

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

Anggara Surya Pratama¹, Delmira Syafrini^{2*}

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: delmirasyafrini@fis.unp.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan motif sebab (*because of motive*) mahasiswa di Kota Padang bermain judi slot *online*. Hal ini menarik untuk diteliti karena mahasiswa merupakan seseorang yang terpelajar seharusnya mengetahui resiko yang akan dihadapi ketika bermain judi slot *online* yang dimana judi slot *online* juga sudah jelas dilarang didalam Undang-Undang. Penelitian ini dianalisis menggunakan teori fenomenologi oleh Alfred Schutz yang membahas bagaimana orang menandai makna disetiap tindakannya. Motif sebab (*because of motive*) merupakan tindakan yang dilakukan seseorang dapat dipengaruhi oleh alasan orang tersebut atau faktor apa saja yang mempengaruhi orang tersebut. Teknik pemilihan informan dengan *purposive sampling* dengan jumlah informan sepuluh orang. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan model interaktif Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat empat motif sebab (*because of motive*) mahasiswa di Kota Padang bermain judi slot *online*, yaitu motif keamanan, motif ekonomi, kemudahan dalam mengakses, dan motif pergaulan (faktor lingkungan).

Kata Kunci: Because of Motive; Judi Slot; Motif; Mahasiswa.

Abstract

This study aims to explain the motives (*because of motive*) of students in Padang City playing online slot gambling. This is interesting to study because students are educated people who should know the risks they will face when playing online slot gambling, where online slot gambling is also clearly prohibited by law. This research was analyzed using phenomenological theory by Alfred Schutz which discusses how people assign meaning to each of their actions. Because of motive is an action taken by a person that can be influenced by the person's reasons or any factors that influence the person. The informant selection technique was purposive sampling with ten informants. Data collection techniques were observation, interviews, and documentation. Data analysis was carried out using the Miles and Huberman interactive model consisting of data reduction, data presentation, and data verification. The results of this study indicate that there are five motives (*because of motive*) for students in Padang City to play online slot gambling, namely security motives, economic motives, ease of access, social motives (environmental factors), and self-pleasure motives. Keywords: Motive, Slot Gambling. Students, Because of Motive.

Keywords: Because of Motive; Motive; Slot Gambling; Students,

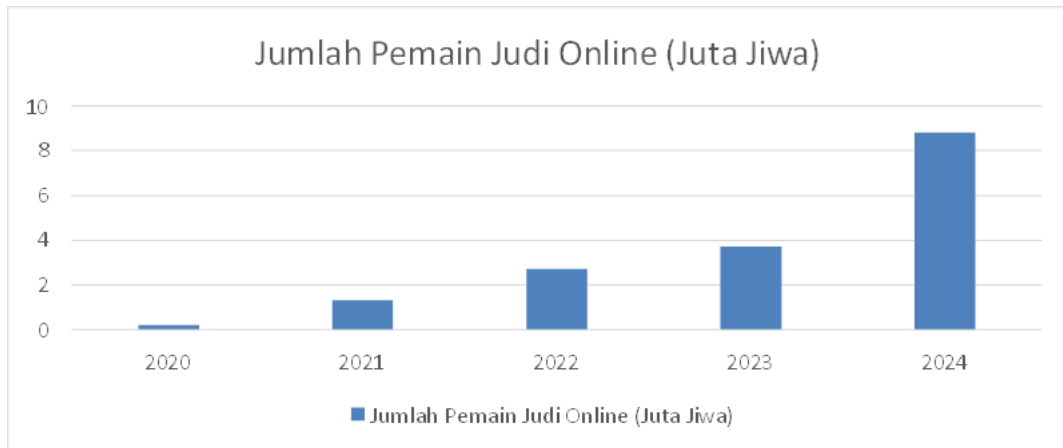
How to Cite: Pratama, A. S & Syafrini, D. (2025). Motif Sebab (Because of Motive) Mahasiswa di Kota Padang Bermain Judi Slot Online. *Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan*, 8(4), 458-466.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Share-Alike 4.0 International License. If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. ©2025 by author.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menciptakan berbagai kemudahan dalam aspek kehidupan masyarakat seperti munculnya komputer, laptop, dan smartphone yang memiliki berbagai keunggulan dan kelebihan masing-masing dalam mengakses internet (Wiryany, Natasha & Kurniawan 2022). Teknologi awalnya berfungsi sebagai sarana yang diharapkan dapat memunculkan perubahan-perubahan positif dalam kegiatan masyarakat, namun karena kemudahan dalam penggunaannya orang dapat menyalahgunakan internet untuk mengambil bagian dalam kegiatan yang berbahaya (Rizkita 2023). Salah satu penyalahgunaan internet pada saat sekarang ini adalah banyaknya orang yang menjadikan judi online sebagai sarana untuk menghasilkan uang. Dalam lima tahun terakhir, khususnya sejak masa pandemi COVID-19 yang mendorong digitalisasi dan peningkatan penggunaan internet di kalangan masyarakat .



Gambar 1. Jumlah Pemain Judi Online

Berdasarkan data yang tercantum pada diagram, terlihat bahwa jumlah pemain judi online di Indonesia mengalami pertumbuhan yang sangat pesat dalam kurun waktu lima tahun terakhir. Pada tahun 2020, jumlah pemain masih berada di angka 0,2 juta jiwa. Namun, angka ini kemudian melonjak lebih dari dua kali lipat menjadi 1,3 juta pemain pada tahun 2021. Pertumbuhan tinggi terus berlanjut pada tahun-tahun berikutnya. Jumlah pemain judi online kembali naik menjadi 2,7 juta jiwa pada tahun 2022 dan mencapai 3,7 juta jiwa di tahun 2023. Puncaknya, pada tahun 2024, untuk pertama kalinya jumlah pemain menembus angka 8,8 juta jiwa. Data ini menunjukkan tren yang konsisten dan mengonfirmasi bahwa judi online telah menjadi fenomena yang kian mengakar di Indonesia, dengan pertumbuhan rata-rata yang sangat signifikan setiap tahunnya (PPATK 2024).

Laporan dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) menyebutkan bahwa nilai transaksi judi online selama periode tersebut diperkirakan mencapai sekitar Rp600 triliun (PPATK 2024). Meskipun pemerintah telah melakukan berbagai langkah penindakan, seperti pemblokiran situs, pelacakan aliran dana, dan pembentukan satuan tugas (Satgas) khusus, jumlah pelaku judi online tetap tinggi. Tercatat bahwa pada tahun 2024 terdapat sekitar 4 juta pemain aktif judi online di Indonesia.

Pemain judi online berasal dari berbagai kelompok usia dan latar belakang sosial ekonomi. Kelompok usia dominan adalah 30–50 tahun dengan proporsi mencapai sekitar 40% dari total pemain. Sementara itu, kelompok usia 21–30 tahun juga menunjukkan angka signifikan. Yang mengkhawatirkan, anak-anak di bawah 10 tahun pun tercatat sebagai pelaku, dengan estimasi sebanyak 2% dari total pemain, atau sekitar 80.000 anak. Kelompok usia 10 –

20 tahun menyumbang sekitar 11% dari total pelaku (Malinta 2024). Dari sisi ekonomi, mayoritas pemain berasal dari kalangan berpenghasilan rendah, yaitu mereka yang berpendapatan di bawah Rp5 juta per bulan, dengan proporsi mencapai 71–80%. Hal ini menunjukkan bahwa fenomena judi online di Indonesia tidak semata-mata persoalan hukum, tetapi juga mencerminkan adanya tekanan sosial dan ekonomi yang signifikan dalam masyarakat, terutama pada kelompok rentan (Asrofi et al. 2025).

Salah satu bentuk judi online yang digunakan oleh mahasiswa sebagai sarana untuk menghasilkan uang adalah judi slot online (Hidayah et al. 2024). Pada zaman dahulu, judi slot dimainkan dengan menggunakan media berupa mesin dimana terdapat komponen unik di dalamnya. Namun seiring perkembangan teknologi, judi slot dapat di akses melalui perangkat online seperti smartphone, komputer, dan media internet lainnya (Saparuddin 2023). Judi slot online biasanya mengharuskan para pemain untuk memiliki akun yang nantinya bisa mereka gunakan untuk mengakses situs judi slot online tersebut. Saat membuat akun, admin meminta pemain mengisi formulir pendaftaran yang memuat informasi pribadi

pemain dan rekening bank yang ingin pemain gunakan. Data diri yang diminta adalah data pribadi pemain yang sesuai dengan KTP. Setelah memasukkan informasi pribadi dan rekening bank, pemain akan menerima kata sandi melalui email atau SMS. Kata sandi ini akan digunakan untuk mengakses situs judi slot online tersebut. Setelah pemain memasuki situs web, pemain akan diminta untuk mengirimkan uang ke akun bandar taruhan.

Admin situs memberikan alamat pengiriman uang di situs web mereka. Kemudian uang yang dikirim disimpan ke akun pemain dalam bentuk virtual yang biasa disebut chip. Chip tersebut akan digunakan pemain untuk bertaruh. Permainan judi slot online juga banyak ditemukan di Kota Padang seperti yang dikutip dari Kompas TV menyebutkan bahwa dalam 124 kali operasi Polda Sumbar, pengungkapan kasus judi didominasi oleh judi daring atau online (Kompas TV 2022). Dalam observasi yang peneliti lakukan, peneliti banyak menemukan mahasiswa yang melakukan permainan judi slot online. Mahasiswa yang diharapkan sebagai agent of change justru melakukan perbuatan yang melanggar norma yang biasa disebut perilaku menyimpang. Di salah satu universitas di Kota Padang, judi online sangat terkenal dikalangan mahasiswa. Ada mahasiswa yang ikut serta dan memainkan judi online tersebut, keikutsertaan mahasiswa tersebut menjadi daya tarik untuk mengetahui apa yang menyebabkan judi online ini (Ryan, 2019). Judi slot online dengan mudah memberi pengaruh kepada mahasiswa karena jumlah taruhan yang dikalikan pada judi slot online sangat besar, meskipun pemain hanya memasang taruhan sebesar Rp.200,00-. Semakin besar taruhan yang dipasang oleh pemain, maka semakin besar pula kemungkinan pemain mendapatkan keuntungan yang besar. Meskipun sebagian besar pemain judi slot online sudah menyadari bahwa aktivitas tersebut tidak memberikan keuntungan secara nyata dan cenderung menyebabkan kerugian finansial, mereka tetap memilih untuk bermain dan terus mencoba keberuntungannya. Hal ini bukan semata karena ketidaktahuan, melainkan lebih kepada dorongan psikologis yang kuat berupa keyakinan dan harapan untuk memperoleh kemenangan besar kedepannya. Banyak pelaku judi online mengaku memiliki hasrat yang sulit dikendalikan untuk terus bermain, dengan meyakini bahwa jika mereka mencoba lebih banyak lagi atau menghabiskan waktu dan uang lebih lama, peluang untuk menang akan semakin besar. Pengalaman menang sesekali yang pernah dirasakan sebelumnya membuat mereka terus kembali bermain, menciptakan pola perilaku yang sulit dihentikan. Dalam konteks ini, perjudian bukan lagi tentang sekadar mencari keuntungan, tetapi berubah menjadi bentuk pelarian emosional, hiburan semu, atau bahkan upaya mengejar keberuntungan yang bersifat irasional. Hal ini akan memberikan dampak terhadap kehidupan akademik mahasiswa tersebut (Prayogo 2025). Waktu yang seharusnya mereka gunakan untuk belajar, berdiskusi, atau berorganisasi habis untuk bermain judi slot online. Tidak hanya itu, munculnya utang, penjualan aset, bahkan Tindakan kriminal untuk membiayai kecanduan tersebut.

Penelitian yang berkaitan dengan judi online juga pernah dilakukan oleh Dany Miftahul Ula dan Dedy Satriyono dengan judul “Dampak Judi Online Dikalangan Masyarakat Kabupaten Katingan Daerah Tumbang Samba”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak perjudian online tersebut bagi remaja dan orang dewasa menyebabkan hilangnya konsentrasi, stress berkepanjangan dan mudah frustrasi dalam setiap menghadapi masalah (Satriyono & Ula 2023). Perbedaan penelitian peneliti dengan penelitian Satriyono dan Ula adalah peneliti tidak membahas dampak, melainkan berfokus pada motif sebab (because of motive) yang mendorong mahasiswa di Kota Padang untuk terlibat dalam judi slot online. Kedua, penelitian oleh Resky Supratama, Marisa Elsera, dan Emmy Solina dengan judul “Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang”. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa fenomena maraknya penggunaan atau permainan game judi online Higgs Domino pada kalangan mahasiswa di Kota Tanjungpinang yang disebabkan oleh faktor lingkungan sosial (Supratama, Elsera, and Solina 2022). Perbedaan dengan penelitian peneliti, peneliti menyertakan faktor lingkungan sebagai salah satu motif, namun cakupannya lebih luas, serta menggunakan pendekatan teori fenomenologi Alfred Schutz untuk memahami makna di balik tindakan subjek.

Ketiga, penelitian oleh Muhammad Urifianto Ardhan, Muhammad Fadel Adepio, Lawrentiust Kennardy, Febriyandi, dan Seipul dengan judul “Maraknya Judi Online di Kehidupan Generasi Muda dan Menurut Pandangan Hukum yang Berlaku”. Ardhan, Adepio, dan Kennardy menekankan motif ekonomi dan kecanduan sebagai pendorong utama remaja dalam berjudi online, serta dampak negatif seperti hutang dan keinginan untuk berhenti (Ardhan, Adepio & Kennardy 2024). Penelitian peneliti juga mencakup motif ekonomi, tetapi memperluasnya, serta lebih menekankan pada konteks mahasiswa dan penggunaan teori sosiologi fenomenologis untuk mengeksplorasi alasan di balik perilaku tersebut. Keempat, penelitian oleh Wahfidz Addiyansyah dan Rofi'ah yang berjudul “Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa remaja telah terlibat dalam permainan judi online sejak tahun 2021, khususnya dengan jenis permainan pragmatic play (Addiyansyah 2023). Penelitian Addiyansyah fokus pada dinamika psikologis setelah seseorang terjun dan merasakan keuntungan awal. Sementara penelitian peneliti berhasil mengisi kekosongan dengan menyelidiki alasan-alasan awal atau faktor pemicu yang membuat mahasiswa memutuskan untuk mencoba judi online

pertama kalinya, yang merupakan kontribusi penting untuk pencegahan primer. Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Aldi Ryandito yang berjudul “Permainan Judi Online Dalam Kajian Sosiologi Perilaku Menyimpang (Studi Terhadap Mahasiswa Pemain Judi online di Perguruan Tinggi X di Jakarta”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa fenomena perjudian online dikalangan mahasiswa perguruan tinggi X dapat berkembang karena adanya sebuah “trend” yang beredar dikalangan mahasiswa (Ryandito 2022). Ryandito melihat fenomena judi online lebih sebagai akibat dari kekuatan eksternal seperti trend dan promosi. Sebaliknya, penelitian peneliti mengungkap adanya faktor pertimbangan internal yang bersifat rasional dari mahasiswa, seperti penilaian terhadap risiko keamanan dan kebutuhan ekonomi.

Berdasarkan pemaparan beberapa studi relevan diatas terdapat perbedaan antara penelitian peneliti dengan penelitian terdahulu, yaitu terdapat perbedaan pada fokus dan topik penelitian, dimana pada penelitian terdahulu pada umumnya difokuskan kepada dampak judi online dan maraknya judi online, namun belum ada penelitian yang membahas mengenai Motif Sebab (Because of Motive) Mahasiswa di Kota Padang Bermain Judi Slot Online. Berdasarkan hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Motif Sebab (Because Motive) Mahasiswa di Kota Padang Bermain Judi Slot Online.

Penelitian ini menarik untuk dilakukan karena menunjukkan bahwa masih lemahnya penegakan hukum di ranah digital sedangkan judi online sudah jelas dilarang di dalam Undang- Undang dan mahasiswa sebagai calon pemimpin bangsa sangat rentan terhadap dampak judi online yang dapat merusak integritas akademis. Berdasarkan masalah yang ada diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah menjelaskan apa motif sebab (because of motive) mahasiswa di Kota Padang bermain judi slot online.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian untuk memahami secara mendalam motif sebab (because of motive) mahasiswa di Kota Padang dalam bermain judi slot *online*. Studi kasus sebagai jenis penelitian dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi fenomena secara mendalam dalam konteks kehidupan nyata (Denzin & Lincoln 2009).

Penelitian ini dilakukan di Kota Padang, Sumatera Barat. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa Kota Padang merupakan kota pendidikan dengan konsentrasi mahasiswa yang tinggi dari berbagai daerah di Sumatera Barat maupun luar Sumatera Barat. Selain itu, temuan awal menunjukkan bahwa fenomena judi slot *online* cukup marak di kalangan mahasiswa Kota Padang. Penelitian dilakukan mulai tanggal 16 Oktober sampai 2 November 2024. Pemilihan waktu penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa pada waktu tersebut aktivitas akademik sedang berlangsung normal, sehingga memudahkan peneliti dalam mengakses informan. Teknik pemilihan informan dalam penelitian ini adalah purposive sampling dengan kriteria tertentu. Kriteria pemilihan informan adalah: (1) mahasiswa di Kota Padang yang bermain judi slot *online* sebanyak sepuluh orang (2) sudah bermain judi slot *online* lebih dari 3 tahun.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi, pertama observasi, dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis observasi non partisipan yang dimana hanya bertindak sebagai pengamat tidak ikut dalam kegiatan (Pangestu, Nasution & Efendi 2019). Peneliti melakukan observasi, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data (Sugiyono 2013).

Penelitian ini dianalisis menggunakan teori fenomenologi oleh Alfred Schutz karena relevan dengan kegiatan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu motif sebab (*because of motive*) apa yang melatarbelakangi mahasiswa di Kota Padang bermain judi slot *online*. Teori fenomenologi oleh Alfred Schutz dapat memberikan jawaban dengan menggunakan dua jenis motif yang diusulkan oleh Schutz yaitu *because of motive* dan *in order to motive*. Penelitian ini berfokus pada motif sebab (*because of motive*) yang berkaitan dengan alasan bagi mahasiswa di Kota Padang bermain judi slot *online*.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan di Kota Padang dari tanggal 16 Oktober 2024 sampai 2 November 2024 melalui observasi langsung, melakukan wawancara secara mendalam serta dokumentasi, peneliti berhasil mendapatkan dan mengumpulkan data maupun informasi mengenai ”Motif Sebab (because of motive) Mahasiswa di Kota Padang Bermain Judi Slot Online”. Motif ini muncul karena adanya alasan atau faktor penyebab seseorang melakukan sesuatu. Pada tipe motif ini memberi peran pada seseorang sebagai bentuk alasan atas tindakan yang dilakukan oleh mahasiswa di Kota padang bermain judi slot online. Informan yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 10 orang. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah

dilakukan, ada empat motif sebab (because of motive) mahasiswa di Kota Padang bermain judi slot online, yaitu:

Motif Keamanan

Keamanan dalam bermain judi slot online cukup tinggi dibandingkan dengan bermain judi secara langsung atau offline. Hal ini dikarenakan penegak hukum lemah dalam menegakkan hukum yang mengatur penggunaan teknologi informasi sehingga para pemain judi slot online selalu merasa nyaman melakukan aktivitasnya (Putranto & Hartanto 2023). Hal tersebut sebagaimana yang diungkapkan oleh RN (2024) sebagai berikut:

"...Saya mulai bermain judi slot online itu sekitar awal tahun 2020, saya bermain judi slot online itu karena aman saja ketika memainkannya dan tidak ada rasa cemas ditangkap ketika bermain judi slot itu. Terkadang saya bermain ditempat umum tetap tidak ada rasa cemas karena saya bermainnya di HP dan orang juga tidak terlalu memperhatikan saya..." (Wawancara tanggal 7 November 2024).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, RN (2024) mengungkapkan bahwa keamanan masih menjadi motif sebab mahasiswa bermain judi slot online. Informan mengatakan bahwa tidak ada lagi rasa cemas dia ketika bermain judi slot online, bahkan ketika bermain ditempat umum. Hal ini dikarenakan informan hanya menggunakan HP untuk bermain judi slot online dan orang-orang dilingkungan sekitarnya juga sibuk dengan kegiatannya masing-masing sehingga orang lain juga tidak akan tahu dengan apa yang sedang dilakukan oleh informan.

Hal yang sama juga disampaikan oleh FAR (2024), dimana semakin banyaknya orang yang tertangkap pada saat bermain judi secara langsung. Hal inilah yang membuat FAR berpindah main dari judi secara langsung ke judi slot online.

Motif Ekonomi

Motif ekonomi adalah alasan yang mendorong seseorang untuk melakukan berbagai tindakan ekonomi (Aji, Erawati & Izliachyra 2021). Sebagai mahasiswa terutama mahasiswa yang berasal dari luar Kota Padang yang jauh dari orang tua, masalah ekonomi merupakan masalah yang paling sering menimpa mahasiswa tersebut. Oleh karena itu ada sebagian mahasiswa yang mencari tambahan uang dengan cara bekerja, seperti menjadi ojek online, bekerja di cafe, dan pekerjaan lainnya. Ada juga sebagian mahasiswa yang mencari tambahan uang dengan cara yang instan dimana salah satu caranya adalah dengan bermain judi slot online. Hal tersebut didukung sebagaimana yang diungkapkan oleh ND (2024) sebagai berikut:

"...saya sering melihat teman-teman saya bermain judi slot itu selalu menang dengan modal yang tidak terlalu besar. Terus saya coba juga untuk bermain judi slot online itu untuk mencukupkan uang jajan saya, karena uang jajan yang dikasih sama orangtua saya itu tidak cukup rasanya. Terkadang saya main dengan modal 50 ribu, terus naik jadi 200 ribu sudah saya tarik dan minggu depannya lagi baru saya main..." (Wawancara tanggal 19 Oktober 2024).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, ND (2024) mengungkapkan bahwa motif sebab mahasiswa bermain judi slot online adalah karena ekonomi. Informan mengatakan bahwa motif dia bermain judi slot online itu untuk mencukupi kebutuhan dia dalam hidup selama seminggu karena uang yang dikasih sama orangtuanya untuk seminggu itu tidak mencukupi.

Faktor ekonomi yang menyebabkan mahasiswa di Kota Padang bermain judi slot online tidak hanya karena kekurangan uang jajan yang dikasih oleh orangtua mahasiswa tersebut, namun ada yang dikasih sudah mencukupi untuk kebutuhan sehari-hari tetapi karena ada kebutuhan-kebutuhan yang mendadak. Hal tersebut sebagaimana diungkapkan oleh RK (2024) sebagai berikut:

"...saya main judi slot online karena ada saja kebutuhan mendadak yang harus saya beli dan saya sungkan untuk meminta uang sama orangtua. Sebenarnya uang jajan yang dikasih orangtua itu cukup untuk seminggu, tetapi ketika ada yang mau saya beli, saya bermain judi slot itu dulu..." (Wawancara tanggal 18 November 2024)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, RK (2024) mengungkapkan bahwa motif sebab mahasiswa bermain judi slot online adalah karena ekonomi. RK mengatakan motif dia bermain judi slot online sudah cukup dikasih oleh orangtuanya.

Kemudahan Dalam Mengakses

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menciptakan berbagai kemudahan di dalam segala aspek kehidupan. Namun karena kemudahan penggunaannya, orang dapat menyalahgunakan internet untuk mengambil bagian dalam kegiatan berbahaya (Rizkita, 2023). Salah satu penyalahgunaan internet

pada masa sekarang yaitu banyaknya mahasiswa yang menjadikan internet sebagai media untuk dapat menghasilkan uang dengan cara bermain judi slot online di situs-situs yang telah banyak tersedia. Oleh karena ada beberapa mahasiswa yang bermain judi slot online itu karena mudah untuk mengaksesnya. Hal tersebut didukung sebagaimana yang diungkapkan oleh EJ (2024) sebagai berikut:

“...saya awalnya main judi itu yang offline dan cukup lama saya mainnya. Setelah banyak saya lihat orang main judi online, saya pindah juga untuk main judi slot online dan disitu saya mulai main judi slot online. Modal saya main itu dari uang jajan yang dikasih orangtua saya. Saya main judi slot online itu karena mudah untuk mainnya, saya hanya perlu membuka linknya di HP dan tinggal melihat saja dan tidak perlu saya untuk pergi keluar rumah kalau mau main judi...”. (Wawancara tanggal 30 Oktober 2024)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, EJ (2024) mengungkapkan bahwa motif sebab mahasiswa bermain judi slot online itu karena kemudahan dalam mengaksesnya. Informan EJ mengatakan bahwa alasan dia bermain judi slot online itu karena mudahnya untuk mengakses dan memainkan judi slot online tersebut dan tidak perlu juga keluar rumah untuk bermain judi.

Kemudahan dalam mengakses membuat mahasiswa semakin banyak yang bermain judi slot online, tidak hanya bisa dilakukan di rumah atau kos, link tempat bermain judi slot online yang sudah diblokir oleh pemerintah juga tetap masih bisa diakses. Hal tersebut sebagaimana yang diungkapkan oleh MF (2024) sebagai berikut:

“...alasan saya memilih judi slot online dibandingkan dengan judi yang lainnya karena mudah untuk mengaksesnya, saya tinggal membuka link judi slot online itu dan untuk memainkannya mudah juga. Kalau ada link yang biasa tempat saya main tidak bisa diakses, saya bisa membuka linknya pakai VPN...”.(Wawancara tanggal 19 Oktober 2024).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti diatas juga dapat disimpulkan bahwa motif mahasiswa bermain judi slot online adalah karena mudah untuk diakses. Informan MF mengatakan bahwa alasan dia bermain judi slot online dibandingkan judi yang lainnya karena sangat mudah untuk mengakses judi slot online tersebut. Link yang tidak bisa diakses atau yang telah di blokir tetap bisa diakses menggunakan VPN.

Hal yang sama juga diungkapkan oleh MZI (2024), dimana motif sebab dia bermain judi karena sangat mudah untuk diakses. Kalau ada link judi online yang tidak bisa diakses atau diblokir maka ada link alternatifnya atau bisa menggunakan VPN.

Motif Pergaulan (Faktor Lingkungan)

Lingkungan merupakan faktor yang memiliki andil yang relatif signifikan dalam mempengaruhi dan membentuk perilaku seseorang baik itu lingkungan fisik maupun sosial. Hubungan saling mempengaruhi antara lingkungan dengan individu seperti simbiosis abadi (Susantyo 2017). Lingkungan yang baik akan membawa pengaruh baik begitupun sebaliknya. Para pemain judi slot online umumnya terpengaruh karena lingkungan disekitarnya yang juga bermain judi slot online dan mereka mengharuskan dirinya bermain judi slot online supaya bisa berbaur di lingkungan tersebut. Hal tersebut sebagaimana yang diungkapkan oleh AT (2024), sebagai berikut:

“...alasan saya main judi slot online karena teman-teman saya, dari dulu saya terus dapat teman yang hobinya main judi. Terkadang tidak ada keinginan saya untuk bermain tetapi ada saja teman saya yang mengajak untuk main dan saya tidak bisa menolaknya karena saya orangnya kalau sudah diajak main pasti timbul juga keinginan untuk main. Terkadang ketika tidak ada uang pasti diusahakan untuk mencarinya supaya bisa main. Intinya kalau sudah diajak oleh teman itu harus main tidak boleh tidak...”. (Wawancara tanggal 30 Oktober 2024).

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan dan observasi yang peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa motif mahasiswa di Kota Padang bermain judi slot online adalah faktor lingkungan. Mahasiswa yang bermain judi slot online harus ikut bermain judi slot online supaya bisa mendekati diri dilingkungannya tersebut. Status sosial di dalam lingkungan juga menjadi motif mahasiswa untuk bermain judi slot online.

Hal yang sama juga disampaikan oleh AS (2024), dimana motif sebab AS bermain judi slot online itu karena pengaruh dari lingkungannya. Dimana kalau sudah ada teman yang bermain judi slot online disekitaran dia, maka dia juga akan ikut bermain.

Pembahasan

Dalam mengkaji motif sebab (because of motive) mahasiswa di Kota Padang bermain judi slot online, peneliti menggunakan teori Fenomenologi oleh Alfred Schutz. Fenomenologi Schutz mempermudah penemuan sosiologis mengenai bagaimana orang menandai makna terhadap lingkungannya. Menurut

Schutz, tindakan yang dilakukan oleh seseorang tidak muncul begitu saja tetapi melalui proses panjang dengan mempertimbangkan kondisi sosial, budaya dan norma etika agama atas dasar tingkat kemampuan pemahaman sendiri sebelum melakukan tindakan itu sendiri. Schutz tertarik dengan cara-cara ketika individu menggunakan skema interpretatifnya dalam merasionalisasikan fenomenologi personalnya didalam kehidupan sehari-hari yang dimana kemudian hal ini menjadi stock of knowledge. Stock of knowledge merupakan keseluruhan peraturan, norma, etika dan lain-lain yang semuanya memberikan kerangka referensi atau orientasi kepada seseorang dalam memberikan makna kepada segala bentuk kejadian yang terjadi di lingkungannya sebelum melakukan suatu tindakan (Sindung, 2012).

Motif sebab (because of motive) mahasiswa di Kota Padang bermain judi slot online ada beberapa. Pertama motif keamanan, keamanan merupakan hal yang sangat penting di dalam bermain judi terutama judi slot online karena judi merupakan kegiatan yang sudah dilarang didalam undang-undang. Tingkat keamanan judi slot online lebih tinggi dibandingkan dengan judi offline atau judi secara langsung. Hal ini dikarenakan penegak hukum masih lemah dalam menegakkan hukum yang mengatur penggunaan teknologi informasi sehingga orang yang bermain judi slot online selalu merasa nyaman melakukan aktivitasnya (Putranto & Hartanto, 2023). Mahasiswa yang bermain judi slot online juga bisa memainkan judi slot online tersebut dengan tetap berada di rumah atau kosannya supaya keamanannya lebih terjamin.

Kedua motif ekonomi, motif ekonomi adalah alasan yang mendorong seseorang untuk melakukan berbagai tindakan ekonomi. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nikmatul Hafifa dan Sugeng Harianto yang berjudul "Studi Fenomenologi Motif Melakukan Judi Togel di Surabaya". Hasil penelitian ini menunjukkan perjudian togel yang terjadi tidak terlepas dari kemiskinan yang menjerat pelaku judi dimana mereka tidak mampu dalam memenuhi kebutuhan hidupnya yang membuat mereka melakukan perjudian togel sebagai jalan pintas untuk merubah jalan hidupnya (Hafifa, 2017). Sebagai mahasiswa terutama mahasiswa yang berasal dari luar Kota Padang yang jauh dari orang tua, masalah ekonomi merupakan masalah yang paling sering menimpa mahasiswa tersebut. Oleh karena itu ada sebagian mahasiswa yang mencari tambahan uang dengan cara bekerja, seperti menjadi ojek online, bekerja di cafe, dan pekerjaan lainnya. Ada juga sebagian mahasiswa yang mencari tambahan uang dengan cara yang instan dimana salah satu caranya adalah dengan bermain judi slot online walaupun terkadang cara ini malah membuat uang untuk kebutuhan mahasiswa tersebut menjadi lebih cepat habis. Keterlibatan mahasiswa dalam judi online berdampak pada kemiskinan struktural karena banyak yang kehilangan tabungan, bahkan menjual asset (Sriyana 2025). Meskipun jelas merugikan secara finansial, banyak mahasiswa yang tetap terjerat karena adanya daya tarik tantangan dan harapan kemenangan besar, meskipun persentase kemenangan sesungguhnya sangat kecil dibandingkan kerugian yang dialami. Ketergantungan ini berdampak serius pada kehidupan mahasiswa, bahkan ada yang nekat berutang kepada teman agar bisa terus bermain. Akibat buruk dari perilaku ini adalah hilangnya kemampuan mengatur keuangan dan timbulnya tindakan berbohong kepada keluarga dengan berbagai alasan seperti untuk perbaikan kendaraan atau uang hilang—padahal dana tersebut digunakan untuk bermain judi online (Rafiqah & Rasyid 2023).

Ketiga, kemudahan dalam mengakses. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menciptakan berbagai kemudahan di dalam segala aspek kehidupan. Namun karena kemudahan penggunaannya, orang dapat menyalahgunakan internet untuk mengambil bagian dalam kegiatan mahasiswa yang menjadikan internet sebagai media untuk dapat menghasilkan uang dengan cara bermain judi slot online di situs-situs yang telah banyak tersedia. Oleh karena ada beberapa mahasiswa yang bermain judi slot online itu karena mudah untuk mengaksesnya. Kominfo telah melakukan pemblokiran terhadap situs dan konten judi online sebanyak 566.332 dari tahun 2018 sampai Agustus 2022 (Hendarto & Handayani 2024). Namun demikian, penanganan judi online seringkali menghadapi tantangan layaknya "mati satu tumbuh seribu," di mana situs baru terus bermunculan menggantikan yang telah diblokir. Fenomena judi online ini menunjukkan pola akses yang mudah, terutama di kalangan mahasiswa yang cenderung bermain judi slot online. Mereka hanya perlu membuka link judi slot online tersebut melalui ponsel (HP) mereka. Ketika link yang ada tidak dapat diakses akibat pemblokiran Kominfo, para pemain dengan mudah menggunakan VPN (*Virtual Private Network*) untuk menyamarkan lokasi dan alamat IP mereka. Penggunaan VPN ini secara efektif menembus pemblokiran yang sudah dilakukan, sehingga tantangan pemberantasan judi online tidak hanya terletak pada pemblokiran teknis, tetapi juga pada bagaimana mengedukasi publik dan mengatasi alat-alat yang digunakan untuk melewati sistem keamanan digital.

Keempat, faktor pergaulan atau lingkungan. Lingkungan merupakan faktor yang memiliki andil yang relatif signifikan dalam mempengaruhi dan membentuk perilaku seseorang baik itu lingkungan fisik maupun sosial. Hubungan saling mempengaruhi antara lingkungan dengan individu seperti simbiosis abadi (Susantyo 2017). Penelitian yang dilakukan oleh M.Ramli AT, Andi Haris, dan Andi Rusdayani yang berjudul "Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone-Bone, Luwu)" menjelaskan bahwa faktor lingkungan pertemanan merupakan penyebab utama dalam memulai melakukan praktik judi online dikalangan remaja, dimana dalam lingkungan pelaku hampir semua bermain judi online yang dapat menyebabkan remaja yang

belum mengenal judi online ikut terbawa arus pergaulan bermain judi online (Ramli 2019). Para pemain judi slot online umumnya terpengaruh karena lingkungan disekitarnya yang juga bermain judi slot online. Mahasiswa yang bermain judi slot online harus ikut bermain judi slot online supaya bisa mendekati diri di lingkungannya tersebut. Status sosial yang lebih tinggi di dalam lingkungannya juga menjadi motif mahasiswa untuk bermain judi slot online. Tekanan dari teman-teman atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian yang membuat pemain judi merasa tidak enak jika tidak terlibat dalam permainan tersebut (Bhakti, Yusro & Birahmat 2024).

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

Penelitian ini juga berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Aldi Ryandito yang berjudul “Permainan Judi Online Dalam Kajian Sosiologi Perilaku Menyimpang (Studi Terhadap Mahasiswa Pemain Judi online di Perguruan Tinggi X di Jakarta)”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa fenomena perjudian online dikalangan mahasiswa perguruan tinggi X dapat berkembang karena adanya sebuah “trend” yang beredar dikalangan mahasiswa. Trend ini dapat berkembang karena adanya pengaruh dari influencer-influencer yang ikut mempromosikan situs-situs permainan judi online. Selain itu, kemudahan adanya bentuk dan cara permainan judi online menjadi penyebab berkembangnya permainan judi online dikalangan mahasiswa perguruan tinggi X (Ryandito 2022).

Kesimpulan

Hasil penelitian mengenai motif mahasiswa di Kota Padang bermain judi slot online memberikan temuan inti yang mendalam dan mengubah paradigma penanganan masalah ini. Penelitian mendapatkan empat motif sebab (because of motive) mahasiswa di Kota Padang bermain judi slot online, yaitu motif keamanan, motif ekonomi, kemudahan dalam mengakses, dan motif pergaulan (faktor lingkungan). Hal yang paling penting terletak pada fakta bahwa motivasi berjudi bukan lagi semata-mata mencari sensasi atau kesenangan. Sebaliknya, judi online telah diyakini mahasiswa sebagai jalur untuk memenuhi kebutuhan ekonomi terhadap tekanan finansial atau kekurangan yang mereka alami.

Implikasi dari temuan ini sangat luas dan mendesak. Pertama, dalam aspek kebijakan, pemerintah Kota Padang dan institusi pendidikan tinggi harus mereorientasi strategi pencegahan. Intervensi tidak boleh hanya bersifat moral atau edukatif, melainkan harus menyentuh akar masalah yang etis untuk menghilangkan dorongan menjadikan judi sebagai solusi cepat finansial. Kedua, otoritas harus meningkatkan kemampuan cyber patrol untuk menindak situs judi dan memberikan edukasi tentang jejak digital serta risiko penipuan online. Ketiga, judi slot online dapat merusak kehidupan pribadi pemain karena pemain judi slot online hanya menghabiskan waktu dan uang untuk mencoba memenangkan hadiah besar. Dimana ini berkaitan kuat antara judi slot online dengan peningkatan angka kriminalitas.

Sementara itu, implikasi akademis menggarisbawahi perlunya penelitian lanjutan yang lebih dalam. Sejalan dengan saran peneliti, fokus harus beralih untuk meneliti strategi apa yang telah dan akan dilakukan oleh Pemerintah Kota Padang untuk menanggulangi fenomena ini, baik dari segi penertiban maupun pencegahan sosial. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa fenomena judi slot online adalah masalah multidimensi yang berakar pada masalah ekonomi dan difasilitasi oleh ruang digital, menuntut solusi yang komprehensif dari seluruh pemangku kepentingan.

Daftar Pustaka

- Addiyansyah, W. (2023). Kecanduan Judi Online Di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. *MANIFESTO Jurnal Gagasan Komunikasi, Politik, dan Budaya*, 1(1), 13-22.
- Aji, A. W., Erawati, T., & Izliachyra, M. E. (2021). Pengaruh Pemahaman Hukum Pajak, Sistem Perpajakan, Sanksi Perpajakan, dan Motif Ekonomi Terhadap Penggelapan Pajak (Studi Kasus Pada Wajib Pajak Di Kabupaten Kulon Progo). *AKURAT: Jurnal Ilmiah Akuntansi FE UNIBBA*, 12(2), 140-149.

-
- Ardhan, M. U., Adepio, M. F., & Kennardy, L. (2024). Maraknya judi online di kehidupan generasi muda dan menurut pandangan hukum yang berlaku. *COMSERVA: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 3(09), 3209-3216.
- Asrofi, A., et al. (2025). Strategi Edukasi Masyarakat Dalam Menanggulangi Dampak Judi Online dan Penyalahgunaan Narkoba di Desa Huta Tinggi, Kecamatan Puncak Sorik Marapi, Mandailing Natal. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Ilmu*, 2(4), 353-360.
- Bhakti, T., Yusro, N., & Birahmat, B. (2024). Faktor Judi Slot Online oleh Keluarga di Desa Sunggutan Kec. Pangkalan Lampam Kab. Ogan Komering Ilir Provinsi Sumatera Selatan. *Intitut Agama Islam Negeri Curup*.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2009). *Handbook of Qualitative Research*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hendarto, D. H., & Handayani, R. S. (2024). Pencegahan Kejahatan Siber Terkait Distribusi Perjudian Online di Indonesia dalam Rangka Mewujudkan Keamanan dan Ketertiban Masyarakat. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(5), 1542-1558.
- Hidayah, D. F. N., Putri, D. F., Salsabila, F., Yunaenti, S. R., Nuryanti, T., & Nurjaman, A. R. (2024). Menelaah Fenomena Judi Online (Slot) di Kalangan Mahasiswa Dalam Perspektif Hukum Islam di Indonesia. *Tashdiq: Jurnal Kajian Agama dan Dakwah*, 3(1), 56-66.
- Kompas TV. (2022). Polda Sumatra Barat Berhasil Tangkap 124 Kasus Judi Daring Yang Libatkan 230 Pelaku!
- Malinta, M. & Aripuddin, A. (2024). "Ada 2,37 Juta Pemain Judi Online di Indonesia, 80 Ribu Anak-Anak." <https://www.mediaduta.id/2024/06/jakarta-media-duta-ketua-satuan-tugas.html>.
- Ramli, A. T., Haris, A., & Heru, H. (2019). Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone–Bone, Luwu). *Hasanuddin Journal of Sociology (HJS)*, 127-138.
- Pangestu, G., Nasution, S. A., & Efendi, I. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran picture and picture terhadap Minat Belajar IPS Siswa. *Al-Kaff: Jurnal Sosial Humaniora*, 2(4).
- PPATK. (2024). "GAWAT! Jumlah Fantastis Usia Anak Main Judi Online." <https://www.ppatk.go.id/news/read/1373/gawat-jumlah-fantastis-usia-anak-main-judi-online.html>.
- Prayogo, P. E. (2025). Fenomena Judi Online Pada Kalangan Mahasiswa Di Kabupaten Pacitan. *STKIP PGRI Pacitan*.
- Putranto, A. G., & Hartanto, S. H. (2023). Kebijakan Penegakan Hukum Pidana Dalam Rangka Penanggulangan Perjudian Slot Online (Studi Kasus di Wilayah Hukum Polresta Surakarta). Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rafiqah, L., & Rasyid, H. (2022). Dampak judi online terhadap kehidupan sosial ekonomi masyarakat. *Yuridika*, 5(2), 345-62.
- Rizkita, A. F. (2023). Kebijakan Hukum Tentang Perjudian Online. *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, dan Humaniora*, 1(5), 25-33.
- Ryan, P. P. (2019). Judi Online di Kalangan Mahasiswa (Studi Terhadap: Mahasiswa Hukum Universitas Andalas Padang). Universitas Andalas.
- Ryandito, A. (2022). Permainan Judi Online Dalam Kajian Sosiologi Perilaku Menyimpang (Studi Terhadap Mahasiswa Pemain Judi Online Di Perguruan Tinggi X di Jakarta. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Saparuddin, H. (2023). Studi Etnografi: Gim Judi Slot di Kelurahan Matakali, Kabupaten Polewali Mandar= Ethnographic Study: Slot Gambling Games in Matakali Village, Polewali Mandar Regency. Universitas Hasanuddin.
- Satriyono, D., & Ula, D. M. (2023). Dampak Judi Online Dikalangan Masyarakat Kabupaten Katingan Daerah Tumbang Samba. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(6), 97-102.
- Sindung, H. (2012). Spektrum Teori Sosial Dari Klasik Hingga Postmodern.
- Sriyana, S. (2025). Judi Online: Dampak Sosial, Ekonomi, dan Psikologis di Era Digital. *Jurnal Sociopolitico*, 7(1), 27–34.
- Sugiyono, S. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Supratama, Resky, Marisa Elsera, and Emmy Solina. 2022. "Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kota Tanjungpinang." *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 5(3),297–311.
- Susantyo, B. (2017). Lingkungan Dan Perilaku Agresif Individu. *Sosio Informa*, 3(1).
- Wiriany, D., Natasha, S., & Kurniawan, R. (2022). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap perubahan sistem komunikasi Indonesia. *Jurnal Nomosleca*, 8(2), 242-252.
-