

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Paparan Data Penelitian

##### 1. Alur Penelitian

Berikut merupakan sajian data dalam dalam tabel 4.1 dari prosedur penelitian agar dapat diketahui bagaimana alur peneliti dalam melakukan penelitian:

Tabel 4.1 alur penelitian

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Keterangan
1	Rabu, 10-08-2022	Observasi tentang subjek	
2	Minggu, 04-09-2023	Wawancara Pendahuluan	Via Whatsapp
3	Senin, 06-03-2023	Wawancara Subjek R	Bertatap Muka
4	Kamis, 06-04-2023	Wawancara Subjek S	Bertatap Muka
5	Sabtu, 15-04-2023	Wawancara Subjek J	Bartatap Muka

##### 2. Alur Mendapatkan Subjek

Pertama kali peneliti menemukan teman bermain judi online ketika masih berada di Kabupaten Barito Selatan, ternyata hampir semua teman yang sebaya banyak mengetahui tentang judi online, dan sebagian dari mereka adalah pemain judi online, akhirnya peneliti melihat mereka

bermain sebentar. Didalamnya terdapat banyak situs yang bisa dimainkan termasuk berbagai macam judi online seperti Dadu, Judi Bola, QQ dan yang paling maraknya dimainkan oleh orang-orang adalah Slot.

Awal mula peneliti mendapatkan seorang subjek yaitu M yang sudah bersedia menjadi subjek penelitian ini, setelah itu peneliti melakukan penelitian terdahulu untuk menyusun proposal skripsi. Seiring berjalannya waktu subjek tidak berada disekitar Kabupaten Barito Selatan karena menjadi buronan polisi. Dan subjek M tidak bersedia untuk diwawancarai karena hal tersebut

Dari waktu ke waktu akhirnya peneliti mencari beberapa subjek yang akan diteliti, yaitu orang yang sudah merasakan candunya bermain judi online. Sebelum peneliti mendapatkan subjek, peneliti membuat perjanjian dengan subjek terlebih dahulu tentang tanggapannya menjadi seorang subjek pada penelitian ini, Dan akhirnya peneliti mendapatkan 3 orang subjek yang akan diteliti. 3 orang tersebut adalah orang yang sering nongkrong di depan gang.

Dalam proses pertama, peneliti menemukan subjek R di bulan Juli 2022, menemukan Subjek kedua di bulan Agustus 2022. Berbeda dengan subjek J yang baru ditemukan di bulan 15 April. Ketika subjek bersedia untuk diwawancarai.

### 3. Hubungan Subjek dengan Peneliti

Hubungan peneliti disini sebagai seseorang yang mengenal subjek, akan tetapi peneliti kurang mengetahui bagaimana riwayat hidup dan tidak terlalu berteman dekat dengan subjek.

### 4. Identitas Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui gambaran perilaku adiktif pada pelaku judi online. 3 orang yang akan diwawancarai berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan peneliti. Kriteria subjek antara lain

- a) Berdomisili di Kabupaten Barito Selatan Kalimantan Tengah
- b) Memainkan judi online minimal 1 tahun
- c) Kategori usia remaja-dewasa (17-45 tahun)
- d) Berjenis kelamin laki-laki

Adapun daftar identitas ketiga subjek pemain judi online terdapat dalam tabel nomor 4.2 sebagai berikut :

No	Nama	Usia	Jenis kelamin	Pekerjaan
1	R	29 Tahun	Laki-laki	Asisten Apoteker
2	S	26 Tahun	Laki-laki	Bekerja di Perusahaan sawit
3	J	25 Tahun	Laki-laki	Bekerja di Perusahaan sawit

### 5. Identitas Informan

Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data tambahan atau pendukung informasi dari subjek. Informan penelitian ini terdiri dari orang-orang terdekat subjek penelitian.

Daftar identitas informan terdapat dalam tabel nomor 4.3 sebagai berikut :

No	Nama	Usia	Jenis Kelamin	Hubungan dengan subjek
1	Ry	26	Laki-laki	Teman dekat subjek
2	Op	26	Laki-laki	Teman dekat subjek
3	Hl	25	Laki-laki	Teman dekat subjek

## 6. Deskripsi Subjek Penelitian

Sebelum menyajikan data satu persatu, peneliti akan menyajikan deskripsi subjek sebagai berikut :

### a. Subjek R

. Subjek R merupakan laki-laki berusia 29 tahun. Subjek memiliki 3 orang saudara dan subjek adalah anak kedua. Saat ini subjek belum menikah dan masih tinggal bersama kedua orang tuanya. Subjek mengenal dengan judi online sejak SMA karena dipengaruhi oleh teman-temannya. Subjek bekerja di puskesmas sebagai asisten apoteker di Kabupaten Barito Selatan Kalimantan Tengah. Subjek berasal dari desa mabuan di Kabupaten Barito Selatan Kalimantan dan subjek telah bermain judi online selama 3 tahun lebih

Saat proses observasi di waktu wawancara dilakukan terlihat subjek menjawab pertanyaan dengan tenang dan apa adanya. Namun ada beberapa pertanyaan harus diulang dan disederhanakan agar subjek lebih memahami dengan pertanyaan tersebut. sambil menjawab pertanyaan,

subjek sambil merokok dan meminum kopi. Walaupun demikian, subjek terus menjawab pertanyaan semaksimal mungkin.

b. Subjek S

Subjek S seorang laki-laki lajang (belum menikah) yang berusia 26 tahun. Subjek bekerja di perusahaan sawit di Desa Kalimantan Tengah. Subjek berasal dari Kabupaten Barito Selatan Kalimantan Tengah. Dan subjek telah bermain judi online selama 2 tahun lebih.

Saat proses observasi yang didapat saat wawancara subjek menjawab pertanyaan dengan Santai dan tenang. Walaupun beberapa kali subjek membuka handphonenya untuk melihat sesuatu, subjek tetap menjawab pertanyaan-pertanyaan dari peneliti. Proses wawancara berjalan dengan lancar karena antara peneliti dan subjek memang sudah saling mengenal.

c. Subjek J

Subjek J seorang laki-laki lajang (belum menikah) yang berusia 25 tahun. Subjek dulunya bekerja di perusahaan sawit dan sekarang menjadi mahasiswa di Kalimantan Selatan, Subjek berasal dari Kabupaten Barito Selatan Kalimantan Tengah. Dan Subjek telah bermain judi online selama 3 tahun lebih.

Dalam proses observasi pada saat wawancara, subjek J menjawab dengan tenang karena subjek sudah kenal dengan peneliti. Subjek menjawab pertanyaan sambil merokok karena proses wawancara dilakukan di warung milik peneliti. Walaupun kadang proses wawancara terhenti karena ada pembeli. Proses wawancara tetap dilanjutkan dengan

maksimal. Subjek juga sering menegur temannya yang baru datang ke warung.

#### 7. Deskripsi Informan

Sebelum memasuki bagian deskripsi hasil penelitian, peneliti menyajikan deskripsi dari beberapa informan yang terlibat dalam penelitian ini. Sebagai berikut :

##### a) Informan Ry

Informan Ry salah satu teman terdekat dari subjek R. Mereka satu frekuensi dalam hal bercanda dan lain sebagainya. Informan Ry sangat mengetahui tentang kehidupan subjek R. Menurut Ry subjek S memang berlebihan bermain judi online dan melakukannya lebih dari 3 tahun.

##### b) Informan Op

Informan Op merupakan teman yang dekat dengan subjek S. Informan Op sedikit banyak mengetahui tentang temannya yang berlebihan bermain judi online. Karena informan Op hampir melihat subjek S setiap hari bermain judi online. Informan Op menceritakan bahwa subjek S memainkan judi online sekitar 2 tahun.

##### c) Informan HI

Informan HI adalah salah satu teman dekat dari subjek J. Mereka sudah berteman dari SMA hingga sekarang. Informan HI sangat mengetahui subjek J tentang berlebihan bermain judi online. Karena Informan HI jika bertemu dengan subjek J. Dia selalu melihat bahwa dia selalu mendeposit

uangnya untuk bermain judi online. Menurut Informan Hi bahwa subjek J memulai bermain judi online ketika sudah lulus SMA.

## 8. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan wawancara langsung dengan ketiga subjek

### a. Subjek R

#### 1) Aspek-aspek Perilaku Adiktif

##### a) *Excessive use*

Subjek R mengatakan bahwa dia bermain judi karena kesenangan dan memikirkan hutang-hutang yang ada dalam dirinya. Selain subjek juga mengatakan tidak merasa nyaman dengan orang disekelilingnya jika ada yang mengikuti dia bermain judi online walaupun akhirnya dia merasa acuh terhadap hal tersebut. ini dibuktikan pada wawancara di verbatim nomor B2-B6 dan B7-15 yaitu

*“Kesenangan aja sih, sambil memikirkan hutang-hutang, mau ga mau harus main” dan “Kada nyaman pang soalnya kalo kawan taumpat main banar ai, tapi mun secara kepribadianku, aku acuh tak acuh ai pas lagi main tuh.”*

Subjek juga mengatakan bahwa jika ditegur oleh orang tuanya dia akan menuruti untuk tidak bermain. Tetapi jika temannya menegur dia melihat dulu siapa yang menegur untuk memutuskan untuk menuruti atau tidak. Seperti dalam verbatim wawancara nomor B12-B15 yaitu :

*“Kalo misalnya dari kuitan menagur aku kada main, kalonya dengan kawan tergantung siapa kawannya.”*

*b) Withdrawal symptoms*

Subjek R mengungkapkan bahwa dia sudah berusaha untuk mengurangi bermain judi online namun sulit untuk berhenti. Apalagi saat dulu ketika candu-candunya ketika gajihan langsung dimainkan judi. Jadi subjek merasa sulit untuk meninggalkan judi online. Ini terdapat pada verbatim wawancara nomor B1-B23 yaitu :

*“Aku dulu main tiap hari, tapi wahini aku mengurangi, ada aku main pas bulan januari, waktu itu ku gajian, tapi yang aku pake 100 ribu haja, kd kaya dulu, kalo dulu pas waktu gajihan langsung ku maini semua gaji ku tu, Jadi bila aku kada main rasa kada kawa , apalagi pas duit ada”*

Subjek juga menambahkan jika dia mengurangi judi online dia merasa gelisah bahkan sampai ingin mencuri dan menggadaikan barang agar bisa bermain judi online. Seperti pada verbatim wawancara nomor B26-B33 yaitu:

*“Klo perasaanku, aku memikir akan amun aku main tarus hutangku makin banyak, jadi aku banyak main game ai gasan mengurangi aku main, kaya game yugioh, mun awal-awal ku mengurangi itu gelisah rasanya.Ni aku bemaafan haja dhulu lah yang awalnya jiwa kita tu kd bisa jadi maling timbul bisa jadi maling, yang ada dirumah tu misanya motor bisa tesanda saking handak mainnya.”*

*c) Tolerance*

Subjek mengatakan bahwa tidak ada ketentuan waktu dalam bermain. Namun jika uang sudah habis dia akan berhenti bermain, namun jika menang dia bisa terus bermain seharian. Uang yang dikeluarkan saat bermain dari 500 Ribu hingga 1 juta rupiah. Seperti dalam verbatim nomor B35-B37 dan B41-B44 yaitu :



*“Kalo waktu dahulu lah, waktu aku bisi usaha jual pulsa dan lain-lain lah, sehari tu bisa sampai lima ratus ribu sampai satu juta tiapa hari aku main.” Dan “Kalo masalah jam tu misalnya aku duduk main satu juta, kalo misalnya kalah langsung ampih ai, oleh kadada duit lagi, mun manang syukur bisa main 24 jam tu pang.”*

Subjek juga menjelaskan bahwa dia bermain hampir setiap waktu bahkan sampai meminjam uang kepada yang lain untuk bermain. Seperti dalam verbatim nomor B46-B51 yaitu:

*“Dahulu hampir tiap waktu main pas lagi beduit, wahini kan ngarannya ngalih jua duit dah, mun ada orang menagih hutang lwn aku, mau kada mau ai mencari modal kesana kemari gasan main, supaya kawa membayar, mun manang bayari mun kalah sorang taungut ai lagi pusang.”*

*d) Negative Repercussions*

Dalam hal ini subjek R menyatakan bahwa dari keluarga hanya menegur untuk mengurang bermain judi karena orang tuanya juga pernah bermain judi bahkan sampai masuk penjara. Dari kawan-kawan subjek juga banyak bermain judi online sehingga tidak ada mengingatkan untuk berhenti bermain judi. Seperti dalam verbatim nomor B54-B60 yaitu:

*“Orang tua ku ni punya riwayat bekas penjudi jua, suah sampai masuk penjara, jadi kalo masalah tanggapan itu aku di tagur ampih jua pang lawan kuitan ku, kalo dari kawatan ada yang menegur sedikit aja, tapi kalo kawatan yang menyuruh main judi banyak. Oleh bisi kawan yang kada main slot ni kadada lagi dah.”*

Selain itu subjek mengatakan bahwa dampak dari judi online terhadap pekerjaannya adalah sering tidak masuk kerja dan ingin berhenti bekerja karena pikiran kacau sering kalah bermain judi. Subjek juga sering tersinggung karena diberi gelar oleh teman-temannya sebagai raja judi slot. Ini terdapat dalam verbatim, nomor B66-B70 yaitu:

*“Itu tu aku banyak teledornya, jarang turun begawi, oleh rancak kalah tu pang pikiran jadi kacau sampai befikir handak ampiah bagawi, lawan ga lah penjudi ni bila anu kam penyinggungan kam, kaya aku disambat raja slot lah lawan kawanan gawian.”*

## 2) Dampak Perilaku Adiktif

### a) Nilai Material

Subjek menyatakan bahwa setelah bermain judi online sampai sekarang ekonominya menurun bahkan kurang sehingga apa yang dia kerjakan sekarang hanya untuk membayar hutang saat bermain judi. Subjek bahkan tidak mau mengungkapkan nominal hutang karena banyaknya hutang yang dimiliki dampak dari bermain judi online.

Seperti dalam verbatim nomor B75-B78 dan B84-85 yaitu:

*“Ekonomi ku sekarang nol lah, eh kada nol lagi mines malah, oleh banyak hutang lo, jadi aku begawi ni gasan bayar hutang ai mun segala belanja tu kawa haja tapi sedikit banar.” dan “Banyak pokonya, yang pastinya lawan kawanan pang, kalo nominal kada ku sebut akan gin.”*

### b) Nilai Vital

Subjek R mengungkapkan bahwa telah menjual handphone dan menggadaikan kendaraan bermotor untuk bermain judi online. Sekarang subjek merasa menyesal dengan apa yang telah terjadi setelah bermain judi online. Seperti dalam verbatim nomor B88 dan B91 yaitu:

*“Hp tejual, lalu motor tesanda.” dan “Penyesalan ai yang aku rasakan sekarang tu.”*

Subjek mengatakan alasan berani untuk menjual itu karena hutang dan kredit yang harus dia bayar. Seperti dalam verbatim nomor B94-B100 yaitu:

*“Ya karna faktor hutang, kaya motor ku kan tanggal 1 harus bayar kredit, jadi mau kd mau ai lagi ku sanda motor supaya kawa bayar, rencananya kan gasan dibayar tapi duitnya malah ku pakai gasan main judi online, jadi kd tebayar ai, ujung-ujungnya minjam duit bos ai, ya sambatan orang tu gali lobang tutup lobang.”*

c) Nilai Kerokhanian

Subjek menyatakan bahwa dia sebelum bermain judi masih melaksanakan shalat walaupun tidak setiap saat. Namun ketika bermain judi subjek tidak lagi melaksanakan sholat walaupun shalat jum'at. Ini terdapat pada verbatim nomor B103-B105 dan B111-B115 yaitu:

*“Sebelumnya aku sembahyang, cuman kada jua pang lima waktu, paling maghrib isya, ya banyak bolong-bolong lah” dan “kaya nya aku tu oleh terlalu sombong pang, karna waktu itu aku nyaman banar mencari duit, nah dari situ aku tu mulai main judi online, main tarus sampai lima bulanan aku kada suah lagi sembahyang jumat.”*

3) Faktor-faktor Perilaku Adiktif

a) Sosial dan ekonomi

Subjek R mengatakan bahwa saat awal bermain judi online ekonominya sedang diatas. Seperti dalam verbatim B124-B125 yaitu:

*“Pas aku lagi naik naiknya, lagi bagus bagusnya ekonomi,”*

Selain itu subjek mengungkapkan bahwa dia bekerja di puskesmas dan membuka konter pulsa dan saat candu bermain judi online dia semuanya digunakan untuk bermain judi online. Seperti dalam verbatim wawancara nomor B128-B132 yaitu:

*“Ya bagawi di puskesmas lawan membuka konter pulsa ai, mun gaji tu kd ku sebut akan gin, wahini ya kupakai sekitar sepuluh persen gaji ku ja gin wahini kd kaya dahulu lagi seratus persen langsung ku pakai gasan main.”*

Subjek ini juga merasa menyesal saat kalah bermain judi online dan telah menghabiskan uang. Ini terdapat dalam verbatim B135-B13 yaitu :

*“Awalnya biasa haja pang, cuman mun sudah kalah hanyar menyesal.”*

Subjek juga mengungkapkan bahwa usahanya dalam menjual pulsa telah tutup karena akibat judi online. Terdapat dalam verbatim nomor B139-B140 yaitu:

*“Bejualan tadi pang lawan puskesmas, tapi wahini kan ampih bajualan gara-gara slot ni pang.”*

b) Situasional

Subjek menceritakan bahwa dia awalnya mengenal judi online dari orang-orang yang membeli pulsa dan mendeposit. Setelah itu subjek mengetahui hal tersebut digunakan untuk bermain judi online. Akhirnya subjek belajar kepada teman-temannya. Ini terdapat dalam verbatim B142-B149 dan B152-B153 yaitu:

*“Aku tu bahari menjaga warung lo, pas itu tu orang tu banyak manukar pulsa lawan mendeposit, jadi aku ni bingung jua bahari tu, pas ku cek cek lo gasan main judi online sekalinya, nah balalu ai aku belajar lawan kawan ku yang bisa, mulai dari dua puluh ribu kalah, habis tu penasaran aku main lagi sekira membuliki modal lo, sekalinya kalah lagi, nah dari situ pang aku main tarus.” dan “kawan yang melajari,aku jua yang handak belajar main, gara-gara penasaran jua pang awalnya tuh.”*

c) Belajar

Subjek mengatakan bahwa karena lingkungannya juga pernah bermain judi, ketika mengetahui subjek bermain judi hanya ditegur. Ini terdapat dalam verbatim nomor B164-B165 yaitu:

*“Ya pastinya ditagur ai, oleh kaya tdi jua ga, yang orang tuha ku tu bakas kaya ini jua tuh.”*

Dan untuk dukungan untuk bermain judi online itu terdapat pada lingkungan teman-teman subjek, seperti diungkapkan dalam verbatim nomor B168-B170 yaitu:

*“Kalonya di rumah nyata kada pang, tapi kalonya lingkungan kakawanan yang main slot jua, buhannya men suport.”*

d) Persepsi tentang probabilitas kemenangan

Subjek menceritakan bahwa ketika mengalami kekalahan dia akan berpikir untuk main lagi agar dapat mengembalikan uang yang telah dia keluarkan. Sehingga subjek tidak memikirkan lagi uang yang telah dia keluarkan dan membuat pikirannya menjadi kacau. Ini terdapat dalam verbatim nomor B173-B181 yaitu:

*“Hadang dulu ga lah ni panjang nih, awal tu kan banyak kalah, jadi pikiran ku tu handak membuliki duit tu, ya selama tiga bulan main tarus, niat nya handak membuliki itu pang, nah habis tiga bulan tu aku fokos dasar handak main haja, kadada lagi pikiraku gasan membuliki modal tu lagi, biar nang banyak hutang gin pokonya main tarus, nah di bulan itu tu aku yang mulai kacau.”*

Subjek juga mengatakan bahwa jika memiliki uang dia akan memprioritaskan untuk bermain judi dan membayar hutang. Seperti dalam verbatim nomor B190-B193 yaitu:

*“Pertama tu lah pasti gasan aku main dahulu ku prioritas kan, habis tu hanyar membayar hutang-hutang ku, ya ada beberapa persen kytu nah gasan aku main.”*

e) Persepsi tentang keterampilan

Subjek R mengatakan bahwa jika memenangkan judi temannya akan memuji dan minta transferan ke akunnya. Ini terdapat dalam verbatim wawancara nomor B209-B215 yaitu:

*“Ni bila kawanan pemain jua lah, pasti inya minta depo akan akun nya, nya ga ai sejujurnya penjudi ni pemalar kam, bujukan tu penjudi ni inya hakun ja bebagi cuman lawan kakawanan penjudi jua iya, nang kaya membari modal tadih lawan kekawanannya, kena kaytu jua aku lawan kawanku, ya timbal balik lah.”*

Subjek R juga berbagi pengalaman kepada teman-temannya jika ditanya tentang judi online karena subjek merasa sudah memainkan berbagai situs judi online. Terdapat dalam verbatim wawancara nomor B220-B225 yaitu:

*“Kayapa yo lah me anunya ni, mun kawan betakun haja hanyr ku padahi, soalnya aku ni banyak kalo main di akun mana-mana haja, jadi paling ku padahi ai pengalaman ku misalnya di akun madu99 pakai modal ganal ngalih manang nya, mun makai modal halus nyaman manang, paling kakaytu ai.”*

b. Subjek J

1) Aspek-aspek Perilaku Adiktif

a) *Excessive use*

Subjek J mengatakan bahwa dia bermain judi online untuk bersenang-senang dan mengisi waktu luang. Karena sering melakukannya sehingga sulit untuk berhenti terhadap judi online tersebut. Hal ini terdapat pada verbatim nomor B5-B6 yaitu:

*“Untuk bersenang-senang lah. mengisi waktu gabut jua. Pas rancak main jua, jadi rasa ngalih meampihi.”*

Selain itu subjek J mengungkapkan bahwa jika ada yang menegur dia untuk berhenti bermain judi, subjek akan tetap mendengarkan karena merasa apa yang dilakukan adalah perbuatan yang salah. Meskipun

demikian subjek tetap bermain judi online. Seperti dalam verbatim nomor B18-B20 dan B23-B24 yaitu:

*“Itu kudengar akan biasanya, pokonya point-point baiknya itu ibaratnya yang kuambil lah. Misalnya seorang bercermin ai seorang karena apa yang kita lakukan ne merasa aja pada salah.” dan “Hiuh, tetap aja main, hehee, tapi masuk-masuk ai sedikit-sedikit mengurangi lah sedikit-sedikit.”*

*b) Withdrawal symptoms*

Dalam hal ini, subjek mengatakan bahwa ketika candunya bermain judi online jika tidak bermain judi online ada rasa kurang dalam hidup. Subjek mengibaratkan seperti orang candu merokok, jika tidak merokok akan merasa asam liur. Terdapat pada verbatim nomor B27-B30 yaitu:

*“Yaaa, kalau dulu-dulu tu lagi candu-candunya tu yaa rasa ada yang kurang ai lagi candu-candunya tu. Kaya beroko jua masam haa liur mun kada beroko. Sama jua judi tu mun kada main.”*

Subjek mengungkapkan bahwa mengurangi bermain judi online karena sudah kehabisan uang dan membuat subjek melamun. Ini diungkapkan pada verbatim nomor B34-B36 yaitu:

*“Misalnya bila aku mengurangi main tu kan apabila lagi melamun tu nah. Apalagi pas aku lagi habis duit kadada lagi tu nah.”*

*c) Tolerance*

Subjek mengatakan bahwa saat candu-candunya subjek sulit untuk mengurangi bermain judi online bahkan harus bermain setiap hari. Seperti dalam verbatim nomor B43-B46 yaitu:

*“Kayapa caranya harus main tu nah. Mun wayah ini ibaratnya bila kadada kada usah ai, kadapapa ai. Mun kaya dahulu cari terus pang supaya kawa main.”*

Subjek mengatakan bahwa setiap harinya harus bermain judi apalagi disaat kalah bermain judi. Seperti dalam verbatim nomor B60-B64 yaitu:

*“Hiih, pokoknya mun kalah tu kayapa caranya aku handak membuliki duitku. Pokonya dipikiran tu kaya tebawa halusinasi kita oooo bisa menang bila kita main lagi mun kita kalah. Jadi kan tebawa-tebawa terus pokonya bila kalah tu bisa-bisa menang.”*

d) *Negative Repercussions*

Subjek mengatakan bahwa ketika keluarga mengetahui subjek bermain judi online respon keluarganya adalah memarahi. Seperti dalam verbatim nomor B71—B72 yaitu:

*“Yaaa, pertama anggaph dari keluarga itu ibaratnya sarik pertama tu.” Selain itu subjek juga menjelaskan dia pernah bekerja di perusahaan sawit, setelah berhenti bekerja dia melanjutkan kuliahnya. Hal ini terdapat dalam verbatim nomor B81-B84 yaitu: “Kalau gawian ku aku pernah begawi di perusahaan sawit. Setelah itu aku kuliah lagi. Jadi macam-macam ai jua aku begawi. Kadang serabutan ai. Apa yang ada ku gawi ai bila jadi duit.”*

Subjek juga menjelaskan bahwa dampak dari judi online dalam pekerjaan adalah kurang fokusnya bekerja dan selalu ingin meminjam uang kepada rekan kerjanya. Seperti yang dikatakan dalam verbatim nomor B86-B88 yaitu:

*“Yang jelas tu pas lagi kalah-kalahnya. Meolah kita kada fukos begawi. Kadang kita handak behutang lawan kawan begawi kita. Itu pang masalahnya.”*

2) Dampak Perilaku Adiktif

a) Nilai Material



Subjek J menjelaskan bahwa awal dia bermain judi online kondisi ekonominya bisa dikatakan cukup untuk kebutuhan sehari-hari. Seperti dalam verbatim nomor B90-B91 yaitu:

*“Cukup aja lah kaya itu bila pakai makan kaya hidup tu cukup aja.”*

Subjek menjelaskan bahwa uang yang digunakan untuk bermain judi adalah kiriman dari keluarga dan tidak sampai berhutang kepada temannya. Seperti dalam verbatim nomor B94-B100 dan B102-B103 yaitu:

*“Pas awal candu tu itu pas kuitan ku nyaman-nyamannya. Dasar pokoknya dasar anggaplah aku minta duit tu pokonya bila di Banjar tu anggap seminggu sekali aku dikirim itu bisa sampai 500-700 ribu lah seminggu. Itu yang meolah seorang bisa jadi candu tu nah bisa handak main terus. Duit ada terus kalo.” dan “Jarang pang aku main sampai behutang, pokoknya aku minta wan keluarga ku tu.”*

#### b) Nilai Vital

Subjek mengatakan bahwa dampak dari judi online adalah sampai menjual helm dan handphone. Seperti dalam verbatim wawancara nomor B106-B107 yaitu:

*“Yang pasti tu kaya helm, entah hp kujual tu. Itu aja pang.” Subjek juga menjelaskan bahwa dia akan mengeluh dan menyesal apabila telah menjual barang-barangnya karena kalah bermain judi online. Seperti dalam verbatim nomor B114-B117 yaitu: “Biasanya tu pas mengeluh tu pas dijual pas main lagi habis main tu kalah, nah disitu yang ibaratnya meolah penyesalan. Ngarannya penyesalan datangnya terlambat.”*

Subjek menjelaskan bahwa dia berani menjual barang-barangnya karena hasil dari tabungannya, bukan pemberian langsung dari orang tuanya. Hal ini ada dalam verbatim nomor B119-B123 yaitu:

*“Kenapa jadi wani karena itukan oleh barangku seorangan. Keduakan kadada sangkutnya wan keluarga karena ini barangkulah kaya itu. Ibaratnya bagian dari duitku lah kaya hp dasar duit simpanan ku atau tabungan ku.”*

c) Nilai Kerokhanian

Subjek menjelaskan bahwa awal pertama kali bermain judi online dia lebih ingat kepada tuhannya. Namun setelah bermain judi subjek mengatakan bahwa dia ingat pada tuhan saat kekalahan bermain judi. Ini terdapat dalam verbatim nomor B137-B140 dan B129-B133 yaitu:

*“Lebih ingat lah wan tuhan, tapi kalo ibaratnya tu terkadang aku tu kalo sedekah segala macam tu kada tahu ibarat duit halal atau haramkah kalo aku kesian melihat orang tu bisa ai kuunjuki duit tu.” dan “Bila an itu kadang-kadang bisa ingat, kadang-kadang bisa kada. Apalagi ibarat pas posisi kadada tu melamun kadang oooh apakah salah ku neh. Padahal merasa aja kalo ibaratnya salah tu nah. Tapi terkadang tu diulang-diulangi ai terus.”*

3) Faktor-faktor Perilaku Adiktif

a) Sosial dan Ekonomi

Subjek mengatakan bahwa saat awal bermain judi keluarganya dalam keadaan berkecukupan dan awal bermainnya uang yang digunakan adalah hasil dari pemberian sekolah dari orang tuanya. Seperti dalam verbatim nomor B152-B156 yaitu:

*“Kalau pertama kali tu disambat nyaman kada jua, disambat sakit kada jua. Cuman cukup ajalah jua gasan main. Karena awal-awal tu main pas sekolah lo jadi sekali main tu ada duit simpanan atau pas seminggu sekali hanyar ke warnet.”*

Subjek juga menjelaskan bahwa bermain judi bukan karena ingin mendapatkan uang yang banyak. Namun karena kalah itu yang membuat subjek kepikiran dan ingin bermain terus-terusan. Hal ini ada dalam verbatim wawancara nomor B159-B163 yaitu:

*“Kada pang sampai kesitu, karena oleh ibaratnya kadang tu aku memikir tu aku handak main game. Tapi kan yang bisa meolah sakit kepala tu oleh bila kalah terus tu nah. Bila kalah banyak itu yang meolah sakit kepala tu. Meolah kepikiran tu nah.”*

b) Situasional

Subjek menjelaskan bahwa dia mengenal judi online sejak SMP dan tidak terpengaruh dari teman-temannya. Setelah candu-candunya punseringkali dia main sendiri tanpa bersama teman-temannya. Seperti dalam verbatim nomor B187 dan B190-B194 dan yaitu :

*“Pas masih SMP tu. ” dan “Kakawanan tu terpengaruh kada pang. Kadang pas aku seorang gen main ai. Kada terpengaruh kawan, mun aku main, main ai sudah aku. Mun kawan kadada yang mainnya, main ai aku seorangan. Kadada patokan dari kawan.”*

c) Belajar

Subjek juga menegaskan bahwa dia belajar judi online dari handphone langsung bukan dari lingkungan sekitar. Seperti dalam verbatim wawancara nomor B196-B197 dan B200-B201 yaitu :

*“Mun lingkungan kadada pang yang main judi. Kebanyakan dari diri seorang pang terpengaruh tu.” dan “Kada pang. Kalo main judi onine dasar dari diri seorangan. Aku tahu dari hp langsung.”*

d) Persepsi tentang Probabilitas Kemenangan

Subjek menjelaskan bahwa dia bermain judi hanya untuk bersenang-senang namun ketika mengalami kekalahan itu yang membuat dia percaya

akan mendapatkan kemenangan untuk mengembalikan uang yang telah dikeluarkannya. Seperti dalam verbatim wawancara nomor B213-B217 yaitu:

*“Kebanyakan pas aku main tu misalnya belum kalah tu hanya sekedar main game aja tu. Pas kalah terus disitu pikiran tu meanggap oooh ini bisa menang. Tapi kadang yang namanya komputerkan biar percaya diri bisa ai kalah.”*

Subjek juga mengatakan bahwa tidak ada niat untuk membelikan sesuatu uang hasil kemenangannya. Namun ketika mengalami kekalahan itu yang membuat subjek percaya akan kemenangan yang akan didapatkan. Seperti dalam verbatim nomor B220-B222 yaitu:

*“Kadada pang, pokonya bila main tu gasan beramian aja nah. Kecuali bila sudah 2 sampai 3 kalah hanyar berpikir kayapa caranya supaya menang.”*

e) Persepsi tentang Keterampilan

Subjek J mengatakan bahwa jika dia mengalami kemenangan akan merasa senang. Seperti dalam verbatim nomor B224-B226 yaitu:

*“Iya, pas menang tu. Apalagi modal kan dari modal 10 ribu sampai menang 500 ribu pastinya tu happy sampai bisa menang seini.”*

Selain itu subjek menjelaskan bahwa jika judi poker legal di Indonesia dia lebih tertarik bermain judi poker secara langsung bukan secara online, karena didalamnya terdapat hitung-hitungan. Seperti dalam wawancara nomor B228-B233 yaitu:

*“Tapi kalo ibaratnya tu Indonesia legal kaya judi poker tu mungkin adalah bakatku dalam main kartu. Bisa lah dianggap bailsi bakat pas main kartu tu. Soalnya ada hitungan disitu. Kalau ibaratnya poker yang asli kan pemain yang asli main. Kada komputer.”*

c. Subjek S

1) Aspek-aspek perilaku adiktif

a) *Excessive use*

Subjek S mengatakan bahwa memainkan judi tidak terlalu memaksakan tetapi jika S mengonsumsi narkoba maka S akan memaksakan kehendaknya untuk bermain judi online bagaimanapun caranya. Sesuai verbatim nomor B8-B19 yaitu:

*“Takana hati handak main kytu nah, maksudnya hati ni handak main, ya main tu pang, tapi bilanya kadada duit kada main ai, oleh kada memaksa akan jua tuh kaya orang cari sana cari sini, tapi kalo sudah menyabu tu rasanya lain lagi, handak tarus main hati nih mun kadada modal bisa tasasanda barang, kaya nafsu handak main tu kada kwa lagi dikendali akan tuh.”*

Subjek mengatakan bahwa keluarganya tidak mengetahui bahwa dia main judi online kecuali kakaknya, tetapi dia tidak menghiraukan teguran dari kakaknya dan terus berlanjut untuk bermain judi online. Ini terdapat pada verbatim B18-B19 dan B23-B27 yaitu:

*“Aman haja pang kadada kenapa-kenapa, oleh kd tahu jua keluarga ku bahwa aku tu main slot” dan “Mun ada yang managurlah palingan kakak ku, buhannya kan main jua, jadi palingan jangan talalu rancak kaytu ai, mun perasaanku bodo amat ai, tatap ai aku main jua, oleh hati ni handak main banar .”*

b) *Withdrawal symptoms*

Subjek S merasakan ada yang kurang jika tidak bermain judi online tetapi itu tergantung situasi keuangan dia, jika dia mempunyai uang dia akan bermain seperti dalam verbatim nomor B29-B32 yaitu:

*“Rasa ada yang kurang, tapi bila rasa handak main, main ai bila ada duitnya, ni takana banyak kadada duitnya jadi kada main ai.”*

*Subjek S juga tidak ingin untuk mengurangi untuk bermain judi online dan teidak bisa berhenti memainkannya. Ini diungkapkannya pada verbatim nomor B35-B39 “Kadada pang perasaan handak mengurangi, cuman hati ni bila handak banar main, main tu pang, cuman misalnya kalah lah rasanya tu handak ampiah main, tapi esok-esok nya tu tamaini pulang, kaya kada kawa ampiah kytu nah.”*

*c) Tolerance*

Subjek S tidak menentukan waktu secara spesifik, tetapi dia menentukan jika dia menang dalam berjudi online maka akan bermain lama seperti di verbatimnya yaitu:

*“Kada manantu jua, ibaratnya tu, mun manang lawas ai main”*

Subjek S selalu meningkatkan waktu secara terus menerus untuk bermain judi online jika dia memenangkan judi onlinenya. Itu tertulis di verbatim nomor B46-B52 yaitu

*“Bila manang tarus biasanya handak main tarus, cuman takanannya bisa jua ku kontrol bila kd tapi gacor lagi kan, ku stop dahulu di situs yang ku maini tu hanyar aku ganti ka situs lain. Bila manang ku maini ai tarus, mun waktu tu kada tahu lagi dah berapa berapanya, pokonya bila manang main tarus kaytu nah.”*

*d) Negative Repercussions*

Tanggapan dari keluarga subjek tidak ada karena tidak mengetahui subjek S bermain judi online. sesuai dengan verbatim B55-B56

*“Kadada ai oleh kada tahu lo kuitan ku, munnya buhan kaka-kaka ku tahu ai, tapi jarang managur.” Dan bekerja kesana kamari. Ini tertulis di verbatim nomor B59-B61 yaitu “Bagawi di perusahaan sawit ai, tapi ni ampiah dah, ni umpat kawan ku ai menyasah pameran-pameran ke kota-kota orang”*

Subjek S merasakan bahwa banyak membuang waktu dan menyebabkan konflik dengan teman pekerjaannya. ini tertulis di verbatim B62-B65 yaitu

*“Ya banyak tabuang waktu kan, misalnya gawian handak ini itu bisa kada sawat lagi tagawi, kena bisa tahual lawan kawan di gawian”*

## 2) Dampak Prilaku adiktif

### a) Nilai Material

Subjek S merasakan kekurangan uang untuk kebutuhan lain dikarenakan uangnya selalu digunakannya untuk bermain judi online seperti verbatim nomor B70-B71 yaitu

*“Ya kurang lah ibaratanya tu handak belanja tu kd tapi kawa oleh ku bawa main bisa rancak duitnya”*

Dan tidak stabilnya kondisi keuangan yang dimiliki oleh subjek S sampai saat ini seperti yang dipaparkan dalam verbatim nomor B74-B78 yaitu

*“Kada stabil lah ibaratnya kan duit mem pas kan, lima puluh ribu misalnya tapi hati ni handak main kupaksa akan main ai, ibaratnya tu kd kawa belanja gasan ini itu, ibaratnya mepas kaytu gasan aku main, tapi kurang gasan aku belanja.”*

Subjek S mengatakan tidak bisa berhutang untuk bermain judi online dalam verbatim nomor B82-B83 yaitu

*“Mun bahutang-hutang aku ni kada bila gasan main tu.”*

### b) Nilai Vital

Subjek S menyatakan dia menggadai hp dia dua kali dan tidak bisa membayarnya hingga terjual seperti di verbatim nomor B88-B90 yaitu

*“Hp dua buting tajual, ibaratnya kan pemulaan tu menyanda dahulu, habis tu kd kawa lagi sorang membayari jadi beselajuran ai tejual.” Dan subjek S merasakan sakit hati, menyesal dan pusing karna*

*barangnya terjual “Sakit hati, menyesal, ngalu kepala oleh kada ba hp”*

Subjek S mengatakan dia berani menjual hp nya karena pengaruh narkoba yang dia konsumsi dan keinginan nya untuk bermain sangat kuat hingga tidak bisa mengontrol nya seperti di dalam verbatim nomor B95-B102 yaitu

*“Karna hati handak main lawan dikendalii oleh sabu tu, pokonya bila sudah menyabu ni pikiran tu harus main, harus main kaypa kah cara nya pokonya harus main, akhirnya tasanda hp oleh maumpati hawa nafsu sorang ni kan jadi kada kawa lgi tatabus lalu tajual salajur ya kaya tadi jua pang, jaka kada nyabu kan masih netral ja sorang ni, kawa ja masih mengontrol”*

c) Nilai Kerokhanian

Subjek S masih ingat dengan dengan tuhannya walupun masih mengucapkan istighfar. seperti di verbatim B105 yaitu

*“Masih ingat ja kan, kaya be istighfar kan”*

Dan subjek S juga mengatakan sebelumnya dia sering meninggalkan ritual keagamaan sebelum bermain judi online. Ini dipaparkan dalam verbatim B108-B111 yaitu

*“Jarang jua pang sebuurnya aku sembahyang, tapi bedanya lah pas aku sudah main ni ibaratanya aku tu banyak pikiran jadinya, banyak kada maingat waktu kan”*

3) Faktor-Faktor Perilaku adiktif

a) Sosial dan ekonomi

Subjek S memiliki ekonomi yang cukup untuk kelangsungan hidup saat awal bermain judi online. Ini yang tertulis di verbatim nomor B119-B121 yaitu



*“Ekonomi saat itu mem pas ibaratnya kan duit gasan segalanya macam, kaya balanja kan tu kawa ja walaupun sedikit.” Dan subjek S ingin mencari tambahan uang untuk kebutuhan hidup. Ini tertulis di verbatim B142-145 yaitu “habis tu main ai judi nih kalo pina manang kan, kawa menambahi kebutuhan yang lain kan”*

b) Situasional

Subjek S pertama kali mengetahui judi dikarenakan teman-temannya dan terpengaruh teman-temannya yang bermain judi online karena melihat temannya yang menang seperti yang tertulis di verbatim B140-142 dan B149-152 yaitu

*“Asalnya gara-gara melihat orang melihat kawan kan, habis tu di pengaruhi kawan lalu taumpat hati handak main judi online jua” dan “Pengaruhnya tu oleh buhannya main, sorang ada kena lawan inya, jadi melihat kawan main tu jadi rasa hati handak main jua, lawan pas melihat kawan manang tu nah rasa handak jua.”*

c) Belajar

Subjek S berada dilingkungan yang aman dan keluarganya pun tidak mengetahui bahwa dia pemain judi online seperti yang tertulis di verbatim B158-B161 yaitu

*“Aman haja pang, Kada tau pang mamaku”*

Subjek S mempunyai tempat untuk main judi di rumahnya ini sesuai dengan verbatim B165-B166 yaitu

*“Kada pang, rancak tu bila main diluar ja jarang dirumah, mun di rumah jua paling di kamar.”*

d) Persepsi tentang probabilitas kemenangan

Subjek S menyatakan bahwa jika mengalami kekalahan dia sangat menyesal dan sakit hati seperti di verbatim B168 yaitu

*“Manyasal, sakit hati, kada kawa balanja, itu ai”*

Subjek S juga merasa bahwa uang yang dia dapat bisa bertambah jika main judi online sehingga bisa membeli barang yang dia mau seperti di verbatim B171-B174 yaitu

*“Ibaratnya duit ni lima puluh ribu ja kalo di tangan, tapi ada barang nang handak di tukar, biasanya aku main dahulu kalo pina ada tambahan gasan nukar nang lainnya mun manang kan”*

e) Persepsi tentang keterampilan

Subjek S tidak merasa mempunyai keterampilan dan tidak berbagi pengalaman kepada temannya jika menang karena dia merasa bahwa permainannya itu diatur oleh komputer. Seperti di dalam verbatim yang tercantum di nomor B190-B192 yaitu

*“Kada jua pang oleh perasaku manang tu ada hari-hari nya ja kada mesti km arus kayni kaytu, oleh itu kan mesin jua kan.”*

## B. Rangkuman Hasil Penelitian

Berikut akan disajikan ringkasan hasil penelitian ketiga subjek tentang aspek-aspek, dampak, faktor-faktor perilaku adiktif pelaku judi online:

Tabel 4.4. Rangkuman hasil penelitian aspek-aspek perilaku adiktif:

No.	Aspek-aspek Perilaku Adiktif	Subjek R	Subjek J	Subjek S
1	<i>Excessive use</i>	Merasa terikat karena banyaknya hutang setelah bermain. <i>“Kesenangan aja sih, sambil memikirkan hutang-hutang,</i>	Bermain judi karena awalnya bersenang-senang dan mengisi waktu luang sehingga menjadi suatu kebiasaan yang sulit untuk ditinggalkan.	Ingin main judi terus ketika dia sedang mengonsumsi narkoba. <i>“Tapi kalo sudah menyabu tu rasanya lain lagi,</i>

		<i>mau ga mau harus main” B2-B6</i>	<i>“Untuk bersenang-senang lah. mengisiwaktu gabut jua. Pas rancak main jua, jadi rasa ngalih meampihi.” B5-B6</i>	<i>handak tarus main hati nih mun kadada modal bisa tasasanda barang, kaya nafsu handak main tu kada kwa lagi dikendali akan tuh.”B11-B15</i>
2	<i>Withdrawal symptoms</i>	<i>Kegelisahan akan dirasakan oleh R jika tidak bermain atau mengurangi judi online. “Kaya game yugioh, mun awal-awal ku mengurangi itu gelisah rasanya.”B28-B30</i>	<i>Subjek akan melamun ketika kehabisan uang dan tidak bisa lagi bermain judi online “Misalnya bila aku mengurangi main tu kan apabila lagi melamun tu nah. Apalagi pas aku lagi habis duit kadada lagi tu nah.”B34-B36</i>	<i>Ketika kalah ingin mengurangi tetapi besoknya main kembali karena tidak bisa berhenti main judi. “Cuman misalnya kalah lah rasanya tu handak ampih main, tapi esoknya tu tamaini pulang, kaya kada kawa ampih kytu nah.”B35-B39</i>
3	<i>Tolerance</i>	<i>Selalu meningkatkan waktu bermain judi jika mempunyai uang. “mun manang syukur bisa main 24 jam tu pang” B43-B44</i>	<i>Sulit untuk mengurangi bermain judi online bahkan hampir setiap hari. Kayapa caranya harus main tu nah.” dan “Mun kaya dahulu cari terus pang supaya kawa main.” B43 dan B46</i>	<i>Akan terus main judi ketika menang. Bila manang tarus biasanya handak main tarus, cuman takanannya bisa jua ku kontrol bila kd tapi gacor lagi kan, ku stop dahulu di situs yang ku maini tu hanyar</i>

				<i>aku ganti ka situs lain. Bila manang ku maini ai tarus, mun waktu tu kada tahu lagi dah berapa berapanya.” B46-B51</i>
4	<i>Negative Repercussions</i>	<i>Cepat tersinggung dan lalai dalam sebuah pekerjaan. “Itu tu aku banyak teledornya, jarang turun begawi, oleh rancak kalah tu pang pikiran jadi kacau sampai befikir handak ampih bagawi, lawan ga lah penjudi ni bila anu kam penyinggungan kam” B66-B69</i>	<i>Sering berhutang dan kurang fokus dalam bekerja. “Yang jelas tu pas lagi kalah-kalahnya. Meolah kita kada fukos begawi. Kadang kita handak behutang lawan kawan begawi kita. Itu pang masalahnya.” B86-B88</i>	<i>Banyak membuang waktu dan terjadinya konflik dalam pekerjaan. “Ya banyak tabuang waktu kan, misalnya gawian handak ini itu bisa kada sawat lagi tagawi, kena bisa tahual lawan kawan di gawian”B62-B65</i>

Tabel 4.5. Rangkuman hasil penelitian dampak perilaku adiktif

No.	Dampak Perilaku Adiktif	Subjek R	Subjek J	Subjek S
1	Nilai Material	<i>Bermain judi berakibat pada habis nya uang dan menimbulkan banyak hutang. “Ekonomi ku</i>	<i>Uang judi yang digunakan hasil dari meminta kepada keluarganya dan tidak sampai berhutang kepada</i>	<i>Kekurangan keuangan untuk kebutuhan hidup karena dimainkan untuk judi online. “Ya kurang lah</i>

		<p>sekarang nol lah, eh kada nol lagi mines malah, oleh banyak hutang lo, jadi aku begawi ni gasan bayar hutang ai” B75-B77</p>	<p>orang lain.  <i>Dasar pokoknya dasar anggaplak aku minta duit tu pokonya bila di Banjar tu anggap seminggu sekali aku dikirimi itu bisa sampai 500-700 ribu lah seminggu. Itu yang meolah seorang bisa jadi candu tu nah bisa handak main terus. Duit ada terus kalo.” dan “Jarang pang aku main sampai behutang, pokoknya aku minta wan keluarga ku tu.” B95-B100 dan B102-B103</i></p>	<p>ibaratanya tu handak belanja tu kd tapi kawa oleh ku bawa main bisa rancak duitnya”B70-B71</p>
2	Nilai Vital	<p>Merasa menyesal karena menjual Hp dan menggadaikan motor.  <i>“Hp tejual, lalu motor tesanda.” dan “Penyesalan ai yang aku rasakan sekarang tu.” B88 dan B91</i></p>	<p>Mengeluh setelah kalah dan terjual barang-barang seperti helm dan handphone  <i>Yang pasti tu kaya helm, entah hp kujual tu. Itu aja pang.” Dan “Biasanya tu pas mengeluh tu pas dijual pas main lagi</i></p>	<p>Menjual dua handphone untuk bermain judi online.  <i>“Hp dua buting tajual, ibaratnya kan pemulaan tu menyanda dahulu, habis tu kd kawa lagi sorang membayari jadi</i></p>

			<i>habis main tu kalah, nah disitu yang ibaratnya meolah penyesalan.” B106-B107 dan B114-B116</i>	<i>beselajuran ai tejual.”B88-B90</i>
3	Nilai Kerokhanian	Meninggalkan kewajiban sholat ketika candu bermain judi online. <i>“Mulai main judi online, main tarus sampai lima bulanan aku kada suah lagi sembahyang jumat.” B113-B115</i>	Lupa kepada Tuhan saat bermain judi online. Namun ingat kembali saat kalah, walaupun setelah itu bermain kembali. <i>“Bila an itu kadang-kadang bisa ingat, kadang-kadang bisa kada. Apalagi ibarat pas posisi kadada tu melamun kadang oooh apakah salah ku neh. Padahal merasa aja kalo ibaratnya salah tu nah. Tapi terkadang tu diulang-diulangi ai terus.” B129-B133</i>	Sebelum bermain dan sampai saat bermain judi sering lupa kepada Tuhan. <i>“Jarang jua pang sebujuhnya aku sembahyang, tapi bedanya lah pas aku sudah main ni ibaratnya aku tu banyak pikiran jadinya, banyak kada maingat waktu kan”B108-B111</i>

Tabel 4.6. Rangkuman hasil penelitian faktor-faktor perilaku adiktif

No.	Faktor-faktor Perilaku Adiktif	Subjek R	Subjek J	Subjek S
1	Sosial dan Ekonomi	Saat awal bermain judi online banyak mempunyai uang. <i>“Pas aku lagi naik</i>	Awal bermain judi berada dalam hidup yang berkecukupan. <i>“Kalau pertama kali</i>	Bermain judi online saat berada di ekonomi yang berkecukupan.

		<i>naiknya, lagi bagus bagusnya ekonominya,” B124-B125</i>	<i>tu disambat nyaman kada jua, disambat sakit kada jua. Cuman cukup ajalah jua gasan main” B152-B154</i>	<i>“Ekonomi saat itu mem pas ibaratnya kan duit gasan segalanya macam, kaya balanja kan tu kawa ja walaupun sedikit.”B119-B121</i>
2	Situasional	<p>Terpengaruh teman yang mendeposit uang di konter pulsanya untuk bermain judi sehingga ingin belajar.</p> <p><i>“Aku tu bahari menjaga warung lo, pas itu tu orang tu banyak manukar pulsa lawan mendeposit, jadi aku ni bingung jua bahari tu, pas ku cek cek lo gasan main judi online sekalnya, nah balalu ai aku belajar lawan kawan ku yang bisa” B142-B146</i></p>	<p>Tidak terpengaruh dari orang lain seperti teman.</p> <p><i>“Kakawanan tu terpengaruh kada pang. Kadang pas aku seorang gen main ai. Kada terpengaruh kawan, mun aku main, main ai sudah aku. Mun kawan kadada yang mainnya, main ai aku seorangan. Kadada patokan dari kawan.” B190-B194</i></p>	<p>Melihat temannya yang menang sehingga ikut bermian judi online.</p> <p><i>“Asalnya gara-gara melihati orang melihati kawan kan, habis tu di pengaruhi kawan lalu taumpat hati handak main judi online jua” dan “Lawan pas melihati kawan manang tu nah rasa handak jua.”B140-142 dan B151-B152</i></p>
3	Belajar	<p>Didukung oleh lingkungan teman-temannya untuk</p>	<p>Tidak terpengaruh dari orang lain dan tahu sendiri dari</p>	<p>Mempunyai lingkungan tersendiri untuk</p>

		bermain judi online. "Kalonya di rumah nyata kada pang, tapi kalonya lingkungan kakawanan yang main slot jua, buhannya men suport." B168-B170	handphone. "Mun lingkungan kadada pang yang main judi. Kebanyakan dari diri seorang pang terpengaruh tu." dan "Kada pang. Kalo main judi onine dasar dari diri seorangan. Aku tahu dari hp langsung." B196-B197 dan B200-B201	bermain judi online. "rancak tu bila main diluar ja jarang dirumah, mun di rumah jua paling di kamar." B165-B166
4	Persepsi tentang Probabilitas Kemenangan	Ketika dia mengalami kekalahan dia akan bermain kembali karena ingin menang dan mengembalikan uang. "awal tu kan banyak kalah, jadi pikiran ku tu handak membuliki duit tu, ya selama tiga bulan main tarus, niat nya handak membuliki itu pang" B173-176	Ketika mengalami kekalahan, subjek percaya akan mengalami kemenangan. "Kebanyakan pas aku main tu misalnya belum kalah tu hanya sekedar main game aja tu. Pas kalah terus disitu pikiran tu meanggap oooh ini bisa menang." B213-B215	Merasa bisa menambah uang untuk membeli kebutuhan ketika bermain judi "Ibaratnya duit ni lima puluh ribu ja kalo di tangan, tapi ada barang nang handak di tukar, biasanya aku main dahulu kalo pina ada tambahan gasan nukar nang lainnya mun manang kan" B171-B174
5	Persepsi tentang	Berbagi	Tertarik pada Judi	Tidak merasa



	<p>Keterampilan</p>	<p>pengalaman bermain karena telah banyak memainkan situs judi online.  <i>“Soalnya aku ni banyak kalo main di akun mana-mana haja, jadi paling ku padahi ai pengalaman ku”</i>  B221-B223</p>	<p>poker, karena menganggap bahwa didalamnya terdapat permainan kartu dan mengasah untuk menghitung.  <i>“Tapi kalo ibaratnya tu Indonesia legal kaya judi poker tu mungkin adalah bakatku dalam main kartu. Bisa lah dianggap baisy bakat pas main kartu tu. Soalnya ada hitungan disitu.”</i>  B228-B231</p>	<p>memiliki keterampilan dibidang judi. <i>“Kada jua pang oleh perasaku manang tu ada hari-hari nya ja kada mesti km arus kayni kaytu, oleh itu kan mesin jua kan.”</i>B190-B192</p>
--	---------------------	--	--	--

### C. Pembahasan Data Penelitian

#### 1. Aspek-aspek Perilaku Adiktif Pelaku Judi Online

Berdasarkan dari hasil paparan data penelitian sebelumnya, ada 4 aspek perilaku adiktif yaitu *Excessive use*, *Withdrawal symptoms*, *Tolerance*, dan *negative repercussions*.<sup>1</sup> Dalam melihat perilaku adiktif dari pelaku judi online, didapatkan 3 orang subjek yang sudah lama memainkan judi online. Setiap subjek memiliki aspek-aspek perilaku adiktif yang cenderung sama, namun juga terdapat perbedaan antara masing-masing subjek. Berikut akan disajikan tabel 4.7 tentang aspek-aspek Perilaku

---

<sup>1</sup>Ardimas.

## Adiktif Pelaku Judi Online di Kabupaten Barito Selatan, Kalimantan

Tengah:

No.	Aspek-aspek	Subjek R	Subjek J	Subjek S
1	<i>Excessive use</i>	Merasa Kebutuhan akan Judi Online karena kekalahan yang diterima dan ingin melunasi hutang.	Awalnya untuk mengisi waktu luang, namun karena terlalu sering memainkan judi sehingga sulit untuk ditinggalkan.	Judi online sulit dikendalikan apalagi ketika mengonsumsi narkoba.
2	<i>Withdrawal symptoms</i>	Timbulnya kegelisahan jika tidak bermain judi online	Akan melamun jika kehabisan uang dan tidak bisa lagi bermain judi online	Jika kalah akan berhenti, namun tetap akan kembali bermain judi online
3	<i>Tolerance</i>	Terus bermain ketika memiliki uang	Kesulitan untuk mengurangi bermain judi online, walaupun diasaat kalah.	Akan terus bermain judi ketika menang.
4	<i>negative repercussions</i>	Mudah tersinggung dan lalai dalam bekerja	Memiliki hutang dan kurang fokus dalam bekerja	Membuang-buang waktu dan terjadi konflik dalam bekerja

Aspek *Excessive use* adalah ketika seseorang menganggap bahwa judi online menjadi aktivitas penting dalam hidupnya.<sup>2</sup> Pada subjek R, dia merasa butuh terhadap judi online karena adanya hutang yang dimilikinya. Sedangkan pada subjek J, awalnya permainan judi online hanya untuk

---

<sup>2</sup> Ardimas, 46.

mengisi waktu yang kosong namun karena sering melakukan akhirnya sulit untuk ditinggalkan. Pada subjek S, judi online dianggap dibutuhkan apalagi ketika mengonsumsi narkoba, bagaimanapun caranya harus bermain.

Pada aspek *Withdrawal symptoms*, aspek ini dapat diartikan ketika seorang penjudi merasa tidak senang ketika bermain judi dikurangi.<sup>3</sup> Pada subjek R dan J, perasaan gelisah dan melamun akan ada dalam dirinya akibat dari tidak bermain judi atau pengurangan dalam bermain judi online. Ini tidak terjadi pada subjek S, perasaan menyesal dan ingin berhenti akan ada dalam dirinya. Namun ketika esok harinya, dia akan tetap bermain judi online.

*Tolerance* adalah aspek dimana seorang penjudi akan terus berupaya meningkatkan permainan judi online. Kepuasan akan dirasakan jika pelaku judi online bisa meningkatkan waktu dalam bermain.<sup>4</sup> Untuk ketiga subjek ada ketentuan waktu dalam bermain judi, sesuai kondisi masing-masing subjek. Pada subjek R, dia akan terus bermain judi jika memiliki uang. Artinya ada ketentuan waktu dalam bermain judi, apabila subjek memiliki uang dia akan terus bermain judi online. Pada subjek J, dia akan berupaya untuk terus bermain judi ketika kekalahan didapatkannya. Subjek percaya bahwa dia dapat mengembalikan uang kekalahan tersebut. Berbeda dengan subjek S, dia akan terus bermain ketika kemenangan terus didapatkannya.

Sedangkan pada aspek *negative repercussions*, aspek ini mengungkapkan bahwa perilaku adiktif terjadi jika judi online mengarah

---

<sup>3</sup> Ardimas, 46.

<sup>4</sup> Ardimas, 47.

pada dampak negatif ketika berhubungan dengan lingkungan sosial.<sup>5</sup> Ketiga subjek mengungkapkan bahwa terdapat dampak negatif dari bermain judi online. Pada subjek R, dia merasa mudah tersinggung dan lalai terhadap pekerjaan saat aktif bermain judi online. Pada subjek J, dampak dari judi online adalah banyaknya hutang dan kurang fokus dalam bekerja. Sedangkan pada subjek S, dia merasa bahwa dampak dari judi online adalah membuang-buang waktu dan terjadinya konflik dengan rekan kerja akibat hutang tersebut.

## 2. Dampak Perilaku Adiktif Pelaku Judi Online

Jika terjadinya perilaku adiktif, tentunya akan berdampak pada kehidupan seseorang termasuk dalam hal kecanduan terhadap judi online. Menurut Notonegoro ada 3 dampak negatif jika seseorang mengalami perilaku adiktif terhadap judi online. Diantaranya adalah menurunnya nilai material, nilai vital, dan nilai kerokhanian.<sup>6</sup>

Pada nilai material, terjadi ketika seseorang melakukan judi online berpengaruh pada kebutuhan jasmani dan rohani seseorang. Hal yang mendasar dari nilai material adalah ketidakstabilan keuangan seseorang.<sup>7</sup> Hasil penelitian menunjukkan bahwa subjek R mengalami dampak yang signifikan dari hal materi, dimana subjek tidak memiliki uang dan menimbulkan banyak memiliki hutang akibat bermain judi online. Berbanding terbalik pada subjek J, dia merasa judi online tidak berpengaruh pada kondisi keuangan karena tidak sampai berhutang dan uang yang

---

<sup>5</sup> Ardimas, 47.

<sup>6</sup> Zurohman, Astuti, and Sanjoto, 159.

<sup>7</sup> Zurohman, Astuti, and Sanjoto, 160.

digunakan judi online diperoleh dari hasil meminta kepada orang tuanya. Namun pada subjek S, penurunan dari nilai material juga dialami karena terbukti dari menurunnya kondisi keuangan untuk kebutuhan sehari-hari.

Dari segi nilai vital, teori ini mengatakan bahwa seseorang yang kalah bermain judi online akan menjual barang-barang yang dimilikinya.<sup>8</sup> Ini terbukti dari hasil penelitian dari ketiga subjek, mereka menjual atau juga menggadaikan barang yang mereka miliki karena bermain judi online. Subjek R, dia telah menjual handphone dan menggadaikan sepeda motornya. Subjek J juga menjual handphone ditambah dengan helm yang dimilikinya. Sedangkan subjek S telah menjual 2 handphonenya untuk bermain judi online.

Sedangkan untuk nilai kerohanian, ini berdampak pada menurunnya nilai yang berhubungan dengan ketuhanan.<sup>9</sup> Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa subjek R mengatakan bahwa dampak dari judi online adalah meninggalkan kewajiban saat bermain. Subjek J mengungkapkan bahwa ketika bermain judi dia lupa terhadap tuhan, namun akan ingat kembali ketika kekalahan mengalaminya. Sedangkan pada subjek S mengatakan bahwa sebelum dan saat bermain judi online memang sering meninggalkan kewajiban terhadap tuhan.

### 3. Faktor-faktor Perilaku Adiktif Pelaku Judi Online

Faktor sosial dan ekonomi menjelaskan tentang seseorang yang mempunyai ekonomi rendah yang menjadikan judi sebagai kebutuhan untuk

---

<sup>8</sup> Zurohman, Astuti, and Sanjoto, 160.

<sup>9</sup> Zurohman, Astuti, and Sanjoto, 160.

memperbaiki kondisi ekonomi.<sup>10</sup> Berbanding dengan Subjek R yang mempunyai ekonomi yang cukup banyak ketika awal bermain judi online sedangkan Subjek S dan J juga tidak sedang berada di ekonomi yang rendah, tetapi mereka mempunyai ekonomi yang stabil atau berada dalam kondisi yang berkecukupan.

Suasana pengaruh dari teman-teman yang berjudi atau situasi kondisi dari tempat perjudian atau hal ini disebut dengan faktor situasional.<sup>11</sup> Subjek R dan S mempunyai kejadian yang sama pada ketertarikan mereka dengan judi yaitu terpengaruh dengan teman-teman mereka yang berjudi online, Subjek R terpengaruh karena melihat seseorang mendeposit untuk berjudi dan akhirnya belajar dengan temannya yang bisa bermain judi, Subjek S terpengaruh karena selalu melihat temannya bermain judi online dan yang membuatnya menjadi ingin bermain judi online karena melihat temannya yang menang bermain judi, Sedangkan subjek J tidak terpengaruh dengan teman ataupun dengan metode pemasaran yang dilakukan pengelola judi.

Belajar dari masyarakat dan interaksi sosial dalam kehidupan yang apabila lingkungan masyarakat banyak yang berperilaku positif maka akan besar menjadi perilaku yang positif sedangkan jika masyarakat sekitar atau lingkungan banyak berperilaku negatif maka akan menjadi negatif juga.<sup>12</sup> Seperti subjek R dengan lingkungan pertemanannya yang sangat mendukung dia bermain judi maka pada akhirnya dia belajar pada

---

<sup>10</sup> Fahri, 31.

<sup>11</sup> Sopalatu, 19.

<sup>12</sup> Adli, 8.

lingkungan yang negatif, Subjek S mempunyai lingkungannya tersendiri di luar rumah yang memudahkan dia bermain judi, sedangkan subjek J belajar bermain judi dari hp dia sendiri bukan dengan lingkungannya.

Percaya akan memperoleh kemenangan dari sebuah permainan yang akan dilakukan walaupun terjadi sebuah kekalahan berkali-kali yang menimbulkan kerugian pada diri.<sup>13</sup> Subjek R selalu bermain untuk mengembalikan modal dia yang sering kalah. Subjek J memulai permainan judi dengan kepercayaan akan menang. Subjek S percaya akan kemenangan dia bermain judi dan selalu memprioritaskan judi terlebih dahulu dengan barang yang mau dia beli.

Faktor yang kelima adalah faktor persepsi tentang keterampilan. Pelaku judi online akan menganggap kemenangan judi sebagai keterampilan yang dimiliki.<sup>14</sup> Subjek R memberikannya kepada teman pemain judi. Subjek J merasa keterampilan bermain judi kartu poker dan mengasahnya berhitung. Subjek S tidak berbagi pengalaman kepada teman-temannya sehingga dia tidak merasa dia tidak memiliki keterampilan bermain judi online.

Tabel 4.8. Faktor-faktor perilaku adiktif pelaku judi online

No.	Faktor-faktor Perilaku Adiktif pada Pelaku Judi Online	Subjek R	Subjek J	Subjek S
1	Sosial dan Ekonomi	X	X	X
2	Situasional	B	X	B
3	Belajar	B	X	B
4	Persepsi Tentang Probabilitas	B	B	B

<sup>13</sup> Sopalatu, 20.

<sup>14</sup> Fahri, 32.

	Kemenangan			
5	Persepsi tentang keterampilan	B	B	X

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Berdasarkan hal-hal tentang keilmiahan suatu tulisan, peneliti merasa masih terdapat kekurangan dalam hal penulisan skripsi dimana peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Oleh karena itu masih terdapat kekurangan dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Tidak menggunakan triangulasi dalam penelitian.
2. Sulit menemukan dokumentasi subjek bermain judi online
3. Sulitnya mencari subjek sebelum penelitian berlangsung sehingga tidak banyak didapatkan untuk dilakukan penelitian.