

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada zaman modern sekarang ini, dunia tengah dilanda perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat dan membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi tersebut adalah internet. Internet merupakan sebuah jaringan yang berfungsi untuk menghubungkan antara satu media elektronik dengan media lainnya. Hadirnya internet memberi kemudahan kepada masyarakat untuk berkomunikasi dan berinteraksi antara satu dan lainnya secara online. Namun kemajuan teknologi dan informasi ini juga mengakibatkan terjadinya perubahan pada pola perilaku sosial masyarakat (Rahayu, 2020:4).

Kemajuan teknologi tersebut juga berdampak pada melemahnya nilai-nilai sosial yang ada dalam masyarakat, hal inilah yang menjadi salah satu penyebab munculnya berbagai masalah sosial. Oleh karenanya, adaptasi atau penyesuaian diri seseorang dalam kehidupan bermasyarakat yang hiperkompleks menjadi tidak mudah. Kesulitan mengadakan adaptasi dan *adjustment* menyebabkan kebingungan, kecemasan, dan berbagai konflik baik yang transparan maupun yang tersembunyi, baik secara eksternal maupun internal. Bahkan tidak sedikit orang yang mengembangkan pola tingkah laku yang cenderung menyimpang dari norma-norma, serta berbuat semau sendiri tanpa peduli dengan orang lain. Salah satu contoh perilaku menyimpang tersebut adalah perjudian. Perjudian adalah pertaruhan dengan sengaja, yaitu upaya mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu

yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan pada peristiwa-peristiwa, permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya (Kartono, 2015:58).

Judi bisanya dimainkan dengan minimal adanya 2 (dua) orang pemain yang harus saling berjumpa, namun seiring perkembangan teknologi permainan judi pun ikut berevolusi, sekarang sudah bisa bermain judi tanpa harus adanya perjumpaan antara pemain, yang disebut judi *online*. Tidak hanya memberikan kemudahan dalam menjumpakan pemain saja yang ditawarkan oleh judi online, namun jenis-jenis fleksibilitas dalam permainan judi online tersebut membawa daya tarik tersendiri bagi pelaku permainan judi online, dengan memanfaatkan jaringan internet, perjudian online bisa dimainkan dimana saja dan kapan saja. Selain itu permainan judi online dapat dijalankan di warnet, tempat umum dengan fasilitas wi-fi, atau melalui smartphone. Dalam pembayaran juga menggunakan sarana online dengan mengiri uang lewat M-banking ( Fahri, 2019:5).

Judi online mulai dikenal sejak tahun 1994, yang diakses menggunakan web browser, situs tersebut biasanya dilakukan dengan menggunakan laptop agar pengaksesan lebih lancar. Pada tahun 1996 pemerintah Kanada pun memutuskan untuk membentuk komisi permainan bernama Kahnawake yang bekerja untuk mengatur aktivitas *game online*. Akibat terbentuknya komisi ini situs judi *online* mengalami peningkatan dari yang awalnya hanya berjumlah 15 situs pada tahun 1996 menjadi 200 lebih situs di tahun 1997, dengan pendapatan mencapai \$830 juta. Pada akhir tahun 1990-an judi online mendapat popularitas cukup cepat, sehingga terjadi peningkatan jumlah pemain yang cukup signifikan. Di Indonesia

sendiri judi *online* masuk pada tahun 2005 dengan peminat yang cukup banyak. Dengan adanya permainan judi berbasis internet, maka masyarakat merasa sangat terbantu. Rata-rata para pemain menghabiskan sekitar 5 jam setiap harinya untuk bermain judi *online*. Dari tahun ke tahun jumlah pemain judi *online* terus mengalami peningkatan, terbukti dengan semakin banyaknya kasus judi *online* yang ditangani pihak kepolisian (Yuli.Sejarah Judi *Online* Dunia, 2019. <https://www.academia.edu/4070575> diakses pada 27 Februari 2022).

Fenomena judi *online* yang populer saat ini dikalangan masyarakat yang salah satunya adalah *game online* yang bernama *Highs Domino Island*, dimana permainan ini memerlukan *chip* sebagai alat tukar atau mata uang yang ada didalam game tersebut, cara mendapatkan *chip* ini ialah dengan cara membeli ke agen yang biasa tersedia di *marketplace* facebook, konter-konter pulsa terdekat (agen offline), melalui pembelian pulsa, dan via *e-wallet* seperti Dana dan OVO. Dilihat dari pola permainannya, game ini cukup membuat candu bagi banyak orang. Bahkan tidak sedikit juga yang rela mengeluarkan uang demi permainan ini. Pada tahun 2021, permainan *Highs Domino Island* sudah mendapat unduhan lebih dari 10 juta kali ( Aninsi, Niken. Game Nomor 1 di Indonesia dengan Pengunduh terbanyak di Play store, 2021. <https://katadata.co.id/safrezi/digital/61571f8cc46f2/game-nomor-1-di-indonesia-dengan-pengunduh-terbanyak-di-playstore> diakses pada 27 february 2022).

Maraknya judi *online* akan merusak sistem sosial masyarakat itu sendiri, seperti halnya dalam agama islam juga melarang perjudian, perbuatan judi dan

pertaruhan dianggap sebagai dosa atau perbuatan haram. Judi merupakan bujukan setan untuk tidak mentaati perintah Tuhan, karena itu sifatnya jahat dan merusak. Hadirnya judi *online* sebagai perkembangan teknologi yang negatif dibidang elektronik perlu disikapi dari berbagai sudut karena dampaknya dikembalikan lagi kepada penggunanya. Dampak yang terjadi terhadap penggunaan judi *online* akan tampak jelas ketika mereka telah menyadari bahwa kerugian yang dirasakan sangatlah besar bagi dirinya. Perjudian tersebut tidak saja melibatkan orang dewasa tetapi juga kalangan remaja. Padahal seharusnya remaja yang merupakan generasi muda penerus bangsa, mentalnya harus berkembang dengan baik, tidak seharusnya terlibat dalam perjudian. Beberapa contoh yang dapat dilihat pada kaum remaja pengguna judi online adalah terkurasnya uang jajan untuk membeli paket internet dan *chip* untuk memainkan judi *online* tersebut.

Remaja sekarang bersekolah secara daring dengan menggunakan sarana *HP*. Remaja yang biasanya diberi batasan dalam menggunakan *HP* sekarang tidak lagi, karena proses belajar mengajar mereka harus menggunakan telepon genggam tersebut. Dampak dengan dibebaskannya para siswa siswa memakai *HP*, tidak sedikit dari mereka yang menyalah gunakannya. Salah satunya dengan ikut memainkan judi online Higgs Domino ini. Bahkan para remaja yang masih sekolah ini rela menghabiskan seluruh uang jajannya untuk membeli *chip* supaya bisa bermain *Higgs Domino* dengan harapan bisa menang dan mendapat uang yang lumayan banyak. Pada dasarnya mereka mengetahui kalau perbuatan judi ini diharamkan dalam agama, tetapi hal itu tidak menghambat keinginan mereka untuk bermain *Higgs Domino*. Kecanduan bermain ini tidak hanya dirasakan masyarakat



di kota-kota besar, namun juga diberbagai daerah di Indonesia, seperti salah satunya di kelurahan Pangambiran Ampalu Nan XX.

Berdasarkan hasil penelitian awal, penulis menemukan ada 10 orang remaja di Kelurahan Pangambiran Ampalu Nan XX yang terlibat dalam permainan judi online. Remaja tersebut berusia antara 15 sampai 19 tahun dan berstatus sebagai siswa sekolah menengah atas. Keinginan remaja dalam bermain judi online diawali kebiasaan melihat aktivitas rekan sejawat mereka yang terlebih dahulu terlibat dalam judi online yang mana sering memamerkan uang hasil judi online kepada mereka. Kemudahan dalam proses bermain judi online juga merupakan daya tarik tersendiri sehingga membuat remaja menjadi semakin leluasa, karena mereka hanya memerlukan smart phone dan pulsa ataupun saldo yang tersisa di *e-wallet* sehingga bisa dimainkan dimana saja dan kapan saja.

Dari hasil pengamatan awal, penulis memperoleh gambaran bahwa salah satu faktor penyebab remaja melakukan judi online karena tergiur melihat temannya mendapatkan uang yang cukup banyak hanya dengan bermain *game* online. Awalnya remaja hanya sesekali mengikuti permainan judi online, namun lama-kelamaan remaja akan kecanduan. Mereka menjadikan *Game higgs domino* sebagai sebuah peluang baru untuk mendapatkan keuntungan dengan menjual Chip. Remaja tersebut rela menghabiskan waktunya hanya untuk mengumpulkan Chip dan menjualnya kepada pemain lain dan mendapatkan keuntungan sampai ratusan ribu dalam semalam. Sebagai pelajar mereka mengabaikan tugasnya yaitu belajar, ketika ditegur karena terlalu sering memainkan *HP* mereka berdalih bahwa mereka sedang belajar. Sehingga orang tua mereka membiarkan perilaku anaknya yang demikian.



Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk membahas motif judi *online game Higgs Domino* dikalangan remaja di Kelurahan Pagambiran Ampalu Nan XX.

## 1.2 Rumusan Masalah

Zaman yang terus berkembang ini pelajar diwajibkan untuk beradaptasi dengan kemajuan dan perkembangan tersebut terkhusus para remaja yang masih berada di bangku sekolah, mereka dipaksa untuk belajar daring melalui *HP* mereka. Dampak dari sekolah daring ini cukup banyak, karena semua remaja sudah mempunyai *HP* maka mereka sudah bebas menggunakannya untuk apa saja, termasuk untuk bermain judi *online* yaitu aplikasi Higgs Domino. Aplikasi ini berbasis permainan judi *online* yang tersedia di *google playstore* dan bisa didownload langsung. High Domino ini memiliki alat tukar atau mata uang yang bernama *Chip*, itu digunakan untuk menjalankan aplikasi ini. *Chip* itu sendiri dapat dibeli diagennya seperti di konter-konter pulsa ataupun dari *e-wallet*. Dari permainan Higgs Domino ini pemain mendapat keuntungan atau kemenangan dengan bertambahnya saldo *chip* si pemain tersebut, lalu si pemain bisa menjual hasil kemengannya di konter pulsa atau menjualnya ke sesama pengguna aplikasi Higgs Domino tersebut, dimana harga jual *chip* itu cukup bervariasi.

Cara penjualan *chip* tersebut menggunakan satuan B (*billion*), harga jual 1B nya memiliki rentang harga Rp 50.000 - Rp 65.000 begitupun dengan harga modal pembelian *chip* tersebut. Di aplikasi Higgs Domino ini, ada istilahnya *Jackpot*, *Scater*, kakek merah, dan kakek biru, bagi pengguna yang beruntung bisa mendapatkan *chip* yang meledak atau *chip* yang banyak sekali sampai kisaran Rp

200.000, tapi ada juga yang kurang beruntung alias sedang sial mereka rugi banyak sampai semua saldo *chip* yang ia beli langsung habis kemudian si pemain yang mengalami kerugian ini akan merasa penasaran dan tanpa pikir panjang langsung terus menerus membeli *chip* dengan harapan bisa menang. Karena hal itulah yang membuat para pengguna aplikasi Higgs Domino ini begitu meningkat di masa serba online sekarang, karena keuangan yang sedang susah dan banyaknya pengangguran membuat mereka sangat membutuhkan uang dengan cara instan tanpa bekerja.

Walaupun tidak dengan cara yang halal para remaja yang masih bersekolah, mereka juga ingin mendapatkan uang saku tambahan demi biaya hidupnya masing-masing walaupun dengan cara yang tidak benar, dan parahnya lagi ada beberapa remaja yang mencuri uang orangtuanya demi bisa membeli *chip* itu. Dari penjelasan diatas dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut :

**“Apa Motif Judi Online Higgs Domino Dikalangan Remaja Di Kelurahan Pagambiran Ampalu Nan XX Kota Padang??”**

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latarbelakang dari rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

#### **A. Tujuan Umum**

Untuk mengetahui apa motif Motif Remaja Bermain Game Higgs Domino di Kelurahan Pagambiran Ampalu Nan XX Kota Padang.

## B. Tujuan Khusus

Untuk mengetahui *because* motif dan *inorder* motif dari penggunaan aplikasi judi *online* Higgs Domino.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

### A. Aspek Akademik

Memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya berhubungan dengan disiplin ilmu sosial, terutama bagi studi Sosiologi.

### B. Aspek Praktik

Sebagai bahan masukan bagi penelitian lain khususnya bagi pihak-pihak yang tertarik untuk meneliti permasalahan ini lebih lanjut.

## 1.5 Tinjauan Pustaka

### 1.5.1 Prilaku Menyimpang

Secara Sederhana kita dapat mengatakan, bahwa seseorang berperilaku menyimpang apabila menurut anggapan sebagian besar masyarakat (minimal disuatu kelompok atau komunitas tertentu) perilaku atau tindakan tersebut di luar kebiasaan, adat istiadat, aturan, nilai-nilai, atau norma sosial yang berlaku. (Bagong, 2004:98) Dalam kamus besar Bahasa Indonesia prilaku menyimpang diartikan sebagai tingkah laku, perbuatan, atau tanggapan seseorang terhadap lingkungan yang bertentangan dengan norma-norma dan hukum yang ada dalam masyarakat. ([www.wikipedia/prilakumenyimpang.org](http://www.wikipedia/prilakumenyimpang.org) di akses 22 September 2017).

Dalam kehidupan masyarakat, semua tindakan manusia dibatasi oleh aturan (norma) untuk berbuat dan berperilaku sesuai dengan sesuatu yang dianggap baik oleh masyarakat. Namun di tengah-tengah kehidupan masyarakat kadang-kadang masih kita jumpai tindakan-tindakan yang tidak sesuai oleh norma atau aturan yang berlaku pada masyarakat dan itu di sebut dengan perilaku menyimpang. Robert M.Z Lawang mengatakan Penyimpangan sosial adalah semua tindakan yang menyimpang dari norma yang berlaku dalam sistem sosial dan menimbulkan usaha dari mereka yang berwenang dalam sistem itu untuk memperbaiki perilaku menyimpang itu. Apabila berbicara mengenai penyimpangan, maka perhatian akan tertuju terhadap perilaku yang tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh masyarakat.

Tindakan atau perilaku yang dianggap menyimpang sendiri sebenarnya sangat beragam, Hal ini tergantung dari siapa yang menentukan perilaku tersebut serta di mana tempat perilaku tersebut terjadi. Ketika suatu perilaku dianggap tidak sesuai dengan norma yang berlaku pada suatu kelompok masyarakat, maka perilaku tersebut akan dianggap sebagai sesuatu yang menyimpang. Norma, pada hakikatnya merupakan sebuah rumusan pandangan mengenai perilaku yang seharusnya dilakukan atau yang seharusnya tidak dilakukan (Siahaan, 2009: 9).

### **1.5.2 Remaja**

Remaja didefinisikan sebagai masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Batasan usia remaja menurut WHO (badan PBB untuk kesehatan dunia) adalah 12-24 tahun. Namun jika pada usia remaja seseorang sudah menikah, maka ia tergolong dalam dewasa atau bukan lagi remaja. Sebaliknya, jika usia sudah

bukan lagi remaja tetapi masih bergantung pada orang tua (tidak mandiri), maka di golongkan ke dalam kelompok remaja.

### 1.5.3 Motif

Manusia adalah makhluk yang memiliki keinginan dan nafsu, dari keinginan atau kebutuhan tersebut akan memunculkan dorongan, yang dimaksud dengan dorongan adalah desakan yang timbul didiri seseorang untuk memuaskan kebutuhan-kebutuhan kehidupannya untuk mempertahankan hidup. Motif adalah dorongan atau desakan yang sudah tergabung pada suatu tujuan. Motif menunjuk hubungan sistematis antara suatu respon dengan keadaan dorongan tertentu.

Motif yang ada pada diri manusia akan menimbulkan suatu perilaku yang akan mengarah kepada tujuan mencapai sasaran kepuasan, seperti yang dijelaskan oleh Weber (dalam Damsar, 2015:122) *explanatory understanding/ eklarandesverstehen*, 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, 2009:178)

#### 1.5.4 Perspektif Sosiologis

Permasalahan yang saya diteliti ini berhubungan dengan motif remaja kelurahan pagambiran ampalu menggunakan aplikasi judi *online* Higgs Domino. Tentu saja dalam era global sekarang banyak tindakan-tindakan positif dan negatif yang dilakukan oleh setiap remaja namun, saya tertarik untuk melakukan penelitian apa motif remaja yang menggunakan aplikasi judi *online* Higgs Domino ini maka digunakan paradigma definisi sosial untuk menjelaskan masalah ini. Sebagaimana Weber mengemukakan paradigma yang mengartikan sosiologi sebagai studi tentang tindakan sosial antar hubungan sosial, yang mana tindakan sosial itu adalah tindakan individu yang sepanjang tindakannya itu mempunyai makna atau arti subyektif bagi dirinya dan diarahkan kepada tindakan orang lain (Ritzer,2011:38).

Ada tiga teori yang termasuk ke dalam paradigma definisi sosial ini, masing-masing: Teori aksi, Interaksionalisme Simbolik, dan Fenomenologi. Ketiga teori ini memiliki pandangan yang sama yaitu manusia adalah aktif dan kreatif. Bahwa realitas sosial bukan merupakan alat yang statis dari pada paksaan fakta sosial artinya tindakan manusia tidak sepenuhnya ditentukan oleh norma-norma, kebiasaan-kebiasaan, nilai-nilai dan sebagainya yang tercakup dalam konsep fakta sosial (Ritzer, 2011:43). Terkait dengan penelitian ini, teori yang digunakan adalah teori fenomenologi yang dikemukakan oleh Alfred Schutz. 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,2012:134).

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, 2012: 136-137). 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 kepada aktor, yaitu bahwa manusia bukan sekedar objek tetapi sekaligus pencipta bagi dunianya sendiri, sebagaimana ia mengekspresikan tingkah lakunya sendiri.

2. Memusatkan perhatian kepada kenyataan yang penting dan sikap yang alamiah. Alasannya ialah bahwa tidak seluruh gejala kehidupan sosial bisa diamati, karena itu perhatian harus dipusatkan kepada gejala penting dari tindakan manusia sehari-hari dan terhadap sikap-sikap manusia yang wajar.
3. Memusatkan perhatian kepada masalah mikro, yaitu 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 (Ritzer, 2011: 60-62). 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. 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 jangkaan masa yang akan datang (Craib, 1986:134).

### 1.5.5 Penelitian Relevan

Penelitian relevan merupakan bagian dari sebuah proposal penelitian yang berisikan informasi-informasi yang diperoleh jurnal, buku, dan kertas kerja. Penelitian relevan dapat menginformasikan mengenai hasil-hasil studi yang berkaitan erat dengan topik yang akan diteliti. Hal ini juga berguna menghubungkan studi yang dilakukan dengan studi-studi sebelumnya serta dapat menghubungkan studi yang dilakukan dengan topik yang lebih luas yang sedang dibicarakan (Afrizal, 2014: 122-123). Penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti kali ini diantaranya adalah:

- 1) Penelitian oleh Ifdal (2007) dengan judul “Eksistensi perjudian sabung ayam di kota Payakumbuh” fokus penelitian ini adalah melihat eksistensi perjudian sabung ayam di Kota Payakumbuh serta melihat bagaimana penegakan hukum oleh aparat yang berwenang. Hasil dari penelitian ini adalah bagaimana strategi pengamanan untuk gelanggang yang berkerjasama oleh oknum kepolisian.

2) Penelitian oleh Astuti (2005) dengan judul “Kontrol sosial terhadap perjudian dan minuman keras pada malam pesta perkawinan studi terhadap keluarga minangkabau di Kel.Air Tawar Barat Padang) fokus penelitian ini adalah melihat kontrol sosial di masyarakat yang sebagaimana diketahui di malam pesta perkawinan adanya pesta miras dan perjudian yang di lakukan oleh warga-warga serta pemudapemuda setempat, dan mengetahui bagaimana kontrol sosial bisa melemah.

3) Penelitian yang dilakukan oleh Mulyadi (2014) dengan judul “Tinjauan Kriminologis terhadap kejahatan perjudian online yang dilakukan oleh anak di kota Makasar” Hasil dari penelitian ini adalah menguji tentang UU ITE.

Berbeda dari peneltian sebelumnya, penelitian ini lebih saya fokuskan kepada motif bagi remaja pengguna aplikasi judi *online* Higgs Domino Dikelurahan Pagambiran Ampalu nah xx. Masalah ini membuat saya tertarik untuk menelitinya, karena aplikasi judi *online* Higgs Domino ini tergolong aplikasi baru yang mampu menarik perhatian dari banyak remaja karena dapat menghasilkan uang yang cukup menjanjikan. Apalagi di masa serba online ini seluruh remaja tidak bersekolah offline, otomatis mereka tidak akan mendapatkan uang saku dari orangtua. Oleh karena itu para remaja menjadikan dampak sekolah daring ini sebagai faktor pendorong mereka untuk menggunakan aplikasi judi *online* Higgs Domino agar bisa mendapatkan uang.



## 1.6 Metode Penelitian

### 1.6.1 Pendekatan dan Tipe Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan tipe penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif sendiri didefinisikan sebagai metode penelitian ilmu-ilmu sosial yang mengumpulkan dan menganalisis data berupa kata-kata (lisan maupun tulisan) dan perbuatan-perbuatan manusia serta peneliti tidak berusaha menghitung atau mengkuantifikasikan data kualitatif yang telah diperoleh dan dengan demikian tidak menganalisis angka-angka (Afrizal,2014:13).

Sesuai dengan tujuan penelitian, maka tipe yang dipakai dalam penelitian ini adalah deskriptif. Tipe penelitian deskriptif adalah penelitian yang bermaksud memberi gambaran atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas (Sugiyono, 2010:29). Sebagaimana diketahui bahwa penelitian deskriptif mencoba untuk mencari data seluasnya dalam rangka mencari kondisi sosial dari sekelompok manusia (Moleong,2004:3). Jadi menurut peneliti metode ini sangat cocok digunakan dalam penelitian ini karena mampu menggambarkan secara sistematis mengenai latar belakang para remaja menggunakan aplikasi judi *online* Higgs Domino.

### 1.6.2 Informan Penelitian

Menurut Afrizal (2014:139) informan Penelitian adalah orang yang memberikan informasi baik tentang dirinya ataupun orang lain atau suatu kejadian atau sesuatu hal kepada peneliti atau pewawancara mendalam. Kata informan harus dibedakan dari kata responden. Informan adalah orang-orang yang memberikan informasi baik tentang dirinya maupun orang lain atau suatu kejadian. Sedangkan

responden adalah orang-orang yang hanya menjawab pertanyaan-pertanyaan pewawancara tentang dirinya dengan hanya merespon pertanyaan-pertanyaan pewawancara bukan memberikan informasi atau keterangan. Selanjutnya, Afrizal (2014:139) membagi atas 2 informan, yaitu:

1. Informan Pelaku. Informan pelaku adalah informan yang memberikan yang memberikan keterangan tentang dirinya, tentang perbuatannya, tentang pikirannya, tentang interpretasinya (maknanya) atau tentang pengetahuannya. Mereka adalah subjek penelitian itu sendiri. Dalam penelitian ini, informan pelaku ialah pelajar sekolah yang bermain judi online aplikasi Higgs Domino.
2. Informan Pengamat. Informan pengamat adalah informan yang memberikan informasi tentang orang lain atau suatu kejadian atau suatu hal kepada peneliti. Informan kategori ini dapat orang yang tidak diteliti dengan kata lain orang lain yang mengetahui orang yang kita teliti atau pelaku kejadian yang diteliti. Pada penelitian ini yang menjadi informan pengamat adalah agen konter pulsa, warga yang tinggal di sekitar tongkrongan, pelajar bermain aplikasi Higgs Domino, dan anggota kepemudaan di Kelurahan Pagambiran Ampalu nan XX.

Informan penelitian adalah orang yang memberikan informasi baik tentang dirinya ataupun orang lain atau suatu kejadian atau suatu hal kepada peneliti atau pewawancara mendalam. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, sebelum melakukan penelitian, peneliti menetapkan kriteria yang harus dipenuhi oleh sumber informasi. Kriterianya adalah :

1. Remaja yang masih berstatus sekolah tingkat SMA.
2. Remaja sekolah yang aktif bermain aplikasi judi *online* Higgs Domino dilingkungan kelurahan Pagambiran Ampalu nan xx.
3. Warga sekitar atau warung tempat tongkrongan pelajar bermain Higgs Domino.
4. Ketua pemuda ataupun para pemuda yang sering melihat para pelajar bermain aplikasi Higgs Domino.

Penelitian ini menggunakan prinsip kejenuhan data, dimana proses pengumpulan data sudah tidak ditemukan lagi variasi informasi, maka peneliti perlu mencari informasi baru, proses pengumpulan data dianggap sudah selesai dengan demikian penelitian ini tidak mempersoalkan jumlah sampel (Kanto,2003:53)

### 1.6.3 Data yang Diambil

Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan melalui dua sumber yaitu data primer dan data sekunder.

#### A. Data primer

Data Primer adalah data yang diperoleh di lapangan pada saat proses penelitian berlangsung, data ini didapat langsung dari sumbernya yaitu para informan dengan melakukan wawancara mendalam. Adapun data primer yang diambil yaitu motif remaja dikawasan kelurahan Pagambiran Ampalu nan xx menggunakan atau memainkan aplikasi judi *online* Higgs Domino. Motif tersebut terbagi atas dua yaitu *because motive* yaitu latar belakang dari remaja terkait dengan identitas remaja tersebut, serta dorongan apa yang melatarbelakangi remaja tersebut menggunakan aplikasi judi online



Higgs Domino dan *in order to motive* yaitu mengetahui tujuan remaja tersebut menggunakan aplikasi judi *online Higgs Domino* dan mengetahui keinginan selanjutnya remaja tersebut.

#### B. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui studi kepustakaan yaitu dengan mempelajari bahan-bahan tertulis, literatur, *website* atau studi dokumentasi yang diperoleh dari instansi terkait. Setelah memperoleh informasi dari data primer maka untuk lebih mengakuratkan data peneliti menggunakan data sekunder yaitu data pendukung yang diperoleh dari para remaja di lingkungan Kelurahan Pagambiran Ampalu nan xx.

#### 1.6.4 Teknik, Alat dan Proses Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Sedangkan alat adalah benda yang digunakan untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan studi kepustakaan dimana ketiga nyasaling mendukung dan melengkapi. Berdasarkan metode penelitian yang dipakai yaitu penelitian kualitatif maka peneliti menggunakan metode observasi dan wawancara mendalam sebagai teknik pengumpulan data.

##### A. Observasi

Observasi adalah suatu teknik pengumpulan data yang berusaha menyoroti, turun langsung, dan melihat serta mengamati fenomena sosial secara langsung dari setiap aktivitas subjek penelitian. Teknik observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah "*participant observation*", yaitu mengadakan pengamatan dan

mendengarkan secermat mungkin sampai pada hal yang sekecil-kecilnya (Moleong, 2004:117). Pengamatan disini bertujuan untuk mengetahui sesuatu yang sedang terjadi atau yang sedang dilakukan merasa perlu untuk melihat sendiri, mendengarkan sendiri atau merasakan sendiri (Afrizal, 2014:21). Observasi digunakan sebagai metode utama selain wawancara mendalam. Pertimbangan digunakannya teknik ini adalah bahwa apa yang orang katakan, sering kali berbeda dengan apa yang orang itu lakukan. Dengan observasi kita dapat melihat, mendengar dan merasakan apa yang sebenarnya terjadi. Teknik observasi bertujuan untuk mendapatkan data yang dapat menjelaskan permasalahan penelitian. Data observasi berupa data faktual, cermat dan terperinci tentang keadaan lapangan, observasi yang digunakan adalah observasi tidak terlibat yaitu penelitian memberitahu maksud dan tujuan pada kelompok yang diteliti (Ritzer,1992:74).

#### B. Wawancara Mendalam

Wawancara merupakan salah satu cara mendapatkan informasi dengan bertanya langsung kepada informan. Cannell dan Kahn (dalam Fachrina, 2012:71) memberikan definisi terhadap wawancara riset sebagai "percakapan dua orang, yang dimulai oleh pewawancara dengan tujuan khusus memperoleh keterangan yang sesuai dengan penelitian. Wawancara merupakan teknik untuk mendapatkan informasi berupa interpretasi dan pandangan orang secara lisan. Karena pewawancara perlu mendalami informasi dari seseorang informan, maka wawancara mendalam kata Taylor (dalam Afrizal, 2014: 136-137). Agar memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian, maka peneliti menggunakan pedoman pertanyaan sesuai dengan situasi lapangan dengan tetap memperhatikan



masalah penelitian. Wawancara yang dilakukan terpusat pada pedoman wawancara yang telah dibuat terlebih dahulu sebelumnya dengan menggunakan teknik 5W+1H (*what, who, when, where, why, dan how*), dengan menggunakan instrumen pertanyaan penelitian tersebut akan menggali data yang berhubungan langsung dengan masalah penelitian.

### 1.6.5 Unit Analisis

Unit analisis dalam sebuah penelitian sangat dibutuhkan hal ini disebabkan karena unit analisis berguna sebagai fokus kajian terhadap penelitian yang dilakukan. Unit analisis dapat berupa individu, kelompok sosial, lembaga dan komunitas. Dalam penelitian ini yang menjadi unit analisisnya adalah individu yaitu para remaja pemain aplikasi judi *online* Higgs Domino di Kelurahan Pagambiran Ampalu nan xx

### 1.6.6 Analisis dan Interpretasi Data

Analisa data penelitian kualitatif didefinisikan sebagai suatu proses yang sistematis untuk menentukan bagian-bagian dan saling keterkaitan antara bagian-bagian dan keseluruhan dari data yang telah dikumpulkan untuk menghasilkan klasifikasi atau tipologi data. Analisa dalam penelitian kualitatif adalah aktivitas yang dilakukan secara terus-menerus selama penelitian berlangsung, dilakukan mulai dari mengumpulkan data sampai pada tahap penulisan laporan (Afrizal, 2014:176). Menurut Miles dan Huberman dalam (Afrizal, 2014:178) analisa data pada penelitian kualitatif ada tiga tahap yaitu: kodifikasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Pada penelitian ini digunakan analisis data dengan konsep Miles dan Huberman yaitu:

1. Kodifikasi data merupakan tahap pengkodean terhadap data yang dihasilkan dari catatan-catatan lapangan yang dibuat ketika melakukan wawancara kepada informan yang telah ditulis ulang oleh peneliti. Hal ini berguna bagi peneliti agar dapat mengidentifikasi mana data yang penting dan mana data yang tidak penting.
2. Penyajian data merupakan tahap lanjut analisis yakni menyajikan temuan penelitian berupa kategori atau pengelompokan.
3. Tahap menarik kesimpulan, suatu tahap lanjutan dimana pada tahap ini peneliti menarik kesimpulan dari temuan data. Ini adalah interpretasi peneliti atas temuan dari suatu wawancara atau sebuah dokumen. Setelah kesimpulan diambil, peneliti kemudian mengecek lagi kesahihan interpretasi dengan cara mengecek ulang proses koding dan penyajian data untuk memastikan tidak ada kesalahan (Afrizal, 2014: 178-180).

Analisis terhadap data-data ini dilakukan secara bertahap dan terus-menerus hingga didapatkan hasil penelitian yang dimaksud. Setelah hasil observasi dan wawancara terkumpul, kemudian langsung dituliskan dan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dari hasil penelitian yang didapatkan.

### 1.6.7 Definisi Operasional Konsep

#### A. Perjudian

Perjudian adalah tindakan spekulatif, bersikap untung-untungan terhadap kemenangan atau laba yang diperoleh belum pasti. Perjudian adalah pertarungan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan sesuatu yang dianggap berharga dengan menyadari risiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan,

pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya.

## B. Remaja

Remaja didefinisikan sebagai masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Batasan usia remaja menurut WHO (badan PBB untuk kesehatan dunia) adalah 12-24 tahun. Namun jika pada usia remaja seseorang sudah menikah, maka ia tergolong dalam dewasa atau bukan lagi remaja. Sebaliknya, jika usia sudah bukan lagi remaja tetapi masih bergantung pada orang tua (tidak mandiri), maka digolongkan ke dalam kelompok remaja.

## C. Game Higgs Domino

Game Higgs Domino adalah aplikasi yang berbasis permainan judi *online* yang tersedia di *google playstore* atau *appstore* dan bisa didownload langsung. High Domino ini memiliki alat tukar atau mata uang yang bernama *Chip*, itu digunakan untuk menjalankan aplikasi ini. *Chip* itu sendiri dapat dijual dan dibeli di agennya seperti di konter-konter pulsa, *marketplace facebook*, dan bahkan si pemain tersebut bisa menjualnya langsung ke orang dengan harga yang sama seperti di agennya tersebut. Dari permainan ini pengguna mendapat keuntungan dari hasil penjualan *chip* nya tersebut, dimana harga jual *chip* itu cukup bervariasi. Cara penjualan *chip* itu menggunakan satuan B (*billion*), harga jual 1B nya memiliki rentang harga Rp 50.000 - Rp 65.000. begitupun dengan harga awal pembelian *chip* tersebut.



### 1.6.8 Lokasi Penelitian

Penelitian ini saya lakukan dilingkungan tempat tinggal saya sendiri yaitu di kelurahan Pagambiran Ampalu nan xx. Karena didaerah ini terdapat banyak remaja SMP atau SMA yang termasuk golongan aktif pemain Aplikasi Higgs Domino tersebut. Remaja dikecamatan ini memiliki tingkat keaktifan cukup tinggi dibanding kecamatan lain, makanya saya rasa sangat cocok melakukan penelitian di kelurahan Pagambiran Ampalu nan xx ini.

### 1.6.9 Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian ini dibuat sebagai pedoman dalam pelaksanaan untuk mencapai tujuan dari penelitian. Oleh karena itu, peneliti membuat jadwal penelitian agar penelitian berjalan dengan efektif dan efisien. Adapun jadwal penelitian sebagai pedoman pelaksanaan dalam menulis karya ilmiah (skripsi) sesuai dengan tabel di bawah ini:

**Tabel 1.1**  
**Jadwal Penelitian**

No	Nama Kegiatan	2024				
		Apr	Mei	Jun	Juli	Agust
1	Perbaikan Proposal					
2	Penyusunan Instrument Penelitian					
3	Pengumpulan Data					
4	Analisis Data					
5	Bimbingan Skripsi					
6	Ujian Skripsi					

