

Alasan Berjudi pada Penjudi di Aceh (Tinjauan Psikologi)

Reasons to Gamble on Gamblers in Aceh (Psychological Review)

Azimah¹, Maya Khairani^{2*}, Marty Mawarpury³, Novita Sari⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Syiah Kuala; Banda Aceh Indonesia

*2khairani.maya@usk.ac.id

Abstract. *Gambling is an activity that is prohibited by religion and is not in accordance with Islamic law, but the practice is still widely found in society. There are five reasons for gambling, which are enhancement, recreation, social, coping, and money. This study wants to know the reasons for gambling in the people of Aceh based on a psychological point of view. This is a descriptive survey study involving 203 participants aged 16-54 years and actively gambled in the last 12 months. The results showed that gender and ethnicity were related to the reason for gambling, while age, religion, marital status, educational background, occupation, income, gambling experience, type of gambling game, and age for the first gambling experience had no relationship with reason for gambling. The reason for gambling that was most chosen by the participants was the opportunity to earn lots of money and make money (26.6%), followed by reasons for recreation, fun activities, hobbies or past habits, avoiding boredom or filling free time, and relaxing (25.6%), then the reasons for enhancement and social (respectively 18.7%), and the least reason chosen is gambling for coping (impressing other people, and gambling activities help the subject when feeling tense) is 10.3%.*

Keywords: *Gambling, Psychology Perspective, Reasons for Gambling*

Abstrak. Judi merupakan aktivitas yang dilarang agama dan tidak sesuai dengan syariat Islam tetapi praktiknya masih banyak ditemukan di masyarakat Aceh. Melalui penelitian, diharapkan dapat memperoleh gambaran alasan berjudi pada masyarakat Aceh berdasarkan tinjauan psikologi. Penelitian ini merupakan penelitian survei yang melibatkan 203 partisipan berusia 16-54 tahun dan aktif berjudi dalam 12 bulan terakhir saat pengambilan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jenis kelamin dan suku berhubungan dengan alasan berjudi, sedangkan usia, agama, status pernikahan, pendidikan terakhir, pekerjaan, penghasilan perbulan, pengalaman berjudi, jenis permainan judi, dan usia pertama kali melakukan judi tidak memiliki hubungan dengan alasan berjudi. Alasan berjudi yang paling banyak dipilih oleh subjek adalah peluang untuk mendapatkan uang yang banyak dan menghasilkan uang (26,6%), diikuti alasan untuk rekreasi, kegiatan menyenangkan, hobi atau kebiasaan masa lalu, menghindari kebosanan atau mengisi waktu luang, dan santai (25,6%), lalu alasan untuk *enhancement* dan sosial (masing-masing 18,7%), dan alasan paling sedikit yang dipilih adalah berjudi untuk koping (membuat orang lain terkesan, dan kegiatan judi membantu subjek ketika merasa tegang) yaitu 10,3%.

Kata Kunci: Alasan Berjudi, Judi, Tinjauan Psikologi

Pendahuluan

Judi adalah salah satu aktivitas populer yang telah ada sejak lama dan terjadi pada sebagian besar negara di dunia (Haryanto, 2003). Judi menjadi hiburan secara sosial (Huberfeld & Dannon, 2014) dan memiliki beraneka ragam bentuk, seperti balap kuda, sabung ayam, judi dadu, tebak lagu sampai pada penggunaan teknologi canggih seperti lotre, judi daring, dan kegiatan-kegiatan olahraga seperti piala dunia juga dijadikan lahan untuk melakukan judi (Asnawati, 2013). Judi adalah suatu kegiatan mempertaruhkan uang ataupun barang yang dianggap memiliki keuntungan, meski dalam situasi yang tidak pasti. Keuntungan dapat diperoleh sepenuhnya karena faktor kesempatan atau melalui peningkatan kemampuan tertentu untuk menambah kemungkinan menang (Aryanata, 2017). American Psychiatric Association (2013) menjelaskan bahwa judi melibatkan pertaruhan hal yang berharga cenderung memunculkan harapan akan mendapatkan sesuatu yang bernilai lebih besar. Dalam banyak budaya, judi memiliki aturan dan terorganisir, serta mengikuti perkembangan zaman dan teknologi sehingga lebih mudah diakses dan diikuti banyak orang (Priyambodo, 2022).

Di Indonesia judi diatur dalam Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian bahwa tiap-tiap permainan yang ada unsur menang tidak boleh dilakukan karena perjudian sangat bertentangan dengan agama, moral, kesusilaan, dan dapat membahayakan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat, bangsa dan Negara. Akan tetapi, perjudian yang terjadi di Indonesia terus dilakukan oleh sebagian masyarakat terutama pada momen piala dunia (Heyder, 2018) dan terus meningkat jumlahnya sejak 2018 sampai dengan 10 Mei 2022 dengan permainan judi daring (BBC News Indonesia, 2022) dengan kenaikan sebesar 63,9% pada tahun 2022 (Saputra, 2022).

Di Aceh, judi ditetapkan haram menurut Qanun No. 13 Tahun 2003. Oleh karena itu setiap orang, badan hukum atau badan usaha dilarang menyelenggarakan atau memberikan fasilitas untuk berjudi. Selain itu qanun juga melarang setiap orang, badan hukum atau badan usaha menjadi pelindung terhadap perbuatan judi (Berutu, 2017). Qanun Aceh No. 6 tahun 2014 juga telah menetapkan tiga bentuk hukuman kepada terpidana perbuatan judi seperti penjara, denda, dan cambuk (Ulya, 2016). Menurut data dari Mahkamah Syar'iah Aceh sepanjang tahun 2018 ada tiga perkara judi yang masuk ke dalam laporan perkara jinayat tingkat banding (Mahkamah Syar'iyah Aceh, 2018). Lebih lanjut, Monitoring Institute for Criminal Justice Reform (ICJR) pada tahun (2016) mencatat bahwa 259 pria dan 2 orang wanita telah mendapatkan hukuman cambuk karena telah melakukan perbuatan judi dan melanggar pasal-pasal kesusilaan serta norma sosial di lingkungan masyarakat. Berdasarkan pemberitaan di media terdapat juga data terpidana hukuman cambuk pelaku judi di Aceh dari tahun 2014 sampai dengan tahun 2019 sebanyak 160 Orang dari beberapa kabupaten seperti Banda Aceh, Aceh Besar, Aceh Barat, Aceh Tamiang,

Lhokseumawe, Aceh Timur, dan Pidie. Data tersebut menunjukkan bahwa aktivitas judi pun masih terjadi di masyarakat Aceh.

Gluck (2016) mengemukakan bahwa ada empat alasan mengapa orang berjudi, yaitu: 1) Mengambil risiko, merupakan sifat manusia untuk merasa senang ketika mengambil risiko dan perasaan positif yang diperoleh dari perjudian tidak berbeda. Rasa antisipasi menciptakan sensasi alami yang tinggi dan meningkatkan adrenalin merupakan perasaan kebanyakan individu ketika mencari kesenangan dan hiburan, serta beberapa orang percaya bahwa mereka tidak bisa hidup tanpa perasaan tersebut; 2) Pelarian, lingkungan perjudian dapat memberikan pelarian dari kehidupan sehari-hari; 3) Glamor, media dan biro iklan sering menggambarkan perjudian sebagai hal yang bergaya, seksi, dan modis, serta orang yang berjudi dianggap sebagai individu dengan strata sosial yang tinggi; dan 4) Sosial, perjudian diterima sebagai bagian dari budaya dan diadvokasi secara luas (dengan frekuensi yang bervariasi) oleh mayoritas penduduk.

Penjudi daring dan penjudi luring menampilkan alasan berbeda terhadap perjudian. Penjudi daring lebih sering berjudi untuk alasan peningkatan, koping, dan uang, daripada penjudi luring (Canale, Santinello, & Griffiths, 2015). Wardle, dkk (2011) menemukan bahwa penjudi yang berusia 16-34 tahun dengan penjudi yang berusia 55 tahun ke atas menampilkan alasan berjudi yang berbeda. Penjudi yang berusia 16-34 tahun lebih bervariasi dalam menampilkan alasan berjudi seperti untuk rekreasi, untuk mendapatkan uang, untuk bersaing dengan orang lain, untuk membuat orang lain terkesan, dan untuk bersosialisasi dengan keluarga dan teman. Sedangkan penjudi yang berusia 55 tahun ke atas hanya menampilkan alasan berjudi yaitu untuk kesenangan, dan peluang untuk menghasilkan uang banyak. Lebih lanjut, Wardle, dkk (2011) mengidentifikasi lima alasan seseorang berjudi yaitu: (1) Enhancement (judi merupakan tantangan, untuk bersaing dengan orang lain, untuk rasa prestasi, dan untuk kegembiraan); (2) Recreation (judi yang berkaitan dengan mengisi waktu, hobi, kesenangan dan relaksasi); (3) Social (bersosialisasi dengan kemasyarakatan, ada hubungannya dengan teman atau keluarga); (4) Coping (judi untuk menghilangkan ketegangan, membuat orang lain terkesan); dan (5) Money (peluang memenangkan uang besar, judi untuk menghasilkan uang).

Penelitian Wardle, dkk juga menemukan bahwa terdapat beberapa perbedaan antara penjudi reguler (yaitu berjudi setidaknya sebulan sekali) dengan penjudi tahun lalu yang tidak berjudi secara teratur. Penjudi reguler secara keseluruhan lebih banyak menunjukkan alasan berjudi untuk peningkatan, rekreasi, sosial, koping dan untuk menghasilkan uang dibandingkan dengan penjudi tahun lalu yang lebih sedikit berjudi untuk alasan peningkatan, rekreasi, sosial, koping dan uang.

Luceri dan Vergura pada tahun 2015 menyelidiki motif seseorang memutuskan untuk membeli atau tidak membeli tiket lotre melalui survei terbuka. Beberapa hasil yang muncul yaitu

keinginan untuk menang, dorongan hati atau rasa ingin tahu, perasaan beruntung, kenikmatan, dan manfaat pendidikan. Individu yang terlibat dalam penelitian tersebut menganggap bahwa pendapatan judi dapat membantu sistem pendidikan. Selain itu, individu berjudi untuk memenangkan uang banyak, untuk bersenang-senang, bersosialisasi, dan untuk kegembiraan.

Individu yang terlibat dalam perjudian biasanya memiliki masalah pribadi, sosial, keuangan, dan kerugian, termasuk hubungan dan masalah pekerjaan, kebangkrutan, insomnia, depresi, dan peningkatan risiko gangguan stres (Griffiths, 2004). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM)-5 telah mengidentifikasi sembilan gejala gangguan perjudian, yang di dalamnya termasuk: 1) Perjudian dengan jumlah yang lebih besar dan lebih besar untuk mencapai sensasi yang sama; 2) Mudah tersinggung ketika mencoba untuk mengurangi perjudian; 4) Membuat upaya berulang untuk memotong atau menghentikan perjudian; 5) Menjadi sibuk dengan perjudian dan terus berpikir tentang pengalaman masa lalu dan peluang yang akan datang; 6) Berjudi saat tertekan atau cemas; kembali melakukan perjudian setelah mengalami kekalahan untuk menutupi hal tersebut; 7) Menyembunyikan atau menyalahartikan tingkatan perjudian yang dilakukan; 8) Kehilangan atau hampir kehilangan hubungan, pekerjaan atau peluang yang berharga karena perjudian; 9) Mencari bantuan keuangan dari orang lain setelah kekalahan judi.

Berdasarkan beberapa hal yang telah dikemukakan, maka tampak beragamnya alasan seseorang berjudi. Akan tetapi, penelitian tentang alasan berjudi belum pernah ditemukan dilakukan pada masyarakat Aceh yang pada praktiknya memiliki peraturan pemerintah yang menerapkan konsep agama Islam dalam sistem masyarakat dan melarang setiap individu yang melakukan judi. Oleh karena itu, peneliti tertarik meneliti alasan berjudi pada penjudi di Aceh berdasarkan tinjauan psikologi.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan survei deskriptif, yaitu metode penelitian yang pada dasarnya menggambarkan situasi pada masa sekarang atau sedang berlangsung, bertujuan untuk mendeskripsikan hal apa saja yang terjadi sebagaimana mestinya pada saat penelitian dilakukan (Williams, 2007). Penelitian ini telah melalui uji laik etik oleh Komite Etik Penelitian Kesehatan (KEPK) Fakultas Kedokteran Universitas Syiah Kuala sesuai standar WHO (World Health Organization) tahun 2011 melalui Persetujuan Etik nomor 226/EA/FK-RSUDZA/2019.

Sebanyak 203 orang (187 laki-laki, 16 perempuan) terlibat sebagai partisipan penelitian dengan kriteria inklusi berusia 16 sampai 54 tahun menyesuaikan survei yang dilakukan Wardle dkk (2011), aktif berjudi dalam 12 bulan terakhir (saat pengambilan data), dan berdomisili di provinsi Aceh. Adapun yang menjadi kriteria eksklusi apabila berusia di bawah 16 tahun atau di

atas 54 tahun, tidak berjudi lebih dari 12 tahun terakhir, dan berdomisili di luar provinsi Aceh. Pengumpulan data penelitian dilakukan selama lebih kurang tiga bulan melalui formulir Google secara daring (124 partisipan) maupun pengisian kuesioner manual secara luring (79 partisipan). Tautan formulir disebar melalui media sosial (Whatsapp, Instagram, dan Messenger).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Reasons for Gambling Questionnaire (RGQ) yang telah diadaptasi ke dalam Bahasa Indonesia melalui proses telaah ahli (expert review). RGQ terdiri dari 14 butir berdasarkan dimensi *enhancement*, *recreation*, *social*, *coping*, dan *money* (Wardle, dkk., 2011). Skala ini berfokus untuk mengukur alasan berjudi secara luas di antara populasi umum dan berlaku untuk semua jenis penjudi dengan beragam perilaku judi. Pilihan jawaban dari skala RGQ menggunakan model Skala Likert yang terdiri dari 4 pilihan jawaban yaitu 4 (selalu), 3 (sering), 2 (kadang-kadang), sampai dengan 1 (tidak pernah). Total skor dari skala RGQ berkisar antara 15-100. Taraf konsistensi internal dari 5 bentuk skala (*enhancement*, *recreation*, *social*, *coping*, *money*) dan total skor mencapai koefisien alfa Cronbach sebesar 0,79-0,86 (Wardle, dkk 2011). Pada penelitian ini, RGQ diujicoba terhadap 43 responden yang berusia pada rentang yang sama dengan kriteria target responden penelitian. Berdasarkan uji coba diperoleh nilai reliabilitas RGQ-14 berkisar antara 0,261-0,752.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif, yaitu jumlah atau frekuensi untuk mengetahui persentase individu yang terlibat sebagai pelaku dalam melakukan judi berdasarkan demografis. Skor tertinggi untuk alasan berjudi yang paling sering dilakukan oleh individu, dan skor terendah untuk alasan berjudi yang paling jarang dilakukan oleh individu. Lebih lanjut, untuk mengetahui perbedaan antara faktor demografis dengan kecenderungan menjadi pelaku judi digunakan uji chi-square dan *cross-tabulation*.

Hasil

Tabel 1.

Demografi Subjek Penelitian

No.	Deskripsi	Jumlah Subjek	Persentase (%)	Total (%)
1.	Jenis Kelamin			
	Laki-laki	187	92,1	100
Perempuan	16	7,9		
2.	Usia			
	16-34 Tahun	174	85,7	100
35-54 Tahun	29	14,3		
3.	Agama			
	Islam	201	99,0	100
Non Islam	2	1,0		

No.	Deskripsi	Jumlah Subjek	Persentase (%)	Total (%)
4.	Status Pernikahan			
	Belum Menikah	156	76,8	100
	Menikah	47	23,2	
5.	Pendidikan Terakhir			
	SD	16	7,9	100
	SMP	8	3,9	
	SMA	128	63,1	
Pendidikan Tinggi	51	25,1		
6.	Suku			
	Aceh	182	89,7	100
	Lainnya	21	10,3	
7.	Pekerjaan			
	Peg.Pemerintah/BUMN	20	9,9	100
	Peg. Swasta	29	14,3	
	Wiraswasta	77	37,9	
	Petani/Nelayan/Buruh/Pelayan	43	21,2	
Tidak Bekerja	34	16,7		
8	Penghasilan/Bulan			
	0-1 juta	111	54,7	100
	2-5 juta	77	37,9	
> 5 juta	15	7,4		
9	Pengalaman Berjudi			
	Ada	182	89,7	100
	Tidak	21	10,3	
10	Jenis Permainan Judi			
	1 Permainan	136	67,0	100
	2-3 Permainan	38	18,7	
>3 Permainan	29	14,3		
11	Usia Pertama Kali Berjudi			
	10 s/d 20 tahun	114	56,2	100
	21 s/d 30 tahun	75	36,9	
31 s/d 50 tahun	14	6,9		

Berdasarkan data demografi, lebih banyak subjek dengan jenis kelamin laki-laki yang terlibat dalam penelitian. Berdasarkan kelompok usia, subjek yang terlibat dalam penelitian lebih banyak yang berada pada rentang usia 16-34. Subjek penelitian didominasi dari agama Islam, suku Aceh, belum menikah, pendidikan terakhir SMA, bekerja sebagai wiraswasta, berpenghasilan Rp0 hingga Rp1.000.000, dan sudah memiliki pengalaman berjudi.

Metode statistik yang digunakan adalah statistik deskriptif dengan bantuan *cross-tabulation*. *Cross-tabulation* digunakan untuk melihat persentase alasan berjudi berdasarkan jenis

kelamin, usia, agama, status, pendidikan terakhir, suku, pekerjaan, penghasilan perbulan, pengalaman berjudi, jenis permainan judi, dan usia pertama kali melakukan judi. Teknik *crosstab* dan *chi-square* bertujuan untuk melihat hubungan antara dua variabel kategoris dengan cara membandingkan frekuensi atau proporsi kejadian yang muncul dalam setiap kategori data demografi (Pallant, 2010).

Alasan berjudi pada seluruh subjek tersebar pada lima dimensi alasan berjudi, yaitu alasan 1) *enhancement*; 2) *recreation*; 3) *social*; 4) *coping*; dan (5) *money*. Subjek yang lebih sering berjudi berada pada alasan berjudi untuk *money*, dan subjek paling jarang berjudi berada pada alasan berjudi untuk *coping*. Hasil penelitian ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Canale, dkk (2015), yaitu subjek yang lebih sering berjudi berada pada alasan berjudi untuk *money* (peluang untuk mendapatkan uang yang banyak, dan menghasilkan uang), alasan berjudi untuk *recreation* (menyenangkan, hobi atau kebiasaan masa lalu, menghindari kebosanan atau mengisi waktu luang, dan membuat saya santai), dan subjek paling jarang berjudi terdapat pada alasan berjudi untuk *coping* (membuat orang lain terkesan, dan membantu ketika merasa tegang). Adapun sebaran data subjek di tiap lima dimensi alasan berjudi dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2.*Analisis Deskriptif Alasan Berjudi*

Alasan Berjudi	Jumlah Subjek	Persentase (%)
<i>Enhancement</i>	38	18,7
<i>Recreation</i>	52	25,6
<i>Social</i>	38	18,7
<i>Coping</i>	21	10,3
<i>Money</i>	54	26,6

Data demografi subjek dalam penelitian ini akan dibandingkan dengan lima dimensi dari alasan berjudi. Data demografi tersebut terdiri dari 11 variabel dengan masing-masing variabel memiliki kelompok kecil didalamnya. Adapun tabel penyebaran frekuensi data demografi pada alasan berjudi dapat di lihat tabel 3 yang memperlihatkan bahwa antara dua variabel jenis kelamin, laki-laki lebih bervariasi dalam memberikan alasan berjudi dibandingkan perempuan. Frekuensi terbesar pada subjek laki-laki berada pada alasan berjudi untuk *money*, yaitu 54 subjek (28,9%), dan alasan berjudi paling jarang dipilih pada *coping*, dari 18 subjek (9,6%). Sedangkan pada perempuan, subjek alasan berjudi lebih sering dipilih untuk *recreation*, 9 subjek (56,3%), dan berjudi lebih jarang dipilih berada pada *coping*, dari 3 subjek (18,8%). Pada subjek perempuan yang melakukan judi lebih banyak yang tidak memiliki penghasilan dibandingkan dengan subjek perempuan lainnya yang memiliki penghasilan. Respon yang diberikan dalam lima dimensi dari penelitian ini berbeda dengan penelitian Wardle, dkk (2011) akan tetapi respon

dalam penelitian ini sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Canale, dkk (2015). sedangkan untuk skor laki-laki dan perempuan diantara penelitian ini, penelitian Wardle, dkk (2011), dan penelitian Canale, dkk (2015) sama bahwa laki-laki memiliki skor tertinggi lebih sering berjudi daripada perempuan.

Tabel 3.*Penyebaran frekuensi data demografi pada alasan berjudi*

Demografi	Kategori	Alasan Berjudi				
		E	R	S	C	M
Jenis Kelamin	Laki-Laki	38 (20,3%)	43 (23,0%)	34 (18,2%)	18 (9,6%)	54 (28,9%)
	Perempuan	0 (0%)	9 (56,3%)	4 (25,0%)	3 (18,8%)	0 (0%)
Usia	16-34 tahun	33 (19,0%)	47 (27,0%)	34 (19,5%)	19 (10,9%)	41 (23,6%)
	35-54 tahun	5 (17,2%)	5 (17,2%)	4 (13,8%)	2 (6,9%)	13 (44,8%)
Agama	Islam	38 (18,9%)	51 (25,4%)	38 (18,9%)	21 (10,4%)	53 (26,4%)
	Non Islam	0 (0%)	1 (50,0%)	0 (0%)	0 (0%)	1 (50,0%)
Status Pernikahan	Belum Menikah	33 (21,2%)	37 (23,7%)	28 (17,9%)	19 (12,2%)	39 (25,0%)
	Menikah	5 (10,6%)	15 (31,9%)	10 (21,3%)	2 (4,3%)	15 (31,9%)
Pendidikan Terakhir	SD	1 (6,3%)	5 (31,3%)	3 (18,8%)	1 (6,3%)	6 (37,5%)
	SMP	4 (50,1%)	1 (12,5%)	1 (12,5%)	1 (12,5%)	1 (12,5%)
	SMA	22 (17,2%)	33 (25,8%)	24 (18,8%)	15 (11,7%)	34 (26,6%)
	Pendidikan Tinggi	11 (21,6%)	13 (25,5%)	10 (19,6%)	4 (7,8%)	13 (25,5%)
Suku	Aceh	37 (20,3%)	41 (22,5%)	34 (18,7%)	20 (11,0%)	50 (27,5%)
	Lainnya	1 (4,8%)	11 (52,4%)	4 (19,0%)	1 (4,8%)	4 (19,0%)
Pekerjaan	Pegawai Pemerintah (BUMN)	5 (25,0%)	6 (30,0%)	3 (15,0%)	1 (5,0%)	5 (25,0%)
	Pegawa Swasta	9 (31,0%)	10 (34,5%)	3 (10,3%)	3 (10,3%)	4 (13,8%)
	Wiraswasta	12 (15,6%)	19 (24,7%)	18 (23,4%)	9 (11,7%)	19 (24,7%)

Demografi	Kategori	Alasan Berjudi				
		E	R	S	C	M
	Petani/Nelayan/ Buruh/Pelayan	3 (7,0%)	10 (23,3%)	11 (25,6%)	5 (11,6%)	14 (32,6%)
	Tidak Bekerja	9 (26,5%)	7 (20,6%)	3 (8,8%)	3 (8,8%)	12 (35,3%)
Pengalaman Berjudi	Ada	34 (18,7%)	45 (24,7%)	35 (19,2%)	18 (9,9%)	50 (27,5%)
	Tidak	4 (19,0%)	7 (33,3%)	3 (14,3%)	3 (14,3%)	4 (19,0%)
Jenis Judi	1 Permainan	23 (16,9%)	35 (25,7%)	30 (22,1%)	11 (8,1%)	37 (27,2%)
	2-3 Permainan	6 (15,8%)	9 (23,7%)	4 (10,5%)	7 (18,4%)	12 (31,6%)
	> 3 Permainan	9 (31,0%)	8 (27,6%)	4 (13,8%)	3 (10,3%)	5 (17,2%)
Usia Pertama Kali Berjudi	15-20 Tahun	26 (22,8%)	30 (26,3%)	17 (14,9%)	15 (13,2%)	26 (22,8%)
	21-30 Tahun	10 (13,3%)	20 (26,7%)	18 (24,0%)	4 (5,3%)	23 (30,7%)
	> 30 Tahun	2 (14,3%)	2 (14,3%)	3 (21,4%)	2 (14,3%)	5 (35,7%)

Pada variabel usia, frekuensi subjek terbesar berada pada kelompok usia 16-34 tahun subjek lebih sering memilih alasan berjudi untuk *recreation*, yaitu 47 subjek (27,0%), dan subjek lebih jarang memilih alasan berjudi untuk *coping*, yaitu 19 subjek (10,9%). Pada kelompok usia 35-54 subjek lebih sering memilih alasan berjudi untuk *money*, yaitu 13 subjek (44,8%), dan subjek lebih jarang memilih alasan berjudi untuk *coping*, yaitu 2 subjek (6,9%). Lebih lanjut, penelitian ini sama dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wardle, dkk (2011), dan Canale, dkk (2015) bahwa subjek yang berusia lebih muda lebih banyak memberikan alasan berjudi dibandingkan dengan subjek yang berusia lebih tua hanya sedikit memilih alasan berjudi. Pada variabel agama, subjek terbanyak berada pada kelompok agama islam yang memilih alasan berjudi untuk *money*, dari 53 subjek (26,4%), dan frekuensi terendah terdapat pada agama non islam yang memilih alasan berjudi untuk *recreation*, dan *money*, dari 1 subjek (50,0%).

Pada variabel status pernikahan frekuensi subjek tertinggi terdapat pada kelompok belum menikah yang memilih alasan berjudi untuk *money* dengan jumlah 39 subjek (25,0%), dan frekuensi terbesar untuk kelompok menikah juga sama untuk alasan *money*, dari 15 subjek (31,9%). Penelitian ini sama dengan penelitian terdahulu Wardle, dkk (2011) bahwa yang belum

menikah lebih sering memilih alasan berjudi dibandingkan dengan yang sudah menikah. Lebih lanjut, pada variabel pendidikan terakhir frekuensi tertinggi berada pada kelompok SMA (Sekolah Menengah Atas) yang memilih alasan berjudi untuk *money*, dengan jumlah 34 subjek (26,6%), dan frekuensi terendah berada pada kelompok SD (Sekolah Dasar) 1 subjek (6,3%) yang memilih alasan berjudi untuk *enhancement* dan *coping*. SMP (Sekolah Menengah Pertama) juga memiliki frekuensi terendah dengan jumlah 1 subjek (12,5%) yang memilih alasan berjudi *recreation*, *social* dan alasan *coping*.

Pada variabel suku frekuensi terbesar berada pada kelompok suku Aceh yang memilih alasan berjudi untuk *money*, dengan jumlah 50 subjek (27,5%), frekuensi terendah berada pada kelompok suku lainnya yang memilih alasan berjudi untuk *enhancement* dan *coping* dengan jumlah 1 subjek (4,8%). Lebih lanjut, pada variabel pekerjaan frekuensi terbesar berada pada kelompok pekerjaan wiraswasta yang memilih alasan berjudi untuk *recreation* dan untuk *money* dengan jumlah 19 subjek (24,7%). Frekuensi terendah berada pada kelompok pegawai pemerintah (BUMN) dengan jumlah 1 subjek (5,0%). Pada variabel penghasilan perbulan frekuensi terbesar berada pada kelompok 0-1 juta yang memilih alasan berjudi untuk *money* dengan jumlah 33 subjek (29,7%), dan frekuensi terendah berada pada kelompok diatas 5 juta yang memilih alasan berjudi untuk *social*, *coping*, dan *money* dengan 2 subjek (13,3%).

Pada variabel pengalaman berjudi frekuensi terbesar berada pada kelompok memiliki pengalaman yang memilih alasan berjudi untuk *money* dengan jumlah 50 subjek (27,5%), frekuensi terendah berada pada kelompok tidak memiliki pengalaman yang memilih alasan berjudi untuk *social* dan *coping* dengan jumlah 3 subjek (14,3%).

Pada variabel jenis permainan judi frekuensi terbesar berada pada kelompok 1 jenis permainan judi, yang memilih alasan berjudi untuk *money* dengan jumlah 37 subjek (27,2%), frekuensi terendah berada pada kelompok diatas 3 jenis permainan judi yang memilih alasan berjudi untuk *coping* dengan 3 subjek (10,3%). Lebih lanjut, pada variabel usia pertama kali melakukan judi frekuensi terbesar berada pada kelompok usia 15-20 tahun yang memilih alasan berjudi untuk *recreation* dengan jumlah 30 subjek (26,3%), dan frekuensi terendah berada pada kelompok usia diatas 30 tahun yang memilih alasan berjudi untuk *enhancement* (berkompetisi dengan orang lain seperti taruhan, menantang, tantangan mental untuk mempelajari suatu permainan atau aktivitas, dan merasa berhasil ketika menang), *recreation* (menyenangkan, hobi atau kebiasaan masa lalu, menghindari kebosanan atau mengisi waktu luang, dan membuat santai), dan *coping* (membuat orang lain terkesan, dan kegiatan berjudi membantu subjek ketika merasa tegang) dengan jumlah 2 subjek (14,3%).

Hubungan alasan berjudi dengan data demografi seperti jenis kelamin, usia, agama, status, pendidikan terakhir, suku, pekerjaan, penghasilan perbulan, pengalaman berjudi, jenis permainan

judi, dan usia pertama kali melakukan judi akan dijelaskan melalui tabel nilai alasan berjudi terhadap seluruh data demografi dengan menggunakan nilai *Asimp. Sig. (2-sided)*. Adapun nilai tersebut dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4.*Nilai Alasan Berjudi terhadap Data Demografi*

Demografi	Alasan Berjudi	
	Nilai <i>Pearson Chi-square</i>	<i>Asymp. Sig. (2-sided)</i>
Jenis Kelamin	15,787	0,003
Usia	6,019	0,198
Agama	1,850	0,763
Status	6,136	0,189
Pendidikan Terakhir	8,990	0,704
Suku	10,198	0,037
Pekerjaan	18,202	0,312
Penghasilan Perbulan	5,215	0,734
Pengalaman Berjudi	1,646	0,801
Jenis Permainan Judi	9,803	0,279
Usia Pertama Kali Melakukan Judi	9,561	0,297

*p<0,05

Pengambilan keputusan pada uji *Chi-square* dapat dilakukan dengan melihat nilai *Asymp. Sig. (2-sided)*, apabila nilai signifikansi yang didapatkan kurang dari 0,05 maka memiliki hubungan diantara variabel yang diujikan, sebaliknya apabila nilai signifikansi yang didapatkan kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa tidak memiliki hubungan diantara variabel yang diujikan (Pallant, 2010). Tabel 4.4 menunjukkan bahwa jenis kelamin dan suku berhubungan dengan alasan berjudi, sedangkan usia, agama, status pernikahan, pendidikan terakhir, pekerjaan, penghasilan perbulan, pengalaman berjudi, jenis permainan judi, dan usia pertama kali melakukan judi tidak memiliki hubungan dengan alasan berjudi.

Selanjutnya analisis deskriptif dari aitem alasan berjudi berfungsi dilakukan untuk melihat presentase tinggi dan rendah dari respon yang diberikan oleh subjek melalui empat pilihan jawaban. Tabel 5 menunjukkan penyebaran frekuensi masing-masing aitem pada lima dimensi, yaitu dimensi *enhancement*, dimensi *recreation*, dimensi *social*, dimensi *coping*, dan aitem *money*. Pada dimensi *enhancement*, penjudi lebih banyak memilih alasan berjudi menantang secara mental untuk mempelajari suatu permainan, terlebih merasa berhasil ketika menang. Pada dimensi *recreation*, 48% penjudi selalu merasa senang dan judi kadang-kadang menjadi hobi atau kebiasaan dimasa lalu. selain itu, alasan berjudi juga dilakukan untuk menghindari kebosanan hingga merasa lebih santai. Sementara itu, pada dimensi *social*, 33% penjudi melakukan judi dengan alasan ingin bergaul, dan judi tidak pernah dilakukan bersama keluarga. Pada dimensi *money*, judi kadang-kadang dilakukan untuk memperoleh peluang mendapatkan uang yang banyak, meskipun keberhasilan menghasilkan uang tidak pasti.

Tabel 5.*Sebaran aitem berdasarkan dimensi skala RGQ*

Dimensi/Aitem	N (%)			
	Tidak Pernah	Kadang-Kadang	Sering	Selalu
<i>Enhancement:</i>				
Berkompetisi dengan orang lain (seperti, taruhan)	16 (7,9%)	57 (28,1%)	56 (27,6%)	74 (36,5%)
Menantang	14 (6,9%)	44 (21,7%)	73 (36,0%)	72 (35,5%)
Kegiatan ini sebagai tantangan mental untuk mempelajari suatu permainan atau aktivitas	57 (28,1%)	72 (35,5%)	34 (16,7%)	40 (19,7%)
Merasa berhasil ketika menang	12 (5,9%)	90 (44,3%)	35 (17,2%)	66 (32,5%)
<i>Recreation:</i>				
Menyenangkan	3 (1,5%)	60 (29,6%)	51 (25,1%)	89 (43,8%)
Hobi atau kebiasaan masa lalu	28 (13,8%)	68 (33,5%)	45 (22,2%)	62 (30,5%)
Menghindari kebosanan atau mengisi waktu luang	11 (5,4%)	70 (34,5%)	62 (30,5%)	60 (29,6%)
Membuat saya santai	24 (11,8%)	77 (37,9%)	49 (24,1%)	53 (26,1%)
<i>Social:</i>				
Ingin bersosialisasi atau bergaul	29 (14,3%)	53 (26,1%)	54 (26,6%)	67 (33,0%)
Kegiatan ini merupakan aktivitas yang saya lakukan bersama teman atau keluarga	71 (35,0%)	65 (32,0%)	36 (17,7%)	31 (15,3)
<i>Coping</i>				
Membuat orang lain terkesan	73 (36,0%)	48 (23,6%)	36 (17,7%)	46 (22,7%)
Kegiatan ini membantu saya ketika merasa tegang	63 (31,0)	74 (36,5%)	35 (17,2%)	31 (15,3%)
<i>Money:</i>				
Peluang untuk mendapatkan uang yang banyak	26 (12,8%)	81 (39,9%)	41 (20,2%)	55 (27,1%)
Menghasilkan uang	20 (9,9%)	90 (44,3%)	37 (18,2%)	56 (27,6)

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi alasan berjudi pada masyarakat Aceh berdasarkan tinjauan psikologi dengan menggunakan Reasons for Gambling sebagai alat ukur. Jenis kelamin, usia, agama, status, pendidikan terakhir, suku, pekerjaan, penghasilan perbulan, pengalaman berjudi, jenis permainan judi, dan usia pertama kali melakukan judi turut dilihat untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan alasan berjudi pada subjek. Hasil penelitian ini

menunjukkan bahwa subjek lebih banyak memilih alasan berjudi untuk menghasilkan uang, rekreasi, berkompetisi dengan orang lain, ingin bersosialisasi atau bergaul, dan subjek paling sedikit memilih alasan berjudi untuk membuat orang lain terkesan dan aktivitas judi membantu subjek ketika merasa tegang. Hal tersebut senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Wardle, dkk, penelitian Canale, dkk (2015) dan Francis, dkk (2015) bahwa subjek yang lebih sering berjudi untuk peluang mendapatkan uang yang banyak, dan menghasilkan uang, untuk menyenangkan, hobi atau kebiasaan masa lalu, menghindari kebosanan, mengisi waktu luang, membuat subjek santai, dan subjek paling jarang berjudi terdapat pada alasan untuk membuat orang lain terkesan, dan membantu subjek ketika merasa tegang.

Hasil alasan berjudi ditinjau dari jenis kelamin laki-laki dan perempuan dalam penelitian ini dengan penelitian terdahulu Wardle, dkk (2011) berbeda. Pada penelitian ini, jenis kelamin laki-laki dan perempuan memiliki nilai signifikan dengan alasan berjudi, hal tersebut menunjukkan bahwa jenis kelamin laki-laki dan perempuan memiliki hubungan dengan aktivitas judi yang dilakukan di Aceh. Pada subjek laki-laki lebih bervariasi dalam memberikan alasan berjudi dibandingkan perempuan. Pada penelitian Wardle, dkk (2011) diantara laki-laki dan perempuan sama, yaitu berjudi untuk menghasilkan uang, karena menyenangkan dan alasan paling sedikit dipilih untuk membuat orang lain terkesan. Rickwood, dkk (2010) juga menambahkan bahwa alasan berjudi diantara laki-laki dan perempuan berbeda. Pada perempuan berjudi untuk menanggapi faktor intrapsikis seperti kesepian, depresi, dan untuk dapat mengontrol masalah emosional dalam kehidupan. Sedangkan pada laki-laki lebih sering terlibat untuk berjudi karena pengaruh teman sebaya, tekanan keuangan dan masalah pekerjaan.

Alasan berjudi ditinjau dari kelompok usia 16-34 tahun dan 35-54 tahun dalam penelitian ini tidak memiliki hubungan dengan alasan berjudi, dan penelitian ini menemukan hasil yang cenderung sama dengan penelitian Wardle, dkk (2011) dan Canale, dkk (2015) yang menunjukkan bahwa subjek yang berusia lebih muda banyak berjudi untuk rekreasi, untuk peluang menghasilkan uang, untuk bersosialisasi atau bergaul, karena menyenangkan, menantang, dan membuat orang lain terkesan daripada yang berusia lebih tua hanya sedikit yang memberikan alasan berjudi. Secara tahap perkembangan dikatakan bahwa terbentuknya perilaku judi pada individu karena adanya faktor lingkungan yang memiliki kekuatan besar dalam menentukan perilaku individu tersebut (Permana & Deliana, 2014). Lebih lanjut, dalam teori behavioristik juga dikatakan bahwa manusia berperilaku karena adanya proses belajar, karena adanya ketertarikan, adanya kebutuhan akan suatu hiburan, dan adanya kebutuhan akan uang yang tidak mencukupi kebutuhan individu tersebut (Rickwood, dkk 2014).

Alasan berjudi ditinjau dari kelompok agama pada penelitian Wardle, dkk (2011) dan pada penelitian Canale, dkk (2015) berbeda. Pada penelitian ini meskipun kelompok agama tidak

memiliki hubungan dengan alasan berjudi akan tetapi subjek lebih banyak berjudi pada kelompok agama Islam dibandingkan dengan kelompok nonIslam. Di Aceh, mayoritas penduduknya paling tinggi menganut agama Islam yang memiliki adat dan kebudayaan berintegrasi dengan nilai-nilai agama Islam sehingga membentuk sebuah aspek kehidupan dan pandangan baru dalam masyarakat dan hukum daerah yang berbasis syariat Islam (Qanun) (Nurdin, 2016). Lebih lanjut, meskipun di Aceh judi (maisir) sangat dilarang dan banyak mudharatnya, akan tetapi dari zaman dahulu hingga sekarang aktivitas judi masih tetap dilestarikan oleh pihak-pihak yang gemar melakukan judi tersebut (Sahara & Suryani, 2018). Hal ini terjadi karena kepekaan masyarakat di Aceh terhadap setiap orang yang melanggar qanun jinayat maisir masih belum terlihat, dan pemahaman masyarakat tentang syariat Islam dan ajaran Islam di Aceh pada umumnya masih sangat terbatas (Berutu, 2016).

Alasan berjudi ditinjau dari status pernikahan belum menikah dan sudah menikah pada penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Wardle, dkk (2011) sangat berbeda. Pada penelitian ini meskipun status pernikahan tidak memiliki nilai signifikansi dengan alasan berjudi, akan tetapi yang belum menikah lebih banyak memberikan alasan berjudi daripada yang sudah menikah. Gill dan Gomez, (2015) menambahkan bahwa individu yang tidak memiliki pasangan lebih banyak terlibat dalam aktivitas berjudi daripada yang memiliki pasangan. Secara tahap perkembangan, yang belum menikah dan sudah menikah juga memiliki perbedaan. Beberapa orang yang belum menikah ingin tetap menikmati kebebasan dalam mengambil risiko, bereksperimen, berkeliling dunia, mengejar karir, melanjutkan pendidikan atau melanjutkan pekerjaan kreatif lainnya (Septiana & Syafiq, 2013). Sedangkan yang sudah menikah diantara pasangan suami istri membutuhkan upaya yang lebih besar untuk membuat kesepakatan-kesepakatan, komunikasi yang jelas dan fleksibel untuk menyesuaikan diri dengan pasangan dan lingkungan disekitarnya (Utami, 2016).

Hasil alasan berjudi ditinjau dari pendidikan terakhir pada penelitian ini dengan penelitian Wardle, dkk (2011) berbeda. Pada penelitian ini pendidikan terakhir dengan alasan berjudi tidak memiliki nilai signifikan, akan tetapi respon alasan berjudi dari lima dimensi lebih sering berada pada pendidikan terakhir SMA (Sekolah Menengah Atas), pendidikan tinggi, dan alasan berjudi paling jarang berada pada pendidikan SD (Sekolah Dasar) dan SMP (Sekolah Menengah Pertama). Di budaya Aceh, tidak ada perbedaan pendidikan ketika seseorang melakukan judi. Dari semua jenjang pendidikan sama bahwa orang berjudi untuk menambah penghasilan, untuk kesenangan, dan untuk berinteraksi dengan orang lain (Sahara & Suriyani, 2018).

Alasan berjudi ditinjau dari kelompok suku dalam penelitian ini dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wardle, dkk (2011) memiliki perbedaan. Pada penelitian ini, untuk

kelompok suku Aceh dan suku lainnya di Aceh memiliki nilai signifikan dengan alasan berjudi. Hal tersebut menjelaskan bahwa meskipun judi sangat bertentangan dengan agama dan hukum yang telah ditetapkan di Aceh, akan tetapi di Aceh masih ada kebiasaan yang berhubungan dengan aktivitas yang dikategorikan judi, seperti sabung ayam, dan pacuan kuda yang terus dilakukan oleh masyarakat Aceh, bahkan perkembangan jenis permainan judi pun semakin banyak dan bervariasi sesuai dengan perkembangan zaman (Sahara & Suriyani, 2018).

Hasil alasan berjudi ditinjau dari pekerjaan dalam penelitian ini dan penelitian Wardle, dkk (2011) memiliki perbedaan. Alasan berjudi berdasarkan pekerjaan dalam penelitian Wardle, dkk (2011), pada pekerjaan manajerial dan profesional alasan berjudi tertinggi berada pada dimensi money dan enhancement, untuk pekerjaan menengah alasan berjudi tertinggi judi juga sama yaitu dimensi money dan enhancement, untuk pekerjaan wirausaha alasan berjudi tertinggi berada pada dimensi recreation dan money, pekerjaan pengawasan alasan berjudi tertinggi juga sama pada dimensi recreation dan money, dan untuk pekerjaan rutin alasan berjudi tertinggi berada pada dimensi social dan money. Sedangkan pada penelitian ini, pekerjaan wiraswasta lebih banyak dipilih pada dimensi alasan berjudi recreation dan money, diikuti oleh pekerjaan petani atau nelayan atau buruh atau pelayan pada dimensi alasan berjudi money dan social, tidak bekerja pada dimensi alasan berjudi money dan enhancement, dan paling sedikit berada pada pegawai swasta pada dimensi alasan berjudi recreation dan enhancement dan pegawai pemerintah pada dimensi alasan berjudi money, enhancement dan recreation (BUMN). Lebih lanjut, penelitian Sahara dan Suriyani (2018) menambahkan bahwa pelaku judi di Aceh baik dari kalangan pekerjaan menengah keatas sampai dengan kalangan menengah kebawah sama-sama melakukan judi untuk menambah penghasilan. Keadaan ini disebabkan kebutuhan kehidupan yang tidak stabil, malas berusaha, dan kurangnya rasa keimanan yang ada pada diri pelaku judi tersebut.

Alasan berjudi ditinjau berdasarkan penghasilan perbulan dari penelitian Wardle, dkk (2011) dan penelitian ini memiliki hasil yang sama. Pada penelitian Wardle, dkk (2011) respon subjek tidak bervariasi dalam memilih alasan berjudi dari tiga dimensi, yaitu enhancement, social, dan money. Kelompok subjek dengan penghasilan terendah, penghasilan sedang, dan penghasilan tertinggi lebih memilih alasan berjudi untuk dimensi recreation, dan untuk dimensi coping dan money alasan berjudi tertinggi berada pada subjek dengan penghasilan rendah. Sedangkan pada penelitian ini untuk alasan berjudi berdasarkan penghasilan perbulan tertinggi berada pada subjek yang berpenghasilan 0-1 juta, diikuti oleh subjek dengan penghasilan 2-5 juta, dan alasan berjudi paling sedikit berada pada subjek dengan penghasilan diatas 5 juta. Hasil alasan berjudi ditinjau dari pengalaman berjudi tidak memiliki nilai signifikansi. Akan tetapi, kelompok memiliki pengalaman berjudi dan kelompok tidak memiliki pengalaman berjudi terbanyak berada pada

kelompok yang memiliki pengalaman berjudi dan alasan berjudi paling sedikit berada pada subjek yang tidak memiliki pengalaman berjudi. Lebih lanjut, subjek yang memiliki pengalaman berjudi lebih banyak memilih alasan berjudi pada dimensi money, recreation dan social, dan paling sedikit berada pada dimensi enhancement dan coping. Sedangkan pada subjek yang tidak memiliki pengalaman berjudi, lebih banyak memilih alasan berjudi pada dimensi recreation, enhancement, dan money dan paling sedikit berada pada dimensi social dan coping.

Alasan berjudi berdasarkan jenis permainan judi yang diikuti antara penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Wardle, dkk (2011), dan Francis, dkk (2015) dengan penelitian ini berbeda. Pada penelitian sebelumnya subjek yang memiliki banyak jenis permainan judi lebih banyak memberikan alasan berjudi dibandingkan dengan subjek yang hanya memiliki satu jenis permainan. Sedangkan pada penelitian ini subjek yang hanya memiliki 1 jenis permainan lebih banyak memilih alasan dibandingkan dengan 2-3 jenis permainan judi, dan diatas 3 jenis permainan judi. Lebih lanjut, untuk hasil alasan berjudi berdasarkan usia pertama kali melakukan judi subjek terbanyak pada usia pertama kali melakukan judi berada pada usia 15-20 tahun, kemudian pada usia 21-30 tahun, dan yang terendah pada usia diatas 30 tahun. Secara tahap perkembangan, bahwa individu yang berjudi pada usia lebih muda dan dewasa memiliki perbedaan. Pada individu yang lebih muda berjudi untuk pencarian sensasi dan pengambilan risiko digambarkan sebagai kebutuhan akan sensasi dan pengalaman yang bervariasi, baru kompleks, dan kesediaan untuk mengambil risiko fisik dan sosial demi mendapatkan pengalaman tersebut, sedangkan individu yang berjudi lebih tua adanya harapan akan keuntungan secara keseluruhan dan keinginan untuk mengalahkan permainan dikaitkan dengan keyakinan yang salah dan mendorong individu untuk terus-menerus terlibat dalam aktivitas judi meskipun mengalami kerugian yang begitu besar (Hardoon & Deveresky, 2002).

Pada proses pelaksanaan penelitian, masih terdapat beberapa keterbatasan dan kekurangan, diantaranya pada saat penyebaran angket dilakukan ada beberapa responden yang harus diganti karena tidak sesuai dengan karakteristik dari penelitian. Selain itu, pada saat penyebaran angket juga peneliti tidak menjelaskan bahwa responden yang sudah mengisi kuesioner tersebut tidak diperbolehkan mengisi kedua kali. Penelitian ini hanya dilakukan untuk melihat alasan berjudi pada masyarakat Aceh tinjauan psikologi berdasarkan jenis kelamin, usia, agama, status pernikahan, pendidikan terakhir, suku, pekerjaan, penghasilan perbulan, pengalaman berjudi, jenis permainan judi, dan usia pertama kali melakukan judi, sehingga masih banyak faktor-faktor terkait alasan berjudi yang tidak diteliti seperti melihat frekuensi seberapa sering seseorang melakukan judi.

Simpulan

Penelitian menunjukkan bahwa subjek lebih banyak memilih alasan berjudi untuk peluang mendapatkan uang yang banyak, karena menyenangkan, hobi atau kebiasaan masa lalu, untuk bersosialisasi dengan teman, menghindari kebosanan, dan alasan berjudi yang paling jarang dipilih oleh subjek membuat orang lain terkesan dan menghilangkan ketegangan. Selain itu, alasan berjudi ditinjau dari jenis kelamin menunjukkan laki-laki lebih banyak memilih alasan berjudi dibandingkan dengan perempuan. subjek yang berusia lebih muda lebih banyak memilih alasan berjudi dibandingkan dengan subjek yang berusia lebih tua. Lebih lanjut, untuk agama, yaitu agama islam juga lebih banyak yang melakukan judi daripada yang bukan beragama islam.

Implikasi

Penelitian ini bermaksud menjelaskan realitas yang ada dalam masyarakat, yakni berjudi sebagai bagian dari kehidupan sosial. Judi dapat dimaknai sebagai permainan yang menggunakan uang atau materi lainnya untuk suatu hasil yang sifatnya tidak pasti dan memiliki risiko dalam kehidupan. Beragam jenis judi telah dipraktikkan sejak jaman dahulu di berbagai budaya karena menjadi bagian tradisi atau ritual keagamaan/kepercayaan yang dianut masyarakat. Judi berpotensi menimbulkan persoalan sosial, ekonomi, hingga psikologis yang dapat berkembang menjadi gangguan yaitu judi patologis. Kebutuhan akan uang yang dapat diperoleh dengan mudah dan cepat menjadi penguat bagi praktik berjudi.

Daftar Pustaka

- Abt, V., McGurrin, M. C., & Smith, J. F. (1985). Toward a synoptic model of gambling behavior. *Journal of Gambling Behaviour*, 1, 79 – 88. <https://doi.org/10.1007/BF01019860>
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic And Statistical Manual Of Mental Disorders* (5th ed.). Washington, DC: Author.
- Aryanata, N. T. (2017). Budaya dan perilaku berjudi: Kasus tajen di Bali. *J Psychological Journal: Science and Practice*, 1(1), 11-21. DOI: <https://doi.org/10.25077/jip.1.1.11-21.2017>
- Asnawati, D. (2013). Metode kontrol diri untuk mengurangi perilaku berjudi. *Jurnal Sains dan Praktik Psikologi*, 1 (2), 167 – 178.
- BBC News Indonesia. (2022, Mei 11). *Judi online marak di Indonesia, sejumlah orang kecanduan - 'Uang tabungan habis, mobil saya jual'* Diakses dari <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-61404363>
- Berutu, A. G. (2016). Implementasi Qanun maisir (judi) terhadap masyarakat suku Pak-pak di kota Subulussalam Aceh. *Jurnal Arist*, 7(2), 31-46. DOI:10.31219/osf.io/92q64
- Berutu, A. G. (2017). Pengaturan tindak pidana dalam Qanun Aceh: Komparasi antara Qanun no. 12, 13, 14 tahun 2003 dengan qanun no. 6 tahun 2014. *Jurnal Pemikiran Hukum Islam*, XVI(2), 87-109. DOI:10.21093/mj.v16i2.821
- Canale, N., Santinello, M., & Griffiths, M. D. (2015). Validation of the reasons for gambling questionnaire (RGQ) in a BritiQh Population survey. *Addictive Behaviors*, 45, 276–280. <http://dx.doi.org/10.1016/j.addbeh.2015.01.035>
- Francis, K. L., Dowling, N. A., Jackson, A. C., Christensen, D. R., & Wardle, H. (2015). Gambling motives: application of the reasons for Gambling Questionnaire in An Australian Population Survey. *Journal Gambling Student*, 31(3), 807-823. doi: 10.1007/s10899-014-9458-1

- Gluck, S. (2016). *Psychology of Gambling: Why Do People Gamble?* Diakses dari <https://www.healthyplace.com/addictions/gambling-addiction/psychology-of-gambling-reasons-for-gambling>
- Griffiths, M. (2004). Betting your life on it: problem gambling has clear health related consequences. *British Medical Journal*, 329, 1055–1056. Doi:10.1136/bmj.329.7474.1055
- Haryanto. (2003). *Indonesia Negeri Judi* (Dilengkapi dengan UUD Nomor 7 tahun 1974 dan PP Nomor 9 tahun 1981). Jakarta: Yayasan Khasanah Insan Mandiri.
- Heyder, A. (2018, June 27). *Piala Dunia 2018: Polisi Tangkap Terduga Judi Sepak Bola Online di Aceh*. *BBC News Indonesia*. Diakses dari <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-44610683>.
- Huberfeld, R., & Dannon, P. N. (2014). Pathological Gambling: Who Gains from Others' Losses? In E. Bijleveld & H. Aarts (Eds.), *The Psychological Science of Money* (pp. 163–185). New York, NY: Springer New York. https://doi.org/10.1007/978-1-4939-0959-9_8
- Institute for Criminal Justice Reform. (2017 Februari 06). *Praktek hukuman cambuk di Aceh meningkat, evaluasi atas qanun jinayat harus dilakukan pemerintah*. Diakses pada tanggal 20 Oktober 2017 <http://icjr.or.id/praktek-hukuman-cambuk-di-aceh-meningkat-evaluasi-atas-qanun-jinayat-harus-dilakukan-pemerintah/>
- Luceri, B., & Vergura, D. T. (2015). Gamblers' motivations: Developing a Reasons for Gambling Scale (RGS). *Journal of Customer Behavior*, 14(1), 33-48. <https://doi.org/10.1362/147539215X14267608004041>
- Nurdin, A. (2016). Integrasi agama dan budaya: Kajian tentang tradisi maulod dalam masyarakat Aceh. *El Harakah*, 18 (1). Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/23809-ID-integrasi-agama-dan-budaya-kajian-tentang-tradisi-maulod-dalam-masyarakat-aceh.pdf>
- Permana, J., & Deliana, S. M. (2014). Perilaku judi kupon togel pada remaja desa Sukorejo Kabupaten Kendal. *Intuisi: Jurnal Psikologi Ilmiah*, 6(2), 79-84. DOI: 10.15294/intuisi.v6i2.13316
- Priyambodo, U. (2022, 29 Agustus). *Histori Judi, Salah Satu Kegiatan Tertua Manusia yang Banyak Diatur*. Diakses dari <https://nationalgeographic.grid.id/read/133446407/histori-judi-salah-satu-kegiatan-tertua-manusia-yang-banyak-diatur>.
- Rickwood, D., Blaszczynski, A., Delfabbro, P., Dowling, N., & Heading, K. (2010). The psychology of gambling. Prepared by the APS Gambling Working Group. <https://www.psychology.org.au/getmedia/422d3add-d12a-4427-af57-bf259b056d8d/APS-gambling-paper.pdf>.
- Sahara, S., Suriyani, M. (2018). Efektifitas penghukuman bagi pelaku maisir (perjudian) di Kota Langsa. *Jurnal Hukum Samudra Keadilan*, 13 (1).
- Saputra, R. (2022, Desember 31). *Kapolri: Kasus Judi di Indonesia pada 2022 Naik 63,9 Persen*. Diakses dari <https://www.idntimes.com/news/indonesia/rendra-saputra-2/kapolri-kasus-judi-di-indonesia-pada-2022-naik-639-persen>
- Septiana, E., & Syafiq, M. (2013). "Identitas lajang" dan stigma: studi fenomenologi perempuan lajang di Surabaya. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*, 4(1), 71-86. DOI:10.26740/jptt.v4n1.p71-86
- Ulya, Z. (2016). Dinamika penerapan hukum jinayat sebagai wujud rekonstruksi syariat Islam di Aceh. *Jurnal Rechts Vinding*, 5(1), 135-148.
- Utami, T. R. (2016). Penyesuaian diri remaja putri yang menikah muda. *Psikis Jurnal Psikologi Islami*, 1(1), 11-21. DOI <https://doi.org/10.19109/psikis.v1i1.553>
- Wardle, H., Moody, A., Spence, Z., Orford, J., Volberg, R., Jotangia, D., Griffiths, M., Hussey, D., & Dobbie, F. (2011). *British gambling prevalence survey 2010*. London: National Centre for Social Research.