

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Dewasa ini, kehidupan manusia tidak dapat dilepaskan dari arus komunikasi dan informasi, bahkan kini informasi telah menjelma menjadi suatu kekuatan tersendiri dalam persaingan global yang sangat kompetitif. Globalisasi menjadi pendorong munculnya era perkembangan teknologi informasi. Fenomena kecepatan perkembangan teknologi informasi telah meliputi seluruh belahan dunia.

Teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah perilaku masyarakat dan peradaban manusia secara global. Selain itu, perkembangan teknologi informasi telah menyebabkan dunia tanpa batas dan menyebabkan perubahan sosial yang berlangsung secara cepat. Pesatnya perkembangan teknologi telah membentuk masyarakat internasional. Sehingga jarak antara belahan dunia menjadi sempit dan berjarak pendek. Kemajuan teknologi ditandai dengan penemuan-penemuan baru seperti internet. Internet merupakan salah satu penyebab terjadinya perubahan sosial.

Perkembangan internet memegang posisi yang terkuat dibandingkan media massa lainnya. Ketika internet mulai dikenal, sudah dapat diramalkan, media ini akan menjadi sangat populer. Hal ini terlihat ketika perangkat keras komputer baik *hardware* maupun *software* terus berkembang. Se jauh itu pula sambutan masyarakat terhadap media ini sangat antusias (Burhan, 2003; 69).

Perkembangan internet dapat dikatakan pedang bermata dua, di satu sisi memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan dan sekaligus juga menjadi sarana efektif perbuatan melawan hukum. Para penekun bisnis *online* dari luar

negeri bisa memanfaatkan kondisi ini untuk membuat target pasar ke Indonesia. Selain dampak positif, bahwa internet menimbulkan dampak negatif dengan munculnya peluang melakukan tindakan-tindakan anti sosial dan perilaku kejahatan. Kejahatan yang lahir sebagai dampak negatif dari perkembangan aplikasi internet ini disebut sebagai kejahatan dunia maya (*cyber crime*).

Penyalahgunaan internet di Indonesia sudah mencapai tingkat yang memprihatinkan. Akibatnya Indonesia dijuluki sebagai Negara criminal internet. Bahkan Indonesia masuk dalam peringkat 10 besar pelanggaran internet terbesar di dunia. Dengan demikian pihak luar negeri menolak setiap transaksi dengan menggunakan kartu kredit yang dikeluarkan perbankan Indonesia. Maraknya kejahatan dunia maya merupakan dampak dari kehadiran teknologi informasi. Salah satu jenis kejahatan dunia maya yang lagi tren adalah judi *online*. Para penjahat melihat internet sebagai kesempatan atau sarana bagi mereka untuk melakukan niat jahat (<http://www.interpol.go.id/id/kejahatan-transnasional/kejahatan-dunia-maya/89-cybercrime-sebuahfenomenadi-dunia-maya>).

Indonesia merupakan salah satu Negara yang berkomitmen melakukan penanggulangan kejahatan judi. Dengan menyatakan bahwa semua tindak pidana perjudian adalah kejahatan. Komitmen Negara Indonesia menyatakan judi sebagai kejahatan, karena judi pada hakekatnya bertentangan dengan agama, kesusilaan, moral Pancasila, serta membahayakan bagi kehidupan bermasyarakat, bangsa dan Negara. Ditinjau dari kepentingan nasional, penyelenggaraan perjudian mempunyai akses negatif dan merugikan terhadap moral dan mental masyarakat, terutama terhadap generasi muda.

Judi merupakan salah satu penyakit masyarakat dan masuk dalam kualifikasi kejahatan. Maraknya judi akan merusak sistem sosial masyarakat itu sendiri. Praktek perjudian dari berbagai sisi dipandang berdampak negatif. Sesuai perkembangan informasi dan teknologi yang melahirkan internet membuat modus perjudian mengalami perkembangan. Mulai dari judi konvensional, melalui sms, dan kemudian melalui internet yang dikenal dengan judi *online*.

Ada berbagai jenis-jenis judi *online* yang sekarang berkembang di Indonesia, seperti judi bola *online*, judi *casinonline*, judi bola tangkas *online*, dan judi poker *online* via internet. Selain itu masih banyak jenis-jenis judi *online* melalui internet. Judi merupakan aktivitas atau kegiatan yang banyak mengandalkan faktor keberuntungan dan merupakan aktivitas yang tidak dapat diketahui hasil akhirnya secara pasti. Aktivitas perjudian *online* dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Bagi kalangan pemain judi, aktivitas judi *online* melalui koneksi internet merupakan tempat yang aman dalam bermain judi (Suhariyanto, 2012; 67).

Maraknya judi *online* dengan transaksi tinggi di Indonesia berdampak langsung kepada runtuhnya perekonomian dan moral anak bangsa. Secara statistik memang belum ada data yang dipublikasikan, akan tetapi kecanduan judi *online* ini terlihat dimana-mana yang umumnya dilakukan para generasi muda, baik dari kalangan ekonomi menengah ke atas, maupun mereka yang berekonomi menengah ke bawah. Jumlah transaksi judi mulai dari puluhan ribu rupiah sampai melibatkan harta benda perhiasan, rumah tinggal dan kekayaan lainnya. Akibat kecanduan judi *online* berdampak langsung kepada kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Seperti adanya penghalalan segala cara dalam mendapatkan uang untuk berjudi, menimbulkan kejahatan lain dan merusak hubungan

rumah tangga (<http://humas.kemsos.go.id/2012/07/12/judi-online-permasalahan-dan-solusi>).

Sampai tanggal 4 Juli 2013 DNS Nawala berhasil mengidentifikasi *website* judi *online* sebanyak 7.540 situs judi *online*. Meskipun judi dilarang oleh agama, Negara dan diancam dengan hukuman pidana, judi dalam berbagai bentuk tetap marak di Indonesia. Dengan melakukan pencarian di Google dengan kata kunci judi *online*, maka berbagai situs pun akan muncul dengan menawarkan kegiatan haram judi *online*. Aktivitas perjudian *online* ditawarkan di internet secara terang-terangan (<http://www.merdeka.com/teknologi/miris-judi-online-tumbuh-subur-di-indonesia.html>).

Di saat bergulirnya momen puncak sepakbola sejagad bertajuk World Cup 2014, semakin marak pula judi bola *online* saat ini. Ini terlihat dari begitu banyak penikmat judi bola *online* semakin bergairah. Judi bola *online* sendiri begitu berkembang karena begitu banyaknya pertandingan sepakbola yang disiarkan, sehingga sampai saat ini setiap perkembangan sepakbola selalu diiringi dengan pemberitaan media yang begitu besar dan luas (<http://www.duniabola.net/artikel/judi-bola-marak-menyambut-piala-dunia.html>).

Dalam konteks Yogyakarta, maraknya perjudian yang terjadi di dunia maya ternyata merambat hingga ke kalangan mahasiswa. Berdasarkan hasil prasurvei yang dilakukan, dapat diketahui bahwa yang menjadi motivasi mahasiswa dalam melakukan transaksi judi bola *online* adalah untuk pemenuhan kebutuhan keuangan serta adanya motivasi lainnya yaitu untuk meningkatkan intensitas menonton tim kesayangan mereka. Sebagaimana yang dikatakan oleh salah satu Mahasiswa UMY sebagai berikut:

yah, aku mainnya mulai dari tahun 2013, aku tau judi bola *online* ini dari teman, motivasinya yah cari tambahan uang bulanan

walaupun belum pernah menang banyak sih
(wawancara pada tanggal 2 juli 2014)

Pendapat senada juga dikatakan salah satu Mahasiswa UMY lainnya:

aku tau judi bola online dari teman, aku baru main satu tahun,
motivasinya buat cari uang tambahan, tapi dari pertama
main sampai sekarang belum pernah menang,
tambah penasaran buat nyoba lagi
(wawancara pada tanggal 2 juli 2014)

Di sekitaran daerah UMY hampir disetiap pinggiran jalan bahkan disetiap kost dapat kita temui ada yang menyediakan fasilitas internet, dari hasil survey di beberapa warnet dan rumah kost menemukan mahasiswa UMY yang hanya menghabiskan waktunya dengan bermain judi *online* melalui fasilitas internet. Sehingga mereka tidak masuk kuliah dan hanya demi bermain judi online mereka lupa akan kewajiban-kewajiban yang seharusnya mereka jalankan, salah satunya yaitu melaksanakan ibadah sholat, karna pada hakekatnya UMY dikenal dengan *tagline* unggul dan islami, sementara dalam prakteknya, mahasiswa UMY seakan bertolak belakang dengan *tagline* unggul dan islami itu, ini menjadi alasan peneliti untuk menjadikan mahasiswa UMY sebagai objek dalam penelitian tersebut.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas akan dikaji dalam penelitian ini adalah “Motif-motif apa sajakah yang mendorong Mahasiswa UMY untuk bermain judi bola *online*?”

C. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan motif-motif yang mendorong mahasiswa UMY bermain judi bola *online*.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan kajian ilmu komunikasi melalui penerapan-penerapan teori yang berkaitan dengan motif.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan studi ilmu komunikasi serta mampu memperkaya varian, alternatif rujukan serta sebagai khasanah referensi dalam penelitian-penelitian tentang khalayak di masa mendatang terhadap industri komunikasi.

E. KERANGKA TEORI

1. Teori Kebutuhan (Motif) Terhadap Media

Berawal dari satu pemikiran bahwa perilaku individu didorong oleh adanya motif-motif tertentu, maka pada proses penggunaan *new media* atau kegiatan bermain judi *online* juga didasari oleh adanya serangkaian motif-motif yang menjadi alasan khalayak termasuk mahasiswa dalam bermain *judi online*. Dalam teori ini pernyataan yang muncul bukan lagi apa yang dilakukan media terhadap *audience* tetapi apa yang dilakukan *audience* terhadap media. Keterlibatan aktif *audience* terhadap media dipengaruhi oleh dorongan yang ingin dicapai ketika terlibat sebagai pemirsanya, pembacanya, pendengarnya, dan lain-lain. Khalayak menggunakan media karena didorong motif-motif tertentu.

a) Kebebasan Untuk Memilih

Pada intinya adalah adanya kebebasan bagi individu untuk memilih perilaku yang diinginkan, oleh karena itu disebut sebagai *freedom to choose*. *Freedom to choose* ini muncul data teori-teori motivasi yang bersifat intrinsik (Deci, 1971; Deci dan Ryan, 1985; 2000; Ryan dan Deci, 2000; 2004; Deci et. Al., 1994), teori Herzberg (1968), maupun teori *Job Characteristic Model* (Hackman dan Odham, 1973). Teori-teori tersebut berargumentasi bahwa manusia memiliki kebebasan untuk menentukan pilihan, yang dapat menjadi sumber motivasi. Hal ini diungkapkan oleh Alexandris, Tsorbatzoudis, dan Grouios (2002), sebagai berikut:

“...providing freedom of choice for the participants could enhance intrinsic motivation.”(Alexandris, Tsorbatzoudis, dan Grouis, 2002, hal 248)

Deci (1971) serta Deci dan Ryan (1985) bahkan berpendapat bahwa kebebasan untuk memilih yang bersifat intristik ini akan mengganggu peran motivasionalnya ketika ada unsur eksternal yang ikut bermain, seperti misalnya *reward* . dinamika psikologis dari motivasi yang didorong oleh *freedom to choose* adalah sebagai berikut. Ketika seseorang merasakan adanya kebebasan untuk bertindak, akan muncul kekuatan (*force*) untuk melakukan sesuatu secara sukarela. Perilaku yang dilakukan dengan sukarela ini akan memberikan kenikmatan dan keasyikan dalam diri individu.

Masalah kebebasan ini juga dikemukakan Maslow (1943: 383) sebagai kondisi yang menjadi prasyarat untuk terjadinya motivasi. Berikut ini pernyataan Maslow (1943: 383):

“there are certain conditions which are immediate prerequisites for the basic need satisfactions. Such conditions as freedom to speak, freedom to do what one wishes so long as no harm is done to others, freedom to express one’s self, freedom to investigate and seek for information.” (Maslow, 1943, hal 383)

b) Desakan (Urge)

Ada semacam desakan yang berasal dari dalam diri individu sehingga timbul dorongan untuk berperilaku. Desakan ini digambarkan oleh Freud (1961) sebagai *unpleasurable tension*, yaitu suatu kondisi ketidaknyamanan psikologis yang menimbulkan ketegangan sehingga memicu perilaku. Maslow (1943) menyebut desakan tersebut berupa *feel anxious and unsafe* atau *extreme hunger* atau *hunger for affectionate relations*, sedangkan McClelland (1966) menyebutnya sebagai *urge to archive*.

Mengambil istilah yang dikemukakan McClelland (1966), *urge* sebuah kata yang bermakna *a strong desire or impulse*, *urge* sebagai tema yang muncul dari konstruk-konstruk dalam dinamika motivasi adalah suatu *force* yang berasal dari dalam diri individu yang meliputi *instinct*, *need deprivation*, dan *interest*.

Instinct sebagai dorongan yang bersifat natural memiliki karakteristik sebagai *the force* yang bekerja secara otomatis mendesak perilaku, semacam reflek psiko-biologis yang berkaitan dengan

mekanisme *survival* manusia. Penjelasan mengenai dinamika *instinct* ini sebagian besar dikemukakan oleh Freud (1961), namun juga dikemukakan oleh Hull dalam *Drive Theory* (Dipboye, Smith, dan Howell, 1994).

Need deprivation merupakan *the force* yang penjelasannya banyak dikemukakan oleh Maslow (1943, 1970), yaitu bahwa ketika manusia memiliki kebutuhan yang belum terpenuhi, maka deprivasi ini akan mendorong perilaku untuk menutupi kekurangan tersebut. Disamping itu, McClelland (1966) memiliki keyakinan bahwa ada sebagian yang memiliki *need for achievement* yang mendesak-desak untuk keluar sehingga mendorong perilaku yang mengarah pada pemenuhan kebutuhan.

Interest atau minat merupakan bentuk *urge* yang paling lunak, yaitu berupa keinginan atau kesenangan yang mendorong seseorang untuk berperilaku yang sesuai dengan kesenangannya tersebut. *Interest* ini sangat erat kaitannya dengan talenta atau bakat, atau dalam wacana terbaru juga disebut dengan *multiple intelligences*.

Pengertian motif menurut Loudon dan Bitta (1993:322), adalah “*an inner state that mobilizes bodily energy and directs it in selectives fashion toward goals usually located in the external environment.*” Pengertian di atas mengandung arti bahwa dua komponen utama yaitu mekanisme untuk membangkitkan energi di dalam tubuh dan kekuatan yang menyediakan arah/tujuan pada energi tersebut. Komponen pertama mengaktifkan ketegangan dan kegelisahan tetapi tidak memberi arah untuk melepaskan energi ini. Sedangkan komponen kedua memfokuskan energi yang

dibangkitkan tersebut pada suatu tujuan di dalam lingkungan individu seperti pada saat individu lapar, maka individu tersebut diarahkan oleh motif untuk makan.

Menurut Dennis dan DeFleur (1985:173), definisi motif adalah “*A strong and persistent internal stimulus around which behavior is organized.*” Definisi ini lebih menitikberatkan pada rangsangan dalam diri audiens yang tetap ada dan kuat. Sedangkan pengertian menurut Schramm (1963:380), “*A motive is a construct representing response and provides specific direction to that response.*” Definisi di atas mengandung arti bahwa kekuatan dalam diri yang tidak terlihat akan mendorong respon individu dan menyediakan arah yang jelas bagi respon itu. Gerungan (2002:140) juga berpendapat bahwa motif merupakan suatu pengertian yang melingkupi semua penggerak, alasan-alasan atau dorongan-dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan dia berbuat sesuatu. Jadi, motif merupakan dorongan dasar yang menggerakkan seorang individu untuk melakukan suatu perbuatan. Karena itulah, baik buruknya perbuatan seseorang dapat bergantung pada motivasi yang mendorong perbuatan tersebut. Hal tersebut yang menjadikan motivasi sebagai salah satu ilmu yang menarik dijadikan variable untuk diteliti.

Banyak motif yang dapat dipuaskan oleh *new media* sehingga mendorong khalayak untuk terus menggunakannya. Dengan kata lain, motif terhadap penggunaan *new media* dapat diartikan sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat persistensi dan

entusiasmenya dalam melaksanakan suatu kegiatan, baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri maupun dari luar individu. Seberapa kuat motivasi yang dimiliki individu akan banyak menentukan terhadap kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam konteks belajar, bekerja maupun dalam kehidupan lainnya.

2. Teori motif media baru

New Media atau media baru disebut juga *new media digital*. Media digital adalah media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel *optic broadband*, satelit dan system gelombang mikro (Flew, 2008: 2-3).

Ciri-ciri utama internet sebagai media adalah:

- a) Teknologi berbasis komputer.
- b) Karakteristiknya hibrida, tidak berdedikasi, fleksibel.
- c) Potensi interaktif.
- d) Fungsi publik dan privat.
- e) Peraturan yang tidak ketat.
- f) Kesalingterhubungan.
- g) Ada dimana-mana atau tidak tergantung lokasi.
- h) Dapat diakses individu sebagai komunikator.
- i) Media komunikasi massa dan pribadi.

Perbedaan media baru dan media lama adalah:

Perbedaan media baru dan media lama adalah:

- a) Media baru mengabaikan batasan percetakan dan modal penyiaran dengan memungkinkan terjadinya percakapan antar banyak pihak.
- b) Memungkinkan penerimaan secara simultan, perubahan dan penyebaran kembali obyek-obyek budaya.
- c) Mengganggu tindakan komunikasi dari posisi pentingnya dari hubungan kewilayahan dari modernitas.
- d) Menyediakan objek global secara instan.
- e) Memasukkan subjek modern ke dalam mesin aparat yang berjaringan, poster dalam (McQuail, 2011: 151).

Motif jika dihubungkan dengan konsumsi media berarti segala alasan dan dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan seseorang menggunakan media dan tujuannya menggunakan media tersebut. Seleksi terhadap media yang dilakukan oleh khalayak disesuaikan dengan kebutuhan dan motif. McQuail (1991: 72) membagi motif penggunaan media oleh individu kedalam empat kelompok, adapun pembagian tersebut adalah:

1. Motif Informasi

Meliputi kebutuhan akan informasi lingkungan sekitar dan eksplorasi realitas.

a) Mencari berita tentang peristiwa dan kondisi yang berkaitan dengan lingkungan terdekat, masyarakat, dan dunia. Mencari data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi si penerima dan mempunyai nilai yang nyata yang dapat dirasakan dalam keputusan-keputusan yang sekarang atau keputusan-keputusan yang akan datang.

b) Mencari bimbingan berbagai masalah praktis, pendapat, dan hal-hal yang berkaitan dengan penentuan pilihan. Mencari proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh orang yang ahli kepada seorang atau beberapa orang individu, baik anak-anak, remaja, maupun dewasa agar orang yang dibimbing dapat mengembangkan kemampuan dirinya sendiri dan mandiri dengan memanfaatkan kekuatan individu dan sarana yang ada dan dapat dikembangkan berdasarkan norma-norma yang berlaku.

c) Memuaskan rasa ingin tahu.

Rasa ingin tahu adalah sifat naluriah yang dimiliki manusia sejak lahir. Rasa ingin tahu juga merupakan salah satu mekanisme pertahanan hidup manusia. Dari rasa ini manusia memiliki kecenderungan untuk mengetahui hal yang belum diketahui sebelumnya.

d) Belajar, pendidikan diri sendiri.

Morgan menyatakan bahwa belajar adalah salah satu yang relatif tetap dari tingkah laku sebagai akibat dari pengalaman. Dengan demikian dapat diketahui bahwa belajar adalah usaha sadar yang dilakukan manusia

melalui pengalaman dan latihan untuk memperoleh kemampuan baru dan merupakan perubahan tingkah laku yang relatif tetap, sebagai akibat dari latihan. Menurut Hilgard (Suryabrata, 2001:232) menyatakan belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perbuatan yang ditimbulkan oleh lainnya.

- e) Memperoleh rasa damai melalui penambahan pengetahuan. perasaan pribadi seseorang bahwa semua lengkap dan sejahtera, bebas dari kekhawatiran dan merasa tenteram dalam jiwanya melalui pengetahuan.

2. Motif Identitas Pribadi

Motif yang mendorong seseorang menggunakan media untuk memperkuat dan menonjolkan sesuatu atau situasi yang penting dalam hidupnya sendiri.

- a) Memuaskan penunjang nilai-nilai pribadi. Nilai pribadi adalah nilai yang dianut oleh seseorang mengenai apa yang dianggap baik dan apa yang dianggap buruk oleh masyarakat yang mengarahkan tingkah laku dan kepuasan dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Menemukan model perilaku. Dervin (dalam Godbold, 2006) mengembangkan sebuah model perilaku informasi yang dikenal dengan model "*Sense-making*". Dervin mencoba menunjukkan perilaku informasi seseorang yang tidak hanya memperhatikan konteks lingkungan fisik, sosial, maupun psikologis di mana mereka berada, namun juga memperhatikan tempat dan waktu yang menunjukkan pentingnya sebuah

rencana (*plans*), mimpi (*dreams*), fantasi (*fantacies*), dan ilusi (*ilutions*) seseorang.

- c) Mengidentifikasi diri dengan nilai-nilai lain dalam media. Identifikasi diri dan hubungannya dengan ego penting untuk dipahami karena hampir selalu kita berada dalam keadaan mengidentifikasi diri dengan objek. Hidup adalah hubungan dan dalam hampir setiap hubungan ada proses identifikasi diri. Identifikasi diri merupakan proses kejiwaan yang membentuk struktur ego atau diri dan sebaliknya munculnya ego atau diri memperkuat proses identifikasi diri. Objek identifikasi banyak. Tetapi proses identifikasi hanya tunggal, yaitu si aku atau si pemikir yang tidak berbeda dari pikiran melekat pada gambaran tentang objeknya.
- d) Meningkatkan pemahaman tentang diri sendiri. Pemahaman diri banyak diperbincangkan oleh banyak orang dan setiap orang mengartikan pemahaman diri menurut cara pandang mereka masing-masing. Maslow menyebutnya *personal meaning* menggambarkan bahwa meaning dialami dari aktualisasi diri, individu yang termotivasi untuk mengetahui alasan atau maksud dari keberadaan dirinya. Ia juga mengatakan bahwa setiap individu memiliki dorongan untuk memenuhi kebutuhannya dari yang sederhana sampai kebutuhan yang kompleks. Aktualisasi diri adalah pencapaian suatu potensi terbesar dalam diri, menjadi yang terbaik yang dapat dilakukannya, dan mencapai tujuan hidup dirinya.

3. Motif Integrasi Dan Interaksi Sosial

Motif yang mendorong seseorang yang menggunakan media demi kelangsungan hubungannya dengan orang lain.

- a) Memperoleh pengetahuan tentang keadaan orang lain. Membuat seseorang mengatribusikan pemikiran, hasrat, dan intensi kepada orang lain, untuk memperkirakan atau menjelaskan aksi mereka, dan untuk menempatkan intensi mereka. Dalam arti aslinya, ia membuat seseorang untuk memahami bahwa keadaan mental dapat menjadi penyebab yang digunakan untuk menjelaskan dan memperkirakan perilaku orang lain.
- b) Mengidentifikasi diri dengan orang lain dan meningkatkan rasa memiliki. Identifikasi diri merupakan proses kejiwaan yang membentuk struktur ego atau diri dan sebaliknya munculnya ego atau diri memperkuat proses identifikasi diri.
- c) Menemukan bahan percakapan dan interaksi sosial. Menemukan hubungan timbal balik yang dinamis antara individu dan individu, antara individu dan kelompok, atau antara kelompok dengan kelompok baik dalam kerja sama, persaingan, ataupun pertikaian.
- d) Membantu menjalankan peran sosial adalah menjalankan seperangkat harapan terhadap seseorang yang menempati suatu posisi atau status sosial.
- e) Memungkinkan diri untuk dapat menghubungi sanak keluarga, teman dan masyarakat.

4. Motif Hiburan

Kebutuhan akan pelepasan dari ketegangan dan kebutuhan akan hiburan.

- a) Melepaskan diri dari permasalahan, mencari solusi untuk keluar dari masalah yang dihadapi.
- b) Bersantai adalah beristirahat sambil melakukan sesuatu dengan bebas tanpa ketegangan.
- c) Memperoleh kenikmatan jiwa.
- d) Mengisi waktu adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan bebas tanpa bayaran, dan kegiatan ini memberikan kepuasan kepada pelakunya yang dilakukan selama waktu-waktu yang dapat disisakan dari memenuhi kebutuhan penghidupan dan pemeliharaan hidup, tuntutan sosial maupun tuntutan lembaga lain.
- e) Penyaluran emosi.

Individu-individu menggunakan media massa karena didorong oleh motif-motif tertentu yang dicarikan pemuasannya melalui media tertentu pula, meski betapa pun kecilnya pemuasan yang dapat dilakukan media tersebut. Dari berbagai motif yang mendorong menggunakan media, akan tumbuh semacam harapan yang dicarikan pemuasannya melalui media tersebut. Hal ini akan menimbulkan suatu pola perilaku penggunaan media sebagai perwujudan dari motif yang ada.

Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang untuk bertingkah laku. Dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Motivasi juga dapat dikatakan sebagai perbedaan antara dapat melaksanakan dan mau melaksanakan. Motivasi lebih dekat pada mau melaksanakan untuk mencapai

tujuan. Motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya (Uno, 2008:1).

Allan Rubin (dalam Morissan, 2010:270) menemukan bahwa alasan atau motivasi orang menggunakan media dapat dikelompokkan kedalam sejumlah kategori yaitu untuk menghabiskan waktu, sebagai teman (*companionship*), memenuhi ketertarikan (*excitement*), pelarian, kesenangan, interaksi sosial, memperoleh informasi dan untuk mempelajari konten media tertentu.

Pada umumnya motivasi juga mempunyai sifat siklus (melingkar), yaitu motivasi timbul, memicu perilaku kepada tujuan (*goal*), dan akhirnya setelah tujuan tercapai, motivasi itu berhenti. Tetapi akan kembali ke keadaan seperti semula apabila ada sesuatu kebutuhan lagi (Walgito, 2002:169). Rosengren mendefinisikan kebutuhan sebagai infrastruktur biologis dan psikologis yang menjadi landasan bagi semua perilaku sosial manusia dan bahwa sejumlah besar kebutuhan biologis dan psikologis menyebabkan kita beraksi dan bereaksi (dalam Lull, 1998:117). Kebutuhan berasal dari “pengalaman sosial” dan bahwa media massa sekalipun kadang-kadang dapat membantu membangkitkan khalayak ramai suatu kesadaran akan kebutuhan tertentu yang berhubungan dengan situasi sosialnya (McQuail dkk dalam Lull, 1998:117).

Penyebab penggunaan media terletak dalam lingkungan sosial atau psikologis yang dirasakan sebagai masalah dan media digunakan untuk menanggulangi masalah itu (pemuas kebutuhan). Sejumlah masalah dan

kebutuhan khas yang berkaitan dengan informasi, hubungan sosial, hiburan, pembelajaran dan pembangunan sosial. Apabila penggunaan media hampir seluruhnya tidak selektif, maka ia tidak menyanggah arti yang terkait pemakai dan dalam kadar apapun yang signifikan sehingga tidak dapat dianggap sebagai alat pemecahan masalah (McQuail, 1991: 217).

Kebutuhan didefinisikan oleh Katz, Gurevitch dan Haas (Effendy, 2000: 294) mengungkapkan kebutuhan individu ditentukan oleh lingkungan sosial (*social environment*). Lingkungan sosial tersebut meliputi ciri-ciri afiliasi kelompok dan ciri-ciri kepribadian. Mereka mengkategorisasikan kebutuhan individual (*individual's need*) sebagai berikut:

1. Kebutuhan Kognitif (*Cognitive Needs*)

Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan informasi, pengetahuan, dan pemahaman melalui lingkungan. Kebutuhan ini didasarkan pada hasrat untuk memahami dan menguasai lingkungan, juga memuaskan rasa penasaran kita dan dorongan untuk penyelidikan kita.

2. Kebutuhan Afektif (*Affective Needs*)

Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan pengalaman-pengalaman yang estetis, menyenangkan dan emosional.

3. Kebutuhan Pribadi Secara Integrative (*Personal Integrative Needs*)

Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan kredibilitas, kepercayaan, stabilitas, dan status individual. Hal-hal tersebut diperoleh dari hasrat akan harga diri.

4. Kebutuhan Sosial Secara Integrative (*Social Integrative Needs*)

Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan kontak dengan keluarga, teman, dan dunia. Hal-hal tersebut berdasarkan hasrat untuk berafiliasi.

5. Kebutuhan Pelepasan (*Escapist Needs*)

Kebutuhan yang berkaitan dengan menghindarkan tekanan, ketegangan, dan hasrat keanekaragaman.

F. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini ialah melalui pendekatan kualitatif. Dalam penelitian kualitatif, besaran populasi atau sampling tidak menjadi tolak ukur, bahkan populasi atau samplingnya sangat terbatas. Adapun ciri-ciri dalam penelitian ini diantaranya adalah, (a) peneliti merupakan bagian integral dalam penelitian, (b) lebih menekankan pada kedalaman daripada keluasan, dan, (c) prosedur penelitian bersifat empiris-rasional (Kriyantono, 2006 : 59).

1. Jenis Penelitian

Penelitian yang berjudul “Motif Mahasiswa UMY Bermain *Judi Bola Online*” menggunakan deskriptif kualitatif. Fokusnya adalah penggambaran secara menyeluruh tentang bentuk, fungsi, dan makna ungkapan larangan. Hal ini sejalan dengan pendapat Bogdan dan Taylor (1975) dalam Moleong (2002; 3) yang menyatakan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Dengan kata lain, penelitian ini disebut penelitian kualitatif karena merupakan penelitian yang tidak mengadakan perhitungan.

Penelitian kualitatif harus mempertimbangkan metodologi kualitatif itu sendiri. Metodologi kualitatif merupakan prosedur yang menghasilkan data deskriptif berupa data tertulis atau lisan di masyarakat bahasa (Djajasudarma, 2006: 11). Lebih lanjut dijelaskan bahwa pendekatan kualitatif yang menggunakan data lisan suatu bahasa memerlukan informan. Pendekatan yang melibatkan masyarakat bahasa ini diarahkan pada latar dan individu yang bersangkutan secara holistik sebagai bagian dari satu kesatuan yang utuh. Oleh karena itu, dalam penelitian bahasa jumlah informan tidak ditentukan jumlahnya. Dengan kata lain, jumlah informannya ditentukan sesuai dengan keperluan penelitian.

Data-data yang dikumpulkan berupa kata-kata, kutipan-kutipan data dari naskah wawancara, gambar, catatan lapangan, memo dan dokumen resmi yang dianalisis sejauh mungkin dalam bentuk aslinya. Semua data dianalisis satu demi satu untuk dapat mendeskripsikan atau menggambarkan serta mengidentifikasi permasalahan yang ada. Penelitian dengan metode deskriptif tidak menjelaskan hubungan antar variabel, tidak menguji hipotesis atau melakukan prediksi (Rakhmat, 1995: 24).

2. Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kalibayem, Ngestiharjo, Kasihan, Kabupaten Bantul, Yogyakarta.

3. Informan Penelitian

Obyek penelitian dalam penelitian ini adalah para Mahasiswa UMY yang bermain judi bola *online*. Dengan kriteria informan sebagai berikut :

- a) Mahasiswa dengan latar belakang studinya di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- b) Mereka yang pernah menggunakan fasilitas internet dalam rangka memenuhi keinginan bermain judi *online*, serta memiliki riwayat durasi masa studi yang cukup lama akibat aktifitas judi online tersebut. Data dari hasil wawancara terhadap informan dengan karakteristik tersebut nantinya dijadikan sebagai data primer dalam penelitian ini.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode sebagai berikut:

- a) Wawancara (*Interview*)

Wawancara merupakan suatu proses tanya jawab secara lisan dimana dua orang atau lebih berhadapan secara fisik yang satu dapat melihat muka orang yang lain dan mendengarkan dengan telinga. Kegunaannya yaitu mengumpulkan data *primer* yang langsung dari responden yang berhubungan dengan permasalahan penelitian. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu, percakapan itu dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moleong, 2007 : 186). Data yang didapat dari hasil wawancara disebut data primer. Data primer menurut Hamidi

(2007:23) adalah data yang langsung didapat oleh peneliti, yaitu dengan melakukan wawancara dan bertanya sebanyak- banyaknya.

b) Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mencari data yang relevan dan berhubungan dengan permasalahan yang diangkat. Pengumpulan data dapat bersumber dari dokumen-dokumen dan arsip-arsip yang dapat mendukung penelitian. Menurut Nawawi (1991 : 34) dokumentasi adalah upaya pengumpulan data dan teori melalui buku- buku, majalah, leaflet, dan sumber informasi non manusia sebagai pendukung penelitian seperti dokumen, kliping, koran, agenda dan hasil penelitian lain, serta rekaman dan catatan. Semua data tersebut tentu saja merupakan data-data yang relevan dan mendukung penelitian. Dokumentasi yang paling sering ditemukan untuk mendukung penelitian tersebut adalah melalui media internet (*online*) yang disajikan dalam bentuk berita *online*, seperti:

- 1) News.detik.com
- 2) Nasional.kompas.com
- 3) Jabar.tribunnews.com
- 4) Inilah Koran.com

5) Republika.co.id

6) Posmetrobatam.com

7) Liputan6.com

5. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisa data deskripsi kualitatif yaitu metode analisis data dengan menggunakan data-data kualitatif. Analisis data adalah proses pengorganisasian dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data (Moleong 2001 : 103). Adapun langkah-langkah analisis data menurut Miles dan Huberman (1992 : 15-21) adalah sebagai berikut :

a) Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang didapat dari catatan tertulis yang didapatkan langsung dari lapangan. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi data dengan sedemikian rupa hingga kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi.

b) Penyajian Data

Kumpulan informasi yang tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Melalui penyajian data, kita dapat memahami apa yang sedang terjadi dan apa

yang harus dilakukan lebih jauh, menganalisis atau mengambil tindakan berdasarkan atas pemahaman yang didapat dari penyajian data tersebut.

c) Mengambil Kesimpulan

Pada proses penelitian, peneliti mulai mencari makna dari kata-kata yang terkumpul. Selanjutnya peneliti mulai mencari arti dan penjelasannya, kemudian menyusun pola-pola hubungan tertentu kedalam suatu satuan informasi yang mudah dipahami dan ditafsirkan. Data-data yang terkumpul disusun kedalam satuan-satuan, kemudian dikategorikan sesuai dengan masalah-masalahnya. Data tersebut dihubungkan dan dibandingkan satu dengan yang lain sehingga mudah disimpulkan sebagai jawaban dari setiap permasalahan yang ada.

6. Uji Validitas Data

Dalam penelitian ini, uji validitas datanya menggunakan triangulasi sumber data, triangulasi data menurut Moleong (2010:330) adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data tersebut untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut.

Pendapat tersebut mengandung makna bahwa dengan menggunakan metode triangulasi data akan mempertinggi validitas, memberikan kedalaman hasil penelitian sebagai pelengkap apabila data yang diperoleh dari sumber pertama masih terdapat kekurangan. Agar data yang diperoleh semakin dapat dipercaya, maka data yang dibutuhkan tidak hanya dari satu sumber saja,

tetapi berdasarkan pada sumber-sumber lainnya yang terkait dengan subyek penelitian. Disisi lain triangulasi data adalah cara memperoleh data dengan jalan membandingkan data hasil wawancara dan hasil pengamatan yang diperoleh dari penelitian.