

Fenomena Taruhan dalam Aktivitas Balap Liar Antar Remaja Kota Padang

Fajar Perdana¹, Erianjoni Erianjoni^{2*}

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: erianjonisosiologi@gmail.com.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan motif remaja melakukan taruhan dalam aktivitas balap liar di Kota Padang. Penelitian ini penting untuk dilakukan karena fenomena taruhan sangat meresahkan lingkungan masyarakat. Teori fenomenologi yang dikemukakan oleh Alfred Schutz digunakan untuk menganalisis fenomena ini. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penentuan informan dilakukan dengan teknik *purposive sampling* dengan jumlah 5 orang informan dengan kriteria informan dalam penelitian ini yaitu joki balap liar, remaja yang melakukan balap liar, dan pihak bengkel yang melakukan taruhan balap liar. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dimana peneliti mengamati secara langsung aktivitas balap liar remaja di Kota Padang. Wawancara mendalam dengan menanyakan hal-hal terkait fenomena balap liar remaja. Pengumpulan data dokumentasi dengan mengambil foto terkait kegiatan balap liar remaja. Langkah-langkah menganalisis data adalah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa terdapat dua motif remaja melakukan taruhan dalam aktivitas balap liar *pertama*, *Because of motive* yang mempengaruhi remaja gemar balap liar dan taruhan yaitu hobi, untuk mencari pengalaman, dan ekonomi. *Kedua*, *In Order to motive* remaja bertaruh pada balap liar adalah untuk mendapatkan keuntungan, menghasilkan uang, ajang adu gengsi untuk mendapatkan eksistensi.

Kata Kunci: Balap Liar; Remaja; Taruhan.

Abstract

This study aims to explain the motives of teenagers who gamble in illegal racing activities in Padang City. This research is important to do because the betting phenomenon is very unsettling for the community. The phenomenological theory put forward by Alfred Schutz is used to analyze this phenomenon. The type of research used is qualitative research. The determination of informants was carried out by purposive sampling technique with a total of 5 informants with informant criteria in this study, namely illegal racing jockeys, teenagers who did illegal racing, and workshops that made illegal racing bets. The data collection technique was carried out by observation where the researcher directly observed the activities of juvenile wild racing in Padang City. An in-depth interview by asking things related to the phenomenon of illegal racing of teenagers. Collecting documentation data by taking photos related to juvenile illegal racing activities. The steps of analyzing data are data reduction, data presentation and conclusion drawn. Based on the results of the research conducted by the researcher, it shows that there are two motives for teenagers to bet in the first wild racing activity, *Because of motive* which affects teenagers who like wild racing and betting, namely hobbies, to seek experience, and economy. Second, *In Order to motive* teens bet on wild racing is to gain profits, make money, compete for prestige to gain existence.

Keywords: Betting; Teens; Wild Racing.

How to Cite: Perdana, F. & Erianjoni, E. (2024). Fenomena Taruhan dalam Aktivitas Balap Liar Antar Remaja Kota Padang. *Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan*, 7(3), 361-370.



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. ©2024 by author.

Pendahuluan

Sepeda motor merupakan salah satu alat yang sering digunakan sebagai alat transportasi. Pengendara sepeda motor yang mengemudikan atau mengoperasikan kendaraan bermotor tentunya sepeda motor yang digunakan di jalan raya harus dilengkapi dengan semua dokumen dan surat-surat persyaratan teknis yang berkaitan dengan persyaratan lalu lintas di jalan raya (Pangestuti & Wahyudi, 2021). Namun, saat ini sering terjadi kasus pelanggaran lalu lintas oleh remaja, salah satunya adalah aktivitas balap liar di jalan raya. Aktivitas remaja ini sering melanggar norma dan hukum yang berlaku yang sering disebut kenakalan remaja. Kenakalan remaja ini tidak hanya perbuatan yang melanggar aturan, dan hukum yang berlaku, tetapi juga norma-norma yang berlaku di masyarakat (BKBBN, 2023).

Dunia balap motor seharusnya dilakukan secara profesional, namun seiring berkembangnya zaman eksistensi balap motor liar meningkat. Peningkatan keinginan untuk ikut serta dalam balap motor ini berada fase remaja menuju dewasa. Fase remaja atau adolescence adalah fase pertumbuhan manusia, dimana masa ini dianggap sebagai masa labil penuh dengan konflik, masa yang harus dilakukannya penyesuaian diri, pengalaman roman, pencarian jati diri dan pemisahan diri dari masyarakat dan kebudayaan dewasa (Pamungkas & Kamalah, 2021). Pada fase ini remaja mengalami pergolakan yang mengarah pada perilaku menyimpang secara moral dan sosial, menciptakan hubungan yang tidak selaras dengan sekolah dan masyarakat. Dalam masa pergolakan atau masa peralihan ini remaja memiliki rasa yang ingin tahu yang tinggi dengan suatu, termasuk aktivitas balap liar.

Balap motor liar merupakan suatu ajang yang diselenggarakan tanpa izin yang kerap kali dilakukan di tempat umum dan kegiatan balap motor liar ini sama sekali tidak dilakukan di lintasan balap resmi, melainkan di jalan raya. Balap liar ini bagaikan candu sehingga mereka mengesampingkan keselamatan hidup demi sebuah rasa kesenangan semata (Rosanti & Fuad, 2015). Rasa senang timbul karena dianggap gaul dan keren sebab melanggar hukum, namun realitanya membuat pergaulan remaja tercoreng dan tidak ada batasnya lagi, banyak di kalangan remaja melakukan hal-hal yang negatif yang merugikan bukan hanya merugikan dirinya tetapi merugikan juga bagi orang lain.

Balap liar merupakan kegiatan yang sangat berisiko dan membahayakan karena dilakukan tanpa standar keamanan yang memadai seperti tidak memasang body motor, ban yang sangat kecil, penggunaan helm, jaket, dan sarung tangan pelindung maupun kelengkapan sepeda motor seperti kaca spion, lampu, dan mesin yang tidak memadai (Wulandari, 2019). Berbagai modifikasi itu berakibat hilangnya kendali seorang pembalap yang dapat menimbulkan kecelakaan fatal dan keadaan motor yang serba dibuat seringan mungkin untuk memaksimalkan kemampuan mesin sehingga membuat motor mudah oleng saat berada pada kecepatan tinggi.

Dalam masa pergolakan atau masa peralihan ini remaja memiliki rasa yang ingin tahu yang tinggi dengan suatu, sehingga mencari tahu berbagai hal mengenai aktivitas balap liar melalui jaringan atau secara langsung. Dimana dalam pelaksanaannya ada kriteria jalan yang dipilih agar balap liar dapat terlaksana, kondisi jalan lurus yang bagus, tidak berlubang, serta jalan yang tidak banyak polisi tidur. Jalan raya dipilih sebagai arena balap liar disebabkan mudah untuk melakukan aksi balap liar dengan mudah tanpa ada peraturan seperti balapan di sirkuit. Balap liar diselenggarakan dengan sembunyi-sembunyi untuk menghindari larangan dari polisi. Selain itu, bagian plat nomor dilepas karena sebagian besar kondisi sepeda motor tidak dalam kondisi standar, pada saat dikejar polisi plat nomor motor tidak kelihatan, supaya tidak mudah dilacak oleh pihak polisi, dan serta dianggap memperlambat kecepatan sepeda motor selama balapan

Kebiasaan balap liar ini meresahkan dan mengganggu warga dan para pengendara bermotor yang melintas di jalur yang sama dan tidak jarang menyebabkan terjadinya kecelakaan yang menimbulkan korban, baik korban luka maupun meninggal dunia (Kurniawan & Nur, 2023). Balap Liar di Kota Padang berawal dari aktivitas beberapa remaja pada malam jumat, serta malam minggu yang dilakukan pada jam dua belas malam, beberapa remaja memamerkan kecepatan mesin sepeda motor mereka. Aktivitas balap liar balap liar kebanyakan didukung oleh bengkel yang mengoprek motor mereka atau *tune up* mesin dengan kapasitas mesin yang ditingkatkan dan bengkel juga menjadi tempat kumpulnya remaja balap liar. Fenomena maraknya balap liar ini juga dirasakan oleh masyarakat Kota Padang yang resah oleh tingkah remaja para pembalap liar tersebut. Balapan liar ini dilakukan pada hari kamis dan hari sabtu, pada umumnya dilakukan di Jalan khatib Sulaiman. Berdasarkan wawancara awal yang penelitian lakukan di lapangan, pada beberapa remaja yang melakukan balapan liar. Seperti tertera pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Data Informan Penelitian

No.	Nama	Umur	Nama Bengkel
1.	R.P	21	KY SPEED
2.	F.Y	19	KY SPEED

3.	I.W	21	KY SPEED
4.	A.R	18	BRIAN MOTOR
5.	W.W	18	MANDA MOTOR
6.	P.P	17	KMRT
7.	R.M	18	KMRT
8.	B.R	15	KMRT
9.	H.B	16	KMRT
10.	F.M	16	KMRT
11.	S.M	21	VASIF
12.	O.M	21	BRG MOTOR
13.	F.J	19	BRG MOTOR
14.	I.K	18	SINKRON MOTOR
15.	R.A	21	SINKRON MOTOR

Sumber: Olahan Peneliti Tahun 2022

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa balap liar cukup populer di kalangan remaja kota Padang. Pada data tersebut tampak umur kalangan yang mengikuti balapan liar berumur 15-18 berkisar masih duduk dibangku Sekolah Menengah Atas (SMA) dan berumur 19-21 tahun berkisar sudah berada dibangku perguruan tinggi. Aktivitas balap liar yang dilakukan remaja memiliki beberapa kriteria jalan yang dipilih untuk balap liar, kondisi jalan lurus yang bagus, tidak berlubang, serta jalan yang tidak banyak polisi tidur (Auliasari & Lukitasari, 2022). Penanggulangan Pelanggaran Lalu Lintas Balap Liar Melalui Patroli Lalu Lintas Oleh Kepolisian Resor Magetan Jalan raya dipilih sebagai arena balap liar disebabkan kurangnya perhatian dari pemerintah setempat untuk memfasilitasi kegiatan balap. Balap liar diselenggarakan dengan sembunyi-sembunyi untuk menghindari larangan dari polisi. Selain itu, bagian plat nomor dilepas karena dianggap kecepatan sepeda motor selama balapan.

Adapun penelitian relevan terkait fenomena taruhan dalam balap liar remaja Kota Padang yaitu pertama, penelitian yang dilakukan oleh Septian (2017) mengenai fenomena balap liar acap kali hadir dalam realitas sosial masyarakat, tidak terkecuali fenomena balap liar yang melibatkan remaja sebagai pelaku. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Ahmad (2020) yang menjelaskan bahwa balapan liar adalah kegiatan memacu kendaraan bermotor khususnya kendaraan roda dua di jalan raya tanpa adanya perlengkapan keselamatan yang dapat membahayakan pengemudinya dan orang lain di sekitar. Ketiga, penelitian Evangelista et al., (2018) mengkaji mengenai menemukan bahwa balapan liar adalah perilaku remaja yang sangat berisiko. Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Lasmana (2022) menjelaskan bahwa faktor yang menyebabkan terjadinya tindakan kriminal seperti balap liar yang menjamur di kalangan remaja, disebabkan kesalahan dalam memilih pergaulan dan kelalaian orang tua dalam mendidik serta mengawasi anaknya. Kelima, penelitian oleh Nasution (2018) yang menunjukkan bahwa balapan liar bukan merupakan suatu kejahatan melainkan pelanggaran lalu lintas dan lebih banyak mengandung unsur negatif.

Penelitian di atas telah membahas mengenai sebab maraknya aktivitas balap liar pada remaja. Namun berbeda dengan penelitian ini, dimana pada peneliti memfokuskan bahasan tentang motif remaja melakukan taruhan dalam aktivitas balap liar. Hal ini yang menjadi kebaruan dari penelitian sebelumnya.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis fenomenologi. Penelitian ini dilakukan di beberapa bengkel yang melakukan aktivitas balap liar. Penelitian ini dilakukan pada 1 Juni sampai 23 April 2023. Pemilihan informan dilakukan dengan teknik *purpose sampling* menurut Abdussamad, (2021) subjek penelitian ditentukan berdasarkan pertimbangan tertentu yang diambil berdasarkan tujuan penelitian dengan jumlah informan sebanyak 5 orang. Dengan kriteria, struktur sekolah seperti joki balap liar, remaja yang melakukan balap liar, dan pihak bengkel yang ikut taruhan balap liar.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, peneliti mengamati secara langsung ke lokasi penelitian mengamati remaja yang melakukan taruhan dalam aktivitas balap liar. Wawancara mendalam, peneliti mendapatkan informasi secara langsung melalui wawancara dengan informan penelitian yang sudah ditentukan berdasarkan pertimbangan-pertimbangan dan beberapa kriteria informan. Kriteria informan dalam penelitian ini adalah joki balap liar, remaja yang melakukan balap liar, dan pihak bengkel yang ikut taruhan balap liar. Studi dokumentasi yang peneliti dapatkan yakni berupa artikel-artikel yang menjadi sumber rujukan dalam penelitian ini. Teknik triangulasi yang digunakan adalah pemeriksaan

melalui sumber dan teknik. Analisis data yang digunakan adalah model analisis data menurut Miles dan Huberman.

Hasil dan Pembahasan

Dalam era perkembangan teknologi yang semakin pesat ini, kita sering melihat fenomena balap liar yang dilakukan oleh remaja. Balap liar, sebuah aktivitas yang membahayakan baik bagi pelaku maupun orang lain, tampaknya menjadi daya tarik bagi sebagian remaja. Aktivitas balap liar yang dikaitkan dengan perspektif Schutz bahwa tindakan seseorang merupakan tindakan yang berorientasi pada perilaku yang atau orang lain pada masa lalu, sekarang dan yang akan datang. Proses penafsiran dapat digunakan untuk menjelaskan atau memeriksa makna yang sesungguhnya, (Kuswano, 2009). Berikut berbagai motif remaja melakukan taruhan dalam aktivitas balap liar sebagai berikut:

Hobi

Setiap orang memiliki cara yang berbeda-beda dalam menyalurkan hobinya. Padahal banyak cara untuk menyalurkan hobi balapan, salah satunya ikut dalam komunitas resmi penggemar balapan atau masuk ke sekolah khusus balap, agar dapat mengikuti lomba resmi untuk menyalurkan hobi balapan (Mufid, 2017). Berdasarkan hasil dari wawancara yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa remaja melakukan taruhan dalam aktivitas balap liar adalah karena hobi namun pernah bersekolah di sekolah khusus untuk balap motor sebelum ikut dalam aktivitas taruhan dan balap liar. Informan E ditemui di Bengkel Victoria pada malam hari, dengan wawancara sebagai berikut:

“...Pada saat saya duduk di kelas 5 SD (Sekolah Dasar), saya pernah disekolahkan oleh orang tua di sebuah sekolah khusus balap di daerah Bandung. pada saat itu saya juga pernah mengikuti lomba balap yang digelar secara resmi khusus untuk anak-anak. Namun, malang nasib tak bisa saya hindari, ketika sedang latihan saya mengalami kecelakaan cukup parah, yang membuat saya mengalami koma (tidak sadarkan diri) selama 20 hari. Sebab hal tersebut orang tua saya mengeluarkan saya dari sekolah balap. Dan setelah sehat total saya meminta untuk masuk lagi ke sekolah balap, namun tidak diizinkan lagi oleh orang tua. Pada akhirnya karena saya tidak bisa menyalurkan hobi saya secara resmi, saya mencoba menjadikan jalan raya (balap liar) sebagai penyalur hobi, hingga saat ini...” (Wawancara pada 29 Juli 2023).

Dari wawancara dengan informan E tampak bahwa Informan E memilih balap liar sebagai penyalur hobi, karena tidak disetujui lagi oleh orang tua untuk bersekolah balap sebab pernah mengalami kecelakaan. Pada Informan R ditemui di bengkel KY Speed pada malam hari, mengatakan:

“...Sebenarnya dulu saya memulai balap liar hanya ikut-ikutan menonton saja. Tapi, akhirnya saya merasa tertarik karena tampaknya asik. Dan saat kelas 2 SMA saya mencoba untuk ikut serta dalam aktivitas balap liar. Motor yang pertama saya gunakan adalah motor Yamaha Jupiter MX. Awal mula cuma motor standar kemudian sedikit-sedikit saya modif. Mulai saat ini itu saya merasa balap liar merupakan hobi yang keren. Saking sukanya saya sama dunia balap liar saya pun mulai mencari dan belajar cara mengomprek motor supaya makin kencang...” (Wawancara pada 3 Juli 2023).

Dari wawancara bersama dengan informan R peneliti melihat bahwa yang awalnya hanya penonton biasa, lama-kelamaan menjadi ikut tertarik dengan dunia balap liar semenjak ia duduk dibangku kelas 2 SMA (Sekolah Menengah Atas). Dan saking hobinya ia mulai mencari tau dunia balap dan belajar cara mengomprek motor supaya makin kencang dengan memanfaatkan waktu luang di malam hari untuk melakukan aktivitas balap liar dan bisa menyalurkan hobi di dunia balap liar.

Berdasarkan wawancara bersama informan W yang ditemui di bengkel Fanesya pada malam hari, menyatakan:

“...Alasan saya melakukan balap liar adalah sarana untuk menyalurkan hobi. Saya mulai mengikuti aktivitas pada kelas 3 SMP. Motor yang saya punya pertama kali yaitu Honda Supra 125 yang dibelikan bapak saya. Mulanya saya hanya mencoba memodifikasi tampilan pada motor seperti bagian cat dan knalpot. Akibat saya sering melihat balap liar bersama teman-teman saya, akhirnya mulailah saya memodif di bagian mesin motor dan terus berlanjut. Dulu saya awalnya Cuma mencoba taruhan dengan menggunakan sebungkus rokok...” (Wawancara pada 5 Juli 2023).

Berdasarkan wawancara yang sudah peneliti lakukan tampak bahwa ada sebab yang membuat mereka menjadikan balap liar ini sebagai hobi. Ada yang karena tidak diizinkan oleh orang tua lagi ikut sekolah

balap, suka kebut-kebutan, yang pada akhirnya ikut aktivitas balap liar. Dan berdasarkan hasil observasi peneliti di lapangan (arena balapan) juga melihat beberapa remaja yang awalnya hanya iseng atau sekadar main-main saja (dari pada menganggur) untuk mengisi waktu mereka mencoba ikut menonton balap liar, yang pada akhirnya ikut serta dalam aktifitas balap liar dan menjadikannya hobi, yang mereka anggap keren. Sebenarnya setiap orang tahu balap liar merupakan kegiatan yang berbahaya dan termasuk dalam perilaku menyimpang. Hal itu dimengerti dan dipahami oleh pelaku balap liar tersebut akan adanya ancaman keselamatan bagi pembalap. Namun para pelaku memaknai balap liar itu sendiri sebagai hobi yang memacu adrenalin.

Mencari Pengalaman

Setiap orang memiliki pengalaman yang berbeda-beda yang tersimpan di dalam ingatannya. Pengalaman dapat diperoleh ataupun dirasakan saat peristiwa baru saja terjadi maupun sudah lama berlangsung (Ismunandar & Kurnia, 2023). Pengalaman yang terjadi dapat diberikan kepada siapa pun untuk diterapkan dan menjadi patokan hidup seseorang serta dapat menjadi patokan bagi mereka yang sedang mencari pengalaman di dunia balap liar. Berdasarkan hasil dari wawancara yang peneliti lakukan menunjukkan taruhan dalam aktivitas balap liar merupakan tempat atau sebuah cara mencari pengalaman. Informan R ditemui di bengkel KY Speed pada malam hari, dengan wawancara sebagai berikut:

“...Tujuan saya melakukan taruhan dalam aktivitas balap liar untuk menjadikan saya mengetahui kelemahan saya dalam balap liar dan berapa kecepatan yang bisa motor saya capai. Selain itu balap liar menjadi tempat ajang silaturahmi secara tidak langsung, disana saya bertemu dengan orang yang berbeda pikiran dan menambah teman saat taruhan kadang juga mendapat lawan...”(Wawancara pada 3 Juli 2023).

Berdasarkan wawancara bersama dengan informan R peneliti mengetahui bahwa taruhan dalam aktivitas balap liar dapat digunakan untuk mengetahui kelemahan sendiri dan kelemahan lawan dalam balap liar. Berdasarkan konsep *“Because Motive”* dan *“In Order to Motive”* untuk membantu menjelaskan bagaimana individu memberikan makna pada tindakan dan pengalaman mereka. Disini dapat dilihat bahwa taruhan dalam balap liar bertujuan untuk menambah teman, dan mencari kelemahan dalam balapan sesuai dengan konsep *“In Order to Motive”* yang menjelaskan pada situasi di masa depan di mana aktor berniat untuk mencapai tujuan tertentu melalui serangkaian tindakan. Hal serupa juga paparkan oleh W yang ditemui di bengkel Fanesya pada malam hari, menyatakan:

“...Mula saya melakukan taruhan dengan mempertaruhkan rokok satu bungkus. Dari balapan liar itu saya mengerti gimana cara mengendalikan motor dengan kecepatan tinggi dan bisa memenangkan balapan. Selain itu disini saya karena sering melihat mekanik di bengkel membongkar dan memperbaiki motor, sedikit saya mulai paham apa yang diperbaiki ketika motor rusak...”(Wawancara 5 Juli 2023).

Dengan melakukan taruhan dalam aktivitas balap liar mereka otomatis memiliki *experience* baru didalam hidup mereka dan sangat berharga pastinya. Dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti rata-rata mereka sedang mencari pengalaman untuk mengisi waktu kosong mereka di malam hari dengan melakukan taruhan dalam aktivitas balap liar. Dalam hal menambah pengalaman, seseorang mungkin memilih untuk melakukan taruhan untuk balap liar selain bisa menjadi pelajaran rugi ketika kalah balap liar dan untung ketika menang taruhan, atau hanya untuk kepuasan pribadi dalam mencoba sesuatu yang belum pernah mereka lakukan sebelumnya.

Menghasilkan Uang

Pada era globalisasi saat ini tidak dapat dipungkiri lagi setiap orang melakukan sesuatu untuk mendapatkan keuntungan untuk mendapatkan uang (Ngafifi, 2014). Untuk mendapatkan keuntungan ini dapat dilakukan dengan cara mematuhi aturan atau melanggar aturan yang ada. Dan disini balap liar sendiri tidak lepas dari ajang judi atau taruhan. Setiap taruhan yang mereka jalankan pasti akan mendapatkan keuntungan yang banyak maupun sedikit ataupun keuntungan yang besar. Berdasarkan wawancara dengan informan O ditemui di bengkel BTR pada malam hari, menyebutkan:

“...Saya tertarik pada balap liar ini, selain sebagai tempat untuk menyalurkan hobi, juga sebagai tempat untuk mencari penghasilan tambahan. ini menjadi salah satu tujuan utama melakukan taruhan dalam aktivitas balap liar. Tidak jarang pada saat balap liar saya melakukan taruhan, kadang nominal taruhan yang saya lakukan 10 jutaan kadang kalau taruhan kecil hanya ratusan ribu. Hasil taruhan tersebut kadang dibagi rata sama teman-teman satu bengkel. Dan kadang saya gunakan sebagai uang jajan...” (Wawancara pada 13 Juli 2023).

Tampak dari hasil wawancara bersama informan O selaras W juga ikut mengungkapkan pendapatnya saat ditemui di bengkel Fanesya pada malam hari, mengatakan:

"...Taruhan itu tergantung dengan siapa dan dalam rangka apa, nominal taruhan tidak selalu sama. Kalau dari kami mulai Rp 500 ribu sampai Rp 14 juta. Dan saya pernah mendapatkan uang hasil taruhan sebesar 14 juta tersebut, semenjak saat itu, saya menjadi sering ikut balap liar dengan taruhan, candu rasanya..." (Wawancara pada 5 Juli 2023).

Sama seperti O dan W, E, dan R Informan G sebagai joki balapan juga memiliki tujuan yang sama menjadikan taruhan pada aktivitas balap liar sebagai tempat untuk mendapatkan uang, berikut wawancara dengan informan G ditemui di bengkel KY Speed pada sore hari, mengungkapkan:

"...Uang yang saya terima dari hasil joki balap liar biasanya bayaran yang diterimanya tergantung dari kesepakatan balapan. pembagiannya biasanya pemilik motor kami akan saling berunding menetapkan hadiah dari balapan yang dimenangkan pembalap. Nantinya, uang hasil kemenangan itu akan dibagi berdasarkan kesepakatan antara pemilik motor dan saya sebagai joki, biasanya saya mendapatkan 20-35% dari uang hasil taruhan..." (Wawancara pada 3 Juli 2023).

Berdasarkan wawancara bersama beberapa informan, peneliti memahami mengenai motif tujuan remaja mengikuti taruhan dalam aktivitas balap liar menjadi suatu hal yang dapat menghasilkan banyak uang. Dan dari hasil observasi peneliti langsung di lapangan (arena balap), peneliti pernah melihat adanya serah terima uang hasil taruhan dilakukan secara langsung, karena jumlah kurang dari 1 juta, namun, tampak juga jika jumlah taruhan besar atau banyak mereka memilih via transfer. Dan dari observasi juga terlihat bahwa kebutuhan ekonomi yang sangat mendasar menjadikan jalan pintas taruhan (berjudi) dalam aktivitas balap liar, yang jika menang hasilnya bisa memenuhi kebutuhan.

Dari perspektif peneliti, balap liar sering kali dilihat sebagai cara cepat untuk menghasilkan uang, terutama melalui taruhan. Namun, ini adalah cara yang berisiko dan tidak stabil untuk mendapatkan pendapatan. Meskipun beberapa individu mungkin mendapatkan keuntungan finansial jangka pendek, balap liar juga dapat menyebabkan kerugian finansial yang signifikan, terutama jika terjadi kecelakaan atau kerusakan pada kendaraan.

Menambah Teman

Pada era globalisasi yang semakin canggih ini banyak cara yang bisa kamu lakukan untuk menambah teman. Tak halnya balap liar dapat menjadi ajang untuk menambah pertemanan. Ditengah keseruan pada saat balap liar balapan para peserta dapat saling berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain. Seiring dengan berjalannya waktu pertemanan ini tidak hanya terbatas pada acara balap liar, tetapi juga berkembang menjadi hubungan yang lebih dalam dan saling mendukung dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil dari wawancara yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa motif tujuan remaja ikut taruhan dalam aktivitas balap liar adalah untuk mendapatkan banyak teman. Informan G ditemui di bengkel KY Speed pada sore hari, menyatakan:

"...Awalnya hanya ikut bergabung sekedar nongkrong biasa bersama dengan satu tongkrongan sering melakukan aksi balap liar, dan dan saya awalnya sering diajak diajak untuk menonton, bergabung dan melakukan aksi balap liar. Karena adanya rasa solidaritas yang tinggi, akhirnya saya ikut serta dan melakukan aksi balap liar. Dan tujuan saya melakukan balap liar selain untuk taruhan untuk mendapatkan uang, tetapi juga untuk menambah pertemanan. Kadang lawan yang kalah dalam taruhan balap liar menjadi teman kita dan bisa bertukar informasi dan pengalaman..." (Wawancara pada 3 Juli 2023).

Informan G yang sudah lama bergabung dalam dunia balap liar ini memiliki pendapat juga mengenai motif tujuannya mengikuti taruhan dalam aktivitas balap liar ini, Informan r ditemui di bengkel KY Speed pada malam hari, dengan wawancara sebagai berikut:

"...Kalau menurut saya, kita balap bukan hanya sekedar hobi saya namun. bagi saya dengan ikut balapan dapat membesarkan nama bengkel agar dikenal dikenal banyak orang. kalau nama bengkel saya terkenal, pasti orang-orang berdatangan ke bengkel ini buat memodifikasi motornya. Selain itu, saya ikut balapan untuk cari saudara biar banyak teman..." (Wawancara pada 3 Juli 2023).

Hal serupa juga paparkan oleh W yang ditemui dibengkel Fanesya pada malam hari, menyatakan:

“...Tak jarang ketika selesai taruhan balap liar saya berteman dengan lawan saya saat balap liar. Tak jarang kalau duduk di Khatib diajaknya duduk bareng sama teman-temannya...” (Wawancara pada 5 Juli 2023).

Hal serupa juga paparkan oleh O yang ditemui dibengkel BTR pada malam hari, menyatakan:

“...Pengalaman yang saya tidak lupakan adalah ketika ada lawan yang mengajak saya balapan dengan taruhan seratus ribu. Mereka berani mengajak saya taruhan karena mereka percaya motor saya akan kalah balapan. Tetapi pas balapan malah motor saya yang menang. Dan ketika saya mau minta uang taruhannya ternyata mereka iuran dengan uang yang seadanya, dan hasilnya uang mereka tidak cukup seratus ribu...” (Wawancara pada 13 Juli 2023).

Berdasarkan wawancara bersama beberapa informan, peneliti memahami mengenai motif tujuan remaja mengikuti taruhan dalam aktivitas balap liar menjadi suatu hal yang dapat menambah banyak teman. Dan dari hasil observasi peneliti langsung di lapangan (bengkel) peneliti merasakan rasa solidaritas yang tinggi diantara mereka, dan arena balap peneliti juga menemukan banyak teman baru. Taruhan dalam balap liar bisa menjadi kegiatan yang menarik untuk berteman. Dalam komunitas balap liar, ada banyak kesempatan untuk bertemu orang-orang dengan minat dan hobi yang sama. Balapan liar memungkinkan kita berinteraksi dengan orang-orang yang memiliki hasrat dan kegembiraan yang sama terhadap kendaraan dan adrenalin. Menjadi bagian dari komunitas ini dapat membantu kita membangun hubungan sosial yang kuat dengan orang-orang yang memiliki minat yang sama.

Ajang Adu Gengsi

Balap liar adalah ajang adu gengsi antara pembalap yang memiliki kecepatan dan keterampilan mengemudi serta juga adu gengsi nama bengkel yang luar biasa mereka menampilkan kemampuan mereka dalam mengendarai motor dengan kecepatan tinggi (Khoirurrifqi, 2021). Berdasarkan hasil dari wawancara yang peneliti lakukan menunjukkan taruhan dalam aktivitas balap liar merupakan ajang gengsi. Informan R ditemui di bengkel KY Speed pada malam hari, dengan wawancara sebagai berikut:

“...Taruhan dalam balap liar menjadi sebagai alat adu gengsi dengan pembalap, semakin sering sering menang taruhan balap liar maka kita akan disegani oleh pembalap lainnya dan modifikasi motor juga merupakan gengsi yang tak kalah penting...” (Wawancara pada 3 Juli 2023).

Informan E ditemui di Bengkel Victoria pada malam hari, mengatakan:

“...Saya balapan sudah dari kecil, saat duduk di bangku sekolah dasar. Balapan merupakan hobi saya. Saat masih zaman SMP dan SMA balapan sebuah hal gaya-gayaan dengan teman agar tampak keren dan sebagai tempat untuk cari uang. Masalah taruhan juga termasuk gengsi bagi saya, jika menang hasilnya ya buat bagi, buat modal motor, buat beli sparepart yang belum lengkap. Tapi kebanyakan ya buat seneng-seneng, tapi sekarang balap liar ini saya gunakan untuk membesarkan nama bengkel agar dikenal orang luar. Masalah gengsi di balap liar itu besar, harga diri saya dan bengkel juga dipertaruhkan...” (Wawancara pada 29 Juli 2023).

Hal serupa juga paparkan oleh O yang ditemui dibengkel BTR pada malam hari, menyatakan:

“...Walaupun motor yang saya gunakan sering dianggap pelan oleh lawan lain, tapi saya selalu berjuang sampai finish. Walaupun kadang kalah tapi tidak buat menyerah. Karena saya gak suka di rendahin sma orang lain saat balapan liar...” (Wawancara pada 13 Juli 2023).

Berdasarkan wawancara bersama informan taruhan dalam aktivitas balap liar yang sangat penting itu bersangkutan dengan gengsi secara individu ataupun gengsi dari bengkel. Dan berdasarkan observasi peneliti di lapangan (arena balap) setiap orang seakan memamerkan modifikasi motornya agar mendapat apresiasi dari teman-temannya, yang akan menjadi sebuah kebanggaan baginya. Peneliti melihat ajang balap liar sebagai lebih dari sekadar kompetisi kecepatan. Ini adalah ajang adu gengsi di mana remaja berusaha untuk menunjukkan dominasi dan superioritas mereka. Balap liar sering kali menjadi sarana bagi remaja untuk mengekspresikan identitas mereka, menunjukkan keberanian, dan membangun reputasi di antara rekan-rekan sebaya mereka.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai taruhan dalam balap antar remaja Kota Padang, maka dapat dianalisis dengan menggunakan Teori Fenomenologi Alfred Schutz dimana teori ini membahas mengenai tentang tawaran akan cara pandang baru terhadap fokus kajian penelitian dan penggalan terhadap makna

yang terbangun dari realitas kehidupan sehari-hari yang terdapat di dalam penelitian secara khusus dan dalam kerangka luas pengembangan ilmu sosial. Menurut Schutz, "*In Order to Motive*" adalah alasan yang mendorong individu untuk bertindak dengan cara tertentu (Erfian, 2019). Ini adalah tujuan atau hasil yang diinginkan individu dari tindakan mereka. Misalnya, seorang remaja mungkin memilih untuk melakukan taruhan dalam balap liar "*Because of Motive*" menghasilkan uang, dalam hal ini, menghasilkan uang adalah "*In Order to Motive*". Schutz berpendapat bahwa pemahaman tentang "*In Order to Motive*" sangat penting untuk memahami perilaku remaja melakukan taruhan dalam balap liar. Selain itu, "*In Order to Motive*" juga dapat membantu memahami bagaimana individu membuat keputusan dan memilih antara berbagai pilihan tindakan.

Misalnya, jika kita tahu bahwa seorang remaja memilih untuk terlibat dalam balap liar "*In Order to*" mendapatkan pengakuan dari teman-temannya, maka kita dapat mulai memahami mengapa mereka membuat pilihan tersebut. Namun, penting untuk dicatat bahwa "*In Order to Motive*" bukanlah satu-satunya faktor yang mempengaruhi perilaku manusia. Schutz juga berbicara tentang "*Because Motive*", yang merujuk pada alasan mengapa individu bertindak dengan cara tertentu berdasarkan pengalaman masa lalu mereka. Seseorang melakukan sesuatu tentu memiliki alasan yang disebut motif, setiap motif ada tujuan maka ada sebab, demikian juga sebaliknya ada sebab tentu ada tujuan, walaupun sekedar ikut-ikutan (Manggola & Thadi, 2021).

Selain itu, seorang remaja mungkin memilih untuk tidak terlibat dalam balap liar "*Because*" mereka pernah melihat teman mereka menang taruhan dalam balapan tersebut. Dalam hal ini, pengalaman masa lalu mereka membentuk "*Because Motive*". Menurut Schutz, pemahaman tentang kedua jenis motif ini "*In Order to Motive*" dan "*Because Motives*" sangat penting untuk memahami perilaku manusia secara menyeluruh. Dalam konteks balap liar remaja, pemahaman tentang motif ini dapat membantu kita merumuskan melihat motif remaja melakukan taruhan dalam aktivitas balap liar. Misalnya, jika kita tahu bahwa remaja terlibat dalam balap liar "*In Order to*" mendapatkan pengakuan sosial.

Setiap remaja adalah individu unik dengan kebutuhan, keinginan, dan motif mereka sendiri. Akhirnya, penting untuk selalu ingat bahwa pemahaman tentang motif hanyalah satu aspek dari pemahaman perilaku manusia secara menyeluruh. Untuk benar-benar memahami mengapa seseorang bertindak dengan cara tertentu, kita juga perlu mempertimbangkan faktor-faktor lain seperti lingkungan sosial mereka, pengalaman masa lalu mereka, dan nilai-nilai dan keyakinan mereka. Dengan memahami motif di balik tindakan individu, kita dapat lebih baik memahami perilaku mereka.

Berdasarkan hal tersebut perspektif penelitian mengenai fenomena Taruhan dalam Aktivitas Balap Liar Antar Remaja Kota Padang, tampak teori Fenomenologi Alfred Schutz dikarenakan peneliti ingin melihat suatu masalah dari sudut pandang aktor. Pada penelitian ini peneliti melihat fenomena taruhan dalam aktivitas balap liar dari sudut pandang aktor. Teori ini membantu peneliti untuk mengetahui motif remaja melakukan taruhan pada aktivitas balap liar.

Ada motif hobi dapat dipahami sebagai perwujudan dari "*Because Motive*" dalam teori Alfred Schutz. Hobi adalah pilihan yang dibuat berdasarkan motivasi dan alasan pribadi, yang mencerminkan bagaimana individu memberikan makna pada dunia di sekitar mereka. Dalam taruhan balap liar ini peneliti melihat bahwa informan melakukan balap liar karena dapat memacu adrenalin dan media mengekspresikan diri, seperti yang diungkapkan informan G "Ya alasan saya melakukan aktivitas balap liar adalah sebagai tempat untuk mengekspresikan diri dan meningkatkan adrenalin saya pada saat balapan".

Motif menambah pengalaman atau mencoba hal-hal baru seringkali menjadi bagian penting dari kehidupan kita. Dalam konteks teori Alfred Schutz, ini dapat dipahami sebagai bagian dari "*In order motive*". Karena alasan atau motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan tindakan tertentu. Dalam hal menambah pengalaman, seseorang mungkin memilih untuk melakukan taruhan untuk balap liar selain bisa menjadi pelajaran rugi ketika kalah balap liar dan untung ketika menang taruhan, atau hanya untuk kepuasan pribadi dalam mencoba sesuatu yang belum pernah mereka lakukan sebelumnya.

Motif menghasilkan uang atau mendapatkan keuntungan. Setiap orang-orang memiliki hobi yang berbeda yang mereka senangi masing-masing. Setiap usaha yang mereka jalankan pasti akan mendapatkan keuntungan baik sedikit maupun keuntungan besar. Sesuai dengan teori motif "*In Order to*" adalah motif yang dimiliki oleh seseorang untuk mencapai tujuan tertentu ketika mereka menafsirkan dan melakukan sebuah tindakan. Taruhan yang dilakukan remaja dalam aktivitas balap liar kalau menang mereka mendapatkan uang taruhan tersebut dan apabila kalah mereka akan kehilangan uang. Tujuan informan untuk mencari penghasilan tambahan ini menjadi salah satu tujuan yang utama yang menjadikan Taruhan dalam balap liar menjadi penghasilan tambahan bagi mereka bila memenangkan balap liar

Motif menambah teman, dalam lingkup menambah teman, seseorang mungkin berusaha memperluas lingkaran sosial mereka dengan tujuan untuk mendapatkan dukungan emosional, berbagi pengalaman, atau merasakan rasa koneksi dan komunitas. dengan minat yang sama dengan tujuan untuk berbagi dan menikmati hobi bersama. Dalam hal ini peneliti melihat para informan yang taruhan yang mulanya lawan

pada saat di lintasan balap kemudian kemudian sesudah balapan walaupun kalah taruhan mereka tetap berteman dengan tim yang menang. Dengan demikian, menambah teman dapat dipahami sebagai perwujudan dari *"In Order to Motive"* dalam teori Alfred Schutz. Ini adalah pilihan yang dibuat dengan tujuan tertentu, mencerminkan bagaimana individu merencanakan dan tujuan dunia di sekitar mereka

Motif ajang adu gengsi untuk mendapatkan pengakuan sosial, dalam hal ini pengalaman masa lalu mereka membentuk *"Because Motive"*. Menurut Schutz, pemahaman tentang kedua jenis motif ini *"In Order to Motive"* dan *"Because Motives"* sangat penting untuk memahami perilaku manusia secara menyeluruh. Dalam konteks balap liar remaja, pemahaman tentang motif ini dapat membantu kita merumuskan melihat motif remaja melakukan taruhan dalam aktivitas balap liar. Misalnya, jika kita tahu bahwa remaja terlibat dalam balap liar *"In Order to"* mendapatkan pengakuan sosial.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan mengenai fenomena taruhan dalam balap liar antar remaja Kota Padang. Fenomena balap liar dengantaruhan ini ada sebab berbagai motif dari aktornya sendiri. Adapun motif tersebut bisa berawal dari hobi atau kesenangan yang mereka dapatkan, mereka merasa dapat mengekspresikan diri mereka melalui taruhan dalam aktivitas balap liar. Balap liar terkadang dijadikan aktivitas mengisi waktu kosong mereka di malam hari dengan melakukan taruhan dalam aktivitas balap liar. Selain hal tersebut mereka merasakan bahwa balap liar ini dapat menghasilkan uang atau mereka jadikan tempat penghasilan tambahan. Selanjutnya hal yang menyenangkan bagi pelaku balap liar ini yaitu dapat menambah teman, dimana memungkinkan berinteraksi dengan orang-orang yang memiliki hobi yang sama terhadap kendaraan dan adrenalin. Dan yang paling mereka inginkan yaitu pengakuan untuk mendapatkan rasa hormat dan pengakuan dari lawan balap liar jika mereka menang ini merupakan ajang adu gengsi.

Meskipun penelitian ini telah mengungkap temuan tentang motif yang mempengaruhi remaja melakukan taruhan dalam aktivitas balap liar di Kota Padang, namun masih terdapat banyak peluang riset bagi peneliti selanjutnya dalam berbagai perspektif ilmu, terutama yang berkaitan dengan bagaimana fenomena taruhan dalam aktivitas antar remaja. Topik ini penting dilakukan oleh peneliti selanjutnya, karena dalam aktivitas balap liar ada motif remaja melakukan taruhan, hal tersebut perlu digali lebih lanjut sebagai pengetahuan bagi Masyarakat.

Daftar Pustaka

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: CV. Syakir Media Press.
- Ahmad, F. (2020). Upaya Kepolisian Dalam Penanggulangan Tindak Pidana Balap Liar Yang Dilakukan Oleh Remaja Di Wilayah Hukum Polresta Padang. Universitas Andalas.
- Auliasari, A., & Lukitasari, D. (2022). Penanggulangan Pelanggaran Lalu Lintas Balap Liar Melalui Patroli Lalu Lintas Oleh Kepolisian Resor Magetan. *Jurnal Hukum dan Penanggulangan Kejahatan*, 11(2), 177–185.
- BKBBN. (2023). Kenakalan remaja adalah perbuatan anak remaja (usia belasan) yang melanggar nilai dan norma sosial serta mengganggu ketertiban umum. <https://kampungkb.bkkbn.go.id>.
- Erfian, D. (2019). Alasan pengendara Bermotor Melanggar Perlintasan Sebidang Kereta Api BIM Jalan Raya Padang-Bukittinggi. Universitas Andalas.
- Evangelista, L., Marlinawati, V. U., & Puspitawati, T. (2018). Perilaku balap liar motor kalangan remaja (studi fenomenologi : di kawasan stadion Maguwoharjo kabupaten Sleman). *Jurnal Ilmu Sosial, Politik Dan Hukum*, 34(11).
- Ismunandar, A., & Kurnia, A. (2023). Peningkatan Kemampuan Pendidik Di Era Society 5.0. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(2), 388-397.
- Khoirurriqfi, M. B. (2021). Penegakan Hukum Balap Liar Motor Anak Di Bawah Umur Dan Pengaruhnya Terhadap Ketertiban Umum Di Desa Tahunan Kabupaten Jepara. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Kurniawan, S., & Nur, M. (2023). Penanggulangan Tindak Pidana Balapan Liar di Kabupaten Aceh Tengah. *Jurnal Hukum, Sosial dan Humaniora*, 1(2), 161–179.
- Lasmana, A. D. (2022). *Tinjauan Kriminologis Terhadap Remaja Yang Melakukan Aksi Balap Liar Di Wilayah Hukum Polresta Pekanbaru*. Universitas Islam Riau.
- Manggola, A., & Thadi, R. (2021). Fenomenologi Alfred Schurtz: Studi Tentang Motif Pemakaian Peci Hitam Polos. *Journal of Public Policy and Administration Silampari*, 3(1).
- Mufid, F. (2017). Perilaku menyimpang Pelajar Dalam Kegiatan Balapan Motor Liar (Studi pada Balapan Liar yang ada di Jalan Bekasi Timur, Kelurahan Cipinang Besar Utara, Kecamatan Jatinegara, Jakarta Timur). Universitas Negeri Jakarta.

-
- Nasution, R. I. (2018). *Peran Kepolisian Dalam Meminimalisir Balap Liar Di Kota Medan (Studi di Satlantas Polrestabes Medan)*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Ngafifi, M. (2014). *Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya*. SMP Negeri 2 Sukoharjo Wonosobo. *Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 2(1).
- Pamungkas, B. A., & Kamalah, A. D. (2021). *Gambaran Tingkat Depresi Pada Remaja : Literature Review*. Prosiding Seminar Nasional Kesehatan.
- Pangestuti, E., & Wahyudi, F. S. (2021). *Prosedur Penyelesaian Hukum Terhadap Pelanggaran Lalu Lintas Dalam KUHP*. *Jurnal Hukum-Yustitiabelen*, 7(1).
- Rosanti, A., & Fuad, F. (2015). *Budaya Hukum Balap Liar di Ibukota*. *Lex Jurnalica*, 12(1).
- Septian, S. H. (2017). *Remaja Dalam Fenomena Balap Liar (Studi Kasus Tentang Remaja yang Menjadi Anggota Kelompok Balap Liar di Jombang)*. Univesitas Airlangga.
- Wantona, A., Jannah, N., & Rosita, D. (2020). *Fenomena Remaja Melakukan Balap Liar di Kota Takengon*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 5(1).
- Wulandari, D. (2019). *Peranan Kepolisian Dalam Penanggulangan Balapan Liar Menurut Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 Tentang Lalu Lintas Dan Angkutan Jalan (Studi Kasus di Polres Bone)*. *Jurnal Al-Dustur : Journal of Politic and Islamic Law*, 1(1), 108–120. <https://doi.org/10.30863/jad.v1i1.353>