

**MOTIF SEBAB (*BECAUSE OF MOTIVE*) MAHASISWA DI KOTA
PADANG BERMAIN JUDI SLOT *ONLINE***

SKRIPSI

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



ANGGARA SURYA PRATAMA

19058041/2019

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI

DEPARTEMEN SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2025

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Motif Sebab (Because of Motive) Mahasiswa di Kota Padang Bermain Judi Slot Online

Nama : Anggara Surya Pratama
NIM / TM : 19058041 / 2019
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Agustus 2025

Disetujui Oleh,
Pembimbing,



Afriva Khaidir, S.H., M.Hum., MAPA., Ph.D
NIP. 19660411 199003 1 002

Dr. Delmira Syafrini, S.Sos., M.A
NIP. 198305182009122004

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Sosiologi Departemen Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
Pada Hari Kamis, 6 Februari 2025

Motif Sebab (*Because of Motive*) Mahasiswa di Kota Padang Bermain Judi Slot Online

Nama : Anggara Surya Pratama
BP / NIM : 2019/19058041
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 6 Februari 2024

TIM PENGUJI

NAMA

TANDA TANGAN

- | | |
|-----------|--------------------------------------|
| 1 Ketua | : Dr. Delmira Syafrini, S.Sos., M.A. |
| 2 Anggota | : Dr. Erianjoni, S.Sos., M.Si. |
| 3 Anggota | : Khairul Fahmi, S.Sos., M.Si. |



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anggara Surya Pratama
NIM/TM : 19058041/2019
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Departemen : Sosiologi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya yang berjudul “*Moti Sebab (Because of Motive) Mahasiswa di Kota Padang Bermain Judi Slot Online*” adalah benar hasil karya saya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun masyarakat dan Negara.

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

Padang, Agustus 2025

Mengetahui,
Kepala Departemen,

Saya yang menyatakan



Dr. Delmira Syafrini, S.Sos., M.A
NIP. 198305182009122004



Anggara Surya Pratama
NIM. 19058041

ABSTRAK

Anggara Surya Pratama. 2019/19058041. “Motif Sebab (*because of motive*) Mahasiswa di Kota Padang Bermain Judi Slot Online”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Sosiologi, Departemen Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang. 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan motif sebab (*because of motive*) mahasiswa di Kota Padang bermain judi slot *online*. Hal ini menarik untuk diteliti karena judi slot *online* menjadi salah satu judi *online* yang marak terjadi dikalangan mahasiswa pada saat ini dan mahasiswa merupakan seorang yang terpelajar seharusnya mengetahui resiko yang akan dihadapi ketika bermain judi slot *online* yang dimana judi slot *online* juga sudah jelas dilarang didalam Undang-Undang.

Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teori fenomenologi oleh Alfred Schutz yang membahas bagaimana orang menandai makna disetiap tindakannya. Schutz membagi motif menjadi dua tipe, yaitu motif sebab (*because of motive*) dan motif tujuan (*in order to motive*). Motif sebab (*because of motive*) merupakan tindakan yang dilakukan seseorang dapat dipengaruhi oleh alasan orang tersebut atau faktor apa saja yang mempengaruhi orang tersebut, sedangkan motif tujuan (*in order to motive*) merupakan motif yang muncul karena adanya tujuan yang ingin dicapai oleh seseorang tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe studi kasus intrinsik. Teknik pemilihan informan dengan purposive sampling dengan jumlah informan sepuluh orang. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan model interaktif Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat empat motif sebab (*because of motive*) mahasiswa di Kota Padang bermain judi slot *online*. Pertama motif keamanan, keamanan judi slot *online* lebih tinggi dibandingkan dengan judi slot offline karena para pemain cukup berada di rumah saja sudah bisa untuk bermain. Kedua motif ekonomi, ekonomi yang kurang mencukupi membuat mahasiswa memilih satu cara instan untuk mendapatkan uang yaitu dengan bermain judi slot *online*. Ketiga kemudahan dalam mengakses, pemain judi slot *online* hanya membutuhkan handphone atau *smartphone* yang terhubung ke internet untuk bisa bermain judi slot *online*. Keempat motif pergaulan (faktor lingkungan), mahasiswa yang bermain judi slot *online* salah satunya karena lingkungan tempat bermainnya juga sudah melakukan permainan judi slot *online* tersebut.

Kata Kunci: Motif, Judi Slot Online, Mahasiswa, Because of Motive

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Motif Sebab (*because of motive*) Mahasiswa di Kota Padang Bermain Judi Slot *Online*” sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sosiologi Departemen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. Shalawat beserta salam penulis kirimkan buat suri tauladan umat Islam sedunia yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari zaman kebodohan hingga ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti saat sekarang ini.

Selama proses penyelesaian skripsi ini, penulis selalu mendapatkan arahan dan bimbingan dari berbagai pihak terutama dosen pembimbing dan pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan semua nikmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Alm.ayahanda yang sangat bersikeras menginginkan anaknya ini untuk mendapatkan gelar Sarjana dan kepada ibunda tercinta yang telah mau dan mampu untuk bertahan sejauh ini bersama anak-anaknya.
3. Ibu Dr. Delmira Syafrini, S.Sos, M.A. sebagai Kepala Departemen Sosiologi sekaligus sebagai pembimbing skripsi penulis yang telah membimbing dan mengarahkan penulis sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Dr.Erianjoni S.Sos, M.Si. dan Bapak Khairul Fahmi S.Sos, M.Si. sebagai dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran sehingga dapat menyempurnakan penulisan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Wirdanengsih, S.Sos, M.Si sebagai pembimbing akademik
6. Bapak dan Ibu dosen beserta tenaga kependidikan Departemen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial yang telah membantu penulis selama masa perkuliahan.
7. Teman-teman selama perkuliahan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah mendorong dan membantu penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Semoga semua pihak yang membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mendapatkan balasan-Nya. Penulis menyadari penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Padang, Juni 2025

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
Tabel 1 Jumlah Taruhan.....	3
B. Batasan dan Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teoritis	9
B. Penjelasan Konseptual.....	11
1. Motif.....	11
2. Judi Slot Online	12
C. Studi Relevan	13
D. Kerangka Berpikir	16
BAB III	18
A. Lokasi Penelitian	18
B. Pendekatan dan Tipe Penelitian.....	18
C. Pemilihan Informan Penelitian	19
D. Teknik Pengumpulan Data.....	19
1. Observasi	19
2. Wawancara	20
3. Studi Dokumentasi	22
E. Triangulasi Data.....	22
F. Analisis Data	23
Gambar 2. Skema analisis data Miles dan Huberman	23
BAB IV	25
A. Gambaran Lokasi Penelitian.....	25

Gambar 3. Peta Wilayah Kota Padang	28
Tabel 2. Penduduk Kota Padang.....	29
Tabel 3. Data Sekolah di Kota Padang	31
7. Judi Online di Kalangan Mahasiswa	33
B. Temuan Penelitian	35
C. Pembahasan	47
BAB V	52
A. Kesimpulan.....	52
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berfikir	18
Gambar 2. Skema analisis data Miles dan Huberman	25
Gambar 3. Peta Wilayah Kota Padang	30

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jumlah Taruhan	3
Tabel 2. Penduduk Kota Padang.....	32
Tabel 3. Data Sekolah di Kota Padang	33

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman yang semakin pesat membawa perubahan di dalam kehidupan manusia, salah satunya yaitu perkembangan teknologi komunikasi dan informasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menciptakan berbagai kemudahan di dalam segala aspek kehidupan. Munculnya berbagai fitur seperti komputer, laptop dan *smartphone* yang memiliki berbagai keunggulan dan kelebihan masing-masing dalam mengakses jaringan internet (Wiryany et al., 2022). Kemajuan teknologi banyak dimanfaatkan oleh masyarakat luas bahkan sampai membuat seseorang bergantung kepada teknologi, sehingga hal tersebut dapat memberikan berbagai dampak, baik yang positif maupun negatif. Dampak positif yang ditimbulkan diantaranya kemudahan dalam berkomunikasi, mengakses informasi, dan lainnya. Sedangkan dampak negatif dari perkembangan teknologi seringkali membuat masyarakat sulit dalam melepaskan diri dari serba kecanggihan teknologi dan hal ini akan terus berlangsung dalam waktu lama dan kian membawa manusia ketergantungan pada pemanfaatan teknologi (Setiawan, 2018).

Internet merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi yang sangat marak digunakan dan memberikan dampak yang luar biasa, sehingga berbagai kalangan tertarik untuk menggunakannya. Teknologi awalnya berfungsi sebagai sarana yang diharapkan memunculkan perubahan-perubahan positif dalam kegiatan manusia. Namun karena kemudahan penggunaannya, orang dapat menyalahgunakan internet untuk mengambil bagian dalam kegiatan berbahaya (Rizkita, 2023a).

Salah satu penyalahgunaan internet pada masa sekarang salah satunya

yaitu banyaknya mahasiswa yang menjadikan internet sebagai media untuk dapat menghasilkan uang dengan cara bermain judi *online* di situs-situs yang telah banyak tersedia. Bentuk-bentuk judi *online* yang ada diantaranya judi bola *online*, kasino, togel, poker, slot, dan lain sebagainya.

Permainan judi pada zaman dahulu mengharuskan pemainnya melakukan tatap muka secara langsung. Sekarang setelah perkembangan teknologi judi beralih ke tempat yang sedikit lebih elit, tidak lagi dilakukan secara sembunyi-sembunyi dan hanya duduk di depan komputer atau *smartphone* yang terhubung dengan jaringan internet (Zurohman et al., 2016). Dalam permainan judi *online*, orientasi pemikiran pemain tidak hanya pada keuntungan saja tapi juga harus memikirkan beberapa hal lain, seperti strategi permainan, kemahiran teknologi, dan jaringan internet.

Pada zaman sekarang banyak mahasiswa yang menjadikan judi *online* sebagai sarana untuk menghasilkan uang. Salah satu bentuk judi *online* yang digunakan oleh mahasiswa sebagai sarana untuk menghasilkan uang adalah judi slot *online* (Hidayah et al., 2024). Pada zaman dahulu, judi slot dimainkan dengan menggunakan media berupa mesin dimana terdapat komponen unik di dalamnya. Namun seiring perkembangan teknologi, judi slot dapat di akses melalui perangkat *online* seperti *smartphone*, komputer, dan media internet lainnya.

Judi slot *online* biasanya mengharuskan para pemain untuk memiliki akun yang nantinya bisa mereka gunakan untuk mengakses situs judi slot *online* tersebut. Saat membuat akun, admin situs akan meminta pemain mengisi formulir pendaftaran yang memuat informasi pribadi pemain dan rekening bank yang ingin pemain gunakan. Data diri yang diminta adalah data pribadi pemain yang sesuai dengan KTP. Setelah memasukkan informasi pribadi dan rekening bank, pemain

akan menerima kata sandi melalui *email* atau SMS. Kata sandi ini akan digunakan untuk mengakses situs judi slot *online* tersebut. Setelah pemain memasuki situs web, pemain akan diminta untuk mengirimkan uang ke akun bandar taruhan. Admin situs memberikan alamat pengiriman uang di situs web mereka. Kemudian uang yang dikirim disimpan ke akun pemain dalam bentuk virtual yang biasa disebut *chip*. *Chip* tersebut akan digunakan pemain untuk bertaruh.

Permainan judi slot *online* juga banyak ditemukan di Kota Padang seperti yang dikutip dari Kompas TV menyebutkan bahwa dalam 124 kali operasi Polda Sumbar, pengungkapan kasus judi didominasi oleh judi daring atau *online*. Hal ini relevan dengan hasil observasi awal peneliti di lapangan yang menemukan bahwa fenomena ini juga terjadi pada mahasiswa di Kota Padang yang terlibat dalam judi slot *online*. Judi slot *online* dengan mudah memberi pengaruh kepada mahasiswa karena jumlah taruhan yang dikalikan pada judi slot *online* sangat besar, meskipun pemain hanya memasang taruhan sebesar Rp.200,00-. Semakin besar taruhan yang dipasang oleh pemain, maka semakin besar pula kemungkinan pemain mendapatkan keuntungan yang besar.

Tabel 1 Jumlah Taruhan

No	Nama Pelaku	Jumlah Taruhan	Frekuensi/ Minggu	Pengeluaran/ Minggu	Pengeluaran/ Bulan
1.	EJ	Rp. 50.000	2 kali	Rp. 100.000	Rp. 400.000
2.	MZI	Rp. 200.000	2 kali	Rp. 400.000	Rp. 1.600.000

3.	RN	Rp. 100.000	1 kali	Rp. 100.000	Rp. 400.000
4.	DS	Rp. 50.000	3 kali	Rp. 150.000	Rp. 600.000
5.	MF	Rp. 50.000	2 kali	Rp. 100.000	Rp. 400.000
6.	AT	Rp 50.000	3 kali	Rp. 150.000	Rp. 600.000
7.	AS	Rp. 50.000	2 kali	Rp. 100.000	Rp. 400.000
8.	RK	Rp. 50.000	4 kali	Rp. 200.000	Rp. 800.000

9.	FAR	Rp. 150.000	2 kali	Rp. 300.000	Rp. 1.200.000
10.	ND	Rp. 100.000	1 kali	Rp. 100.000	Rp. 400.000

Sumber: Data Olahan Peneliti

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan beberapa informan, terdapat berbagai sumber dana informan dalam bermain judi slot *online*, seperti ada informan yang sumber dananya untuk bermain judi slot *online* berasal dari uang saku yang diberikan oleh orang tua informan dan ada yang berasal dari uang pinjaman kepada temannya. Selain itu terdapat salah satu informan yang mengaku bahwa informan tersebut tidak terlalu tertarik untuk bermain judi slot *online*, tetapi ketika informan tersebut melihat temannya bermain judi slot *online*, membuat informan juga ingin bermain judi slot *online*.

Pada dasarnya pelaku judi slot *online* lebih besar kemungkinan kalah dari pada menang dalam permainan, hal ini seperti hasil wawancara dengan informan (EJ) bahwa dalam bermain judi *online* lebih banyak kemungkinan kalah dari pada menang, hal ini mungkin karena telah diatur oleh sistem, dengan pemain memiliki nomor id, nama akun, lokasi pemain pada situs tersebut, sehingga penentuan menang dan kalah itu biasanya hanya sesuai keinginan bandar, jika akun A menang sekali dua kali sesuai keinginan bandar, maka kalau bandar ingin pemain kalah, bandar akan memberikan kekalahan sebanyak yang diinginkan bandar, sebenarnya pemain sudah mengetahui hal ini dan merasa hal tersebut tidak menguntungkan, namun mereka tetap ingin bermain judi slot *online* karena pelaku mengaku memiliki hasrat untuk menang jika mencoba lebih banyak lagi (Data : dari hasil wawancara tanggal 19 Juli 2024).

Berdasarkan permasalahan diatas, memberikan asumsi bahwa mahasiswa di Kota Padang memiliki sebab dan tujuan tertentu dalam melakukan permainan

judi slot *online* walaupun mengetahui peluang untuk menang hanya sedikit. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan oleh Alfred Schutz melalui teori fenomenologi bahwa manusia melakukan tindakan terdapat alasan atau motif dibalikinya. Schutz membagi motif ke dalam 2 tipe yaitu motif sebab (*because of motive*) dan motif tujuan (*in order motif*). Motif sebab (*because of motive*) merupakan pandangan retrospektif kepada faktor-faktor yang menyebabkan seseorang melakukan tindakan tertentu. Sedangkan motif tujuan (*in order to motive*) berkaitan dengan alasan seseorang atas suatu tindakan yang aktor lakukan sebagai usahanya dalam menciptakan suasana yang diharapkan dimasa depan (Sindung Haryanto, 2016a).

Beberapa hasil penelitian yang relevan dan berhubungan dengan pembahasan judi *online* pada penelitiannya sebelumnya, yaitu penelitian oleh Dany Miftahul Ula dan Dedy Satriyono dengan judul “Dampak Judi *Online* Dikalangan Masyarakat Kabupaten Katingan Daerah Tumbang Samba”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak perjudian *online* tersebut bagi remaja dan orang dewasa menyebabkan hilangnya konsentrasi, stress berkepanjangan dan mudah frustrasi dalam setiap menghadapi masalah karena terpengaruhnya daya pikir dikarenakan dampak dari perjudian *online*, mudah putus asa dalam segala hal untuk melakukan sebuah Tindakan pembelajaran di sekolah, munculnya sifat pemalas dalam melakukan kegiatan apapun di sekolah dan meluapnya emosi tidak dapat dikontrol (Satriyono & Ula, 2023a).

Penelitian selanjutnya oleh Resky Supratama, Marisa Elsera, dan Emmy Solina dengan judul “Fenomena Judi *Online* Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang”. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa fenomena maraknya penggunaan atau permainan game judi

online Higgs Domino pada kalangan mahasiswa di Kota Tanjungpinang yang disebabkan oleh faktor lingkungan sosial hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang dapat disimpulkan bahwa para pemain Higgs Domino pertama kali mengetahui game ini dari teman, dan adanya komunikasi dan interaksi yang intens antar pemain yakni mulai dari saling berbagi informasi tentang cara mengakses game ini atau mendownload, cara bermain, cara membeli dan menjual chip. Seperti apa yang disampaikan oleh teori *differential association* Edwin H. Shutterland, Sutherland mengemukakan dimana perilaku kriminal adalah sebuah perilaku yang mampu dipahami dan juga dipelajari dalam lingkungan sosial masyarakat (Supratama et al., 2022)

Terakhir penelitian oleh Muhammad Urifianto Ardhan, Muhammad Fadel Adepio, Lawrentiust Kennardy, Febriyandi, dan Seipul dengan judul “Maraknya Judi *Online* di Kehidupan Generasi Muda dan Menurut Pandangan Hukum yang Berlaku”. Hasil penelitian ini adalah remaja berpartisipasi dalam perjudian *online*, terutama jenis permainan praktis. Motif utama mereka dalam bermain judi yakni mendapatkan keuntungan yang besar, sehingga membuat mereka terjebak dalam kecanduan untuk mencoba mengulangi kesuksesan tersebut. Faktor ekonomi adalah faktor utama yang memotivasi mereka untuk mengikuti perjudian *online*. Dampak yang dirasakan remaja dari perjudian *online* sangatlah besar, terutama dampak negatif yang mendorong mereka untuk berhutang. Sebagian besar alasan mereka terlilit hutang adalah karena rasa ingin tahu dan keinginan untuk terus mencoba meskipun gagal. Bahkan dalam satu hari saja, mereka bisa menghabiskan banyak uang untuk bermain game judi *online*. Terakhir, remaja ini mengutarakan keinginan kuatnya untuk menghentikan kebiasaan bermain game *online* karena mereka meyakini berdampak besar pada kehidupan mereka. Maraknya judi *online* di

kehidupan generasi muda dan menurut pandangan hukum yang berlaku (Ardhan et al., 2024).

Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, jika penelitian sebelumnya membahas mengenai dampak judi *online* dan berbagai fenomena judi *online*, maka penelitian ini difokuskan membahas motif sebab (*because of motive*) mahasiswa di Kota Padang bermain judi slot *online*. Berdasarkan hal tersebut dan berdasarkan data awal di lapangan membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Motif Sebab (Because of Motive) Mahasiswa di Kota Padang Bermain Judi Slot *Online*.

B. Batasan dan Rumusan Masalah

Penelitian ini difokuskan terhadap motif sebab (*because of motive*) mahasiswa di Kota Padang dalam bermain judi slot *online*. Meskipun internet dapat memberikan banyak dampak positif terhadap kehidupan, namun internet juga memberikan dampak negatif. Salah satu bentuk dampak negatif internet adalah judi slot *online*. Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan bahwa terdapat fenomena pada mahasiswa yang terlibat dalam judi slot *online*. Judi slot *online* dengan mudah memberi pengaruh kepada mahasiswa karena jumlah taruhan yang dikalikan pada judi slot *online* sangat besar, meskipun pemain hanya memasang taruhan sebesar Rp.200,00 Semakin besar taruhan yang dipasang oleh pemain, maka semakin besar pula kemungkinan pemain mendapatkan keuntungan yang besar.

Judi slot *online* merupakan perbuatan yang melanggar nilai dan norma yang ada di masyarakat khususnya di Kota Padang dan juga sudah ada peraturan perundang-undangan yang melarang permainan judi *online*. Mahasiswa sebagai seseorang yang berpendidikan seharusnya mengetahui bahwa judi slot *online*

merupakan perbuatan yang melanggar nilai, norma, aturan, dan etik sebagai mahasiswa. Namun pada kenyataan di lapangan, peneliti masih banyak menemukan mahasiswa yang bermain judi slot *online*. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka pertanyaan dalam penelitian ini adalah apa motif yang melatarbelakangi mahasiswa di Kota Padang bermain judi slot *online*?

C. Tujuan Penelitian

Merujuk dari rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah menjelaskan apa motif sebab (*because of motive*) mahasiswa di Kota Padang bermain judi slot *online*.

D. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pada kajian sosiologi, terfokus kepada kajian Sosiologi Perilaku Menyimpang, khususnya tentang Motif Sebab (*Because Motive*) Mahasiswa di Kota Padang Bermain Judi Slot *Online*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya sehingga dapat memberikan kontribusi positif, dapat menambah wawasan dan menambah informasi.

b. Bagi pembaca

Diharapkan bagi mahasiswa mampu memperkaya pengetahuan mengenai gambaran apa yang menjadi motif sebab (*because motive*) mahasiswa di Kota Padang bermain judi slot *online*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan motif sebab (*because of motive*) mahasiswa di Kota Padang bermain judi slot *online*. Motif sebab (*because of motive*) muncul karena adanya alasan atau faktor penyebab pelaku dalam melakukan sesuatu. Sehingga berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa motif sebab (*because of motive*) mahasiswa di Kota Padang bermain judi slot *online* adalah sebagai berikut. Pertama motif keamanan, Tingkat keamanan mahasiswa yang bermain judi slot *online* lebih tinggi dibandingkan judi offline. Kedua motif ekonomi, motif ini menunjukkan mahasiswa bermain judi slot *online* sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhannya. Ketiga kemudahan dalam mengakses. Dan keempat motif pergaulan (faktor lingkungan).

Judi slot *online* dapat merusak kehidupan pribadi pemain karena pemain judi slot *online* hanya menghabiskan waktu dan uang untuk mencoba memenangkan hadiah besar. Judi slot *online* juga bisa meningkatkan angka kriminalitas karena beberapa pemain terlibat dalam tindak pidana untuk membayar utang dan mendapatkan uang secara cepat.

B. Saran

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan bagi mahasiswa untuk tidak melakukan tindakan yang melanggar norma-norma dalam kehidupan bermasyarakat serta peraturan perundang-undangan yang berlaku. Peneliti menyadari masih banyak keterbatasan dalam penelitian ini. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk meneliti tentang strategi apa yang dilakukan oleh

pemerintah Kota Padang dalam mengurangi banyaknya kasus judi terutama judi slot *online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Addiyansyah, W. (2023). Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *Manifesto Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, Dan Budaya*, 1(1), 13–22.
- Agusta, I. (2003). Teknik pengumpulan dan analisis data kualitatif. *Pusat Penelitian Sosial Ekonomi. Litbang Pertanian, Bogor*, 27(10).
- Aji, A. W., Erawati, T., & Izliachyra, M. E. (2021). Pengaruh Pemahaman Hukum Pajak, Sistem Perpajakan, Sanksi Perpajakan, dan Motif Ekonomi Terhadap Penggelapan Pajak (Studi Kasus Pada Wajib Pajak Di Kabupaten Kulon Progo). *AKURAT| Jurnal Ilmiah Akuntansi FE UNIBBA*, 12(2), 140–149.
- Ardhan, M. U., Adepio, M. F., & Kennardy, L. (2024). Maraknya Judi Online di Kehidupan Generasi Muda dan Menurut Pandangan Hukum yang Berlaku. *COMSERVA: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(09), 3209–3216.
- At, M. R., Haris, A., & Heru, H. (2019). Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone–Bone, Luwu). *Hasanuddin Journal of Sociology (HJS)*, 127–138.
- Azizah, F. N., & Indrawati, E. S. (2015). Kontrol diri dan gaya hidup hedonis pada mahasiswa Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Diponegoro. *Jurnal Empati*, 4(4), 156–162.
- Denzin, Norman. K., & Lincoln, Yvonna. S. (2009). *Hanbook Of Qualitative Research* (1st ed.). PUSTAKA BELAJAR.
- Dhanandjaya, P. B. G., Budiarta, I. N. P., & Arini, D. G. D. (2022). Penyalahgunaan Benda Virtual dalam Permainan Game Online di Indonesia. *Jurnal Konstruksi Hukum*, 3(3), 569–575.
- Hafifa, N. (2017). Studi fenomenologi motif melakukan judi togel di Surabaya. *Paradigma*, 5(1).
- Hidayah, D. F. N., Putri, D. F., Salsabila, F., Yunaenti, S. R., Nuryanti, T., & Nurjaman, A. R. (2024). Menelaah Fenomena Judi Online (Slot) di Kalangan Mahasiswa dalam Perspektif Hukum Islam di Indonesia. *Tashdiq: Jurnal Kajian Agama Dan Dakwah*, 3(1), 56–66.
- Huda, M. (2017). Kompetensi kepribadian guru dan motivasi belajar siswa. *Jurnal Penelitian*, 11(2), 237–266.
- Lenaini, I. (2021). Teknik pengambilan sampel purposive dan snowball sampling. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39.

- Mappasere, S. A., & Suyuti, N. (2019). Pengertian Penelitian Pendekatan Kualitatif. *Metode Penelitian Sosial*, 33.
- Pangestu, G., Nasution, S. A., & Efendi, I. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran picture and picture terhadap Minat Belajar IPS Siswa. *E-Journal Skripsi: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 2(4).
- Pratiwi, N. I. (2017). Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 1(2), 202–224.
- Putranto, A. G., & Hartanto, S. H. (2023). *Kebijakan Penegakan Hukum Pidana Dalam Rangka Penanggulangan Perjudian Slot Online (Studi Kasus Di Wilayah Hukum Polresta Surakarta)*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rizkita, A. F. (2023a). Kebijakan Hukum tentang Perjudian Online. *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, Dan Humaniora*, 1(5), 25–33.
- Rizkita, A. F. (2023b). Kebijakan Hukum Tentang Perjudian Online. *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, Dan Humaniora*, 1(5), 25–33.
- Rodin, R., Retnowati, D. A., & Sasmita, Y. P. (2021). Manajemen Perpustakaan Sekolah (Studi pada Perpustakaan Ceria SMA N 1 Rejang Lebong). *THE LIGHT: Journal of Librarianship and Information Science*, 1(1), 1–11.
- Romadhon, R. (2022). *Analisis Kriminologis Terhadap Pelaku Telemarketer Judi Online*.
- Ryandito, A. (n.d.). *Permainan Judi Online Dalam Kajian Sosiologi Perilaku Menyimpang (Studi Terhadap Mahasiswa Pemain Judi Online Di Perguruan Tinggi X Di Jakarta)*. Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas
- Ryanto, A. (2022). Permainan Judi Online Dalam Kajian Sosiologi Perilaku Menyimpang (Studi Terhadap Mahasiswa Pemain Judi Online Di Perguruan Tinggi X Di Jakarta. *Repository.Uinjkt.Ac.Id*.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar/Sardiman AM*.
- Satriyono, D., & Ula, D. M. (2023a). Dampak Judi Online Dikalangan Masyarakat Kabupaten Katingan Daerah Tumbang Samba. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(6), 97–102.
- Satriyono, D., & Ula, D. M. (2023b). DAMPAK JUDI ONLINE DIKALANGAN MASYARAKAT KABUPATEN KATINGAN DAERAH TUMBANG SAMBA. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(6), 97–102.
- Setiawan, D. (2018). Dampak perkembangan teknologi informasi dan