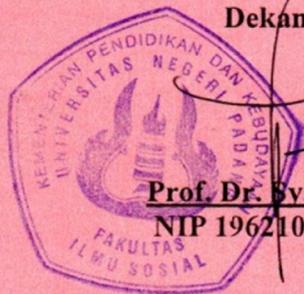
Junaidi, S.Pd. M.Si  
NIP 19680622 199403 1 002

Pembimbing II



Mira Hasti Hasmira, SH, M.Si  
NIP 19790515 200604 2 003

Diketahui Oleh:  
Dekan FIS UNP



Prof. Dr. Syafril Anwar, M.Pd  
NIP 19621001 198903 1 002

**HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI**

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Pendidikan Sosiologi Antropologi Jurusan Sosiologi  
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang  
Pada Hari Rabu, 23 Juli 2014**

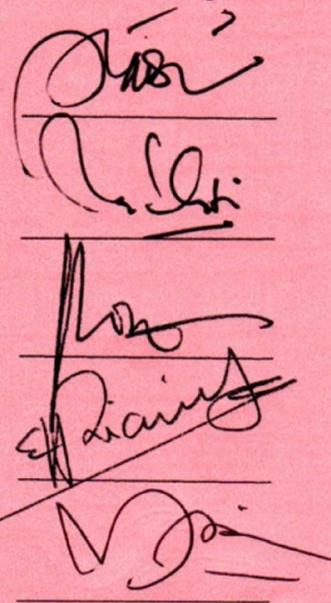
**Judi Bola *Online* di Kalangan Mahasiswa  
Studi Kasus: Dampak Perilaku Mahasiswa Pelaku Judi Bola *Online*  
di Kota Padang**

**Nama : Dori Afni  
BP/NIM : 2009/95794  
Program Studi : Pendidikan Sosiologi Antropologi  
Jurusan : Sosiologi  
Fakultas : Ilmu Sosial**

**Padang, Agustus 2014**

| <b>Tim Penguji</b> | <b>Nama</b>                    |
|--------------------|--------------------------------|
| 1. Ketua           | : Junaidi, S.Pd, M.Si          |
| 2. Sekretaris      | : Mira Hasti Hasmira, SH, M.Si |
| 3. Anggota         | : Nora Susilawati, S.Sos, M.Si |
| 4. Anggota         | : Dr. Erianjoni, M.Si          |
| 5. Anggota         | : Delmira Syafrini, S.Sos, M.A |

**Tanda Tangan**



## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tanda dibawah ini :

Nama : Dori Afni  
BPNIM : 2009/95794  
Program Studi : Pendidikan Sosiologi Antropologi  
Jurusan : Sosiologi  
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan Bahwa Skripsi saya yang berjudul “Judi Bola *Online* di Kalangan Mahasiswa. Studi Kasus: Dampak Perilaku Mahasiswa Pelaku Judi Bola *Online* di Kota Padang“ adalah benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil karya orang lain (plagiat). Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademik maupun hukum sesuai ketentuan yang berlaku, baik di institusi Universitas Negeri Padang maupun masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab sebagai anggota masyarakat Ilmiah.

Padang, Agustus 2014

Diketahui Oleh:

Ketua Jurusan Sosiologi,



**Adri Febrianto, S.Sos., M.Si**  
NIP. 19680228 199903 1 001



Saya menyatakan,

**Dori Afni**  
95794/2009

## ABSTRAK

**DORI AFNI.95794/2009.” Judi Bola *Online* di Kalangan Mahasiswa, Studi Kasus: Dampak Perilaku Mahasiswa Pelaku Judi Bola *Online* di Kota Padang”. Skripsi, Program Studi Pendidikan Sosiologi Antropologi, Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang. 2014.**

Mahasiswa yang merupakan generasi penerus bangsa yang berguna sebagai *agen of change* dan tuntutan masyarakat supaya mereka menjadi panutan malah melakukan perjudian secara *online*. Mahasiswa tersebut mengetahui dan merasakan berbagai macam permasalahan yang mereka hadapi karena melakukan perjudian tetapi mereka tetap saja melakukan tindakan perjudian tersebut, oleh sebab itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dampak perilaku mahasiswa pelaku judi bola *online*,

Teori yang digunakan untuk menjelaskan data hasil penelitian ini adalah teori pilihan rasional James S.Coleman. Menurut Coleman tindakan seseorang selalu memiliki sumber daya dan mengarah pada suatu tujuan dan tujuan itu ditentukan oleh nilai atau pilihan yang dianggap wajar untuk dilakukan. Keterkaitan dengan penelitian ini yaitu judi bola *online* merupakan suatu pilihan yang dianggap mahasiswa wajar untuk mereka pilih dikarenakan dengan keterampilan dan modal yang dimiliki mereka memilih judi bola *online* untuk meraih keuntungan berupa uang yang mereka pergunakan untuk berbagai tujuan selanjutnya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe penelitian studi kasus intrinsik. Informan dalam penelitian ini berjumlah 24 orang terdiri dari mahasiswa pelaku judi bola *online* yang terdapat diberbagai tempat di kota Padang. Teknik pemilihan informan dilakukan dengan teknik *snowball sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi partisipasi pasif, wawancara mendalam, peneliti melakukan triangulasi data. Analisis dalam penelitian ini menggunakan model interaktif yang dikembangkan oleh Mathew Miles dan Huberman. Langkah-langkahnya yaitu mereduksi data, mendisplay data dan penarikan kesimpulan akhir.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya 3 dampak perilaku mahasiswa pelaku judi bola *online*, yaitu (1) Latar Belakang mahasiswa terlibat judi bola *online* yang dapat dilihat dari pengaruh teman sebaya, tergiur keuntungan yang menggiurkan, menganggap judi bola *online* sebagai sebuah hiburan dan pernah melakukan judi bola secara lansung sebelumnya (2) dampak perilaku pada saat memenangi perjudian yaitu kemudahan dalam menggaet lawan jenis, didekati banyak teman, tindakan berhura-hura (3) dampak perilaku pada saat mengalami kekalahan dalam perjudian yaitu keresahan dalam memenuhi kebutuhan hidup, kesulitan keuangan dan beban fikiran sedemikian banyak, perilaku malas untuk mengikuti perkuliahan, tindakan menjual dan menggadaikan barang berharga, kecanduan judi bola *online*.

## KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Maksud dari penulisan skripsi ini adalah dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata I pada Program studi Pendidikan Sosiologi Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang. Adapun judul skripsi ini adalah “Judi Bola *Online* di Kalangan Mahasiswa, Studi Kasus: Dampak Perilaku Mahasiswa Pelaku Judi Bola *Online* di Kota Padang.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis mendapat banyak bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, antara lain kepada:

1. Bapak Junaidi, S.Pd. M.Si sebagai pembimbing I dan Ibu Mira Hasti Hasmira SH, M.Si sebagai pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu serta memberikan petunjuk dan arahan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Nora Susilawati, S.Sos, M.Si, Dr. Erianjoni, M.Si, Delmira Syafrini, S.Sos, M.A. sebagai penguji.
3. Penasehat Akademis (PA) Ibu Mira Hasti Hasmira, SH, M.Si yang telah memberikan petunjuk dan bimbingan selama perkuliahan.
4. Kepada seluruh Bapak dan Ibu staf pengajar jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

Tidak lupa terima kasih yang setinggi-tingginya kepada para informan yang telah bersedia memberi data dan informasi kepada penulis. Teristimewa untuk orang tua tercinta yang telah memberikan do’a, dorongan moril maupun materil kepada penulis. Perjalanan tidak hanya sampai disini.

Selanjutnya terima kasih kepada rekan-rekan mahasiswa jurusan Sosiologi Antropologi, khususnya angkatan 2009, yang sama-sama berjuang menyelesaikan skripsi dengan beragam ujian dan teman-teman yang telah banyak memberikan semangat sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik, dan semua pihak dengan sukarela memberikan bantuan baik berupa pemikiran, maupun buku-buku yang relevan sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar. Tidak lupa ucapan terima kasih yang setinggi-tingginya pada Allah SWT penulis memohon semoga bimbingan, bantuan, dorongan, dan do'a serta pengorbanan tersebut menjadi amal shaleh dan mendapat imbalan setimpal dari-Nya.

Meskipun penulis telah berusaha seoptimal mungkin, namun penulis sangat menyadari sepenuhnya dengan segala kekurangan dan keterbatasan penulis, skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, penulis mengharapkan masukan berupa kritikan dan saran membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Atas kritik dan saran dari segenap pembaca, penulis ucapkan terima kasih. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak umumnya, dan penulis khususnya.

Padang, Agustus 2014

Penulis

## DAFTAR ISI

|   |            |
|---|------------|
| <b>ABSTRAK.....</b>                     | <b>i</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>              | <b>ii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI .....</b>                 | <b>iv</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>               | <b>vi</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>             | <b>vii</b> |
| <b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>                |            |
| A. Latar Belakang Masalah .....         | 1          |
| B. Batasan dan Rumusan Masalah .....    | 9          |
| C. Tujuan Penelitian .....              | 10         |
| D. Manfaat Penelitian .....             | 10         |
| E. Kerangka Teoritis .....              | 11         |
| F. Batasan Konsep .....                 | 14         |
| G. <i>Metodologi Penelitian</i> .....   | 17         |
| a. Lokasi Penelitian .....              | 17         |
| b. Pendekatan dan Tipe Penelitian ..... | 17         |
| c. Informan Penelitian .....            | 18         |
| d. Teknik Pengumpulan Data.....         | 19         |
| 1. Observasi.....                       | 19         |
| 2. Wawancara.....                       | 21         |
| 3. Studi Dokumentasi.....               | 22         |
| 4. Triangulasi Data .....               | 22         |
| H. Analisis Data.....                   | 24         |
| <b>BAB II DESKRIPSI KOTA PADANG</b>     |            |
| A. Kondisi Geografis .....              | 28         |
| B. Kondisi Demografis .....             | 28         |
| C. Kependudukan Kota Padang.....        | 29         |
| D. Pendidikan .....                     | 32         |
| E. Mata Pencarian.....                  | 34         |
| F. Agama.....                           | 35         |
| G. Bahasa.....                          | 36         |

|  |    |
|--|----|
| H Aktifitas Mahasiswa .....  | 37 |
| I. Sejarah Judi Bola <i>Online</i> .....                           | 37 |
| <b>BAB III DAMPAK PERILAKU MAHASISWA PELAKU JUDI BOLA</b>          |    |
| <b><i>ONLINE</i></b>   |    |
| A. Latar Belakang Mahasiswa Terlibat Judi Bola <i>Online</i> ..... | 42 |
| 1. Pengaruh Teman Sebaya.....                                      | 43 |
| 2. Tergiur Keuntungan yang Menggiurkan .....                       | 48 |
| 3. Menganggap Judi Bola <i>Online</i> Sebagai Hiburan .....        | 51 |
| 4. Pernah Terlibat Judi Bola Sebelumnya .....                      | 53 |
| B. Dampak Perilaku Pada Saat Memenangi Perjudian.....              | 55 |
| 1. Kemudahan Dalam menggaet Lawan Jenis .....                      | 56 |
| 2. Didekati Banyak Teman .....                                     | 58 |
| 3. Tindakan Berhura-hura .....                                     | 60 |
| C. Dampak Perilaku Pada Saat Mengalami Kekalahan .....             | 61 |
| 1. Keresahan Dalam Memenuhi Kebutuhan Hidup .....                  | 62 |
| 2. Kesulitan Keuangan dan Beban Fikiran .....                      | 64 |
| 3. Perilaku Malas Untuk Mengikuti Perkuliahan.....                 | 66 |
| 4. Tindakan Menjual dan Menggadaikan Barang Berharga .....         | 69 |
| 5. Kecanduan Judi Bola <i>Online</i> .....                         | 72 |
| <b>BAB IV PENUTUP</b>  |    |
| A. Kesimpulan .....  | 75 |
| B. Saran .....   | 76 |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b>  |    |
| <b>LAMPIRAN</b>  |    |

## DAFTAR TABEL

| <b>Tabel</b>  | <b>Halaman</b> |
|---|----------------|
| 1. Data mahasiswa pelaku judi bola <i>online</i> .....    | 4              |
| 2. Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin .....               | 31             |
| 3. Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur.....             | 32             |
| 4. Jumlah Universitas di Kota Padang pada tahun 2013..... | 33             |

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran

1. Daftar Informan
2. Pedoman Wawancara
3. Dokumentasi
4. Surat Tugas Pembimbing
5. Surat Pengantar Penelitian Dari Fakultas Ilmu Sosial.
6. Surat Pengantar Penelitian Dari Kantor Kesatuan Bangsa dan Lingkungan Masyarakat Kota Padang.
7. Surat Bahwa Telah Selesai Melakukan Penelitian

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Sosialisasi adalah proses belajar dimana individu memahami kebiasaan, sikap, ide-ide, pola-pola, nilai dan tingkah laku, dan ukuran kepatuhan tingkah laku didalam masyarakat dimana ia hidup<sup>1</sup>. Media merupakan agen sosialisasi yang sangat berpengaruh dalam kehidupan dan pengetahuan masyarakat pada umumnya. Media menawarkan beragam jenis sosialisasi yang dapat tersampaikan pada subjeknya dalam waktu singkat. Kecanggihan teknologi pada saat sekarang ini memunculkan media sosialisasi dengan menggunakan internet. Internet dapat dikatakan agen sosialisasi karena di internet dapat diakses semua jenis informasi yang di butuhkan.<sup>2</sup>

Internet (*cyberspace*) merupakan fenomena baru dari pesatnya perkembangan teknologi. *Cyberspace* bukan barang mahal karena dapat dinikmati oleh semua kalangan. Layaknya dalam drama, *cyberspace* menyediakan ruang-ruang tempat berkembangnya berjuta imajinasi beribu fantasi<sup>3</sup>. Internet berkembang menjadi sebuah teknologi yang tidak saja mampu mentransmisikan sebagai informasi, namun juga telah mampu menciptakan dunia baru dalam realitas kehidupan manusia, yaitu sebuah realitas materialistis yang tercipta dalam dunia maya dan tidak saja mampu menciptkan dunia global, namun secara

---

<sup>1</sup>Henslin.M Henslin.2006.Sosiologi Dengan Pendekatan Membumi,Jakarta:Erlangga.hal:44

<sup>2</sup><http://www.Teknologimoderen.com> diakses tanggal 9 Maret 2014

<sup>3</sup> Astar Hadi. Matinya Dunia *Cyberspace* (kritik humanis Mark Slouka terhadap jagad maya). Jogjakarta: LkiS.2005, hal:141.

materi mampu mengembangkan ruang gerak kehidupan baru bagi masyarakat, sehingga tanpa disadari komunitas manusia telah hidup dalam dua dunia kehidupan.<sup>4</sup> Seiring dengan perkembangan waktu dan modernisasi, internet menjadi sebuah kebutuhan dan aktivitas tetap manusia. Internet menyediakan berbagai layanan yang lengkap dimana kita dapat menemukan berbagai macam ilmu pengetahuan, menjalani hubungan pertemanan atau relasi di penjuru dunia dengan mudah, mencari berita dan sebagai sarana hiburan.<sup>5</sup> Keberadaan internet mempermudah hubungan antara sesama manusia, tetapi tidak selamanya penemuan itu membawa hal positif sebab semua bisa diakses dengan mudah dan cepat.

Pada kenyataannya selain manfaat positif di atas internet juga menimbulkan dampak negatif secara umum seperti melakukan perjudian dan melakukan tindakan kriminal lainnya melalui internet. Salah satu perilaku negatif tersebut yaitu perjudian *online* dengan menebak skor pertandingan sepak bola. Perjudian tersebut diberi nama dengan Judi bola *online*, judi bola yang dilakukan dengan menggunakan internet sebagai medianya, kegiatan ini dapat dilakukan dengan mudah tanpa harus bertatap muka secara langsung. Kegiatan ini dilakukan pada saat pertandingan bola berlangsung. Judi bola *online* harus menggunakan pemikiran secara detail dari berbagai macam aspek yang mempengaruhi hasil setiap pertandingan sepak bola, mulai dari prediksi-prediksi sampai pada berita-

---

<sup>4</sup> Burhan Bungin. Sosiologi Komunikasi. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2008, halaman.159.

<sup>5</sup> Myrna Ratna. Tradisi di Asia Media Tradisional VS News Media. Artikel. Kompas.25 Maret.2009.

berita yang ditawarkan pada media komunikasi seperti internet dan televisi harus memiliki kemahiran tersendiri untuk melakukannya.

Judi bola *online* makin tumbuh subur di Indonesia, meskipun sebenarnya dilarang oleh agama dan negara. Negara sendiri bukannya tak tinggal diam dalam hal ini. Dibuktikan dengan berbagai undang-undang yang dibuat guna menghalangi kegiatan tersebut. Dalam Pasal 303 ayat (1) KUHP misalnya, dengan jelas disebutkan bahwa mereka yang terlibat dalam kegiatan perjudian bisa dijera dengan kurungan paling lama empat tahun atau denda maksimal Rp 10 juta rupiah. Diperkuat lagi dengan UU ITE Nomor 11 Tahun 2008. Dalam pasal 45, dengan jelas disebutkan bahwa pelaku judi bisa dihukum penjara 6 tahun dan / atau denda maksimal Rp 1 Miliar . Nampaknya berbagai peraturan yang telah dibuat ini nampaknya tak berdampak apapun terhadap para pelaku judi bola *online* di Indonesia khususnya mahasiswa.

Padang merupakan salah satu kota pendidikan yang banyak didatangi kaum mahasiswa. Kecanduan terhadap dunia sepak bola, terutama laki-laki di kota Padang sangat tinggi terbukti dengan banyaknya acara nonton bola secara bersama-sama dan banyaknya pembahasan tentang sepak bola dikalangan mahasiswa menjadikan mahasiswa tersebut menjadi fanatisme terhadap sepak bola itu sendiri. Terkadang mereka lebih memfokuskan diri untuk mencari berita-berita terbaru tentang dunia sepak bola ketimbang mengerjakan tugas kuliah ataupun mengikuti perkuliahan di kampus. Permasalahan yang timbul sedemikian banyak akibat dari hobi judi bola *online* ini tetapi perilaku mahasiswa tersebut

justru malah memilih judi bola *online* tersebut dalam rutinitas hampir setiap harinya.

Selain Mahasiswa pelaku judi bola *online* berasal dari kalangan orang dewasa yang sudah bekerja. Berikut ini adalah data mahasiswa yang ikut terlibat dalam judi bola *online*<sup>6</sup>

**Tabel 1**  
**Data Mahasiswa Pelaku Judi Bola *Online* di Kecamatan Padang Utara**

| No  | NAMA INISIAL | UMUR | TEMPAT KULIAH | PILIHAN PERJUDIAN |
|-----|--------------|------|---------------|-------------------|
| 1.  | FZ           | 22   | PTS           | SBOBET            |
| 2.  | RN           | 21   | PTS           | SBOBET            |
| 3.  | NP           | 21   | PTS           | SBOBET            |
| 4.  | EG           | 21   | PTN           | SBOBET            |
| 5.  | NK           | 21   | PTS           | SBOBET            |
| 6.  | AR           | 21   | PTS           | SBOBET            |
| 7.  | RB           | 20   | PTS           | SBOBET            |
| 8.  | RD           | 23   | PTN           | SBOBET            |
| 9.  | DN           | 23   | PTN           | SBOBET            |
| 10. | DK           | 21   | PTN           | SBOBET            |
| 11. | IH           | 23   | PTN           | SBOBET            |
| 12. | BB           | 22   | PTN           | M88               |
| 13. | RN           | 23   | PTN           | SBOBET            |
| 14. | AG           | 23   | PTN           | LIGA 365          |
| 15. | NP           | 23   | PTS           | SBOBET            |
| 16. | RD           | 22   | PTS           | SBOBET            |
| 17. | FR           | 22   | PTS           | SBOBET            |
| 18. | DT           | 22   | PTS           | SBOBET            |
| 19. | PT           | 22   | PTS           | M88               |
| 20. | ASB          | 22   | PTS           | SBOBET            |
| 21. | DN           | 22   | PTS           | SBOBET            |
| 22. | AD           | 22   | PTS           | SBOBET            |
| 23. | RB           | 21   | PTS           | SBOBET            |
| 24. | RK           | 22   | PTS           | SBOBET            |

*Sumber: wawancara dengan beberapa orang pelaku judi bola tersebut pada tanggal 19 -28 November 2013*

<sup>6</sup>Wawancara dengan FZ salah satu pelaku judi bola *online* tanggal 28 November 2013

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa terdapat 24 mahasiswa yang melakukan judi bola *online* yang berasal dari Perguruan Tinggi yang berbeda, baik Perguruan Tinggi Negeri (PTN) maupun perguruan tinggi Swasta (PTS).

Idealnya mahasiswa yang identik dengan rutinitas ke kampus, mengerjakan tugas, dan mencari bahan-bahan untuk perkuliahan malah melakukan tindakan dengan melakukan judi bola secara *online*. Dari data observasi awal yang peneliti lakukan di beberapa rumah kos yang ada di kota Padang peneliti ditunjukkan skema perjudian yang dilakukan oleh para pelaku judi bola *online* ini. Mereka memanfaatkan laptop atau komputer yang ada untuk digunakan sebagai alat atau media untuk melakukan judi bola secara *online*.

Untuk melakukan judi bola *online* ini mahasiswa harus membuat rekening sendiri dengan jumlah tabungan sebesar Rp. 500.000.- dan melakukan *login* untuk membuat akun. Rekening yang digunakan yaitu dari bank yang ada di Indonesia seperti BNI, BCA dan Mandiri. Website penyedia layanan judi tersebut sangat banyak dan cukup mudah ditemui di internet seperti: M88, SBOBET, LIGA 365 dan situs judi lainnya. Mahasiswa lebih dominan memilih perjudian dengan situs website SBOBET ketimbang M88 dan LIGA 365 dikarenakan SBOBET lebih diminati oleh para mahasiswa karena bisa memasang taruhan terendah sebesar Rp.5.000.- dan tertinggi tanpa batas.<sup>7</sup> website perjudian ini terbesar di Asia Tenggara dan berpusat di Filipina.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup>Observasi awal dengan salah seorang pelaku judi bola *online* dikontrakan di daerah Tabing pada tanggal 23-11-2013.

<sup>8</sup> <http://www.tindakanperjudian.com> diakses tanggal 23 februari 2014.

SBOBET adalah website *online* yang terkemuka dan sudah beroperasi di Asia hingga Eropa. SBOBET dilisensikan oleh *First Cagayan Leisure & Resort Corporation*<sup>9</sup> di Filipina. SBOBET juga menawarkan lebih dari 500 kegiatan-kegiatan olah raga pada setiap minggunya mulai dari semua liga sepak bola utama diberbagai negara hingga ke acara olah raga bertingkat Internasional. SBOBET sendiri memiliki agen-agen yang resmi disetiap negara, termasuk juga di Indonesia. Agen SBOBET adalah agen yang menyediakan jasa judi atau pertaruhan *online*. Agen SBOBET juga menyediakan jasa pembuatan akun, fungsi dari akun itu sendiri adalah untuk bertaruh pada situs resmi *sbobet.com*. SBOBET sebagai judi *Online* menyediakan lebih dari 500 pertandingan olahraga dari berbagai cabang mulai dari tingkatan lokal hingga internasional. Agen SBOBET Indonesia atau yang lebih dikenal SBOBET *online* Indonesia kini telah menjamur dan mudah ditemui di internet atau dunia maya. Para pecinta judi *online* atau yang lebih dikenal dengan sebutan *bettors* di Indonesia kini kian dimudahkan dengan kehadiran agen-agen tersebut.<sup>10</sup>

Setelah memilih salah satu website tersebut mendaftarkan akun dan *email* kemudian membuat *password* dari akun tersebut maka penjudi akan ditawarkan beragam pilihan pertandingan setiap harinya, mulai dari pertandingan laga nasional maupun international yang *diupdate* setiap hari oleh penyedia layanan

---

<sup>9</sup> Lisensi untuk perjudian skala internasional

<sup>10</sup><http://agensbobetoke.wordpress.com> di akses 27 Maret 2014

perjudian. Penyedia layanan akan menawarkan berbagai jenis paket perjudian dan nominal taruhan terendah sampai tertinggi yang bisa dipertaruhkan.

Penjudi harus mentransfer uang terlebih dahulu sebelum melakukan registrasi perjudian dengan nama *Bet*<sup>11</sup>. Para penjudi biasanya merogoh kocek berkisar antara Rp. 200.000,- sampai Rp. 2.500.000,- perbulannya untuk melakukan judi bola *online* ini, tergantung tingkat ekonomi dan obsesi serta keyakinan terhadap *club* sepak bola yang akan diandalkan dalam pertaruhan tersebut. Mahasiswa yang melakukan perjudian ini kebanyakan dari kalangan mahasiswa yang berasal dari luar Kota Padang yang memiliki uang saku mulai dari Rp. 700.000,- sampai Rp 2.500.000,- perbulan dan apabila menang mereka akan mendapatkan berkisar antara Rp.1.000.000,- sampai dengan Rp.10.000.000,- dalam sekali menang tergantung jumlah taruhan yang dipasangkan dan jenis permainan dari paket yang beragam yang dipertaruhkan.

Saat mahasiswa mengalami kekalahan dalam pertaruhan maka akan mendatangkan beragam dampak permasalahan yang cukup banyak yang akan membuat beragam perilaku yang tidak semestinya dilakukan.<sup>12</sup> Secara garis besar masalah-masalah yang muncul dari perjudian tersebut akan memiliki dampak dan permasalahan yang cukup rumit yang akan menimpa pelaku judi tersebut. Kekalahan dalam perjudian tidak membuat mereka jera untuk melakukan perjudian tersebut, dari hal itu dapat terlihat bahwa terjadinya perilaku yang dilakukan secara berulang-ulang tanpa memperdulikan dampak dari tindakan

---

<sup>11</sup>Bet adalah Deal atau setuju untuk melakukan perjudian

<sup>12</sup> Wawancara dengan AR dan RN sewaktu melakukan observasi awal di daerah Ulakkarang pada tanggal 2-11-2013.

yang dilakukan tersebut. Mahasiswa pelaku judi tersebut tidak jera akan tindakan yang mereka lakukan dan membiarkan dampak yang akan menimpa mereka nantinya. Mereka tetap saja selalu mengulangi perilaku tersebut walaupun dihadapkan dengan masalah-masalah keuangan dan dampak-dampak yang selalu mereka alami dan perilaku tersebut terjadi secara terus menerus.

Kajian tentang mahasiswa dan perjudian diteliti oleh Syafrudin dengan hasil penelitian yang mengungkapkan bahwa kegiatan perjudian yang dilakukan mahasiswa dilatarbelakangi oleh faktor sosial ekonomi, belajar keyakinan menang, dan lemahnya pengawasan. Tipe perjudian ringan, sedang dan berat. Bentuk perjudian yang banyak dilakukan berupa domino, kartu koa, remi, dan kegiatan olah raga futsal<sup>13</sup>.

Selanjutnya kajian tentang Perilaku Sosial Pemain *Game Online* diteliti oleh Anisa Anggraini dengan hasil penelitian perilaku pemain *game poker online* dikelompokkan menjadi tiga kriteria yaitu, pertama perilaku mahasiswa sebagai pemain pasif yang memanfaatkan *game poker online* sebagai sarana hiburan untuk mengisi waktu luang, perilaku pemain pasif melibatkan bahwa *game poker online* bagi pemain pasif lebih kepada makna bukan nilai guna yang disebut dengan “kode/tanda”. Kedua perilaku mahasiswa sebagai pemain aktif memanfaatkan *game poker online* untuk mendapatkan kesenangan dan keuntungan materil sehingga melahirkan perilaku seperti tidur tidak teratur, membeli produk baru, memalsukan identitas, membeli dan menjual *chip*, menipu bahkan mencuri, bagi pemain aktif *game poker online* telah mencapai “hipereallitas” dimana perbedaan

---

<sup>13</sup>Safrudin.2011.Mahasiswa dan Perjudian.*Skripsi*.Sosiologi FIS UNP.hal 11.

antara dunia maya dan dunia nyata sangat tipis. Ketiga Perilaku mahasiswa sebagai agen atau pakang dimana orientasinya bermain hanya untuk mendapatkan keuntungan materil<sup>14</sup>.

Lain halnya dengan yang akan peneliti lakukan, peneliti lebih tertarik untuk melihat dampak perilaku mahasiswa pelaku judi bola *online* di kota Padang, karena mahasiswa yang merupakan generasi penerus bangsa yang berguna sebagai *agen of change* dan tuntutan masyarakat supaya mereka menjadi panutan malah melakukan perjudian secara *online*. Perilaku tersebut terjadi secara berulang-ulang tanpa melihat dampak yang ditimbulkan dari pilihan perilaku yang diambil tersebut oleh karena itu peneliti tertarik untuk melihat bagaimana dampak perilaku mahasiswa pelaku judi bola *online* di Kota Padang.

## **B. Batasan Dan Rumusan Masalah**

Agar lebih terarah, maka perlu dibuat pembatasan tentang fokus penelitian. Fokus penelitian ini adalah tentang dampak perilaku mahasiswa pelaku judi bola *online* di Kota Padang”.

Salah satu penyalahgunaan internet yang dilakukan oleh mahasiswa adalah melakukan judi dengan cara memakai internet, sebagai media penghubung untuk melakukan perjudian yang disebut dengan judi bola *online*. Cukup banyak mahasiswa yaang melakukan judi bola *online* yang memiliki beragam tujuan untuk melakukan perjudian tersebut dan beragam juga permasalahan yang muncul dari tindakan perjudian yang dilakukan mahasiswa tersebut. Banyak permasalahan yang berkaitan dengan perjudian *online* tersebut antara lain: (1) Sangsi yang

---

<sup>14</sup> Anggraini Anisa. *Geme Poker Online. Skripsi. Sosiologi FIS UNP.*

didapatkan mahasiswa pelaku judi bola *online*. (2) Strategi yang digunakan mahasiswa pelaku judi bola *online* ketika mengalami kekalahan. (3) Pemanfaatan berita *online* sebagai ajang untuk prediksi melakukan perjudian. (4) Dampak Perilaku mahasiswa pelaku judi bola *online*.

Berdasarkan uraian perumusan masalah diatas timbul pertanyaan bagi peneliti yaitu: *Bagaimana dampak perilaku mahasiswa pelaku judi bola online di Kota Padang?*

### **C. Tujuan Penelitian**

Bertolak dari latar belakang, batasan dan rumusan masalah yang dikemukakan di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dampak perilaku mahasiswa pelaku judi bola *online* di Kota Padang.

### **D. Manfaat Penulisan**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Secara akademis dapat melahirkan sebuah karya tulis ilmiah tentang dampak perilaku mahasiswa pelaku judi bola *online*. Penelitian ini dapat menjadi perbandingan atau referensi bagi penulis selanjutnya yang akan meneliti masalah perilaku penyimpangan yang lain.
2. Secara praktis dapat menjadi masukan lagi untuk calon peneliti selanjutnya

### **E. Kerangka Teoritis**

Teori yang digunakan dalam penjelasan dampak perilaku mahasiswa yang melakukan judi bola *online* ini adalah Teori pilihan rasional. Tokoh teori pilihan rasional yang terkenal yaitu James S. Coleman, Sosiologi seharusnya memusatkan perhatian kepada sistem sosial dan sistem sosial tersebut harus dijelaskan oleh faktor internalnya yaitu individu. Coleman memulai analisis di tingkat individu kemudian disusun untuk menghasilkan analisis di tingkat sistem-sistem sosial.

Teori Pilihan Rasional Coleman memiliki gagasan dasar “Tindakan dilakukan dengan dasar adanya sumber daya atau kemampuan dan modal dasar dari diri individu yang dimiliki dan selanjutnya individu selalu mengarah pada suatu tujuan dan tujuan itu ditentukan oleh nilai atau pilihan”. Aktor atau individu memilih tindakan yang dapat memaksimalkan kegunaan atau memuaskan keinginan dan kebutuhan. Teori pilihan rasional tidak melihat apa yang menjadi pilihan aktor dan yang menjadi sumber pilihan aktor akan tetapi pada tindakan yang dilakukan oleh aktor dalam mencapai tujuan sesuai dengan tingkatan pilihan aktor.<sup>15</sup>

Orientasi Pilihan Rasional Coleman adalah jelas dalam gagasannya bahwa “orang-orang bertindak dengan modal dasar yang ia miliki secara purposif menuju tujuan, dengan tujuan (dan demikian tindakan-tindakan) yang dibentuk oleh nilai-nilai atau preferensi. Coleman berpendapat bahwa norma-norma yang diprakarsai dan dikelola oleh beberapa orang yang melihat manfaat yang

---

<sup>15</sup>Ritzer, George dan Douglas J Goodnan. 2005. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: kencana hlm 34

dihasilkan dari pengamatan norma-norma dan membahayakan yang berasal dari pelanggaran norma. Orang-orang yang bersedia menyerahkan sebagian kontrol atas perilaku mereka sendiri, tapi pada proses mereka mendapatkan beberapa kontrol melalui norma-norma terhadap perilaku orang lain.

Teori pilihan rasional memusatkan perhatian pada aktor dimana aktor dipandang sebagai manusia yang mempunyai tujuan atau mempunyai maksud tetapi sebelum tujuan itu di capai si aktor tersebut memiliki sumber daya untuk melakukan tujuannya tersebut artinya aktor mempunyai tujuan dan tindakan tertuju pada upaya untuk mencapai tujuan tersebut, actorpun dipandang mempunyai pilihan atau nilai serta keperluan. Teori pilihan rasional tidak menghiraukan apa yang menjadi pilihan atau apa yang menjadi sumber pilihan aktor, yang penting adalah kenyataan bahwa tindakan dilakukan untuk mencapai tujuan yang sesuai dengan tingkat pilihan aktor.<sup>16</sup>

Kaitan teori pilihan rasional ini dengan penelitian yang dilakukan adalah bahwa Judi bola *online* merupakan pilihan yang dianggap wajar oleh sebagian mahasiswa, untuk melakukan judi bola tersebut harus dengan adanya sumber daya berupa kemampuan dan modal dari individu yang melakukan perjudian tersebut dan mereka mempunyai tujuan tertentu untuk melakukan judi bola *online* tersebut. Mahasiswa tersebut tidak beranggapan bahwa tindakan dan pilihan yang mereka lakukan tersebut wajar untuk dilakukan dan menurut pandangana mahasiswa itu sendiri judi bola *online* merupakan pilihan yang di anggap rasional untuk meraih suatu tujuan yaitu kemenangan dan menghasilkan uang tanpa memikirkan

---

<sup>16</sup> Ibid halm 34

dampak yang di timbulkan dari perilaku tersebut. Mahasiswa tersebut paham betul akibat dari perilaku yang mereka lakukan yang nantinya akan merusak masa depan mereka nantinya tetapi dalam realitasnya mereka tetap saja melakukan perulangan perilaku secara terus menerus di karenakan pilihan yang mereka ambil adalah suatu hal yang masuk akal bagi pemikiran mahasiswa tersebut tanpa mengindahkan dampak yang berakibat pada dirinya.

Ada empat pilihan perjudian yang dilakukan mahasiswa berdasarkan karakteristik psikologis mayoritas para mahasiswa pelakujudi. Keempat kategori tersebut yaitu: (1) *Patience Games* penjudi menunggu dengan sabar nomor yang mereka miliki keluar. Bagi mereka masa-masa menunggu sama menariknya dengan masa ketika mereka memasang taruhan, mulai bermain ataupun ketika mengakhiri permainan. Termasuk dalam kategori ini adalah: Lottery, Keno, Bingo. (2) *Sociable Games* setiap orang menang atau kalah secara bersama-sama. Penjudi bertaruh di atas alat atau media yang ditentukan bukan melawan satu sama lain. Walaupun para penjudi selalu ingin menang, mereka sadar bahwa jika mereka tidak mendapatkan hal tersebut, paling tidak mereka sudah mendapatkan kesempatan yang baik untuk mencoba permainan. Termasuk dalam kategori ini yaitu: *Dadu, Baccarat, BlackJack, Pai Gow Poker, Let It Ride, Roulette*. (3) *Games You Can Beat* penjudi sangat kompetitif dan ingin sekali untuk menang.<sup>17</sup>

Dalam kategori ini penjudi menganggap kemenangan diperoleh melalui permainan dengan penuh keahlian dan strategi yang jitu serta dapat membaca strategi lawan. Permainan judi jenis ini adalah permainan yang dirancang khusus

---

<sup>17</sup>Stanford Wong dan Susan Spector (1996), dalam buku *Gambling Like a Pro*,

bagi penjudi yang hanya mementingkan kemenangan. Termasuk dalam kategori ini adalah : *Blackjack, Poker, Pai Gow Poker, Video Poker, Sports Betting, Pacuan Kuda.* (4) *Analytical Games* Perjudian model ini memerlukan riset dan sumber informasi yang cukup banyak serta kemampuan menganalisis berbagai kejadian. Termasuk dalam kategori ini yaitu: Pacuan Kuda, *Sports Betting* (contoh: Sepakbola, Balap Mobil/Motor, dan lain sebagainya).

#### **F. Batasan konseptual**

Ada beberapa konseptual yang dijelaskan dalam penelitian ini, karena itu perlu di berikan batasan untuk mempermudah memahaminya. Definisi konsep ini merupakan informasi ilmiah yang sangat membantu peneliti. Konsep yang dimaksud disini yaitu:

##### a. Perilaku

Perilaku individu adalah segala sesuatu yang dilakukan seseorang seperti, berbicara, berjalan,berfikir atau tindakan dari suatu sikap.<sup>18</sup>Dari pengertian tersebut perilaku individu dapat diartikan sebagai suatu sikap atau tindakan serta segala sesuatu yang dilakukan manusia baik yang dilakukan dalam bekerja maupun diluar pekerjaan seperti berbicara, bertukar pendapat, berjalan dan sebagainya.Setiap individu mempunyai karakteristik yang berbeda, sehingga setiap manusia mempunyai keunikan-keunikan tersendiri. Oleh sebab itu antara individu yang satu dengan yang lain pasti mempunyai perbedaan-perbedaan.

---

<sup>18</sup>Gibson Cs, *Perilaku dan fenomena perilaku.* (1996)

Perilaku yang dimaksud oleh peneliti adalah kebiasaan yang dilakukan oleh mahasiswa di kota Padang dalam hal mengikuti judi bola *online* yang bersifat rutinitas yang terlihat dari kehidupan dan aktifitas mahasiswa yang melakukan judi bola *online* secara berulang-ulang. Peneliti menggambarkan perilaku dari dampak perilaku ketika mahasiswa mengenal judi bola *online* kemudian dampak dari perilaku mahasiswa pelaku judi bola *online* saat mengalami kemenangan dan dampak perilaku mahasiswa pelaku judi bola *online* pada saat mengalami kekalahan.

#### b. Mahasiswa

Mahasiswa merupakan suatu kelompok dalam masyarakat yang memperoleh statusnya karena ikatan dengan perguruan tinggi. Mahasiswa juga merupakan calon intelektual atau cendekiawan muda dalam suatu lapisan masyarakat yang sering kali syarat dengan berbagai predikat.

Pengertian mahasiswa menurut Knopfermacher adalah merupakan insan-insan calon Sarjana yang dalam keterlibatannya dengan perguruan tinggi (yang makin menyatu dengan masyarakat), berpendidikan dan diharapkan menjadi calon-calon intelektual.

Mahasiswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mahasiswa baik di PTN maupun PTS yang ada di Kota Padang yang terlibat dalam judi bola *online*.

#### c. Judi Bola *Online*

Menurut Kartini Kartono judi merupakan pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari

adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, percobaan dan kejadian-kejadian yang belum pasti hasilnya<sup>19</sup>

Perjudian merupakan salah satu bentuk permasalahan dalam masyarakat baik itu bagi seseorang ataupun sekelompok orang baik itu penjudi ataupun bukan penjudi. Secara umum perjudian adalah suatu bentuk permainan yang menitik beratkan pada sifat keinginan untuk mendapatkan keuntungan. Para ahli memberikan pengertian perjudian saling berbeda, hal ini tergantung dari sudut mana seseorang memandang dan memberikan pengertian perjudian saling berbeda, hal ini tergantung dari sudut mana seseorang memandang dan memberikan pengertian walupun pada dasarnya sama dalam tujuan memberikan defenisi tersebut<sup>20</sup>.

Judi bola *online* adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara. Perjudian ini harus dilakukan dengan mengikuti cara atau aturan di *website* yang disediakan pihak penyedia layanan judi tersebut. Syarat melakukan perjudian bola tersebut harus dengan jadwal pertandingan bola baik yang disiarkan ditelvisi maupun yang tidak disiarkan secara langsung ditelvisi tetapi laga tersebut belum menuai hasil atau skor akhir dan penjudi memasang taruhan sebelum pertandingan bola itu dimulai.

---

<sup>19</sup> Kartono,2005.Patologi Sosial, jilid 1,PT Raja Grafindo Persada,Jakarta hlm 170

<sup>20</sup> ibid

## **G. Metode Penelitian**

### **a. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Kota Padang, Padang dipilih karena merupakan salah satu kota pendidikan yang ada di Sumatera Barat. Kota Padang merupakan kota yang memiliki jumlah perguruan tinggi terbanyak di Sumatera Barat yang memiliki ribuan mahasiswa. Diantara mahasiswa tersebut menggunakan internet sebagai salah satu kebiasaan dalam menjalani rutinitas perkuliahan oleh karena itu penulis memilih Kota Padang sebagai lokasi penelitian.

### **b. Pendekatan dan Tipe Penelitian**

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Pendekatan kualitatif di pilih karena peneliti berasumsi dengan memakai pendekatan ini dapat mendeskripsikan permasalahan yang diteliti secara mendalam dan menyeluruh. Mengidentifikasi kondisi yang terjadi dan data-data dengan semaksimal mungkin.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, karena peneliti melihat dengan memakai pendekatan ini dapat mendeskripsikan permasalahan yang diteliti secara mendalam dan menyeluruh, mengenai dampak perilaku mahasiswa pelaku judi bola *online*. Penelitian yang dilakukan adalah untuk mendeskripsikan dan mengidentifikasikan kondisi yang terjadi dan data-data dengan semaksimal mungkin.

Penelitian kualitatif ini data dan informan ditelusuri dengan seluas-luasnya (dan sedalam mungkin) sesuai dengan variasi yang ada, sehingga dengan cara demikian peneliti mampu mendeskripsikan fenomena secara utuh. Peneliti

kualitatif dipandang mampu menemukan fenomena secara utuh. Peneliti kualitatif mampu menemukan defenisi situasi serta gejala sosial dari subjek yang meliputi perilaku, motif dan emosi orang-orang yang diamati<sup>21</sup>.

Tipe penelitian yang dilakukan adalah studi kasus intrinsik. Studi kasus intrinsik merupakan studi yang dilakukan karena mudah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang suatu kasus khusus yaitu tentang “ dampak perilaku mahasiswa pelaku judi bola *online*”. Pemilihan bukan karena mewakili kasus lain tetapi karena dengan segala permasalahan perjudian yang sedemikian banyak berdampak terhadap mahasiswa dan merugikan mahasiswa itu sendiri memang menarik sehingga pendekatan ini dapat digunakan dalam menggambarkan keadaan-keadaan yang terdapat dalam situasi-situasi tertentu dan tepat untuk menemukan fakta yang ada di lapangan.

#### c. Pemilihan Informan Penelitian

Informan adalah orang-orang yang dimanfaatkan memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian.<sup>22</sup> Informan penelitian merupakan orang-orang yang memberikan informasi mengenai data-data yang dibutuhkan dalam penelitian dan sesuai dengan perumusan masalah penelitian yakni tentang dampak perilaku mahasiswa yang melakukan tindakan judi bola *online* dalam rutinitas kesehariannya di Kota Padang.

Pemilihan informan pada penelitian ini dilakukan dengan teknik *snowball sampling*. Dalam penentuan sampel pertama-tama dipilih satu atau dua orang,

---

<sup>21</sup>Bungin, Burhan. 2003. Metode Triangulasi. Jakarta: PT Grafindo Persada hlm 53

<sup>22</sup> Moleong, Lexy. 2005. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya. Hal 23.

tetapi karena dengan dua orang ini belum merasa lengkap terhadap data yang diberikan, maka peneliti mencari orang lain yang dipandang lebih tahu dan dapat melengkapi data yang diberikan oleh dua orang sebelumnya. Begitu seterusnya, sehingga jumlah informan menjadi bertambah. Informan kunci dalam penelitian ini yaitu FZ, karena data yang di dapat dari FZ belum lengkap maka peneliti mencari informan lain untuk di jadikan sampel dalam penelitian ini.

Dalam hal ini, peneliti menentukan kriteria mahasiswa yang terlibat dalam perjudian siapa saja yang bisa dijadikan informan, mahasiswa tersebut dilihat dari segi tindakan dalam pertemanaan dan dengan pengakuannya agar orang-orang yang dipilih dapat memberikan informasi tentang bagaimana pola perilaku mahasiswa pelaku judi bola *online*. Informan penelitian berjumlah 24 orang, di ambil azas kejenuhan data yang artinya pengambilan informan dihentikan merasa data yang diperoleh telah cukup mencapai kejenuhan data dan telah sesuai pedoman wawancara dan tujuan penelitian. Informan dalam penelitian ini terdiri dari mahasiswa dari universitas yang berada dipusat Kota Padang yang terdiri dari empat universitas negeri dan 6 dari universitas swasta yang berada di kota padang.

#### d. Teknik Pengumpulan Data

##### 1. Observasi

Observasi adalah metode paling dasar untuk memperoleh informasi tentang dunia sekitar. Observasi yang dipakai adalah observasi partisipan pasif yang merupakan kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan panca indera mata

sebagai alat bantu utamanya selain dari panca indera lainnya seperti telinga, penciuman, mulut dan kulit.

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah partisipasi pasif (*passive participation*). Dalam hal ini peneliti datang ke tempat orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut<sup>23</sup>. Teknik observasi ini digunakan untuk pengamatan dan berperan serta karena peneliti memberitahukan identitas sebagai peneliti kepada objek dan sasarannya.

Observasi awal dilakukan pada bulan Desember 2013 guna melengkapi data yang untuk penulisan proposal. Observasi pertama setelah ujian proposal atau untuk penelitian penulis lakukan pada bulan April 2014. Pada saat itu peneliti pergi ke cafe tepatnya di QTE cafe di kawasan Ulak Karang sekitar pukul 23.00 WIB, karena pada saat itu biasanya mahasiswa berkumpul dan menyaksikan pertandingan sepak bola. Pertama yang peneliti lakukan adalah melihat mahasiswa yang sedang menyaksikan pertandingan sepak bola. Selain melakukan observasi di cafe pada malam hari, peneliti juga melakukan observasi dikontraskan tempat mahasiswa itu tinggal.

Pada saat penelitian yang dirasakan oleh peneliti begitu banyak mulai dari fakta baru yang ditemukan dan kesulitan pada saat memperoleh informasi dari para informan. Karena ada sebagian dari mahasiswa yang sulit untuk memberikan keterangan, hal ini membuat penelitian menjadi sulit mendapatkan data. Peneliti berusaha untuk dapat menemukan data pendukung dari mahasiswa yang terlibat

---

<sup>23</sup> Sugiyono. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung. Alfabeta. Hlm 312.

judi bola. Adapun keterkaitan dengan tujuan penelitian ini adalah mengetahui pola perilaku mahasiswa judi bola, bisa dilihat melalui aktifitasnya, tempat dan keadaan tempat yang diteliti. Misalnya memperhatikan kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa yang melakukan judi bola dan dimana biasa mereka berkumpul kemudian peneliti memperhatikan keadaan tempatnya dan jumlah uang yang dipertaruhkan dalam penelitian ini serta penggunaan uang di waktu menang dan kalah dalam melakukan perjudian tersebut.

## 2. Wawancara

Teknik wawancara yang dilakukan dalam penelitian adalah wawancara mendalam dengan demikian mendapatkan data dan informasi secara langsung dengan bertatap muka agar mendapatkan informasi lengkap tentang topik yang diteliti. Teknik wawancara ini digunakan karena dianggap mampu menggali semua informasi dari semua pihak yang peneliti lihat terlibat dalam judi bola *online* yang dilakukan para mahasiswa.

Wawancara mendalam dipilih karena selain luwes, terbuka, dan tidak baku, yang mana intinya dimana pertemuan berulang kali secara langsung antara peneliti dengan pelaku judi bola *online* yang tujuannya untuk mengetahui informasi yang peneliti teliti. Peneliti mengajak bercerita sehingga peneliti bisa berkomunikasi dengan lancar dan mendapatkan data lebih dalam dari para mahasiswa yang melakukan judi bola *online*

Wawancara dengan informan peneliti ini dilaksanakan lebih kurang 3 bulan, mulai dari bulan April-Juni 2014. Wawancara dilakukan di cafe, dikontrakan dan

ditempat mahasiswa yang melakukann judi bola berkumpul. Peneliti dalam melakukan wawancara menggunakan pedoman wawancara menggunakan pedoman wawancara yaitu yang terkait pertanyaan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dan catatan lapangan, dan untuk melengkapi informasi, peneliti juga melakukan studi dokumentasi dan ditambah dengan foto-foto pada saat wawancara.

### 3. Studi Pustaka dan Dokumentasi

Studi pustaka dan dokumentasi ini peneliti lakukan sebagai data sekunder dalam penelitian dengan cara mencari dan mempelajari dokumen-dokumen yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti. Data sekunder tersebut berupa visual baik dari pustaka, internet, majalah maupun koran yang berhubungan judi bola *online*.

### 4. Triangulasi Data

Agar data yang diperoleh valid, maka penelitian ini mnggunakan teknik triangulasi data. Hal tersebut dilakukan dengan cara triangulasi sumber berupa pertanyaan yang diajukan kepada berbagai sumber (informan) yaitu mahasiswa pelaku judi bola *online*.

Triangulasi juga dilakukan dengan cara triangulasi waktu. Penelitian tidak hanya dilakukan dalam suatu waktu saja tapi dilakukan secara berkali-kali dalam waktu yang berbeda. Teknik ini dilakukan dengan mengajukan pertanyaan yang sama sedangkan subjeknya berbeda yaitu mahasiswa dari berbagai golongan dan universitas yang melakukan judi bola *online* di Kota Padang.

Triangulasi juga dilakukan dengan cara triangulasi teknik yaitu terhadap teknik observasi, wawancara dan dokumentasi, apabila dengan ketiga teknik pengumpulan data tersebut menghasilkan data yang berbeda-beda, maka penulis melakukan diskusi lebih lanjut kepada informan untuk mendapatkan data yang benar.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan metode wawancara yang ditunjang dengan metode observasi pada saat wawancara dilakukan. Metode wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan yang relatif sama kepada informan yang berbeda yang bertujuan untuk mendapatkan data secara akurat. Data yang didapatkan tersebut berupa data tindakan yang dilakukan mahasiswa tersebut dan rentetan pola tindakan selama ia melakukan judi bola *online* tersebut.

Begitu juga dengan observasi dan dokumentasi dilakukan secara berulang-ulang untuk melengkapi dan mencocokkan data hasil wawancara yang telah dilakukan sehingga mendapatkan ketepatan informasi dari hasil penelitian. Observasi dengan mengamati kondisi dimana mahasiswa melakukan judi bola *online* tersebut.

Triangulasi juga dilakukan dengan cara triangulasi sumber, Penelitian membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitas. Bila sudah terdapat jawaban yang sama dari berbagai informan yang berbeda dari pertanyaan yang diajukan, sehingga tercapai tingkat kejenuhan sewaktu dilapangan. Data yang diteliti tersebut yaitu data tentang pola tindakan mahasiswa pelaku judi bola

*online* tersebut. Data yang peneliti peroleh dicek lagi kebenarannya. Pernyataan tersebut di lakukan dengan cara membandingkan data yang diperoleh di lapangan dari sumber lain diantaranya buku-buku, laporan penelitian yang relevan dengan data-data yang diperoleh sewaktu peneliti berada di lapangan.

## **H. Analisis Data**

Data yang diperoleh dari lapangan dianalisis secara terus-menerus dengan menggunakan model *Interactive Model of Analysis*, seperti yang dikembangkan oleh Milles dan Huberman:

### **a. Reduksi data**

Reduksi data yaitu suatu proses pemilihan, pemfokusan dan penyederhanaan, abstraksi, dan penstranspormasian “data mentah” yang terjadi dalam catatan-catatan lapangan tertulis. Reduksi data ialah suatu bentuk analisis yang mempertajam, memilih, memfokuskan, membuang, dan menyusun data dalam suatu cara dimana kesimpulan akhir dapat digambarkan dan diverifikasi. Setiap mengumpulkan data, data tertulis dengan rapi, terinci dan sistematis. Kemudian dibaca, dipelajari, dipahami agar data-data yang didapatkan bisa dimengerti. Selanjutnya dilakukan proses pemilihan yaitu memilih hal-hal pokok, membuat ringkasan, dan difokuskan pada hal-hal yang penting sehingga sesuai dengan rumusan masalah.

Setelah data terkumpul maka data tersebut diseleksi dan disimpulkan, Kesimpulan tersebut berdasarkan kelompok mahasiswa yang melakukan judi bola *online*. Setelah itu jawaban yang sama dari informan dikelompokkan sehingga

nampak perbedaan-perbedaan informan yang didapatkan dilapangan. Jika masih ada yang belum lengkap maka kembali dilakukan wawancara ulang dengan informan.

b. Model data (*data display*)

Model adalah suatu kumpulan informasi yang tersusun membolehkan pendeskripsian kesimpulan dan pengambilan tindakan. Bentuk yang paling sering dari model data kualitatif selama ini adalah teks naratif yang berasal dari catatan lapangan yang masih berserakan, tidak beruntun dan sangat luas. Model tersebut mencakup berbagai jenis matrik, grafik, jaringan kerja, dan bagan. Semua dirancang untuk merakit informasi yang tersusun dalam suatu yang dapat diakses secara langsung, bentuk yang praktis, dengan demikian peneliti dapat melihat apa yang terjadi dan dapat dengan baik menggambarkan kesimpulan.

Display data adalah menyajikan data dalam bentuk tulisan dan tabel, dengan melakukan display data dapat memberikan gambaran secara menyeluruh tentang pola perilaku mahasiswa pelaku judi bola *online*, sehingga memudahkan peneliti dalam menarik kesimpulan dan melakukan analisis. Pada tahap display data ini, peneliti berusaha untuk menyimpulkan kembali data-data yang telah disimpulkan pada tahap reduksi data sebelumnya.

Agar didapatkan data-data yang lebih akurat, data-data dikelompokkan kedalam tabel, dengan ini akan membantu peneliti dalam penarikan kesimpulan (verifikasi) tentang dampak perilaku mahasiswa pelaku judi bola *online*. Data yang telah disimpulkan diperiksa kembali dan dibuat dalam bentuk laporan

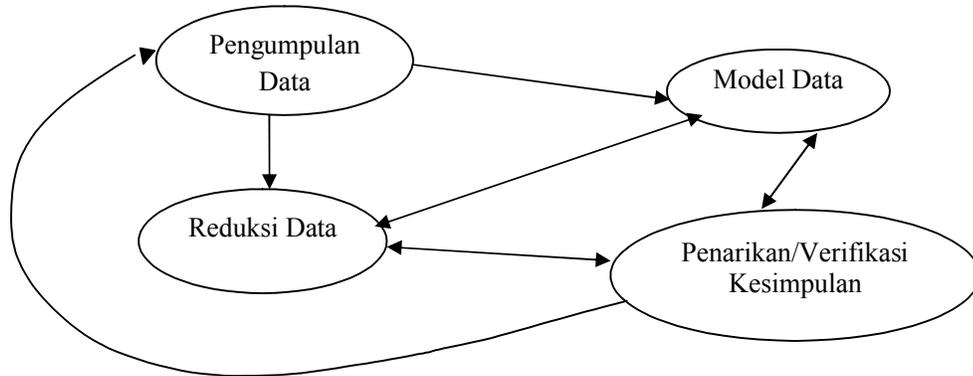
penelitian, sehingga peneliti dapat merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang peneliti pahami.

c. Penarikan/ verifikasi kesimpulan

Penarikan kesimpulan yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya masih bersifat remang-remang atau gelaap sehingga diteliti menjadi jelas. Dalam hal ini secara ringkas makna muncul dari data yang teruji kepercayaan, kekuatannya, konfirmabilitasnya yaitu validitas, dengan cara lain kita berhenti dengan cerita-cerita menarik tentang kebenaran yang tidak diketahui dan bermanfaat.

Dari awal melakukan penelitian tentang dampak tindakan yang dilakukan mahasiswa pelaku judi bola *online*, peneliti selalu berusaha mencari makna dari data yang diperoleh, verifikasi dengan cara berfikir ulang selama melakukan penulisan, meninjau kembali catatan lapangan, bertukar pikiran agar bisa mengembangkan data. Selanjutnya menganalisis data dengan cara membandingkan jawaban dari informan mengenai permasalahan penelitian yang sifatnya penting, dan jika dirasa sudah sempurna maka hasil penelitian tentang dampak perilaku mahasiswa pelaku judi bola *online* yang akan penulis tulis nantinya dalam bentuk laporan akhir.

Komponen-komponen analisa data dapat digambarkan sebagai berikut:



Skema Model Interaktif Analysis Miles dan Huberman