

**Pengaruh Motivasi dan Penggunaan Situs Judi Sepakbola *Online*
Terhadap Pemenuhan Kebutuhan *User*
(Studi pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2012 – 2014 Fakultas
Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung)**

(Skripsi)

Oleh

ULFA SOFIATI



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2015**

ABSTRACT

THE EFFECT OF MOTIVATION AND USE OF ONLINE FOOTBALL GAMBLING SITES ON THE FULFILLMENT OF USER NEEDS (STUDY ON STUDENTS OF COMMUNICATION SCIENCES FACULTY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCES UNIVERSITY OF LAMPUNG YEAR 2012 - 2014)

**By
Ulfa Sofiati**

Student with high lifestyle makes them find the needs of money and entertainment which motivates them to do diverse activity, such as football gambling activity in online media. This study aimed to examine the great effect of motivation and used of online football gambling sites on the fulfillment of the user needs. This research is using mixed method with quantitative approach and qualitative as supporting data. Technique sampling of this research is using saturated sampling that is 42 respondents. This research is using Expectancy Value Theory and Internet Addiction Concept. The result quantitative research shows in partial that motivation and the use of online football gambling site positively affects on the need of the user fulfillment that is 20,8% and 25,8% ($T_{hit} 3,218$ and $4,100 > T_{tab} 1,683$). On simultaneous result shows positively affects that is 38,4% ($F_{hit} 38,4 > F_{tab} 3,23$).

Key word: Motivation, Online Gambling, Expectancy Value Theory, Internet Addiction Concept

ABSTRAK

Pengaruh Motivasi dan Penggunaan Situs Judi Sepakbola *Online* Terhadap Pemenuhan Kebutuhan *User*
(Studi pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2012 – 2014 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung)

Oleh
Ulfa Sofiati

Gaya hidup mahasiswa yang tinggi membuat mereka mencari kebutuhan akan uang dan hiburan yang memotivasi mereka untuk melakukan kegiatan yang menyimpang dengan cara yang cepat dan instan, salah satunya adalah kegiatan perjudian sepakbola melalui media *online*. Tujuan penelitian untuk mengetahui besar pengaruh motivasi dan penggunaan situs judi sepakbola *online* terhadap pemenuhan kebutuhan *user*. Metode yang digunakan adalah metode campuran dengan pendekatan kuantitatif dan data kualitatif dijadikan sebagai data pendukung. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh sebanyak 42 responden. Teori yang digunakan adalah teori Nilai Harapan dan Konsep *Internet Addiction*. Hasil penelitian kuantitatif besarnya pengaruh secara parsial motivasi dan penggunaan situs judi sepakbola *online* terhadap pemenuhan kebutuhan *user* adalah sebesar 20,8% dan 25,8% ($T_{hit} 3,218$ dan $4,100 > T_{tab} 1,683$) artinya berpengaruh signifikan, secara simultan pengaruh motivasi dan penggunaan situs judi sepakbola *online* terhadap pemenuhan kebutuhan *user* adalah sebesar 38,4% ($F_{hit} 12,170 > F_{tab} 3,23$) artinya berpengaruh signifikan.

Kata kunci: Motivasi, Judi *Online*, Teori Nilai Harapan, Konsep *Internet Addiction*

**Pengaruh Motivasi dan Penggunaan Situs Judi Sepakbola *Online*
Terhadap Pemenuhan Kebutuhan *User*
(Studi pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2012 – 2014 Fakultas Ilmu Sosial
dan Ilmu Politik Universitas Lampung)**

Oleh

ULFA SOFIATI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA ILMU KOMUNIKASI**

Pada

**Jurusan Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2015**

Judul Skripsi

**: PENGARUH MOTIVASI DAN
PENGUNAAN SITUS JUDI SEPAKBOLA
ONLINE TERHADAP PEMENUHAN
KEBUTUHAN USER**

**(Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi
Angkatan 2012 – 2014 Fakultas Ilmu Sosial dan
Ilmu Politik Universitas Lampung)**

Nama Mahasiswa

: Ulfa Sofiati

No. Pokok Mahasiswa

: 1016031071

Jurusan

: Ilmu Komunikasi

Fakultas

: Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



2. Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi

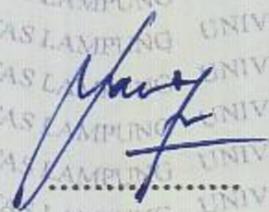
[Signature]
Drs. Teguh Budi Rahardjo, M.Si

NIP.196001221987031004

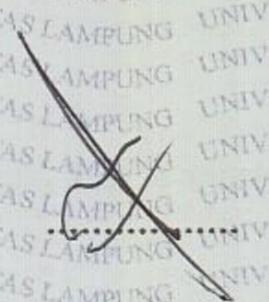
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Nanda Utaridah, S.Sos, M.Si



Penguji Utama: Dr. Abdul Firman Ashaf, S.Ip, M.Si



2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Drs. H. Agus Hadiawan, M.Si

NIP. 19580109 198603 1 002



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 14 Desember 2015

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana/Ahli Madya), baik di universitas Lampung maupun perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah di tulis atau dipublikasikan ke orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 30 November 2015

Yang membuat pernyataan,



ULFA SOFIATI
NPM. 1016031071

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan pada tanggal 8 Maret 1992, merupakan putri kedua dari lima bersaudara, buah hati dari pasangan Paldi Raja Ratu dengan Elviana. Penulis menghabiskan masa kanak-kanak di TK Al-Hidayah Menggala dan menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 1 Menggala pada tahun 2004. Penulis melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2007, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 2 Bandar Lampung selama 2 tahun dan menyelesaikannya di SMA Negeri 2 Menggala pada tahun 2010. Penulis terdaftar sebagai mahasiswi jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung sejak Agustus 2010 dan lulus pada Desember 2015. Terima kasih kepada Allah SWT karena memberikan kesempatan kepada Penulis untuk melakukan berbagai kegiatan positif dan mendapatkan hal-hal berharga selama ini, baik dari masa kanak-kanak hingga di bangku perkuliahan. Semoga segala ilmu yang saya dapatkan dapat berguna dan bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain. Amin.

Motto

*"Do Your Best and Pray, so the Good
Things will come to You..."*

PERSEMBAHAN

Terimakasih yang tak terhingga serta rasa syukur kepada Allah SWT, terimakasih atas segala karunia yang diberikan, kebahagiaan yang tak terhingga serta kesempatan berdoa yang Kau berikan.

Skripsi ini ku persembahkan untuk Ayah, Bunda tercinta, yang tak pernah lelah berjuang dan tak henti mendoakanku. Terimakasih telah memberiku kasih sayang, cinta, dukungan serta semangat dalam hidupku.

Untuk kakak ku, ketiga adik ku, keponakan ku, keluarga besar, sahabat, teman-teman serta semua yang selalu mendukung dan memberi semangat untukku.

Dan almamaterku tercinta, Universitas Lampung.

SANWACANA

Alhamdulillahirobbil'alamin. Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar dengan judul **“Pengaruh Motivasi dan Penggunaan Situs Judi Sepakbola *Online* terhadap Pemenuhan Kebutuhan *User*”** sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini tak luput dari kesalahan dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan yang lebih baik lagi nantinya. Semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat dikemudian hari.

Berbekal pengetahuan dan kemampuan yang penulis miliki, tanpa adanya bantuan, dukungan, motivasi, dan semangat dari berbagai pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. **Bapak Drs. Agus Hadiawan, M.Si** selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.

2. **Bapak Drs. Teguh Budi Raharjo, M.Si** selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
3. **Ibu Dhanik, S.Sos, M.Comm&Media,St** selaku Sekertaris Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
4. **Ibu Nanda Utaridah, S.Sos, M.Si** selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberikan arahan serta bimbingan kepada penulis dan sabar memahami ketidak mengertian penulis dalam proses penyusunan skripsi.
5. **Bapak Dr. A. Firman Ashaf, S.Ip, M.Si** selaku Dosen Pembahas Skripsi yang telah memberikan saran dan kritik yang membangun bagi penulis.
6. **Ibu Wulan Suciska, S.Ikom, M.Si** selaku dosen Pembimbing Akademik dan seluruh jajaran dosen FISIP Universitas Lampung khususnya jurusan Ilmu Komunikasi yang telah membekali penulis dengan ilmu dan pengetahuan selama menjalani masa perkuliahan.
7. Untuk ayahku **Paidi** dan bundaku **Elviana** terimakasih atas kasih sayang dan cinta yang telah kalian berikan, atas doa yang tiada henti mengiringi setiap langkah ku, atas jeri payah kalian membesarkan ku dan atas dukungan serta kesabaran kalian menanti kelulusan ku. Aku akan berusaha lebih keras lagi untuk membahagiakan kalian.

8. Untuk kakakku, ses **Rahma**, aa' **Aji**, ketiga adikku **Lulu, Ahmad, Jijah** dan keponakanku tercinta **Cila**, terimakasih atas kasih sayang, cinta dan dukungan kalian yang selalu menyemangatiku.
9. Untuk keluarga besarku, terimakasih telah menyemangati dan mendukungku untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Untuk yangku **Ivan Radityo Yudistira**, terimakasih atas kasih sayang, dukungan, bantuan, pengorbanan dan waktunya selama ini, terimakasih selalu kasih semangat buat aku nyelesain skripsi. Semoga kamu bisa cepet lulus juga, amin ya Allah.
11. Untuk oma **Nunieng**, opa **Husein**, mba **Ferry** dan mas **Doy**, terimakasih atas kasih sayang, perhatian, dukungan, nasehat dan semangat yang diberikan.
12. Untuk sahabat-sahabat seperjuanganku, sahabat terkeren, terasik, tersengkelin dan tergokil **Bianglala: Bogi, Acun, Etel, Mbapin, Ik-ik, Oyo, Biangkringet: Dinda, Danu, Agung**, terimakasih atas segala hambatan dan dukungan yang kalian berikan dalam penulisan skripsi ini. Jangan pernah lupain satu sama lain walau nanti kita udah punya hidup masing-masing ya sampai kakek nenek. *I LOVE YOU GUYS!*
13. Untuk *Mother of Bianglala: Alm. Rika Rosanti Dewi*, *you'll be always in our heart*. Terimakasih mader selama hidup telah memberikan kasih sayang dan perhatian buat kami semua.
14. Untuk sahabat-sahabat SMP (**seluruh pasukan D'xsa dan D'bumpkins**) dan sahabat SMA (**Moy, Aulia, Miring, Mami, Ereg,**

Ndon, Atul, Ntin, Mamat, Sisi, Opi) walau sekarang udah punya kesibukan masing-masing tetep inget satu sama lain ya. Makasih udah kasih semangat terus supaya cepet lulus.

15. Untuk seluruh **teman-teman komunikasi angkatan 2010**, khususnya **Deka** dan **Dina** terimakasih telah memberikan bimbingan dan arahan selama menyelesaikan skripsi ini. Semoga kita semua jadi orang sukses! Amiiin.

16. Untuk keluarga dan teman-teman KKN desa Margatiga Lampung Timur, terimakasih banyak atas waktu dan bantuannya selama KKN, semoga kita semua sukses selalu. Amiin.

Penulis hanya dapat berdoa semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dan bantuan yang telah kalian berikan kepada penulis. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Penulis,

Ulfa Sofiati

DAFTAR ISI

ABSTRAK	
ABSTRACT	
SURAT PERNYATAAN	
RIWAYAT HIDUP	
PERSEMBAHAN	
MOTTO	
SANWACANA	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR BAGAN	

I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Kegunaan Penelitian.....	6

II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	7
2.2 Tinjauan Tentang Perjudian Melalui Online.....	9
2.2.1 Sejarah Perjudian Online	9
2.2.2 Pengertian Situs Judi Sepakbola Online	11
2.2.3 Faktor-faktor Penyebab Judi Sepakbola.....	12
2.2.4 Internet Sebagai Media Baru (New Media)	14
2.2.5 Dampak Internet.....	19
2.2.6 Penggunaan Media	21
2.3 Tinjauan Tentang Motivasi dan Pemenuhan Kebutuhan	22
2.3.1 Pengertian Motivasi	22
2.3.2 Proses dan Konsep Motivasi	23
2.3.3 Fungsi Motivasi.....	24
2.3.4 Macam-macam Motivasi.....	25
2.3.5 Pemenuhan Kebutuhan.....	26
2.4 Landasan Teori.....	29
2.4.1 Teori Nilai Harapan (Expectancy Value Theory)	29

2.4.2 Konsep Internet Addiction	32
2.5 Kerangka Pikir	34
2.6 Hipotesis.....	38

III METODE PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian	39
3.2 Variabel Penelitian	39
3.3 Definisi Konsep.....	40
3.4 Definisi Operasional.....	41
3.5 Populasi dan Sampel	43
3.5.1 Populasi	43
3.5.2 Sampel.....	43
3.6 Sumber Data.....	44
3.7 Teknik Pengumpulan Data	44
3.8 Teknik Pengolahan Data	45
3.9 Teknik Pemberian skor	46
3.10 Uji Validitas dan Reliabilitas	47
3.10.1 Uji Validitas	47
3.10.2 Uji Reliabilitas	48
3.11 Teknik Analisis Data.....	48
3.11.1 Uji Parsial.....	48
3.11.2 Uji Simultan	49
3.12 Pengujian Hipotesa.....	49

IV GAMBARAN UMUM PENELITIAN

4.1 Sejarah Singkat Judi Sepakbola Online	52
4.2 Perkembangan Judi Sepakbola Online di Kalangan Mahasiswa	53

V HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Identitas Responden dan Karakteristik Informan.....	56
5.1.1 Identitas Responden	56
5.1.2 Karakteristik Informan	58
5.2 Uji Validitas	59
5.3 Uji Reliabilitas	62
5.4 Uji Normalitas	64
5.5 Pengolahan Data.....	65
5.5.1 Motivasi Menggunakan Situs Judi Sepakbola Online (X_1)	65
5.5.2 Penggunaan Situs Judi Sepakbola Online (X_2)	82
5.5.3 Pemenuhan Kebutuhan User (Y)	102
5.6 Pengolahan dan Analisa Data.....	113
5.7 Pembahasan.....	123
5.7.1 Menurut Tujuan Penelitian.....	123
5.7.1.1 Motivasi Menggunakan Situs Judi Sepakbola Online	123
5.7.1.2 Penggunaan Situs Judi Sepakbola Online	127
5.7.1.3 Pemenuhan Kebutuhan User	132

5.7.2 Menurut Teori dan Konsep yang Digunakan	134
---	-----

VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan	140
6.2 Saran.....	141

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Definisi Operasional	41
2. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	56
3. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	57
4. Karakteristik Responden Berdasarkan Pengalaman Bermain Judi Sepabola Online.....	57
5. Identitas Informan	59
6. Hasil Uji Validitas Variabel X_1	60
7. Hasil Uji Validitas Variabel X_2	60
8. Hasil Uji Validitas Variabel Y	61
9. Uji Reliabilitas Variabel X_1	62
10. Uji Reliabilitas Variabel X_2	62
11. Uji Reliabilitas Variabel Y.....	63
12. Hasil Uji Normalitas	64
13. Kuesioner Pertanyaan Nomor 1	66
14. Kuesioner Pertanyaan Nomor 2	67
15. Kuesioner Pertanyaan Nomor 3	67
16. Motif Kognisi Informan	68
17. Kuesioner Pertanyaan Nomor 4	69
18. Kuesioner Pertanyaan Nomor 5	70
19. Motif Afeksi Informan	71
20. Kuesioner Pertanyaan Nomor 6	72
21. Kuesioner Pertanyaan Nomor 7	73
22. Motif Pelepasan Informan.....	74
23. Kuesioner Pertanyaan Nomor 8	75
24. Kuesioner Pertanyaan Nomor 9	76
25. Kuesioner Pertanyaan Nomor 10	76
26. Motif Integrasi Sosial Informan.....	77
27. Kuesioner Pertanyaan Nomor 11	79
28. Kuesioner Pertanyaan Nomor 12	79
29. Kuesioner Pertanyaan Nomor 13	80
30. Motif Integrasi Pribadi Informan	81
31. Kuesioner Pertanyaan Nomor 14	83
32. Frekuensi Mengakses Situs Judi Sepakbola Oleh Informan	84
33. Kuesioner Pertanyaan Nomor 15	85
34. Kuesioner Pertanyaan Nomor 16	85
35. Kuesioner Pertanyaan Nomor 17	86

36. Preoccupation Informan.....	87
37. Kuesioner Pertanyaan Nomor 18.....	88
38. Tolerance Informan.....	89
39. Kuesioner Pertanyaan Nomor 19.....	90
40. Withdraw Awal Informan.....	91
41. Kuesioner Pertanyaan Nomor 20.....	92
42. Escape Informan.....	93
43. Kuesioner Pertanyaan Nomor 21.....	94
44. Chasing Informan.....	95
45. Kuesioner Pertanyaan Nomor 22.....	95
46. Loss Of Control Informan.....	96
47. Kuesioner Pertanyaan Nomor 23.....	97
48. Kuesioner Pertanyaan Nomor 24.....	98
49. Kuesioner Pertanyaan Nomor 25.....	99
50. Risked Significant Relationship Informan.....	100
51. Kuesioner Pertanyaan Nomor 26.....	101
52. Kuesioner Pertanyaan Nomor 27.....	102
53. Kuesioner Pertanyaan Nomor 28.....	103
54. Kebutuhan Fisiologis Informan.....	104
55. Kuesioner Pertanyaan Nomor 29.....	105
56. Kuesioner Pertanyaan Nomor 30.....	105
57. Kebutuhan akan Rasa Aman Informan.....	106
58. Kuesioner Pertanyaan Nomor 31.....	107
59. Kuesioner Pertanyaan Nomor 32.....	108
60. Kuesioner Pertanyaan Nomor 33.....	109
61. Kuesioner Pertanyaan Nomor 34.....	110
62. Kuesioner Pertanyaan Nomor 35.....	111
63. Kuesioner Pertanyaan Nomor 36.....	111
64. Kebutuhan Aktualisasi Diri Informan.....	112
65. Pengujian Hipotesis 1.....	113
66. Pengujian Hipotesis 2.....	116
67. Pengujian Hipotesis 3.....	119

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Proses Motivasi Dasar.....	23

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
2.1 Bagan Expectancy Value Theory	30
2.2 Bagan Kerangka Pikir	37

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi komunikasi di era globalisasi saat ini telah membawa perubahan besar dalam kehidupan masyarakat. Berbagai macam kebutuhan yang ingin dipenuhi juga semakin meningkat mengingat gaya hidup yang semakin hari semakin berkembang pula. Di dalam diri manusia terdapat aspek-aspek yang menggerakkan manusia bertindak dan membutuhkan sesuatu. Kebutuhan adalah keinginan manusia terhadap benda atau jasa yang dapat memberikan kepuasan jasmani maupun kebutuhan rohani (Saputra Lyndon, 2013:5).

Hingga saat ini, umumnya orang berpendapat bahwa kebutuhan pokok manusia terdiri dari pangan, sandang dan papan. Tanpa terpenuhinya tiga jenis kebutuhan ini manusia tak akan bisa hidup dengan baik. Akan tetapi kebutuhan manusia tersebut masih sebatas pada bentuk materi saja sedangkan kebutuhan manusia itu sendiri tidak terbatas. Kebutuhan manusia yang tidak terbatas tentu dipengaruhi oleh perkembangan zaman seperti di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, semakin majunya perkembangan kebudayaan manusia, dan bertambahnya jumlah penduduk. Oleh karena itu semakin tinggi intensitas seseorang untuk dapat memenuhi kebutuhannya maka manusia itu sudah dapat dikatakan sejahtera.

Berbagai macam kebutuhan yang bersifat konkret (nyata) dan abstrak (tidak nyata) menjadi suatu hal yang ingin dipenuhi demi kelangsungan kehidupannya. Kebutuhan yang bersifat konkret dalam hal ini seperti makanan, pakaian dan lain-lain. Sedangkan kebutuhan yang abstrak yaitu kesenangan, kepuasan, rasa ingin dihargai dan lain-lain.

Setiap individu memiliki kondisi internal, dimana kondisi internal tersebut turut berperan dalam aktivitas dirinya sehari-hari. Salah satu dari kondisi internal tersebut adalah motivasi. Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Motivasi didasari atas kebutuhan yang menyebabkan seseorang berusaha untuk dapat memenuhi kebutuhan tersebut (Uno Hamzah, 2012:1).

Pada dasarnya manusia ingin kebutuhan hidupnya dapat terpenuhi, begitu pula yang terjadi di kalangan mahasiswa. Gaya hidup yang tinggi membuat mahasiswa semakin mencari kebutuhan akan uang dan hiburan untuk mencapai kepuasan yang dicari. Kebutuhan ini lah yang menjadi landasan mereka termotivasi untuk melakukan kegiatan mana yang mampu memenuhi kebutuhannya. Hampir semua manusia selalu ingin mendapatkan sesuatu dengan cara yang cepat dan instan meskipun harus melakukan kegiatan yang menyimpang. Salah satu kegiatan yang menyimpang yang sedang melanda generasi muda saat ini adalah adanya perjudian sepakbola.

Perjudian sepakbola menjadi pilihan yang menarik apalagi jika terdapat kesamaan hobi pada pelakunya. Perjudian sepakbola umumnya dilakukan secara langsung antara dua orang atau lebih dengan mempertaruhkan barang-barang berharga yang

mereka miliki secara sembunyi-sembunyi. Namun sulitnya mencari lawan yang sesuai dengan keinginan dan isi kantong para pelaku, hadir lah perjudian *online* yang dilakukan dengan menggunakan media internet.

Pesatnya perkembangan teknologi telah memunculkan adanya media baru yang ditandai dengan hadirnya Internet. Internet menawarkan potensi komunikasi yang lebih terdesentralisasi dan lebih demokratis dibandingkan yang ditawarkan oleh media lama. Salah satu kelebihan internet yaitu interaktivitasnya dimana hal tersebut meningkatkan keaktifan pengguna, selain itu internet juga menawarkan berbagai macam fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan penggunanya, Melalui internet hampir semua orang di belahan dunia mana pun dapat saling berkomunikasi dengan cepat dan mudah. (McQuail, 2011:40)

Perkiraan jumlah pengguna (*user*) di AS melebihi 200 juta atau 75% dari populasi. Dalam beberapa tahun saja internet sudah menjadi medium utama untuk iklan. Internet telah muncul sebagai medium komersial. Beberapa situs berisi produk dan situs lainnya didesain untuk menarik *audience* dengan mengandalkan isinya (Vivian, 2008:262-274). Salah satu fungsi internet adalah untuk memberikan hiburan bagi masyarakat, berbagai macam konten dari internet menjadi pilihan yang menarik. Konten hiburan yang terdapat pada media *online* selain memberikan manfaat yang positif juga membawa dampak negatif yang tidak kalah banyak dari manfaat positifnya. Sebagai contoh dampak negatifnya adalah permainan-permainan yang mengandung unsur perjudian.

Perjudian *online* sudah populer sejak tahun 1990. Situs perjudian melalui internet mengalami peningkatan dari 15 *website* pada tahun 1996 menjadi 200 *website*

pada tahun 1997. Pada saat ini dalam dunia maya perjudian tergolong komunitas yang terbesar. Ada puluhan ribu situs di internet yang menyediakan fasilitas perjudian. Modus ini menjanjikan banyak keuntungan bagi pemiliknya. Untuk membuka usaha judi *online* melalui internet sangat mudah, kemudahan tersebut misalnya dalam hal pembuatan situs judi *online* tidak diperlukan lagi perizinan-perizinan. Cukup dengan bermodalkan sebuah *web* dengan fasilitas yang menarik, setiap orang dapat memiliki usaha perjudian di internet (Suhariyanto, 2012:67).

Perjudian sepakbola *online* yang sedang marak dikalangan mahasiswa saat ini merupakan suatu inovasi yang ditawarkan oleh media demi memenuhi kebutuhan penggunanya. Berbagai kemudahan serta keuntungan membuat mahasiswa semakin tertarik untuk menjadi bagian dari situs perjudian sepakbola *online*. Perjudian telah menciptakan individu-individu yang malas, dengan berjudi mereka tidak perlu kerja keras untuk mendapatkan apa yang diinginkan. Selain itu mereka menjadi lalai akan kegiatan-kegiatan pokok yang harus dilakukan karena fokus pada kegiatan berjudi.

Banyak faktor yang mendorong mahasiswa untuk ikut serta dalam perjudian sepakbola *online*, diantaranya ada mahasiswa yang ikutserta dalam perjudian sepakbola *online* karena menerima ajakan dari teman ataupun sekedar meniru apa yang sedang menjadi *trend* di sekitar lingkungannya., terdapat pula mahasiswa yang melakukan perjudian sepakbola *online* sebagai suatu bentuk kegiatan dalam proses pemenuhan kebutuhannya, baik immateril maupun materil. Ketika ada kebutuhan yang terpenuhi oleh kegiatan perjudian yang mereka lakukan, maka hal tersebut akan mendorong mereka untuk kembali melakukan kegiatan yang sama

dan mencoba untuk mendapatkan keuntungan yang lebih besar demi mencapai suatu kepuasan bagi dirinya hingga dapat menyebabkan mereka menjadi ketergantungan karena selalu mengulangi kegiatan perjudian sepakbola *online*.

Mahasiswa yang bermain judi sepakbola *online* pasti mempunyai harapan untuk memenangkan taruhan yang mereka pasang agar memperoleh suatu keuntungan (uang), harapan ini menjadi semakin besar karena adanya kepercayaan mereka terhadap situs judi sepakbola *online*, ketika mereka percaya dan merasa yakin bahwa situs judi sepakbola *online* dapat memberikan apa yang mereka butuhkan seperti uang dan kesenangan mereka akan menjadi semakin sering melakukan perjudian sepakbola melalui situs perjudian *online*. Tingkat keseringan seseorang dalam melakukan kegiatan dapat menyebabkan timbulnya suatu ketergantungan. Hal ini tentunya merugikan mahasiswa itu sendiri karena perjudian sepakbola *online* yang dilakukan memberikan banyak dampak negatif bagi mereka.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh motivasi dan penggunaan situs judi sepakbola *online* terhadap pemenuhan kebutuhan *user*. *User* yang berkaitan dalam penelitian ini adalah mahasiswa FISIP Universitas Lampung Angkatan 2012, 2013 dan 2014 yang menggunakan situs judi sepakbola *online*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Seberapa besar pengaruh motivasi dan penggunaan situs judi sepakbola *online* terhadap pemenuhan kebutuhan *user*?”

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui besar pengaruh motivasi dan penggunaan situs judi sepakbola *online* terhadap pemenuhan kebutuhan *user*.

1.4 Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini yaitu:

1. Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan Ilmu Komunikasi dan diharapkan juga bisa menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya khususnya yang berkaitan dengan pengaruh motivasi dan penggunaan situs judi sepakbola *online* terhadap pemenuhan kebutuhan *user*.
2. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran, pengetahuan, gambaran dan informasi mengenai pengaruh motivasi dan penggunaan situs judi sepakbola *online* terhadap pemenuhan kebutuhan *user* sehingga dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian berikutnya yang sejenis.

BAB II **TINJAUAN PUSTAKA**

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang fenomena judi sepakbola sudah pernah dilakukan sebelumnya, misalnya penelitian yang dilakukan oleh Toni Darmawan, Mahasiswa FISIP Unila Jurusan Sosiologi pada tahun 2013 dengan judul *Faktor Penyebab Maraknya Judi Bola Di Kalangan Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa FISIP Universitas Lampung)*. Fokus masalah yang diteliti adalah apa saja faktor-faktor penyebab maraknya perjudian sepakbola di kalangan mahasiswa.

Hasil penelitiannya membuktikan bahwa faktor-faktor yang menjadi penyebab maraknya perjudian sepakbola di kalangan mahasiswa adalah *faktor keinginan diri untuk mencoba, faktor situasional, faktor sosial dan ekonomi, faktor persepsi tentang peluang kemenangan dan faktor persepsi terhadap keterampilan*. Kemudian muncul dampak yang ditimbulkan dari bermain judi bola yaitu *rasa kecanduan dan sifat acuh tak acuh kepada lingkungan sekitar*.

Dari penelitian tersebut penulis dapat mengetahui penyebab maraknya perjudian sepakbola di kalangan mahasiswa serta dapat dijadikan referensi untuk penelitian yang sedang penulis lakukan mengingat adanya kesamaan fokus masalah yaitu fenomena judi sepakbola di kalangan mahasiswa. Namun pada penelitian

sebelumnya masih belum menngkaji lebih dalam tentang motif mahasiswa melakukan perjudian sepakbola pada media *online* serta sejauhmana tingkat kecanduan yang dialami oleh mereka. Maka dari itu pada penelitian ini, penulis ingin mengembangkan kekurangan dari penelitian sebelumnya dengan tujuan untuk mengetahui besar pengaruh motivasi dan penggunaan situs judi sepakbola *online* terhadap pemenuhan kebutuhan.

Penelitian selanjutnya tentang penggunaan media *online* yang dilakukan oleh Evan Mediano Paloma, Mahasiswa FISIP Unila Jurusan Ilmu Komunikasi pada tahun 2011 dengan judul, *Pengaruh Motivasi dan Penggunaan Situs Facebook.com Terhadap Kepuasan Dalam Mencari Teman Bagi Remaja*. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan mengukur besarnya pengaruh motivasi remaja dan penggunaan situs *facebook* terhadap kepuasan mencari teman. Teori yang digunakan dalam penelitian yaitu teori *uses and gratification*.

Hasil penelitiannya membuktikan bahwa besarnya pengaruh secara parsial motivasi dan penggunaan situs *Facebook* terhadap kepuasan remaja anggota Warung Internet MindNet Bandar Lampung dalam mencari teman adalah sebesar 62,9% dan 61,9%. Kemudian secara simultan motivasi dan penggunaan situs *facebook* terhadap kepuasan remaja anggota Warung Intenet MindNet Bandar Lampung dalam mencari teman adalah sebesar 60,7%.

Dari penelitian tersebut peneliti dapat memahami tentang dampak dari penggunaan internet terhadap kepuasan pengguna yang dilakukan pada media sosial yaitu *facebook.com*. Selain itu, peneliti juga memahami tentang penggunaan tiga variabel serta hubungan masing-masing variable. Namun pada penelitian ini

masih belum mengkaji gangguan-gangguan yang dialami pengguna internet ketika mereka asik mengakses situs *online*. Maka dari itu pada penelitian yang sedang penulis lakukan, penulis ingin mengkaji tentang dampak negatif yang ditimbulkan oleh adanya penyalahgunaan media *online* yaitu perjudian sepakbola yang dilakukan mahasiswa pada situs *online*.

2.2 Tinjauan Tentang Perjudian melalui Media *Online*

2.2.1 Sejarah Perjudian *Online*

Judi *online* merupakan perjudian yang dilakukan dengan menggunakan berbagai media elektronik dengan menggunakan jaringan internet di dalamnya. Judi *online* mulai ada pada tahun 1994, diawali dengan diloloskannya Pakta Perdagangan Bebas oleh negara Karibia Antigua dan Barbuda, sehingga dengan adanya pakta itu, Karibia Antigua dan Barbuda dapat memberikan izin bagi organisasi-organisasi untuk membuka judi *online*. Apalagi karena sebelum pakta ditandatangani, *Microgaming* telah mengembangkan pembuatan *software* taruhan *online* yang pengamanannya dijamin oleh *software* yang dikembangkan *CryptoLogic*, perusahaan pertama yang mengembangkan *software* keamanan judi *online*.

Pada tahun 1996, *Kahnawake Gaming Commission* yang mengatur aktivitas permainan *online*, didirikan oleh Mohawk Territory of Kahnawake. Komisi ini kemudian menerbitkan izin permainan bagi banyak kasino *online* dan poker di seluruh dunia dengan tujuan agar lisensi yang diberikan membuat para pengelola menjaga transparansi dan keadilan dalam menjalankan bisnisnya.

Pada tahun 1997, judi *online* mulai *booming* sehingga *website* judi yang semula hanya ada 15 pada 1996, meningkat menjadi 200 pada 1997. Laporan yang diterbitkan Frost & Sullivan pada 1998 menyebutkan, hingga pada tahun itu perputaran uang dalam bisnis judi *online* sudah mencapai US\$ 830 juta. Pada tahun 1998, untuk pertama kalinya judi poker *online* diperkenalkan. Namun setahun kemudian, atau pada 1999, pemerintah Amerika Serikat (AS) memberlakukan *Internet Gambling Prohibition Act* (pakta larangan judi di internet), sehingga perusahaan apapun tidak dapat lagi menawarkan berbagai produk judi *online* kepada penduduk negeri Paman Sam. Akan tetapi, kebijakan itu tidak berlaku lama karena kemudian pemerintah AS mencabutnya. Tak lama setelah *Internet Gambling Prohibition Act* tak lagi berlaku, permainan kasino *online* dengan *multiplayer* sistem diperkenalkan. Inilah kali pertama di mana orang-orang bisa berjudi, ber-*chat* dan berinteraksi dengan sesama pemain judi dalam sebuah lingkungan yang interaktif.

Pada tahun 2000, Pemerintahan Federal Australia menjadi pemerintahan yang pertama memberlakukan Pakta Moratorium Judi Interaktif, sehingga bagi penduduk di negara itu, kasino *online* menjadi aktivitas ilegal karena memang belum mendapatkan izin resmi dari pemerintah setempat, kemudian pada tahun 2001 jumlah pemain salah satu agen perjudian *online* yaitu agen SBOBET diperkirakan telah mencapai 8 juta orang dan jumlah ini terus meningkat dari tahun ke tahun meski berbagai peraturan yang melarang keberadaan judi jenis ini muncul silih berganti di banyak negara di dunia.

(<http://judilegalilega.blogspot.com/>, diakses pada tanggal 22/06/2014, pukul 13.40 WIB)

2.2.2 Pengertian Situs Judi Sepakbola *Online*

Situs judi bola *online* merupakan sebuah halaman *web* yang menyediakan informasi tentang hasil pertandingan berbagai macam cabang olahraga di seluruh dunia, serta berisikan permainan yang melibatkan uang di dalamnya atau biasa disebut dengan taruhan. Cabang olahraga yang ada di dalam situs judi bola antara lain sepakbola, bola basket, pingpong, tenis, bulu tangkis, pacuan kuda, bola voli, balap sepeda, motogp, dan lain sebagainya. Sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga yang diperjudikan dan paling banyak peminatnya. Cabang olahraga ini juga merupakan cabang olahraga yang paling banyak menarik perhatian masyarakat di kehidupan sehari-hari. (<http://motobola.org/situs-judi-bola/>, diakses pada tanggal 29/10/2014, pukul 15.00 WIB)

Di dalam perjanjian pertaruhan ada beragam jenisnya yaitu:

1. Taruhan Menang, Kalah dan Seri.
2. Taruhan Arisan Liga
3. Taruhan dengan *Voor/Leg* dan *Key* (biasanya dari angka 5% - 35%), untuk taruhan ini biasanya dikenal sistem bola jalan dan bola mati.

Bola jalan yaitu, petaruh bisa terus memasang taruhan dengan kondisi *voor* dan *key* berbeda (fluktuasi) dari menit ke menit. Taruhan sah pada saat bola sedang berjalan/dimainkan, tidak boleh memasang pada saat *corner kick*, *free kick* dan *penalty kick*. Sedangkan bola mati yaitu, petaruh harus memastikan taruhannya beberapa saat sebelum *kick off* dimulai.

(<http://baladabocahdesa.blogspot.com/2012/11/mekanisme-judi-bola-aturan-judi-bola.html> diakses tanggal 18 januari 2015 pukul 19.00 WIB)

2.2.3 Faktor-faktor Penyebab Judi Sepakbola

Menurut Papu johanes (2002) ada beberapa faktor penyebab judi marak di kalangan masyarakat, diantaranya:

1. Faktor Sosial dan Ekonomi

Bagi mahasiswa dengan kantong yang *pas-pasan*, kadang mereka berpikir bagaimana cara memenuhi kebutuhan hidup mereka, dengan modal yang sangat kecil mereka mengharapkan keuntungan yang sebesar-besarnya atau mendapatkan uang yang lebih dalam sekejap tanpa usaha yang besar. Selain itu kondisi sosial masyarakat yang menerima perilaku berjudi juga berperan besar terhadap tumbuhnya perilaku tersebut.

2. Faktor Situasional

Situasi yang bisa dikategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi, diantaranya adalah tekanan dari teman-teman atau kelompok atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode-metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian. Tekanan dari teman dekat seperti ajakan untuk ikut berjudi membuat sang calon penjudi merasa tidak enak jika tidak menuruti apa yang diinginkan oleh temannya. Sementara metode pemasaran yang dilakukan oleh para pengelola perjudian dengan selalu mengekspose para penjudi yang berhasil, sehingga memberikan kesan kepada calon penjudi bahwa kemenangan dalam perjudian adalah sesuatu yang biasa, mudah dan dapat terjadi pada siapa saja. padahal kenyataannya kemungkinan menang sangatlah kecil.

3. Faktor keinginan untuk mencoba

Sangatlah masuk akal jika faktor ingin mencoba memiliki efek yang besar terhadap perilaku berjudi bola, terutama menyangkut keinginan untuk terus berjudi yang memang pada awalnya ia hanya iseng ingin mencoba, akan tetapi karena penasaran dan berkeyakinan bahwa kemenangan bisa terjadi kepada siapapun, termasuk dirinya dan berkeyakinan bahwa dirinya suatu saat akan menang atau berhasil, sehingga membuatnya melakukan perjudian berulang kali.

4. Faktor Persepsi tentang Peluang Kemenangan

Persepsi yang dimaksudkan disini adalah persepsi pelaku dalam membuat evaluasi terhadap peluang menang yang akan diperolehnya jika ia melakukan perjudian. Para penjudi yang sulit meninggalkan perjudian biasanya cenderung memiliki persepsi yang keliru tentang kemungkinan untuk menang. Fanatisme terhadap suatu tim sepak bola membuat mereka merasa sangat yakin akan kemenangan yang akan diperoleh dia dan timnya, meski pada kenyataannya kadang peluang tersebut amatlah kecil karena keyakinan yang ada hanyalah suatu ilusi yang diperoleh dari evaluasi peluang berdasarkan sesuatu situasi atau kejadian yang tidak menentu dan sangat subyektif. Dalam benak mereka selalu tertanam pikiran, "kalau sekarang belum menang pasti di kesempatan berikutnya akan menang", begitu seterusnya.

5. Faktor Persepsi terhadap Keterampilan

Penjudi yang merasa dirinya sangat trampil dalam menebak hasil sebuah pertandingan sepak bola dan akan cenderung menganggap bahwa

keberhasilan/kemenangan dalam permainan judi adalah karena ketrampilan dan keberuntungan yang dimilikinya. Padahal tidak selalu keberuntungan menaunginya, bahkan kadang presentase kekalahannya lebih besar dari kemenangannya. Bagi mereka kekalahan dalam perjudian tidak pernah dihitung sebagai kekalahan tetapi dianggap sebagai "hampir menang", sehingga mereka terus memburu kemenangan yang menurut mereka pasti akan didapatkan.

2.2.4 Internet Sebagai Media Baru (*New Media*)

Perkembangan media massa dari tahun ke tahun mempengaruhi media dalam mengembangkan teknologi yang dipakai untuk mengirimkan informasi secara cepat dan akurat. Media massa berkembang begitu cepat dengan ditandai munculnya media baru (*new media*). Istilah media baru (*new media*) telah digunakan sejak tahun 1960-an dan telah mencakup seperangkat teknologi komunikasi terapan yang semakin berkembang dan beragam. Ciri utama media baru adalah adanya saling keterhubungan, aksesnya terhadap khalayak individu sebagai penerima maupun pengirim pesan, interaktivitasnya, kegunaan yang beragam sebagai karakter yang terbuka, dan sifatnya yang ada di mana-mana (McQuail, 2011:42).

Perubahan yang berkaitan dengan munculnya media baru yaitu digitalisasi dan konvergensi atas segala aspek media, interaksi dan konektivitas jaringan yang makin meningkat, mobilitas dan deklokasi untuk mengirim dan menerima, adaptasi terhadap peranan publikasi khalayak, munculnya beragam bentuk baru

“pintu” (*gateway*) media, dan pemisahan dan pengaburan dari lembaga media (McQuail, 2011:57).

Beberapa karakteristik kunci untuk membedakan media lama dengan media baru dari perspektif pengguna, antara lain (McQuail, 2011:157):

1. Interaktivitas (*interactivity*): sebagaimana ditunjukkan oleh rasio respons atau inisiatif dari sudut pandang pengguna terhadap penawaran sumber atau pengirim.
2. Kehadiran sosial atau sosiabilitas (*social presence or sociability*): dialami oleh pengguna, berarti kontak personal dengan orang lain dapat dimunculkan oleh penggunaan media.
3. Kekayaan media (*media richness*): jangkauan di mana media dapat menjembatani kerangka referensi yang berbeda, mengurangi ambiguitas, memberikan lebih banyak petunjuk, melibatkan banyak indera dan lebih personal.
4. Otonomi (*autonomy*): derajat di mana seorang pengguna merasakan kendali atas konten dari penggunaan, mandiri dari sumber.
5. Unsur bermain-main (*playfulness*): kegunaan untuk hiburan dan kesenangan, sebagai lawan dari sifat fungsi dan alat.
6. Privasi (*privacy*): berhubungan dengan kegunaan media dan konten tertentu.
7. Personalisasi (*personalization*): derajat di mana konten dan penggunaan menjadi personal dan unik.

Media massa mempunyai fungsi sosial tertentu, dimana media massa dipandang bukan hanya sebagai pertukaran berita dan pesan melainkan sebagai kegiatan

individu dan kelompok mengenai tukar-menukar data, fakta, dan ide, antara lain (Effendy, 2004:27-28):

1. Informasi, yaitu pengumpulan, penyimpanan, pemrosesan, penyebaran berita, data, gambar, fakta dan pesan, opini dan komentar yang diperlukan agar orang mengerti dan bereaksi secara jelas pada kondisi internasional, lingkungan, dan orang lain, serta dapat mengambil keputusan yang tepat.
2. Sosialisai, yaitu kegiatan pemasyarakatan yang dilakukan melalui proses penyeiaan sumber ilmu pengetahuan yang memungkinkan orang bersikap dan bertindak sebagai anggota masyarakat yang efektif yang menyebabkan ia sadar akan fungsi sosialnya sehingga ia dapat aktif didalam masyarakat.
3. Motivasi, yaitu menjelaskan tujuan setiap masyarakat jangka pendek maupun jangka panajng, mendorong orang untuk menentukan berbagai pilihan dan keinginanya, mendorong kegiatan individu dan kelompok berdasarkan tujuan bersama yang akan dikejar.
4. Perdebatan dan diskusi, yaitu menyediakan dan saling menukar fakta yang diperlukan untuk memungkinkan persetujuan atau menyelesaikan berbagai perbedaan pendapat mengenai masalah publik, menyediakan bukti-bukti yang relevan, yang diperlukan untuk kepentingan umum dan agar masyarakat lebih melibatkan diri dalam masalah yang menyangkut kegiatan bersama ditingkat internasional, nasional dan lokal.
5. Pendidikan, Yaitu pengalihan ilmu pengetahuan sehingga mendorong perkembangan intelektual, pembentukan watak, dan pendidikan keterampilan serta kemahiran yang diperlukan pada semua bidang kehidupan.

6. Memajukan kebudayaan, yaitu penyebarluasan hasil kebudayaan dan seni dengan maksud melestarikan warisan masa lalu perkembangan kebudayaan dengan memperluas horison seseorang, membangunkan imajinasi dan mendorong kreatifitas serta kebutuhan estetikanya.
7. Hiburan, yaitu penyebarluasan sinyal, suara, simbol dan citra (gambar) dari drama, tari, kesenian, sastra, musik, komedi, olahraga, permainan dan lain-lain untuk rekreasi dan kesenangan kelompok dan individu.
8. Integrasi, yaitu menyediakan bagi bangsa, kelompok, dan individu kesempatan memperoleh pesan yang diperlukan agar mereka dapat saling kenal, mengerti, dan menghargai kondisi, pandangan, dan keinginan orang lain.

Internet merupakan jaringan komputer yang dibentuk oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat pada tahun 1969, melalui proyek ARPA yang disebut ARPANET (*Advanced Research Project Agency Network*), di mana mereka mendemonstrasikan bagaimana dengan *hardware* dan *software* komputer yang berbasis UNIX, kita bisa melakukan komunikasi dalam jarak yang tidak terhingga melalui saluran telepon. Proyek ARPANET merancang bentuk jaringan, kehandalan, seberapa besar informasi dapat dipindahkan, dan akhirnya semua standar yang mereka tentukan menjadi cikal bakal pembangunan protokol baru yang sekarang dikenal sebagai TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*). (http://id.wikipedia.org/wiki/Sejarah_Internet, diakses pada tanggal 29/10/2014, pukul 13.00 WIB).

Perkembangan teknologi dan internet yang semakin berkembang membuat penciptaan *World Wide Web* (WWW) menjadi mungkin. *World Wide Web* merupakan pemrograman yang diciptakan oleh Tim Berners-Lee pada tahun 1989 untuk memperluas manfaat internet dalam membangun bangsa (Biagi, 2010:233). *World Wide Web* (WWW) adalah sistem yang menghubungkan modul-modul informasi global dalam sekuensi yang ditentukan oleh pengguna. Penciptaan *web* didasari oleh tiga komponen yaitu URL (*universal resource locators*) sebagai alamat identitas untuk halaman situs internet, HTTP (*hypertext transfer protocol*) sebagai protokol atau pengkodean untuk membaca halaman-halaman *web*, dan HTML (*hypertext markup language*) sebagai bahasa yang dipakai untuk pengkodean halaman *web* (Vivian, 2008:268).

Internet merupakan suatu alat penunjang untuk dapat memudahkan para jurnalistik dalam membuat dan menyampaikan informasi dengan menggunakan komputer yang terkoneksi dengan internet. Dengan menggunakan media baru seluruh masyarakat dapat dengan mudah mencari detail cerita atau sebuah kejadian. Industri media baru merupakan media yang tumbuh paling pesat, sekitar 73% dari semua konsumen adalah *online* (Biagi, 2010:13). Internet mempunyai beberapa ciri, yaitu: (McQuail, 2011:44)

1. Teknologi berbasis komputer.
2. Karakternya hibrida, tidak berdedikasi, fleksibel.
3. Potensi interaktif.
4. Fungsi publik dan privat.
5. Peraturan yang tidak ketat.
6. Kesalingterhubungan.
7. Ada di mana-mana/tidak tergantung lokasi.
8. Dapat diakses individu sebagai komunikator.

9. Media komunikasi massa dan pribadi.

Sebagai media komunikasi, internet memungkinkan kita untuk melihat situasi disekitar kita dengan secepat mungkin (*windows*), membantu kita memahami pengalaman kita (*interpreters*), menyampaikan berbagai bentuk informasi pada kita (*platforms*), memungkinkan komunikasi yang interaktif dengan adanya *feedback* dari khalayak (*interactive communication*), menyediakan berbagai arahan dan tujuan (*signpost*), menyaring pengalaman kita dan memberikan fokus pada beberapa pengalaman kita (*filters*), merefleksikan diri kita pada diri kita (*mirrors*) dan juga dapat menjadi hambatan yang menutupi kebenaran (*barrier*) (Littlejohn, 1996:324).

2.2.5 Dampak Internet

Kebutuhan masyarakat akan informasi dan hiburan menjadikan masyarakat memanfaatkan kehadiran teknologi internet. Pemanfaatan tersebut menimbulkan berbagai macam dampak bagi kehidupan masyarakat itu sendiri, dampak tersebut berupa dampak negatif dan positif. Berikut beberapa dampak yang disebabkan oleh kehadiran internet:

1. Dampak Positif

- a. Internet sebagai media komunikasi, fungsi ini merupakan fungsi internet yang paling banyak digunakan, setiap pengguna internet dapat berkomunikasi dengan pengguna lainnya dari seluruh dunia.
- b. Media untuk mencari Informasi, perkembangan internet yang pesat, menjadikan internet sebagai salah satu sumber informasi yang penting dan akurat.

- c. Sumber Penghasilan, saat ini banyak sekali orang yang menggunakan internet sebagai sumber penghasilan.
 - d. Kemudahan berbisnis, kemudahan bertransaksi dan berbisnis dalam bidang perdagangan sehingga tidak perlu pergi ketempat penjualan.
 - e. Sumber informasi, bisa digunakan sebagai lahan informasi untuk bidang pendidikan, kebudayaan dan lain-lain.
 - f. Kemudahan memperoleh informasi, kemudahan memperoleh informasi yang ada di internet sehingga manusia tahu apa saja yang terjadi.
 - g. Media pertukaran data, dengan menggunakan email, newsgroup, FTP dan WWW (World Wide Web) pengguna internet diseluruh dunia dapat saling bertukar informasi dengan cepat dan murah.
2. Dampak negatif internet
- a. Pornografi, internet identik dengan pornografi. Dengan kemampuan penyampaian informasi yang dimiliki internet, pornografi pun merajalela.
 - b. Penipuan, internet pun tidak luput dari serangan penipu.
 - c. Mengurangi sifat sosial, karena manusia cenderung lebih suka berhubungan lewat internet dari pada bertemu secara langsung.
 - d. Perjudian, dengan jaringan yang tersedia, para penjudi tidak perlu pergi ke tempat khusus untuk memenuhi keinginannya. Cukup bermodalkan jaringan internet mereka sudah dapat melakukan perjudian.
 - e. Kecanduan, bisa membuat seseorang kecanduan ,terutama yang menyangkut perjudian dan dapat menghabiskan uang karena hanya untuk melayani kecanduan tersebut. (<http://bayusonova01.blogspot.com/>, diakses pada tanggal 29/10/2014, pukul 14.00 WIB)

2.2.6 Penggunaan Media

Penggunaan suatu media akan mempengaruhi dan memberi dampak yang besar bagi para penggunanya. Menurut Ardianto dan Erdinaya (2004), tingkat penggunaan media tersebut dapat dilihat dan diukur dari frekuensi penggunaan media tersebut maupun durasi penggunaannya. ([http://digilib.petra.ac.id/viewer.php-penggunaan media-chapter3.pdf](http://digilib.petra.ac.id/viewer.php-penggunaan-media-chapter3.pdf))

Setiap orang yang menggunakan suatu media pasti mengharapkan untuk mendapat kepuasan dari media tersebut dan tentunya akan menghabiskan waktunya untuk mengkonsumsi isi media tersebut. Setelah menggunakan media massa akan timbul hubungan antara individu yang mengkonsumsi isi media tersebut dengan media massa. Bila timbul rasa puas, maka dapat dikatakan antar keduanya terjalin hubungan positif. Namun sebaliknya, akan timbul hubungan yang negatif bila individu tersebut merasa tidak puas karena mereka mendapatkan kepuasan akan kebutuhan dan keinginannya.

Penggunaan media oleh individu dipengaruhi oleh tiga hal, yaitu: (Lismanto, 2005:25)

1. Jumlah waktu yang dihabiskan individu

Jumlah waktu yang dihabiskan oleh individu dengan media berhubungan erat dengan banyaknya atau beberapa kali individu tersebut menghabiskan waktu menggunakan media dalam suatu waktu. Durasi berkaitan dengan berapa lama waktu yang dihabiskan individu setiap kali menggunakan media.

2. Jenis isi media

Jenis isi media berkaitan dengan jenis isi media apa yang dikonsumsi oleh individu. Hubungan individu dengan media berarti hubungan yang tercipta antara individu dengan isi media yang dikonsumsi.

3. Hubungan antara individu dengan media tersebut

Hubungan yang terjadi bisa berupa hubungan positif, dalam arti individu terpenuhi kebutuhannya dan meneruskan pengkonsumsinya atau bisa juga terjadi hubungan negatif, yakni individu menghentikan pengkonsumsinya akibat tidak terpenuhi kebutuhannya akan suatu media.

2.3 Tinjauan Tentang Motivasi dan Pemenuhan Kebutuhan

2.3.1 Pengertian Motivasi

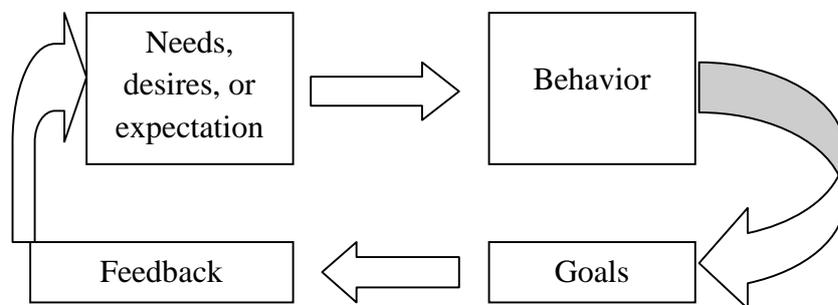
Motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan Mc. Donald ini mengandung tiga elemen penting yaitu: (Sardiman, 2005:73-74)

1. Motivasi mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia.
2. Motivasi ditandai dengan munculnya rasa (*feeling* dan afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.

- Motivasi akan dirangsang dengan adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi, yakni tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.

2.3.2 Proses dan Konsep Motivasi

Proses interaksi yang terjadi dalam pembentukan motivasi disebut produk motivasi dasar (*basic motivation process*), dapat digambarkan dengan model proses sebagai berikut: (Uno, 2012:5)



Gambar 2.1 Proses Motivasi Dasar

Dari gambar model di atas dapat dijelaskan bahwa motivasi merupakan kekuatan yang mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan. Kekuatan-kekuatan ini pada dasarnya dirangsang oleh adanya berbagai macam kebutuhan seperti, keinginan yang hendak dipenuhinya, tingkah laku, tujuan, dan umpan balik.

Konsep motivasi yang berhubungan dengan tingkah laku seseorang dapat diklasifikasi sebagai berikut: (Uno, 2012:8)

- Seseorang senang terhadap sesuatu, apabila ia dapat mempertahankan rasa senangnya maka akan termotivasi untuk melakukan kegiatan itu.

2. Apabila seseorang merasa yakin mampu menghadapi tantangan maka biasanya orang tersebut terdorong melakukan kegiatan tersebut.

Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertindak. Dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Oleh karena itu, perbuatan seseorang yang didasarkan atas motivasi tertentu mengandung tema sesuai dengan motivasi yang mendasarinya. Manusia dalam kehidupannya dewasa ini tidak dapat memenuhi kebutuhannya tanpa bantuan dari orang lain, baik kebutuhan biologis, kebutuhan ekonomis, maupun kebutuhan penting lainnya. Manusia didalam memenuhi kebutuhannya, sering mengadakan hubungan atau memerlukan bantuan dari orang lain. Tanpa bantuan, orang yang bersangkutan tidak berarti sama sekali. (Uno, 2012:1-2)

2.3.3 Fungsi Motivasi

Motivasi merupakan suatu dorongan yang timbul oleh adanya rangsangan dari dalam maupun dari luar sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku/aktivitas tertentu lebih baik dari keadaan sebelumnya.

Fungsi motivasi adalah sebagai berikut: (Sardiman, 2005:85)

- a. Mendorong manusia untuk melakukan suatu aktivitas yang didasarkan atas pemenuhan kebutuhan. Dalam hal ini, motivasi merupakan motor penggerak dari setiap kebutuhan yang akan dipenuhi.
- b. Menentukan arah tujuan yang hendak dicapai.
- c. Menentukan perbuatan yang harus dilakukan.

Motivasi juga dapat disimpulkan sebagai dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang untuk mengadakan perubahan tingkah laku, yang mempunyai indikator sebagai berikut: (Uno, 2012:10)

1. Adanya hasrat dan keinginan untuk melakukan kegiatan.
2. Adanya dorongan dan kebutuhan untuk melakukan kegiatan.
3. Adanya harapan dan cita-cita.
4. Penghargaan dan penghormatan atas diri.
5. Adanya lingkungan yang baik.
6. Adanya kegiatan yang menarik.

2.3.4 Macam-macam Motivasi

Motif dapat dibedakan menjadi 3 macam yaitu: (Uno, 2012:3)

1. Motif biogenetis, yaitu motif-motif yang berasal dari kebutuhan-kebutuhan organisme demi kelanjutan hidupnya, misalnya lapar, haus, kebutuhan akan kegiatan dan istirahat, mengambil nafas, seksualitas dan sebagainya.
2. Motif sosiogenesis, yaitu motif-motif yang berkembang berasal dari lingkungan kebudayaan tempat orang tersebut berada. Jadi, Motif ini tidak berkembang dengan sendirinya, tetapi dipengaruhi oleh lingkungan kebudayaan setempat. Misalnya, keinginan mendengarkan musik, makan pecel, makan coklat dan lain-lain.
3. Motif teologis, dalam motif ini manusia adalah sebagai makhluk yang berketuhanan, sehingga ada interaksi antara manusia dengan Tuhan-Nya seperti ibadahnya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya keinginan untuk mengabdikan kepada Tuhan Yang Maha Esa, untuk merealisasikan norma-norma sesuai agamanya.

Sedangkan menurut Katz Gurevitch dan Haas dalam Effendy (2000:294) menjelaskan terdapat lima motif yang dilakukan oleh individu untuk memenuhi kebutuhannya, yaitu:

1. *Cognitive needs* (kebutuhan kognitif) berkaitan dengan peneguhan informasi, pengetahuan dan pemahaman mengenai lingkungan.
2. *Affective needs* (kebutuhan afektif) berkaitan dengan kebutuhan estetis, menyenangkan dan emosional.
3. *Escapist needs* (kebutuhan pelepasan) berkaitan dengan upaya menghindari tekanan dan hasrat akan keanekaragaman.
4. *Social integrative needs* (kebutuhan sosial secara integratif) berkaitan dengan kebutuhan untuk berhubungan dengan keluarga, teman dan dunia.
5. *Personal integrative needs* (kebutuhan pribadi secara integratif) berkaitan dengan kredibilitas, kepercayaan, stabilitas dan status individual.

2.3.5 Pemenuhan Kebutuhan

Setiap manusia mempunyai kebutuhan yang beragam, namun pada hakikatnya kebutuhan dasar manusia adalah sama. Kebutuhan tersebut bersifat manusiawi dan menjadi syarat untuk keberlangsungan hidup manusia. Siapapun orangnya pasti memerlukan pemenuhan kebutuhan (Asmadi, 2008:7).

Kebutuhan manusia bersifat heterogen, kebutuhan yang beragam diakibatkan oleh perbedaan budaya yang ada. Dalam memenuhi kebutuhannya, manusia menyesuaikan diri dengan prioritas yang ada, lalu jika gagal memenuhi kebutuhannya, manusia akan berpikir lebih keras dan bergerak untuk berusaha mendapatkannya (Hidayat, 2000:29).

Kebutuhan merupakan suatu hal yang sangat penting, bermanfaat, atau diperlukan untuk menjaga homeostasis dan kehidupan itu sendiri (Mubarak dan Chayatin, 2008). Menurut teori hierarki kebutuhan yang dikemukakan oleh Maslow (1943-1954), kebutuhan terdiri dari lima tingkatan yaitu: (Maslow, 1988:39)

1. Kebutuhan fisiologis

Kebutuhan fisiologis merupakan kebutuhan yang paling penting atau kebutuhan yang harus dipenuhi untuk tetap hidup. Dominasi kebutuhan fisiologis ini relatif lebih tinggi dibanding dengan kebutuhan lain.

2. Kebutuhan akan rasa aman

Kebutuhan akan rasa aman merupakan kebutuhan yang meliputi keamanan, kemantapan, ketergantungan, kebebasan dari rasa takut, cemas dan kekalutan, kebutuhan akan struktur, ketertiban, hukum, batas-batas kekuatan pada diri, pelindung dan sebagainya.

3. Kebutuhan akan cinta kasih dan kebutuhan sosial

Kebutuhan akan cinta kasih dan kebutuhan sosial merupakan kebutuhan yang muncul setelah kebutuhan fisiologis dan kebutuhan keselamatan telah terpenuhi. Artinya orang dalam kehidupannya akan membutuhkan rasa untuk disayang dan menyayangi antar sesama dan untuk berkumpul dengan orang lain.

4. Kebutuhan akan penghargaan

Kebutuhan akan penghargaan merupakan kebutuhan akan percaya diri dan harga diri maupun kebutuhan akan pengakuan orang lain. Semua orang dalam masyarakat mempunyai kebutuhan atau menginginkan penilaian terhadap

dirinya yang mantap, mempunyai rasa yang kuat yang biasanya bermutu tinggi akan rasa hormat diri atau harga diri dan penghargaan dari orang lain.

5. Kebutuhan aktualisasi diri

Kebutuhan aktualisasi diri merupakan kebutuhan yang ketika semua kebutuhan lain sudah dipuaskan, seseorang ingin mencapai secara penuh potensinya. Seseorang cenderung untuk mewujudkan dirinya sesuai dengan kemampuannya.

Kebutuhan-kebutuhan di atas menurut Maslow berkembang dalam suatu urutan hierarkis, dengan kebutuhan fisiologis merupakan kebutuhan paling kuat sehingga terpuaskan. Kebutuhan ini mempunyai pengaruh atas kebutuhan-kebutuhan lainnya selama kebutuhan tersebut tidak terpenuhi. Jadi kebutuhan fisiologis menuntut pemenuhan sebelum semua kebutuhan lainnya. Meskipun demikian, suatu kebutuhan pada urutan lebih rendah tidak perlu terpenuhi secara lengkap sebelum kebutuhan lainnya yang lebih tinggi menjadi aktif. Namun, kemungkinannya adalah sebagian besar kebutuhan yang kuat itu harus dipenuhi sebelum kebutuhan berikutnya menjadi pendorong yang kuat. Asumsi teori ini bahwa suatu kebutuhan yang terpenuhi bukan lagi merupakan suatu pendorong, hanya kebutuhan yang tidak terpenuhi yang mendorong orang untuk bertindak dan mengarahkan perilaku mereka pada suatu tujuan. (Rohim,2009:64-65)

Pada penelitian ini, hasil yang didapat akan memperlihatkan kebutuhan pada tingkat mana yang belum dicapai oleh seorang mahasiswa pengguna situs judi sepakbola *online*. Kebutuhan yang belum tercapai tersebut akan menjadi faktor

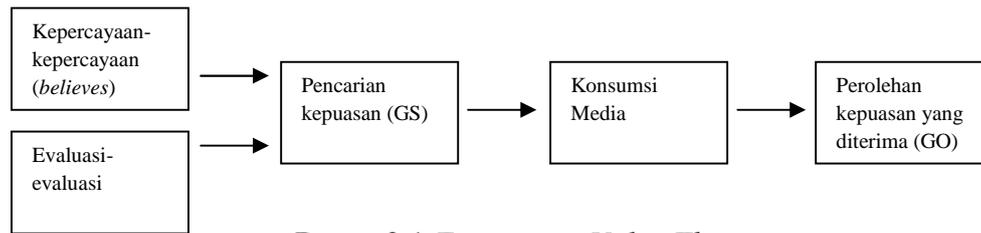
yang membuat mereka termotivasi untuk bertindak atau berbuat sesuatu demi mencapai tujuannya.

2.4 Landasan Teori

2.4.1 Teori Nilai Harapan (*Expectancy Value Theory*)

Teori nilai harapan pertama kali dikemukakan oleh Dr. Martin Fishbein pada awal tahun 1970-an. Teori ini merupakan tambahan penjelasan dari teori atau pendekatan “*uses and gratifications*”, fokus kajian teori ini adalah pada komunikasi massa yaitu meneliti pengaruh penggunaan media oleh penggunanya dilihat dari kepentingannya. Asumsi dari teori ini adalah sikap khalayak terhadap media tergantung pada nilai yang mereka anut dan evaluasi mereka terhadap media tersebut. Teori ini mengatakan bahwa kepuasan yang kita cari sebagai pengguna media terhadap suatu media ditentukan oleh sikap kita terhadap media tersebut. Kita percaya dan berhak mengevaluasi dan menentukan sikap (Palmgreen dkk, dalam Littlejohn, 1996 : 345).

Dalam model ini Palmgreen memperlihatkan bahwa adanya ketidaksesuaian antara kepuasan yang dicari dan kepuasan yang diperoleh antara khalayak satu dengan yang lain dapat menggambarkan mana khalayak yang fanatik pengguna media dan mana yang tidak. Model Palmgreen ini didasarkan pada teori nilai dan harapan (*Expectancy Value Theory*). Individu memiliki orientasi kebutuhan berdasarkan harapan-harapan dan evaluasi yang mereka lakukan dan digambarkan oleh Palmgreen sebagai berikut (Kriyantono, 2006: 210):



Bagan 2.1 *Expectancy Value Theory*

Model di atas merupakan suatu proses yang menempatkan hasil-hasil dari kepercayaan (*believes*) dan evaluasi (*evaluation*). Kepercayaan dan evaluasi mempengaruhi pencarian kepuasan, yang mana juga mempengaruhi konsumsi media massa. Setiap konsumsi media akan menghasilkan suatu persepsi mengenai kepuasan tertentu yang kemudian menjadi umpan balik untuk mengubah persepsi individu dari atribut hubungan kepuasan masing-masing media yang dikonsumsi.

Kepercayaan individu terhadap suatu media tidak hanya ditentukan oleh dirinya sendiri. Ada banyak faktor baik personal maupun eksternal yang mempengaruhinya dalam membangun kepercayaan. Kepercayaan seseorang tentang isi media dapat dipengaruhi oleh (1) budaya dan institusi sosial seseorang, termasuk media itu sendiri; (2) keadaan-keadaan sosial seperti ketersediaan media; (3) variabel-variabel psikologis tertentu seperti introvert-ekstrovert dan dogmatis. Nilai-nilai dipengaruhi oleh (1) faktor-faktor kultural dan social; (2) kebutuhan-kebutuhan, dan (3) variable variable psikologis (Littlejohn dalam Kriyantono 2006:209).

Dalam teori nilai ekspektansi terdapat tiga komponen dasar (Littlejohn, 2009:113), yaitu:

1. Individu merespon informasi baru tentang suatu hal atau tindakan dengan menghasilkan suatu keyakinan dari hal atau tindakan tersebut. Bila keyakinan sudah terbentuk, itu dapat dan seringkali berubah dengan informasi baru.
2. Setiap individu memberikan sebuah nilai (*value*) pada setiap sifat di mana keyakinan tersebut tergantung/berdasar.
3. Sebuah harapan (*expectation*) terbentuk atau termodifikasi berdasarkan hasil perhitungan antara keyakinan (*beliefs*) dan nilai-nilai (*values*)

Menurut Palmgreen (Lismanto, 2005:25), kepuasan (*gratification*) terbagi menjadi dua yaitu, kepuasan yang diharapkan (*gratification sought*) dan kepuasan yang didapat (*gratification obtained*). *Gratification sought* merupakan ukuran kepuasan yang diharapkan oleh khalayak ketika mereka menggunakan media massa. Harapan akan kepuasan yang didapat dari media massa disesuaikan dengan keinginan, kepentingan, dan kebutuhan mereka. Kebutuhan akan mengkonsumsi media massa menyebabkan khalayak mencari kepuasan dari media massa yang ada. Harapan inilah yang menjadi pemicu atau perangsang timbulnya motivasi menggunakan media. Sedangkan *gratification obtained* merupakan kepuasan yang diperoleh khalayak setelah mereka menggunakan media massa dan isi dari media massa tersebut.

Penggunaan media merupakan usaha dan cara individu untuk memenuhi kebutuhan, keinginan dan kepentingannya. Pada saat kebutuhan, keinginan dan kepentingannya terpenuhi maka tercapailah pula kepuasan atas media. Ada beberapa kerangka dasar kepuasan individu, yaitu: (McQuail, 1987:72)

1. Informasi
2. Identitas pribadi

3. Integrasi dan interaksi sosial
4. Hiburan

2.4.2 Konsep *Internet Addiction*

Selain menggunakan teori nilai harapan, penulis juga menggunakan konsep *internet addiction* yang pertama kali dikemukakan oleh Kimberly Young pada tahun 1996. Menurut Young, seseorang bisa disebut kecanduan pada internet apabila individu tersebut menunjukkan perilaku-perilaku tertentu. Perilaku-perilaku tersebut dibuat berdasarkan pada kriteria-kriteria kecanduan berjudi (*pathological gambling*) yang dapat membedakan antara orang yang kecanduan pada internet dan yang tidak sampai kecanduan. Kecanduan internet merupakan sebuah sindrom yang ditandai dengan menghabiskan sejumlah waktu yang sangat banyak dalam menggunakan internet dan tidak mampu mengontrol penggunaannya saat *online*. Young membagi kecanduan internet kedalam 5 kategori, yaitu:

- a. *Cybersexual addiction*, yaitu seseorang yang melakukan penelusuran dalam situs-situs porno atau *cybersex* secara kompulsif.
- b. *Cyber-relationship addiction*, yaitu seseorang yang hanyut dalam pertemanan melalui dunia *cyber*.
- c. *Net compulsion*, yaitu seseorang yang terobsesi pada situs-situs perdagangan (*cyber shopping* atau *day trading*) atau perjudian (*cybercasino*).
- d. *Information overload*, yaitu seseorang yang menelusuri situs-situs informasi secara kompulsif.
- e. *Computer addiction*, yaitu seseorang yang terobsesi pada permainan-permainan online (*online games*) (Young, 1999).

Adapun kriteria individu yang dapat digolongkan sebagai penjudi yang patologis menurut DSM-IV Screen (alat yang digunakan untuk mengukur tingkatan penjudi) adalah jika individu tersebut menunjukkan 5 (lima) faktor atau lebih dari faktor-faktor sebagai berikut (Young, 1996), yaitu :

1. *Preoccupation*, terobsesi untuk mengulangi pengalaman berjudi yang pernah dirasakan di masa lalu, sulit mengalihkan perhatian pada hal-hal lain selain perjudian atau secara khusus memikirkan cara-cara untuk memperoleh uang melalui perjudian.
2. *Tolerance*, kebutuhan untuk berjudi dengan kecenderungan meningkatkan jumlah uang (taruhan) demi mencapai suatu kenikmatan/kepuasan yang diinginkan.
3. *Withdraw* awal, menjadi mudah gelisah dan mudah tersinggung setiap kali mencoba untuk berhenti berjudi.
4. *Escape*, menjadikan perjudian sebagai cara untuk melarikan diri dari berbagai masalah hidup atau perasaan yang kurang menyenangkan.
5. *Chasing*, setelah kalah berjudi cenderung kembali berjudi lagi untuk mengejar kemenangan supaya memperoleh titik impas.
6. *Lying*, berbohong kepada anggota keluarga, teman atau orang lain tentang keterlibatan dirinya dalam perjudian.
7. *Loss of Control*, selalu gagal dalam usaha mengendalikan, mengurangi atau menghentikan perilaku berjudi.
8. *Illegal Acts*, terlibat dalam tindakan-tindakan melanggar hukum, seperti penipuan, pencurian, pemalsuan demi menunjang biaya finansial untuk berjudi.

9. *Risked Significant Relationship*, membahayakan atau menyebabkan rusaknya hubungan dengan orang disekitar, hilangnya pekerjaan atau putus sekolah.
10. *Bailout*, mengandalkan orang lain untuk memberikan uang kepada dirinya ataupun keluarganya dalam rangka mengurangi beban finansial akibat perjudian yang dilakukan.

Setiap pengguna internet memiliki beragam motivasi dalam menggunakan internet. Namun di balik motivasi-motivasi yang berbeda tersebut, diasumsikan bahwa hal yang mendasari motivasi adalah kebutuhan untuk mendapatkan kepuasan (*gratification shought*) dalam menggunakan internet (*uses and gratification purpose*).

2.5 Kerangka Pikir

Dalam kehidupan sehari-hari tentu tidak pernah lepas dari apa yang disebut dengan kebutuhan seperti kebutuhan makan, minum, pakaian, perasaan dan lain-lain. Gaya hidup masyarakat yang semakin tinggi membuat kebutuhan mereka menjadi semakin meningkat. Agar kebutuhan-kebutuhan hidup dapat terpenuhi, tentu saja kita harus memiliki penghasilan dan usaha yang kuat. Tanpa penghasilan dan usaha yang kuat, kita tidak akan mendapatkan hasil yang diinginkan. Seperti halnya yang terjadi di kalangan mahasiswa, gaya hidup yang tinggi serta kebutuhan yang meningkat menjadi suatu hal penting yang ingin dipenuhi, namun akan menjadi sangat sulit untuk dicapai ketika keadaan finansialnya belum memadai. Mahasiswa umumnya belum mempunyai penghasilan tetap, mereka akan lebih mudah dipengaruhi ketika ada informasi yang menawarkan cara instan agar kebutuhannya dapat terpenuhi. Hal ini lah yang

menjadi dasar mahasiswa termotivasi untuk ikut melakukan perjudian, apalagi jika kegiatan tersebut sesuai dengan hobi dan minat mereka.

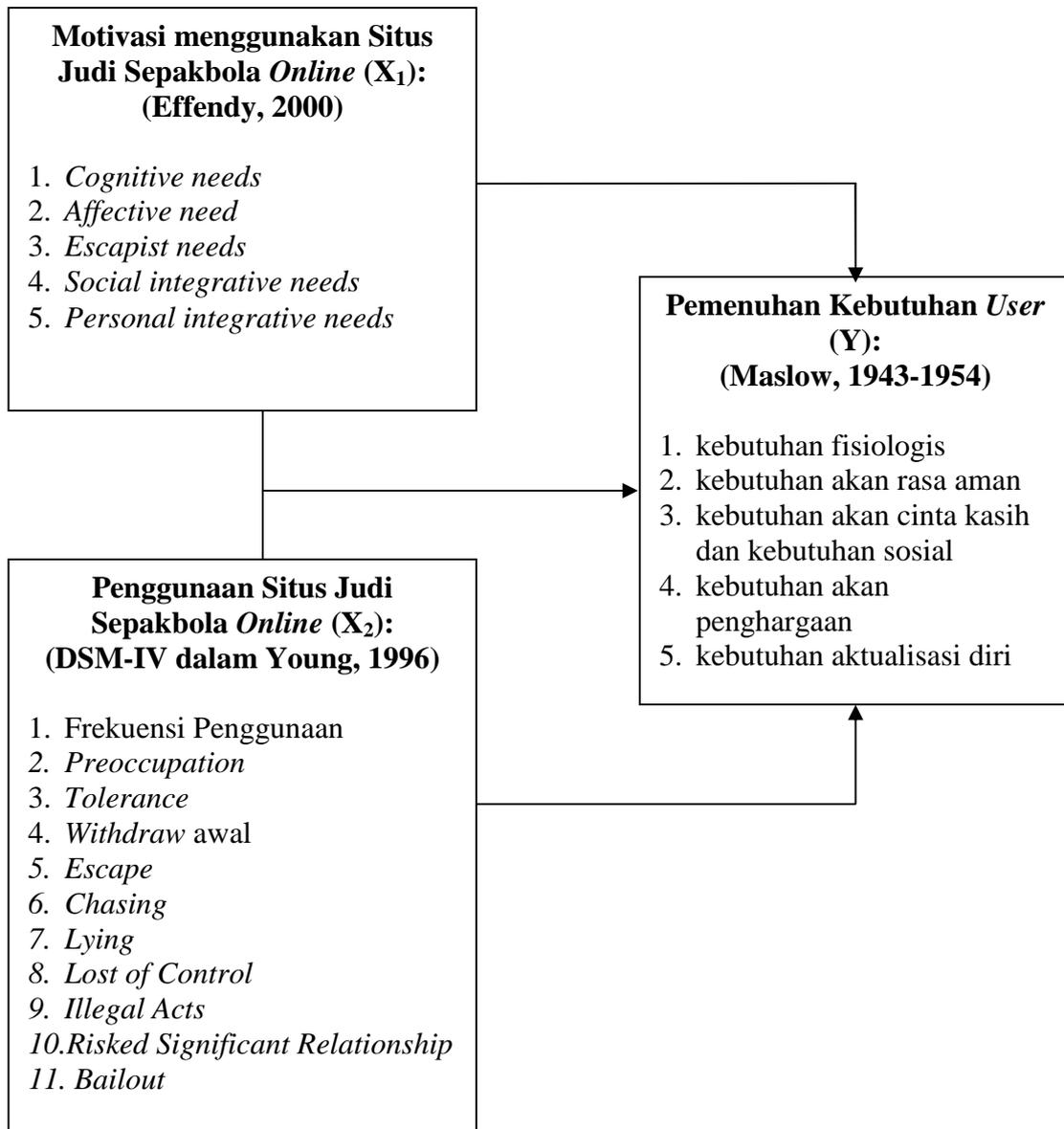
Perkembangan dan kemajuan teknologi di era globalisasi saat ini telah memberikan dua dampak atau pengaruh dari media internet, yaitu pengaruh positif dan pengaruh negatif. Internet memudahkan seseorang dalam mencari informasi yang dibutuhkan tanpa harus menunggu lama. Kemudahan-kemudahan dalam menggunakan jaringan internet telah melahirkan berbagai macam dampak negatif yang ditimbulkan akibat respon masyarakat yang menerima kehadirannya. Situs perjudian *online* adalah salah satu bentuk dari dampak negatif dari internet. Situs perjudian *online* merupakan media yang diciptakan oleh sebuah kelompok atau organisasi bisnis untuk kepentingan masing-masing instansi. Situs perjudian *online* menyediakan berbagai macam permainan yang disesuaikan dengan kondisi masyarakatnya.

Kecintaan pada sepakbola juga menjadi salah satu faktor yang memotivasi mahasiswa untuk memasang taruhan di dalam situs judi bola *online*. Mahasiswa yang memasang taruhan pada situs judi bola *online* mempunyai anggapan bahwa hal tersebut dapat menambah nilai keseruan dalam menikmati pertandingan sepakbola serta merupakan salah satu bentuk dukungan mereka kepada klub bola yang mereka favoritkan. Permainan taruhan bola *online* kini populer di Indonesia dengan peningkatan yang sangat tinggi dari pengguna dan situs tempat bermain. Banyak kini dipromosikan tempat-tempat judi *online* terpercaya di internet mengingat Indonesia menduduki peringkat ke-7 dunia yang memiliki pengguna

internet tertinggi. (KemKominfo.go.id, diakses pada tanggal 17/11/2014, pukul 15.00 WIB)

Keuntungan materi yang didapatkan mahasiswa dalam setiap kegiatan berjudi yang mereka lakukan membuat mereka menjadi semakin sering melakukan perjudian melalui situs perjudian *online*. Ketika ada kebutuhan yang terpenuhi maka hal tersebut akan mendorong mereka untuk kembali melakukan kegiatan yang sama dan mencoba untuk mendapatkan keuntungan yang lebih besar demi mencapai suatu kepuasan bagi dirinya hingga dapat menyebabkan mereka menjadi ketergantungan terhadap isi dari situs tersebut, baik dari informasi pertandingan yang dapat di pertaruhkan maupun hadiah yang dijanjikan apabila mereka menang dalam taruhan. Mereka menilai kegiatan perjudian yang mereka lakukan melalui situs judi sepakbola *online* mampu memberikan kepuasan berupa uang tambahan diluar uang saku yang diberikan oleh orang tuanya, selain itu mereka juga mendapatkan kepuasan karena telah membuktikan loyalitas dan dukungannya terhadap tim favoritnya. Persepsi mahasiswa tentang peluang kemenangan dalam melakukan suatu taruhan merupakan harapan mereka yang hendak dicapai, penilaian dan keyakinan terhadap situs perjudian sepakbola *online* menjadikan mereka semakin tertarik untuk mengakses situs tersebut dan melakukan suatu taruhan demi memenuhi kebutuhan mereka. Tingkat keseringan seseorang dalam melakukan kegiatan dapat menyebabkan timbulnya suatu ketergantungan. Hal ini tentunya merugikan mahasiswa itu sendiri karena perjudian sepakbola *online* yang dilakukan memberikan banyak dampak negatif bagi mereka.

Bagan 2.2 Kerangka Pikir



2.8 Hipotesis

Berdasarkan latar belakang, perumusan masalah dan kerangka pemikiran yang telah dikemukakan, maka disusun hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

Hipotesis 1:

H₀ : Motivasi Menggunakan Situs Judi Sepakbola *Online* Tidak Mempengaruhi Pemenuhan Kebutuhan *User*.

H₁ : Motivasi Menggunakan Situs Judi Sepakbola *Online* Mempengaruhi Pemenuhan Kebutuhan *User*.

Hipotesis 2:

H₀ : Penggunaan Situs Judi Sepakbola *Online* Tidak Mempengaruhi Pemenuhan Kebutuhan *User*.

H₁ : Penggunaan Situs Judi Sepakbola *Online* Mempengaruhi Pemenuhan Kebutuhan *User*.

Hipotesis 3:

H₀ : Motivasi dan Penggunaan Situs Judi Sepakbola *Online* Tidak Mempengaruhi Pemenuhan Kebutuhan *User*.

H₁ : Motivasi dan Penggunaan Situs Judi Sepakbola *Online* Mempengaruhi Pemenuhan Kebutuhan *User*.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian

Tipe penelitian dalam penelitian ini adalah eksplanasi (*explanatory research*) dengan pendekatan kuantitatif dimana penelitian tersebut menyoroti hubungan-hubungan atau pengaruh antar variabel-variabel penelitian dan menguji hipotesa yang telah dirumuskan sebelumnya (Singarimbun, 2011:5). Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode campuran (*Mixed Method*), yaitu dengan memadukan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dalam semua tahapan proses penelitian (Sugiyono, 2013:404). Strategi metode campuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah urutan analisis kuantitatif dan kualitatif, tujuan strategi ini adalah untuk mengidentifikasi komponen konsep (subkonsep) melalui analisis data kuantitatif dan kemudian mengumpulkan data kualitatif guna memperluas informasi yang tersedia (Sugiyono, 2013:405).

3.2 Variabel Penelitian

Variabel-variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut, (Sugiyono, 2012:4):

1. Variabel bebas (*independent variable*), yaitu variabel yang sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, *antecedent*. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah

Motivasi menggunakan situs judi sepakbola *online* (X_1) dan Penggunaan situs judi sepakbola *online* (X_2).

2. Variabel terikat (*dependent variable*), yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Pemenuhan kebutuhan *user* (variabel Y).

3.3 Definisi Konsep

Definisi konsep merupakan batasan terhadap masalah-masalah variabel yang dijadikan pedoman dalam penelitian, sehingga tujuan dan arahnya tidak menyimpang. Konsep ini digunakan untuk menggambarkan secara abstrak kejadian, keadaan, kelompok, atau individu yang menjadi pusat perhatian ilmu sosial (Singarimbun & Effendy, 1987:33).

Definisi konsep dalam penelitian ini adalah:

1. **Motivasi menggunakan situs judi sepakbola *online***

Dasar seseorang bertindak atau berbuat sesuatu demi memenuhi kebutuhan. Faktor pendorong tingkah laku, semakin besar kebutuhan atau tujuan yang hendak dicapai maka seseorang akan lebih termotivasi untuk berusaha mendapatkannya.

2. **Penggunaan Situs Judi Sepakbola *Online***

Pemilihan media *online* yaitu situs judi sepakbola yang dianggap mampu memenuhi kebutuhan mahasiswa dengan melakukan suatu kegiatan perjudian didalamnya demi memenuhi kebutuhan yang dicari.

3. Pemenuhan Kebutuhan *User*

Suatu keinginan atau tujuan dan hal-hal yang dicapai ketika mahasiswa menggunakan situs judi sepakbola *online*. Berbagai macam kebutuhan menjadi tujuan yang ingin dipenuhi oleh pengguna situs judi sepakbola *online*.

3.4 Definisi Operasional

Menurut Singarimbun (2011:46), definisi operasional adalah unsur penelitian yang memberitahukan bagaimana cara mengukur suatu variabel. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini dapat dijelaskan dalam tabel berikut:

Table 1. Definisi Operasional

Variabel	Dimensi	Indikator
Motivasi menggunakan situs judi sepakbola <i>online</i> (X_1)	1. Motif kognisi	<ul style="list-style-type: none"> • Ingin mendapatkan informasi tentang pertandingan sepakbola • Ingin mengetahui informasi tentang bursa taruhan • Ingin mengetahui keuntungan yang bisa didapatkan
	2. Motif afeksi	<ul style="list-style-type: none"> • Merasa tertarik untuk menggunakan situs sepakbola <i>online</i> • Merasa senang ketika berjudi sepakbola <i>online</i>
	3. Motif pelepasan	<ul style="list-style-type: none"> • Ingin melepaskan diri dari masalah • Ingin mencapai suatu kepuasan
	4. Motif integrasi sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Ingin menjalin hubungan baik dengan teman • Ingin mendapatkan banyak teman • Ingin membantu keuangan keluarga
	5. Motif integrasi pribadi	<ul style="list-style-type: none"> • Percaya diri dalam menebak hasil pertandingan sepakbola • Merasa bahwa faktor keberuntungan selalu berpihak pada diri • Ingin dihargai atau dipuji oleh orang lain

Penggunaan Situs Judi Sepakbola Online (X_2)	1. Frekuensi Penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> • Intensitas menggunakan situs judi sepakbola <i>online</i> dalam 1 minggu
	2. <i>Preoccupation</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ada faktor keturunan keluarga • Terobsesi untuk mengulangi pengalaman berjudi sepakbola <i>online</i> • Sulit mengalihkan perhatian selain berjudi sepakbola <i>online</i> • Selalu memikirkan cara untuk memperoleh uang melalui perjudian sepakbola <i>online</i>
	3. <i>Tolerance</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Cenderung meningkatkan jumlah uang taruhan demi mencapai kepuasan yang diinginkan
	4. <i>Withdraw</i> awal	<ul style="list-style-type: none"> • Mudah gelisah dan tersinggung setiap kali mencoba berhenti berjudi sepakbola <i>online</i>
	5. <i>Escape</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Untuk melarikan diri/melepaskan diri dari berbagai masalah kehidupan
	6. <i>Chasing</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Cenderung kembali berjudi sepakbola <i>online</i> untuk mengejar kemenangan
	7. <i>Lying</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Berbohong kepada keluarga, teman atau orang lain tentang keterlibatan diri dalam perjudian sepakbola <i>online</i>
	8. <i>Lost of Control</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Selalu gagal ketika ingin berhenti berjudi sepakbola <i>online</i>
	9. <i>Illegal acts</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pernah melakukan tindakan pencurian/penipuan karena kebutuhan uang untuk berjudi sepakbola <i>online</i>
	10. <i>Risked Significant Relationship</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Hubungan dengan orang disekitar menjadi renggang • Mengganggu perkuliahan
	11. <i>Bailout</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Meminjam uang dengan teman atau keluarga karena kalah dalam taruhan sepakbola <i>online</i>
Pemenuhan Kebutuhan User (Y)	1. Kebutuhan Fisiologis	<ul style="list-style-type: none"> • Ingin memenuhi kebutuhan sandang, pangan dan papan. • Ingin mendapatkan kepuasan.
	2. Kebutuhan akan rasa aman	<ul style="list-style-type: none"> • Bebas dari rasa terancam akan sanksi hukum. • Merasa nyaman dapat melakukan kegiatan perjudian dimana saja dan kapan saja.

	3. Kebutuhan akan cinta kasih dan kebutuhan sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Ingin menjadi bagian dari keberhasilan tim sepakbola favorit. • Ingin menjalin persahabatan antar sesama pemain judi sepakbola <i>online</i>.
	4. Kebutuhan akan penghargaan	<ul style="list-style-type: none"> • Merasa diri berkompeten. • Ingin menunjukkan loyalitas terhadap tim sepakbola favorit.
	5. Kebutuhan aktualisasi diri	<ul style="list-style-type: none"> • Menganggap kemenangan merupakan prestasi diri. • Percaya diri dengan mengajarkan pengalaman diri kepada orang lain.

3.5 Populasi dan Sampel

3.5.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012:61). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Angkatan 2012 - 2014 FISIP Universitas Lampung yang mengenal atau melakukan kegiatan perjudian sepakbola *online*. Total jumlah mahasiswa berjumlah 351 mahasiswa, dari hasil pra-riset yang dilakukan untuk mengetahui total populasi dalam penelitian ini terdapat sebanyak 42 mahasiswa yang mengaku merupakan pemain judi sepakbola *online*. (Sumber: Hasil Pra-Riset 2015)

3.5.2 Sampel

Sampel merupakan subjek penelitian yang dapat mewakili dari seluruh populasi penelitian. Sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif (mewakili). Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2011:118). Sampel yang digunakan dalam penelitian

ini didapat dengan menggunakan teknik *Nonprobability Sampling* yaitu *Sampling* Jenuh. Peneliti menggunakan teknik *sampling* jenuh karena total populasi mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Angkatan 2012 - 2014 FISIP Universitas Lampung yang bermain judi sepakbola pada situs *online* berjumlah 42 mahasiswa. Menurut Arikunto (2006:134), mengemukakan bahwa apabila subyeknya kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Maka dalam penelitian ini semua anggota populasi akan dijadikan sampel penelitian yaitu berjumlah 42 mahasiswa.

3.6 Sumber Data

Untuk menjawab permasalahan penelitian ini, sumber data yang digunakan adalah sumber data primer dan sekunder:

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang didapatkan secara langsung oleh peneliti dari sumber penelitian dilapangan. Didalam penelitian ini data primer yang penulis peroleh berupa kuisisioner/angket jawaban yang disebarkan kepada responden.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data tambahan yang didapatkan dari berbagai sumber data seperti dokumentasi, internet, sumber kepustakaan dan berbagai sumber lain yang ada kaitannya dengan penelitian.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik-teknik sebagai berikut:

1. Kuesioner

Yaitu daftar pertanyaan yang diajukan kepada responden berkenaan dengan masalah penelitian sehingga responden hanya tinggal mengisi atau menandainya dengan mudah dan cepat.

2. Studi Pustaka

Yaitu pengumpulan data dari berbagai literatur pendukung seperti buku, jurnal penelitian atau laporan penelitian, dan internet.

3.8 Teknik Pengolahan Data

Setelah mengumpulkan data dari lapangan, maka tahap selanjutnya adalah mengadakan pengolahan data dengan teknik-teknik sebagai berikut:

1. Editing

Editing adalah proses pemeriksaan dan penyelesaian kembali data yang telah diisi atau dijawab oleh responden.

2. Koding

Koding merupakan tahap dimana jawaban responden diklasifikasikan menurut jenis pertanyaan dengan jalan memberi tanda pada tiap-tiap data termasuk dalam kategori yang sama.

3. Tabulasi

Tabulasi adalah mengelompokkan jawaban-jawaban yang serupa secara teratur dan sistematis untuk kemudian dihitung berapa banyak yang masuk ke dalam suatu kategori yaitu membuat tabel tunggal.

3.9 Teknik Pemberian Skor

Skala Likert merupakan metode yang mengukur sikap dengan menyatakan setuju atau ketidaksetujuan terhadap subyek, obyek atau kejadian tertentu. Metode ini dikembangkan oleh Rensis Likert. Skala Likert yang digunakan menggunakan lima angka penelitian selanjutnya dalam menentukan skor jawaban penelitian ini akan menggunakan ukuran interval. Penentuan skor jawaban yaitu (Singarimbun, 1995:111):

1. Alternatif jawaban sangat setuju atau A akan diberi skor 5
2. Alternatif jawaban setuju atau B akan diberi skor 4
3. Alternatif jawaban ragu-ragu atau C akan diberi skor 3
4. Alternatif jawaban tidak setuju atau D akan diberi skor 2
5. Alternatif jawaban sangat tidak setuju atau E akan diberi skor 1

Setelah seluruh jawaban diberikan skornya, maka untuk menentukan kategori tinggi, sedang, rendah dari setiap variabelnya digunakan skala interval dengan rumus interval sebagai berikut :

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

Keterangan:

I : Interval

NT : Nilai total tertinggi

NR : Nilai total terendah

K : Kategori jawaban

(Arikunto, 1998:185)

3.10 Uji Validitas dan Reliabilitas

3.10.1 Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidan atau kesahihan suatu instrument (Arikunto, 1998:160). Sedangkan menurut Singarimbun (1995:122), validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur itu mengukur apa yang ingin diukur. Dalam penelitian ini untuk menguji validitas dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N(\sum xy) - (\sum x \sum y)}{\sqrt{[N\sum x^2 - (\sum x)^2][N\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel x dan y

$\sum xy$ = total angka x yang dikalikan total angka y

Y = hasil skor angket variabel y

X = hasil skor angket variabel x

N = jumlah sampel

Setelah hasil perhitungan per-item pertanyaan dengan menggunakan korelasi *product moment* diperoleh angka korelasi yang harus dibandingkan dengan angka kritik tabel korelasi nilai r. Jika nilai hitung korelasi *product moment* lebih kecil atau di bawah angka kritik tabel korelasi nilai r maka pertanyaan tersebut tidak valid. Sebaliknya, jika nilai hitung korelasi *product moment* lebih besar atau di atas angka kritik tabel korelasi nilai r maka pertanyaan tersebut valid.

3.10.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah ukuran yang menunjukkan bahwa instrument yang digunakan dapat dipercaya sebagai alat ukur data karena instrument tersebut sudah baik (Arikunto, 1998:170). Untuk mencari reliabilitas untuk keseluruhan item adalah dengan mengoreksi angka korelasi yang diperoleh dengan memasukkannya dalam rumus Koefisien Alfa (Cronbach) sebagai berikut:

$$\alpha = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_1^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan :

= nilai reliabilitas

k = jumlah item pertanyaan

$\sum \sigma_1^2$ = jumlah varians item

σ_1^2 = varians total

3.11 Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh, kemudian dikumpulkan dan diolah sehingga dapat dianalisis dengan menggunakan teknik analisa deskriptif yang bersifat kuantitatif.

Uji pengaruh dilakukan secara parsial (terpisah) dan simultan (bersama-sama), yaitu sebagai berikut:

3.11.1 Uji parsial

Uji parsial dilakukan untuk mengetahui pengaruh secara terpisah setiap subvariabel X yaitu motivasi (X_1) dan penggunaan situs judi sepakbola *online* (X_2) terhadap pemenuhan kebutuhan *user* (Y) dengan rumus regresi linier sederhana:

$$Y = a + bx$$

Keterangan :

Y : nilai variable terikat (Y) yang diprediksi

a : *intercept* atau *constant*

b : koefisien regresi yang berhubungan dengan variable X

x : skor variable X

(Sugiyono, 2002:221)

3.11.2 Uji Simultan

Uji simultan dilakukan untuk mengetahui pengaruh secara bersama-sama subvariabel X yaitu motivasi (X_1) dan penggunaan situs judi sepakbola *online* (X_2) terhadap pemenuhan kebutuhan *user* (Y) dengan rumus regresi linier ganda:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

Keterangan :

Y : pemenuhan kebutuhan *user*

a : nilai konstanta

b_1 dan b_2 : koefisien regresi

X_1 : motivasi menggunakan situs judi sepakbola *online*

X_2 : penggunaan situs judi sepakbola *online*

Nilai-nilai a , b_1 dan b_2 dapat ditentukan dengan rumus :

$$\sum X_1 Y = b_1 \sum X_1^2 + b_2 \sum X_1 X_2$$

$$\sum X_2 Y = b_1 \sum X_1 X_2 + b_2 \sum X_2^2$$

$$a = \bar{Y} - b_1 \bar{X}_1 - b_2 \bar{X}_2$$

3.12 Pengujian Hipotesa

Tahap pertama untuk hipotesis adalah mengetahui besarnya nilai t_{hit} atau *student test*, rumus statistik t adalah :

$$t = r \frac{\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t = nilai uji t

r = nilai korelasi

n = besarnya sampel

Setelah diketahui standard error dari koefisien regresi dan harga T_{hit} , maka signifikansi koefisien regresi dapat diketahui atas dasar kriteria sebagai berikut:

- a. Jika $t_{hit} > t_{tab}$ pada taraf signifikansi 5% maka koefisien regresinya signifikan, yang berarti hipotesis (H_1) diterima dan (H_0) ditolak.
- b. Jika $t_{hit} < t_{tab}$ pada taraf signifikansi 5% maka koefisien regresinya tidak signifikan yang berarti hipotesis (H_1) ditolak dan (H_0) diterima.

Selanjutnya dilakukan uji statistik bagi koefisien regresi ganda yang dimaksudkan untuk mengetahui signifikan atau tidak signifikan hubungan antar variable. Untuk koefisien regresi ganda digunakan uji statistik F, yaitu sebagai berikut :

$$F_o = \frac{R^2/k}{(1-R)/(n-k-1)}$$

Keterangan :

R : koefisien regresi

N : banyaknya data

K : banyaknya variabel bebas

Setelah diketahui standard error dari koefisien regresi ganda dan harga F_{hit} , maka signifikansi koefisien regresi dapat diketahui atas dasar kriteria sebagai berikut:

- a. Jika $F_{hit} > F_{tab}$ pada taraf signifikansi 5% maka koefisien regresinya signifikan, yang berarti hipotesis (H_1) diterima dan (H_0) ditolak.

- b. Jika $F_{hit} < F_{tab}$ pada taraf signifikansi 5% maka koefisien regresinya tidak signifikan yang berarti hipotesis (H_1) ditolak dan (H_0) diterima.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Besarnya pengaruh parsial motivasi dan penggunaan situs judi sepakbola *online* terhadap pemenuhan kebutuhan *user* adalah sebesar 20,8% dan 25,8%. Pengujian hipotesis parsial menunjukkan $T_{hit} > T_{tab}$ pada taraf signifikan 5% dengan perbandingan 3,218 dan 4,100 > 1,683, artinya pengaruh tersebut signifikan.
2. Besarnya pengaruh simultan motivasi dan penggunaan situs judi sepakbola *online* terhadap pemenuhan kebutuhan *user* adalah sebesar 38,4%. Pengujian hipotesis simultan menunjukkan $F_{hit} > F_{tab}$ pada taraf signifikan 5% dengan perbandingan 12,170 > 3,23, artinya pengaruh tersebut signifikan.
3. Ada pengaruh motivasi dan penggunaan situs judi sepakbola *online* terhadap pemenuhan kebutuhan *user* sebesar 38,4% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian.
4. Adanya kepercayaan dan evaluasi terhadap media *online* membuat mereka termotivasi untuk mengakses situs judi sepakbola dan memperoleh kepuasan atas

keuntungan-keuntungan dari kegiatan perjudian yang mereka lakukan. Kepuasan tersebut membuat mereka menjadi ketergantungan dalam mengakses situs judi sepakbola *online* dengan menunjukkan 9 dari 10 kriteria tingkat ketergantungan individu dalam berjudi yaitu *preoccupation*, *tolerance*, *withdraw* awal, *escape*, *chasing*, *loss of control*, *illegal acts*, *risked significant relationship* dan *bailout*.

5. Hasil wawancara didapatkan motif mahasiswa menggunakan situs judi sepakbola *online* yang paling utama untuk memenuhi kebutuhan fisiologis berupa materi (uang), kemudian kebutuhan pada tingkat kedua yaitu kebutuhan akan rasa aman dari kecurangan dan sanksi hukum atas kegiatan berjudi sepakbola *online*, kebutuhan tingkat ketiga yaitu kebutuhan akan hubungan sosial dengan teman-teman yang juga merupakan pemain judi sepakbola *online*, kebutuhan tingkat keempat yaitu kebutuhan akan penghargaan dengan mendapat pujian dari orang lain ketika memenangkan taruhan sepakbola *online* dan yang terakhir adalah kebutuhan aktualisasi diri dengan percaya diri untuk mengajarkan pengalaman kepada orang lain.

6.2 Saran

Saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Disarankan kepada penelitian-penelitian selanjutnya, yang berkaitan dengan penggunaan situs judi *online* dapat meneliti jenis perjudian lainnya selain judi sepakbola karena banyak kegiatan perjudian yang saat ini dilakukan pada media *online* dan perlu diteliti lebih dalam dengan kajian fokus lainnya.

2. Bagi seluruh mahasiswa sebaiknya lebih selektif dalam memanfaatkan kemajuan teknologi komunikasi. Jadikan kemajuan serta kemudahan dari media-media yang ada sebagai alat untuk mempermudah segala aktivitas dalam hal yang positif.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Ardianto, E. Komala, L. Karlinah, S. 2004. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta
- Asmadi. 2008. *Konsep Dasar Keperawatan*. Jakarta: EGC
- Biagi, Shirley. 2010. *Media/Impact: Pengantar Media Massa*. Jakarta: Salemba Humanika
- Baran, Stanley J. Dan Dennis K. Davis. 2010. *Teori Komunikasi Massa Dasar, pergolakan dan masa depan*. Jakarta: Salemba Humanika
- Effendy, Onong Uchjana. 2000. *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- _____. 2003. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- _____. 2004. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Hidayat, A. Aziz Alimul. 2000. *Pengantar Dokumentasi Keperawatan*. Jakarta: EGC
- Rahmat, Kriyantono 2006, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, Jakarta, PT Kencana Prenada Media Group.
- LittleJohn, Stephen W. 1996. *Theories of Human Communication – Fifth Edition*. Terjemahan edisi Indonesia 1 (Chapter 1-9) dan edisi Indonesia 2 (Chapter 10-16). Jakarta: Salemba Humanika
- _____. 2009. *Teori Komukasi: Theories of human communication*, edisi 9. Jakarta: Salemba Humanika

- McQuail, Denis. 1987. *Teori Komunikasi Massa* (Edisi Keenam). Jakarta: Salemba Humanika
- McQuail, Denis. 2011. *Teori Komunikasi Massa* (Edisi Keenam). Jakarta: Salemba Humanika
- Mubarak, Wahit & Chayatin. 2008. *Buku Ajar Kebutuhan Dasar manusia Teori dan Aplikasi dalam Praktik*. Jakarta: EGC
- Rahmat, Jalalludin 1995 *Metodologi Penelitian Komunikasi, Dilengkapi Contoh Analisi Statistik*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rohim, Syaiful. 2009. *Teori Komunikasi, Perspektif, Ragam & Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Saputra, Lyndon. 2013. *Pengantar Kebutuhan Dasar Manusia*. Jakarta: Binarupa Aksara
- Sardiman, A.M. 2005. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press
- Singarimbun, Masri dan Sofyan Effendi. 1987. *Metode Penelitian Survey*. Jakarta: PT. Pustaka LP3ES
- _____. 1995. *Metode Penelitian Survey*. Jakarta: PT. Pustaka LP3ES
- _____. 2011. *Metode Penelitian Survey*. Jakarta: PT. Pustaka LP3ES
- Sugiyono. 2002. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: CV. ALFABETA
- _____. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV. ALFABETA
- _____. 2013. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV. ALFABETA.
- Suhariyanto, Budi. 2012. *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime): Urgensi Pengaturan dan Celah Hukumnya*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Uno, Hamzah. 2012. *Teori motivasi dan pengukurnya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Vivian, John. 2008. *Teori Komunikasi Massa* (Edisi Kedelapan). Jakarta: Kencana
- Young, Kimberly S. 1996. *Internet Addiction: symptoms, evaluations and treatment. In Innovation in Clinical Practice: A Source Book*. Edited by

VandeCreek L, Jackson TL. Sarasota, FL: Professional Resource Press, 1999, p.19-31. Available at.

Sumber Skripsi

Darmawan, Toni. 2013. "Faktor Penyebab Maraknya Judi Bola Di Kalangan Mahasiswa". *Skripsi*. FISIP Universitas Lampung. Bandar Lampung

Hardiyansyah, Masya. 2013. "Konseling Kognitif-Perilaku (KKP) Dalam menangani Gangguan Kecanduan Internet Pada Remaja". *Skripsi*. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung

Haryono. 2012. "Fenomena Judi Sepakbola Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara". *Skripsi*. FISIP Universitas Sumatera Utara. Medan

Paloma, Evan Mediano. 2011. "Pengaruh Motivasi dan Penggunaan Situs Facebook.com Terhadap Kepuasan Dalam Mencari Teman Bagi Remaja". *Skripsi*. FISIP Univesitas Lampung. Bandar Lampung

Sumber Internet

www.wikiwand.com/id/sejarah-internet diakses pada tanggal 27 Oktober 2014 pukul 19.55 WIB.

<http://baladabocahdesa.blogspot.com/2012/11/mekanisme-judi-bola-aturan-judi-bola.html> diakses tanggal 18 januari 2015 pukul 19.00 WIB.

<http://bayusonova01.blogspot.com/> diakses pada tanggal 29 Oktober 2014 pukul 14.00 WIB.

<http://judilegalilega.blogspot.com/> diakses pada tanggal 22 Oktober 2014 pukul 13.40 WIB.

<http://motobola.org/situs-judi-bola/> diakses pada tanggal 29 Oktober 2014 pukul 15.00 WIB.

<http://digilib.petra.ac.id/viewer.php-penggunaan-media-chapter3.pdf> diakses pada tanggal 20 Febuari 2015 pukul 20.00 WIB.

Papu, Johanes. 2002. *Perilaku Berjudi*. Jakarta. Balai Pustaka. Dalam-http://www.e-psikologi.com/epsi/Sosial_detail.asp?id=279 diakses pada tanggal 20 Febuari 2015 pukul 16.10 WIB.

KemKominfo.go.id diakses pada tanggal 17 November 2014 pukul 15.00 WIB.

<http://fisip.unila.ac.id/> diakses pada tanggal 8 Juni 2015 pukul 19.00 WIB.