

Perilaku Konsumtif Fenomena Perjudian Online Di Kalangan Mahasiswa: Studi Fenomenologi Mahasiswa Berdomisili Karawang

M. Gahos Taufik Hidayat Assegaf¹, Firdaus Yuni Dharta², Oky Oxxygentri³

^{1,2,3}Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

E-mail: 1810631190211@student.unsika.ac.id¹, firdaus.yunidharta@fisip.unsika.ac.id²,
mickey.oxxygentri@fisip.unsika.ac.id³

Article History:

Received: 05 Mei 2025

Revised: 03 Juli 2025

Accepted: 29 Juli 2025

Keywords: *Consumptive Behavior, Online Gambling, Phenomenology*

Abstract: *This study aims to determine the meaning and motives of students regarding online gambling and the consumer behavior experienced by them. This study uses a qualitative method with a phenomenological approach. Because in this study we want to find out a phenomenon that comes from the informant's experience directly, and also want to know the meaning and motives. The theory used in this study is Alfred Schutz's Phenomenology theory as the basis for researchers in conducting this study. The results of the study show that informants interpret consumer behavior as self-confidence, prestige, and also as a fulfillment of desire. The informants' motives are divided into because motive and in order to motive because both phases are influenced by pressure from groups and also lack of embrace from parents.*

PENDAHULUAN

Perjudian online atau perjudian daring merupakan sebuah hal yang tidak lagi tabu di Indonesia khususnya pada kalangan mahasiswa berdomisili Karawang. Sebelum kasus Ferdi Sambo yang akhirnya berhasil mengkuak sindikat perjudianonline di Indonesia, judi online telah lebih dahulu marak dikalangan mahasiswa berdomisili Karawang. Mulai dari perjudian bola, togel atau toto gelap, sampai kepada permainan judi langsung seperti *roulette* yang disiarkan secara daring juga sudah tidak lagi asing dikalangan mahasiswa berdomisili Karawang.

Perjudian daring menghasilkan dampak bagi para mahasiswa berdomisi Karawang yang melakukan tindak perjudian online, salah satu dampak yang sangat terlihat adalah perilaku konsumtif. Perilaku konsumtif adalah suatu perilaku membeli yang tidak didasarkan pada pertimbangan yang rasional, tetapi karena adanya keinginan yang sudah mencapai tingkat yang tidak rasional lagi (Yuniarti, 2015).

Perilaku Konsumtif yang muncul ini didasari karena perputaran uang yang mereka dapatkan dari hasil perjudian, membuat para pelaku perjudian daring merasa bahwa uang ini adalah “uang panas” dan harus segera dijadikan sebuah barang sehingga tidak hilang secara Cuma-Cuma. Perjudian adalah pertarungan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dan berharga dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum diketahuhasilnya (Kartono, 2009).

Perjudian merupakan suatu hal yang dianggap menyimpang di Indonesia karena melanggar

Undang-undang hukum pidana (KUHP) pasal 303 ayat 3. Namun, pada kenyataannya judi sudah melekat pada diri kita sejak masih anak-anak. Seperti beradu stik eskrim dan mendorongnya dengan angin yang dihasilkan oleh tepukan tangan ke lantai atau meja dengan harapan bisa berada di atas stik lawan, dan yang kalah harus memberikan stik eskrimnya tersebut kepada yang menang.

Dalam era modernisasi, perkembangan teknologi komunikasi dan informasi saat ini berkembang pesat. Hampir diseluruh penjuru negeri bahkan dunia, teknologi menjadi sebuah kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Keterbatasan jarak tidak lagi menjadi penghambat untuk melakukan komunikasi dan juga penyebaran informasi, perkembangan teknologi menjadi jawaban atas semua keterbatasan yang ada (Ramli, 2018).

Internet sudah menjadi salah satu hal yang wajib dalam kehidupan saat ini. Internet memberikan berbagai kemudahan yang membuat manusia terlena. Internet menghubungkan setiap pengguna tanpa adanya batasan jarak dan waktu. Teknologi Informasi saat ini seolah-olah menjadi pedang bermata dua, karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kemajuan dari berbagai aspek masyarakat yang berimbas pada kesejahteraan, kemajuan, dan peraban manusia. Berkembangnya teknologi informasi menyebabkan munculnya kejahatan siber atau *cybercrime* (Gani, 2020).

Menurut Mustari dalam Daryono (2017) *cyber crime* atau kejahatan siber didefinisikan sebagai perbuatan melanggar hukum yang memanfaatkan teknologi komputer yang bertumpu pada kecanggihan teknologi internet. Salah satu kejahatan siber yang marak di Indonesia adalah perjudian *online* (Daryono & Sugiantoro, 2017).

Permainan perjudian *online* atau perjudian daring merupakan salah satu kejahatan siber sebagaimana diatur dalam UU ITE No. 11/2008 pasal 27 yang berbunyi “Setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan atau membuat dapat diaksesnya informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian dapat dikenakan sanksi pidana.”

Fenomena yang sekarang terjadi ialah perilaku dan juga tindakan dari masyarakat yang tidak sesuai dengan norma dan juga hukum yang berlaku, sebagaimana kita tahu bahwa perjudian adalah suatu hal yang menyimpang dan juga termasuk dalam tindakan pidana tetapi kenyataannya banyak masyarakat yang tetap melakukan perjudian, baik itu secara langsung ataupun perjudian daring.

Perjudian daring biasanya dilakukan oleh masyarakat yang tidak paham akan hukum yang berlaku, dan melakukannya tanpa memedulikan risiko yang akan dihadapinya. Berdasarkan fenomena yang dirasakan peneliti di lapangan, peneliti justru menemukan temuan bahwa adanya tindakan perjudian daring yang dilakukan oleh beberapa mahasiswa yang berdomisili Karawang.

Mahasiswa merupakan seorang pelajar yang terdaftar di perguruan tinggi negeri ataupun swasta, dan yang mengikuti semester yang sedang berjalan. Mahasiswa terdiri dari dua suku kata yaitu maha dan siswa, kata maha mempunyai arti yang paling tinggi dan tidak ada yang setara dengannya kecuali tuhan (Ramli, 2018).

Menurut Harlock dalam Henny Siami (2017) saat ini mahasiswa di Indonesia umumnya berusia sekitar 18-24 tahun. Jika dilihat dari rentang usia tersebut maka bisa dikatakan mereka termasuk dalam tahap pengembangandewasa awal. Akan tetapi karena statusnya yang sebagian besar masih bergantung kepada orang tua terutama secara finansial sehingga masih memiliki banyak karakteristik dan sifat yang sama dengan fase remaja. Ini sesuai dengan karakteristik yang dimiliki oleh dewasa awal yaitu masa ketergantungan. Masa ketergantungan yaitu individu

cenderung masih memiliki sifat ketergantungan terhadap orang tua ataupun lingkungan sekitar seperti organisasi ataupun teman sebaya (Siami, 2017).

Para mahasiswa telah disepakati oleh hampir semua kalangan bahwamereka ada *agent of change*, sampai pada era reformasi popularitas mahasiswa berkembang sangat pesat. Menurut Syahrin Harahap (2005), setelah reformasi, secara umum kepedulian yang ditunjukkan oleh mahasiswa mengalami kenaikan

yang signifikan sebagai penggerak perubahan (*agent of change*), kekuatan moral (*moral force*), dan kekuatan intelektual (*intellectual force*).

Agent of change adalah orang-orang yang bertindak sebagai pemicu terjadinya perubahan dan mempunyai semangat untuk mendorong seseorang bahkan kelompok untuk dapat menumbuhkan semangat pada orang atau kelompok tersebut, dan orang-orang yang berani menentang status quo demi masadepan yang dirasa akan lebih baik. Tindakan dramatis yang menyebabkan krisis juga dapat dilakukan sekiranya diperlukan untuk mengupayakan perubahan (Ramli, 2018).

Mahasiswa yang menduduki kasta tertinggi dalam dunia pendidikan di Indonesia seharusnya memiliki akal dan juga moral yang tinggi, tapi pada kenyataan yang peneliti alami justru terdapat mahasiswa yang melakukan perbuatan menyimpang. Perjudian daring merupakan salah satu jenis penyimpangan cukup marak terjadi pada mahasiswa berdomisili Karawang saat ini sehingga menarik peneliti untuk melanjutkan fenomena ini pada tahap penelitian.

Perjudian daring sudah sangat terkenal dikalangan mahasiswa berdomisili Karawang. Teman dan juga kenalan peneliti yang terlibat dalam perjudian daring yaitu setidaknya berjumlah 3 orang. Mereka berasal dari fakultas yang berbeda dan mengatakan bahwa memang ada juga temannya di masing-masing fakultas yang juga memainkan perjudian daring tersebut.

Perjudian daring merupakan sejenis candu, pelaku awalnya hanya sekedar mencoba dan ketika memperoleh keuntungan disitu hasrat atau keinginan akan terpacu untuk melakukannya lagi dengan menggandakan taruhan yang lebih besar

dan lebih besar lagi dengan anggapan bahwa semakin banyak yang dipertaruhkan maka akan semakin besar pula hasil yang akan diperoleh ketika menang. Namun pada kenyataannya kemenangan dari judi daring tidak selalu datang dan itu yang menyebabkan rasa penasaran terus ada karena sebelumnya sudah pernah merasakan kemenangan (Suhendra, 2018).

Beberapa pembahasan di atas membawa kita untuk dapat mengambil kesimpulan bahwa perjudian daring merupakan sebuah perilaku konsumtif, yaitu seseorang mengeluarkan nilai atau membeli sesuatu untuk dimainkannya tanpa adanya pertimbangan yang rasional dengan harapan kemenangan dan mendapatkan nilai atau suatu yang lebih besar guna memenuhi hasrat atau kesenangan yang tidak lagi rasional.

Selain dari perjudian *online* atau daring yang merupakan perilaku konsumtif, dampak yang dihasilkan dari perjudian online ini juga menghasilkan perilaku konsumtif. Seperti yang dialami oleh beberapa narasumber yang peneliti jadikan informan, peneliti mengambil salah satu sampel yaitu informan 1.

Ia mengatakan bahwasanya uang yang dihasilkan dari kemenangannya melakukan judi daring adalah “uang panas” yang harus segera dihabiskan karena khawatir uang tersebut akan hilang secara cepat, uang yang dihasilkan dari perjudian daring tidaklah kecil, karena kemenangan tersebut umumnya menghasilkan berkali-kali lipat dari modal yang dipakai, tergantung keberanian dari si pelaku dalam melakukan taruhan.

Informan 1 melakukan tindakan perilaku konsumtif dengan menggunakan uang hasil perjudian darangnya untuk membeli barang-barang yang sedang tren tanpa mempertimbangkan kebutuhan dan fungsi dari barang tersebut. Tindakan tersebut merupakan salah satu perilaku konsumtif

dimana sudah dijelaskan diatas bahwasanya perilaku konsumtif adalah mengeluarkan nilai atau membeli sesuatu tanpa adanya pertimbangan yang jelas dan rasional dengan mengedepankan hasrat semata.

Pada hakikatnya perjudian merupakan sebuah perbuatan yang bertentangan dengan normal dalam agama, moral, kesusilaan ataupun hukum serta bisa berdampak buruk bagi kesehatan mental dan juga finansial. Meski begitu, saat ini banyak macam dan bentuk judi yang dengan mudahnya kita lihat pada masyarakat sehari-hari, baik itu dilakukan secara terbuka ataupun secara diam-diam (Ramli, 2018).

Dari fenomena di atas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang mendalam untuk lebih mengetahui penyebab awal mahasiswa berdomisili Karawang melakukan perjudian daring, dan apakah perjudian daring merupakan penyebab terjadinya perilaku konsumtif sebagian mahasiswa berdomisili Karawang yang melakukan perjudian daring. Selain itu peneliti juga ingin mencari tahu motif dan makna perjudian online terhadap perilaku konsumtif yang dialami oleh mahasiswa berdomisili karawang yang melakukan perjudian *online*.

LANDASAN TEORI

Fenomenologi

Istilah *fenomenologi* berasal dari bahasa Yunani *phainesthai* yang berarti "nampak", dan secara harfiah diartikan sebagai gejala atau sesuatu yang menampakkan diri (Budiarko, 2021).

Fenomenologi termasuk dalam paradigma definisi sosial, bersama teori aksi dan interaksionisme simbolik. Ketiganya berpandangan bahwa manusia adalah aktor kreatif yang membentuk realitas sosial, tertarik pada pemikiran manusia, dan meneliti hubungan individu dengan masyarakat (Ritzer, 1992).

Teori aksi fokus pada tindakan sosial yang bermakna dan dipengaruhi nilai budaya. Interaksi simbolik melihat masyarakat terbentuk melalui komunikasi simbolik yang dipelajari. Sementara itu, fenomenologi menekankan pentingnya makna subjektif dalam tindakan manusia, yang menentukan keberlangsungan interaksi sosial.

Perilaku Konsumtif

Berikut versi yang sudah disingkat:

Pada era modern, konsumen cenderung menganggap materi sebagai sumber kepuasan, yang dapat memicu perilaku konsumtif (Waryanti, 2018). Menurut KBBI, konsumtif berarti hanya memakai tanpa menghasilkan. Secara luas, perilaku konsumtif adalah konsumsi berlebihan yang lebih mementingkan keinginan daripada kebutuhan, tanpa skala prioritas (Yuniarti, 2015). Rosandi (2015) menyebutnya sebagai pembelian tanpa pertimbangan rasional, sementara Sabirin menilai hal ini sebagai konsumsi berlebihan demi kepuasan (Yuniarti, 2015). Agnes (2017) menambahkan bahwa perilaku ini dipengaruhi faktor sosial dan lebih berorientasi pada keinginan. Kesimpulannya, perilaku konsumtif adalah konsumsi berlebihan yang tidak rasional, dipicu keinginan dan gaya hidup mewah, tanpa memperhatikan kebutuhan.

Mau dibikin lebih singkat lagi?

Remaja dan Perilaku Konsumtif

Berikut versi yang telah disingkat dan diringkas:

Menurut Lewin (dalam Zahra, 2022), masa remaja adalah fase peralihan antara masa kanak-kanak dan dewasa, yang ditandai dengan kecenderungan mengikuti tren dan gaya hidup yang berorientasi pada hiburan. Hurlock menambahkan bahwa remaja adalah masa transisi penting, di mana individu mengalami perubahan fisik, emosional, sosial, dan mental menuju kedewasaan.

Ciri-ciri remaja menurut Hurlock antara lain:

1. Masa penting dalam pembentukan fisik dan psikologis.
2. Masa transisi yang sering memunculkan krisis identitas.
3. Masa perubahan menyeluruh, baik fisik maupun mental.
4. Masa penuh tantangan, karena cenderung menolak bantuan orang tua.
5. Masa pencarian identitas, dengan pengaruh kuat dari kelompok sosial.
6. Masa yang menakutkan bagi orang dewasa karena sikap remaja yang sulit dikendalikan.
7. Masa tidak realistis, karena remaja sering membentuk citra diri yang ideal.
8. Masa di ambang kedewasaan, dengan perilaku yang sering tidak sesuai usia.

Kesimpulannya, remaja cenderung konsumtif karena berada dalam fase pencarian jati diri dan sosialisasi untuk mendapatkan pengakuan dari lingkungan sosialnya.

Mau versi yang lebih ringkas lagi?

Perjudian Online

Dikutip dari (2017) berikut diantaranya jenis-jenis perjudian daring yang ada disitus-situs judi online (Rasyid, 2017) :

1. Perjudian olahraga, dalam jenis judi ini terdapat beraneka ragam bentuk olahraga yang diperjudikan dari mulai yang diminati banyak masyarakat maupun sebaliknya. Cara taruhannya juga beragam menentukan aturan masing-masing olahraga yang ingin dimainkan. Jenis olahraga yang terdapat pada berbagai situs perjudian daring diantaranya *football, baseball, tenis, basketball, volleyball, boxing, motor sport*, dan banyak lainnya. Salah satu olahraga yang menjadi favorit di seluruh penjuru dunia adalah sepak bola (*football*), karenanya olahraga sepak bola menjadi permainan yang sangat digemari pada perjudian daring. Dalam judi daring perjudian sepak bola ini memiliki beragam jenis taruhan yang lebih mendetail seperti menang-kalah-seri, taruhan dengan *voor*, dan tebak skor. Karena banyaknya jenis taruhan menyebabkan mereka untuk menganalisa terlebih dahulu club yang akan dipegang sehingga mereka merasa yakin dengan club tersebut. Contoh situs- situs perjudian daring dalam permainan olahraga antara lain: *Bwin.com, bet88.com, Sbobet.com, Bola88.com*.
2. *Texas Holdem Poker*, permainan poker mungkin sudah tidak asing lagi ditelinga kalangan remaja. Seiring dengan perkembangan internet, poker bisa diakses secara daring dan menggunakan uang asli dengan gaya permainan yang sama dengan poker pada umumnya. Dalam permainan poker secara daring terdapat banyak keanekaragamannya dengan kepemilikan dan nama yang beda namun cara gaya permainannya tetap sama, dan semuanya dapat dikunjungi disitus-situs internet. Contoh situs yang memfasilitasi permainan poker secara daring adalah *Pokerface99, Pokerclub88, Dewa Poker, Gudang Poker, Texaspokercc* dan banyak lagi situs lainnya.

Perjudian kasino, dalam jenis permainan ini cara bermainnya seperti menebak gambar atau angka, atau salah satu pilihan yang dipilihnya. Perjudian kasino memiliki berbagai macam permainan sehingga pelaku judi ini lebih leluasa untuk memilih sesuai dengan kegemaran mereka. Beberapa permainan yang ada dalam perjudian kasino antara lain *Roulette, Bacarat, Sic bo, Blackjack, Slot Machine*. Permainan yang telah disebutkan membuat para pelaku judi menjadi kompetitif dan selalu memiliki rasa ketegangan, hal ini karena cara bermain dari permainan di atas adalah menebak. Secara singkat dapat disimpulkan bahwa permainan judi jenis ini adalah permainan yang dibuat khusus untuk para pelaku judi yang hanya mementingkan kemenangan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Dalam konteks penelitian kualitatif, hadirnya fenomena dapat dimaknai sebagai sesuatu yang ada dan hadir dalam kesadaran peneliti dengan menggunakan cara dan juga penjelasan tertentu tentang bagaimana proses sesuatu itu menjadi terlihat jelas dan nyata.

Sumber data dalam penelitian ini menggunakan sumber data primer dan sekunder. Data primer dalam penelitian ini didapat melalui proses wawancara terhadap para mahasiswa pelaku perjudian online yang berdomisili Karawang, sedangkan Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh melalui literatur artikel, jurnal, serta situs di internet yang memang memiliki hubungan dengan penelitian yang dilakukan. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan diantaranya reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Makna dan Perilaku Konsumtif

Berikut versi singkat dari penjelasanmu:

Perilaku konsumtif adalah perilaku membeli atau mengonsumsi tanpa pertimbangan rasional, dipicu keinginan berlebihan dan gaya hidup mewah tanpa skala prioritas. Perkembangan teknologi mendorong kehidupan modern yang mempermudah konsumsi, baik untuk hal positif (hiburan, edukasi, jual-beli) maupun negatif (pencurian data, perjudian online, dsb.). Peneliti, melalui wawancara mendalam dengan tiga informan mahasiswa Karawang yang pernah terlibat perjudian online, menemukan makna diri yang beragam sesuai pengalaman masing-masing. Hasil tersebut diklasifikasikan dalam tiga kategori makna yang ditampilkan dalam tabel tipikasi.

Tabel 1. Tipikasi Makna Diri Perilaku Konsumtif

No.	Nama Informan	Makna Perilaku Konsumtif	Tipikasi Makna
1	Informan 1	Karena yang namanya judi itu pasti “uang panas” os dan pasti habisnya cepet, daripada hasil judi gua gakerasa mending langsung gua beliin barang yang sedang tren. Alesan gua beli barang sesuai tren juga ya karena gua jadi <i>pede</i> gitu kalau make barang-barang dengan gaya masa kini apalagi yang tergolong mahal karena bakal keliatan “wah” gitu loh.	Kepercayaan Diri
2	Informan 2	Karena dulu pas jamannya gua main motor ya os, gatau kenapa gua selalu mau motor gua terlihat keren dimata temen-temen motor gua dan gua gengsi ketika <i>part</i> yang gua beli itu <i>KW</i> , sementara lu tau sendiri mahalnya <i>part</i> motor kalo ori tuh gimana	Sebagai Gengsi
3	Informan 3	Sebenarnya tanpa judi online	Sebagai

		juga gua bisa aja menuhin semua kebutuh an gua, tapi karena keseruan judi kasino ini yang buat adrenalin gua jadi lebih tinggi pas gua mainin. Makanya hasrat gua selalu terus-terusan minta gua buat judi.	Pemenuh Hasrat
--	--	---	----------------

Makna Perilaku Konsumtif Sebagai Kepercayaan Diri

Setiap kata memiliki makna yang dipahami individu berdasarkan persepsi masing-masing. Dalam perilaku konsumtif, setiap informan memaknai pengalamannya dengan cara berbeda. Dari wawancara dengan informan pertama, ditemukan bahwa perilaku konsumtifnya bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri. Ia membeli barang-barang tren, terutama yang mahal, agar terlihat mewah dan mendapatkan pengakuan dari orang lain.

Makna Perilaku Konsumtif Sebagai Gengsi

Berdasarkan wawancara, informan 2 memaknai perilaku konsumtifnya sebagai upaya meningkatkan gengsi motor miliknya. Ia merasa malu jika menggunakan suku cadang imitasi, meskipun suku cadang asli berharga mahal. Demi menjaga citra di lingkungan komunitas motornya, ia tetap membeli komponen original, meski harus memaksakan diri secara finansial, bahkan sampai berutang ("kasbon") kepada pemilik kafe tempat ia bekerja. Perilakunya menunjukkan prioritas pada gengsi dibandingkan kegunaan atau kemampuan finansialnya

Makna Perilaku Konsumtif Sebagai Pemenuh Hasrat

Berdasarkan wawancara, informan 3 memaknai perilaku konsumtifnya sebagai upaya memenuhi hasrat yang timbul dari keseruan dan adrenalin saat menyaksikan judi kasino. Ia mengaku sebenarnya bisa memenuhi kebutuhannya tanpa berjudi, namun tetap tergoda karena sensasi yang dirasakan. Perilaku konsumtifnya tercermin dari seringnya melakukan transfer ke situs judi online. Seharusnya, informan lebih bijak menggunakan uangnya agar tidak perlu berbohong kepada orang tua demi menutupi kerugian berjudi.

Makna Perilaku Konsumtif

Mahasiswa termasuk kedalam golongan remaja tingkah akhir, yaitu masa di mana mahasiswa rentan untuk berperilaku konsumtif. Kecenderungan remaja untuk memasuki suatu kelompok atau suatu tren mempengaruhi standar remaja tersebut untuk menyesuaikan dengan standar yang sudah ada pada kelompok atau sebuah tren tersebut. Keinginan untuk meningkatkan rasa percaya diri membuat mahasiswa kerap melakukan konsumsi yang tidak sesuai dengan kebutuhan karena bagi mahasiswa belanja bukan saja untuk memenuhi suatu kebutuhan, melainkan sudah menjelma menjadi gaya hidup. Mahasiswa mudah sekali mengikuti tren yang sedang berkembang dan mudah untuk tergiur dengan iklan yang bermunculan di media sosial.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan melalui proses wawancara yang mendalam kepada tiap informan, peneliti mendapatkan penemuan berupa setiap informan memiliki motifnya tersendiri dalam bergaya hidup konsumtif. Sesuai dengan konsep motif yang digagas oleh Alfred Schutz pada kajian fenomenologisnya, tiap informan yang peneliti ambil dapat dibagi kedalam dua fase yaitu *because motive* dan *in order to motive*.

Tabel 2 Tipikasi Motif Perilaku Konsumtif

No	Nama Informan	<i>Because Motive</i>	<i>In Order To Motive</i>	Tipikasi Motif
----	---------------	-----------------------	---------------------------	----------------

1	Informan 1	Tekanan dari kelompok	Mendapat Pengakuan	Kesetaraan
2	Informan 2	Tekanan dari kelompok	Mendapatkan Pengakuan	Kesetaraan
3	Informan 3	Kurangnya Rangkulan secara moril oleh orang tua	Memenuhi Hasrat	Kesenangan

Pembahasan Motif Perilaku Konsumtif

Motif adalah sebuah tindakan manusia, baik secara umum ataupun khusus dalam sebuah interaksi sosial. Motif adalah pemicu, penggerak, alasan, atau dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan ia melakukan sesuatu. Semua tingkah laku pasti ada penyebabnya, dan motif adalah alasan tingkah laku tersebut terjadi.

Motif dapat bekerja secara sadar ataupun tidak sadar, selama itu berupa dorongan, keinginan, hasrat, ataupun alasan lainnya yang berasal dari dalam diri untuk melakukan sebuah tingkah laku. Motif memberi arah dan tujuan kepada tingkah laku yang diperbuat. Seperti para informan yang diambil peneliti memiliki sifat konsumtif karena dilatar belakangi oleh motif mereka masing-masing.

Peneliti mencoba untuk memasukkannya kedalam fase motif yang dikemukakan oleh Alfred Schutz dalam konsep fenomenologinya, yaitu *Because Motive* dan *In Order to Motive*. Dari kedua fase ini kita bisa mengetahui motif apa yang mendasari mereka berperilaku konsumtif. Setelah proses wawancara para informan, diketahui bahwa secara garis besar terdapat pengaruh dari suatu kelompok yang menyebabkan mereka terjerumus dalam gaya hidup konsumtif, namun ada pula perbedaan motif yang cukup terlihat baik dalam konteks *Because Motive* maupun *In Order to Motive*. Dalam konsep fenomenologi, hal tersebut adalah sebuah kewajiban dikarenakan Individu memiliki pengalaman masing-masing yang pastinya tidak selalu sama.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa Para informan memiliki makna masing-masing terhadap perilaku konsumtif yang dilakukannya. Dari keterangan setiap informan, ada yang memaknai perilaku konsumtif yang dilakukannya sebagai kepercayaan diri, gengsi, dan juga sebagai pemenuh hasrat. Artinya mereka memaknai tingkah laku mereka yang berperilaku konsumtif karena adanya tanda dari apa yang mereka keluarkan bukan karena kebutuhan melainkan karena keinginan dan tanpa didasari dengan pertimbangan yang matang seperti melakukan transfer kepada rekening bandar judi online dengan harapan akan berlipat namun mereka sadar bahwa hal tersebut bukanlah sebuah kepastian karena ada kesempatan untuk memperoleh kekalahan.

Para Informan memiliki motif masing-masing terhadap perilaku konsumtif yang dilakukannya. Motif terbagi menjadi dua fase yaitu *Because Motive* dan *In Order to Motive*, kedua fase tersebut dipengaruhi oleh tekanan dari kelompok dan juga kurangnya rangkulan dari orang tua. Perilaku konsumtif yang dilakukan oleh mereka dilakukan karena ingin mendapat pengakuan dari kelompok, dan juga ada yang sekedar untuk memenuhi hasratnya.

DAFTAR REFERENSI

- Karnasudirdja, / oleh H. Eddy Djunaedi. (1993). *Yurisprudensi Kejahatan Komputer*. CV Tanjung Agung.
- Kartono, K. (2009). *Patologi Sosial*. Rajawali Press.
- Mulyana, D. (2003). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Patilima, H. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Ritzer, G. (1992a). *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda*, Penyadur: Alimandan. Rajawali Press.
- Ritzer, G. (1992b). *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda*, Penyadur: Alimandan. Rajawali Press.
- Ritzer, G. (1992c). *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda*, Penyadur: Alimandan. Rajawali Press.
- Satori, D., & Komariah, A. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Silaen, S., & Widiyono. (2018). *Metodologi Penelitian Sosial Untuk Penulisan Skripsi dan Tesis*. In Media.
- Sugiarto, E. (2015). *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif Skripsi dan Tesis*. Suaka Media.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Suprayogo, I., & Tobroni. (2001). *Metodologi Penelitian Sosial Agama*. Remaja Rodaskarya.
- Sutanto. (2005). *Cyber Crime: Motif dan Penindakan / Sutanto*. Pensil-324.
- Umar, H. (2017). *Metode Penelitian Untuk Skripsi Dan Tesis Bisnis*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Widodo. (2013). *Aspek Hukum Pidana Kejahatan Mayantara*. Aswaja Presindo.
- Wisnubroto, A. (2010). *Strategi Penanggulangan Kejahatan Telematika / AI*. Wisnubroto. Universitas Atma Jaya.
- Yuniarti, V. S. (2015). *Perilaku Konsumen*. CV Pustaka.
- Agnes, W. (2017). *Pengaruh Peningkatan Taraf Hidup Masyarakat Penjual Tanah Terhadap Perilaku Konsumtif Di Wilayah Desa Singasari Kecamatan Jonggol Kabupaten Bogor Jawa Barat*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Akbar, M. B. (2021). *Tinjauan Yuridis Kejahatan Cyber Crime Dalam Tindak Pidana Pencemaran Nama Baik Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik [Universitas Muhammadiyah Mataram]*. <https://repository.ummat.ac.id/2155/4/COVERBABIII.pdf>
- Budiarko, A. A. (2021). *Fenomenologi Mahasiswa Sebagai Entrepreneur Di Kota Pekanbaru [Universitas Islam Riau Pekanbaru]*. <https://repository.uir.ac.id/6379/1/ARDINALFARUKUDIARKO.pdf>
- Daryono, & Sugiantoro, B. (2017). Pengembangan Framework Pelaporan Cyber Crime. *JISKA*, 1(3).
- Gani, A. (2020). Cybercrime (Kejahatan Berbasis Komputer). *Jurnal Sistem Informasi*, 5(1). <https://journal.universitassuryadarma.ac.id/index.php/jsi/article/view/8>
- Hidayat, D. N. (2002). Metodologi Penelitian Dalam Sebuah “Multi-Paradigm Science.” *Media Tor*, 3(2), 197–220. <https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/mediator/article/view/766/430>
- Mujahidah, A. N. (2021). Analisis Perilaku Konsumtif dan Penanganannya. *Journal of School Counseling: Theory, Application and Development*, 1(1), 2. <https://ojs.unm.ac.id/ijosc/article/view/19316/10213>
- Nirwana, I. (2019). *Analisis kecanduan Internet Mahasiswa Prodi S1 Ilmu Perpustakaan (Studi Kasus di Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh)* [Universitas Islam

-
- Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh]. <https://123dok.com/document/y8r291rq-analisis-kecanduan-internet-mahasiswa-perpustakaan-fakultas-humaniora-raniry.html>
- Ramli. (2018). *Fenomena Judi Bola Online Di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Yang Berdomisili Di Jalan Emmy Saelan Kota Makassar)* [Universitas Muhammadiyah Makassar]. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/3165-Full_Text.pdf
- Rasyid, Z. (2017). *Perjudian Online Di Kalangan Mahasiswa Yogyakarta* [Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta]. http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/27139/1/10230052_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah*, 17(33). <http://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/alhadharah/article/view/2374/1691>
- Siami, H. (2017). *Hubungan Antara Kualitas Komunikasi Interpersonal Dan Religiusitas Dengan Kepuasan Perkawinan* [Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya]. <http://repository.untag-sby.ac.id/51/1/BagianAwal.pdf>
- Suhendra, R. (2018). *Pembuktian Tindak Pidana Judi Online Berdasarkan Undang - Undang Nomor 11 tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Waryanti, T. (2018). *Perilaku Konsumtif Mahasiswa yang Memiliki Usaha dan Tidak Memiliki Usaha (Studi Kasus Mahasiswa Jurusan Ekonomi Syariah Angkatan 2016 IAIN Metro)* [Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro]. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/288/1/skripsiTiyaWaryanti.pdf>