

**MOTIFREMAJABERMAINGAMEHIGGSDOMINODI
KELURAHAN PAGAMBIRAN AMPALU NAN
XXKOTAPADANG**

SKRIPSI

Oleh



**DEPARTEMEN
SOSIOLOGIFAKULTASILMUSOSIALDANILMU
POLITIK**

**UNIVERSITAS
ANDALASPADA
NG**

2024

**MOTIFREMAJABERMAINGAMEHIGGSDOMINODI
KELURAHAN PAGAMBIRAN AMPALU NAN
XXKOTAPADANG**

**Tugas untuk Mencapai Gelar Sarjana Ilmu Sosial
pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu
Politik Universitas Andalas**



**DEPARTEMEN
SOSIOLOGI FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU
POLITIK**

**UNIVERSITAS
ANDALAS
PADANG**

2024

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis skripsi ini belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, doktor), baik di Universitas Andalas maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini adalah karya saya sendiri, kecuali bantuan dan arahan dari pihak-pihak yang disebutkan dalam Kata Pengantar.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Padang, 30 Juli 2024
Yang membuat Pernyataan,



MUHAMMAD FAJRI CAESAR MANSUR
BP.1710813013

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Muhammad Fajri Caesar Mansur
Nomor Buku Pokok 1710813013
Judul Skripsi : “Motif Remaja Bermain *Game Higgs Domino* di
Kelurahan Pagambiran Ampalu Nan XX”.
Skripsi ini telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi dan disahkan oleh
Ketua Departemen Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas Andalas.

Pembimbing 1



Dra Nini Anggraini, M.Pd
NIP. 196501291994032001

Pembimbing 2



Dr. Maihasni, M.Si
NIP. 196801201994032003




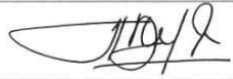

Mengetahui,
Ketua Departemen
Sosiologi



Dr. Indraddin, M.Si
NIP. 196711301999031001

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah diuji di depan sidang ujian skripsi Departemen Sosiologi pada tanggal 31 Juli 2024, bertempat di ruang sidang Departemen Sosiologi, dengan Tim Penguji:

TIM PENGUJI	STATUS	TANDA TANGAN
Drs. Wahyu Pramono, M.Si	Ketua	
Dra. Nini Angraini, M.Pd	Sekretaris	
Dr. Maihasni, M.Si	Sekretaris	
Dra. Dwiyanti Hanandini, M. Si	Anggota	
Dr. Indraddin, M.Si	Anggota	

ABSTRAK

**MUHAMMADFAJRICAESARMANSUR,1710813013.JurusanSosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas Padang.
JudulSkripsi:MotifRemajaBermainGameHiggsDominodiKelurahanPagambi
ranAmpaluNanXXKotaPadang.JumlahHalaman100.Pembimbing:DraNiniA
nggraini, M.Pddan Dr.Maihasni, M.Si**

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. 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. Remaja tersebut rela menghabiskan waktunya hanya untuk mengumpulkan chip dan menjualnya kepada pemain lain dan mendapatkan keuntungan sampai ratusan ribu dalam semalam. Penulis tertarik untuk membahas Motif Remaja Bermain Game Higgs Domino di Kelurahan Pagambiran Ampalu Nan XX Kota Padang. Tujuan umum dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui apa motif penggunaan aplikasi judi *online* Higgs Domino bagi kalangan remaja di Kelurahan Pagambiran Ampalu Nan XX Kota Padang. Tujuan khusus dari penelitian ini yakni Untuk mengetahui *because* motif dan *in order* motif dari penggunaan aplikasi judi *online* Higgs Domino.

Dalam penelitian ini menggunakan tipe penelitian kualitatif dengan tipe deskriptif. Peneliti ini menggunakan teknik *purposive sampling* dan teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan wawancara mendalam. Teori yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teori Alfred Schutz yaitu *Because Motive* dan *In Order To Motive*.

Motif judi *online* di kalangan remaja pada *Because Motive* ialah menghasilkan uang dari bermain game Higgs Domino. Lingkungan yang mendukung permainan Higgs Domino dan tontonan media sosial *In Order To Motive* yakni ingin memenuhi keinginan dengan membeli handphone baru dan pakaian baru. Membuka usaha kecil-kecilan jual beli chip Higgs Domino. Sebagai uang cadangan di kemudian hari.

Kata Kunci: Judi Online, Remaja, Perilaku Menyimpang.

ABSTRACT

MUHAMMADFAJRICAESARMANSUR,1710813013.Department of Sociology, Faculty of Social and Political Sciences, Andalas University, Padang. Thesis Title: The Motivation For Teenagers To Play The Higgs Domino Game In The Pagambiran Ampalu Nan XX Village, Padang City. Number of Pages 100. Advisor: Dra Nini Anggraini, M.Pd and Dr. Maihasni, M.Si

The rise of online gambling will damage the social system of the community itself, as in Islam also prohibits gambling, gambling and betting are considered sins or forbidden acts. One of the factors that cause teenagers to gamble online because they are tempted to see their friends get a lot of money just by playing online games. Initially, teenagers only occasionally participate in online gambling games, but over time teenagers will become addicted. The teenager is willing to spend his time just to collect Chips and sell them to other players and get profits of up to hundreds of thousands overnight. The author is interested in discussing The Motivation For Teenagers To Play The Higgs Domino Game In The Pagambiran Ampalu Nan XX Village, Padang City. The general purpose of this study is to find out what the motives are for using the Higgs Domino online gambling application for teenagers in Pagambiran Ampalu Nan XX Village, Padang City. The specific purpose of this study is to find out the motives and in order motives of using the Higgs Domino online gambling application

In this study using qualitative research type with descriptive type. This study uses purposive sampling technique and data collection techniques using observation techniques and in-depth interviews. The theory used in this study uses Alfred Schutz's theory, namely Because Motive and In Order To Motive.

The motive for online gambling among teenagers on Because Motive is to make money from playing the Higgs Domino game. An environment that supports the Higgs Domino game and social media viewing. In Order To Motive, namely wanting to fulfill desires by buying new cellphones and new clothes. Opening a small business selling and buying Higgs Domino chips. As spare money in the future.

Keywords: Online Gambling, Teenager, Deviant Behavior.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi penulis yang berjudul "Motif Remaja Bermain Game Higgs Domino di Kelurahan Pagambiran Ampalu Nan XX Kota Padang" dapat diselesaikan. Setelah mengalami serangkaian perbaikan, baik pada kurangnya data maupun kesalahan pada penulisan. Skripsi ini merupakan sebuah syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas.

Sholawat dan Salam penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad *Shallallahu Alaihi Wasallam*, yang telah membawa kita dari alam kegelapan kepada alam terang menerangi dengan ilmu pengetahuan. Penulis menyadari bahwa bisa diselesaikannya skripsi ini bukanlah dari usaha penulis sendiri, tetapi bantuan dari berbagai pihak berupa penyemangat, dukungan, saran, masukan, dan kritik, serta doa. Untuk hal tersebut, dengan segala kerendahan hati perkenankan penulis untuk menyampaikan salam hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Maihasni, M.Si, dan Dra Nini Anggraini, M.Pd selaku Pembimbing yang telah membimbing penulis dan terus memberi arahan serta masukan yang membangun dari awal penulisan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

2. Kepada Bapak/Ibu tim penguji, Bapak Drs. Wahyu Pramono, M.Si.

Bapak Dr. Indraddin, S.Sos. Ibu Dra Dwiyanti Hanandini, M.Si. Ibu Aziwanti, SH, M.Hum yang telah memerikan kritikan serta masukan yang membangun dalam penulisan skripsi ini

3. Kepada Ketua Departemen Sosiologi Bapak Dr. Indraddin, S.Sos, M.Si serta Ibu Dr. Maihasni, S. Sos, M. Si dan Ibu Indah Sari Rahmaini, S.Sos, M.Ase selaku Ketua dan Sekretaris jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas.

4. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen beserta staf jurusan Sosiologi yang telah memberikan bimbingan dan pengetahuan selama masa perkuliahan

5. Kepada seluruh informan yang terlibat dan telah membantudalam penelitian ini.

6. Teristimewa untuk Orang tua penulis, Bapak Mansur dan Ibu Lucy Harnita yang telah memberikan segala yang terbaik dalam kehidupan penulis.

7. Terimakasih kepada Qiqin Nofia Ramadhani yang telah memberikan dukungan, semangat, dan sebagai *support system* dalam penulisan penelitian ini.

8. Kepada Robby Firmansyah, S.Sos dan Kabul Ikhrum Mahmudi, S.Sos yang senantiasa meluangkan waktu dan membantupenulis untuk menyelesaikan penulisan penelitian ini.



DAFTAR ISI

	Hal.
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.5 Tinjauan Pustaka	8
1.5.1 Perilaku Menyimpang	8
1.5.2 Remaja	9
1.5.3 Motif	10
1.5.4 Perspektif Sosiologis	11
1.5.5 Penelitian Relevan	14
1.6 Metode Penelitian	16
1.6.1 Pendekatan dan Tipe Penelitian	16
1.6.2 Informan Penelitian	16
1.6.3 Data yang Diambil	18
1.6.4 Teknik, Alat dan Proses Pengumpulan Data	19
1.6.5 Unit Analisis	21
1.6.6 Analisis dan Interpretasi Data	21
1.6.7 Definisi Operasional Konsep	22
1.6.8 Lokasi Penelitian	24
1.6.9 Jadwal Penelitian	24

BABI DEKSI RIPSIDA ERAHPENELITIAN

2.1 Letak Geografis.....	25
2.2 Kependudukan	26
2.2.1 Jumlah Penduduk	26
2.3 Perekonomian Masyarakat	28
2.4 Sosial dan Kesejahteraan Rakyat.....	29
2.5 Agama dan Sosial Lainnya.....	33

BABI ITEMU ANDANANALISIS DATA

3.1 <i>Because Motive</i> (Motif Sebab).....	35
3.1.1 Menghasilkan Uang dari Bermain Game Higgs Domino	35
3.1.2 Lingkungan yang Mendukung Permainan Higgs Domino	41
3.1.3 Tontonan Media Sosial	48
3.2 <i>In Order To Motive</i> (Motif Akibat)	52
3.2.1 Memenuhi Keinginan.....	52
3.2.1.1 Membeli Hp Baru.....	52
3.2.1.2 Membeli Baju dan Celana Baru.....	54
3.2.2 Membuka Usaha Kecil-Kecilan Jual Beli Chip Higgs Domino.....	55
3.2.3 Sebagai Uang Cadangan Dikemudian Hari.....	57

BABI PENUTUP

4.1 Kesimpulan	59
4.2 saran	59

DAFTAR

PUSTAKA LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian.....	24
Tabel 2.1 Luas Daerah Menurut Kelurahan di Kecamatan Lubuk Begalung	25
Tabel 2.2 Jumlah Penduduk Kecamatan Lubuk Begalung Menurut Kelurahan 2021	26
Tabel 2.3 Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin di Kecamatan Lubuk Begalung 2021	27
Tabel 2.4 Banyaknya Sarana Perdagangan Menurut Kelurahan dan Jenis Sarana Perdagangan di Kecamatan Lubuk Begalung, 2021	28
Tabel 2.5 Banyaknya Sarana Perdagangan Menurut Kelurahan dan Jenis Sarana Perdagangan di Kecamatan Lubuk Begalung, 2021	29
Tabel 2.6 Jumlah Sekolah Menurut Tingkat dan Kelurahan di Kecamatan Lubuk Begalung 2021	31
Tabel 2.7 Jumlah Sekolah, Kelas, Guru, Murid dan Lulusan Sekolah Menengah Atas Negeri dan Swasta di Kecamatan Lubuk Belagung 2021	32
Tabel 2.8 Jumlah Tempat Peribadatan Menurut Kelurahan di Kecamatan Lubuk Begalung	33



DAFTAR GAMBAR

2.1 Jumlah Sekolah di Kecamatan Lubuk Begalung	30
3.1 Mendapatkan Jackpot Kakek Merah di Permainan FAFafa	
Higgs Domino	37
3.2 Jumlah Jackpot Kakek Merah FAFafa 45B	37
3.3 Jackpot X500 dan Mahkota Merah di King Of Olympus	
Higgs Domino	39
3.4 Jackpot di 5 Dragons Higgs Domino dengan 2 simbol	
kepalan agadan X30	40
3.5 Salah satu informan di lokasi di warung tempat biasa bermain	
Higgs Domino	43
3.6 Riwayat Kirim Chip	46
3.7 Sedekah harian sebanyak 2M dapat diambil 3kali	47
3.8 Salah satu konten creator yang memposting video	
Higgs Domino di YouTube	50
3.9 Konten Kreator di YouTube Tayangan Secara Langsung (<i>live</i>)	51



DAFTARLAMPIRAN

Lampiran 1 Riwayat

HidupLampiran 2 Data

InformanLampiran 3 Pedoman

WawancaraLampiran 4 Transkrip

WawancaraLampiran5Dokumentasi

Penelitian



BAB
IPENDAHULUA
N

1.1 Latar Belakang

Pada zaman modern sekarang ini, dunia tengah dilanda perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat dan membawaperubahan dalam segala lapisan kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi tersebut adalah internet. Internet merupakan sebuah jaringanyang berfungsi untuk menghubungkan antar satu media elektronik dengan media lainnya. Hadirnya internet memberikemudahan kepadamasyarakat 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 hiper kompleks 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 lakunya 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 pertarungan 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 biasanya 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 menjumpai 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 aplikasi propaga 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 Indo

nesia

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/40707575> 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 di dalam game tersebut, cara mendapatkan *chip* ini ialah dengan cara membeli ke agen yang biasanya 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 mendapatkan unduhan lebih dari 10 juta kali (Aningsi, Niken. Game Nomor 1 di Indonesia dengan Pengunduh terbanyak di Playstore, 2021. <https://katadata.co.id/safrezi/digital/61571f8cc46f2/game-nomor-1-di-indonesia-dengan-pengunduh-terbanyak-di-playstore> diakses pada 27 Februari 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 di bidang 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 menyalahgunakannya. 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. Padahal sebenarnya mereka mengetahui kalau perbuatan judi ini di haramkan dalam agama, tetapi hal itu tidak menghambat keinginan mereka untuk bermain Higgs Domino. Kecanduan bermain ini tidak hanya dirasakan masyarakat

dikota-

kotabesar, 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 atau pun saldo yang tersisa di *wallet* sehingga bisa dimainkan di mana 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 lama menghabiskan waktunya hanya untuk mengumpulkan *Chip* dan menjualnya kepada pemain lain dan mendapatkan keuntungan sampai ratusan ribu dalam sebulan. Sebagai pelajar mereka mengabaikan tugasnya yaitu belajar, ketika ditegur karena terlalusering memainkan *HP* mereka berdalih bahwa mereka sedang belajar

ar. 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 beradab di bangkusekolah, 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 play store* dan bisa didownload langsung. *Higgs Domino* ini memiliki alat tukar atau mata uang yang bernama *Chip*, itu digunakan untuk menjalankan aplikasi ini. *Chip* itu sendiri didapat melalui agen yang seperti di konter konter pulsa atau di *internet wallet*. Dari permainan *Higgs Domino* ini pemain mendapatkan keuntungan atau kemenangan dengan bertambahnya saldo *chip* si pemain tersebut, lalu si pemain bisa menjual hasil kemenangannya di konter pulsa atau menjualnya ke sesama pengguna aplikasi *Higgs Domino* tersebut, di mana harga jual *chip* itu cukup bervariasi.

Carapenjualan *chip* tersebut menggunakan satuan B (*billion*), harga jual 1 B 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 sekaligus 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 dimasa era
online sekarang, karena keuangan yang sedang susah dan banyaknya pengangguran me-
buat mereka sangat membutuhkan uang dengan cara instan tanpa bekerja.

Walaupun tidak dengan cara yang halal para remaja yang masih bersekolah, mere-
ka 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 orang tuanya demi bisa membeli *chip* itu. Dari penje-
l sandi atas 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 latar belakang dari rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, m-
aka tujuannya yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

A. Tujuan Umum

Untuk mengetahui apa motif Motif Remaja Bermain Game Higgs Dominodi K-
elurahan Pagambiran Ampalu Nan XX Kota Padang.

B. Tujuan Khusus

Untuk mengetahui *because*

motif dan *in order* motif dari penggunaan aplikasi *judionline* 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 (minim aldisuatu 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/prilaku menyimpang.org diakses 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 disebut 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 anak 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 sudah

bukanlagiremajatetapimasihbergantungpadaorangtua(tidakmandiri),makadigolong kankedalam kelompok remaja.

1.5.3 Motif

Manusiaadalahmakhlukyangmemilikikeinginandannafsu,darikeinginan atau kebutuhan tersebut akan memunculkan dorongan, yang dimaksuddengan dorongan adalah desakan yang timbul didiri seseorang untuk memuaskankebutuhan-kebutuhan kehidupannya untuk mempertahankan hidup. Motif adalahdorongan atau desakan yang sudah tergabung pada suatu tujuan. Motif menunjukhubungansistematik antarasuatu respondengan keadaandorongan tertentu.

Motif yang ada pada diri manusia akan menimbulkan suatu perilaku yangakan mengerah kepada tujuan mencapai sasaran kepuasan, seperti yang dijelaskanolehWeber(dalamDamsar,2015:122)*explanatory understanding/eklarand esverstehen*, merupakan pemahaman dengan menempatkan aksi ke dalamkonteks makna yang lebih luas, pemahaman ini mencari bentuk motif yaitu apayangmenyebabkanseseorangmelakukansesuatu.Motifsebagaiimplusataudorong an yang memberi energi pada tindakan manusia sepanjang lintasan kognitifatau perilaku pemuasan kebutuhan. Motif tak harus dipersepsikan secara sadarkarenaialebihmerupkansuatukeadaanperasaan,sesuaiyangdijelaskanGiddens (dalam Risnawita, 2012: 83). Motif juga merupakan suatu alasan atau doronganyang menyebabkan seseorang berbuat sesuatu, melakukan tindakan, atau bersikaptertentu. Motif merupakan suatu pengertian yang mencukupi semua penggerak,alasan,ataudorongandalamdirimanusiayangmenyebabkaniaberbuatsesua tu.



Semua tingkah lakunya manusia pada hakikatnya mempunyai motif (Ahmadi, 2009: 178)

1.5.4 Perspektif Sosiologis

Permasalahan yang saya diteliti ini berhubungan dengan motif remaja kelurahan an 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 anapa motif remaja yang menggunakan aplikasi judi *online* Higgs Domino ini makadigunakan paradigma definisi sosial untuk menjelaskan masalah ini. Sebagaimana Weber mengemukakan paradigma yang mengartikan sosiologi sebagai studi tentang tindakan sosial dan hubungannya, yang mana tindakan sosial itu adalah tindakan individu yang sepanjang tindakannya itu mempunyai makna atau arti subjektif 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 daripada 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 penunjaknya. Dengan begitu tindakan sosial adalah tindakan subyektif 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 antarpengetahuan dengan perilaku manusia sehari-hari sebagai makhluk sosial. Schutz memperjelas bahwa makna dari tindakan manusia, kita tidak memulainya dari makna 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 ke dalam 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 bagidunianya sendiri, sebagaimana ia mengekspresikan tingkah lakunya sendiri.



2. Memusatkan perhatian kepada kenyataan yang penting dan sikap yang dialami. Alasannya ialah bahwa tidak seluruh gejala kehidupan sosial bisa diamati, karena itu perhatian harus dipusatkan kepada gejala penting dan 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 bagaimana 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 menjadikan 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 fenomenologis 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 masalah seseorang. Motif seseorang individu dalam melakukan sesuatu didasarkan pada pengalaman-pengalaman yang ada padanya.

2. *In order motive* (motif akibat), yaitu suatu tindakan atau motivasi yang tumbuh dan timbul karena melihat adanya nilai-nilai tertentu terhadap tindakan seseorang untuk jangka panjang 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 dari jurnal, buku, dan karya tulis. Penelitian relevan dapat menginformasikan mengenai hasil-hasil studi yang berkaitan erat dengan topik yang akan diteliti. Hal ini juga berguna untuk 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).

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 gelandangan yang berkerja
maoleh oknum kepolisian.

2) Penelitian oleh Astuti (2005) dengan judul “Kontrol sosial terhadap perjudian dan minum keras pada malam pesta perkawinan studiterhadap keluarga minangkabau di Kel. Air Tawar Barat Padang) fokus penelitian ini adalah melihat kontrol sosial di masyarakat yang sebagai mana diketahui di malam pesta perkawinan adanya pesta miras dan perjudian yang dilakukan oleh warga-warga serta pemudapemudasetempat, dan mengetahui bagaiman 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 penelitian sebelumnya, penelitian ini lebih saya fokuskan kepada motif remaja pengguna aplikasi judi online Higgs Domino Dikelurahan Pagambiran Ampalunanxx. 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 menjadi 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 mengkuantifikasi dan angka-angka yang telah diperoleh dan 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 peneliti deskriptif mencoba untuk mencari data seluas mungkin 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. Seda

ngkan

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

1. Informan Pelaku. Informan pelaku adalah informan yang memberikan keterangan tentang dirinya, tentang perbuatannya, tentang pikirannya, tentang interpretasinya (maksudnya) 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 disekitar 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 wawancara 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
DominodilingkungankelurahanPagambiran Ampalunanxx.
3. Warga sekitar atau warung tempat tongkrongan pelajar bermain Higgs Domino
4. Ketua pemuda atau pun para pemuda yang sering melihat para pelajar bermain aplikasi Higgs Domino

Penelitian ini menggunakan prinsip ke jenuhan 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 di kawasan kelurahan Pagambiran Ampalunan 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 remajatersebut menggunakan aplikasi judi *online Higgs Domino* dan mengetahui keinginan selanjutnya remajatersebut.

B. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui studi kepustakaan yaitu dengan mempelajari bahan-

bahan tertulis, literatur, *Web Site* atau sumber dokumentasi yang diperoleh dari instansi terkait. Setelah memperoleh informasi dari data primer maka untuk lebih mengakuratkan data penelitian menggunakan data sekunder yaitu data pendukung yang diperoleh dari araremajadilingkungan Kelurahan Pagambiran Ampalu nanxx.

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 di mana ketiganya saling 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, turu n 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 secara cermat mungkin sampai pada hal yang sekecil-kecilnya (Moleong, 2004:117). Pengamatan disini bertujuan untuk mengetahui sesuatu yang sedang terjadi atau yang sedang dilakukan merasaperlu 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, seringkali 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 wawancara memerlukan mendalam 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 dan tetap mempe

rhatikan

masalah penelitian. Wawancara yang dilakukan terpusat pada pedoman wawancara yang telah dibuat terlebih dahulu sebelum digunakan menggunakan teknik 5W+1H (*what, who, when, where, why, dan how*), dengan menggunakan instrumen pertanyaan penelitian tersebut untuk menggalit 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 nanxx

1.6.6 Analisis dan Interpretasi Data

Analisa data penelitian kualitatif didefinisikan sebagai suatu proses yang sistematis untuk menentukan bagian-bagian dan saling keterkaitan antar 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 (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 lanjutan 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 coding 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 dapat dipastikan 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 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 pemaintersebut 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 Rp50.000-

Rp65.000. begitu pula dengan harga awal pembelian *chip* tersebut.



1.6.8 Lokasi Penelitian

Penelitian ini saya lakukan di lingkungan tempat tinggal saya sendiri yaitu di kelurahan Pagambiran Ampalu nan xx. Karena di daerah ini terdapat banyak remaja SMP atau SMA yang termasuk golongan aktif pemain Aplikasi Higgs Domino tersebut. Remaja di kecamatan 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					

BAB II

DESKRIPSI DAERAH PENELITIAN

2.1 Letak Geografis

Kecamatan Lubuk Begalung memiliki luas 30,91 Km² atau sekitar 4,45 persendaritotalluasKotaPadang. Secara astronomis, Kecamatan Lubuk Begalung terletak antara 0°58'4" Lintang Selatan serta 100°21'11" Bujur Timur. Berdasarkan letak geografis, sebelah timur Lubuk Begalung berbatasan dengan Kecamatan Padang Timur dan Kecamatan Padang Selatan. Sebelah Barat berbatasan secara langsung dengan Kecamatan Lubuk Kilangan dan Kecamatan Bungus Teluk Kabung. Di sebelah selatan berbatasan dengan Samudera Indonesia dan Kecamatan Bungus Teluk Kabung. Di sebelah utara berbatasan dengan Kecamatan Padang Timur dan Kecamatan Pauh (Kecamatan Lubuk Begalung dalam angka, 2020:5).

Tabel 2.1
Luas Daerah Menurut Kelurahan di Kecamatan Lubuk Begalung

No	Kelurahan	Luas Total Area	Persentase terhadap luas Kecamatan
1	Kampung Baru	0,82	2,65
2	Pampangan	1,13	3,66
3	Koto Baru	1,03	3,33
4	Tanjung Aur	0,46	1,49
5	Gurun Lawas	1,03	3,33
6	Banuaran	1,29	4,17
7	Lubuk Begalung	1,55	5,01
8	Cengkeh	0,72	2,33
9	Gates	7,22	23,36
10	Pangambiran Ampalu	5,15	16,66
11	Parak Laweh Pulau Air	2,17	7,02
12	Pitameh Tanjung Saba	1,75	5,66
13	Tanah Sirah Piai	1,95	6,31
14	Kampung Jua	3,09	10,00
15	Batung Taba	1,55	5,01

LubukBegalung	30,91
----------------------	--------------

Sumber:KecamatanLubukBegalungDalamAngka2022.

2.2 Kependudukan

2.2.1 JumlahPenduduk

JumlahpendudukKecamatanLubukBegalungTahun2021sebanyak122.925 jiwa. Penyebaran penduduk dapat dikatakan tidak merata karena terdapatbeberapa kelurahan yang memiliki tingkat kepadatan penduduk yang cukup tinggi,kecamatan tersebut di antaranya yaitu Pampangan Nan XX dengan kepadatanmencapai 11.268,14 jiwa/Km² dan Banuaran Nan XX yang mencapai 8.137,98jiwa/Km².

Tabel2.2
JumlahPendudukKecamatanLubukBegalungMenurutKelurahan2021

No	Kelurahan	JumlahPenduduk	
		2020	2021
1	KampungBaruNanXX	6.506	6509
2	PampanganNanXX	12.976	12733
3	KotoBaruNanXX	8.448	8115
4	TanjungAurNanXX	1.945	1535
5	GurunLawasNanXX	5.298	5410
6	BanuaranNanXX	10.448	10498
7	LubukBegalungNanXX	6.087	6622
8	CengkehNanXX	4.220	4215
9	GatesNanXX	6.864	7155
10	PangambiranAmpaluNanXX	22.203	21859
11	ParakLawehPulauAirNanXX	11.913	11496
12	PitamehTanjungSabaNanXX	5.081	5075
13	TanahSirahPiainanXX	6.847	6810
14	KampungJuaNanXX	5.948	6238
15	BatungTabaNanXX	8.259	8615
Jumlah/Total		122593	122925

Sumber:KecamatanLubukBegalungDalamAngka2022.

Tabel 2.3
Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin di Kecamatan Lubuk Begalung 2021

Kelompok Umur	Jenis Kelamin		
	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
0-4	4.685	4.371	9.056
5-9	5.885	5.461	11.346
10-14	5.682	5.550	11.232
15-19	5.215	4.937	10.152
20-24	5.425	5.046	10.471
25-29	5.065	4.870	9.935
30-34	4.423	4.538	8.961
35-39	5.114	5.082	10.196
40-44	4.388	4.429	8.817
45-49	4.011	4.007	8.018
50-54	3.302	3.498	6.800
55-59	2.780	3.138	5.918
60-64	2.236	2.601	4.837
65-69	1.859	1.923	3.783
70-74	855	836	1.691
+75	672	1.041	1.713
Lubuk Begalung	61.597	61.328	122.925

Sumber: Kecamatan Lubuk Begalung Dalam Angka 2022.



Tabel 2.4
Luas Daerah, Jumlah Penduduk, dan Kepadatan Penduduk menurut Kelurahan dan Kecamatan Lubuk Begalung.

No	Kelurahan	Luas Area	Penduduk	Kepadatan
1	Kampung Baru Nan XX	0,82	6647	8106
2	Pampangan Nan XX	1,13	12723	11259
3	Koto Baru Nan XX	1,03	8027	7793
4	Tanjung Aur Nan XX	0,46	1510	3283
5	Gurun Lawas Nan XX	1,03	5344	5188
6	Banuaran Nan XX	1,29	10402	8064
7	Lubuk Begalung Nan XX	1,55	6601	4259
8	Cengkeh Nan XX	0,72	4255	5910
9	Gates Nan XX	7,22	6971	966
10	Pangambiran Ampalu Nan XX	5,15	22123	4296
11	Parak Laweh Pulau Air Nan XX	2,17	11432	5268
12	Pitameh Tanjung Saba Nan XX	1,75	5113	2922
13	Tanah Sirah Piai Nan XX	1,95	6847	3511
14	Kampung Jua Nan XX	3,09	6318	2045
15	Batung Taba Nan XX	1,55	8757	5650
Jumlah/Total		30,91	123070	3982

Sumber: Kecamatan Lubuk Begalung Dalam Angka 2022.

2.3 Perekonomian Masyarakat

Pasar adalah tempat pertemuan antara penjual dan pembeli barang dan jasa. Pasar dapat menggunakan bangunan yang bersifat permanen atau semi permanen ataupun tanpa bangunan. Barang yang diperjualbelikan di dalam pasar dapat terdiri dari berbagai komoditas (campuran) ataupun secara khusus suatu komoditas tertentu.

Tabel 2.5
Banyaknya Sarana Perdagangan Menurut Kelurahan dan Jenis Sarana Perdagangan di Kecamatan Lubuk Begalung, 2021

No	Desa/Kelurahan	Pasar tanpa Bangunan	Mini Market/Sw alayan/ Supermarket	Restoran/ Rumah Makan
1	Kampung Baru Nan XX	-	1	-
2	Pampangan Nan XX	-	2	2
3	Koto Baru Nan XX	-	-	2
4	Tanjung Aur Nan XX	-	-	-
5	Gurun Lawas Nan XX	-	3	1
6	Banuaran Nan XX	-	3	-
7	Lubuk Begalung Nan XX	-	4	6
8	Cengkeh Nan XX	1	-	2
9	Gates Nan XX	-	-	6
10	Pangambiran Ampalu Nan XX	-	9	-
11	Parak Laweh Pulau Air Nan XX	1	3	2
12	Pitameh Tanjung Saba Nan XX	1	1	1
13	Tanah Sirah Piainan XX	-	2	1
14	Kampung Jua Nan XX	-	1	-
15	Batung Taban Nan XX	-	3	2
Lubuk Begalung		3	33	25

Sumber: Kecamatan Lubuk Begalung Dalam Angka 2022.

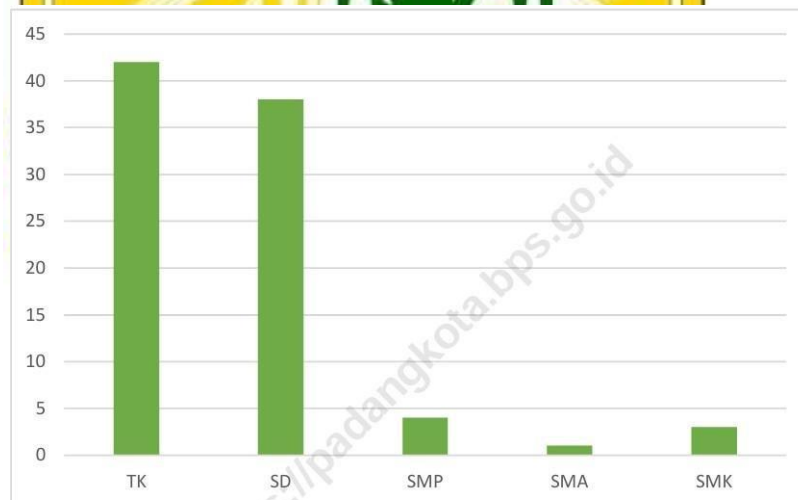
2.4 Sosial dan Kesejahteraan Rakyat

Padatahun 2021, jumlah sarana Pendidikan prasekolah di Kecamatan Lubuk Begalung sebanyak 1 unit. Pada tingkat pendidikan dasar terdapat 38 Sekolah Dasar (SD) di Kecamatan Lubuk Begalung. Pada tingkat pendidikan

menengah pertama terdapat 4 Sekolah Menengah Pertama (SMP). Ditingkat menengah atas terdapat 1 Sekolah Menengah Atas (SMA).

Sarana kesehatan yang terdapat di Kecamatan Lubuk Begalung pada tahun 2021 terdiri dari, 10 poliklinik, 2 puskesmas dan 9 puskesmas pembantu, serta 17 Apotek. Dalam upaya melayani kesehatan masyarakat, di setiap puskesmas yang berada di Kecamatan Lubuk memiliki sejumlah tenaga kesehatan yang terdiri dari 6 orang dokter umum, 2 orang dokter gigi, 14 orang bidan, 16 Perawat, serta 2 orang ahli gizi.

Pada tahun 2022 tempat ibadah di Kecamatan Lubuk Begalung terdiri dari 83 Masjid dan 82 Mushalla. Terdapat 56 jemaah haji yang berasal dari Kecamatan Lubuk Begalung pada tahun 2022.



Sumber : Dinas Pendidikan Kota Padang
 Source : Education Service of Padang Municipality

Gambar 2.1
Jumlah Sekolah di Kecamatan Lubuk Begalung
 Sumber: Kecamatan Lubuk Begalung Dalam Angka 2022.

Tabel 2.6
Jumlah Sekolah Menurut Tingkat dan Kelurahan di Kecamatan Lubuk Begalung 2021

No	Kelurahan	TK	SD	SLTP	SLTA	SMK
1	Kampung Baru Nan XX	5	2	-	-	-
2	Pampangan Nan XX	2	2	-	-	-
3	Koto Baru Nan XX	2	1	-	-	-
4	Tanjung Aur Nan XX	-	1	-	-	-
5	Gurun Lawas Nan XX	-	2	-	-	-
6	Banuaran Nan XX	3	2	1	-	-
7	Lubuk Begalung Nan XX	5	3	1	2	1
8	Cengkeh Nan XX	1	2	1	-	3
9	Gates Nan XX	2	5	-	-	-
10	Pangambiran Ampalu Nan XX	11	5	2	1	-
11	Parak Laweh Pulau Air Nan XX	3	4	1	-	-
12	Pitameh Tanjung Saban XX	3	2	1	-	-
13	Tanah Sirah Piai Nan XX	1	3	-	-	-
14	Kampung Jua Nan XX	1	2	-	-	-
15	Batung Taban Nan XX	3	3	-	-	-
Jumlah/Total		42	40	6	3	4

Sumber: Kecamatan Lubuk Begalung Dalam Angka 2022.

Tabel 2.7
Jumlah Sekolah, Kelas, Guru, Murid dan Lulusan Sekolah Menengah Atas Negeri dan Swasta di Kecamatan Lubuk Begalung 2021

No	Kelurahan	Sekolah	Kelas	Guru	Murid	Lulusan
1	Kampung Baru Nan XX	-	-	-	-	...
2	Pampangan Nan XX	-	-	-	-	...
3	Koto Baru Nan XX	-	-	-	-	...
4	Tanjung Aur Nan XX	-	-	-	-	...
5	Gurun Lawas Nan XX	-	-	-	-	...
6	Banuaran Nan XX	-	-	-	-	...
7	Lubuk Begalung Nan XX	2	36	68	1217	...
8	Cengkeh Nan XX	-	-	-	-	...
9	Gates Nan XX	-	-	-	-	...
10	Pangambiran Ampalu Nan XX	1	2	2	12	...
11	Parak Laweh Pulau Air Nan XX	-	-	-	-	...
12	Pitameh Tanjung Saban Nan XX	-	-	-	-	...
13	Tanah Sirah Piai Nan XX	-	-	-	-	...
14	Kampung Jua Nan XX	-	-	-	-	...
15	Batung Taban Nan XX	-	-	-	-	...
Jumlah/Total		3	38	70	1229	...

Sumber: Kecamatan Lubuk Begalung Dalam Angka 2022.

2.5 Agamadan Sosial Lainnya

Tabel 2.8
Jumlah Tempat Peribadatan Menurut Kelurahan di Kecamatan Lubuk Begalung

No	Kelurahan	Masjid	Mushola	Gereja Protestan	Gereja Khatolik	Pura	Vihara
1	Kampung Baru NanXX	5	3	-	-	-	-
2	Pampangan NanXX	7	8	-	-	-	-
3	Koto Baru NanXX	4	2	-	-	-	-
4	Tanjung Aur NanXX	1	-	-	-	-	-
5	Gurun Lawas NanXX	2	7	-	-	-	-
6	Banuaran NanXX	6	1	-	-	-	-
7	Lubuk Begalung NanXX	7	6	-	-	-	-
8	Cengkeh NanXX	5	4	-	-	-	-
9	Gates NanXX	4	2	-	-	-	-
10	Pangambiran Ampalu NanXX	14	16	-	-	-	-
11	Parak Laweh Pulau Air NanXX	9	6	-	-	-	-

12	Pitameh Tanjung Saba NanXX	4	7	-	-	-	-
----	-------------------------------------	---	---	---	---	---	---

13	Tanah SirahPiaiNanXX	6	6	-	-	-	-
14	KampungJuaNanXX	3	7	-	-	-	-
15	Batung TabaNanXX	6	7	-	-	-	-
LubukBegalung		83	82	-	-	-	-

Sumber:KecamatanLubukBegalungDalamAngka2022.



BAB III

MOTIF JUDI ONLINE GAME HIGGS DOMINO DI KALANGAN REMAJA DI KELURAHAN PAGAMBIRAN AMPALU NAN XX KOTA PADANG

Padabab3 ini peneliti mendeskripsikan hasil temuan data dan analisis yang diperoleh melalui wawancara dengan informan. Sebelumnya telah dijelaskan padabab1 bahwa tujuan umum dari penelitian ini untuk mengetahui apa motif penggunaan aplikasi judi online Higgs Domino bagi kalangan remaja di Kelurahan Pagambiran Ampalu nan XX Kota Padang, tujuan khusus penelitian ini yakni untuk mengetahui *because* motif dan *inorder* motif dari penggunaan aplikasi judi online Higgs Domino.

3.1 Because Motive (Motif Sebab)

Because motive (motif sebab), yaitu suatu tindakan yang diarahkan pada pengalaman masalah seseorang. Motif seseorang individu dalam melakukan sesuatu didasarkan pada pengalaman-pengalamannya yang ada pada dirinya.

3.1.1 Menghasilkan Uang dari Bermain Game Higgs Domino

Permainan Higgs Domino ini dapat diunduh melalui Playstore yang ada pada setiap HP Android. Banyak dari kalangan muda bahkan sampai tua yang memainkan permainan ini. Bahkan, tak luput dari para kalangan pelajar tingkat SMA.

Higgs Domino ini menawarkan berbagai macam permainan di dalamnya diantaranya ada slot, poker, qiuqiu, katuremi, dan permainan santai. Setiap permainan yang ada di dalam Higgs Domino ini memiliki ciri khusus masing-

masing. Namun, yang sering dimainkan oleh penggunanya ialah permainan slot seperti FAFafa, King Of Olympus, Duofu Duocai, dll. Selain menawarkan berbagai macam permainan di dalamnya, Higgs Domino ini juga memberikan hadiah harian kepada penggunanya berupa saldo chip sebanyak 2M dan juga spinning gratis harian yang bisa mendapatkan 1M, 2M, dan 5M. Hadiah harian ini dalam diambil dengan masuk ke dalam akun. Hadiah ini juga setiap harinya akan diulangi setiap jam 7 pagi.

Dalam permainan ini ada istilah yang bernama Jackpot, yang mana ini merujuk kepada ketika seorang penggunanya mendapatkan hadiah yang sangat besar dari taruhannya. Jika kita melihat ke dalam permainan FAFafa yang terdapat Jackpot kakek merah penuh, kakek biru penuh, dan penuh Wild (item yang dapat menggantikan item yang lainnya kecuali scatter). Pertaruhan permainan slot FAFafa ini memiliki beberapa taruhan diantaranya 1,8m, 4,5M, 9m, 13,5M, dan yang paling tinggi atau *Maxbet* sebesar 18m (m ialah miliar).

Kemenangan yang didapatkan tentu bervariasi sesuai dengan jumlah taruhan yang ditaruhkan. Taruhan yang kecil akan mendapatkan hasil yang tidak begitu besar, sebaliknya jika taruhannya besar maka hasilnya juga akan besar. Namun, mendapatkan kemenangan di permainan ini tidak selalu mudah dan tidak selalu mendapatkan sesuai keinginan. Perputaran permainan ini dilakukan dalam beberapa kali. Bisa dilakukan menggunakan Spin manual, bisa spin x10, dan bisa spin x100.





Gambar3.1
MendapatkanJackpotKakekMerahdiPermainanFAFAFAHiggsDomino



Gambar3.2
JumlahJackpotKakekMerahFAFAFA45B

MendapatkanJackpotinidalampermainanslottentusangatdiinginkanolehsempuapenggunapermainanHiggsDominoini. KarenadenganJackpotinimemberikan kemenangan yang sangat besar kepada penggunanya. Seperti yangdidapatkanolehIlhamsebagaipenggunapermainanHiggsDominoinimendapatkanJackpotkakek merahdengantaruhanyangbesaryaitu 18m.

Seperti yang dia ungkapkan dalam wawancara, “*Iya pernah dapat chip meledak 45B di FAFafa. Main di Maxbet dapat kakek merah penuh*” (sumber:wawancara pada Selasa / 9 Mei 2023). Kemenangan yang besar ini menjadi hal yang tidak terlupakan oleh Ilham. Hal ini lantaran chip sebanyak 45B dapat dijual. Jika harga chip 1B dijual dengan harga Rp50.000, maka 45B dikalikan

dengan Rp50.000 sebanyak Rp2.250.000, uang sebanyak itu tentu akan bisa mencukupi keinginan dari si Ilham.

Sama halnya dengan yang dirasakan oleh Agung Saputra mendapatkan Jackpot di dalam permainan King Of Olympus. Permainan King Of Olympus ini terdapat seorang aktor yang menjadi ciri khasnya. Aktor tersebut sering disebut sebagai kakek Zeus. Berbeda dengan permainan FAFafa, di King of Olympus ini setiap pemain akan mendapatkan jumlah perkalian. Perkalian ini biasanya yang sering keluar ialah x2, x4, x8, x10, x15, dan x20. Sedangkan untuk perkalian besar yang mana perkalian ini sangat diinginkan oleh para pemain di King of Olympus ini. Perkaliannya berupa x25, x50, x75, x100, x250, dan yang paling tinggi ialah x500.





Gambar 3.3

Jackpot X500 dan Mahkota Merah di King of Olympus Higgs Domino

Jackpot atau kemenangan yang didapatkan oleh Agung Saputra sangat besar karena dia mendapatkan perkalian tertinggi yaitu x500, dalam wawancara yang dia ungkapkan “Pernah menang, main di Zeus, awalnya main di 2M dululiat perputaran slot. Waktu itu lagibagus, jadi dinaikkan ke Maxbet 20M dapatscatter. Di dalam scatter keluar petir zeus X500 ditambah ada juga Mahkota Merah yang pecah. Dapats kitar 90B” (sumber: wawancara pada Selasa 9 Mei 2023). Kemenangan yang didapatkan oleh Agung Saputra sebanyak 90B. Chip dengan sebanyak 90B ini merupakan jumlah yang sangat diinginkan juga oleh para pemain di King of Olympus ini. Mendapatkan uang dari bermain Higgs Domino ialah dengan menjualnya kepada agen konter ataupun dijual secara online. Jika kita samakan harga jual 1B itu Rp50.000, maka 90B dikalikan dengan Rp50.000 sudah mendapatkan uang sebanyak Rp4.500.000.

Kemenangan mendapatkan Jackpot di King of Olympus dirasakan juga oleh Muhammad Daffa. Jumlah chip yang dia dapatkan bermain di King Olympus sebanyak 15B, hal ini disampaikan dalam wawancara yang dilakukan “Pernah saya jackpot di Zeus dapatscatter isinya banyak karena ada X250 keluar, main di bet

5M. tembus ke 15B. lumayan kalau dijual, Cuma duduk-duduk nyantai dapat uang” (sumber: wawancarapada Rabu/10 Mei 2023). Chip 15B yang didapatkan oleh Daffa ini sangat lumayan, karena jika dijual maka 15B dikalikan dengan Rp50.000 sudah mendapatkan uang sebanyak Rp750.000.

Disetiap permainan yang ada di Higgs Domino ini memiliki ciri khasnya masing-masing. Tidak kalah jauh, kemenangan jackpot juga didapatkan oleh

Fajar Kurnia Putra. Permainan yang dimainkan oleh Fajar ini ialah 5 Dragons. Permainan 5 Dragons Higgs Domino ini berbeda dengan permainan dari King of Olympus. Kemenangan atau Jackpot pada permainan ini kita harus mendapatkan 5 malnya ialah 2 kepalanaga atau satu kepalanaga dengan pecahnya item lain sebanyak 5 buah atau



Gambar 3.4
Jackpot di 5 Dragons Higgs Domino dengan 2 simbol kepalanaga dan X30

“Dari pengalaman saya pernah dapat 10B dari FIVE GRAGON. Ada dapat 2 kepalanaga hijau yang kenaitu ikannya ditambah X30 dibet 2M” (sumber wawancara pada Rabu / 10 Mei 2023). Dari keterangan yang disampaikan oleh

siFajarbahwadiamendapatkanJackpotdi5Dragonssebanyak10B.Perbedaan

antara fajar dengan yang lainnya adalah fajar bermain di 5 dragon dengan taruhanbetkecilyaitu2MsedangkanyanglainbermaindiMaxbetatautaruhantertinggi.

Bermain dengan modal kecil sudah bisa mendapatkan kemenangan yang besar. Keuntungan lain yang didapatkan oleh Fajar ini tidak hanya chip sebanyak10B saja. Melainkan modal saldo chip untuk bermain di 5 Dragon ini tidak terlalubanyak habis. Sehingga masih menyisakan sejumlah chip untuk disimpan. Darijumlahchip 10Bmijual mendapatkan keuntungan sebesarRp500.000.

Caramenjualchiptersebutcukuplahmudah.Parapemaindiharuskanmempunyai chip lebih dari 500m. terdapat limit dalam mengirim sejumlah chipnamun perlu membeli VIP. Untuk VIP tingkat 1 bisa mengirim sebanyak 2B, VIPtingkat 2 dalam mengirim sebanyak 10B, dan yang VIP tingkat 3 dapat mengirim50B.PemainhanyaperlunomorakunatauIDoranglainuntukmengirimchip.Jikatelahmencapai limituntukmengirimchip,besokbisadikirimkembalikarenasetiaphar iakan diperbarui.

3.1.2 Lingkungan yang mendukung permainan Higgs Domino

Lingkungan merupakan salah satu faktor pendorong seorang individu melakukan suatu tindakan. Tindakan ini didasari pada orang-orang sekitar yangmemilikiketerkaitansatusamalain.Keterkaitaninibisadidapatkandari organisasi, kelompok pemuda, teman tongkrongan, teman sekolah bahkan bisa dari keluarga.Pengaruhdarilingkunganbisamemberikandampakpositifdandampaknegatif.

Lingkungan yang mendukung permainan Higgs Domino ini tentu akanmemberikan dampak positif bagi para pemainnya. Kenapa tidak, karena

dengan lingkungan yang mendukung para pemain ini dapat memainkan permainan Higg

s

Dominodengansantaisehinggadapatmenghilangkanstresataupuntekananpikirandari pekerjaan sehari-harimereka.

Permainan Higgs Domino ini berbeda dengan permainan online lainnya seperti *Mobile Legend* dan *PUBG* dimana Higgs Domino ini yang menjadikan kemeriahannya ialah ketika moden mendapatkan *scatter* dan juga ketika mendapatkan *Jackpot*. Kemeriahannya tentu akan membuat sorak ceria para pemainnya karena setiap perputaran permainan di Higgs Domino ini tidak dapat menebaknya apakah nanti ada *scatter* atau tidak. Seperti yang diungkapkan oleh Fajar ketika sedang wawancara:

*“Ya karena sensasi chip meledak itu bisa bikin semua ceria. Tidak selalu main *Mobile Legend* waktu ngumpul. Terus bisa kirim-kirim ke teman yang lain buat main juga kalau chipnya habis. Bisa jadi bahan buat seke dalam main”*

(sumber: wawancara pada Rabu/10 Mei 2023).

Dari yang disampaikan oleh Fajar dapat kita pahami bahwa teman-teman Fajar merupakan faktor lingkungan yang mempengaruhi nikmat dalam bermain Higgs Domino. Hamoirsenadadenganfajar, Daffamemberikan pendapat yang hampir mirip. Ia mengatakan:

“Paling di warung tempat tongkrongansama teman-teman, kadang di warung sebelah bareng abang-abang dekat rumah”

(sumber: wawancara pada Rabu/10 Mei 2023).

Selain dari pengaruh teman-teman sebaya ataupun orang disekitar. Pengaruh lainnya dari faktor lingkungan ialah adanya fasilitas bagi para pemain

untuk memainkan permainan Higgs Domino ini dengan santai. Fasilitas tersebut dapat sekiranya berupa tempat bermain atau lokasi bermain, disertai dengan bangkudan meja. Tak luput juga dengan kedai atau warung untuk membeli kebutuhan konsumsi selama bermain.

“Kalo nggak dirumah ya di warung sini. Soalnya tempat duduk-duduknya santai samateman”.

(sumber: wawancara pada Selasa, 9 Mei 2023).

Pendapat diatas merupakan pendapat dari salah satu informan yaitu Ilham. Dia menyatakan bahwa dia sering bermain Higgs Domino di warung dekat rumah bersamatemandia. Warung tersebut sekiranya dapat bermain dengan santai.



Gambar 3.5
Salah satu informan di lokasi di warung tempat biasabermain Higgs Domino

Seperti yang kita lihat sehari-

hari bahwa kedai atau warung tidak semuanya memiliki tempat duduk dan meja agar bisa nyaman. Warung tempat bermain para pemain Higgs Domino ini bisa dipastikan memiliki tempat duduk dan meja yang panjang. Selain itu, kelengkapan barang jualan di warung juga bisa menentukan kenikmatan para pemain seperti lengkapnya air minum yang dijual, kue-kue, bahkan hingga berbagai macam merek rokok. Tidak menutup kemungkinan bahwa ada beberapa dari sekian banyak warung menyediakan *WIFI* untuk kebutuhan sipemilik warung, namun *WIFI* tersebut dapat diakses oleh para pembeli langganannya. Dengan dapatnya akses *WIFI* tentunya akan memperlancar permainan Higgs Domino ini karena melalui jaringan internet *WIFI* yang sangat kencang.

Faktor dari lingkungan ini ialah warung merupakan lokasi mereka bisa berkumpul bersama, bermain bersama, dan bersorak ceria bersama. Para pemain Higgs Domino di warung tidak selalu diisi oleh para pelajar SMA. Melainkan ada juga mereka yang sudah mahasiswa, sudah bekerja, bahkan untuk kusi bapak-bapak pun juga ada. Hal ini dibenarkan oleh yang disampaikan pemilik warung yaitu Bapak Zul, menyatakan:

“Tahu. Game yang sering dimainkan sama anak-anak disini. Kalau naik chip berteriak-teriak kaget”.

(sumber: wawancara pada Sabtu/20 Mei 2023).

Dari pernyataan di atas dapat kita pahami bahwa tempat warung Bapak Zul ini menjadi lokasi bagi mereka pemain Higgs Domino. Bahkan, dari pemilik warung

endirimendukungmerekabermainHiggsDominoiniwalaupunpermainaninidikategor
ikankedalamperjudian.Dilanjutkanpernyataannya:

“Tidak masalah. Selagi mereka tidak ikut-ikutan tauran, balapan motor, narkoba. Mending main game itu aja. Santai-santai dapat uang mereka”. (sumber: wawancara pada Sabtu / 20 Mei 2023).

Mendukungnya pemilik warung dalam bermain Higgs Domino ini karena banyaknya para pelajar tingkat SMA yang sering melakukan tauran, balapan liar, bahkan sampai ikut-ikutan narkoba. Dengan cukup bermain game saja bisa menghasilkan uang daripada membahayakan nyawa sendiri yang tiada artinya. Tidak hanya itu, dengan tetap bermainnya para pemain Higgs Domino ini di warung tersebut membuat adanya keuntungan bagi pemilik warung karena barang jualan di warung menjadi laku di beli.

Terdapat faktor dari lingkungan yang lainnya ialah tempat jual beli chip Higgs Domino. Higgs Domino ini sudah memberikan kemudahan bagi pemainnya yaitu dengan memberikan hadiah harian atau sedekahan harian sebanyak 2M yang dapat diambil sebanyak tiga kali. Ditambah dengan adanya spin gratis harian yang bisa memberikan 1M, 2M, bahkan 5M tambahn kepada pemain. Tidak cukup itu, Higgs Domino juga memberikan spin gratis VIP, yang mana pemain telah meningkatkan akunnya ke tingkat VIP.





Gambar
3.6 Riwayat Kirim Chip

Disaat pemain sudah mengambil hadiah gratisan setiap hari dan memilikimodal yang sedikit untuk dimainkan. Tak jarang, banyak dari para pemain tidakadamenyampaikankenaikanchip, bahkanbisasemuakunyangdiambilitidakadastupun yang naik. Tak jarang juga, ada pemain yang memiliki akunmendapatkkenaikan hanya dengan satu kali putar saja. Kenaikan chip ini



Gambar3.7
Sedekahhariansebanyak2Mdapatdiambil3kali

Scatter yang didapatkan belum tentu jugamemberikan kenaikan chipartinya tidak semua *scatter* itu bagus. Jika *scatter* itu bagus maka dengan modalputar 2M tadi bisa mendapatkan kenaikan yang bahkan bisa mencapai 2B. Chip yang tidak naik atau telah habis ini membuat pemain ingin bermain kembali karena hasrat atau nafsu yang ingin terus bermain. Keinginan untuk bermain kembali ialah dengan cara membeli chip Higgs Domino. Chip itu sendiri dapat dibeli di konter-konter pulsa yang juga bermain Higgs Domino, bisa melalui pulsa kartu HP, dan bisa juga melalui *wallet* seperti Dana, Gopay, dan Ovo.

Pembelian chip ini beranekaragamudayang 100M bahkan bisa jugamembeli chip puluhan B hanya untuk bermain. Membeli chip menjadi salah satu kemudahanolehpemain karenadengan membelichippemaintidak harus menunggu satu hari kedepan untuk mendapatkan kembali sedekah harian. Para pemain rela menghabiskan uangnya untuk membelichip agar bisa bermain dengan harapan bisa mendapatkan Jackpot. Membeli chip ini tidak memandang usia,

tidak ada

persyaratankhususagarbisamembeli.Untukjualbelichiphanyadiwajibkan

memiliki akun dengan terbukanya level 5. Dari keempat informan melakukan pembelian chip ke konter pulsa yang dimana ini menjadi faktor pendukung dari lingkungan. Yang mana hal ini benarkan oleh pemilik warung, menyatakan:

“Disini setiap hari mereka main. Ada yang naik ada yang runtkad. Habis chip ada juga yang beli lagi ke konter”.

(sumber: wawancara pada Sabtu/20 Mei 2023).

Membeli chip sudah menjadi kebiasaan yang kuat untuk tetap bermain kembali. Pernyataan yang disampaikan oleh pemilik warung bersambung dengan pernyataan yang disampaikan oleh pemilik konter pulsa. Pemilik konter pulsa menyatakan:

“Sering, mereka beli chip disini. 1B harganya Rp50.000. 800m Rp43.000. 500m Rp25.000. 300m Rp17.000. 100m Rp10.000”.

(sumber: wawancara pada Sabtu/20 Mei 2023).

Chip yang dibeli bervariasi tergantung dari seberapa ada uang si pemain. Dengan adanya konter pulsa ini menjadi tempat jual beli bagi si pemain sangat memudahkan bagi mereka yang ingin bermain dan mendapatkan kemenangan atau Jackpot.

3.1.3 Tontonan Media Sosial

Media sosial ialah sebuah aplikasi yang sering kita gunakan sehari-hari untuk menunjang kegiatan kita. Media sosial dapat berupa WhatsApp, Youtube, Instagram, Tik Tok, dll. Adanya media sosial dalam kehidupan kita tentu memiliki banyak manfaatnya. Kita bisa mendapatkan informasi jauh lebih mudah terkait

suatu subjek atau objek yang kita pahami. Bahkan dengan media sosial kita bisa bertemu tatap muka walaupun tidak secara langsung.

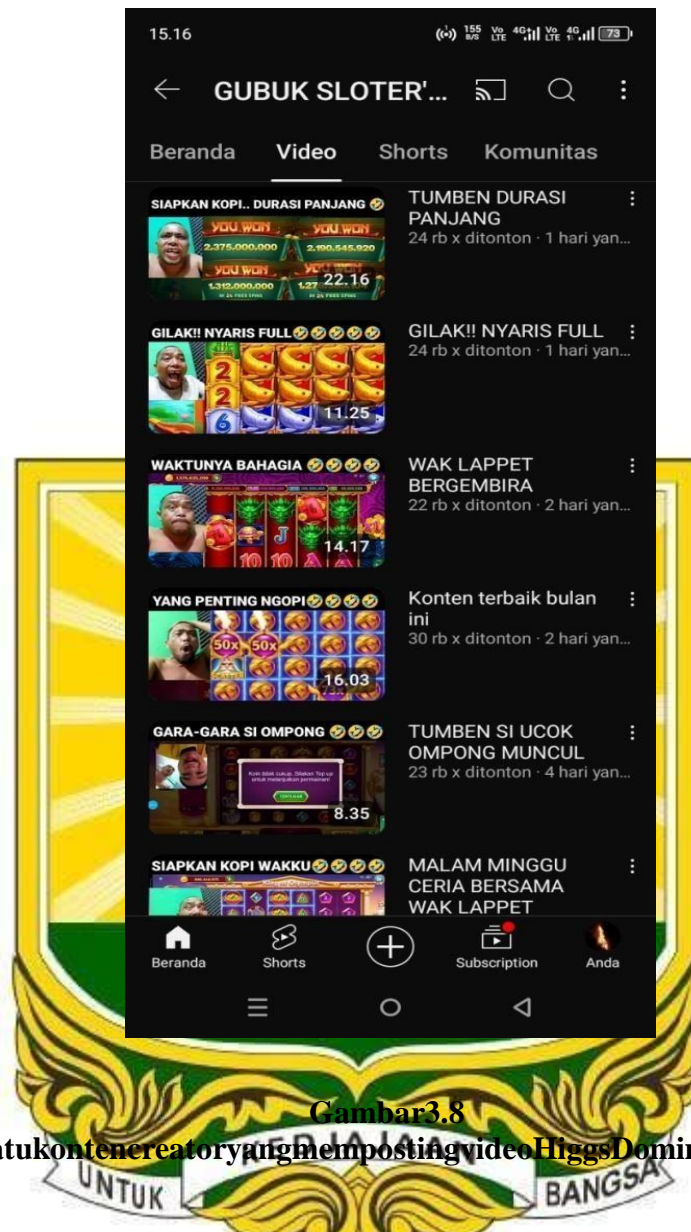
Walaupun demikian, penggunaan media sosial tidak selalu digunakan untuk hal-hal yang positif. Media sosial juga terdapat banyak negatifnya diantaranya kita kehilangan waktu hanya melihat media sosial atau buang-buang waktu, melihat hal-hal konyol yang sebenarnya tidak ada manfaatnya, terdapatnya pornografi, bahkan maraknya judi online.

Judi online di media sosial sangat banyak ditemukan. Di setiap postingan di Instagram, Youtube, dan TikTok pasti ada logo dari judi online seperti Toto Agung123, Gacor888, Bosku138, dll. Logo dari situs judi online ini menjadi hal yang lumrah bagi para konten kreator karena mereka telah bekerjasama untuk mempromosikan judi online sehingga si konten kreator mendapatkan keuntungan juga dari kerjasama tersebut.

Dizaman sekarang ini para pelajar sudah sangat memahami bagaimana cara kerja dari media sosial, sehingga sangat mudah bagi mereka untuk mendapatkan sebuah informasi yang ingin dicari. Berbekal laptop atau HP dan koneksi internet mereka sudah bisa mencari informasi. Tontonan zaman sekarang sangat banyak dan bervariasi. Mulai dari video bola, memasak, keajaiban dunia, bahkan sampai ke judi online pun ada.

Ketertarikan dalam menonton merupakan target utama dari para konten kreator. Di setiap video yang mereka posting membuat sebagian orang menjadi penasaran terkait hal yang belum pernah diketahui.





Gambar 3.8
Salah satu konten creator yang memposting video Higgs Dominodi YouTube

Dalam setiap video para konten kreator ini memperlihatkan mereka mendapatkan kemenangan yang sangat besar. Kemenangan didalam video tersebut nantinya akan dikasih secara cuma-cuma kepada penonton mereka dalam artian adanya *giveaway*. Untuk mendapatkan hadiah ini para penontonnya akan berlomba-lomba untuk mendapatkannya.



Gambar 3.9 Konten Kreator di YouTube Tayangan Secara Langsung (live)

Tidak sebatas *give always* saja, para konten kreator ini juga melakukan tayangan langsung di YouTube. Tayangan langsung ini menarik perhatian para penonton untuk menantikan mendapatkan Jackpot. Para penonton ini tidak ada batasan umur bagi mereka, selama mereka memiliki akses ke internet maka mereka dapat melihat video tersebut.

Tidak cukup sebatas menampilkan video secara *live*, para konten kreator juga menerima jual beli chip kepada penonton mereka. Bahkan harga yang dijual kepada penonton mereka bisa dibilang sedikit lebih murah daripada harga di toko online. Tontonan seperti ini secara tidak langsung membuat para penonton menjadi penasaran dan ingin menginstal aplikasi Higgs Dominotersebut.

3.2 *InOrderToMotive*(MotifAkibat)

Inordertomotive(motifakibat),yaitusuatutindakanataumotivasiyangtumbuh dan timbul karena melihat adanya nilai-nilai tertentu terhadap tindakanseseoranguntuk jangkauan masayangakandatang(Craib,1986:134).

3.2.1 MemenuhiKeinginan

Keinginan adalah rasa ingin mempunyai sesuatu baik itu benda atau jasa.Keinginan berbeda dengan kebutuhan. Perbedaan mendasar dari keinginan dankebutuhan ialah dimana ketika keinginan ini terpenuhi dia tidak terlalu berdampaksignifikandalamkehidupan,seangkankebutuhanialahketikakondisidimakinakibatbenar-benarmembutuhkansuatabendaataujasayangsangatterasasignifikanataubermanfaat dalam kehidupan.

3.2.1.1 MembeliHPBaru

HPmerupakanalatkomunikasiyangseringkitagunakansehari-hari.Dizaman sekarang ini HP sudah menjadi kebutuhan pokok karena sekarang sudahtermasukzamandigitalisasi.KehadiranHPdidalamkebutuhankitasangatmemberikan banyak manfaat. Baik itu seperti melakukan panggilan telepon yangcukupmelalui*WhatsApp*,mengirimberkaskerjaataukuliahmelalui*Email*,mendo kumentasikankegiatan lapangan dengan kameraHP.

“saya mau ganti HP baru yang sebelumnya ram 4giga sekarang yang ram8gigasama penyimpanan HPyang lebih besar”

(Sumber:wawancarapadaSelasa/9Mei2023).

Kegunaan HP bagi pelajar sekarang ini ialah proses belajar mengajar yangmembutuhkankoneksiinternetdanjugatentunyaHP,takluputterkadangmereka

juga membutuhkan laptop untuk belajar. Proses belajar ini diistilahkan dengan belajardaring. Belajardaring sendiri merupakan pembelajaran yang dilakukan oleh pelajar dan guru dengan tatap muka secara tidak langsung.

Spesifikasi dari *HP* dapat mempengaruhi proses belajar mengajar. Dalam hal ini, *HP* membutuhkan kondisi yang prima. Maksudnya ialah *HP* yang tidak ketinggalan zaman. *HP* yang memiliki RAM 2GB di zaman sekarang dapat dikatakan sudah kurang memumpuni untuk menunjang pekerjaan sehari-hari. *HP* sekarang ini sudah banyak menawarkan keunggulan-keunggulan, baik dalam proses memuat halaman hingga bisa menggunakan jaringan internet 5G.

Spesifikasi *HP* yang dijual dipasaran sangat beranekaragam merek dan harga. Semakin tinggi nilai sebuah *HP*, maka spesifikasi yang dihadirkan di *HP* tersebut juga sangat memumpuni. Misalnya, *HP* dengan rentang harga di 1 Jutaan akan mendapatkan 2Gb RAM dan 16Gb / 32Gb penyimpanan. Jika di 2 Jutaan *HP* ini memiliki RAM sebesar 4gb – 8Gb dengan penyimpanan bisa mencapai 128Gb. *HP* dengan harga diatas dari 5 Jutaan tentu akan sangat jauh lagi spesifikasinya. Bahkan tidak hanya pada RAM dan penyimpanan saja. Pada dapur pacu yaitu Processor yang dihadirkan tentu juga akan memberikan kelancaran yang jauh lebih pesat.

Bermain Higgs Domino yang mendapatkan kemenangan yang besar tentu menjadi dambaan setiap pemain. Dengan kemenangan yang didapatkan maka pelajar tersebut dapat membeli *HP* baru dengan uang yang dia dapatkan melalui menjual chip yang dia dapatkan.



3.2.1.2 Membeli Baju dan Celana Baru

Baju dan celana termasuk kebutuhan primer yang menjadi prioritas dalam kehidupan sehari-hari.

Pakaian yang layak dapat menutupi tubuh dengan baik. *Style* atau gaya tampilan seseorang dipengaruhi dari bagaimana mereka menggunakan pakaian. Terlebih kepada anak remaja yang baru memahami barang-barang terkait *fashion* zaman sekarang.

Tidak sedikit uang yang dikeluarkan untuk membeli baju dan celana baru apalagi menyesuaikan dengan tren-tren zaman sekarang. Pakaian yang baru dapat mempengaruhi juga bagaimana seorang individu itu percaya diri di depan banyak orang dan berpenampilan itu sendiri dapat melihat bagaimana karakter dari seseorang tersebut.

Berpenampilan rapi dan bersih tentunya memberikan aura positif kepada penggunanya. Membeli baju dan celana baru tidak selalu kepada pakaian sekolah yang digunakan sehari-hari. Akan tetapi pakaian yang nantinya digunakan untuk berpergi kemanapun.

Salah satunya dengan penjelasan sebelumnya bahwa memiliki spesifikasi dan harga yang berbeda. Pada pakaian ini tentu sama karena pakaian yang dibeli memiliki kualitas yang berbeda-

beda juga. Ada yang dibuat dari bahan katun, kulit, benang biasa, dll. Tidak hanya pada bahan pakaian saja, pembeli tentunya akan menentukan ukuran pakaian yang akan dibeli. Pakaian yang dijual di pasaran pun memiliki harga yang berbeda-beda. Setiap produk pakaian memiliki harga yang berbeda serta setiap toko memiliki harga yang berbeda pula untuk satu produk pakaian.



“uang yang didapat nanti rencananya untuk membeli sepatu baru, baju baru, ataupun celana baru. Anggap aja dapat Rp500.000. semua uang itu tidak akan dihabiskan untuk beli baju celana. Tapi, tetap disisihkan kalo ada apa-apa saya ada uang. Kayak ban motor bocor atau paket internet habis”.

(sumber: wawancara pada Selasa/9 Mei 2023).

Dari wawancara diatas dapat kita pahami bahwa, kemenangan bermain Higgs Domino dengan jumlah chip yang banyak dan dijual yang manam menghasilkan uang. Uang tersebut diputar ke kebutuhan untuk memenuhi pakaian baju dan celana. Akan tetapi uang tersebut tidak dihabiskan langsung untuk membeli baju dan celana saja.

Menyisihkan uang yang kita punya dalam memenuhi kebutuhan perlu dilakukan. Jika keuangan kita langsung habis hanya untuk membeli pakaian baru tentu itu merugikan kita karena kita juga membutuhkan hal-hal lainnya dalam menjalani kehidupan. Baik itu kebutuhan pokok seperti makanan hingga kepada kebutuhan kuota internet untuk menunjang aktifitas baik untuk sekolah maupun untuk pekerjaan.

3.2.2 Membuka Usaha Kecil-Kecilan Jual Beli Chip Higgs Domino

Membuka usaha menjadi solusi bagi mereka yang ingin menambahkan penghasilan. Usaha tidak hanya sebatas apa yang dijual dengan harga tertentu namun membuka usaha juga membutuhkan proses yang panjang.

Didasari

atas keinginan yang kuat untuk membuka usaha maka usaha tersebut akan tetap berlanjut.

“Pengenbukausahakecil-

kecilanjugauntukjualbelichipini.Setidaknyasayapunyauangsedikituntukmelakukantransaksijualbelinantinya.Untuk sekarang ditabung-tabung dulu. Saya main sedekahan aja dulu”(sumber:wawancara pada Rabu / 10 Mei2023).

DiawalisebagaihanyaseorangpemainHiggsDominoyangseringmendapatkan kalah menang. Setiap hari bermain Higgs Domino bersama teman-teman yang jika kalah beli chip lagi. Dikala teman-teman dia masih bermain, Fajar sudah berfikiran untuk membuka usaha terkait chip Higgs Domino ini. Jika dilihat dari harga beli chip di konter ialah Rp50.000 – Rp65.000, fajar melihat adanya keuntungan yang didapatkan. Keuntungan tersebut bisa kurang lebih Rp5.000 –Rp10.000. hal ini karena, jika fajar membeli chip orang lain seharga 1B Rp50.000,kalau dijual kembali bisa sebesar Rp55.000, terdapatnya transaksi jual beli yang dapat menguntungkan bagi fajar.

Terlebih ketika Fajar bermain Higgs Domino dan mendapatkan kemenangan maka disitu juga menjadi keuntungan bagi dia. Keuntungan tersebut berasal dari jumlah besaran chip yang fajar dapatkan dari bermain Higgs Domino tanpa perlu membeli chip orang lain. Chip yang didapatkan tersebut bisa dijual keteman-teman tongkrongan bahkan juga bisa dijual secara online.

Menjual chip secara online tidak harus menggunakan websitukhusus. Cukup dengan melalui media sosial saja. Seperti di Instagram, memposting informasi terkait jual beli chip. Kehadiran media sosial sangat membantu untuk mereka yang sedang membuka usaha. Dengan demikian, usaha jual beli yang

dilakukan oleh hilangnya sudah dipermudah, tinggalkan konsistensi dalam membuka usaha.

Membuka usaha kecil-

kecilan ini tentukan memberikan sedikit banyaknya keuntungan yang didapatkan. Perlu diperhatikan jika membuka usaha kecil-

kecilan ini kita harus mengetahui target atau sasaran pembeli kita. Bisa dimulai dari lingkungan sekitar seperti kerabat, sahabat, teman, ataupun tetangga. Konsistensi adalah kunci suksesnya berbisnis. Di awal dengan target di lingkungan sekitar kita tentu akan memberikan dampak positif pada usaha yang dilakukan. Salah satunya adalah memperkenalkan atau memperluas jangkauan pembeli dari lingkungan kita dan merekomendasikan usaha yang kita jalankan.

3.2.3 Sebagai Uang Cadangan Dikemudian Hari

Setiap pemain Higgs Dominotelah merasakan kalah menang dalam bermain permainan ini. Kekalahan yang terus didapatkan membuat hasrat ingin untuk terus bermain dan rela menghabiskan uang. Uang yang dihabiskan untuk bermain judi online tidaklah kecil, bisa mencapai ratusan ribu rupiah. Di sisi lain, kemenangan yang didapatkan tidaklah sebanyak kekalahan yang didapatkan. Paling tidak hanya beberapa kali kemenangan.

Kemenangan yang didapatkan pun juga tidak dapat ditentukan jumlahnya. Ada yang bermain di *Maxbet* namun cuma mendapatkan 1B saja, ada yang main taruhan kecil bisa dapat puluhan B. Setiap pemain hanya mengandalkan hokian mereka selama bermain. Tak luput setelah mendapatkan kemenangan, uang yang dihasilkan tersebut malah dipakai kembali untuk bermain judi online.



“Uang yang didapatkan nanti rencananya untuk membeli sepatu baru ataupun bajusamacelanabaru. AnggapsajadapatRp500.000, semua uang tidak akan dihabiskan untuk beli baju celana. Tapi, tetap disisihkan kaloadaapa-

apasayaadauang. Kayakbanmotorbocorataubelipaketinternetnantinya”

(sumber:wawancarapadaSelasa/9Mei2023)

Pernyataan diatas merupakan pernyataan yang disampaikan oleh Agung sebagai salah satu pemain Higgs Domino. Dia mengutarakan bahwa kemenangan yang dia dapatkan akan dibelikan ke baju dan celana namun tidak semua uangnya akan dihabiskan. Uang tersebut nantinya akan disimpan untuk keperluan hari-hari kedepan atau keperluan yang bersifat mendadak seperti tiket ban motor bocor atau kebutuhan dengan paket internet.

Senada dengan pernyataan diatas, Daffa memberikan pernyataan sebagai berikut

“Cuma untuk tambahan uang saku aja hari-hari depan. Mana tau ada kebutuhan yang perlu uang nantinya. Jadi uangnya disimpan-simpan ajadulu”

(sumber:wawancarapadaRabu/10Mei2023).

Dapat kita pahami bahwa uang yang didapat dari bermain Higgs Domino ini tidak semerta-merta dihabiskan untuk hal yang lain. Melainkan uang tersebut disimpan dengan maksud dan tujuan keperluan uang di hari-hari kedepannya. Apakah nantinya akan menjadi uang saku tambahan ataupun

menjadikeperluan uangmendadak

BAB
IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu Untuk mengetahui apa motif penggunaan aplikasi judi *online* Higgs Domino bagi kalangan remaja di Kelurahan Pagambiran Ampalu nan XX Kota Padang dan Untuk mengetahui *because* motif dan *in order* motif dari penggunaan aplikasi judi *online* Higgs Domino. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa adanya motif dari remaja menggunakan aplikasi judi *online* Higgs Domino. Motif tersebut ialah:

1. Because Motive

- Menghasilkan uang dari bermain Higgs Domino.
- Lingkungan sekitar mendukung permainan Higgs Domino.
- Tontonan media sosial.

2. In Order To Motive

- Memenuhi keinginan berupa membeli HP baru dan pakaian baru.
- Membuka usaha sendiri jual beli chip Higgs Domino.
- Sebagai uang cadangan di kemudian hari.

4.2 Saran

Sehubungan dengan penelitian yang dilakukan telah selesai dilakukan di Kelurahan Pagambiran Ampalu Nan XX. Penulis ingin memberikan saran ataupun rekomendasi yang bermanfaat terhadap remaja sekolah yang bermain judi *online*. Berikut ialah saran atau rekomendasi penulis untuk remaja sekolah:

1. Berhenti bermain judi online karena kemenanganyang
didapatkantidaksebandingdengan uangyangtelah dihabiskan.
2. Manfaatkanmediasosialdengansebijaknya,tontonlahvideoyangsekirany
abisamemberikan*value*ataumanfaatdalamkehidupansehari-hari.
3. Fokusbelajardanteruskembangkankeahlianbisadenganaktifdalam
berorganisasi.
4. Janganmembuang- hiburan.Waktu
buangwaktuhanyauntuksekedaryangterbuangtidak
bisadatangkembali.



DaftarPustaka

Buku:

Afrizal. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
Bagong Suyanto. 2004. *Sosiologi teks Pengantar dan Terapan*. Jakarta:PrenadaMediaGroup.

Afrizal.2005.*MetodePenelitianSosialIII*.FISIP.UniversitasAndalas.

Ahmadi,Abu.2007.*SosiologiPendidikan*.Jakarta:RinekaCipta.

Alfianto.2022.*KecamatanLubukBegalungDalamAngka2022*.Padang:BPSKotaPada

ng

Damsar. 2015. *Pengantar Teori Sosiologi*. Jakarta: Prenadamedia

Group.Kartono, K. 2015. *Patologi Sosial Jilid I*. Jakarta: PT. Raja Grafindo

Persada.Moleong, LexyJ.2004.*MetodePenelitianKualitatif*.Bandung:PT.Remaja

Rosdakarya.

Poloma, Margaret. 2000. *Sosiologi Kontemporer*. Jakarta : Rajawali

Pers.Pramono, WahyudanFachrina.2012.*PegantarMetodePenelitianSosial*.Padang:

UniversitasAndalas

Ritzer,George.2011.*SosiologiIlmuPengetahuanBerpradigmaGanda*.Jakarta:Rajawal

i.

SiahanMSJokie.2009.*PerilakuMenyimpangPendekatanSosiologi*.Jakarta:MaltaPri

ntindo.

Sugiyono.2010.*MetodePenelitianKuantitatif,KualitatifdanR&D*.Bandung:Alfabeta

.



Zurohman, Achmad; Astuti, Trimarhaeni Pujidjan Sanjoto, Tjaturahono Budi. 2016. *Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai-nilai Sosial pada Remaja*: Universitas Negeri Semarang.

Skripsi:

Astuti, Firma Yeni. 2005. "Kontrol Sosial Terhadap Perjudian dan Minuman Keras Pada Malam Pesta Perkawinan (Studi Terhadap Keluarga Minangkabau di Kel. Air Tawar Barat Padang). Padang : Skripsi Jurusan Sosiologi Fisip Universitas Andalas

Ifdal, Dedi. 2007. "Eksistensi Perjudian Sabung Ayam Di Kota Payakumbuh.

Padang : Skripsi Jurusan Sosiologi Fisip Universitas

Andalas Machsun, M., Yuliatin, dan Rispawati. 2015. *Fenomena Judi Online pada*

Kalangan Mahasiswa di Kota Mataram. *Laporan Penelitian*. Mataram NTB: FKIP Universitas Mataram.

Mulyadi, 2014. "Tinjauan Kriminologis Terhadap Kejahatan Perjudian Online Yang dilakukan Oleh Anak di Kota Makasar". Makasar: Skripsi Jurusan Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Hasanudin.

Jurnal:

"[g](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdr=#0%2C5&q=jurnal+tentan</p></div><div data-bbox=)

[judionline+&oq=#d=gs_qabs&u=%23p%3DL6tg9MSPNUIJ](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdr=#0%2C5&q=jurnal+tentan%20judionline+%26oq=#d=gs_qabs&u=%23p%3DL6tg9MSPNUIJ)" (diakses

September 2021)

wikipedia/prilaku/menyimpang.org. (diakses September 2021)



Lampiran1

RIWAYATHIDUP

1. DataPribadi

NamaLengkap

:MuhammadFajriCaesarMansurT

empat,Tanggal Lahir : Padang, 18Juni 1999

JenisKelamin :Laki-Laki

Agama :Islam

Alamat :AmpaluPagambiranRT01RW17

NomorHP 082284423306

Email :mfajri3003@gmail.com

2. RiwayatPendidikan

1. 2004–

2005TKBanurawatiTelukBayur2.2005–

2011SD 23Ampalu

3. 2011-2014SMPNegeri6Padang

4. 2014-2017SMANegeri6Padang

5. 2017–2024JurusanSosiologiFISIPUniversitasAndalas

3. RiwayatOrganisasi

1. PASKIBRAKASMANegeri6Padang

2. Himpunan Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas.



Lampiran2

DATA INFORMAN

1. Hari/Tanggal

:Selasa/9Mei2023TempatWawancara:

Warung

Nama :Ilham

Umur :18Tahun

JenisKelamin :Laki-Laki

Sekolah :SMANegeri6Padang

Agama :Islam

Pekerjaan :Pelajar

2. Hari/Tanggal

:Selasa/9Mei2023TempatWawancara:

Warung

Nama :AgungSaputra

Umur :17Tahun

JenisKelamin :Laki-Laki

Sekolah :SMAAdabiahPadang

Agama :Islam

Pekerjaan :Pelajar

3. Hari/Tanggal

:Rabu/10Mei2023TempatWawancara:

Warung

Nama :FajarKurniaPutra

Umur :18Tahun

JenisKelamin :Laki-Laki

Sekolah :SMK5Padang

Agama :Islam

Pekerjaan :Pelajar

4. Hari/Tanggal

:Rabu/10Mei2023TempatWawancara:

Warung

Nama :MuhammadDaffa

Umur :18Tahun

JenisKelamin :Laki-Laki

Sekolah :SMANegeri6Padang

Agama :Islam

Pekerjaan :Pelajar



5. Hari/Tanggal

:Sabtu/20Mei2023TempatWawancara:

Warung

Nama :PakZul

Umur :52Tahun

JenisKelamin :Laki-Laki

Agama :Islam

Pekerjaan :PemilikWarung

6. Hari/Tanggal

:Sabtu/20Mei2023TempatWawancara:

KonterPulsa

Nama :Hendra

Umur :36Tahun

JenisKelamin :Laki-Laki

Agama :Islam

Pekerjaan :KonterPulsa



Lampiran3

PEDOMAN WAWANCARA

1. Pedoman Wawancara Informan Pelaku

a. Because Motive (motif sebab)

1. ApayangandaketahuitentangHiggsDomino?
2. Siapayangmemberikan andainformasitentangHiggsDomino?
3. KenapaandamemilihbermainHiggsDomino?
4. KapanandaseringbermainHiggsDomino?
5. ApakelebihnataukeunggulandariHiggsDomino?
6. Menurutanda, mengapaapapelajarsekolahbermainHiggsDomino?
7. DimanakahandaseringbermainHiggsDomino?
8. ApasajakeuntunganyangandaperolehdaribermainHiggsDomino?

b. In Order To Motive (Motif Akibat)

1. ApakahandapernahmembelichipHiggsDomino?
2. DimanaandamembelichipHiggsDomino?
3. MengapaandamembelichipHiggsDomino?
4. Pada saat kapankahanda membelichipHiggsDomino?
5. Berapabanyak uang yang andahabiskan untuk membelichip?
6. Darimanakah sumber uang yang andagunakan untuk membelichip higgs domino?
7. Setelah andamembelichiptersebut, apakah anda mendapatkan kemenangan atau kerugian?
8. Jika anda kalah bermain Higgs Domino, apakah yang anda dapatkan?
9. Jika anda menang bermain Higgs Domino, bagaimana cara anda menjual keuntungan dari bermain Higgs Domino anda menjadi uang?
10. Apayangakanandalalukandengan uang yang telah anda dapatkan?



2. Pedoman Wawancara Informan Pengamat

1. Apakah anda mengetahui aplikasi Higgs Domino?
2. Apakah anda sering melihat pelajar sekolah bermain Higgs Domino?
3. Dimanakah pelajar sekolah sering nongkrong bermain Higgs Domino?
4. Dimanakah mereka membeli chip domino?
5. Bagaimana tanggapan anda tentang pelajar sekolah bermain aplikasi judi Higgs Domino?
6. Kapan mereka sering bermain higgs domino?



Lampiran 4

TRANSKRIP WAWANCARA MOTIF JUDI ONLINE GAME HIGGS DOMINO DI KALANGAN REMAJA DI KELURAHAN PAGA MBIRANAMPALUNAN XXX KOTA PADANG

I. Identitas Informan:

Hari/Tanggal

: Selasa/9 Mei 2023 Te

Tempat Wawancara: Warung

Nama : Ilham

Umur : 18 Tahun

Status : Pelajar SMA

II. Pedoman Wawancara Informan Pelaku

A. *Because motive* (motif sebab)

1. Apa yang Anda ketahui tentang Higgs Domino?
Higgs domino itu game untuk hiburan yang bisa dapat uang.
2. Siapa yang memberikan Anda informasi tentang Higgs Domino? *Ada teman, ada juga dari iklan-iklan di facebook, Instagram, youtube, sama tiktok.*
3. Kenapa Anda memilih bermain Higgs Domino?
Karena Higgs domino ini bisa dibilang terus update untuk game-game barunya. Perputarannya juga bagus, jadi lebih sering dapat scatter.
4. Kapan Anda sering bermain Higgs Domino?
Setiap hari main higgs domino.
5. Apa kelebihan atau keunggulan dari Higgs Domino? *Kelebihannya setiap hari kita mendapatkan sedekah 2 msamasing gratis, kadang dapat 1m, 2m, dan 5m. terus untuk membeli chip lebih gampang karena bisa lewat pulsa sama DANA dan GOPAY.*
6. Menurut Anda, mengapa para pelajar sekolah bermain Higgs Domino?



Hiburan aja. Karena dibandingkan main Mobile Legend bikin stress kalah terus main rank. Apalagi temanya nggak paham yang namanya posisi.

7. Dimana kah anda sering bermain Higgs Domino?

Kalangan dirumah jadi warung sini. Soalnya tempat duduk-duduknyaantai sama teman.

8. Apasaja keuntungan yang anda peroleh dari bermain Higgs Domino?

Keuntungan pas bongkar chip yang didapatkan. Harga bongkar chip 1B di konter ada yang Rp50.000. kalo chip 10B udah Rp500.000.

B. Inordertomotive (motifakibat)

1.

- 
- Apakah anda pernah membeli chip Higgs Domino?
Pernah. Paling banyak beli chip Cuma 1 Baja.
2. Dimana anda membeli chip Higgs Domino?
Dikonter pulsa, tapi tidak semua konter ada jual beli chip higgs domino.
3. Mengapa anda membeli chip Higgs Domino?
Karena bosan aja. Sudah main Mobile Legend ngak tau mau ngapain lagi. Apalagi kalo udah selesai bantu orang tua dirumah. Jadi beli chip aja daripada bosan.
4. Pada saat kapan kah anda membeli chip Higgs Domino?
dikalabosan. Kadang lagikumpul-kumpul sama teman beli chip buat hiburan.
5. Berapa banyak uang yang anda habiskan untuk membeli chip? *Mungkin ada kurang lebih Rp100.000 sebulan untuk beli chip. Soalnya harga chip 1B di konter ada yang Rp55.000 ada jugayang Rp60.000.*
6. Dari manakah sumber uang yang anda gunakan untuk membeli chip higgs domino?
Uang jajan. Tapi uangnyadisimpan-simpan, nggak habis waktu sekolah aja.

7. Setelah andamembelichiptersebut, apakah andamendapatkanke menanganatau kerugian?

Iya pernah dapat chip meledak 45B di FAFafa. Main di Maxbetdapatkakekmerahpenuh. Kalaurugiyaudahlahberartiputara nslotmemang sedang gakbagus.

8. Jika andakalahbermainHiggsDomino, apakah yang andadapa tkan?

Nggakada.

9. Jika andamenangbermainHiggsDomino, Bagaimanacara andamen jual keuntungan dari bermain Higgs Domino anda menjadiuang?

Cara nya di dalam game ada tombol kirim. Disitu kita bisamengirimchipkitadariakunkitakeakunorangkonterpulsajadijual beli disana.

10. Apayang akanandalalukandenganuang yangtelah andadapatkan?

SayamaugantiHandphonebaru. Yangsebelumnyahpram4gigasekarang yangram8gigasamapenyimpananhp yanglebihbesar.



**MOTIF JUDI ONLINE GAME HIGGS
DOMINODIKALANGANREMAJADIKELURAHANPAGA
MBIRANAMPALUNANXXXKOTAPADANG**

I. Identitas Informan:

Hari/Tanggal

:Selasa/9Mei2023Te

Tempat Wawancara: Warung

Nama :Agung Saputra

Umur :17Tahun

Status :PelajarSMA

II. Pedoman Wawancara Informan Pelaku

A. Because motive (motif sebab)

1. ApayangandaketahuitentangHiggsDomino?
Gameslot,poker,karturemi.
2. SiapayangmemberikanandainformasitentangHiggsDomino?
teman sekolah. Di tiktok juga lihat orang-orang pada jackpotsaat main.
3. KenapaandamemilihbermainHiggsDomino?
Karenabanyakgameuntukhiburannya. Slot,karturemi,poker,adajuga gametebak-tebakan. Bisadibilang lengkap.
4. KapanandaseringbermainHiggsDomino?
Kumpulsamateman-temanaja.Kadangsorekadangmalamsampaijam 10-11.
5. Apa kelebihan atau keunggulan dari Higgs Domino?
Kelebihannya kita bisa kirim chip ke akun kita satu lagi atauuntukdijual.Kalauchipkitanaikdi600mberartikitabisakirimchip100mkeakunkitasatulagibuatcadangan.Kalo700mbisakirim200m. ibaratnya kita harus ada saldo 500m di dalam, tapiitu tidakbisa dikirim.
6. Menurutanda,mengapaparapelajarsekolahbermainHiggsDomino?

Karena game ini lagi hangat-hangatnya. Sedang asik-asiknya untuk dimainkan.

7. DimanaakahandasingbermainHiggsDomino?
Diwarung. Soalnya kalau dirumah nanti disuruh orang tua jadi gaasik main.
8. ApasajakeuntunganyangandaperolehdaribermainHiggsDomino?
Kalau chip naik bisa dijual jadi uang. Lumayan.

B. In order to motive (motif akibat)

1. Apakah andapernah membelichipHiggsDomino?
Pernah. Paling banyak 500m soalnya perlu hemat uang.
2. Dimana andamembelichipHiggsDomino?
Di konter pulsa, kadang lewat pulsa. Kadang nggak dibeli juga, ada dapat kiriman dari teman yang naik. Naiknya lebih dari 500m.
3. Mengapa andamembelichipHiggsDomino?
Belichip karena sedekahan harian 2m nggak naik-naik.
4. Pada saat kapan andamembelichipHiggsDomino?
Saatnyaantai-nyantai
5. Berapabanyak uang yang andahabiskan untuk membelichip?
kurang lebih Rp100.000 dalam seminggu.
6. Darimana sumber uang yang andagunakan untuk membelichip Higgs domino?
Uang saku sekolah sama uang jajan.
7. Setelah andamembelichip tersebut, apakah anda mendapatkan kemenangan atau kerugian?
Pernah menang. Main di Zeus, awalnya main di 2m dulu liat perputaran slot. Waktu itu lagi bagus, jadi dinaikkan ke Maxbet 20m dapat scatter. Di dalam scatter keluar petir zeus X500 ditambah ada juga Mahkota Merah yang pecah. Dapat skitar 90B.



8. Jika anda kalah bermain Higgs Domino, apakah yang anda dapatkan?

Nggak ada dapat apa-apa. Paling dapat voucher RPkalocukupjumlahnyadapat ditukarkandengan chip.

9. Jika anda menang bermain Higgs Domino, bagaimana cara anda menjual keuntungan dari bermain Higgs Domino anda menjadi uang?

Kita bisa kirim chip ke agen konter. Caranya masukan ID orangkonterterussesuaikandengannamaakunnya, tinggalkirimaja.

10. Apayangakanandalalukandenganuang yangtelahadadapatkan?

Uang yang didapatkan nanti rencananya untuk membeli sepatubarunidupunbajusamacelanabaru. AnggapsajadapatRp500.000, semua uang itu tidak akan dihabiskan untuk beli bajucelana. Tapi, tetap disisihkan kalo ada apa-apa saya ada uang. Kayakban motor bocoratau beli paketinternet nantinya.



MOTIF JUDI ONLINE GAME HIGGS DOMINO DI KALANGAN REMAJA DI KELURAHAN PAGA MBIRANAMPALUNAN XXX KOTA PADANG

I. Identitas Informan:

Hari/Tanggal

:Rabu/10Mei2023Te

Tempat Wawancara: Warung

Nama :Fajar Kurnia Putra

Umur :18 Tahun

Status :Pelajar SMA

II. Pedoman Wawancara Informan Pelaku

a. *Because motive (motif sebab)*

1. Apa yang anda ketahui tentang Higgs Domino?
Aplikasi game yang lengkap untuk hiburan tapi bisa menghasilkan uang.
2. Siapa yang memberikan anda informasi tentang Higgs Domino?
Teman-teman. Ada juga orang konter pulsa, dari video youtube juga liha orang menang banyak. Bikin penasaran, jadi yan stall aja.
3. Kenapa anda memilih bermain Higgs Domino?
Karena seru, gakk bikin pusing. Kala main PUBG bosan kalo sendirian, kadang mata jadi sakit.
4. Kapan anda sering bermain Higgs Domino?
Setiap hari log in terus, soalnya ada sedekahan 2m buat modal bermain ditambah ada juga spin gratis harian, bisa buat nambah modal bermain.
5. Apakah lebih anda unggul dari Higgs Domino?
Ada sedekahan 2m, spin gratis kadang dapat 5m. terus ada juga event-event di dalam game Higgs Domino nya.
6. Menurut anda, mengapa para pelajar sekolah bermain Higgs Domino?
Ya karena sensasi chip meledak itu bisa bikin semua ceria. Tidak selalumain Mobile Legend waktu ngumpul. Terus bisa kirim-kirim keteman

yang lain buat main juga kalau chip nya habis. Bisa jadi bahan buat sekedarmain-main.

7. Di manakah anda sering bermain Higgs Domino?

Biasanya di konter pulsa aja, kalau pakai pulsa langsung potongannya besar. Mending kalo pulsa untuk beli paket internet aja.

8. Apa saja keuntungan yang anda peroleh dari bermain Higgs Domino? Keuntungannya bisa dijual, terus dikirim ke akun yang satu lagi. Kalau di jual lumayan untuk tambah-tambah uang saku.

B. In order to motive (motif akibat)

1. Apakah anda pernah membeli chip Higgs Domino?

Pernah

2. Dimana anda membeli chip Higgs Domino?

Konter pulsa dekat sini

3. Mengapa anda membeli chip Higgs Domino?

Untuk hiburan aja

4. Pada saat kapankah anda membeli chip Higgs Domino?

Waktu sendiri lagi bosan nggak ngapa-ngapain

5. Berapa banyak uang yang anda habiskan untuk membeli chip? Nggak dihitung berapa jumlahnya, mungkin ada sekitar kurang dari Rp100.000.

6. Dari manakah sumber uang yang anda gunakan untuk membeli chip Higgs Domino?

Uang jajan. Terus saya driver maxim jadi ada tambahan uang saku sedikit.

7. Setelah anda membeli chip tersebut, apakah anda mendapatkan kemenangan atau kerugian?

Kadang menang kadang rugi. Karena kita tidak bisa menebak pola yang akan keluar baik di game manapun di Higgs Domino.

Dari pengalaman saya pernah

dapat 10B dari FIVE GRAGON. Ada dapat 2 kepalanaga hijau yang kena itu ikannya ditambah X30 di bet 2m.

8. Jika anda kalah bermain Higgs Domino, apakah yang anda dapatkan?

Tidak ada. Cuma hikmahnya.



9. Jika anda menang bermain Higgs Domino, Bagaimana cara anda menjual keuntungan dari bermain Higgs Domino anda menjadi uang? Menjual nya bisa ke konter ataupun ke konten creator di youtube seperti JJ SINGKER. Dia menerima jual beli chip. Nantinya uang nya akan dikirimkan melalui Rekening Bank ataupun ke Dana dan Gopay.
10. Apa yang akan anda lakukan dengan uang yang telah anda dapatkan? Pengen buka usaha kecil-kecilan juga untuk jual beli chip ini. Setidaknya saya punya uang sedikit untuk melakukan transaksi jual beli nantinya. Untuk sekarang ditabung-tabung dulu. Saya main sedekahan aja dulu.



MOTIF JUDI ONLINE GAME HIGGS DOMINO DI KALANGAN REMAJA DI KELURAHAN PAGA MBIRANAMPALUNAN XXX KOTA PADANG

I. Identitas Informan:

Hari/Tanggal

:Rabu/10Mei2023Te

Tempat Wawancara: Warung

Nama :MuhammadDaffa

Umur :18Tahun

Status :PelajarSMA

II. Pedoman Wawancara Informan Pelaku

A. *Because motive* (motif sebab)

1. ApayangandaketahuitentangHiggsDomino?
Gameslot
2. Siapayangmemberikan andainformasitentangHiggsDomino?
Adadariteman-teman,abang-abangdekatrumah.
3. KenapaandamemilihbermainHiggsDomino?
Karenabisadijualchipnyadapatuang.
4. KapanandaseringbermainHiggsDomino?
Setiapharipulangsekolah.Kalau sabtuminggujam8atau jam9udahlogin kegame.
5. Apakelebihanataukeunggulan dariHiggsDomino?
adasedekahharta dariLeonsetiapharijam/pagisebanyak2m,ada juga spin gratis dapat 1m atau 2m kadang dapat 5m. ada Speeder untuk mempercepat putaran game nya. Ada juga game kartu remi sama domino buat mikir2. Ada juga game biasa seperti loh kata. Ada juga event-event berhadiah sampai 1B.
6. Menurut anda, mengapa para pelajar sekolah bermain Higgs Domino?
Karena game slot ini bisa dibilang bermain tanpa modal. Kalau judi online yang aslipastimain bermodal pakai uang. Kalo Higgs

Domino kita ada sedekah harian, kalau naik untung kalo nggak jugangga apa-apa. Modal 2mbahkan bisalangsung dapat scatter kayak di FAFafa, modal main 2m pasang bet 1,8m langsung dapat scatter isinya bisa 150m bahkan bisa Jackpot Kakek Merah 4,4B.

7. Dimanakah andasering bermain Higgs Domino?
Paling di warung tempat tongkrongansamateman-teman, kadang di warung sebelah bareng abang-abang dekat rumah.
8. Apasaja keuntungan yang anda peroleh dari bermain Higgs Domino?
Keuntungan Cuma satu. Kalau dijual chipnya dapat uang hanyamai

ngame.

UNIVERSITAS ANDALAS

B. Inordertomotive (motifakibat)

1. Apakah anda pernah membeli chip Higgs Domino?
Pernah, kemarin baru beli chip. Hari ini tidak.
2. Dimana anda membeli chip Higgs Domino?
di konter-konter pulsa biasanya ada. Tapi kalo kemarin lewat aplikasi Dana belinya lewat situs internet. Beli online karena kemarin hujan jadi ga bisa keluar rumah.
3. Mengapa anda membeli chip Higgs Domino?
Penambah modal bermain, kalau modal bet kecil kurang berasakalau meledak. Kalau max bet kan lumayan bahkan bisa lebih dari 10B.
4. Pada saat kapan anda membeli chip Higgs Domino?
Kalau lagi pengen-pengennya
5. Berapanya uang yang anda habiskan untuk membeli chip?
Dalam seminggu terakhir ada Rp100.000
6. Dari manakah sumber uang yang anda gunakan untuk membeli chip Higgs Domino?
Uang jajan harian kalau lebih. Diluar bensin motor, rokok, paket internet.



7. Setelah andamembelichiptersebut, apakah andamendapatkanke menanganatau kerugian?

Kemenangankerugiantidakbisakitatebak. Pernahsayajackpotdi Zeus dapat scatter isi nya banyak karena ada X250 keluar, main di bet 5m. tembus ke 15B. lumayankalau dijual, Cuma duduk-duduknyantai dapat uang.

8. Jika andakalahbermainHiggsDomino, apakah yang andadapa tkan?

Tidakada. Paling sabaraja. Kalau adauanglebihlagi, belilagi. Semogaj ackpot.

9. Jika andamenangbermainHiggsDomino, Bagaimanacara andamen jual keuntungan dari bermain Higgs Domino anda menjadiuang?

Ada fitur tombol kirim. Bisa kirim chip ke akun kita yang lainbisajugakirimkekonterpulsagardibeli. Ataujualonlinepu njuga bisa tapi ada potongannya.

10. Apayang akan andalalukandenganuang yangtelah andadapatkan?

Cuma untuk tambahan uang saku aja hari-hari depan. Mana tau ada kebutuhan yang perlu uang nantinya. Jadi uang nyadisimpan- simpan aja dulu.



**MOTIF JUDI ONLINE GAME HIGGS
DOMINODIKALANGANREMAJADIKELURAHANPAGA
MBIRANAMPALUNANXXXKOTAPADANG**

I. Identitas Informan:

Hari/Tanggal

:Sabtu/20Mei2023Te

Tempat Wawancara: Warung

Nama :PakZul

Umur :52Tahun

Status :PemilikWarung

1. Pedoman Wawancara Informan Pengamat

1. Apakah anda mengetahui aplikasi Higgs Domino?
Tahu. Game yang sering dimainkan sama anak-anak disini. Kala naik chip berteriak-teriakaget.
2. Apakah anda sering melihat pelajar sekolah bermain Higgs Domino?
Sering. Tiap hari malahan
3. Dimanakah pelajar sekolah sering nongkrong bermain Higgs Domino?
Disini setiap hari mereka main. Ada yang naik adayang rungkad. Habi chip ada juga yang beli lagi ke konter.
4. Dimanakah mereka membeli chip domino?
Kata mereka di konter pulsa seberang sana. Cuma bapak tidak tahu berapa harganya.
5. Bagaimana tanggapan anda tentang pelajar sekolah bermain aplikasi judi Higgs Domino?
Tidak masalah. Selagi mereka tidak ikut-ikutan tauran, balapan motor, narkoba. Mending main game itu aja. Santai-santai dapat uang mereka.
6. Kapan mereka sering bermain higgs domino?



*Tiaphari. Kalau hariseninsampaijumatitujampulangsekolahsudahkesi
ni mereka. Kalau harilibur paling pagijam9an.*



**MOTIF JUDI ONLINE GAME HIGGS
DOMINODIKALANGANREMAJADIKELURAHANPAGA
MBIRANAMPALUNANXXXKOTAPADANG**

I. Identitas Informan:

Hari/Tanggal

:Sabtu/20Mei2023Te

mpatWawancara: KonterPulsa

Nama :Hendra

Umur :36Tahun

Status :PemilikKonterPulsa

1. Pedoman Wawancara Informan Pengamat

1. Apakah anda mengetahui aplikasi Higgs Domino?
Ya, itu game slot. Bisa dilihat di Playstore Android.
2. Apakah anda sering melihat pelajar sekolah bermain Higgs Domino? *Sering, mereka beli chip disini. 1B harganya Rp50.000. 800m Rp43.000. 500m Rp25.000. 300m Rp17.000. 100m Rp10.000.*
3. Dimanaakah pelajar sekolah sering nongkrong bermain Higgs Domino? *Di mana mereka mau main aja. Sering liat di warung seberang sana juga ada. Tapi nggak tau mereka pernah main Higgs Domino atau main Mobile Legend.*
4. Dimanaakah mereka membeli chip domino?
Disini sering. Bisa juga beli online lewat situs, bisa pakai pulsa juga bisa pakai e-wallet.
5. Bagaimana tanggapan anda tentang pelajar sekolah bermain aplikasi judi Higgs Domino?
Pendapat saya selagi mereka jauh dari tawuran, jauh dari narkoba, jauh dari minuman biritu tidak masalah. Tapi jangan sampai terlena menghabiskan uang hanya untuk main aja. Perlu hemat.
6. Kapan mereka sering bermain higgs domino?



Tiap hari mereka main. Tiap hari ada juga yang mau beli, tapi entah mereka yang anak sekolah entah udah mahasiswa, bisa jadi juga diaudahkerja.



Lampiran5

DOKUMENTASIPENELITIAN



FotoinformanIlhamsedangbermainHiggsDomino



FotoinformanAgungSaputra



FotoinformanFajarKurniPutra



FotoinformanMuhammadDaffa(bajuputih)bersamapemilikwarungPakZul(bajuhitam hijau)



Foto bersama pemilik konter pulsa

