

**MOTIF MAHASISWA DI KOTA PADANG
BERMAIN JUDI BOLA *ONLINE***

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk
Mempermudah Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang



**YOZZI YUDA PRATAMA
17058136/2017**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
JURUSAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

**Motif Mahasiswa di Kota Padang
Bermain Judi Bola *Online***

Nama : Yozzi Yuda Pratama
NIM/TM : 17058136/2017
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 15 Februari 2022

**Mengetahui,
Dekan FIS UNP**



Dr. Siti Fatimah, M.Pd., M.Hum
NIP. 19610218 198403 2 001

**Disetujui oleh,
Pembimbing,**

Dr. Erianjoni S.Sos., M.Si
NIP. 19740228 200112 1

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Program Studi Pendidikan Sosiologi Jurusan Sosiologi

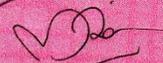
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

Pada Hari Selasa 15 Februari 2022

Motif Mahasiswa di Kota Padang

Bermain Judi Bola *Online*

Nama : Yozzi Yuda Pratama
NIM/TM : 17058136/2017
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

TIM PENGUJI	NAMA	Padang, Februari 2022	TANDA TANGAN
1. Ketua	: Dr. Erianjoni, S.Sos., M.Si	i.	
2. Sekretaris	: Dr. Delmira Syafrini, S.Sos., M.A	2.	
3. Anggota	: Dr. Eka Vidya Putra, S.Sos., M.Si	3.	

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yozzi Yuda Pratama
NIM/TM : 17058136/2017
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Jurusan : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya berjudul **“Motif Mahasiswa di Kota Padang Bermain Judi Bola Online”** adalah benar merupakan hasil karya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di Institusi UNP maupun masyarakat dan Negara.

Dengan demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 28 Februari 2022

Mengetahui,
Ketua Jurusan Sosiologi



Dr. Eka Vidya Putra, S. Sos., M. Si
Nip. 19731202 200501 1 001

Saya yang menyatakan



Yozzi Yuda Pratama
NIM.17058136

ABSTRAK

Yozzi Yuda Pratama, 2017. "Motif Mahasiswa di Kota Padang Bermain Judi Bola *Online*" Skripsi. Program Studi Pendidikan Sosiologi Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang motif mahasiswa di Kota Padang bermain judi bola *online*. Internet biasanya digunakan orang untuk hal-hal positif, apalagi dalam pembelajaran daring seperti sekarang ini tetapi kenyataannya masih banyak mahasiswa yang menggunakan internet untuk hal negatif seperti, bermain judi bola *online*.

Adapun teori yang digunakan untuk menganalisis penelitian ini yaitu teori fenomenologi yang dikemukakan oleh Alfred Schutz. Menurut Schutz, realitas yang paling tinggi yaitu realitas kehidupan sehari-hari yang bersifat intersubjektif yang biasanya disebut Schutz "*the lifeworld*" atau Dunia Kehidupan. Teori fenomenologi (Schutz) melihat bahwa tindakan manusia menjadi suatu hubungan sosial bila manusia memberikan arti atau makna tertentu terhadap tindakannya itu sebagai sesuatu yang penuh arti. Makna ini dipahaminya sebagai sesuatu yang disebut "motif" yang dimana manusia melakukan tindakan karena alasan-alasan atau tujuan tertentu yang ingin mereka capai, sehingga untuk mencapai sebuah tujuan tersebut mereka terdorong untuk melakukan usaha-usaha yang dilahirkan berupa tindakan yang sesuai dengan tujuannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, dengan tipe penelitian fenomenologi, pemilihan informan dilakukan dengan secara *purposive sampling* dengan 15 orang informan, pengumpulan data secara observasi, wawancara mendalam dan studi dokumentasi. *Data Reduction* (Reduksi Data), *Data Display* (Penyajian Data), *Conclusion Drawing/Verification* (Pengarikan Kesimpulan). Lokasi penelitian ini di Kota Padang, Sumatera Barat.

Hasil penelitian yang peneliti lakukan selama berada di lapangan yaitu di Kota Padang, dapat ditarik kesimpulan bahwa motif mahasiswa di Kota Padang bermain judi bola *online* adalah 1) Motif Sosial, yaitu dikarenakan adanya interaksi atau pergaulan dengan mahasiswa lain sehingga ada pengaruh untuk ikut serta bermain judi bola *online*. 2) Motif Keamanan, yaitu bermain judi *online* dirasa lebih aman oleh mahasiswa di Kota Padang dibandingkan dengan judi biasa. 3) Motif Pretise, yaitu pelaku judi bola *online* merasa memiliki kemampuan dan skill dalam bermain judi bola *online*. 4) Motif ekonomi, yaitu dikarenakan faktor ekonomi yang tidak baik sehingga mereka bermain judi bola *online* untuk menghasilkan uang secara instan.

Kata Kunci : Motif, Mahasiswa, Judi bola Online

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirabbila'lamin. Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Motif Mahasiswa di Kota Padang Bermain Judi Bola Online”** Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari segi materi maupun teknik penulisan, semua ini karena keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang ada pada penulis. Oleh sebab itu penulis mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Siti Fatimah M.Pd., M.Hum, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

2. Bapak Dr. Eka Vidya Putra, S.Sos., M.Si sebagai Ketua Jurusan Sosiologi Program Studi Pendidikan Sosiologi yang telah membantu memperlancar penulisan skripsi ini.
3. Ibu Erda Fitriani, S.Sos., M.Si sebagai Sekretaris Jurusan Sosiologi Universitas Negeri Padang.
4. Ibu Nurlizawati, S.Pd., M.Pd selaku Pembimbing Akademik (PA).
5. Bapak Dr. Erianjoni, M.Si selaku Pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan serta masukan yang sangat berarti dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih banyak penulis ucapkan kepada ibu atas waktunya untuk memberikan saran, nasehat dan bimbingan kepada penulis.
6. Ibu Dr. Delmira Syafrini, S.Sos., M.A selaku penguji I, Bapak Eka Vidya Putra, S.Sos., M.Si selaku penguji II serta bapak AB Sarca Putera, S.Ikom., M.A selaku penguji III yang telah memberikan saran, kritik dan masukan dalam penyempurnaan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Sosiologi Program Studi Pendidikan Sosiologi yang telah memberikan banyak ilmunya kepada penulis selama menjalankan perkuliahan serta Abang dan Kakak Staf Administrasi Jurusan Sosiologi.
8. Tulisan ini penulis persembahkan sebagai hadiah spesial kepada ayahanda tercintah Mahyudi dan Ibunda Ida Yanti selaku orang tua terhebat sekaligus bukti jerih payah, keringat dan air mata mereka untuk

menyekolahkan serta mendidik penulis hingga sampai ke tingkat perguruan tinggi dan berkat do'anya penulis mampu menyelesaikan.

9. Teruntuk saudara kandungku tersayang Muhammad Raihan, Salsabila Putri Sya'bani beserta keluarga besar. Penulis ucapkan terima kasih telah memberikan do'a dan motivasi, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
10. Annisa Rizki Khairi Nabila yang selalu ada menemani penulis dikala sedih maupun senang, selalu memberikan motivasi serta dorongan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini, penulis ucapkan terimakasih.
11. Seluruh sahabat dan teman-teman penulis yang telah membangkitkan semangat, masukan dan bantuan dalam menyelesaikan studi penulis, baik dalam menjalani studi penulis selama ini maupun dalam penulisan skripsi.
12. Kepada seluruh informan yang telah memberikan informasi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Berbagai pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu yang ikut berpartisipasi memberikan bantuan dan dorongan baik moril maupun meteril penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Akhirnya dengan penuh harapan dan Do'a semoga penelitian sederhana yang penulis susun ini dapat bermanfaat bagi kita semua terutama bagi penulis. Aamiin ya Rabal Allamin.

14. Dan untuk diri sendiri maaf telah menyianyiakan waktu dalam menyelesaikan skripsi ini dan terimakasih sudah bertahan sejauh ini dan bisa meredakan ego untuk tidak berleha leha dalam menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini adalah persembahan saya.

Padang, Februari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan dan Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kerangka Teori	11
B. Penejelasan Konseptual	14
1. Motif	14
2. Judi Bola Online	15
C. Penelitian yang Relevan	17
D. Kerangka Pemikiran	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	20
A. Lokasi Penelitian	20
B. Pendekatan dan Tipe Penelitian	20
C. Pemilihan Informan Penelitian	22
D. Pengumpulan Data	24
E. Keabsahan Data	27
F. Analisis Data	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	31
A. Gambaran dan Wilayah Penelitian	31
1. Profil Kota Padang	31
a. Sejarah dsn Lambang Kota Padang.....	31
b. Geografi dan Topografi	44
c. Pemerintahan Kota Padang	45
d. Jumlah Penduduk Kota Padang	47
B. Temuan Penelitian	48
C. Analisis Hasil Temuan dengan Teori Fenomologi Alfred Schutz.....	76
BAB V PENUTUP	83
A. Kesimpulan	83
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	87

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jumlah Taruhan	6
Tabel 2. Data Informan Mahasiswa (Pelaku Judi Bola Online) di Kota Padang	23
Tabel 3. Data Informan Saksi (Teman Pelaku Judi Bola Online)	24
Tabel 4. Batas Wilayah Kota Padang	45
Tabel 5. Daftar Nama Ibu Kota Kecamatan di Kota Padang	45
Tabel 6. Ibu Kota Kecamatan dan Jumlah Kelurahan	46
Tabel 7. Jumlah Penduduk Kota Padang	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Teori	19
Gambar 2. Aktivitas Mahasiswa Nobar di Salah Satu Café di Kota Padang	25
Gambar 3. Analisa Data menurut Miles dan Huberman	30
Gambar 4. Lambang Kota Padang	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Informan	87
Lampiran 2. Pedoman Observasi	88
Lampiran 3. Pedoman Wawancara	89
Lampiran 4. Surat Tugas Pelaksanaan Seminar Proposal	91
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	92
Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian	93

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi khususnya dalam bidang komunikasi, menjadi salah satu bidang yang berkembang pesat dan telah diterima dalam kehidupan manusia. Perkembangan teknologi komunikasi tersebut kemudian memunculkan berbagai fitur masing-masing dengan segala keunggulan dan kelebihanannya seperti *smartphone*, tablet, laptop, yang hampir kesemua itu memiliki fitur yang bisa digunakan untuk mengakses internet darimanapun dan kapanpun. Banyak masyarakat luas yang memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut bahkan cenderung bergantung pada kemajuan teknologi yang tentunya memberikan berbagai dampak dalam kehidupan manusia. Dampak yang ditimbulkan bisa bersifat positif seperti kemudahan mengakses informasi, kemudahan dalam berkomunikasi, dan lain-lain, tetapi dampak negatifnya juga selalu mengiringinya seperti membuat orang menjadi malas, terlalu bergantung pada perkembangan teknologi yang ada, selain itu internet digunakan untuk mengakses hal-hal yang buruk seperti situs porno dan lain-lain (Triandanda 2016).

Teknologi merupakan salah satu produk dari modernitas yang telah mengalami kemajuan begitu pesat. Pada penghujung abad ke-20 telah ditemukan beberapa karya dibidang teknologi di mana salah satunya adalah internet. Kehadiran internet memberi dampak yang luar biasa terhadap

manusia. Pada awalnya, teknologi internet merupakan sesuatu yang bersifat netral, yaitu bebas nilai, tidak dapat dilekati sifat baik ataupun jahat. Akan tetapi pada perkembangannya, internet membawa dampak positif maupun negatif. Negatifnya adalah membuka peluang munculnya pihak-pihak untuk menyalahgunakan internet (Ramli 2018).

Penyalahgunaan internet yang terjadi pada zaman sekarang ini salah satunya banyak mahasiswa yang memanfaatkan internet sebagai media untuk menghasilkan uang dengan cara membuka peluang dalam bermain judi *online* di berbagai situs-situs yang telah disediakan. Macam-macam judi *online* yang tersedia antaranya, judi poker, togel, kasino, judi bola *online*, dan sebagainya.

Pengaruh perkembangan informasi teknologi dan komunikasi saat ini berdampak terhadap model permainan judi sampai dengan cara pembayarannya. Permainan judi yang lampau mengharuskan pemainnya bertatap muka langsung atau dapat dikatakan menggunakan sarana yang nyata dan pembayaran menggunakan uang tunai secara langsung (Trisnawati A.P, Prakoso A 2015). Namun saat ini, permainan judi dapat menggunakan sarana dunia maya yakni memanfaatkan jaringan internet sehingga permainan judi dilakukan secara *online* yang tidak mengharuskan para pemainnya bertemu secara langsung. Dalam permainan judi *online* tidak hanya memikirkan keuntungan saja tetapi harus mahir dalam memanfaatkan jaringan internet serta mahir dalam menjalankan strategi permainan judi *online*. Dalam hal pembayaran transaksi juga sudah menggunakan sarana *online*. Orang yang

menjadi pemenang dalam permainan judi *online* menerima uang dengan bentuk transaksi elektronik. Kejahatan lahir sebagai dampak negatif dari perkembangan internet sering disebut dengan istilah *cyber crime*.

Kejahatan dunia maya (*cyber crime*) adalah jenis kejahatan yang berkaitan dengan pemanfaatan sebuah teknologi informasi tanpa batas serta memiliki karakteristik yang kuat dengan sebuah rekayasa teknologi yang mengandalkan kepada tingkat keamanan yang tinggi dan kredibilitas dari sebuah informasi yang disampaikan dan diakses oleh pelanggan internet. *Cyber crime* dapat dilakukan tanpa mengenal batas teritorial dan tidak diperlukan interaksi langsung antara pelaku dengan korban kejahatan. Berdasarkan laporan kongres perserikatan bangsa-bangsa (PBB) X/2000 dinyatakan bahwa *cyber crime* atau *computerrelated crime* mencakup keseluruhan bentuk baru dari kejahatan yang ditunjukkan pada computer, jaringan komputer, dan para penggunanya, dan bentuk bentuk kejahatan tradisional yang sekarang dilakukan dengan menggunakan atau dengan bantuan peralatan komputer (Arief 2003).

Penggunaan internet yang semakin mudah telah disalahgunakan orang untuk permainan judi. Awalnya orang mengakses game *online*, selanjutnya karena rasa penasaran dan rasa ingin tahu, para remaja mengikuti permainan judi *online*. Perjudian adalah pertarungan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-

peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya (Kartono 2014). Ketidakpastian hasil tersebut, memunculkan banyak angan-angan yang terkadang meleset dari harapan dan memunculkan ketegangan yang berbeda dalam setiap penjudi (Asriadi 2020).

Di Indonesia sepak bola telah menjadi tontonan wajib bagi kebanyakan orang. Maka tak jarang hampir disetiap pertandingan sepak bola dalam negeri tiket terborong habis, dan bagi mereka yang gemar menonton liga internasional seperti: Inggris, Itali, dan Spanyol juga tak mau kalah. Mereka melakukan nobar (nonton bareng) di beberapa cafe, halaman, ataupun lapangan. Kesemuanya itu sudah menjadi *lifestyle* bahkan dapat dikatakan juga sebagai ajang eksistensi diri di kalangan masyarakat.

Perbuatan yang dilakukan oleh para mahasiswa ini bertentangan dengan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat. Jika kondisi ini terjadi secara berkelanjutan maka akan berdampak pada mentalitasnya. Serta yang menjadi hal yang perlu di waspadai ialah kebiasaan pola tingkah laku yang demikian tersebut, dimana akan terbawa serta menjadi kebiasaan sampai mereka tua kelak, seperti judi bola *online*.

Adapun situs-situs lokal perjudian judi bola *online* yang sering digunakan oleh sebagian mahasiswa untuk bermain judi *online* seperti jasabola, bet365, bwinbet, dan masih banyak lagi situs perjudian *online* lainnya. Judi bola *online* adalah judi yang mempergunakan media internet dan olahraga sepak bola untuk melakukan pertarungan, dimana dalam pertandingan

tersebut salah satu penjudi harus memilih tim sepak bola yang akan bertanding, mereka membuat perjanjian tentang ketentuan permainan dan apa yang dipertaruhkan dan apabila timnya menang dalam pertandingan, maka dia berhak mendapatkan semua yang dipertaruhkan (Afilia 1990).

Judi bola *online* ini biasanya para petaruh harus memiliki *account* yang nantinya digunakan untuk masuk ke dalam website judi bola *online*. Dalam pembuatan *account* pihak bandar meminta kita untuk mengisi formulir pendaftaran yang berisi mengenai data pribadi dan rekening bank yang akan kita gunakan. Data diri yang diminta adalah data diri yang sesuai dengan kartu tanda penduduk. Sedangkan, bank yang digunakan biasanya adalah bank-bank ternama yang ada di Indonesia. Setelah memberikan data diri dan rekening bank, maka akan diberikan *password* yang dikirim lewat email. *Password* inilah yang nantinya digunakan untuk masuk ke dalam website judi *online* tersebut. Setelah masuk ke dalam *website*, maka kita akan diminta untuk melakukan transfer ke rekening pihak bandar. Pihak Bandar telah mencantumkan alamat pengiriman di *website* yang mereka miliki. Setelah melakukan transfer ke pihak bandar, maka dana yang kita transfer akan dimasukkan kedalam *account* dalam bentuk virtual yang biasa disebut dengan chip. Chip inilah yang akan kita gunakan untuk bertaruh.

Berdasarkan pengamatan awal di lapangan melalui interaksi dengan sesama mahasiswa, peneliti menemukan sebuah fenomena bahwa terdapat mahasiswa yang terlibat dalam permainan judi *online*. Peneliti mengamati

bahwa fenomena judi *online* sangat mudah mempengaruhi para mahasiswa karena mereka melihat nominal uang yang dikalikan dalam judi *online* sangat besar meskipun mereka hanya melakukan transaksi sebesar Rp.10.000,00-, tetapi kalau dikalikan dengan banyaknya klub yang mereka ambil sebagai taruhan maka akan besar juga yang dikalikan dan menghasilkan uang yang banyak kalau mereka menang.

Tabel 1.
Jumlah taruhan

No.	Nama Pelaku	Jumlah Taruhan	Frekuensi/minggu
1.	IH	Rp. 10.000	2 kali
2.	MDR	Rp. 10.000	1 kali
3.	RAH	Rp. 10.000	2 kali
4.	FR	Rp. 10.000	1 kali
5.	NP	Rp. 25.000-50.000	4-5 kali
6.	IF	Rp. 30.000	2-3 kali
7.	AB	Rp. 20.000-30.000	2 kali
8.	MI	Rp. 20.000- 30.000	2 kali
9	CP	Rp. 10.000	1 kali
10.	AM	Rp. 25.000-30.000	5kali

Sumber: Hasil Wawancara Peneliti dengan Mahasiswa Pelaku Judi Bola Online di Kota Padang

Berikut hasil wawancara peneliti dengan beberapa informan yang peneliti temui Pertama, saksi mengatakan bahwa dia sering melihat mahasiswa di sekitar jalan irigasi bermain judi bola online dengan uang yang dipertahankan. Kedua, wawancara yang dilakukan dengan salah satu pelaku. Pelaku mengatakan walaupun dia tidak terlalu menyukai permainan sepak bola, tetapi dia suka memasang taruhan dalam setiap pertandingan sepak bola, baik itu di Liga Top Eropa, maupun di liga liga lainnya di dunia.

Beberapa hasil penelitian yang relevan dan berhubungan dengan pembahasan judi bola online pada penelitian ini diantaranya Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Kiswan dengan judul "Faktor-faktor Penyebab Terjadinya Judi Bola Dikalangan Mahasiswa Universitas Tanjungpura Ditinjau dari Sudut Krimonologi". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor penyebab terjadinya judi bola dikalangan mahasiswa Universitas Tanjungpura adalah faktor lingkungan pergaulan, faktor ekonomi, faktor hobi dan faktor kesempatan.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ikhsan dengan judul "Faktor-faktor Penyebab Terjadinya Perjudian Online Melalui Media Internet yang Dilakukan oleh Mahasiswa di Kota Pontianak di Tinjau dari Sudut Krimonologi". Penelitian ini membahas tentang banyaknya yang melatarbelakangi terjadinya perjudian online yang dilakukan oleh mahasiswa ini disebabkan oleh beberapa faktor baik dari faktor intern maupun faktor ekstern, antara lain kemudahan mengakses situs-situs perjudian online, rasa iseng dan ikut-ikutan teman, faktor lingkungan yang memberikan kesempatan, serta masih kurangnya pengawasan yang dilakukan oleh aparat penegak hukum.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Ramli dengan Judul "Fenomena Judi Bola Online di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa yang Berdomisili di Jalan Emmy Saellan Kota Makassar)". Penelitian ini membahas tentang Pertama; dalam fenomena judi bola online

yang dilakukan oleh mahasiswa dilatarbelakangi oleh beberapa faktor seperti judi bola online itu bersifat rahasia susah untuk diketahui oleh hukum, judi bola online bisa main kapan saja dan dimana saja yang penting jaringan internet tersambung, keseruan judi bola online biar modal sedikit bisa lipat ganda dan sampai jutaan kalau mereka menang. Fenomena tersebut kian berkembang, di satu sisi terdapat mahasiswa yang sadar namun di sisi lain muncul kemudian mahasiswa-mahasiswa baru yang menggemari judi bola online tersebut. Kedua; mengenai tanggapan masyarakat setempat bahwa judi bola online yang menjamur di kalangan mahasiswa merupakan suatu hal yang paradoks mengingat mereka adalah manusia-manusia terdidik atau kaum intelek. Hal ini sangatlah miris, generasi-generasi semacam ini akan menambah masalah di negeri ini. Maka dari itu perlunya suatu payung hukum yang bisa menghadirkan efek jera, hal ini tentu saja tidak terlepas dari peran penegak hukum untuk menindak tegas pelaku judi bola online tersebut.

Perbedaan penelitian saya dengan penelitian di atas ialah, penelitian saya difokuskan kepada apa yang menjadi motif mahasiswa di Kota Padang bermain judi bola online. Berdasarkan hal tersebut, jelas ini perlu untuk diteliti terkait Judi Bola Online. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Motif Mahasiswa di Kota Padang Bermain Judi Bola Online.

B. Batasan dan Rumusan Masalah

Penelitian ini difokuskan kepada motif mahasiswa motif mahasiswa di Kota Padang dalam bermain judi bola online. Internet biasanya digunakan orang untuk hal-hal positif, apalagi dalam pembelajaran daring seperti sekarang ini tetapi kenyataannya masih banyak mahasiswa yang menggunakan internet untuk hal negatif seperti, bermain judi bola *online*. Pengamatan peneliti sebagai pengguna internet aktif, menemukan sebuah fenomena bahwa internet tidak hanya digunakan sebagai media yang memudahkan manusia melakukan kegiatannya saja, tetapi juga terdapat beberapa pihak yang menggunakan internet dengan cara yang berbeda. Peneliti menyoroti sebuah fenomena yang menarik di tengah masyarakat dalam bentuk permainan judi *online*. Dampak yang diberikan oleh kemudahan teknologi tersebut disalahgunakan oleh pihak-pihak yang menyediakan jasa permainan judi *online* dalam bentuk *website*. *Because football is everything*, begitulah kiranya slogan yang menggambarkan kecintaan seseorang pada dunia sepak bola. Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut: *Bagaimana motif mahasiswa di Kota Padang bermain judi bola online?*

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan dan rumusan masalah penelitian di atas, peneliti ingin mengetahui motif mahasiswa di Kota Padang bermain judi bola online.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian di atas, manfaat yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang Apa yang menjadi motif mahasiswa di Kota Padang bermain judi bola online. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan ilmu dan pengetahuan dibidang sosiologi perilaku menyimpang.

2. Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memperkaya pengetahuan mahasiswa mengenai gambaranapa yang menjadi motif mahasiswa di Kota Padang bermain judi bola online.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori

Teori yang digunakan dalam penjelasan motif mahasiswa di Kota Padang dalam bermain judi bola *online* adalah teori fenomenologi. Tokoh teori fenomenologi yang terkenal yaitu Alfred Schutz, Menurut Schutz, realitas yang paling tinggi yaitu realitas kehidupan sehari-hari yang bersifat intersubjektif yang biasanya disebut Schutz "*the lifeworld*" atau Dunia Kehidupan.

Teori fenomenologi Schutz merupakan koreksi dari pendekatan *verstehen* Max Weber. Konsep ini lebih mengarah pada suatu tindakan bermotif dengan tujuan yang hendak dicapai atau *in order to motive* (Wirawan, B 2012). Menurut Schutz tindakan subyektif para aktor tidak muncul begitu saja, tetapi melalui proses panjang dengan mempertimbangkan kondisi sosial, budaya, dan norma etika agama atas dasar tingkat kemampuan pemahaman sendiri sebelum tindakan itu dilakukan. Schutz beranggapan bahwa keseharian senantiasa merupakan suatu yang intersubjektif dan pengalaman penuh makna. Dengan begitu tindakan sosial adalah tindakan subjektif yang sebelumnya mengalami proses intersubjektif berupa hubungan tatap muka yang bersifat unik.

Dengan kata lain, sebelum masuk tataran *in order to motive*, menurut Schutz ada tahapan *because motive* (Wirawan, B 2012). Schutz menekankan

adanya hubungan antara pengetahuan dengan perilaku manusia sehari-hari sebagai makhluk sosial. Schutz memperjelas bahwa makna dari tindakan manusia, kita tidak memulai dari memahami makna dari suatu tindakan, tetapi yang harus dilakukan adalah menemukan apa yang mau dicapai oleh tindakan tersebut. Dengan demikian manusia memiliki pengetahuan tersendiri yang diaplikasikan kedalam dunia sosial sehari-hari yang merupakan akibat dari pandangan manusia sebagai subyeknya. Dalam dunia keseharian merupakan suatu intersubjektif, yaitu dalam kesadaran seseorang terdapat kesadaran orang lain. Ada empat unsur pokok pada teori ini:

1. Perhatian terhadap aktor, yaitu bahwa manusia bukan sekedar obyek tetapi sekaligus merupakan pencipta dari dunianya sendiri, sebagaimana ia menginterpretasikan tingkah lakunya sendiri.
2. Memusatkan perhatian kepada kenyataan yang penting dan sikap yang alamiah. Alasannya adalah bahwa tidak keseluruhan gejala kehidupan sosial mampu diamati, karena itu perhatian harus dipusatkan kepada gejala yang penting dari tindakan manusia sehari-hari dan terhadap sikap-sikap yang wajar.
3. Memusatkan perhatian kepada masalah mikro, yakni mempelajari proses pembentukan dan pemeliharaan hubungan sosial pada tingkat interaksi tatap muka.
4. Memperhatikan pertumbuhan, perubahan dan proses tindakan, serta berusaha memahami bahwa norma-norma dan aturan-aturan yang

mengendalikan tindakan manusia dinilai sebagai hasil interpretasi si aktor terhadap kejadian-kejadian yang dialaminya.

Teori fenomenologi (Schutz) melihat bahwa tindakan manusia menjadi suatu hubungan sosial bila manusia memberikan arti atau makna tertentu terhadap tindakannya itu sebagai sesuatu yang penuh arti (George Ritzer 2011). Dalam dasar pemikiran fenomenologi sosiologi Schutz konsep tentang “*store of knowledge*” dan “*stock of knowledge on hand*” merupakan unsur yang sangat penting dalam menginterpretasikan pengalaman dan observasi. Seorang individu tidak dapat mendefinisikan situasi yang ia definisikan sendiri. Seseorang menurut Schutz tidak dapat membuat rencana untuk beberapa menit kedepan tanpa berdialog dengan “*stock of knowledge*” yang ia miliki dan terstruktur dalam berbagai cara. Menurut Craib (Dalam Damsar 2015) dunia ini, *stock of knowledge* (kumpulan pengetahuan) yang dimiliki ditipikasikan, yaitu mengklasifikasikan dengan melihat kesamaannya dengan orang lain. Alfred Schutz membuat suatu perbedaan terhadap motif-motif dari sebuah tindakan agar kita bisa memahami sebuah tindakan, yaitu :

1. *Because motive* (motif sebab), yaitu suatu tindakan yang diarahkan pada pengalaman masa lalu seseorang. Motif seseorang individu dalam melakukan sesuatu didasarkan pada pengalaman-pengalaman yang ada pada dirinya.
2. *In order to motive* (motif akibat), yaitu suatu tindakan atau motivasi yang tumbuh dan timbul karena melihat adanya nilai-nilai tertentu terhadap

tindakan seseorang untuk jangkauan masa yang akan datang (Craib, 1986 dalam Akman, 2013: 19).

Menurut Schutz, tindakan subyektif para aktor tidak muncul begitu saja, tetapi melalui proses panjang dengan mempertimbangkan kondisi sosial, budaya, dan norma etika agama atas dasar tingkat kemampuan pemahaman sendiri sebelum tindakan itu dilakukan. Schutz beranggapan bahwa keseharian senantiasa merupakan suatu yang intersubjektif dan pengalaman penuh makna. Makna ini dipahaminya sebagai sesuatu yang disebut “motif” yang dimana manusia melakukan tindakan karena alasan-alasan atau tujuan tertentu yang ingin mereka capai, sehingga untuk mencapai sebuah tujuan tersebut mereka terdorong untuk melakukan usaha-usaha yang dilahirkan berupa tindakan yang sesuai dengan tujuannya.

B. Penjelasan Konseptual

1. Motif

Manusia adalah makhluk yang selalu punya keinginan atau nafsu, keinginan atau kebutuhan akan memunculkan dorongan. Menurut Kartono (dalam Mariza, 2011:10) dorongan adalah desakan yang dialami untuk memuaskan kebutuhan-kebutuhan untuk mempertahankan hidup. Motif adalah dorongan yang sudah terikat pada suatu tujuan. Motif menunjuk hubungan sistematis antara suatu respon dengan keadaan dorongan tertentu.

Motif yang ada pada diri seseorang akan mewujudkan suatu perilaku yang diarahkan pada tujuan mencapai sasaran kepuasan, seperti yang dijelaskan oleh Weber (dalam Damsar, 2015:122) *explanatory understanding/eklarandes verstehen* (pemahaman penjelasan) merupakan pemahaman dengan menempatkan aksi ke dalam konteks makna yang lebih luas, pemahaman ini mencari bentuk motif yaitu apa yang menyebabkan seseorang melakukan sesuatu.

Motif sebagai implus atau dorongan yang memberi energi pada tindakan manusia sepanjang lintasan kognitif atau perilaku pemuasan kebutuhan. Motif tak harus dipersepsikan secara sadar karena ia lebih merupakan suatu keadaan perasaan, sesuai yang dijelaskan Giddens (dalam Risnawita, 2012: 83).

Motif juga merupakan suatu alasan atau dorongan yang menyebabkan seseorang berbuat sesuatu, melakukan tindakan, atau bersikap tertentu. Motif merupakan suatu pengertian yang mencakupi semua penggerak, alasan, atau dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan ia berbuat sesuatu. Semua tingkah laku manusia pada hakikatnya mempunyai motif (Ahmadi 2009:128).

2. Judi Bola Online

Judi adalah mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya risiko dan harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-

kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya (Kartini 2005). Perjudian pada hakikatnya adalah perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moralitas, dan kesusilaan. Perjudian juga bertentangan dengan norma hukum, sebagaimana yang diatur dalam Undang-undang pasal 303 KUHP (Zainal, 2018).

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 judi 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 walaupun pada dasarnya sama dalam tujuan memberikan definisi tersebut (Kartini 2005).

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 di televise maupun yang tidak disiarkan secara langsung di televise tetapi laga tersebut

belum menuai hasil atau skor akhir dan penjudi memasang taruhan sebelum pertandingan bola itu dimulai.

C. Penelitian yang Relevan

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Kiswan dengan judul “Faktor- faktor Penyebab Terjadinya Judi Bola dikalangan Mahasiswa Universitas Tanjungpura ditinjau dari Sudut Krimonologi”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor penyebab terjadinya judi bola dikalangan mahasiswa Universitas Tanjungpura adalah faktor lingkungan pergaulan, faktor ekonomi, faktor hobi dan faktor kesempatan.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ikhsan dengan judul “Faktor-faktor Penyebab Terjadinya Perjudian Online Melalui Media Internet yang dilakukan oleh Mahasiswa di Kota Pontianak di Tinjau dari Sudut Krimonologi”. Penelitian ini membahas tentang banyaknya yang melatarbelakangi terjadinya perjudian *online* yang dilakukan oleh mahasiswa ini disebabkan oleh beberapa faktor baik dari faktor intern maupun faktor ekstern, antara lain kemudahan mengakses situs-situs perjudian *online*, rasa iseng dan ikut-ikutan teman, faktor lingkungan yang memberikan kesempatan, serta masih kurangnya pengawasan yang dilakukan oleh aparat penegak hukum.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Ramli dengan Judul “Fenomena Judi Bola Online di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa yang Berdomisili di Jalan Emmy Saelan Kota

Makassar)”. Penelitian ini membahas tentang fenomena judi bola *online* yang dilakukan oleh mahasiswa dilatarbelakangi oleh beberapa faktor seperti judi bola *online* itu bersifat rahasia susah untuk diketahui oleh hukum, judi bola *online* bisa main kapan saja dan dimana saja yang penting jaringan internet tersambung, keseruan judi bola *online* biar modal sedikit bisa lipat ganda dan sampai jutaan kalau mereka menang. Fenomena tersebut kian berkembang, di satu sisi terdapat mahasiswa yang sadar namun di sisi lain muncul kemudian mahasiswa-mahasiswa baru yang menggemari judi bola *online* tersebut.

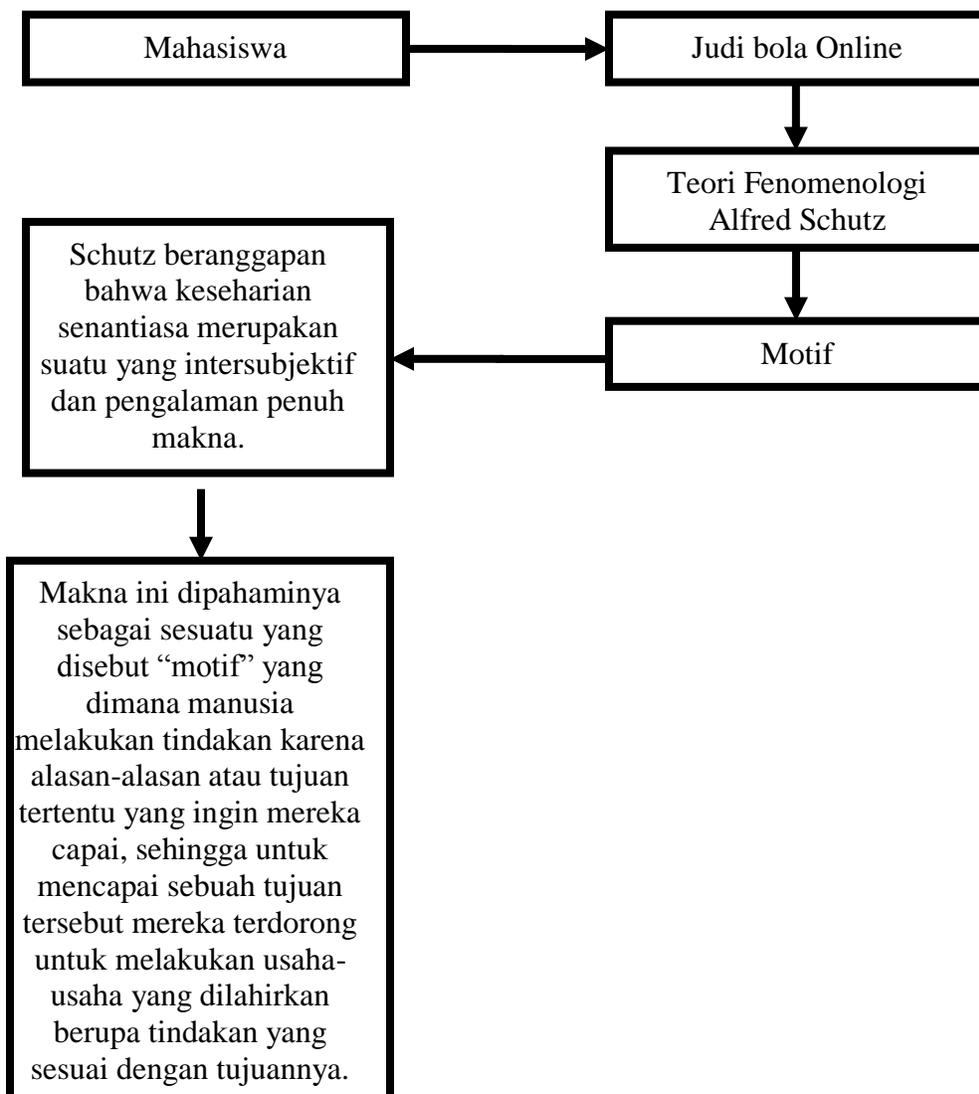
Keempat, penelitian yang dilakukan oleh M.Alifian Fahri dengan judul “Perilaku Moral Remaja yang Terlibat Judi Online di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu”. Penelitian ini membahas tentang bentuk judi online yang dimainkan oleh remaja di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar yaitu judi online bola. Karena mereka menilai permainan judi online bola mudah untuk dimainkan dan beraneka ragam jenis taruhan yang ada di dalamnya serta jumlah taruhannya bervariasi mulai dari sepuluh ribu rupiah sampai jutaan tergantung uang yang mereka miliki.

Kelima, penelitian yang dilakukan Ryan Putra Pratama dengan judul “Judi Online Dikalangan Mahasiswa (Studi terhadap: Mahasiswa Hukum Universitas Andalas)”. Penelitian ini membahas tentang judi *online* merupakan hasil dari proses belajar dan keterlibatan yang dilakukan oleh mahasiswa adalah seperti mencari situs judi *online* yang terpercaya, memiliki akun judi *online*, bermain judi *online*, mecairkan uang yang sudah

didapat. Lalu motif mahasiswa bermain judi *online* adalah *Because motif*: pergulan sebelumnya, pengaruh lingkungan pergaulan, faktor ekonomi, keinginan untuk mendapatkan sesuatu. *in order to motif*: menambah pergaulan, ketagihan bermain judi online, judi *online* lebih aman, kehabisan uang.

D. Kerangka Pemikiran

**Gambar 1.
Kerangka Berfikir**



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa Motif Mahasiswa di Kota Padang Bermain Judi Bola Online yaitu ada 4 Motif yang dilakukan *Pertama*, Motif Sosial yaitu, karena adanya pengaruh lingkungan pergaulan. penyebab mahasiswa di Kota Padang bermain judi bola online dikarenakan lingkungan pergaulan sangat berdampak besar bagi perkembangan keperibadian individu. Mahasiswa di Kota Padang melakukan tindakan perilaku menyimpang juga akibat dari terpengaruhnya dalam lingkungan pergaulan dorongan dan ajakan dari teman-teman yang juga mempengaruhi keputusan dan tindakan yang diambil oleh mahasiswa tersebut. *Kedua*, motif keamanan yaitu, dimana mahasiswa di Kota Padang atau pelaku judi bola online merasa bermain judi online lebih aman daripada bermain judi biasa. Jadi rasa aman menjadi salah satu motif mereka dalam bermain judi online. *Ketiga*, motif prestise yaitu, berkaitan dengan wibawa seseorang, kemampuan maupun prestasi seseorang individu, mahasiswa di Kota Padang atau pelaku judi bola online ikut bermain judi bola online karena mereka merasa memiliki skill atau kemampuan dalam bermain judi bola online. *Keempat*, motif ekonomi yaitu, motif ekonomi adalah alasan yang mendorong seseorang melakukan kegiatan ekonomi untuk mencapai

kemakmuran. Kebanyakan mahasiswa atau pelaku judi bola online memilih cara instan untuk menghasilkan uang yaitu dengan bermain judi bola online untuk menghasilkan uang tambahan dan dapat membeli sesuatu sesuai keinginannya. Selain itu juga untuk memenuhi kebutuhan hidup pelaku.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti memberikan saran kepada :

- 1. Mahasiswa**, terutama pelaku harus memahami arti pentingnya norma-norma dalam kehidupan bermasyarakat supaya tidak melakukan tindakan yang melanggar norma dan Undang-Undang lagi, bergaul dengan lingkungan yang lebih baik dan bermanfaat, mencari pekerjaan yang halal dan lebih mendalami ilmu agama.
- 2. Peneliti**, berikutnya dapat memberikan penelitian yang bermanfaat bagi orang banyak terutama masyarakat sekitar Kota Padang. Penelitian ini dapat dijadikan referensi serta untuk melakukan penelitian selanjutnya ada baiknya dengan melakukan objek serta ruang lingkup yang lebih luas, dan lebih banyak mencari referensi untuk menambah pengetahuan serta kreativitas dalam penyusunan laporan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Afilia, Amin. 1990. *Hakekat Judi*. Surabaya: FA Mulia.
- Ahmadi, Abu. 2009. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arief. 2003. *Kejahatan Cyber Crime Atau Computer-Related Crime Menurut Perserikatan Bangsa-Banga (PBB:X/2000)*. Jakarta: Rajawali Press.
- Asriadi. 2020. "Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa Smak An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros)." *Jurnal Eprints.Unm.Ac.Id 1*.
- Damsar. 2015. *Pengantar Teori Sosiologi*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Diskominfo. 2016. "Sejarah Kota Padang."
- George Ritzer. 2011. *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berpradigma Ganda*. Jakarta: Rajawali.
- John, W. Cresswell. 2016. *Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, Dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kartini, Kartono. 2005. *Patologi Sosial, Jilid I*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kartono. 2014. *Patologi Sosial 2 : Kenakalan Remaja*. Jakarta: Rajawali Press.
- Margareth Poloma. 2013. *Sosiologi Kontemporer*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mariza, Yendri. 2011. *Motif Dan Strategi Mahasiswa Dalam Menggunakan Jasa Laundry Terhadap Mahasiswa Universitas Andalas*. Padang: Skripsi Jurusan Sosiologi FISIP Universitas Andalas.
- Muhammad Idrus. 2009. *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Erlangga.
- Ramli. 2018. *Fenomena Judi Bola Online Di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Yang Berdomisili Di Jalan Emmy Saellan Kota Makassar)*. Makassar: FKIP. Pendidikan Sosiologi. Universitas Mehammadiyah Makassar.
- Ritzer, George dan Douglas J. Goodnan. 2005. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana.

- Sitoru MT, Felik. 1998. *Penelitian Kualitatif Satu Pengantar*. Bogor: IPB.
- Stanford Wong dan Susan Spector. 1996. *Dalam Buku Gambling Like Pro*.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syawalia Dea Akman. 2013. “Motif Perempuan Berpendidikan Tinggi Beralih Pekerjaan Menjadi Pedagang (Studi Kasus 5 Orang Konveksi Perempuan Yang Berasal Dari Nagari Sariak Sungai Pua Yang Berdagang Di Thamrin City Jakarta).” *Padang: Skripsi Jurusan Sosiologi FISIP Universitas Andalas*.
- Triananda, R. Ferry A. 2016. “Perilaku Judi Bola Kaki Online Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau.” *JOM FISIP* 3 No. 1:1.
- Trisnawati A.P, Prakoso A, Prihatmini S. 2015. “Kekuatan Pembuktian Transaksi Elektronik Dalam Tindak Pidana Perjudian Online Dari Perspektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (Putusan Nomor 140/Pid.b/2013/Pn-Tb).”
- Wirawan, B, Ida. 2012. *Teori-Teori Sosial Dalam Tiga Paradigma*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yusuf, A. Muri. 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yusuf, Mury. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Gabungan*. Prenadamedia Group.
- Zaibaki, Sofyan. 2012. *Analisis Dan Pengolahan Data Penelitian Kualitatif*.