

BAB V

PENUTUP

Pembahasan pada bab-bab sebelumnya, penulis telah berusaha menampilkan secara jelas tentang judi *online*, faktor penyebab yang mendorong intensi pelaku untuk bermain serta dampaknya terhadap pelaku, keluarga dan masyarakat. Pada bab-bab tertentu, penulis juga menampilkan bagaimana perubahan ekonomi masyarakat kampung Roho pasca hadirnya judi *online*.

Berdasarkan data dan ulasan dari setiap bab, dapat disimpulkan bahwa judi *online* merupakan penyakit baru yang menyerang semua orang dan merusak ekonomi serta kenyamanan hidup konsumen. Sebagai akhir dari sebuah tulisan ilmiah, pada bagian ini, penulis hendak memberikan kesimpulan dan saran berdasarkan data dan pembahasan-pembahasan pada bab-bab sebelumnya.

5.1 Kesimpulan

Perkembangan teknologi dan komunikasi saat ini menempatkan manusia pada suatu dunia baru yang serba digital. Manusia seakan telah direduksi sebagai makhluk digital. Kehadiran *handphone*, televisi, laptop sebagai buah dari kecanggihan teknologi membantu dalam memudahkan manusia dalam menjalankan aktifitasnya. Berkat kecanggihan teknologi, manusia mampu melakukan interaksi, mengikuti pertemuan, bahkan menjalankan pekerjaannya secara *telepresent* tanpa harus hadir secara korporeal. Dengan bermodalkan *handphone* yang disempurnakan oleh pulsa sebagai denyut jantungnya, manusia dapat mengetahui dan menjelajahi dunia dari tempat duduknya. Dengan demikian kita dapat mengatakan bahwa, perkembangan teknologi yang signifikan membantu dalam setiap lini kehidupan manusia sebagai pengguna.

Seiring perkembangan zaman dan perubahan-perubahan yang signifikan, teknologi tidak pernah habis-habisnya melahirkan penemuan baru yang senantiasa membantu dalam keberlangsungan hidup manusia. Namun, di sisi lain, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi turut menyumbang aspek negatif yang dialamatkan kepada pengguna. Ketersediaan teknologi untuk diakses 24 jam dengan jarak tak terbatas menghadirkan rangsangan bagi manusia untuk

memfungsikannya sebagai median yang mempertemukan konsumen dengan produk-produk terlarang. Salah satu produk perkembangan teknologi yang berhasil memikat hati banyak orang adalah judi *online*. Kehadiran judi *online* dipahami sebagai suatu penemuan yang merugikan bagi siapa saja yang berakses, hal ini nyata, sebagaimana yang dituangkan dalam tulisan ini. Judi *online* dengan berbagai macam jenis permainan yang ditawarkan menghadirkan rentetan penderitaan bagi konsumen, dengan iming-iming kemenangan yang didorong oleh iklan-iklan yang disajikan dalam media membawa konsumen pada kemiskinan dan penderitaan.

Bandar atau admin situs perjudian memanfaatkan kecanggihan teknologi seperti *handphone*, laptop maupun televisi untuk mempromosikan situs-situs tersebut dengan cara menampilkan iklan-iklan kemenangan besar. Selain itu, admin menyakinkan konsumen dengan memberikan kemenangan di awal permainan, sehingga dengan kemenangan itu, pelaku tertarik untuk terus berakses yang kemudian membawa konsumen pada titik kecanduan. Iklan-iklan kemenangan yang disajikan serta kemenangan di awal permainan dipahami sebagai percaturan bisnis admin situs perjudian untuk merangsang penjudi. Kurangnya pemahaman konsumen dalam bisnis perjudian dapat dibuktikan dengan meningkatnya jumlah pelaku perjudian.

Kecanduan membuat seseorang tidak mau berhenti, hal ini mengindikasikan dampak negatif yang hendak diterima. Semakin seseorang berakses semakin banyak pula pengurbanan dan pengeluaran yang diberikan. Kehadiran judi *online* menggondong serta dampak negatif bagi pelaku, salah satu dampak yang sangat menonjol ialah ekonomi. Pertumbuhan ekonomi menjadi sasaran utama mengingat penggunaan uang sebagai keharusan dalam bermain judi *online*. Uang merupakan kriteria dasar yang menunjang sebutan tersebut, sebab ketiadaan uang sebagai taruhan membuat seseorang tidak bisa bermain.

Penggunaan uang dalam permainan judi *online* memperkuat *statement* bahwa sasaran utama dari keterlibatan pelaku dalam bermain judi *online* ialah pertumbuhan ekonomi. Keadaan ekonomi yang semula baik-baik saja serentak berubah pasca seseorang terlibat dalam transaksi perjudian *online*. Perubahan yang terjadi disebabkan oleh pengeluaran atau penggunaan uang yang tidak teratur.

Dedikasi *player* untuk mengikuti setiap putaran dalam bermain judi *online* secara gamblang mengancam kestabilan ekonomi sebab bukan tidak mungkin keterlibatan pelaku secara terus menerus dalam bermain judi *online* berdampak pada pengeluaran uang yang tidak teratur. Pengeluaran menjadi lebih besar dari pendapatan.

Persepsi probabilitas kemenangan serta mentalitas instan menjadi kaya dengan bermain judi *online* dipahami sebagai sesuatu yang mustahil. Halusinasi menjadi kaya akan dibayar dengan kesengsaraan dan penderitaan yang dialami. Judi *online* menghadirkan rentetan penderitaan dan menghantar konsumen pada situasi kemiskinan. Kecanduan dalam bermain judi *online* mempererat hubungan konsumen dengan kemiskinan serentak memperpanjang kontrak kemiskinan yang dialami masyarakat. Dari segi ekonomi, hal yang sering terjadi sebagai buah dari keikutsertaan seseorang dalam bermain judi *online*, ialah: kehilangan pekerjaan, terlilit hutang, meningkatnya angka imigran dan menjual lahan. Pelaku yang mengalami empat bahaya di atas tentu mengalami ketidakstabilan ekonomi.

Kehilangan pekerjaan disebabkan oleh dedikasi *player* dalam bermain judi *online* yang cenderung menghabiskan waktu dengan *handphone* untuk bermain. Selain itu kurangnya waktu istirahat seseorang berdampak pada menurunnya kinerja, sehingga lambat laun diberhentikan. Model permainan yang berlangsung dengan menggunakan *handphone* membuat pelaku enggan untuk kembali ke kebiasannya bekerja. Tidak dipungkiri kehilangan pekerjaan dapat mengakibatkan seseorang terlibat dalam aktifitas berhutang.

Ketiadaan modal untuk memuaskan hasratnya bermain judi *online* mendorong pelaku untuk mengambil jalan berhutang. Hal ini dipahami sebagai alternatif di tengah kecanduan seseorang terhadap judi *online*. Hasrat penjudi untuk terus bermain memaksa keadaan finansial keluarga, akses yang berlangsung dalam permainan judi *online* mengindikasikan finansial yang harus dikeluarkan. Semakin seseorang bermain semakin banyak pula uang yang dikeluarkan. Dampak lebih lanjut dari kecanduan judi *online* ialah menjual lahan atau merantau untuk bisa memulihkan ekonomi. Kekayaan alam yang sejatinya mampu mencukupi kebutuhan keluarga serentak tidak diperhitungkan sebab pengeluaran uang yang

tidak terbatas untuk kepentingan *deposito*. Berhadapan dengan realitas demikian, merantau atau menjual lahan menjadi alternatif yang harus diambil.

Kehadiran judi *online* membawa perubahan signifikan bagi konsumen. Selain dampaknya terhadap ekonomi, kecanduan judi *online* juga menyerang aspek fisik dari individu. Individu yang terlibat dalam aktifitas haram ini cenderung mengalami depresi, stress bahkan berdampak pada degradasi karakter konsumen. Individu yang merupakan makhluk sosial tidak lagi menjalankan rutinitas sesuai dengan hakikatnya untuk berinteraksi dan berkumpul bersama melainkan menyendiri dan terus berkutat dengan peranti peranti teknologi.

Berdasarkan ulasan di atas kita dapat mengatakan bahwa, judi *online* dengan alasan apapun tidak dapat dibenarkan, sebab kemudahan akses dan kegairahan seseorang dalam bermain dipahami sebagai opium yang menghantar konsumen pada situasi kemiskinan dan kesengsaraan. Pelaku yang sudah masuk dalam lingkaran kecanduan cenderung dihadapkan dengan dampak-dampak negatif yang dihasilkan. Presentase kemenangan sejatinya jauh lebih rendah daripada kekalahan, tetapi hal ini jarang disadari oleh pelaku sebab hal yang selalu dipikirkan ialah kemenangan. Persepsi kemenangan yang tinggi serta keakraban pelaku dengan slogan kemenangan bisa terjadi pada siapa saja termasuk dirinya mempermanen eksistensi wabah perjudian serentak melanggengkan kemiskinan.

Berdasarkan ulasan di atas kita dapat menyimpulkan bahwa, kehadiran judi *online* membawa varian dampak negatif yang dialamatkan kepada pelaku, keluarga dan masyarakat sekitar, hal ini perlu disikapi secara serius sebab akses terhadap situs perjudian secara langsung menempatkan diri pada bahaya yang hendak diperoleh.

Berhadapan dengan dilema ini, penulis merekomendasikan dua alternatif (prefentif dan represif) guna memutus rantai penyebarannya. Penulis beranggapan bahwa, dengan mengetahui akar persoalan dan memberikan efek jera bagi pelaku, mereka menjadi sadar dan berhenti dari keikutsertaan dalam bermain judi *online*.

5.2 Saran

Maraknya praktik perjudian menjadi suatu hal yang tidak terelakkan terjadi di tengah kecanggihan teknologi sekarang ini. Menjamurnya praktik perjudian mengindikasikan dampak yang hendak diterima, sebab keikutsertaan seseorang dalam transaksi perjudian membawa dirinya pada titik kemiskinan dan kesengsaraan. Meningkatnya angka akses terhadap perjudian dipengaruhi oleh pelbagai macam faktor, baik faktor internal maupun eksternal.

Keputusan pelaku perjudian untuk mengikutsertakan diri dalam transaksi perjudian dapat dipahami sebagai keputusan yang salah mengingat konsekuensi yang hendak diterima. Namun, hal ini kurang disadari karena minimnya pemahaman pelaku serta kurangnya pengawasan dari berbagai faktor untuk mengarahkan mereka pada koridor yang semestinya. Berhadapan dengan persoalan menjamurnya praktik perjudian yang menggondong serta dampak negatif bagi pelaku, keluarga dan masyarakat, penulis mencoba menyarankan beberapa hal berikut ini:

5.2.1 Para Orang Tua

Kejahatan judi *online* tidak memandang latar belakang dari penjudi, kehadirannya menyerang berbagai pihak termasuk anak-anak. Dengan demikian peran orang tua menjadi sangat vital dalam mencegah dan mengatasi persoalan kecanduan judi *online*. Dalam konteks kehidupan remaja yang belum memiliki pegangan hidup, menjadi suatu keharusan bagi orang tua untuk membimbing, membina dan memberikan Pendidikan moral yang baik sebagai pegangan hidup mereka. Hal itu dapat dilakukan dengan menanamkan kedisiplinan pada diri anak dan memberi batasan waktu dalam menggunakan media yang memungkinkan terjadinya aktifitas tersebut.

Selain itu, orang tua harus mampu memahami dan memenuhi kebutuhan dari anak-anak mereka, seperti kebutuhan psikis (kasih sayang). Kebutuhan ini menjadi suatu kebutuhan wajib yang dimiliki oleh setiap anak, sehingga dibutuhkan kepekaan dari orang tua untuk memahami dan memenuhi kebutuhan tersebut.

5.2.2 Para Guru di Sekolah

Guru memegang peran penting dalam membentuk dan membina karakter peserta didik. Berhadapan dengan persoalan kecanduan judi *online*, peran guru sangat sentral dalam mencegah keterlibatan peserta didik ke dalam lingkaran perjudian. Hal itu dapat dilakukan dengan memberikan himbaun akan dampak negatif dari perjudian *online*.

Guru sebagai pengganti orang tua di sekolah harus mampu mengarah dan memastikan peserta didik aman dari bahaya judi *online*. Selain itu, guru harus mampu menjadi teladan bagi peserta didik dengan tidak mengikutsertakan dirinya dalam transaksi perjudian.

5.2.3 Aparat Penegak Hukum

Aparat penegak hukum dalam hal ini polisi, berperan penting dalam mencegah dan mengatasi tindakan perilaku perjudian. Sebagai penegak hukum, polisi diharapkan mampu membebaskan warga dari lingkaran judi *online* yang senantiasa membawa kericuhan dan varian dampak negatif bagi warga.

Polisi sebagai penegak hukum diharapkan mampu memberikan kenyamanan bagi seluruh warga serta meningkatkan penanganan tentang judi *online* dengan cara memberikan sosialisasi bahaya judi *online*, mencari akar persoalan serta memberikan efek jera bagi pelaku. Pihak keamanan harus membangun relasi dengan pemerintah setempat untuk melakukan sosialisasi tentang bahaya judi *online* kepada masyarakat agar mereka memiliki pemahaman tentang bahaya judi dan enggan untuk mengikutsertakan diri dalam praktik perjudian tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Kamus

Della, Summers, ed. *Longman Dictionary of Contemporary English Third Edition with New Words Supplement*. Harlow: Pearson Education, 1995.

Poerwadarminta. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*. Jakarta: Balai Pustaka, 1995.

Dokumen

Committee on the Social and Economic Impact of Pathological Gambling Committee on Law and Justice Commission on Behavioral and Social Sciences and Education National Research Council. *Pathological Gambling A Critical Review*. Washington : National Academy Press., 1999

R. Soesilo, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana KUHP Serta Komentar-Komentarnya Lengkap pasal Demi Pasal (Bogor: Politeia, 1995), hlm. 222.

Buku

Anggraini, Eka. *Cara Mengatasi Kecanduan Judi Online*. Jakarta: Serayu Publishing, 2024.

Aziz, Ilham. *Berpisah Dengan Judi Online: Menciptakan Kehidupan Yang Penuh Makna dan Kebahagiaan*. Yogyakarta: Cahaya Harapan, 2024

Bagoes, Mantra Ida. *Demografi Umum*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003.

Bambang, Suryadi Jusuf. *Judi*. Surabaya: Bukit Zaitun, 2001.

Dami, Mukese John. *Makna Hidup Orang Manggarai: Dimensi Religious, Sosial dan Ekologis, Dalam Martin Chen dan Charles Suwendi, Iman, Budaya dan Pergumulan Sosial (Refleksi Yubileum 100 Tahun Gereja Katolik Manggarai)*. Jakarta: Penerbit Obor, 2012.

Hasan, Muhammad, dkk. *Pendidikan dan Sumber Daya Manusia: Menggagas Peran Pendidikan Dalam Membentuk Modal Manusia*. Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2023.

Hendri, Wibowo Sastya, dkk. *Teknologi Digital di Era Modern*. Padang: Global Eksekutif Teknologi, 2023.

Jebadu, Alex. *Bukan Berhala! Penghormatan Kepada Para Leluhur*. Maumere: Penerbit Ledalero, 2009.

Kartono, Kartini. *Patologi Sosial Jilid 1 Edisi Baru*. Jakarta: Rajawali, 1981.

..... *Patologi Sosial*. Jakarta: Grafindo Persada, 2005.

M, Nggoro Adi. *Budaya Manggarai Selayang Pandang*. Ende: Nusa Indah, 2006.

Pedanda Putra Pidada Kniten Ida dan Pinandita Nyoman Gunanta Pinandita. *Tinjaun Tabuh Rah dan Judi*. Surabaya: Paramita, 2005.

Raho, Bernad. *Sosiologi Agama*. Maumere: Penerbit Ledalero, 2019.

Rosidah, Nikmah. *Konstruksi Penanggulangan Perjudian di Indonesia*. Semarang: Pustaka Magister, 2016.

Servatius, Lon Yohanes dan Widyawati Fransiska. *Perkawinan Dalam Masyarakat Manggarai: Budaya, Keyakinan Dan Praktiknya*. Ruteng: Unika Santu Paulus Ruteng, 2021.

Soetomo. *Masalah Sosial dan Upaya Pemecahannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.

Sihotang, Kasdin. *Filsafat Manusia Upaya Membangkitkan Humanisme*. Yogyakarta: Kanisius, 2009.

Suharto, Redjomulyo. *Hukum Perdana Materiil: uunsur-unsur obyektif sebagai dasar dakwaan*. Jakarta: Sinar Grafika, 1993.

Wawan, Setyadi F, ed. *Meluhurkan Kemanuisaan Kumpulan esai Untuk A Sudiarja*. Jakarta: Buku Kompas, 2018.

Jurnal:

Adiyansyah, Wahfidz dan Rofi'ah. "Kecanduan Judi *Online* di Kalangan Remaja Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor". *Jurnal Manifesto*, Vol. 1, No. 1, September 2023.

Afrinda, Parandita Risma. "Urgensi Regulasi Khusus Terhadap Perjudian *Online* Sebagai Penyakit Baru di Masyarakat". *Jurnal Lex Et Ordo*, Vol. 1, No. 1, Oktober 2023.

Chintya, Siringoringo Agnes., Yunita Sri, dan Jamaludin. "Tren Perjudian *Online* di Kalangan Mahasiswa: Dampak dan Upaya Pencegahannya". *Journal on Education*, Vol. 6, No. 2, Aceh: Januari 2024.

Dwi, Andiani Anisa dan Sholikhin Ruslie Ahmad. "Ratio Decidendi Pelaku Judi *Online* Slot (Pada Putusan Nomor 2283/Pid.B/2021/Pn.Sby)". *Journal bureaucracy*, Vol. 3, No. 2, Mei 2023.

Fadhilla Dkk. "Pengaruh Perilaku Ekonomi Pada Ketergantungan Judi *Online* di Kalangan Mahasiswa". *Jurnal Transekonomika*, 3: 5, Jawa Tengah: 2023.

- Fitria, Harahap Fadilah, dkk. “Motivasi Dalam Partisipasi Perjudian *Online*”. *Jurnal Psikologi*, Vol. 1, No. 2, Juli 2024.
- Gole, Hendrikus dan Made Sudhiarsa Raymundus. “Harmoni Alam dan Spiritualitas: Studi Kepercayaan Orang Manggarai Timur Terhadap Roh Alam”. *Jurnal Advances In Social Humanities Research*, Vol. 2, No. 2, Februari 2024.
- Haudli, Bakhtiar Septu dan Nur Adilah Azizah. “Fenomena Judi *Online*: Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum”. *Journal Innovative*, Vol. 4, No. 3, Mei 2024.
- Julianto. “Analisis Sistem Kerja dan Dampak Negatif Aplikasi Judi *Online* Zeus Dalam Perspektif Sistem Informasi”. *Jurnal Simasi*, Vol. 3, No. 2, Mei 2023.
- Krisna, Murti Frisnanda, dkk. “Faktor Penyebab Maraknya Judi *Online* Serta Upaya Pencegahannya di Lingkungan Masyarakat”. *Jurnal Causa*, Vol. 5, No. 12, Agustus 2024.
- Laras, Annisa, dkk. “Analisis Dampak Judi *Online* di Indonesia”. *Journal of Social Humanities and Education*, Vol. 3, No. 2, Juni 2024.
- Maretha, Indri, dkk. “Kejahatan Mayantara Berupa Tindak Pidana Perjudian Melalui Media Elektronik”. *Jurnal Innovative*, Vol. 4, No. 1, Januari 2024.
- Na’I, Sarman Romanus. “Dampak Perjudian Bagi Kehidupan Masyarakat Desa Komba Kecamatan Kota Komba Kabupaten Manggarai Timur”. *Jurnal Kajian Ilmu Ilmu Humaniora*, Vol. 1, No. 1, Januari 2021.
- Sari, Wulan., Sulastri, dan Nurul Amirah. “Pengaruh Judi *Online* Terhadap Tingkat Depresi dan Kecemasan Pada Remaja”. *Jurnal Madani*, Vol. 2, No. 2, Oktober 2024.
- Tris, Haryadi Wahyu. “Penegakan Hukum Judi *Online* Berdasarkan Penerapan KUHP dan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik”. *Jurnal Hukum Inrichting Recht*, Vol. 13, No. 2, Februari 2019.

Manuskrip:

- Ahmad, Ichwan Jamiel Entol. “Perilaku Menyimpang Judi *Online* di Kalangan Remaja: Studi Kasus 7 Pengguna Situs *Pragmatic Play* di Pandeglang Banteng”. Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta 2022.
- Harmin, Rumolo. “Implikasi Konsep Yesus Kristus Sebagai Pembebas Dalam Teologi Leonardo Boff Bagi Karya Pastoral Gereja di NTT”. Skripsi Sarjana, Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero, Maumere 2024.

- Mulyadi. “Tinjauan Kriminologis Terhadap Kejahatan Perjudian *Online* Yang Dilakukan Oleh Anak di Kota Makassar”. Skripsi Sarjana, Universitas Hasanuddin Makassar, Makassar 2014.
- Ramli. “Fenomena Judi Bola *Online* di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Yang Berdomisili di Jalan Emmy Saelan Kota Makassar)”. Skripsi Sarjana, Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar 2018.
- Risky, Faizal. “Peran Tokoh Masyarakat Dalam Pengawasan Sabung Ayam (Studi Desa Mee Peuduek Kecamatan Tringgadeng Kab. Pidie Jaya)”. Skripsi. Sarjana, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh, Aceh, 2022.
- Rizal, Musthofa. “Analisis Fenomena Permainan Judi *Online* Terhadap Kesadaran Hukum Remaja di Kelurahan Pematang Kandis”. Skripsi sarjana, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi, Jambi 2024.
- Tiyarto, Sugeng. “Kebijakan Penegakan Hukum Pidana Dalam Rangka Penanggulangan Perjudian”. Tesis, Universitas Diponegoro Semarang, Semarang 2006.
- Zhaky, Ramadhan Muhammad. “Dampak Judi *Online* Terhadap Perekonomian Keluarga di Kalangan Masyarakat Kelurahan Bumi Harapan Kecamatan Bacukiki Kota Parepare”. Skripsi Sarjana, Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Parepare, Sulawesi 2024.

Internet

- Syifa, Amelia Putri. “6 Fakta 3, 2 Juta Orang Indonesia Main Judi *Online*, Ini Buktinya”. 14 Mei 2024. <<https://economy.okezone.com/read/2024/01/13/320/2954010/6-fakta-3-2-juta-orang-indonesia-main-judi-online-ini-buktinya>>.
- Anita, Afandi Elvi. “Mengenal Sejarah Singkat Judi *Online* dan Jenis-Jenisnya, Awas jangan terjebak”. 18 September 2024.
- <https://www.kompasiana.com/elvi82352/667d869b34777c2216625fb2/mengenal-sejarah-singkat-judi-online-dan-jenis-jenisnya-awas-jangan-terjebak>.
- Hariadi, Selamat. “Indonesia Darurat Judi Slot *Online*, Transaksi Naik Lebih Dari 8000%!,”. 27 Agustus 2024 <<https://www.kompasiana.com/selamethariadi/66820763c925c433d932e084/indonesia-darurat-judi-slot-online-transaksi-naik-lebih-dari-8000>>

Wawancara

- Hanat, Marselinus. Tukang Ojek, Wawancara di Roho, Pada 11 Januari 2025.

Jehabut, Mariano. Sopir, Wawancara di Roho, Pada 5 Januari 2025.

Jelalu, Gregorius. Pengusaha Kios, Wawancara di Roho, Pada 4 Januari 2025.

Kelantu, Eldy. Warga Sipil, Wawancara di Roho, Pada 7 Januari 2025.

Ramang, Patrisius. Buruh, Wawancara di Roho, Pada 28 Desember 2024.

Regit, Ignatius. Tua Adat Masyarakat Kampung Roho, Wawancara di Roho, Pada Tanggal 6 Juli 2024.

Rangkuman Hasil Wawancara Dengan 20 Responden, Kampung Roho, Pada 11 Januari 2025.

Tatu, Adrianus. Ketua RT Kampung Roho, Wawancara di Roho, Pada 29 Desember 2024.

Tatu, Tobias. Tua Adat Suku Wesang, Wawancara di Roho, Pada Tanggal 2 Juli 2024.

Yanses Marselus. Tukang Ojek, Wawancara di Roho, Pada Tanggal 5 Januari 2025.