
GAMBARAN MOTIVASI PELAKU TAJEN: SEBUAH TRADISI SABUNG AYAM DI BALI

Oleh

Putu Saras Apriyanti¹, Emmanuel Satyo Yuwono²

^{1,2}Program studi Psikologi Universitas Kristen Satya Wacana, Jl. Diponegoro 52-60
Salatiga - Indonesia 50711

Email: 1putusaras505@gmail.com

Article History:

Received: 03-12-2022

Revised: 25-12-2022

Accepted: 06-01-2023

Keywords:

Motivasi, Sabung Ayam,
Tajen

Abstract: Pulau Bali atau biasa disebut Pulau Dewata dan Pulau Seribu Pura memiliki berbagai macam budaya dan tradisi yang unik. Keunikan itu menjadikan Bali sebagai salah satu pulau di Indonesia yang digemari pariwisata dunia. Tabuh Rah merupakan salah satu upacara di Bali dengan cara sabung ayam, menggunakan banten (sarana upacara), serta uang kepeng. Seiring berjalannya waktu, Tabuh Rah kerap kali dijadikan sebagai kedok perjudian di beberapa kelompok masyarakat Bali. Tajen merupakan istilah judi sabung ayam di Bali. Persoalan judi seringkali memiliki stigma dalam pandangan masyarakat. Perjudian juga dikaitkan dengan dampak-dampak negatif terutama bagi diri sendiri dan keluarga. Motivasi merupakan kekuatan pendorong yang dapat membentuk perilaku individu sebagai usaha untuk mencapai tujuan tertentu. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui gambaran motivasi pelaku tajen. Metode penelitian ini adalah fenomenologi dengan analisis isi induktif atau konvensional serta melibatkan lima partisipan yang sudah menikah dan memiliki anak yang dipilih berdasarkan teknik purposive sampling. Hasil penelitian ini menemukan tiga tema utama yaitu kebahagiaan sebagai motivasi, relasi sosial menjadi motivasi, serta harapan akan kemenangan yang menjadi gambaran motivasi pelaku tajen di Bali.

PENDAHULUAN

Salah satu pulau di Indonesia yang digemari pariwisata dunia adalah Bali. Bali memiliki julukan *paradise island*, dikenal sebagai Pulau Seribu Pura, juga pulau yang dianugerahkan oleh Sang Hyang Widhi, pantai, kekayaan laut yang berlimpah, pantai, gunung, bukit, sungai, dan bahkan arsitektur yang dikagumi (Purana, 2016). Provinsi Bali merupakan daerah pariwisata terdepan di Indonesia karena perpaduan alam yang indah beserta budaya yang menarik dan khas menjadi magnet bagi jutaan wisatawan baik asing maupun domestik untuk berkunjung ke pulau ini (Kompas, 2020). Berbagai macam tradisi dan kebudayaan unik ini kemudian menjadikan Bali lebih dikenal sebagai Pulau Seribu Pura dan Pulau Dewata. Hal itu dikarenakan sebutan Pulau Dewata erat kaitannya dengan konsep kosmologi Bali yang

berhubungan dengan keyakinan Agama Hindu di Bali Dewata Nawa Sanga (IDN Times, 2022). Unsur keagamaan Hindu yang dimiliki mayoritas penduduk sangat erat kaitannya dengan leluhur maupun mitologi Bali itu sendiri. Selain itu, di setiap jengkal daerah Bali terdapat Pura yaitu tempat pemujaan para Dewa sebagai manifestasi dari Tuhan Yang Maha Esa (IDN Times, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa pada setiap daerah di Pulau Bali seperti rumah-rumah, hotel, di pelosok, di atas bukit, bahkan di pinggir jalan terdapat Pura yang menjadi tempat ibadah bagi umat Hindu. Menurut Udayana (2017), pelaksanaan upacara keagamaan Hindu di Bali secara kasat mata memang susah membedakan mana sesungguhnya adat dan mana sesungguhnya agama.

Salah satu upacara di Bali adalah *tabuh rah*, memiliki arti pembayaran dengan darah. Kniten & Gunanta (2005) menyatakan bahwa pelaksanaan *tabuh rah* berupa menaburkan darah binatang terutama darah ayam (pokok) di tempat upacara. *Tabuh rah* adalah hal yang lazim dalam upacara keagamaan umat Hindu. Penaburan dilakukan dengan mengadu dua ekor ayam yang masing-masing kaki kirinya memakai pisau (*taji*), disertai perang adu-aduan telur, adu kemiri, adu kelapa, adu *pangi* (*kluwek*), *andel-andel*, dan upakarnya (Kniten & Gunanta, 2005). Udayana (2017) dalam bukunya berjudul *Tajen: Sabung Ayam Khas Bali dari Berbagai Perspektif* menuliskan bahwa pada *tabuh rah* itu terkadang ada *toh* (taruhan) berupa *pis bolong* (uang kepeng) walaupun menurut rambu-rambu Parisadha Hindu Dharma Pusat pada 27 Januari 1985 tentang *Himpunan Keputusan Seminar Kesatuan Tafsir Terhadap Aspek-Aspek Agama Hindu I-XV* menyatakan tidak ada *toh* dalam bentuk apapun saat upacara *tabuh rah* itu berlangsung. Udayana (2017) menyatakan pada awalnya *tabuh rah* hanya diperbolehkan tiga *saet* (*parahatang/pasang*) ayam saja yang ber-*tabuh rah*, sehingga dalam perjalanan waktu, *tabuh rah* mengalami suatu penyimpangan atau pembelokan. *Tabuh rah* tidak lagi hanya digelar tiga *saet* melainkan jumlah *saet* yang berlipat-lipat, tidak disertai adu-aduan wajib (telur, kemiri, kelapa, *pangi*, *andel-andel*), dan taruhannya pun tidak lagi menggunakan *pis bolong* melainkan diganti dengan uang rupiah (Udayana, 2017). Uang yang ditaruhkan tidak hanya sampai ratusan ribu, bahkan bisa menyentuh jutaan rupiah. Itulah *tajen*, judi sabung ayam khas Bali. *Tajen* dapat dikatakan sebagai dampak dari pergeseran nilai-nilai dari *tabuh rah* itu sendiri. Sampai sekarang, *tajen* masih nampak dalam kehidupan masyarakat Bali.

Upacara *tabuh rah* tidak hilang dan tidak diganti menjadi *tajen*, namun *tabuh rah* dapat dikatakan sebagai pemicu awal adanya *tajen*. Pariadnya (2016) juga menyatakan bahwa setidaknya awal terbentuknya *tajen* tersebut merupakan bagian dari adat maupun upacara yang disebut dengan *tabuh rah* dalam upacara keagamaan Hindu (dalam Udayana, 2017). *Tajen* atau *metajen* adalah sebuah tradisi sedangkan *tabuh rah* adalah bagian dari budaya karena terkait dengan ritual keagamaan (Udayana, 2017). Menurut Kniten & Gunanta (2005) sabung ayam dikatakan *tabuh rah* apabila sabungan ayam disertai upakara, untuk upacara pada suatu tempat dan ada *toh dedamping* (taruhan pendamping) tidak bermotif judi sebagai perwujudan ikhlas berkorban untuk upacara, sedangkan sabung ayam dikatakan judi/*tajen* apabila tidak disertai upakara, terdapat taruhan di dalamnya dengan harapan untuk menang, serta tidak ada izin dari aparat berwenang.

Melalui wawancara yang dilakukan di Kantor Polres Kabupaten Buleleng, peneliti mengetahui bahwa di Provinsi Bali masih saja ditemukan pelaku *tajen* melakukan aksinya, padahal sudah ada hukum yang berlaku untuk memberantas perjudian. Selain itu, *tajen*

sendiri tidak memiliki tempat khusus, melainkan untuk menjalankan aksinya itu dilakukan secara diam-diam. Pihak berwajib biasanya menciduk atau melakukan penggerebekan saat patroli gabungan. Pariadnya (2016) menyatakan bahkan semakin hari semakin menjadi-jadi hingga merajalela bagaikan “tradisi” yang adi luhung (dalam Udayana, 2017). Pelaksanaan *tajen* bahkan masih saja tetap terlihat pada masa pandemi COVID-19. Di portal berita juga banyak memberitakan mengenai *tajen*. Hal ini terlihat pada para warga di Kecamatan Klungkung resah dikarenakan judi *tajen* nekat digelar di masa pandemi yang membuat Kapolres Klungkung menurunkan tim ke lokasi yang dicurigai dan berhasil membubarkan dua lokasi *tajen* yaitu di Desa Tangkas dan Getakan (Tribun Bali, 2021). Dalam berita Kasus Melonjak, Judi Tajen di Buleleng Masih Tetap Digelar Saat PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) menuliskan bahwa pada 28 Juli 2021 kerumunan *tajen* di Desa Kayuputih, Kecamatan Sukasada telah dibubarkan oleh tim gabungan yang terdiri dari Dinas Perhubungan, Polri, TNI, serta BPBD (Badan Penanggulangan Bencana Daerah) Buleleng (Radar Bali, 2021). Baik pada masa pandemi maupun tidak, *tajen* tetap digelar oleh penyelenggara.

Tajen tak hanya menyebabkan dampak buruk bagi diri individu saja, melainkan juga berdampak pada orang sekitar terutama keluarga. Kegiatan taruhan atau berjudi menimbulkan berbagai macam masalah yang cukup kompleks pada kehidupan penjudi. Masalah-masalah itu termasuk kesulitan ekonomi untuk memenuhi kebutuhan pokok, anak-anak menjadi tidak terawat secara fisik (gizi buruk) dan secara emosional karena kurangnya pengasuhan, meningkatnya ketegangan di keluarga dan masyarakat (terutama antara penjudi dan non-penjudi), serta semakin tidak terarahnya tujuan menyebabkan penurunan produktivitas (Young & Stevens, 2009). Aryanata (2017) dalam jurnalnya Budaya dan Perilaku Berjudi: Kasus Tajen Di Bali membahas tentang peranan budaya pada perilaku berjudi. Penelitiannya menyatakan bahwa dalam kasus adiksi seperti berjudi, ditemukan aspek kultural yang juga bisa berperan dalam berkembangnya masalah kesehatan mental individu. Misalnya, menurut DSM-IV (1994) ketika perilaku berjudi ditandai dengan perilaku maladaptif yang berulang dan persisten maka akan dikenal dengan judi patologis (*pathological gambling*). Dalam pemeriksaan Hopkins Symptom Checklist (HSCL) 2513 menyatakan bahwa, penjudi menunjukkan skor kecemasan yang lebih tinggi tanpa adanya peningkatan skor depresi (dalam Hunter, E. M., & Spargo, R. M, 1988). Namun, beberapa studi telah melaporkan prevalensi tinggi gangguan mood, terutama kecemasan dan/atau depresi diantara penjudi yang bermasalah dan penjudi patologis (Black & Moyer 1998; Beaudoin & Cox 1999; Vitaro, Arsenault & Tremblay 1999 dalam Blaszczyński, A., & Nower, L. 2002).

Burlian (2016) menyatakan bahwa dalam perjudian terdapat unsur minat serta pengharapan tinggi, dan ketidakpastian kalah atau menang menyebabkan unsur ketegangan di perjudian. Situasi ketidakpastian ini kemudian menumbuhkan afek-afek (perasaan hati) yang kuat, perasaan tegang dan gembira, individu juga akan merasakan rangsangan-rangsangan/dorongan besar untuk terus bermain. Uno (2021) menyebutkan motivasi merupakan kekuatan yang mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan. Dalam penelitian Chantal (1995), mereka melihat perjudian adalah konsekuensi dari motivasi, dan menyatakan bahwa motivasi mengarahkan orang untuk terlibat dalam perjudian dan menginvestasikan banyak waktu dan uang dalam taruhan. Artinya, pelaku *tajen* memiliki motif-motif atau kekuatan yang mendorongnya kembali atau pada perilaku *tajen* untuk memenuhi tujuan dan harapannya, padahal mereka sudah mengetahui dan

menyadari dampak-dampak negatif yang akan dihadapi.

Hal yang membedakan *tajen* dengan berbagai macam jenis judi lainnya seperti judi bola atau togel adalah latar belakang *tajen* itu sendiri yang dapat dikatakan berawal dari upacara *tabuh rah*. Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya, perjudian pun memberikan dampak negatif kepada penjudi itu sendiri termasuk lingkungan terutama keluarganya. Di sisi lain, hendaknya penjudi memiliki motif atau kekuatan yang mendorongnya kembali ke tempat judi disaat kekalahan bisa saja menjadi ancaman bagi mereka. Maka dari itu, bagaimana gambaran motivasi pelaku *tajen* di Bali? Pertanyaan tersebut mendorong peneliti untuk menelisik dan mendalami gambaran motivasi pada pelaku *tajen* (*bebotoh*).

Bagaimana gambaran motivasi pelaku *tajen* di Bali?

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran motivasi pelaku *tajen* di Bali.

LANDASAN TEORI

A. Motivasi

Vroom (1964) melihat masalah utama dari teori motivasi ditegaskan sebagai penjelasan tentang pilihan atau arah dalam berperilaku. Uno (2021) menyebutkan motivasi merupakan kekuatan yang mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan

Berdasarkan beberapa pandangan teori motivasi di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan kekuatan pendorong yang dapat membentuk perilaku individu sebagai usaha untuk mencapai tujuan tertentu.

B. Perjudian dalam Perspektif Psikologi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), judi merupakan permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (seperti main dadu, kartu). Selanjutnya, Burlian (2016) menyatakan bahwa dalam perjudian terdapat unsur minat serta pengharapan tinggi, dan ketidakpastian kalah atau menang menyebabkan unsur ketegangan di perjudian. Situasi ketidakpastian ini kemudian menumbuhkan afek-afek (perasaan hati) yang kuat, perasaan tegang dan gembira, individu juga akan merasakan rangsangan-rangsangan/dorongan besar untuk terus bermain. Maka dari itu, judi didefinisikan sebagai permainan dengan uang yang melibatkan berbagai macam motif sebagai alasan untuk tetap terlibat dalam perjudian.

C. *Tabuh Rah dan Tajen*

Dalam menjalankan kesehariannya, masyarakat Hindu di Bali menganut konsep kosmologi *Tri Hita Karana* dan merupakan falsafah hidup yang bertahan hingga sekarang. Kata *Tri Hita Karana* berasal dari bahasa Sanskerta, di mana kata *Tri* artinya tiga, *Hita* artinya sejahtera atau bahagia, dan *Karana* artinya sebab atau penyebab (Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti, 2015). *Tri Hita Karana* berarti tiga hubungan harmonis yang menyebabkan kebahagiaan bagi umat manusia. Buku Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti (2015) menyebutkan *Tri Hita Karana* terdiri dari: (1) Hubungan manusia dengan Tuhan Yang Maha Esa/*Ida Sang Hyang Widhi Wasa (Parhyangan)*, (2) Hubungan manusia dengan sesama manusia (*Pawongan*), dan (3) Hubungan manusia dengan alam semesta (*Purusha*).

D. Kerangka Pemikiran

Jika meninjau dari dampak-dampak yang ada khususnya bagi diri sendiri dan keluarga, mengapa seorang penjudi tetap bertahan pada perilakunya? Bagaimana gambaran motivasi pelaku *tajen*? Pertanyaan ini akan membawa peneliti pada motivasi yang mendorong penjudi

dalam mempertahankan perilaku berjudinya, walaupun mereka sudah mengetahui dampak-dampak yang akan dihadapi. Terlebih lagi, bagi penjudi yang sudah menikah dan memiliki anak—melihat tanggung jawab yang mereka bawa sebagai orang tua, kemungkinan ditemukan tujuan atau motif yang menyangkut keluarga dalam perjudian.

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Peneliti menggunakan desain penelitian fenomenologi karena bertujuan untuk menggali, menemukan, serta mengeksplorasi lebih dalam sebuah gambaran motivasi pelaku *tajen*.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada motivasi pelaku *tajen*. Motivasi merupakan kekuatan pendorong yang dapat membentuk perilaku individu sebagai usaha untuk mencapai tujuan tertentu.

C. Partisipan Penelitian

Peneliti menggunakan teknik *non probability sampling* yaitu *purposive sampling*, karena teknik ini adalah teknik penentuan sampel dengan berbagai pertimbangan atau tujuan tertentu. Prosedur penentuan partisipan digunakan dengan tujuan supaya informasi yang didapatkan dapat mewakili kajian yang berada di lokasi penelitian. Berikut adalah kriteria partisipan; a) Partisipan merupakan *bebotoh* (pelaku *tajen*) berdomisili Bali; b) Partisipan sudah menikah dan memiliki anak. Lokasi penelitian dilakukan di Kota Singaraja.

D. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan sumber data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari lapangan atau data yang diperoleh dari informan dan tempat penelitian, melalui wawancara semi terstruktur (*interview*) agar tidak melenceng dari topik penelitian serta dokumentasi berupa foto dan rekaman suara. Sebelum wawancara berlangsung, peneliti menanyakan kesediaan partisipan untuk diwawancarai terlebih dahulu.

E. Teknik Pengorganisasian dan Analisis Data

Sebagaimana yang telah dikemukakan, bahwa penelitian ini berfokus kepada pengalaman seorang pelaku *tajen* dalam permainannya. Sehingga teknik analisis kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Peneliti menggunakan analisis isi induktif/konvensional dari karya Lundman dan Graneheim pada 2004, (dalam Supratiknya, 2015). Berikut adalah langkah-langkah analisis data yang dilakukan peneliti: (1) menulis transkrip data wawancara (verbatim); (2) membaca keseluruhan data transkrip wawancara berulang kali untuk menyelami data secara keseluruhan; (3) melakukan pengodean berdasarkan apa yang muncul dari transkrip data (*open coding* dilakukan di kolom transkrip wawancara); (4) teks wawancara kemudian dipilah lagi ke dalam kolom lain yaitu di kolom kode, satuan makna, dan satuan makna yang dipadatkan; (5) menemukan atau mengidentifikasi hubungan antar kategori kemudian dirumuskan lagi dalam bentuk tema; terakhir (6) merumuskan atau membuat interpretasi makna dari keseluruhan temuan yang diperoleh.

F. Teknik Uji Kredibilitas Penelitian

Teknik uji kredibilitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu triangulasi dengan cara membandingkan informasi dari sumber data lain dan menemukan bukti-bukti atau evidensi dari aneka sumber itu, kemudian evidensi tersebut digunakan untuk memberikan sebuah justifikasi koheren bagi tema-tema yang berhasil ditemukan (Supratiknya, 2015).

Peneliti melakukan triangulasi teori guna memperkokoh atau mempertajam interpretasi terhadap hasil-hasil penelitian terkait fenomena yang diteliti. Selain itu, peneliti juga melakukan triangulasi waktu dan sumber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan beberapa proses persiapan seperti menyiapkan daftar pertanyaan yang akan diwawancarai (*interview guide*) dan kesiapan peneliti dan partisipan dalam melakukan wawancara. Sebelumnya, peneliti sudah menyiapkan daftar pertanyaan bagi peneliti agar tidak melenceng dari topik penelitian. Setelah itu, peneliti mulai mencari partisipan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Peneliti tidak menentukan jumlah partisipan yang akan diwawancarai sebelumnya, melainkan pencarian partisipan berhenti setelah data yang didapatkan dirasa sudah jenuh. Sebelum wawancara, peneliti menanyakan kesediaan partisipan untuk diwawancarai. Setelah mendapat persetujuan, peneliti memulai wawancara. Peneliti menggunakan perekam suara untuk arsip saat wawancara berlangsung. Satu waktu, peneliti juga berkesempatan untuk datang ke tempat *tajen* bersama partisipan. Wawancara dilakukan dari bulan Januari hingga November 2022.

Penelitian ini menemukan tema berkaitan dengan motivasi yang muncul dari kelima partisipan yaitu: a) kebahagiaan sebagai motivasi; b) relasi sosial menjadi motivasi; dan c) harapan akan kemenangan.

a. Kebahagiaan sebagai Motivasi

Secara umum, semua partisipan merasakan kebahagiaan saat bermain judi sabung ayam. Misalnya, P1 memiliki perasaan senang atau bahagia ketika bermain *tajen* dan sudah menganggap *tajen* adalah hobinya. Hal yang membuatnya senang adalah ketika menonton ayam berlaga. Walaupun telah mengalami kerugian yang banyak, P1 merasa bahwa keuntungannya adalah kebahagiaan. Hobinya itu juga dapat menghilangkan stress dan mengusir kebosanan saat tidak ada pekerjaan. Menurut P1, sangat menyenangkan jika hobi yang dimiliki tersebut dapat tersalurkan.

“Seneng.. seneng tu kan hobi jadinya kan. Kalo dibilang dari segi ekonomi mencari nafkah kan ndak bener itu. Ee.. ndak—ndak ada orang judi makin kaya kan gitu. Sama dengan peminum, kan sudah jelek itu, muntah, kepala sakit. Intinya sekali, hobi dah jadinya. Boleh dibilang hobi kan? Karna di waktu kita main ini tu punya perasaan—perasaan bahagia—senang—kan kan gitu kan. Bener (Ya).. keuntungannya kita ada—ada kebahagiaan di waktu.. di waktu.. judi sabungan ayam kan..”

“Jelas. Sangat-sangat menghilangkan stress itu. Karena hobi tersalurkan. Begitu istilahnya. memang ya hobi itu kurang bagus, tapi ya namanya hobi tapi gimana ya. Jadi sangat-sangat menyenangkan dan tersalurkanlah begitu. Disamping itu kan kalau di rumah terus”

Saat menonton ayam beradu, P2 merasakan kebahagiaan. Menurut P2, melihat pertarungan ayam adalah hiburan yang menyenangkan karena baginya itu adalah tontonan yang menarik serta terdapat keseruan yang ada di pertandingan. Menurutnya, jika bertaruh tidak melihat ayam beradu, sensasi keseruan itu tidak ada.

“Ya tontonannya menarik..”

"Kalo Om ya, judi tu, sebenarnya hiburan"

"Seru, pengen liat aja. Kalo taruhan gak liat ayam, susah, gak seru, mendingan pulang dah"

"...mengisi waktu luang gitu, bosan di rumah gitu"

Hal ini juga dirasakan oleh P3 yang dimana P3 merasa bahagia ketika melihat pertandingan ayam. Kebahagiaannya saat menonton ayam berlaga muncul karena ketertarikannya terhadap ayam. P3 mencari kesenangannya hingga menghiraukan pendapat buruk orang lain soal *tajen*, selama kesenangannya itu tidak mengganggu siapapun. P3 merasa bahwa *tajen* hanya sekedar untuk mengisi hobi dan mengisi kesenangannya. Saat tidak berkesempatan ke tempat *tajen* pun P3 merasa kesulitan karena sudah terbiasa bermain ke tempat *tajen*.

"We—bilang udah mainannya orang bagus-bagus, orang seneng sama ayam aja, seneng masalahnya. Seneng liat ayam a—diadu. Biasa saja orang saya seneng, yang penting tidak mengganggu siapa. Sudah dari dulu sekali soalnya seneng, sudah seneng. Hanya sekedar... ngisi... Hobi. Seneng, kesenangan tu, ngisi kesenangan. Sudah dari dulu sekali soalnya seneng, sudah seneng."

"Gimana ya, ya susah dah kayaknya sudah terbiasa, makanya kadang-kadang kalo nda ada tajen, ayamnya/yang di rumah pakek adu-adu biar keliatan aja ayamnya adu."

P4 pun merasa bahagia karena *tajen* dapat menghibur dirinya. Menurutnya, *tajen* dan memelihara ayam adalah satu-satunya hiburan dan memberikan kesenangan baginya. Kebahagiaannya berasal dari ketertarikannya terhadap ayam serta pertarungan ayam.

"Seneng sana"

"Memelihara ayam—"

"Liat, ayamnya bertarung"

"Itu hanya untuk penghibur aja"

"Em... sekedar hiburan"

Sama halnya seperti P5, hanya melihat ayam bertarung saja sudah membuatnya merasa senang karena *tajen* adalah satu-satunya hobi yang menjadi hiburan. Selain itu, kebahagiaannya muncul dikarenakan P5 menyukai seni atau *style* bagaimana cara ayam bertarung.

"Apa... nebaknya itu loh, sulit rasanya. Iya, masalahnya kan ayam tu kan tarohnya—ya dia kan adunya pakek nyawa, kalo kita kan nya—ngeluarin uang untuk na—seni, style seni—seni—seni ayam tarung ayam tu. Iya, kan bel—du—di kita kan ndak tau mati ayam itu kapan"

*"Ndak gini apa *&#\$ ndak diak—seneng dah rasanya liat ayam tarung tu"*

"Iya... iya, seni ayam, seni ayam—banyak kan ada, kalo satu orang Bos ini suka ayam gini, seni—style-style ayam tu kan, tarung ayam tu kan berbeda-beda tu. Seni-seni ayam tarung ayamnya tu"

"Iya, udah waktu pertama pacaran tu, orang suka main sabung ayam, cuma satu Om hobinya, main sabung ayam aja. Ee, iya. Kalo main lebih banyak kalah ya, tapi kalo ho—orang namanya hobi juga hehe"

"Lebih banyak kalahnya daripada menangnya, cuma hobi. Apa... hiburan, anggap aja hiburan tu hehe"

"Hobi dah. Liat apa—tiap tarung ayam tu..."

b. Relasi Sosial menjadi Motivasi

Selain kebahagiaan, keramaian dan banyak teman adalah satu motif dari perilaku *tajen*.

Hal ini terjadi pada P2 yang dimana P2 merasa bahwa menonton pertarungan ayam itu menarik serta banyak teman yang ada di lingkungan *tajen*. Selain itu, P2 merasa terhibur dan nyaman dengan lingkungan *tajen* karena disana bisa *sharing* (berbagi) pengalaman bersama teman-temannya. P2 juga mendapatkan banyak informasi terkait ayam khususnya informasi jadwal *tajen*. Informasi itu penting baginya agar P2 dapat kembali melihat pertarungan ayam dan berjudi.

“Ya tontonannya menarik.. ramai. Banyak temen juga, kayak minum tuak tu kan. Rame temen-temennya gitu kan, dari kalangan ini dah, dari kalangan bawah sampai atas, tau dah gitu. Ao, kenal banyak orang. Temennya banyak dari mana-mana gitulah. Pokoknya.. terhibur lah gitu. Ada ya uneg-uneg kadang-kadang disana juga kan, ada curhat. Kayak, ee.. orang cewek tu curhat gitu kan. Bisa, apa tu, ee.. “wih, sini ada informasi” itu dah. Informasinya banyak. “besok dimana ada?” gitu kan. Kadang-kadang ada—dimana ada judi besok, gitu kan dimana tempatnya—kan pindah-pindah tempat judinya. Terus ada yang—ada informasi umpamanya, “eh sini ada jual tanah ini”, gitu misalnya. Nyaman lah itu. Informasinya banyak sana. Ngegosip kayak cewek tu dah, ngegosip kadang..”

*“Omnya selain di tajen tu, berjudi gitu, kadang-kadang banyak temen sana. Ngobrol, sambil ngobrol, sambil nunggu ayam ee *&#\$ tanding tu kita ngobrol tu gitu kan. Minum—pokoknya happy lah gitu banyak temen disana.”*

Demikian juga dirasakan oleh P4 yang merasa senang berada di keramaian dan banyak mempunyai teman di tempat *tajen*. Merasa nyaman dengan lingkungan *tajen* dikarenakan dapat bertukar pendapat dan bercerita dengan teman-temannya. Perilaku judinya berawal dari ajakan temannya.

“Aee ck—gara-gara temen. Iyaa, diajak ke tempat tajen, jadinya bisa, terus lanjut, menang-menang—”

“Apalagi rame, b—banyak punya temen sana jadinya. Ya saling tukar, anulah, pendapat—yang mana pokoknya ayam... yang udah dapet menang, yang mana yang belum, gitu. Tu tukar-tukar penda—pendapat sama, temen-temen disana”

Selain berjudi, tujuan lain dari ke tempat *tajen* bagi P5 adalah mencari teman untuk menambah wawasan. P5 merasa nyaman dengan lingkungan *tajen* karena dapat bertukar pengalaman dengan teman-temannya. P5 merasa bahwa ayam dan *tajen* adalah sesuatu yang dapat menumbuhkan keakraban dan topik obrolan. P5 mencari ilmu dan menambah wawasan di orang-orang sekitarnya mengenai cara pemeliharaan ayam. Perilaku judinya bermula dari orang tuanya atau bisa disebut sebagai tradisi yang turun-temurun. Awal mula ini membuatnya semakin memahami permainan *tajen*, karena P5 telah terbiasa mengikuti orang tuanya ke tempat *tajen* sejak masih duduk di bangku SD/SMP.

“Berdasarkan orang tua, orang tua—”

“Iya.. ikut ma Bapak di tajen”

“Iya, belajar ngerawat ayam, main tarohan tu. Jadinya lama-lama kan ngerti jadinya, “Oo gini kayak caranya tarohan, ngerawat ayam”

“Ya gimana ya, orang bapaknya ngajarin hehe. Keturunan”

“Nyari teman. Nyari teman, tambah—nambah wawasan tu, tentang cara pemeliharaan ayam tu, kan berbeda-beda. Dari—dari masing—kadang-kadang kalo main di Denpasar tu kan ketemu ma—ma orang-orang luar dari Bali tu, cara-cara pemeliharaan ayam tu bagaimana cara merawat ayam bagaimana. Dari sana kita—Nyaman. Iya. Tukar pengalaman tu dah. Kalo

ada ayam tu kan, ama temen-temen tu di tajen tu *&#&\$ kan ngobrol-ngobrol sebelum main tarung tu, ngobrol-ngobrol lah sama temen-temen tu. Sebelum di pasang taji tu ngobrol-ngobrol. Kita dari ndak kenal menjadi kenal, jadi akrab—akrab trus. Padahal udah lama nernak ayam, cumak, nambah, nyari ilmu lagi hehe”

“Selain mendapat uang dari tajen tu, kita mencari teman, eng, mencari teman yang banyak—jadi kan banyak dari orang-orang dari luar tu, dating-datang bermain sabung ayam tu. Kita be—ber—tukar ilmu lah disana. Itulah seninya.”

“Untuk menambah wawasan kita di—dalam tajen. Di tajen tu, pegaulan kita luas. Di—kita mempunyai teman-teman dari jauh, kita, dari—dari daerah lain tu kan kita ketemu disana. Kita dari sana—kita ada ngobrol-ngobrol, bertukar pengalaman, bukan hanya sekedar hobi aja itu dah—dah kan, pengalaman.”

“Selain mendapat uang dari tajen tu, kita mencari teman, eng, mencari teman yang banyak—jadi kan banyak dari orang-orang dari luar tu, dating-datang bermain sabung ayam tu. Kita be—ber—tukar ilmu lah disana. Itulah seninya”

“... kan dapat upah, kita kalo menang. Ntar pulangnya habis tajen tu kan dapat dah, kadang 100, 200, dapet hasil, bagi setengah kasik istri setengah dibawa kan, setengah”

Tajen juga dapat bermula dari lingkungan sekitarnya. Hal ini dirasakan oleh P1 yang dimana awal mula saat bermain *tajen* dikarenakan ajakan temannya. Pada awalnya, P1 hanya ikut-ikutan teman yang sudah berpengalaman, kemudian menjadi ketagihan untuk mencari kemenangan. Menurutnya, lingkungan *tajen* berisi individu yang jujur dalam taruhan. Selain itu, karena hobinya, P1 juga merasa nyaman dengan lingkungan *tajen* dan merasa ada kecocokan dalam komunikasi dengan teman-temannya di *tajen*.

“Ni kita ikut temen yang sudah pengalaman gitu kan. Diajak ke tempat judi sabungan ayam, kemudian diajak bertaruh uang—liat semampunya kita tu dah—berapa gitu..”

“Kalo di lingkungan tajen khusus—khusus sabungan ayam tu, orangnya jujur-jujur orangnya. Misalnya dia taruhan di A, yang satu di B kalo memang di A kalah, o—otomatis dia bayar ... itu. Padahal sebelumnya kan ndak—ndak tau beliau bawa uang atau ndak, kan ndak tau kan”

“Terus terang aja, nyaman”

“Betul, mungkin karna hobi mungkin. Ya kalo ndak hobi mungkin ndak nyaman.

Tergantung orangnya”

“Nyambung. Disana selalu membicarakan ayam yang—yang—yang jelek yang melah (bagus) artinya nyambung gininya, ceritanya tu”

Tidak hanya P1 dan P4, P3 juga mengetahui informasi judi melalui lingkungan sekitarnya atau teman-temannya. P3 juga merasa nyaman dengan lingkungan *tajen*, karena bisa ngobrol dan tertawa bersama teman-temannya di *tajen*.

“Dari orang-orang, temen-temen”

“Nyaman bisa ngobrol-ngobrol sama temen, tertawa... ngomong-ngomong biasa dah”

“Lingkungan bagi s—menurut tyang (saya), nyaman”

c. Harapan akan Kemenangan

Secara umum, semua partisipan memiliki harapan dalam bermain *tajen*, yaitu kemenangan. Kemenangan dalam bentuk uang sebagian besar akan digunakan untuk memenuhi kebutuhan keluarga maupun untuk bersenang-senang atau ditaruhkan kembali untuk bermain *tajen*. Hal ini dirasakan oleh P1 yang dimana menjadi ketagihan untuk mencari kemenangan. Keinginannya untuk menang menimbulkan rasa kepercayaan diri

terhadap kemenangan. P1 memiliki keyakinan kuat untuk menang, sehingga menurutnya jarang ada penjudi yang ingin berhenti. P1 merefleksikan dirinya sendiri, bahwa pemikirannya tentang percaya akan kemenangan yang membawanya ke tempat *tajen*. Pikiran menang adalah nomor satu baginya, sedangkan kalah nomor dua. Jika mengalami kemenangan, P1 akan merasa bangga.

"Intinya sekali, ingin menang, kan gitu. Di pikiran, "pasti menang" gitu. Kalo kalah ngapain main. Iya kan pikirannya—timbul pikiran begitu. Makanya orang kalo main judi pemikirannya pasti di menangnya aja. Kalah menangnya kan ndak tau kan. Judi sabungan ayam, dalam artian, "masi (juga) kalah, ngapain main?" kan gitu. Pemikirannya dari rumah tu, setiap bawa—bawa satu juta, pasti menang. Itu—itu jelek otak—otak penjudi. Itu jeleknya. Kepingin main itu—menyebabkan juga itu. Ndak terpikirkan kalahnya itu, nomor dua itu. Ho'o.. pikirannya di menang aja. Tertantang tu artinya jengah. Jengah tu gini.. Kan pikirannya menang aja pikirannya. Iya.. "pasti menang", gitu. Kalah nomor dua. Kebetulan awal-awal tu sering menang daripada kalah. Mema—memang kenyataan tu—seringanlah menang. Kadang-kadang beli ayam, diadukan, menang dia. Terus in—intinya sekali, ketagihan jadinya. Kepengen menang—kepengen menang."

"Kadang-kadang, memang bukan mata pencaharian, tapi kemungkinan kita menang tu menurut diri kita sendiri, yakin—yakin menang, gitu. Makanya orang penjudi, ee, dia tu ndak bisa berenti karna pikiran—otaknya tu sering berpikir bahwa "saya pasti menang", nah.. Tau-taunya kalah—masalahnya kalah menang itu, nggak—nggak tentu itu, tergantung dari kepandaian kita melihat ayam, melihat.. ee.. ayam berlaga kan kadang-kadang ada yang besar ada yang kecil yang mana kita pilih. Kadang yang besaran menang, kadang—kadang yang kecilan, gitu. Masalah menang kalah, ndak tentu, cuman, di otak—di pikiran kita tu selalu—selalu, selalu, selalu.. nah.. selalu menang. Makanya penjudi tu jarang dia mau berhenti"

"Walaupun saat kalah kan, "ya ndakpapa kalah, besok pasti menang", lagi kalah, "besok pasti menang", lagi kalah. Iya.. disamping itu kepengen menang, kepengen balas dendam.. itu itu—Ada itu kepengen menang, "bih saya sudah empat hari kalah kalah aja.. coba je sekarang", gitu.. setelah libur tiga hari.. coba sekarang lagi, gitu"

"Se—selain itu, ya masalah—kalo kita sudah punya kemenangan tu, pikiran tu terasa bangga, disamping itu ya keperluan untuk a—apapun di rumah tangga, terpenuhi, begitu. Terus, ee—sekiranya, ee diutamakan ya... utang di—diutamakan biar terbayar selain itu ya... ya ndak ada lagi cuman itu aja dah, saras, ya..."

P2 juga memercayai bahwa dari rumah saat menuju ke *tajen*, P2 akan memperoleh kemenangan. P2 merasa tidak puas saat mengalami kekalahan karena tidak sesuai dengan apa yang menjadi harapan atau keyakinannya. Menurutnya, orang yang mendapat kemenangan pastilah merasa bangga.

"Kan orang judi namanya pasti menang gitu kan.."

"Heeh pasti menang gitu ajadah. Orang berjudi tu, "ah nanti menang", gitu aja. "Ndak—kalo dari—ya dari rumah mau ke tajen itu pasti menang. Hm, kalo nggak yakin ya nggak berjudi namanya. Kalo kalah tu makanya gak puas jadinya. Kalo judi tu, "ah pasti menang". Pasti menang, kalo kalah ya gitu dah.."

"Biasanya ken, orang menang tu kan, bangga dia menang itu kan. Kemenangan itu pasti membanggakan gitu. Tapi sebenarnya sih, menang di tajen tu... ndak seberapa sih gitu. Besok-besok juga—pemenangnya juga, dibawa lagi kesana gitu. Pokoknya m—tajen sebenarnya

menjerumuskan orang itu”

Keinginan untuk menang juga dirasakan oleh P3 dimana sewaktu pertama kali mengalami kekalahan, P3 penasaran bagaimana cara untuk menang dan mendapatkan uang. Hal itu membuatnya kembali bermain judi sabung ayam. P3 mengatakan bahwa semua penjudi pasti memiliki harapan untuk menang, termasuk dirinya yang memiliki harapan menang dan kaya. Ia memiliki harapan menang dan dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari termasuk kebutuhan pribadi dan keluarga.

“Upahnya kita, pakek di rumah dan sisanya adu”

“Besok cari. Prinsip. Sekarang kalah, besok, masak terus kalah?”

“Yakin. Untuk keyakinannya? Ya... 65 35 lah. Pasti. Prediksi namanya”

“Harapan semua pasti punya penang—biar menang harapannya. Semuanya. Makanya kalo, orang penjudi tu pasti kan harapan kaya ada. Ada. Miskinnya sudah pasti. Orangnya—harapan aja menang”

*“Oo awal kalah kan agak *&#\$ “wih gimana—gimana caranya cari uang biar menang, mana caranya main biar menang?” Awal-awalnya”*

P4 menyebutkan bahwa tidak cocok jika dikatakan tidak memiliki harapan dalam bermain *tajen*. P4 memiliki harapan menang untuk dapat memenuhi kebutuhan sehari-hari.

“Ya kalo harapan sih ada. Karna kan ndak cocok nanti harapan ndak ada”

“He’e. Harapan, kalo anu menang—seumpama menang ya pake beli sehari-hari. Ya kalo kalah kan dah resiko namanya tu. Orang main judi namanya. Judi apapun kan jugak begitu dia semua—yang jadi apa namanya, bebotoh”

Kemudian P5 menganggap semua penjudi pasti memiliki keinginan untuk menang, P5 pun memiliki keinginan yang sama dan mempunyai rasa optimisme tinggi dalam mencapai kemenangan. Rasa optimisme ini membuatnya tetap melanjutkan perilaku judinya. Menurutny, optimis merupakan hal penting dalam bermain *tajen*. Saat ayamnya memenangkan pertandingan, P5 akan jadi percaya diri.

“Ya, semua orang kan kepingin menang hehe. Iyaa, men main tetep se—semua ingin menang hehe.

“Biar menang hehe. Tetep ya optimis harus menang”

*“Em... kalo di *tajen* tu ken tarohan tu ken harus menang hehe”*

“Iyaa. Optimis kita harus optimis, kalo ndak op—optimis tu... jarang dah, kita harus optimis harus menang tu”

“Kalo ayamnya menang kan jadi percaya diri...”

Pembahasan

Penelitian yang telah dilakukan menemukan tiga tema yang menjadi motivasi seseorang dalam perjudian. Tema-tema ini kemudian menjadi gambaran motivasi pelaku *tajen*. Tiga tema tersebut yakni kebahagiaan, relasi sosial, hingga harapan yang menjadi tongkat sebagai pembahasan utama dalam penelitian ini.

Peneliti menemukan kebahagiaan yang dapat dikatakan sebagai motif seorang penjudi mempertahankan perilakunya, walaupun seringkali mengalami kekalahan. Penelitian Lee (2007) menyebutkan faktor kelima dari motif judi yaitu mendapat kenikmatan dan kesenangan dari perjudian yang disebut sebagai motif hiburan. Sementara, kebahagiaan yang dimaksud dalam penelitian ini berupa sensasi rasa senang saat menonton pertandingan ayam, meskipun kebahagiaan yang dirasakan hanya bersifat sementara. Sensasi ini menarik

perhatian mereka untuk tetap melanjutkan *tajen*. Mereka merasa bahwa *tajen* adalah sebuah hobi untuk menghindari *stress* negatif dan rasa jemu. Disaat hobi dapat tersalurkan, mereka akan merasa senang dan karena pada akhirnya, semua aktivitas, kerja, serta upaya manusia selalu mengarah pada upaya mencapai atau menjadi bahagia (Setiadi, 2016). Seligman (2012) menyatakan kepuasan hidup sebagai ukuran *authentic happiness* dengan tujuan meningkatkan kepuasan hidup itu sendiri. Kebahagiaan yang mereka rasakan menimbulkan tujuan untuk mencapai kepuasan agar mencapai kesenangan yang lebih tinggi lagi. Kebahagiaan juga digambarkan dalam penelitian McCormack, A., Shorter, G. W., & Griffiths, M. D. (2014) yang menunjukkan bahwa kegembiraan adalah emosi yang paling sering dialami saat berjudi online (45,7%), diikuti oleh perasaan senang (29,2%), perasaan santai (25,3%), dan perasaan euphoria (22,8%).

Disamping itu, manusia adalah makhluk sosial. Untuk bertahan hidup, manusia tidak akan bisa mengandalkan kekuatannya sendiri, melainkan akan selalu membutuhkan orang lain di tempat kerja ataupun di luar tempat kerja. Para penjudi juga tetap membutuhkan relasi sosial terutama sebagai motif untuk mencari keramaian, tempat bercerita, tempat berbagi pengalaman, maupun sebagai tempat mencari ilmu terkait perjudian sabung ayam. Kebutuhan akan orang lain ini terdapat dalam teori motivasi ERG milik Alderfer yaitu *relatedness* (kebutuhan akan keterkaitan) yakni kebutuhan yang dipenuhi oleh hubungan sosial dan interpersonal yang bermakna dan kebutuhan ini juga ditemukan dalam teori hirarki kebutuhan manusia menurut Maslow yaitu *belongingness, social, and love* (Tewal, 2017). Penelitian Lee (2007) menyebutkan faktor kedua dari motif seorang penjudi terdiri dari hal-hal yang berkaitan dengan arisan, interaksi, dan menikmati suasana sosial melalui perjudian. Faktor itu terlihat pada penelitian ini yang dimana para penjudi mempertahankan perilaku judinya karena lingkungan di tempat judi terasa nyaman dan saling menerima berbagai aktivitas sosial yang ada di tempat *tajen*. Ruslan, I., Badi'ah, S., & Listiana, L. (2021) dalam penelitiannya menemukan bahwa di Desa Warga Tunggal Jaya, lingkungan atau tempat pergaulannya menjadi faktor yang cukup kuat sebagai pendorong seseorang melakukan perjudian sabung ayam. Pengaruh dari lingkungan tempat tinggal yang dimaksud dimulai dari orang-orang yang sering ditemui atau juga teman bermain, serta bisa saja ada pengaruh dari keluarga. Bahkan, penelitian ini juga menunjukkan beberapa penjudi mengetahui permainan judi dari informasi lingkungan sekitarnya, dapat bermula dari ajakan teman, adapun juga seorang penjudi yang bermain karena turun-temurun (tradisi) dari keluarganya. Hal ini menunjukkan terbentuknya perilaku manusia sangatlah dipengaruhi oleh lingkungan. Kurt Lewin 1951 (dalam Azwar, 2009) menyatakan bahkan terkadang faktor lingkungan memiliki kekuatan lebih besar daripada karakteristik individu dalam menentukan perilaku.

Di sisi lain, harapan seringkali kita dengar sebagai sesuatu yang penuh dengan berbagai hal positif. Vroom mendefinisikan harapan sebagai keyakinan sesaat tentang kemungkinan bahwa tindakan tertentu akan diikuti oleh hasil tertentu (Dessler, 2015). Perlu diketahui bahwa variabel kunci dari teori harapan Vroom adalah usaha (*effort*) dan hasil (*outcome*). Menilik teori tersebut, peneliti meyakini bahwa para penjudi tidak akan mengejar hasil yang menurut mereka tidak menarik. Teori harapan juga dikemukakan oleh Snyder. Snyder menyebutkan individu dengan harapan tinggi memiliki lebih banyak strategi yang berhubungan dengan suatu tujuan dan lebih termotivasi untuk mencapai tujuan mereka

daripada rekan-rekan mereka yang memiliki harapan rendah (dalam Peterson, S. J., & Byron, K. 2008). Senada dengan teori Snyder, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa para penjudi memiliki rasa percaya diri dan keyakinan yang tinggi terutama dalam memperoleh kemenangan. Mereka menyebutkan persentase keyakinan untuk menang lebih tinggi dibandingkan keyakinan untuk kalah, meskipun sudah dikatakan bahwa pengalaman saat bermain *tajen* lebih sering mengalami kekalahan. Kemenangan yang dimaksud berupa uang atau imbalan seperti yang dimaksud Vroom (1964) yaitu instrumentalitas (*instrumentality*), atau adanya hubungan yang dirasakan antara kinerja yang berhasil dan memperoleh imbalan secara aktual. Selain itu, ada rasa bangga tersendiri bagi mereka yang merasakan kemenangan. Uang tersebut nantinya akan digunakan terutama untuk kebutuhan pribadi dan rumah tangga. Kebutuhan pribadi yang dimaksud adalah untuk membayar utang ataupun uang yang digunakan kembali untuk keperluan judi ayam, misalnya ditaruhkan kembali untuk berjudi, membeli ayam, dan merawat ayam. Kebutuhan rumah tangga biasanya digunakan untuk membeli makanan seperti beras. Selain itu, sebagian uang yang diperoleh dari judi juga diberikan kepada istri. Harapan membawa mereka pada rasa percaya diri dan keyakinan yang tinggi untuk menang dengan tujuan bahwa harapan tersebut dapat dicapai dan untuk memenuhi kebutuhan mereka, baik secara pribadi maupun untuk keluarga. Snyder (2002) mendefinisikan harapan sebagai sebuah emosi sedangkan Worgan (2013) mendeskripsikan optimisme adalah sebuah konsep kognisi (dalam Husnar, A. Z., Saniah, S., & Nashori, F, 2017). Harapan akan kemenangan penjudi sejalan dengan rasa percaya diri tinggi akan imbalan tinggi yang cenderung kurang masuk akal karena pada akhirnya mereka lebih banyak mengalami kekalahan. Hal ini mungkin terjadi karena usaha mereka untuk mengejar kepuasan. Penelitian Lee (2007) juga menunjukkan bahwa penjudi memiliki keinginan kuat untuk memenangkan *jackpot* besar dalam situasi perjudian nyata dan keyakinan yang tidak realistis atau keinginan mereka untuk mendapatkan uang dengan jumlah besar dapat memicu lingkaran setan keterlibatan perjudian yang disebut sebagai motif moneter. Dengan demikian, perjudian pada awalnya mungkin dimotivasi oleh ketertarikan sosial, kesempatan untuk bersantai, harapan untuk menang, dan jika masalah terkait perjudian bertambah, maka regulasi emosional (kegembiraan dan pelarian) menjadi sangat penting (Flack, M., & Morris, M., 2015).

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa di dalam perjudian terdapat motivasi yang menjadi bagian terpenting dalam mempertahankan perilaku judi dalam diri individu. Para penjudi memiliki berbagai macam motivasi dalam kegiatan berjudi, meskipun mereka mengalami kekalahan berkali-kali. Peneliti menemukan tiga tema utama yang menjadi motivasi seseorang sehingga dapat melibatkan diri dan tetap menunjang perilakunya dalam perjudian. Tema-tema tersebut berupa kebahagiaan sebagai motivasi, relasi sosial menjadi motivasi, serta harapan akan kemenangan. Kebahagiaan yang dirasakan secara umum dirasakan saat melihat ayam bertarung. Dalam bermain *tajen*, para penjudi juga tetap membutuhkan relasi sosial sebagai motif untuk mencari keramaian, tempat bercerita, tempat berbagi pengalaman, maupun sebagai tempat mencari ilmu terkait perjudian sabung ayam. Selain itu, terdapat harapan akan kemenangan terutama dalam bentuk uang untuk dapat memenuhi kebutuhan rumah tangga seperti membeli beras dan memberikan sebagian hasil ke istri. Tidak kebutuhan keluarga, hasil kemenangan itu juga

digunakan untuk memenuhi kebutuhan pribadi seperti uang yang akan kembali ditaruhkan lagi di dalam perjudian.

SARAN

Tentunya peneliti menyadari masih terdapat keterbatasan dalam penelitian ini dan belum sempurna. Berbagai usaha telah dilakukan dalam pelaksanaan penelitian ini agar diperoleh hasil yang optimal. Maka dari itu, dibutuhkan saran-saran bagi khalayak umum maupun dari peneliti selanjutnya untuk meningkatkan kualitas penelitian ini. Beberapa penemuan ini menuntun peneliti untuk memberikan saran kepada peneliti selanjutnya, seperti; 1) setiap tema yang ditemukan masing-masing memiliki tujuan, sehingga peneliti selanjutnya diharapkan dapat membahas setiap tema secara spesifik; dan 2) terdapat seorang partisipan yang menjadikan *tajen* sebagai hobi sekaligus pekerjaan dan peluang bisnis, sehingga hal ini menarik untuk diteliti lagi dan dapat ditelusuri lebih dalam motif tersebut.

Bagi pihak yang diteliti diharapkan dapat mengurangi perilaku judi agar terhindar dari dampak-dampak negatif yang bisa saja merugikan diri sendiri dan lingkungan sekitar termasuk keluarga. Cara menguranginya bisa dengan mengganti kegiatan yang lebih bermanfaat untuk diri sendiri termasuk orang lain seperti mencari dan mengikuti kegiatan sosial. Jika tidak ada kegiatan sosial, dapat menghindari perjudian dengan mengisi waktu lebih banyak bersama keluarga dan orang sekitar yang tidak mengikuti judi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aryanata, N. T. (2017). Budaya dan perilaku berjudi: kasus tajen di bali. *Jurnal Ilmu Perilaku*, 1(1), 11-21.
- [2] American Psychiatric Association. (1994). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (4th Ed.)*. Washington, DC: American Psychiatric Association.
- [3] Burlian, Paisol. (2016). *Patologi sosial: Perspektif sosiologis yuridis, dan filosofis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [4] Blaszczynski, A., & Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 97(5), 487-499.
- [5] Chantal, Y., Vallerand, R. J., & Vallieres, E. F. (1995). Motivation and gambling involvement. *The Journal of Social Psychology*, 135(6), 755-763.
- [6] Davies, Ivor K. (1991). *Pengelolaan belajar*. Jakarta: Rajawali.
- [7] Dessler, G. (2015). *Manajemen sumber daya manusia edisi 14*. Jakarta: Salemba Empat.
- [8] Diksyiantara, E., Gede, I. B., Punia, I. N., & Kamajaya, G. (2016). Tajen & desakralisasi pura: Studi kasus di desa pakraman subagan, kecamatan karangasem, bali. *Jurnal Ilmiah Sosiologi (Sorot)*, 1(1).
- [9] Flack, M., & Morris, M. (2015). Problem gambling: One for the money...?. *Journal of Gambling Studies*, 31(4), 1561-1578.
- [10] Gibson, J.L., Ivancevich, J. M., Donnelly, Jr. J. H., & Konopaske, R. (2012). *Organizations: Behavior, structure, processes fourteenth edition*. New York: McGraw-Hill.
- [11] Gilovich, T. (1983). Biased evaluation and persistence in gambling. *Journal of personality and social psychology*, 44(6), 1110.
- [12] Handoko, Martin. (1992). *Motivasi daya penggerak tingkah laku*. Yogyakarta: Kanisius.

- [13] Hunter, E. M., & Spargo, R. M. (1988). What's the big deal?: Aboriginal gambling in the Kimberley region. *Medical Journal of Australia*, 149(11-12), 668-672.
- [14] Husnar, A. Z., Saniah, S., & Nashori, F. (2017). Harapan, tawakal, dan stres akademik. *Psikohumaniora: Jurnal Penelitian Psikologi*, 2(1), 94-105.
- [15] Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia. (2018). Indonesia. KEDUTAAN BESAR REPUBLIK INDONESIA, di CANBERRA,, AUSTRALIA (kemlu.go.id)
- [16] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). Pendidikan agama hindu dan budi pekerti. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- [17] Koentjaraningrat. (2009). Pengantar ilmu antropologi (edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- [18] Kniten, Ida Pedanda Putra Pidada & Gunanta, Pinandita I Nyoman. (2005). Tinjauan tabuh rah dan judi. Surabaya: Paramita.
- [19] Lee, H. P., Chae, P. K., Lee, H. S., & Kim, Y. K. (2007). The five-factor gambling motivation model. *Psychiatry research*, 150(1), 21-32.
- [20] Muhammad, M. (2017). Pengaruh motivasi dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 87-97.
- [21] Praptono, Didiek Dwi. (2021, Juli 28). Kasus melonjak, judi tajen di buleleng masih tetap digelar saat ppkm. *Radar Bali*. <https://radarbali.jawapos.com/hukum-kriminal/28/07/2021/kasus-melonjak-judi-tajen-di-buleleng-masih-tetap-digelar-saat-ppkm>
- [22] Purwanto, Antonius. (2020, Agustus 26). Daerah provinsi bali. *Kompas*. Provinsi Bali (kompas.id)
- [23] Pustekkom Kemdikbud. (2019). Keunggulan lokasi indonesia. Keunggulan Lokasi Indonesia (kemdikbud.go.id)
- [24] Putri, Diantari. (2022, Agustus 14). Asal mula bali dijuluki pulau dewata dari sisi kosmologis. *IDN Times*. Asal Mula Bali Dijuluki Pulau Dewata dari Sisi Kosmologi (idntimes.com)
- [25] Prihartanta, W. (2015). Teori-teori motivasi. *Jurnal Adabiya*, 1(83), 1-14.
- [26] Peterson, S. J., & Byron, K. (2008). Exploring the role of hope in job performance: Results from four studies. *Journal of Organizational Behavior: The International Journal of Industrial, Occupational and Organizational Psychology and Behavior*, 29(6), 785-803.
- [27] Purana, I. M. (2016). Pelaksanaan tri hita karena dalam kehidupan umat hindu. *Widya Accarya*, 5(1).
- [28] Ruslan, I., Badi'ah, S., & Listiana, L. (2021). Fenomena judi sabung ayam masyarakat tunggal jaya kecamatan banjar agung kabupaten tulang bawang. *Al-Adyan: Jurnal Studi Lintas Agama*, 16(1), 23-48.
- [29] Saâ, V. N., & Septiawan, B. (2021). Pengaruh motivasi dan kepuasan kerja terhadap kinerja karyawan pada bank btpn kcp blitar. *Media Mahardhika*, 20(1), 106-115.
- [30] Seligman, M. E. (2012). *Flourish: A visionary new understanding of happiness and well-being*. Simon and Schuster.
- [31] Setiadi, I. (2016). *Psikologi positif: Pendekatan saintifik menuju kebahagiaan*. Gramedia Pustaka Utama.
- [32] Subagia, N. K. W., Holilulloh, H., & Nurmalisa, Y. (2016). Persepsi masyarakat terhadap konsep tri hita karena sebagai implementasi hukum alam. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 4(2).

- [33] Sugiarta, I Gede Arya. (2015). *Lekesan: Fenomena seni musik bali*. Denpasar: UPT Penerbitan ISI Denpasar.
- [34] Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d*. Bandung: Alfabeta, CV.
- [35] Supratiknya, A. (2015). *Metodologi penelitian kuantitatif & kualitatif dalam psikologi*. Yogyakarta: Penerbit Universitas Sanata Dharma.
- [36] Suputra, Eka Mitra. (2021, Maret 25). *Warga resah judi tajen nekat digelar di masa pandemi, polres klungkung bubarkan tajen di dua lokasi*. Tribun Bali. <https://bali.tribunnews.com/2021/03/25/warga-resah-judi-tajen-nekat-digelar-di-masa-pandemi-polres-klungkung-bubarkan-tajen-di-dua-lokasi?page=2>
- [37] Suratmini, Ni Wayan, et al. (2020). *Agama hindu dan budi pekerti*. Denpasar: Tri Agung.
- [38] Stevens, M., & Young, M. (2009). *Reported gambling problems in the Indigenous and total australian population*. Melbourne: Office of Gaming and Racing Department of Justice for Gambling Research Australia, 1-21.
- [39] Tewal, B., Pandowo, M. C. H., & Tawas, H. N. (2017). *Perilaku organisasi*.
- [40] Ummah, D. M., Bahry, S., Ali, I. M. A., Magfirah, U., Latief, N. S. A., Hataul, H., & Mu'mina Kurniawati, S. J. (2020). *15 Warna psikologi untuk moloku kie raha*. Inteligencia Media (Kelompok Penerbit Intrans Publishing).
- [41] Udayana, I Dewa Gede Alit. (2017). *Tajen: Sabung ayam khas bali dari berbagai perspektif*. Denpasar: Pustaka Bali Post.
- [42] Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- [43] Vroom, Victor H. (1964). *Work and motivation*. New York: John Wiley S- Sons.
- [44] Widayanti, N. M. R., & Suardana, I. W. (2020). *Tindak pidana judi berkedok tabuh rah*. *Jurnal Ilmu Hukum*, 9(2), 1-14.