

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis mendalam terhadap data wawancara dengan empat pelaku judi *online* dan penerapan Teori *Self-Determination* (SDT), dapat disimpulkan bahwa keterlibatan dalam judi *online* merupakan hasil dari proses motivasi yang dinamis dan kompleks, *Pertama*, terkait bagaimana pelaku judi termotivasi untuk melakukan judi *online*, temuan menunjukkan bahwa motivasi tersebut bukanlah sesuatu yang statis, melainkan mengalami suatu evolusi atau perjalanan psikologis yang bergerak sepanjang kontinum motivasi. Perjalanan ini umumnya dimulai dengan pemicu ekstrinsik yang kuat. Individu pertama kali tertarik karena faktor-faktor di luar aktivitas berjudi itu sendiri, terutama oleh harapan akan keuntungan finansial yang mudah dan cepat, yang seringkali dipicu oleh pengamatan terhadap keberhasilan orang lain di lingkungan sosial mereka. Insentif eksternal langsung dari platform, seperti bonus dan promosi, semakin memperkuat tarikan awal ini. Pada tahap ini, motivasi bersifat instrumental dan diatur dari luar (*external regulation*).

Seiring dengan keterlibatan yang berulang, muncul elemen-elemen motivasi intrinsik yang terdistorsi. Individu mulai menemukan kesenangan, tantangan, dan rasa kepuasan dalam aktivitas bermain itu sendiri. Namun, kepuasan ini seringkali bersifat semu karena dibangun di atas distorsi terhadap tiga kebutuhan psikologis dasar manusia. Kebutuhan akan kompetensi terpenuhi secara ilusif melalui keyakinan bahwa mereka memiliki keahlian atau strategi khusus (seperti memahami “pecahan” slot atau mengetahui “situs gacor”), padahal dalam permainan berbasis keberuntungan, hal ini adalah ilusi kontrol. Kebutuhan akan keterhubungan dipenuhi melalui rasa kebersamaan semu dengan teman-teman yang juga berjudi, meskipun ikatan ini seringkali dangkal dan berpusat pada aktivitas berisiko.

Sementara itu, kebutuhan akan otonomi yang awalnya terwakili oleh kebebasan memilih kapan dan di mana bermain, lambat laun tergantikan oleh dorongan kompulsif.

Pada fase perkembangan menuju ketergantungan, terjadi pergeseran bentuk motivasi ekstrinsik dari yang diatur dari luar menjadi tekanan internal. Regulasi introjeksi mulai mendominasi, di mana individu berjudi untuk menghindari perasaan negatif seperti rasa bersalah, cemas, atau kekosongan (“ada yang kurang”) jika tidak bermain, atau untuk mendapatkan validasi dan pembuktian diri. Judi *online* juga berubah fungsi menjadi mekanisme koping maladaptif untuk melarikan diri dari stres dan masalah hidup. Siklus mengejar kerugian semakin menguat, mengubah motivasi dari mencari keuntungan menjadi upaya putus asa untuk memulihkan kerugian. Pada puncak adiksi, otonomi sejati hilang sepenuhnya. Perilaku berjudi menjadi kompulsif dan didikte oleh dorongan yang tak tertahankan, di mana individu kehilangan kemampuan untuk membuat pilihan bebas yang selaras dengan nilai-nilai hidupnya yang lebih luas.

Kedua, terkait dorongan motivasi intrinsik dan ekstrinsik apa saja yang membuat penjudi melakukan judi *online*, analisis mengidentifikasi berbagai faktor yang saling berinteraksi. Motivasi ekstrinsik muncul sebagai pendorong yang paling dominan dan konsisten, yang terutama termanifestasi dalam dua bentuk. *Pertama*, Regulasi Eksternal, yang mencakup: (a) Harapan dan Potensi Keuntungan Finansial sebagai motivasi utama, baik sebagai jalan pintas menuju kekayaan, solusi atas kesulitan ekonomi, maupun sumber penghasilan sampingan, (b) Pengaruh Sosial dan Lingkungan dari teman sebaya, figur otoritas (seperti atasan), atau norma kelompok yang menormalisasi perilaku berjudi, serta (c) Upaya Promosi dan Bonus dari platform yang secara aktif menarik dan mempertahankan pemain dengan insentif material. *Kedua*, Regulasi Introjeksi, yang meliputi: (a) kebutuhan untuk menghindari perasaan negatif (seperti rasa bersalah, cemas, atau kekosongan) ketika tidak berjudi,

(b) keinginan untuk membuktikan diri dan mendapatkan pengakuan melalui kemenangan, serta (c) penggunaan judi sebagai pelarian dari masalah dan stres kehidupan.

Di sisi lain, motivasi intrinsik yang mendorong pelaku lebih berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan psikologis dasar yang terdistorsi. Dorongan ini meliputi: (1) Kesenangan dan Kepuasan dari sensasi bermain, antisipasi hasil, dan pengalaman emosional yang intens, meskipun seringkali dicari sebagai pelarian, (2) Rasa Kompetensi dan Penguasaan yang bersifat ilusif, di mana pemain percaya mereka memiliki keterampilan atau pengetahuan khusus untuk mengalahkan permainan, (3) Tantangan dan Stimulasi mental serta emosional yang ditawarkan oleh dinamika permainan, serta (4) Rasa Otonomi dan Pilihan Pribadi atas kapan, di mana, dan bagaimana bermain, yang pada akhirnya terkompromi oleh kecanduan.

Secara keseluruhan, interaksi antara dominasi motivasi ekstrinsik (khususnya yang finansial) dan distorsi motivasi intrinsik (berupa ilusi pemenuhan kebutuhan psikologis) menciptakan pola keterlibatan yang kuat dan berisiko. Motivasi ekstrinsik berperan sebagai pemicu dan penguat utama, sementara distorsi kebutuhan intrinsik memberikan daya tarik psikologis yang dalam meskipun tidak autentik. Dinamika inilah yang kemudian menggerakkan individu dalam perjalanan motivasional dari partisipasi awal, menuju keterlibatan berulang, dan akhirnya berpotensi jatuh ke dalam siklus adiksi yang merusak otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial yang sehat.

Pada akhirnya, judi *online* bukan sekedar masalah moral atau ekonomi, melainkan masalah pemenuhan kebutuhan psikologis yang terdistorsi. Untuk memeranginya memerlukan pendekatan yang membangun ketahanan mental dan sosial individu, serta menciptakan lingkungan yang memungkinkan setiap orang memenuhi kebutuhan akan kebebasan, penguasaan dan kebersamaan melalui cara-cara yang positif dan konstruktif.

6.2 Usul dan Saran

Untuk Pembaca atau Masyarakat

Kita perlu menyadari bahwa judi online sering kali dimulai dari keinginan mencari uang cepat, tetapi justru berakhir dengan kerugian besar dan kecanduan. Oleh karena itu, jika ada orang terdekat yang melakukannya, cobalah ajak bicara dengan baik untuk memahami kesulitan yang mereka alami dan membantu, bukan langsung menyalahkan.

Untuk Pemerintah

Perketat aturan iklan dan bonus judi online yang terlalu menarik di media sosial, terutama yang menjanjikan kemenangan dengan mudah. Selain itu, buatlah program bantuan konseling yang mudah diakses bagi mereka yang sudah kecanduan judi online.

Untuk Pemain yang Masih Aktif

Jika sulit untuk keluar dari dunia perjudian, alangkah baiknya segera mencari kegiatan lain yang menyenangkan dan ceritakan masalah ini pada orang yang Anda percaya untuk minta dukungan dan arahan agar bisa keluar dari lingkaran perjudian tersebut.

6.3 Refleksi Penelitian

Penelitian tentang motivasi pelaku judi *online* di Kota Maumere ini, baik dari segi metodologi maupun substansi hasil temuannya bagi peneliti, pemilihan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus terbukti sangat tepat, karena pendekatan ini memungkinkan peneliti menyelami kompleksitas manusiawi di balik angka dan statistik judi *online*. Data kuantitatif mungkin dapat menunjukkan beberapa banyak orang yang berjudi, tetapi hanya melalui wawancara mendalam peneliti dapat memahami mengapa orang berjudi. Proses pengumpulan data, mulai dari

membangun kepercayaan dengan narasumber Tanto hingga mendengar curhat penyesalan Vian, mengajarkan kepada peneliti bahwa data yang paling autentik seringkali terletak pada cerita-cerita personal yang penuh emosi.

Namun, ada tantangan yang dialami peneliti yaitu hanya empat narasumber ini yang bersedia diwawancarai dan saat wawancara yang berlangsung secara informal rentan terhadap gangguan seperti suara motor atau hujan. Hal ini menuntut peneliti harus sabar dalam mengambil data dari narasumber. Selain itu, teknik *snowball sampling* (mencari narasumber melalui rekomendasi narasumber sebelumnya) sangat efektif untuk menjangkau populasi yang tertutup seperti para pelaku judi. Walaupun demikian, metode ini berpotensi menghasilkan sampel yang homogen dari lingkaran sosial yang sama, untuk itu peneliti menyarankan untuk penelitian selanjutnya, melibatkan narasumber dari latarbelakang yang beragam, termaksud keluarga pelaku atau mantan pelaku yang mungkin akan memberikan perspektif yang lebih kaya.

Peneliti melihat SDT ini sangat relevan dengan keadaan Roki, Vian, Evan dan Tanto yang mana kebutuhan dasar mereka dibajak oleh judi *online*. Mereka sebenarnya bukanlah orang yang lemah secara moral, tetapi mereka adalah orang-orang yang sedang berusaha dengan cara yang keliru untuk memenuhi kebutuhan akan rasa kompeten (dengan mencari situs gacor), otonomi (merasa bisa mengontrol taruhan), dan keterhubungan (dengan mengikuti tren teman).

Profil keempat narasumber ini juga menjadi cerminan yang tajam atas masalah sosio-ekonomi di Kota Maumere ini. Judi *online* bagi mereka bukanlah hiburan semata melainkan sebuah gejala dari ketiadaan peluang ekonomi yang memadai. Vian yang pengangguran dan Evan yang kesulitan menabung melihat judi sebagai jalan pintas yang ilusif dari kemiskinan. Hal ini menunjukkan bahwa memerangi judi *online* tidak bisa dipisahkan dari upaya menciptakan lapangan kerja dan memperkuat katahanan ekonomi keluarga.

Penelitian ini memberikan pelajaran yang penting bagi peneliti yang mana berdasarkan pengakuan dari narasumber bahwa mereka tetap berjudi meski mereka tahu hal itu ilegal membuktikan bahwa ancaman hukum saja tidak efektif. Akar masalahnya adalah motivasi psikologis dan tekanan ekonomi, oleh karena itu tindakan preventif seperti pendekatan represif saja tidak cukup. Perlu adanya intervensi yang memulihkan yang mana solusinya harus bersifat restoratif atau program pencegahan yang berfokus pada pemberdayaan ekonomi dan penguatan ketahanan mental kaum muda agar dapat membantu mereka menemukan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan yang sejati melalui pendidikan, pelatihan keterampilan dan komunitas yang positif. Disamping itu, peran lingkungan sosial yang mana keterlibatan teman dan keluarga sebagai pintu masuk judi menunjukkan bahwa kampanye anti judi harus menyasar keseluruhan komunitas bukan hanya untuk beberapa orang saja.

Secara umum, penelitian ini adalah pengingat bahwa dibalik fenomena judi *online* ini, terdapat kisah-kisah manusia tentang pencaharian, harapan dan keputusan. Oleh karena itu perlu untuk memahami narasi-narasi ini adalah langkah pertama untuk merancang solusi yang tidak hanya menangkap gejala, tetapi menyembuhkan akar penyebabnya.

DAFTAR PUSTAKA

KAMUS

Badan Pembangunan dan Pembinaan Bahasa Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Kelima. Jakarta: Adiperkasa, 2018.

BUKU

Mujib, Abdul dan Jusub Mudzakir. *Nuansa-Nuansa Psikologi Islam*. Jakarta: PT Grafindo Persada, 2002.

Creswell, J. W. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Sage Publications, 2014.

Rahardjo, M. Dawam. *Pesantren dan Pembaharuan*. Jakarta: LP3 ES, 1974.

Handoko, Martin. *Motivasi Daya Penggerak Tingkah Laku*. Yogyakarta: Kanisius, 1992.

Ryan, Richard M and Edwar L Deci. *Self Determination Theory, basic phsicological needs in motivation, development and wellness*. New York : The Guilford Press, 2017.

Soemanto, Wasti. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2006.

JURNAL

Fanani, Ahmad Farhan and Rafly Putra Tritasyah. *Maraknya Judi Online Di Kalangan Anak Muda Dalam Perspektif Hukum*. Jurnal Fundamental JUSTICE, 2023.

Kusumo, Dimas noto and Muhammad Rizky Ramadhan. *Maraknya Judi Online Di Kalangan Masyarakat Kota Maupun Desa. Perspektif* 2, no. 3, 2023.

Widhiatanti, Kadek Tina dan David Hizkia Tobing. *Dampak Judi Online Pada Remaja Penjudi: Literature Review*. *Deviance Jurnal Kriminologi*, 8:1, 2024.

- Fathor, Khresna Adityo Fauzan Putra Gani, and Mohamad Zein Saleh. Fenomena Iklan Judi *Online* Pada Platform Digital Generasi Z Di Indonesia. *Optimal Jurnal Ekonomi Dan Manajemen* 4, no. 1, 2024.
- Priyoaji, Kumbang Sigit. Gifted Underachiever: Analisis *Self-determination* Theory. *Jurnal Ilmiah Edunomika* 8, no. 1, 2024.
- Utomo, Prio. Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis Untuk Guru Dan Mahasiswa Di Institusi Pendidikan, Vol. 1, No. 4, Cimahi, 2024.
- Tabina, Salwa et al. Prediksi Transaksi Judi *Online* Di Indonesia Tahun 2045: Analisis Matematis Dan Dampaknya Terhadap Ekonomi Nasional. *Cartesius: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2024.
- Situmeang, Tondi Amos Revi Ariska, and Tengku Mabbar Ali. Tinjauan Hukum Tentang Pengaruh Judi *Online* Terhadap Perceraian. *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 4, 2023.
- Ryan, Richard M and Edwar L Deci. *Self Determination Theory, basic phsicological needs in motivation, development and wellness*, New York : The Guilford Press, 2017.

INTERNET

- Adrian, dr. Kevin. mengenal motivasi intrinsik dan ekstrinsik”, dalam alodokter.com, <https://www.alodokter.com/mengenal-motivasi-intrinsik-dan-ekstrinsik>, diakses pada 11 oktober 2024
- Afandi, Elvi Anita. mengenal sejarah singkat judi *onlinedan* jenis-jenisnya. dalam kompasiana.com, <https://www.kompasiana.com/elvi82352/667d869b34777c2216625fb2/mengenal-sejarah-singkat-judi-online-dan-jenis-jenisnya>, diakses pada tanggal 12 oktober 2024.

Ayyubi, sholahuddin_al. ini awal mula judi *onlinemerebak* di indonesia”, dalam espos.id, <https://news.espos.id/ini-awal-mula-judi-online-merebak-di-indonesia-1946978>, diakses pada tanggal 12 oktober 2024.

Badan Pemeriksa Keuangan Republik Indonesia Perwakilan Provinsi Nusa Tenggara Timur. (t.d.). Kabupaten Sikka. Dalam <https://ntt.bpk.go.id/kabupaten-sikka/>, diakses 13 Maret 2024.

Ihsanuddin, Singgih Wiryono. mengungkap judi *onlinetingkatkan* perceraian hingga 300 kasus pertahun”, dalam kompas.com, <https://nasional.kompas.com/read/2024/11/21/12482031/menag-ungkap-judi-online-tingkatkan-perceraian-hingga-3000-kasus-per-tahun>, 2 oktober 2024.

Jannah, Mutiara roudhatul. sejarah munculnya judi *online* berawal dari karabia hingga ditentang dibanyak negara. dalam tempo.com, <https://www.tempo.co/digital/sejarah-munculnya-judi-online-berawal-dari-karibia-hingga-ditentang-di-banyak-negara-150667>, diakses pada tanggal 12 oktober 2024.

Muhid, Hendrik Khoirul. fakta-fakta maraknya judi *online* di Indonesia, situs judi *onlinedisinyalir* milik orang indonesia punya 1-5 juta pelanggan. dalam kompas.com, <https://www.tempo.co/hukum/fakta-fakta-maraknya-judi-online-di-indonesia-situs-judi-online-disinyalir-milik-orang-indonesia-punya-1-5-juta-pelanggan--8643>, diakses pada tanggal 2 oktober 2024.

Rahcmawati. kasus suami bunuh istri di Sumedang, pelaku kecanduan judi *onlinedan* terjerat hutang”, dalam Kompas.com, <https://bandung.kompas.com/read/2024/09/08/144400278/kasus-suami-bunuh-istri-di-sumedang-pelaku-kecanduan-judi-online-dan.terjerat-hutang>, diakses pada tanggal 2 oktober 2024.

Sabtohutomo, Aryo Putranto. bagaimana kecanduan judi *online* menghancurkan hidup dan moral”, dalam kompas.com, <https://nasional.kompas.com/read/2024/11/15/15230401/bagaimana->

kecanduan-judi-*online*-menghancurkan-hidup-dan-moral?, diakses 2 oktober 2024.

Setuningsih, Novianti. Maraknya judi *online* diantara gagalnya program kesejahteraan dan penegakan?”, dalam Kompas.com, <https://nasional.kompas.com/read/2024/06/19/09170761/maraknya-judi-online-di-antara-gagalnya-program-kesejahteraan-dan-penegakan?>, diakses pada tanggal 2 oktober 2024.

Wismabrata, Michael Hangga. Kisah tragis dibalik kasus kekerasan akibat kecanduan judi *online*. dalam Kompas.com, <https://regional.kompas.com/read/2024/11/02/053800178/kisah-tragis-dibalik-kasus-kekerasan-akibat-kecanduan-judi-online--?> .diakses pada tanggal 2 oktober 2024.

Yulianto, Hanif “apa itu judi *online* pahami pula jenis dan dampaknya”, dalam bola.com, <https://www.bola.com/ragam/read/5620259/apa-itu-judi-online-pahami-pula-jenis-dan-dampaknya>, diakses pada tanggal 13 oktober 2024.

WAWANCARA

Tanto. Pemain Judi Online, Waioti, 19 April 2025.

Roki. Pemain Judi Online, Misir, pada 20 April 2025.

Evan. Pemain Judi Online, Sentrum, 21 April 2025.

Vian. Pemain Judi *Online*, Habi, pada 30 April 2025.

LAMPIRAN

1. Bisakah Anda menceritakan lebih lanjut tentang bagaimana lingkungan Anda (teman atau keluarga) mempengaruhi keputusan Anda untuk berjudi online?
2. Apakah Anda merasa ada tekanan sosial untuk berjudi online? Jika iya, bagaimana Anda menghadapinya?
3. Apa yang membuat Anda merasa puas atau bahagia saat berjudi online?
4. Bagaimana perasaan Anda ketika Anda memenangkan atau kehilangan uang dalam berjudi online?
5. Bisakah Anda menggambarkan pengalaman pertama Anda berjudi online? Apa yang membuat Anda tertarik?
6. Apakah ada momen atau peristiwa tertentu yang membuat Anda lebih sering berjudi online?
7. Seberapa sering Anda berjudi online dalam satu minggu?
8. Apakah Anda berjudi online dengan tujuan mendapatkan hadiah atau uang?
9. Seberapa penting hadiah atau uang dalam mendorong Anda untuk berjudi online?
10. Apakah Anda merasa berjudi online menyenangkan atau memuaskan?
11. Apakah Anda merasa berjudi online membantu mengatasi stres atau kebosanan?
12. Apakah Anda merasa berjudi online memberikan rasa pencapaian pribadi?
13. Apakah Anda pernah mengalami kerugian finansial yang signifikan dari berjudi online?
14. Apakah Anda memiliki strategi khusus dalam berjudi online?