

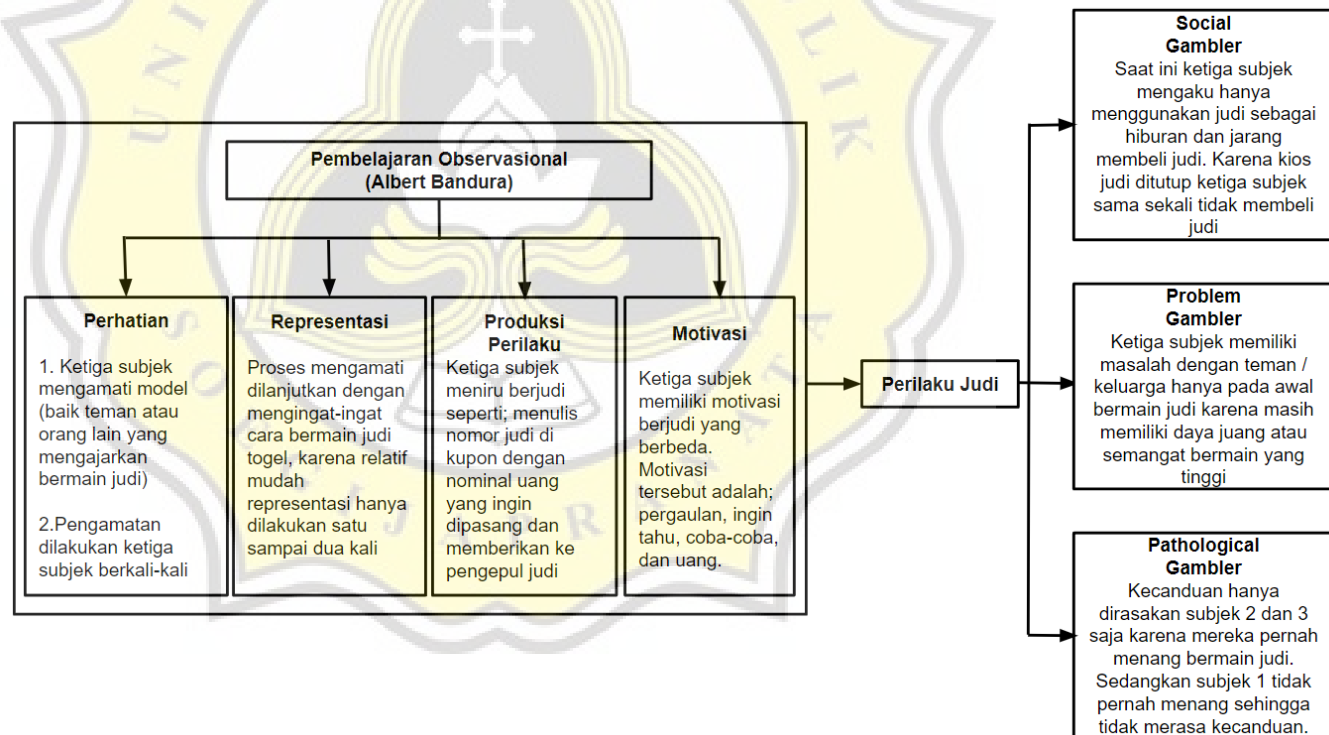
BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 HASIL

Bagan 5.1

Perilaku Judi Toto Gelap pada Seluruh Subjek



Berdasarkan bagan diatas, hasil penelitian Perilaku Judi Toto Gelap (Togel) pada Remaja di Kelurahan Srandol Kulon adalah sebagai berikut:

Ketiga subjek melakukan proses pembelajaran observasional dengan proses yang berbeda-beda. Subjek 1 melakukan proses perhatian yaitu mengamati teman yang sering mengajaknya ke kios judi X, lalu untuk proses representasi subjek menjelaskan bahwa dia mengingat-ingat cara bermain judi togel yaitu dengan menuliskan nomor togel yang ingin dipasang sebagai taruhan pada selembar kertas yang tersedia. Didalam kertas tersebut yang dituliskan adalah nomor dan nominal uang yang ingin dipasang. Lalu setelah sudah yakin, subjek hanya perlu menyerahkan ke pengepul untuk dicatat pada buku kupon sebagai bukti yang nanti akan diberikan juga salin nya ke pembeli dan subjek membayar total uang sesuai jumlah pembelian yang ada di kupon.

Selanjutnya, pada proses produksi perilaku. Subjek menceritakan bahwa subjek tidak langsung beli pada saat dia diajak temannya main judi, tetapi dia membeli ketika dia benar-benar yakin ingin mencoba (keinginan diri sendiri). Subjek juga menjelaskan bahwa proses representasi mudah dilakukan karena langkah bermain judi yang mudah dilakukan juga.

Untuk motivasi bermain judi, selain dari faktor pergaulan dengan teman yang bermain judi, faktor coba-coba, dan faktor ingin tahu. Subjek 1 lebih tertantang bermain judi togel karena dia belum pernah menang sama sekali. Hal ini membuatnya semakin semangat untuk mencoba sampai menang.

Untuk perilaku judi subjek 1, dia memiliki dua perilaku judi yaitu social gambler dan problem gambler. Subjek mengaku hanya menggunakan judi sebagai hiburan saja dan tidak pernah merasa kecanduan bermain judi meskipun dulu pada awal pertama kali bermain judi subjek pernah beberapa kali mengambil uang ibunya untuk bermain judi.

Selanjutnya, subjek 2 juga melakukan proses pembelajaran observasional yang membedakan dari subjek 1 dan 3 yaitu berada pada proses perhatian dan motivasi. Pada proses perhatian, subjek mengamati perilaku bermain judi dari teman tetapi lebih banyak dari pengepul yang dia anggap juga sebagai teman sehingga proses belajar bermain judi diajarkan langsung dari pengepul, bahkan subjek 2 pernah menceritakan bahwa mereka seperti teman yang relasinya dekat sehingga sering juga subjek 2 bergaul di kios judi X karena nyaman berteman dengan pengepul tersebut. Selanjutnya pada motivasi bermain judi subjek 2 mirip dengan subjek 3 yaitu ingin mendapatkan uang untuk memenuhi kebutuhan hidup.

Untuk perilaku judi subjek 2, dia memiliki ketiganya. Saat ini dia menggunakan judi sebagai hiburan saja (*social gambler*) tapi subjek 2 pernah terlilit utang ke teman karena boros bermain judi (*problem gambler*) dan pernah kecanduan judi (*pathological gambler*) pada awal bermain judi sehingga dia merasa tidak masalah mengeluarkan banyak uang untuk bermain judi.

Selanjutnya, subjek 3 melakukan proses pembelajaran observasional, perbedaan dengan subjek 1 dan 2 terletak pada perhatian pada awal bermain

judi karena dia memperhatikan seorang bapak pemain judi di kios judi X yang membawa banyak uang setelah keluar dari kios judi X. karena tertarik dengan uang, dia akhirnya belajar ke bapak pemain judi X dan diajarkan cara-cara bermain judi.

Untuk perilaku judi, subjek 3 memiliki ketiganya. Social gambler karena saat ini dia menggunakan judi sebagai hiburan dan berusaha untuk mengurangi bermain judi karena merasa lama-kelamaan judi itu permainan yang merugikan, meskipun dulu pada awal bermain judi pernah kecanduan hingga tidak bisa tidur dan pernah juga terlibat pinjaman online dan bahkan menjual handphone nya untuk bermain judi.

5.2. PEMBAHASAN

Perjudian toto gelap merupakan permasalahan yang juga dihadapi oleh remaja. Faktor penyebab remaja berjudi bisa berbeda-beda, baik karena faktor pergaulan atau karena keinginan diri sendiri berjudi. Bagi remaja, permainan judi togel merupakan permainan yang menantang adrenalin sehingga kerap kali dilakukan karena memiliki dampak menghibur, persaingan, dan bisa juga digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup.

Peneliti melakukan wawancara dan observasi kepada ketiga subjek yang merupakan anak remaja dengan pengalaman bermain judi yang berbeda-beda. Subjek 1 merupakan pemain judi yang belum pernah menang, subjek 2 merupakan pemain judi yang kadang-kadang menang, dan subjek 3 merupakan pemain judi yang sering menang. Masing-masing dari mereka

berada pada masa sekolah dengan latar belakang kehidupan dan ekonomi yang berbeda.

Masalah perjudian toto gelap yang dihadapi oleh ketiga subjek berawal dari pengaruh eksternal yaitu pergaulan dengan teman yang berjudi. Dari pergaulan tersebut muncul dampak ikut-ikutan bermain judi sehingga ketiga subjek bermain judi. Pada subjek 1 pergaulan nya yaitu teman sekolah dan teman tongkrongan, pada subjek 2 dia bergaul dengan teman tongkrongan dan pengepul di kios judi X, dan pada subjek 3 pergaulan nya yaitu teman tongkrongan dan pemain judi di kios judi X. Hal ini selaras dengan penelitian Irmalia (2015) bahwa pergaulan dengan teman yang berjudi membuat seseorang belajar proses-proses berjudi sehingga memiliki kepandaian dalam bermain judi.

Tidak hanya faktor eksternal, ketiga subjek juga bermain judi togel karena faktor internal. Faktor internal tersebut adalah faktor coba-coba dan faktor ingin tahu. Pada faktor coba-coba, pada subjek 1 dan 2 lebih ke ingin mencoba menang sedangkan pada subjek 3 dia mengaku rela mengeluarkan uang sebesar Rp 1.000.000 untuk membayar seorang joki prediksi angka keluaran nomor togel yang dikirim via Whatsapp, tetapi malah terkena tindak penipuan. Sedangkan untuk faktor ingin tahu, ketiga subjek memilikinya tetapi hanya sebatas ingin tahu saja bagaimana caranya bermain judi togel. Menurut Sihombing (2021) faktor coba-coba dapat menimbulkan kebanggaan bagi pemain yang menang sedangkan faktor ingin tahu merupakan cara untuk mencari tahu apakah pemain judi ini bisa untung mendapatkan kemenangan.

Untuk pembelajaran observasional, ketiga subjek mengalaminya tetapi dalam intensitas yang kurang. Intensitas yang kurang ini karena pembelajaran observasional pada ketiga subjek hanya dilakukan sekali saja setelahnya subjek bisa belajar secara mandiri dengan harapan bisa mendapatkan kemenangan bermain judi. Menurut Albert Bandura (dalam Feist, Feist, & Roberts, 2018) perhatian seharusnya dilakukan dengan teliti atau ekstra. Representasi perilaku harus dilakukan secara berulang-ulang dengan mengingat-ingat bahkan mengucapkannya. Produksi perilaku dilakukan dengan mengubah kedua proses sebelumnya menjadi tindakan yang sama. Selanjutnya untuk motivasi diperlukan untuk meniru perilaku yang dilakukan oleh model. Pada penelitian ini, perhatian pada ketiga subjek dilakukan secara sekilas saja. Selanjutnya untuk representasi perilaku memang dilakukan tetapi tidak memerlukan hafalan karena cara bermain judi togel yang mudah. Selanjutnya untuk produksi perilaku, ketiga subjek melakukannya tetapi tidak pada waktu yang sama saat mereka mengerti bagaimana bermain judi togel. Produksi perilaku baru dilakukan ketika mereka benar-benar yakin untuk melakukannya. Terakhir, untuk motivasi, ketiga subjek termotivasi melakukan perilaku judi seperti teman (model) yang ditiru tetapi motivasi ketiga subjek tidak hanya karena ingin mendapat uang. Contohnya untuk subjek 1, lebih termotivasi karena nomor judi togel sulit ditebak sehingga menurut subjek 1, sebuah kebanggaan jika berhasil menebak minimal satu nomor judi.

Untuk penelitian ini, pembelajaran observasional kurang bisa terlihat karena peneliti tidak bisa melakukan observasi langsung saat subjek bermain

judi di kios X dikarenakan razia membuat kios-kios judi di Semarang serentak ditutup.

Selanjutnya untuk perilaku judi, saat ini ketiga subjek memiliki perilaku judi *social gambler* karena hanya menggunakan judi sebagai hiburan dan tidak terus-menerus bermain judi. Meskipun pada masa lalunya ketiga subjek pernah memiliki perilaku *problem gambler* dan pada subjek 2 dan 3 pernah memiliki perilaku *pathological gambler*. Tapi pada perkembangannya mereka mengerti dan mengaku ingin berubah karena sudah merasakan sendiri bahwa judi itu berdampak negatif. Salah satu contohnya buang-buang uang. Sesuai dengan teori Gerson (dalam Sarima, 2018) bahwa perilaku judi *social gambler* masih tergolong perilaku judi *normal* karena masih ada kemungkinan untuk bisa berhenti berjudi.

Adapun kelemahan dalam penelitian ini yaitu :

1. Dalam penelitian ini, perilaku judi togel pada ketiga subjek tidak bisa diamati langsung di kios judi karena semua kios judi togel ditutup.
2. Peneliti terbatas dalam mendapatkan subjek karena kasus perjudian yang sedang berlangsung membuat beberapa subjek tidak mau diwawancarai karena berpikir penelitian ini akan membuat subjek terlibat permasalahan hukum.