

MOTIVASI BERJUDI

Rifki Anditya
Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana
Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui unsur-unsur yang terdapat dalam motivasi berjudi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Responden dalam penelitian ini adalah empat orang laki-laki yang menjelaskan motivasi untuk melakukan aktifitas berjudi, diwawancarai secara mendalam untuk melihat apa motivasi yang melandasi berjudi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa motivasi berjudi masing-masing responden sebagai berikut: DL berjudi berawal dari melihat teman-temannya, ingin mencoba keberuntungan dalam berjudi, menganggap kemenangan yang diperoleh dari hasil berjudi dapat mengatasi permasalahan ekonomi. JN berjudi karena merasa penasaran terhadap keberuntungan yang dimiliki, menganggap judi sebagai penyalur hobi yang dapat menghasilkan tambahan keuangan. AG berjudi karena melihat temannya hingga pada akhirnya tertarik untuk berjudi, apalagi sering mendapatkan kemenangan dan menganggap judi sebagai salah satu sumber penghasilan yang dapat diandalkan. JT berjudi karena melihat kemenangan yang diperoleh temannya, serta memiliki keyakinan akan kemennangannya berjudi.

Kata kunci : *Motivasi, Berjudi*

PENDAHULUAN

Permainan judi di Indonesia sudah dikenal sejak beratus-ratus tahun yang lalu. Pada masa kejayaan kerajaan-kerajaan di Jawa dan daerah-daerah luar Jawa, banyak diselenggarakan perjudian melalui macam-macam bentuk sabungan (Kartono, 2007). Perjudian di masyarakat dikategorikan sebagai bentuk permainan yang sangat digemari karena permainan perjudian dianggap memiliki nilai hiburan, seni, dan budaya. Perjudian yang dianggap oleh sebagian orang sebagai permainan biasa di tempat berkumpul sambil mengisi waktu luang, kini menjadi permainan yang dapat memertaruhkan harta benda, anak dan istri, bahkan sampai memertaruhkan nyawa. Hal ini senada dengan pendapat Carson & Butcher (1992) bahwa perjudian

adalah memasang taruhan atas suatu permainan atau kejadian tertentu dengan harapan memperoleh suatu hasil atau keuntungan yang besar. Apa yang dipertaruhkan dapat berupa uang, barang berharga, makanan dan lain-lain yang dianggap memiliki nilai tinggi dalam suatu komunitas. Banyak negara melarang berjudi dengan pemberian sanksi keras, disebabkan oleh dampak buruk seiring adanya perjudian, antara lain berupa; kriminalitas, alkoholisme, kecanduan bahan narkotika dan porstitusi atau pelacuran (Kartono, 2007). Tidak dapat dipungkiri, perjudian telah merebak ke dalam berbagai lapisan masyarakat Indonesia, mulai dari kelas atas sampai dengan kelas bawah, perjudian dapat dengan mudah dijumpai. Ironisnya, para penjudi di Indonesia didominasi oleh kalangan

menengah bawah yang kehidupan ekonominya pas-pasan. Mereka mengadu nasib dan peruntungan meskipun menggunakan uang yang telah dikumpulkan dengan susah payah, kemudian harta benda dijual, rumah dan tanah digadaikan, yang lebih kejam lagi anak dan istri pun dijadikan taruhan guna membayar hutang-hutang atas kekalahan dalam berjudi. Kenyataannya, bukan keuntungan yang diperoleh tetapi justru buntung, bahkan judi bisa dimulai dari ikut-ikutan, penasaran, atau sekedar mengadu nasib karena menganggur tetapi ingin memiliki kekayaan dengan cara judi

Wong & Spector (1996) membagi lima kategori perjudian berdasarkan karakteristik psikologis mayoritas para penjudi. Kelima kategori tersebut adalah: *Sociable Games* (Dadu, *Baccarat*, *BlackJack*,

Pai Gow Poker, *Let It Ride*, *Roulette Amerika*), *Analytical Games* (Sepakbola, Balap Mobil/Motor), *Games You Can Beat* (*Blackjack*, *Poker*, *Pai Gow Poker*, *Video Poker*, *Sports Betting*, Pacuan Kuda), *Escape from Reality* (*Slot Machines dan Video Games*), *Patience Games* (*Lottery*, *Keno*, *Bingo*). Minat seseorang untuk berjudi dapat dimulai dari melihat atau mendengar orang lain yang memperoleh kemenangan berjudi. Keinginan berjudi semakin meningkat ketika mengetahui orang tersebut memperoleh kemenangan dengan bermodalkan uang sedikit tetapi memperoleh keuntungan berlipat ganda. Rasa penasaran akan timbul bila kemenangan tidak dapat diraih, maka keinginan untuk mendapatkan kembali uang yang telah dipertaruhkan semakin besar.

Adanya keinginan untuk mendapatkan uang tanpa bersusah payah menimbulkan semangat yang luar biasa, sehingga tidak henti-hentinya untuk mencoba, apakah akan berakhir dengan kemenangan atau kekalahan. Judi merusak mental seseorang, menyebabkan orang berperilaku menyimpang bahkan menimbulkan kecanduan, tidak ubahnya seperti orang minum minuman keras, menjadikannya ketagihan dan sulit untuk sembuh. (kartono, 2007). Perilaku berjudi menimbulkan efek samping yang merugikan, baik diri sendiri, keluarga maupun lingkungan. Kebiasaan berjudi, disamping menimbulkan masalah sosial, seperti kemiskinan, perceraian, anak terlantar dan putus sekolah, serta membudayakan kemalasan; juga bersifat kriminogen, yaitu menjadi pemicu terjadinya

kejahatan yang lain (Carson & Butcher, 1992). Dalam Pasal 1 Undang-undang No 7 tahun 1974 dinyatakan bahwa semua tindak perjudian adalah kejahatan. Di Indonesia, perjudian merupakan tindak pidana sebagaimana telah ditetapkan dalam KUHP Pasal 303 ayat 1-3 dan dianggap juga sebagai kejahatan kesusilaan yang dikenai hukuman pidana 2,5 tahun. Dalam Islam, judi dapat mendatangkan dua efek buruk. Pertama, efek menurut dimensi sosial berupa permusuhan dan kebencian.

Di Indonesia belum memiliki lokalisasi perjudian yang legal, meskipun pada beberapa tahun lalu ada wacana akan dibangun lokalisasi perjudian legal di beberapa tempat oleh pemerintah, antara lain di kepulauan Seribu, kepulauan Riau, Samosir, dan Batam. Namun hal itu

menuai protes dari berbagai kalangan masyarakat. Sebagian menyambut baik wacana usulan tersebut dengan alasan agar dapat memonitor kegiatan perjudian seperti yang juga dilakukan oleh negara tetangga Malaysia, atau ingin mengulang kembali apa yang pernah dilakukan oleh Gubernur DKI tahun 1967 dengan melokalisasi perjudian liar ke tempat-tempat tertentu. Sebagian lagi menentang dengan keras usulan tersebut karena dengan lokalisasi tersebut pemerintah dianggap mendukung perilaku berjudi, padahal hal tersebut jelas-jelas dilarang oleh undang-undang (Papu, 2002).

Tanggapan masyarakat terhadap praktek judi sangat beragam, ada yang menolak sama sekali, bahkan menganggapnya sebagai perbuatan setan atau dosa besar sehingga sifatnya haram dan

dianggap sebagai perilaku menyimpang yang dapat menimbulkan masalah dalam komunitasnya. Namun ada pula yang menerimanya, bahkan menganjurkannya sebagai sumber penghasilan inkonvensional. Banyak orang modern menganggap perjudian adalah suatu rekreasi netral dan tidak mengandung unsur dosa, lagi pula perjudian bisa menumbuhkan kegairahan dan harapan-harapan. Sebagian anggota masyarakat sudah kecanduan perjudian, taruhan dan lotre, yang semuanya dapat merebut status sosial yang tinggi bersifat untung-untungan. Dari perjudian dan pertaruhan itu mereka mengharapkan dalam waktu singkat dengan cara mudah (Kartono, 2007).

Pada perjudian terdapat unsur minat dan harapan yang makin meninggi, juga unsur ketegangan

disebabkan oleh ketidakpastian untuk menang atau kalah. Situasi tidak pasti ini membuat seseorang semakin tegang dan makin gembira, menumbuhkan efek-efek yang kuat dan rangsangan-rangsangan besar untuk betah atau bertahan bermain. Ketegangan akan semakin memuncak bila dibarengi dengan kepercayaan animanistik pada nasib peruntungan (Kartono, 2003). Kondisi ini akan semakin mendorong meningkatnya motivasi berjudi.

Motivasi adalah proses yang menjelaskan intensitas, arah dan ketekunan seorang individu untuk mencapai tujuannya. Menurut Sardiman (1994), motivasi berasal dari kata motif, diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat

terdesak. Motivasi merupakan suatu kekuatan, tenaga atau daya suatu keadaan yang kompleks, kesiapsediaan dalam diri individu untuk bergerak ke arah tujuan tertentu baik disadari maupun tidak disadari (Syamsudin, 2002).

Perilaku berjudi adalah perilaku yang melibatkan adanya resiko kehilangan sesuatu yang berharga dan melibatkan interaksi sosial (berhubungan dengan orang lain) dalam suatu permainan atau kejadian yang belum pasti hasilnya atau pertaruhan yang ditentukan oleh faktor kebetulan atau untung-untungan saja, serta adanya unsur kebetulan untuk memilih apakah akan mengambil resiko kehilangan tersebut atau tidak. masyarakat sekarang memiliki ketertarikan pada judi, yang ditunjukkan adanya sikap implusif dan usaha pencarian

kesenangan dengan berjudi dan biasanya tidak cukup satu kali untuk berjudi. Perilaku berjudi dilakukan karena individu terdorong untuk melakukan suatu perilaku tertentu dan terarah kepada pencapaian tujuan tertentu atau biasa diartikan sebagai motivasi.

Pada perjudian terdapat unsur minat dan harapan yang makin meninggi, juga unsur ketegangan disebabkan oleh ketidakpastian untuk menang atau kalah. Situasi tidak pasti ini membuat seseorang semakin tegang dan makin gembira, menumbuhkan efek-efek yang kuat dan rangsangan-rangsangan besar untuk betah atau bertahan bermain. Ketegangan akan semakin memuncak bila dibarengi dengan kepercayaan animanistik pada nasib peruntungan (Kartono, 2003).

Kondisi ini akan semakin mendorong meningkatnya motivasi berjudi.

Motivasi adalah proses yang menjelaskan intensitas, arah dan ketekunan seorang individu untuk mencapai tujuannya. Menurut Sardiman (1994), motivasi berasal dari kata motif, diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat terdesak. Motivasi merupakan suatu kekuatan, tenaga atau daya suatu keadaan yang kompleks, kesiapsediaan dalam diri individu untuk bergerak ke arah tujuan tertentu baik disadari maupun tidak disadari (Syamsudin, 2002).

Menurut Sardiman (1994), ada dua jenis motivasi yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi instrinsik adalah motif-

motif yang menjadi aktif atau berfungsi tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.

Jadi motivasi berjudi adalah energi aktif yang menyebabkan terjadinya suatu perubahan pada diri seseorang yang nampak pada gejala kejiwaan, perasaan, dan emosi, sehingga mendorong individu untuk berjudi dikarenakan adanya tujuan, kebutuhan, atau keinginan yang harus terpenuhi. Walgito (2004) mengemukakan bahwa motivasi berkaitan dengan tiga hal sekaligus yang menjadi aspek-aspek motivasi, ketiga hal tersebut adalah, keadaan terdorong dalam diri organisme, yaitu kesiapan bergerak misalnya kebutuhan jasmani, karena keadaan lingkungan, atau karena keadaan mental seperti berpikir dan ingatan.

Apabila dikaitkan dengan berjudi, salah satu contoh keadaan terdorong dalam diri organisme, individu terdorong untuk berjudi karena tidak memiliki sumber penghasilan yang tetap untuk memenuhi kebutuhan dasar hidupnya, sehingga seseorang menentukan pilihan berjudi sebagai sumber penghasilan mendapatkan uang guna memenuhi kebutuhan dasar hidupnya. Lingkungan juga menjadi pendorong seseorang untuk berjudi. Individu terdorong karena lingkungan di sekitarnya kebanyakan sering berjudi, sehingga individu tersebut akan ikut pula berjudi karena secara langsung atau tidak langsung seseorang akan terbiasa dengan kebiasaan tersebut, yang akhirnya cenderung membuat seseorang melakukan sesuatu sesuai dengan kebiasaan lingkungannya.

Kedua, perilaku muncul dan terarah karena keadaan, Terkait dengan berjudi, individu beranggapan bahwa dengan berjudi ia berharap mengubah situasi dan keadaan. Perilaku judi yang muncul pada awalnya hanya sekedar ikut-ikutan dan senang-senang, karena individu terdesak untuk memenuhi kebutuhan dan terlepas dari permasalahan yang dimiliki dikarenakan tidak memiliki pekerjaan yang tidak tetap, sehingga menjadikan judi sebagai sumber penghasilan, dengan harapan memperoleh kemenangan dari berjudi yang dianggap akan mampu membawa dampak yang lebih baik untuk meningkatkan taraf hidup individu. Oleh karena adanya unsur ketegangan yang disebabkan oleh ketidakpastian untuk menang atau kalah, maka situasi yang tidak pasti

dan semakin menegangkan dan makin menggembirakan menumbuhkan efek-efek kuat dan rangsangan-rangsangan besar untuk tetap bermain, serta timbul akan fantasi kemenangan, yang membentuk suatu harapan dapat memiliki taraf hidup lebih baik, rekreasi, dan memiliki uang yang berlebih.

Ketiga, *goal* atau tujuan yang dituju oleh perilaku. Terkait dengan judi, inilah yang nantinya akan mengarahkan seseorang untuk berjudi. Individu yang sudah terdorong dan memiliki keinginan untuk berjudi berkeyakinan memperoleh kemenangan dalam waktu pendek dengan cara mudah dari berjudi, guna mendapatkan taraf hidup lebih baik. Serta mendapatkan kepuasan dari hasil kemenangan tersebut. Meskipun mengalami

kekalahan sekalipun seorang penjudi akan cenderung kembali berjudi guna mengejar kemenangan hingga memperoleh titik impas. Kemenangan inilah yang membentuk suatu kegembiraan dan mengarahkan para penjudi untuk terus melakukan perjudian.

Papu (2002) mengatakan bahwa motivasi berjudi dipengaruhi oleh lima faktor. Kelima faktor tersebut adalah, faktor sosial dan ekonomi. Situasional, proses belajar, probabilitas tentang kemenangan, persepsi terhadap keterampilan.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Alasannya penelitian ini bermaksud untuk memahami secara mendalam fenomena yang dialami oleh responden penelitian secara holistik (utuh). Penelitian kualitatif disajikan

dengan cara deskripsi kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moelong, 2006).

Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi karena berusaha memahami arti peristiwa dan kaitan-kaitannya dengan individu yang berada dalam situasi tertentu. Selain itu dalam fenomenologis yang ditekankan ialah aspek respondentif dari perilaku individu (Moleong, 2006).

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah motivasi berjudi. Motivasi berjudi ini didefinisikan sebagai energi aktif yang menyebabkan terjadinya suatu perubahan pada diri seseorang yang nampak pada gejala kejiwaan, perasaan, dan emosi, sehingga mendorong individu untuk berjudi

dikarenakan adanya tujuan, kebutuhan, atau keinginan yang harus terpenuhi. Motivasi dapat diartikan sebagai pendorong, atau suatu usaha yang disadari untuk memengaruhi tingkah laku seseorang agar tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu (Branca dalam Walgito, 2004). Motivasi berjudi ini diungkap melalui wawancara dengan panduan pendapat Walgito (2004) yang mengemukakan bahwa motivasi berkaitan dengan tiga hal yang sekaligus menjadi aspek-aspek motivasi, meliputi keadaan terdorong (*driving state*), perilaku yang muncul dan terarah karena keadaan, serta tujuan (*goal*)

Penelitian ini mengedepankan pengumpulan data menggunakan wawancara, maka unit analisis yang

digunakan dalam penelitian ini adalah individu. Hal ini dikarenakan dinamika motivasi berjudi yang dialami setiap partisipan berbeda walaupun sama-sama sering berjudi. Penelitian ini tidak melibatkan jumlah partisipan dalam jumlah besar. Jumlah partisipan yang relatif kecil pada umumnya digunakan untuk suatu penelitian kualitatif untuk lebih memberikan perhatian pada kedalaman penghayatan subyek (Poerwadi, 2005), maka jumlah partisipan yang relatif kecil memungkinkan peneliti mendapatkan informasi yang optimal. Nasution (1998) mengemukakan bahwa partisipan dianggap telah memadai apabila telah sampai pada *redundancy* (data telah jenuh, jika ditambah partisipan lagi tidak memberikan informasi yang baru) bahwa dengan menggunakan

partisipasi selanjutnya boleh dikatakan tidak lagi memperoleh tambahan informasi baru yang berarti. Duke (Creswell, 1998) merekomendasikan jumlah *sampel* dalam penelitian kualitatif dengan metode fenomenologi adalah 3 (tiga) sampai dengan 10 (sepuluh) orang, sedangkan Riemen (Creswell, 1998) merekomendasikan 10 orang atau tergantung pada tercapainya *saturasi data*.

peneliti menggunakan 4 (empat) orang subyek laki-laki dengan karakteristik :

1. Berjudi secara aktif, artinya peneliti melihat secara langsung aktifitas responden dalam berjudi, dengan menggunakan sistem taruhan.

2. Berusia 18-40 tahun, yaitu mereka yang sudah memasuki masa dewasa awal dan dapat

dikenakan tanggung jawab sepenuhnya atas apa yang dilakukan. Menurut Santrock (2002), salah satu kriteria yang menunjukkan akhir masa remaja dan permulaan dari masa dewasa awal yaitu kemandirian dalam membuat keputusan. Dengan demikian, ketika memasuki masa dewasa awal individu telah memiliki pertimbangan-pertimbangan dalam memutuskan sesuatu hal. Begitu pula dengan perilaku yang akan ditunjukkan di masyarakat.

Selain 4 (empat) orang responden utama, penelitian ini juga melibatkan 4 (empat) orang responden berperan sebagai informan (*significant person*), yaitu orang yang diminta memberikan informasi mengenai seputar kehidupan pribadi responden utama.

Informan/Significant person adalah orang yang dikenal dan dekat

dengan responden utama. Informan dalam penelitian ini berjumlah 4 (empat) orang, masing-masing satu orang informan untuk satu responden utama yang merupakan keluarga, teman dekat atau orang di sekitar yang banyak tahu tentang responden utama. Jadi jumlah keseluruhan partisipan dan informan dalam penelitian ini adalah 8 (delapan) orang.

Penelitian ini dilakukan di Yogyakarta, tepatnya di desa A, alasan pengambilan lokasi tersebut dikarenakan peneliti melihat sering terjadi aktivitas perjudian yang sering berlangsung di desa tersebut. Ada beberapa kegiatan yang biasanya sering dilihat peneliti, antara lain kebiasaan bilamana ada salah satu warga yang memiliki hajat, diisi dengan berjudi masyarakat setempat biasanya berkumpul di rumah warga

tersebut untuk berkumpul atau istilah masyarakat setempat menyebutnya dengan *lek-lekan*. Kegiatan *lek-lekan* ini biasanya diisi dengan aktifitas berjudi. Pada hari-hari tertentu biasanya aktivitas berjudi dilakukan di pos ronda dan salah satu tempat pemancingan atau warung internet (*warnet*) di dusun tersebut. Peneliti pun sering melihat dan mendengar perbincangan di warung angkringan tentang perjudian, dengan topik judi *online*, sabung ayam, taruhan bola, dan totor gelap (togel). Sebagian besar pelanggan angkringan tersebut adalah masyarakat sekitar desa A. Sebenarnya desa A adalah basis masyarakat dengan sebagian anggota di dalamnya memiliki pengalaman beragama yang tinggi, dan para pekerja keras di sektor pertanian.

Untuk mengetahui gambaran dinamika motivasi perilaku berjudi,

peneliti menggunakan metode wawancara. Wawancara sebagai alat pengumpul data akan dilengkapi dengan observasi, maupun studi dokumen (Poerwandari, 2007). Wawancara dalam penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi dilakukan untuk memperoleh pemahaman tentang makna-makna yang dipahami atau dialami responden berkenaan dengan topik yang diteliti dan bermaksud untuk melakukan eksplorasi terhadap isu tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni wawancara mendalam.

wawancara terstruktur.

Tujuan wawancara sejenis ini adalah untuk memperoleh data mendalam dan bila dalam pedoman wawancara ada yang belum mendalam dapat ditambahkan pada saat wawancara itu berlangsung (sugiyono, 2005).

Untuk memperoleh data yang lengkap dan akurat, maka selama mengadakan wawancara peneliti memerlukan bantuan panduan wawancara dan alat perekam (*tape recorder*). Dengan bantuan alat tersebut pembicaraan yang dihasilkan dapat disimpan sehingga datanya akurat. Guna mendapatkan keterangan yang memadai dalam sebuah penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, wawancara mendalam yang dilakukan setidaknya selama lebih kurang dua jam (Polkinghorne dalam Creswell, 1998).

Selain melakukan wawancara secara mendalam peneliti juga melakukan observasi. Observasi dilakukan pada saat berlangsungnya wawancara dengan tujuan untuk mendapatkan bentuk perilaku yang bisa diamati sesuai dengan pernyataan partisipan.

Observasi menggunakan observasi terstruktur. Observasi terstruktur adalah observasi dimana pengamat dalam melaksanakan observasinya menggunakan pedoman pengamatan (Molleong, 2004). Dengan observasi terstruktur peneliti menggunakan pedoman pengamatan dengan cara mengamati perilaku partisipan. Observasi difokuskan pada: (1) gambaran performansi partisipan, (2) gambaran suasana rumah tempat wawancara atau lokasi penelitian, (3) perilaku sikap dan perilaku partisipan pada saat wawancara berlangsung. Bentuk observasi dalam penelitian ini adalah observasi partisipan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dari hasil wawancara partisipan, diuraikan dalam bentuk narasi. Hasil analisis data akan dijabarkan dengan menggunakan aspek-aspek yang

terdapat dalam pedoman wawancara. Penelitian ini melibatkan 4 orang partisipan utama dan 4 orang informan.

Menurut pemahaman DL, judi merupakan permainan dengan menggunakan uang. DL menceritakan, bila melihat teman-temannya berjudi maka DL pun ingin ikut berjudi karena DL merasa penasaran dan berharap dapat memenangkan permainan tersebut. DL juga menceritakan banyak jenis-jenis judi yang diketahuinya dan diantaranya sudah pernah DL mainkan, yang paling sering DL mainkan pada saat ini adalah *remi* (kartu), pasang nomer (*togel*).

Kemenagan yang diperoleh DL juga membuat DL ingin terus berjudi karena DL merasa penasaran ingin mendapatkan kemenangan berikutnya. DL tidak merasa

memiliki keterampilan dalam berjudi karena menurut DL judi itu hanya faktor keberuntungan. DL juga menjelaskan, apabila mengalami kekalahan, dirinya tidak begitu saja menyerah, DL menganggap kekalahan yang dialami akan terbayarkan bila mendapatkan kemenangan kembali. DL memahami bahwa judi dilarang oleh agama dan pemerintah. Namun karena sebagian teman berjudi DL anggota polisi, jadi DL merasa aman. Menurut pendapat DL, meskipun judi itu oleh sebagian masyarakat dipandang negatif, tetapi DL menganggap biasa saja selama dirinya tidak mengganggu dan mencuri.

DL mengakui judi itu menyenangkan, dan menganggap kekalahan itu hal yang biasa. DL dapat diterima di kalangan teman-temannya, pengaruh teman dalam

aktifitas judi DL besar, karena temannya yang sering mengajak DL berjudi. DL juga mengatakan di sekitar daerah tempat tinggalnya banyak praktik perjudian dan yang gemar berjudi pun banyak.

JN mengatakan untuk mewujudkan dorongan berjudi tersebut JN bersama teman-teman membuat kesepakatan berkumpul disuatu tempat untuk berjudi, dikarenakan tidak memiliki kesibukan dan pekerjaan lain. Dorongan berjudi yang dirasakan JN hanya iseng-iseng saja dan sebagai hiburan. yang mendasari pemikiran JN berjudi adalah ingin mencoba keberuntungan yang dimilikinya dan kemenangan dari judi tersebut. Jenis Judi yang sering JN mainkan saat ini adalah judi *online*. JN mengetahui judi *online* dari bertanya kepada teman-temannya. JN iseng-iseng untuk

belajar cara bermain judi *online*, sampai akhirnya JN mengetahui bagaimana caranya bermain judi *online*. Selain bermain judi *online* JN juga sering bermain judi taruhan bola. Lokasi JN berjudi di daerah sekitar tempat tinggalnya. JN berjudi hampir setiap hari terutama judi *online*. JN mengatakan bahwa judi dan pelaku judi sering dipandang sebelah mata oleh sebagian masyarakat, namun JN membiarkan pandangan negatif tersebut, oleh sebab itu JN sering bermain judi *online* supaya masyarakat tidak mengetahui aktifitas judi yang dilakukannya. JN mengetahui larangan berjudi oleh agama maupun pemerintah, JN mengatakan bila mengikuti peraturan tidak bisa mendapatkan uang lebih dan tidak bisa memuaskan rasa penasaran serta

tidak dapat menyalurkan hobi berjudinya.

Tujuan JN berjudi adalah menyalurkan hobinya, serta mendapatkan uang tambahan dari hasil kemenangan berjudi, JN mengatakan dirinya sering mendapatkan kemenangan dari berjudi dan kemenangan yang diperolehnya lebih besar dari pada kealahannya, JN tidak menganggap kemenangan yang diperolehnya berkat keterampilannya dalam berjudi melainkan dari hoki atau keberuntungannya. JN tidak memikirkan apabila dirinya mengalami kekalahan karena JN menganggap uang kalah adalah uang dari kemenangan yang lalu, JN menganggap judi itu menyenangkan dan dirinya dapat menikmati permainan judi tersebut.

Pengaruh teman dalam aktifitas judi JN cukup besar karena merekalah yang sering mempengaruhi JN untuk berjudi, keluarga tidak melarang JN berjudi selama tidak mengganggu keuangan keluarganya, JN mengakui akses untuk berjudi di daerah tempatnya tinggal sangatlah mudah.

Judi menurut AG adalah *gambling*, mendapat hasil bila menang akan miskin apabila kalah, hanya ada menang dan kalah dalam berjudi. AG berjudi karena sering mendapatkan kemenangan dan menurutnya berjudi bisa menjadi salah satu sumber penghasilan yang bisa di andalkan. Karena menurut AG hasil yang diperoleh dari berjudi lebih besar daripada hasilnya bekerja.

AG merasa senang dan bahagia dalam aktifitas berjudi yang di

lakukannya. Banyak yang bisa dijadikan alasan guna untuk memperoleh pinjaman uang yang akan dijadikan modal berjudi meskipun uang yang dipinjam akan dikenakan bunga beberapa persen dari yang dipinjamnya.

Kemudahan dan keberuntungan yang mendasari AG untuk berjudi, AG beranggapan dengan berjudi dirinya tidak perlu mengeluarkan tenaga untuk mendapatkan keuntungan yang besar. Menurut AG hasil dari kemenangan yang diperoleh melebihi hasil dari dirinya bekerja. Judi yang diketahui yang sering dimainkan AG sampai saat ini adalah judi kartu remi dan domino. AG biasa berjudi dengan teman disekitar tempat tinggalnya. AG berjudi dengan orang yang dapat dipercaya agar tidak ada yang mengetahui aktifitas berjudi yang

dilakukanya terutama keluarganya. frekuensi berjudi AG kurang lebih 5 kali dalam seminggu. AG berjudi tidak pernah menggunakan uanag yang digunakan untuk usahanya melainkan menggunakan uang yang di sisikan sendiri sehingga AG tidak perlu berfikir panjang menggunakannya untuk berjudi. AG berpendapat tentang tanggapan negatif terhadap judi, dirinya mengatakan, judi memang suatu tindakan yang negatif, bila ada orang lain bertanggung negatif tentang judi dikarenakan orang tersebut belum merasakan nikmatnya berjudi, AG juga mengatakan, mengapa judi harus dilarang karena orang yang berjudi tersebut menggunakan uang yang mereka miliki, dan AG menginginkan dibuatnya tempat lokalisasi untuk berjudi agar tidak perlu sembunyi-sembunyi dengan

pihak yang berwajib, dari segi agama menurut AG itu akan ditanggung masing-masing dihadapan Tuhan.

Hasil kemenangan yang di dapat tergantung dari modal yang di keluarkan. AG merasa bahagia bila mendapatkan kemenangan tersebut karena bisa digunakan untuk modal judi berikutnya dan buat bersenang-senang dengan teman-temanya. kemenangan itu memang membuat AG ingin terus berjudi. Dirinya berkeyakinan suatu saat pasti akan berhenti berjudi meskipun tidak tahu kapan pastinya hal itu akan terjadi. AG menganggap kemenangan yang diperolehnya disebabkan karena keterampilan yang dimilikinya dalam berjudi. AG berjudi bukan karena memiliki permasalahan ekonomi melainkan hanya untuk menyalurkan hobi dan mencari hiburan.

AG diterima dengan baik oleh teman-temannya yang juga suka berjudi. Teman cukup berpengaruh dalam perilaku berjudi AG, apabila AG sedang dirumah terkadang teman-temannya menghubungi atau datang kerumah untuk mengajak berjudi. AG mengatakan ada praktek perjudian di daerah tempat tinggalnya terutama judi kartu. Keluarga AG tidak mengetahui apabila AG sering berjudi karena dalam aktifitas judinya dilakukan secara sembunyi-sembunyi karena partisipan tidak ingin keluarga mengetahui aktifitas berjudinya karena keluarga AG memiliki latar belakang agama yang kuat.

Dorongan berjudi yang dirasakan JT merasa yakin akan mendapatkan kemenangan dengan tim yang dijagokanya, karena merasa sangat yakin partisipan akan

langsung mencari lawan untuk bertaruh, yang mendasari pemikiran JT berjudi adalah yakin akan mendapatkan kemenangan dengan melihat kemampuan dari tim yang di jagokanya, dan mendapatkan uang beberapa kalilipat jumlah uang taruhan yang telah di sepakati antara partisipan dengan lawanya. JT mengetahui beberapa jenis judi antara lain yang partisipan ketahui: dari beberapa jenis judi yang disebutkan oleh partisipan dirinya menyukai judi taruhan bola karena bagi partisipan lebih menyenangkan dan bisa lebih bersantai karena hanya melihat televisi dan menunggu hasil dari pertandingan.

JT mengatakan dirinya tidak perlu belajar Untuk mengetahui cara maupun teknik-teknik untuk berjudi taruhan bola karena partisipan hanya langsung melihat saja bagaimana

kemampuan dan komposisi pemain dari tim yang dijagokanya. Untuk judi taruhan bola partisipan tidak perlu memerlukan tempat yang khusus karena partisipan bisa menghubungi lawan lewat sms ataupun membuat kesepakatan jauh hari sebelumnya. partisipan memiliki teman yang sama-sama penggemar bola maka partisipan tidak perlu bersusah payah untuk mencari lawan bertaruh. Bila ada liga-liga besar, hampir setiap pertandingan partisipan bertaruh berjudi taruhan bola namun apabila bila tidak ada liga besar hanya liga-liga kecil partisipan bertaruh 3 sampai 4 pertandingan tergantung dari tim yang akan bertanding. Jumlah taruhan yang dipasang tergantung dari kekuatan tim yang di jagokan. Partisipan mendapatkan uang untuk modal berjudi taruhan bola di dapat

dari uang hasil dirinya bekerja, modal taruhan yang partisipan keluarkan untuk berjudi biasanya 100 ribu sampai dengan 500 ribu.

partisipan mengetahui bahwasanya judi dilarang oleh agama, daripada partisipan mendapatkan uang dengan resiko dan dosa di dapat semakin besar, larangan dari pemerintah partisipan bersikap masa bodoh karena pemerintah tidak memperhatikan nasib partisipan. Tujuan yang ingin di dapatkan partisipan dari berjudi adalah kemenangan hasil kemenangan tersebut bisa digunakan untuk membeli berbagai macam kebutuhannya. JT sering mendapatkan kemenangan dari berjudi taruhan bola. Nominal terbanyak yang pernah partisipan dapatkan adalah 3 juta, kemenangan itulah yang membuat partisipan ingin

terus berjudi taruhan bola karena dirinya berpikiran siapa yang tidak memnginginkan mendapatkan uang dengan mudah. Partisipan juga merasa senang ketika mendapatkan kemenangan dan tidak memikirkan kekalahan yang pernah di alaminya. Kemenangan yang di dapat partisipan menurutnya adalah hasil dari kepintarannya melihat kekuatan tim yang di jagokanya dan kemampuanya membaca kekuatan lawan.

Partisipan juga pernah mengalami kekalahan. JT enggan untuk mengingat kekalahan yang pernah di alaminya. kekalahan yang di alaminya banyak bila di jumlahkan maka dari awal partisipan bertaruh judi bola maka JT enggan untuk mengingatnya. Partisipan merasa kecewa bila mendapatkan kekalahan karena tidak sesuai apa

yang diharapkan. Partisipan tidak pernah menyerah untuk mendapatkan kemenangan yang di harapkan bagi partisipan kekalahan adalah kemenangan yang tertunda, kalah saat ini selanjutnya pasti akan menang.

Partisipan menganggap judi menyenangkan karena bisa sebagai kegiatan yang menghasilkan tidak perlu bersusah payah untuk mendapatkan uang. Partisipan belum memiliki keluarga sehingga tidak merasa terbebani dengan permasalahan ekonomi yang di milikinya, dan anggapan partisipan judi tidak bisa mengatsai permasalahan ekonomi namun bisa bila untuk mencari tambahan keuangan.

Menurut partisipan pengaruh teman-temnya dalam aktifitas berjudinya banyak. Keluarga

partisipasi tidak mengetahui aktifitas judi yang dilakukan oleh partisipan, keluarga juga tidak berpengaruh dalam aktifitas judi partisipan karena keluarga partisipan tidak menyukai aktifitas judi. Penggemar judi taruhan bola sangat banyak di daerah sekitar tempat tinggal partisipan, lingkungan berpengaruh dalam aktifitas judi partisipan karena di lingkungan tersebut banyak yang suka bola dan taruhan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi berjudi yang dimiliki partisipan dapat dilihat dari berbagai aspek dan faktor yang mempengaruhi perilaku berjudi dari keempat partisipan

Motivasi judi yang terlihat dari partisipan DL dari segi aspek,

partisipasi DL berjudi memiliki dorongan karena merasa bosan ketika awalnya hanya melihat temanya berjudi sehingga dia ikuti untuk berjudi hal tersebut diperkuat dengan rasa penasarannya terhadap keberuntungan yang dimilikinya, dan melihat teman-temanya yang terlebih dahulu bermain, tujuan DL berjudi adalah mendapatkan kemenangan guna untuk mendapatkan uang untuk mencukupi kebutuhannya, dari segi faktor yang menguatkan adalah DL juga menganggap kemenangan yang di dapatnya dari berjudi dapat mengatasi permasalahan ekonomi yang dimilikinya, DL menganggap tanggapan negatif berjudi adalah hal yang biasa, dan terhadap larangan oleh agama DL juga mengetahui, DL juga merasa aman karena sebagian dari temannya berjudi adalah polisi.

.Dorongan berjudi yang JN rasakan hanya iseng-iseng saja hanya sebagai hiburan. JN menceritakan yang mendasari pemikirannya berjudi mencoba keberuntungannya dan bisa mendapatkan kemenangan dari judi tersebut. Tujuan JN berjudi adalah menyalurkan hobi yang dimilikinya yaitu berjudi dan mendapatkan kemenangan dari berjudi dari segi faktor JN berjudi hanya untuk mengisi waktu yang dimilikinya JN.

Awal mula AG tertarik judi dari temannya, pertama kali AG hanya melihat teman-temannya bermain judi, akhirnya AG tertarik untuk mencoba ikut bermain, AG berjudi karena sering mendapatkan kemenangan, dan bisa menjadi salah satu sumber penghasilan yang bisa diandalkan, kemenangan membuat AG ingin terus berjudi, AG juga

mengatakan, dirinya berkeyakinan suatu saat pasti akan berhenti berjudi, meskipun tidak tahu kapan hal itu akan terjadi. AG menganggap kemenangan yang diperolehnya karena keterampilan yang dimilikinya. Partisipan terakhir JT Partisipan terdorong untuk berjudi karena pada awalnya hanya coba-coba karena melihat temanya mendapatkan kemenangan, JT mengatakan dirinya tidak perlu belajar Untuk mengetahui cara maupun teknik-teknik untuk berjudi taruhan bola karena partisipan hanya langsung melihat saja bagaimana kemampuan dan komposisi pemain, Tujuan yang ingin di dapatkan partisipan dari berjudi adalah kemenangan dan kemenangan tersebut bisa digunakan untuk membeli berbagai macam kebutuhannya.

Berrdasarkan hasil pengambilan data penelitian, pembahasan, dan kesimpulan maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut :

1. Bagi partisipan peneliti

Dalam beberapa hal, kegiatan berjudi memang kurang terlalu di rasa terkait eferknya pada perkembangan pola pikir. Namun, lambat laun dalam perjudian akan memunculkan kebiasaan untuk mudah berpikir spekulatif. Hal tersebut, tidak hanya waktu luang yang tersita dan dikorbankan. Akan tetapi bisa jadi keutuhan rumah tangga pun akan dipertaruhkan. Kegiatan yang produktif dan positif dan tetap bekerja.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Subjek lebih baik dipersempit lagi, contoh saja subjek dari keluarga menengah ke bawah. Hal ini perlu dilakukan agar data tetap fokus dan benar-benar mendalam. Perkuat pengamatan dan perlama penelitian. Kaji juga konsep diri para penjudi dan juga identifikasi perjudian yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Basuki, H. A. M. (2008). *Psikologi Umum*. Jakarta: Gunadarma.
- Carson. K.C.. Butcher. J.N. 1992. *Abnormal Psychology and Modern Life*. New York: Harper Collins Publisher, Inc.
- Creswell, W.J. (1998). *Qualitative inquiry and research design*. United States of America: SAGE Publication.
- Creswell, W.J. 2012. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.

- DSM-IV. 1994. *Diagnostic and statistical of mental disorder-fourth adition*. American Psychological association.
- Ensklopedia Nasional Indonesia*. (1984). Jilid 8. Jakarta : PT Cipta Adi Pustaka.
- Gray, Winardi. 1992. *Manajemen Prilaku Organisasi*. Bandung : PT. Citra Aditya Bakti.
- Hamalik, Oemar. 2002. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Handoko, M. (1992). *Motivasi Daya Pengerak Tingkah Laku*. Yogyakarta: Kanisius.
- Kartono, Kartini. 2002. *Psikologi Umum*. Bandung : Mandar Maju.
- Kartono, K. & Gulo, D. 2003. *Kamus Psikologi*. Bandung : Pionir Jaya.
- Kartono, Kartini (2007). *Perkembangan Psikologi Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Koeswara, E. (1995). *Motivasi : Teori dan Penelitiannya*. Bandung : Angkasa.
- Matlin, M.W. (1998). *Cognitions*. 4th Edition. Harcourt Brace College Publishers.
- Moleong, L. (2004). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Moleong, L.J. (2006). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Morgan. 1987. *Psikologi Pendidikan*. Terjemahan Soemanto. Rineka cipta.
- Nasution, 1998, *Metodologi Penelitian Naturalistic*, Bandung : PN. TARSITO
- Nasution. 2003. *Metode Research: Penelitian Ilmiah*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Papu.J. 2002, "Peran Psikologi Dalam Perusahaan", Jakarta.

- Pristyono. 2014. “ *Bandar Dadu Pasar Kembangari Diringkus*”. Jawa Pos. 23 September 2014.
- Poerwandari, E.K. (1998). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Poerwandari, E.K. (2007). *Pendekatan kualitatif untuk penelitian perilaku manusia*. Jakarta : LPSP3 Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Republika. 2003. “ Perjudian Tetap Marak”. Surat Kabar Harian. 18 Januari 2003. Yogyakarta.
- Sardiman,A.M.(1994). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta:Rajawali Pers.
- Santrock, J. W. 2002. *Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta : Erlangga.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Smith, J.M., 2001. *Introduction to Chemical Engineering Thermodynamics*. 6th Edition. New York: McGraw- Hill Book Company.
- Soemanto. Wasty.(1987). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bina Aksara
- Solso, R.L. (2001). *Cognitive Psychology*. 6th Edition. Allyn & Bacon: Needham Height, MA.
- Sugiyono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Supriyanto. 2013. “ Jaringan Penjual Togel Di Kebumen digulung”. Suara Merdeka. 16 Oktober 2013.
- Syamsudin Makmun .(2002). *Psikologi Kependidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Walgito, Bimo. (2004). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wexley, K.N., & Yukl, G. As’ad. (1987). *Psikologi Industri*. Yogyakarta : Liberty.
- Vroom, Victor H. 1999. *Work and Motivation*.