

Budaya dan Perilaku Berjudi: Kasus *Tajen* Di Bali

N. Trisna Aryanata¹

Program Studi Psikologi Institut Ilmu Kesehatan Medika Persada Bali

t.aryanata@gmail.com

Abstract. *Gambling has long been comprehended as activities involving money wagering or other belongings for random or uncertain outcomes and causes the risk to chains of problems to the individuals, ranged from financial problems, psychological problems, and interpersonal problems. Maladaptive gambling behavior has also been classified in DSM-IV, named as pathological gambling (312.31), and is considered as illegal practice in many countries, including Indonesia. Gambling activities as a tradition also exist in various cultures, such as 'tajen' in Bali, Indonesia. 'Tajen' is a cockfighting tradition and a part of religious rituals in Bali. This has resulted in a unique problem regarding to its cultural and legal context, while the risk to psychological problems (such as pathological gambling) cannot be disregarded. Using the case of Tajen in Bali, this paper also discusses the influences of culture to gambling behavior and its legal complexity.*

Keywords: gambling, pathological gambling, culture, cockfight, Balinese

Abstrak. Judi telah lama dipahami sebagai aktivitas yang melibatkan penggunaan uang atau materi lainnya untuk suatu hasil yang bersifat tidak pasti. Judi juga diketahui dapat menimbulkan risiko pada kehidupan seseorang, meliputi masalah keuangan, masalah psikologis, hingga masalah hubungan interpersonal. Perilaku berjudi yang maladaptif juga telah dicantumkan dalam DSM-IV dengan nama judi patologis (312.31), serta dinyatakan ilegal di berbagai negara, termasuk Indonesia. Aktivitas berjudi dalam tradisi juga dapat dijumpai di berbagai budaya, seperti *tajen* di Bali, Indonesia. *Tajen* adalah tradisi sabung ayam yang turut dihadirkan dalam ritual keagamaan di Bali. Keberadaannya memberikan suatu masalah yang unik karena kedudukannya dalam konteks budaya Bali dan hukum di Indonesia, di samping masalah psikologis yang dapat disebabkannya. Melalui kasus *tajen* di Bali tersebut, tulisan ini hendak membahas tentang peranan budaya pada perilaku berjudi.

Kata kunci: *Judi, Judi patologis, Budaya, Sabung ayam, Orang Bali*

Permainan-permainan atau kegiatan-kegiatan yang melibatkan pertaruhan diketahui memang dapat memberikan efek samping positif. Berjudi terbukti dapat memberi efek relaksasi pada pelakunya (Dickerson, Allcock, Blaszczynski, Nicholls, Williams, & Maddern, 1996), dimana hal ini berkaitan dengan kegiatan perjudian sebagai bagian dari suatu permainan. Berjudi juga dapat memberi dampak positif pada pelakunya. Hal itu terjadi karena pada

umumnya perjudian melibatkan pihak lain sehingga memberi kesempatan untuk terjadinya interaksi sosial. Akan tetapi, dampak negatif dari perjudian cenderung lebih menonjol sehingga perlu pula diperhatikan.

Istilah 'judi' senantiasa dilekatkan dengan persepsi negatif atas berbagai perilaku yang berkaitan dengannya. Persepsi umum yang sering timbul dari istilah ini adalah tentang tindakan menghambur-

hamburkan uang yang berujung pada kemiskinan. Hal ini memang tidak keliru, meski tidak menjadi definisi mutlak dari istilah judi itu sendiri. Perilaku berjudi memang telah lama ditemukan dalam berbagai penelitian sebagai tindakan yang berdampak pada masalah-masalah dalam kehidupan. Beberapa penelitian yang dilakukan pada suku Aborigin di Australia menemukan bahwa kegiatan berjudi menimbulkan rangkaian masalah yang cukup luas pada kehidupan mereka. Masalah-masalah yang dimaksud, antara lain masalah finansial, baik berupa hutang, kehilangan pekerjaan, kemiskinan, maupun kesulitan memenuhi kebutuhan sehari-hari (Young & Stevens, 2009), masalah kesehatan psikologis yang berupa kecemasan dan dorongan impulsif untuk berjudi dan menggunakan sumber daya yang dimiliki (Hunter & Spango, 1988), serta masalah interpersonal yang melibatkan keluarga dan anak maupun lingkungan sosial yang lebih luas sebagai dampak dari kondisi keuangan yang memburuk akibat berjudi (McDonald & Wombo, 2006).

Secara psikologis, judi dapat mengacu pada dua hal. Pertama, sebagai suatu 'permainan' yang mencari kesempatan dalam situasi tidak pasti dan nyaris tidak adanya kemampuan yang memungkinkan untuk menambah kesempatan memperoleh keuntungan. Kedua, mengacu pada aktivitas yang memerlukan suatu kemampuan untuk meningkatkan kesempatan menang (National Research Council, 1999). Melalui pengertian ini, judi dapat dipahami sebagai suatu kegiatan yang hendak memperoleh keuntungan dalam situasi yang tidak pasti. Kemenangan dapat terjadi sepenuhnya karena faktor kesempatan maupun melalui peningkatan kemampuan tertentu untuk menambah kemungkinan menang. Ciri khas dari perilaku berjudi itu sendiri adalah adanya hal yang dipertaruhkan, baik berupa

uang maupun barang lainnya sebagai hadiah atas kemenangan (Devereux, 1979).

Pemahaman tentang perilaku berjudi di atas dapat membawa kita pada berbagai macam contoh kegiatan atau permainan yang dapat menyertakan unsur pertaruhan. Contoh yang mudah untuk ditemui adalah permainan kartu dengan taruhan uang di dalamnya bagi pemenang permainan tersebut. Contoh yang lainnya misalnya permainan adu jangkrik. Permainan adu jangkrik yang sering dilakukan oleh anak-anak dapat memiliki unsur perjudian ketika melibatkan suatu barang atau uang sebagai hadiah atas jangkrik yang diperkirakan akan menang.

Pengertian tentang perilaku berjudi yang dijelaskan sebelumnya memberikan suatu pemahaman bahwa kegiatan berjudi atau bertaruh dapat terjadi dalam keseharian tanpa kita sadari. Lebih lanjut lagi, berbagai praktik dalam kebudayaan daerah pun dapat digolongkan sebagai kegiatan perjudian karena unsur pertaruhan yang terlibat di dalamnya. Bentuk-bentuk perjudian ini dapat terjadi dan selalu dipraktikkan dalam budaya tersebut karena telah menjadi bagian dari tradisi atau bahkan sebagai bagian dari ritual agama dan kepercayaan yang dianut masyarakat setempat.

Kegiatan bertaruh atau berjudi memiliki potensi untuk menjadi suatu permasalahan, baik secara ekonomi maupun psikologis. Dorongan untuk terus berjudi potensial untuk berkembang menjadi suatu gangguan yang dikenal sebagai judi patologis. Seseorang dapat didiagnosa mengalami judi patologis ketika ia memenuhi sedikitnya lima dari sepuluh kriteria diagnostik DSM-IV untuk *pathological gambling* serta perilaku berjudi tersebut bukan sebagai bagian dari episode manik.

Kriteria diagnostik judi patologis yang tercantum dalam DSM-IV memiliki pandangan bahwa perilaku berjudi tidak

serta merta merupakan suatu masalah. National Research Council (1999) di Amerika Serikat menjelaskan bahwa kegiatan berjudi dalam taraf tertentu dapat bersifat rekreasional dan tidak menimbulkan dampak negatif (Tabel 2). Perilaku berjudi semakin menjadi suatu masalah ketika semakin mendekati kriteria diagnostik untuk judi patologis, dimana perilaku tersebut bersifat maladaptif dan berkelanjutan sehingga menimbulkan rangkaian permasalahan lanjutan, seperti usaha terus-menerus untuk bertaruh meski telah kalah berkali-kali, mengalami masalah keuangan, hubungan interpersonal, pekerjaan, dan lain sebagainya (American Psychiatric Association, 1994). Orang yang mengalami judi patologis mengalami kesulitan untuk menghentikan dorongan di dalam dirinya untuk berjudi meski menyadari hal tersebut menimbulkan masalah pada diri dan lingkungan terdekatnya. Mereka bahkan dapat berbohong kepada orang terdekat untuk menutupi kegiatan berjudinya.

Tabel 1 Tingkatan perilaku berjudi

Level 0	Tidak adanya kegiatan berjudi
Level 1	Berjudi secara sosial & rekreasional (tanpa efek negatif yang berarti)
Level 2	<i>Problem gambling</i> (mengalami masalah sosial dan ekonomi)
Level 3	Menderita judi patologi (5 dari 10 kriteria diagnostik DSM-IV)

Sumber: National Research Council (U.S.) (2003)

Bentuk-bentuk pertaruhan yang dipraktikkan dalam berbagai tradisi atau kebudayaan berpotensi untuk menimbulkan masalah-masalah yang mengarah pada judi patologis. Sebuah penelitian yang dilakukan pada penduduk asli Australia menemukan bahwa praktik perjudian di dalam lingkungan masyarakat mereka menjadi faktor risiko bagi berkembangnya masalah-masalah berjudi pada anggota masyarakat mereka (Breen, 2011). Praktik perjudian atau pertaruhan yang ada dalam lingkungan memberi suatu alasan bagi diri mereka untuk mencoba melakukan pertaruhan, bahkan kembali untuk melakukannya, terutama

ketika mereka memperoleh manfaat material dari kegiatan tersebut.

Bali memiliki tradisi sabungan ayam yang bernama *tajen*, dimana tradisi ini juga menjadi bagian dari ritual keagamaan. Meski menjadi bagian dari ritual keagamaan, tradisi ini juga turut dilakukan di luar kegiatan ritual sebagai bentuk permainan yang sarat unsur perjudian. Hal ini menimbulkan suatu kerumitan tersendiri terkait dengan keberadaan *tajen* secara hukum dan secara budaya. Di sisi lain, secara psikologis, keberadaan *tajen* juga mendorong berkembangnya perilaku berjudi sehingga turut menjadi faktor risiko untuk berkembangnya masalah-masalah psikologis terkait dengan perilaku berjudi.

Tajen: Sabung Ayam di Bali

Sabung ayam atau *tajen* di Bali adalah sebuah permainan rakyat yang populer. Yang berpartisipasi di dalamnya hampir selalu laki-laki dewasa. *Tajen* diketahui telah ada dalam kebudayaan Bali sejak sebelum kolonialisasi Belanda (Geertz, 1973).

Sabung ayam atau *tajen* di Bali

merupakan bagian dari ritual keagamaan masyarakat. Adu ayam dilakukan sebanyak tiga kali dalam satu kesempatan yang dilakukan pada saat *piodalan* (ritual perayaan hari jadi suatu pura) ataupun upacara-upacara besar lainnya. Terkait dengan ritual, *tajen* umum pula dikenal sebagai *tabuh rah*. Adu ayam ini menjadi bagian dari pengorbanan yang ditujukan bagi para makhluk yang derajatnya lebih rendah dari manusia dengan maksud agar mereka tidak mengganggu kehidupan manusia. Upacara dengan maksud demikian digolongkan ke dalam upacara Bhuta Yadnya, dimana *bhuta* mengacu pada berbagai makhluk yang tidak tampak dan hidup berdampingan dengan

manusia. Landasan filosofis dari praktik ini adalah bahwa manusia hidup di dunia tidak sendirian sehingga perlu menjaga keseimbangan antara alam semesta (Bhuana Agung) dengan manusia itu sendiri atau Bhuana Alit (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1984).

Aturan dasar dari permainan ini adalah sepasang ayam jantan yang ukurannya setara dan telah dipasangkan sebilah taji di kaki kirinya diadu satu sama lain. Syarat dalam upacara, dalam hal ini mengacu pada pengorbanan yang dilakukan, telah tercapai ketika darah ayam telah mengenai tanah (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1984).

Tajen kemudian mengalami perkembangan menjadi sebuah permainan yang dilakukan oleh masyarakat di berbagai desa di Bali. Unsur-unsur permainan menjadi lebih ditekankan serta melibatkan unsur pertarungan. *Tajen* yang demikian memiliki dua bentuk, yaitu *tajen terang* dan *tajen branangan* (Andrianto, 2003). Yang kedua adalah *tajen terang*, yakni *tajen* yang diadakan oleh desa adat untuk menggalang dana. *Tajen terang* umumnya telah dijelaskan dalam hukum adat (disebut sebagai *awig-awig*) dan mengatur tata cara *tajen* meskipun bentuknya bukan hukum tertulis. *Tajen* dengan bentuk ini umumnya diselenggarakan secara terbuka dengan melibatkan *pecalang*, yakni kelompok keamanan desa. Bentuk ketiga adalah *tajen branangan*, yakni kegiatan *tajen* yang dilaksanakan tanpa melalui perijinan dari pihak desa adat. Oleh sebab itu, *tajen branangan* ini dapat dikatakan sebagai bentuk *tajen* yang tidak direstui oleh adat maupun hukum formal karena semata-mata berorientasi pada judi.

Geertz dalam tulisannya yang berjudul "*Notes on the Balinese Cockfight*" (1973) memberikan gambaran atas permainan ini dengan sangat jelas, dimana pengamatan partisipatifnya menunjukkan bahwa *tajen* ini

telah dilakukan dalam kehidupan masyarakat di luar keperluan ritual keagamaan. Sabung ayam atau *tajen* ini dapat dilakukan antarwarga dalam satu desa maupun dengan warga dari desa lainnya. Permainan ini sarat dengan muatan manifestasi maskulinitas, status sosial, solidaritas sosial, serta representasi dari pergulatan manusia dengan sisi binatang di dalam dirinya. Geertz (1973) menyebutkan adanya dua pemaknaan yang terkandung dalam *tajen*, yaitu sebagai wujud kesetiaan terhadap 'ayam' mereka sebagai lambang kemaskulinitasan diri. Ayam-ayam yang diadukan turut pula dianalogikan sebagai alat kelamin pria dan diperlakukan secara khusus. Ayam-ayam tersebut seolah-olah menjadi manifestasi diri pemiliknya. Ayam-ayam tersebut dimandikan, diberikan makanan khusus, bulu-bulunya dirawat agar terjaga kehalusan dan bentuknya, dan lain sebagainya. Perlakuan ini seolah-olah memberikan gambaran tentang seperti apa seorang pria ingin dirinya dipandang dalam interaksi sosial.

Pemaknaan kedua adalah sebagai wujud pergulatan manusia dengan sisi gelap dirinya atas dasar kebencian terhadap perilaku kebinatangan. Baik pemaknaan pertama maupun yang kedua, pemaknaan-pemaknaan ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain karena terfusi dalam pertarungan yang kasar, berdarah, bahkan terjadi kematian, yang turut menjadi perwujudan pergulatan manusia dengan sisi gelap dirinya, kebaikan dan keburukan, maupun sebagai pernyataan kejantanan diri.

Geertz (1973) menyebutkan adanya dua bentuk pertarungan dalam *tajen*, yakni pertarungan dalam dan pertarungan sisi. Pertarungan dalam adalah bentuk pertarungan utama di dalam adu ayam ini. Pertarungan ini dilakukan antara dua pemilik ayam dan pendukung-pendukung mereka. Para pendukung ini seringkali anggota keluarga besar mereka atau warga-warga dalam satu

banjar. Pertaruhan sisi adalah pertaruhan antar penjudi itu sendiri.

Pertaruhan yang dilakukan tidak semata-mata pertaruhan uang saja. Pertaruhan ini memiliki sisi yang mendalam, melibatkan kesetiaan satu garis keturunan, kesetiaan warga dalam satu banjar, hingga status. Prinsip konformitas berlaku, dimana terdapat aturan bahwa seseorang harus bertaruh untuk anggota kelompoknya, bukan kepada kelompok lain meskipun ia menyadari adanya potensi kekalahan. Hal serupa juga berlaku ketika seseorang hendak meminjam uang untuk bertaruh. Menjadi suatu hal yang sangat menyinggung perasaan ketika seseorang meminjam uang dari pihak lain yang bukan anggota kelompok. Hutang untuk berjudi ini pun dapat terakumulasi menjadi sangat besar dan berjangka pendek, dan selalu terjadi antar teman maupun saudara.

Pertarungan antara kedua kubu dalam *tajen* akan menjadi semakin mendalam ketika melibatkan pihak-pihak yang memiliki status yang setara dalam masyarakat serta pada individu-individu yang memiliki status tinggi di dalam masyarakatnya. Di sisi lain, semakin mendalam suatu pertarungan, maka semakin lekat identifikasi ayam aduan pada pemilikinya. Ayam yang diadu pun semakin dipilih dengan seksama. Sisi emosi semakin terlibat lebih jauh dan jumlah petaruh pun semakin besar, baik pertarungan inti maupun pertaruhan sisi. Pertarungan yang makin mendalam ini juga memberi efek samping pada besaran taruhan yang meningkat. Meskipun demikian, sisi ekonomis dari pertarungan ini semakin rendah tingkat kepentingannya dan lebih menonjolkan pada sisi status dari pertarungan. Geertz menjelaskan bahwa adu ayam ini merupakan cara untuk mengekspresikan status tersebut, dimana mediumnya adalah ayam aduan, darah, dan massa

Masalah dalam Penanganan Tajen

Tajen hingga kini masih bertahan di Bali, baik sebagai bagian dari ritual keagamaan maupun sebagai permainan. Sabungan ayam sebagai bagian dari ritual keagamaan hingga kini tidak mengalami perubahan, akan tetapi terjadi pergeseran dari bentuk-bentuk *tajen* yang berupa permainan. *Tajen* dalam permainan kini cenderung lebih mengutamakan sisi perjudiannya atau peruntungannya daripada pemaknaan yang ada dari permainan tersebut, sebagaimana yang dijelaskan sebelumnya dalam tulisan Geertz (1973). Di sisi lain, terdapat pula persoalan posisi *tajen* yang melibatkan perjudian, dimana hal ini dinyatakan ilegal di Indonesia.

Judi merupakan suatu praktik yang dianggap ilegal di Indonesia. Terdapat beberapa kebijakan dan ketentuan hukum yang melarang praktik perjudian, seperti Ketentuan pasal 303 KUHP, Undang-Undang Nomor 7/1974 tentang penertiban perjudian, P.P. Nomor 9/1981, Instruksi Presiden tanggal 1 April 1981, dan Instruksi Menteri Dalam Negeri Nomor 5/1981. Di Bali, bentuk perjudian yang dilakukan dalam *tajen* pernah dilegalkan melalui Instruksi Bersama Gubernur Kepala Daerah Tingkat I Bali dan Pangdak XV Bali NOMOR. Pem. 348/I/C/69, NOMOR. POL. 13/I/1242/971/Res/69, tanggal 4 Oktober 1969. Dinyatakan bahwa ijin diberikan bagi penyelenggaraan sabungan ayam dalam rangka pembangunan. *Tajen* di Bali memang turut difungsikan sebagai sarana untuk menggalang dana ketika suatu desa hendak melakukan pembangunan, seperti membangun pura, mengaspal jalan, dan berbagai macam keperluan lainnya (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1984). Namun, ijin ini kemudian dicabut pada tahun 1981 dengan dikeluarkannya Surat Keputusan Bersama (SKB) Gubernur Kepala Daerah Tingkat I Bali dengan Kepala Kepolisian Nusa Tenggara Nomor: 20/KESRA. I/A/20/1981, Nomor POL. SKEP/08/II/198.

Pemberitaan di media massa lokal di Bali menunjukkan bahwa sikap terhadap *tajen*, khususnya terkait legalitasnya, oleh berbagai pihak menjadi pro dan kontra. Sebagian mendukung usaha untuk menghentikan praktik-praktik *tajen* karena elemen judi di dalamnya, tetapi sebagian yang lainnya juga kurang mendukung mengingat sabungan ayam turut menjadi bagian dari ritual upacara keagamaan (Bali Post, 2009, 2010a, 2010b). Sebuah ide mengenai pembuatan perda baru yang khusus mengelola *tajen* telah dilontarkan ke publik tetapi tetap menimbulkan pro dan kontra (Bali Post, 2010b, 2010c). Hingga kini, *tajen* masih dilakukan untuk perjudian tetapi secara rahasia sehingga tidak jarang ditemukan berita di media mengenai penggerebekan di berbagai wilayah (Bali Post, 2008a, 2008b).

Pemaknaan *tajen* seperti yang dijelaskan oleh Geertz tampak telah mengalami pergeseran, meskipun tidak sepenuhnya berubah. *Tajen* yang dilakukan di luar kegiatan keagamaan kini lebih menekankan pada unsur peruntungannya yang didapatkan dari perjudian. Andrianto (2003) dalam tesisnya menemukan bahwa kegiatan *tajen* yang diselenggarakan di luar ritual keagamaan (*tajen branangan*) cenderung dilakukan demi mendapatkan peruntungan dari permainan dan dilakukan secara tersembunyi mengingat kini telah dinyatakan ilegal dan hendak diberantas oleh pihak kepolisian. Praktik ini tidak menyurut begitu saja mengingat adanya kerjasama pihak penyelenggara dengan oknum-oknum polisi melalui penyuapan agar mereka dapat menyelenggarakan arena *tajen* tersebut. Tidak terdapat batasan mengenai pihak mana saja yang dapat ikut serta dalam permainan tetapi terdapat kecenderungan bahwa mereka berasal dari wilayah yang tidak berjauhan dan telah mengenal satu sama lain. Di samping itu, mereka yang mengunjungi arena

permainan ini juga memiliki motif untuk mendapatkan keuntungan sekaligus kesenangan. Hal ini berbeda dengan *tajen* yang dilakukan di masa Geertz melakukan observasi-terlibatnya, dimana *tajen* di masa itu melibatkan unsur solidaritas antarwarga dalam satu wilayah maupun keluarga dan status sosial.

Lepas dari persoalan legalitas *tajen* dan posisinya dalam budaya Bali, *tajen* tetap menjadi suatu faktor risiko bagi berkembangnya permasalahan psikologis terkait dengan perilaku berjudi. Hingga paper ini dituliskan, belum ditemukan hasil penelitian yang menyatakan adanya masalah-masalah psikologis karena perjudian dari *tajen* ini, baik dalam perkembangan risiko judi patologis maupun kasus-kasus judi patologis itu sendiri. Meskipun demikian, hal ini tidak menampik kenyataan bahwa praktik *tajen* ini menjadi suatu faktor risiko untuk berkembangnya masalah psikologis, khususnya terkait dengan keberadaan *tajen* sebagai bagian dari budaya atau keseharian masyarakat. Berbagai nilai dan kepercayaan yang terkandung dalam budaya diketahui dapat mempengaruhi perilaku masyarakat, baik itu sesuatu hal yang legal maupun ilegal (Abt & McGurrin, 1992).

Peranan Budaya Pada Perilaku Berjudi: Kasus Tajen

Berbagai penelitian telah dilakukan untuk mengetahui ciri-ciri demografik dan karakteristik kepribadian seperti apa yang dapat memprediksi seseorang untuk memiliki masalah dalam berjudi. Sebuah penelitian dilakukan di Estonia untuk mengetahui berbagai karakteristik kepribadian yang dapat menjadi ciri dari individu-individu yang didiagnosa mengalami judi patologis (Kaare, Mõttus, & Konstabel, 2009). Penelitian ini membandingkan 33 orang penjudi patologis dengan 42 orang yang dinyatakan tidak mengalami judi patologis. Alat ukur

kepribadian yang dipergunakan adalah The Estonian Personality Item Pool-NEO (EPIP-NEO), yakni alat ukur yang didasari oleh lima domain kepribadian Big Five yang telah disesuaikan dengan masyarakat Estonia. Hasilnya adalah penjudi patologis menunjukkan skor yang lebih tinggi pada domain Neuroticism dan skor yang lebih rendah pada domain Conscientiousness. Di samping ciri kepribadian, turut pula diteliti perbedaan kemampuan kognitif mereka. Penjudi patologis menunjukkan kemampuan kognitif umum yang lebih rendah dibandingkan dengan kelompok kontrol. Akan tetapi, penelitian ini belum mencari secara lebih dalam pada aspek kultural yang dapat mendorong untuk berkembangnya masalah berjudi di Estonia.

Perbedaan jenis kelamin orang yang memiliki masalah berjudi juga telah diteliti. Penelitian yang dilakukan di Eropa pada orang-orang yang melakukan judi secara *online* menemukan bahwa laki-laki lebih banyak melakukan judi (Williams & Wood, 2007). Penelitian lain yang dilakukan adalah pada orang-orang yang memiliki masalah berjudi di Cina. Penelitian ini dilakukan pada 952 orang yang memiliki masalah berjudi dan mendatangi pusat-pusat yang memberi penanganan pada masalah mereka. Dari 952 orang tersebut, 841 diantaranya adalah laki-laki dan 111 lainnya adalah perempuan. Mereka semua mengisi formulir yang berisikan pertanyaan-pertanyaan mengenai latar belakang demografik, sejarah dan aktivitas berjudi mereka, berbagai simptom somatis dan psikologis yang mereka miliki, serta berbagai masalah dalam keseharian yang dialami sebagai akibat dari kebiasaan berjudi. Hasil yang ditemukan adalah penjudi perempuan memulai kebiasaan berjudi mereka pada usia yang lebih tua, memiliki sejarah berjudi yang lebih pendek, lebih memilih berjudi di kasino dan permainan mahjong, dan lebih sering melaporkan keluhan somatis dan pikiran bunuh diri. Baik

laki-laki maupun perempuan ternyata sama-sama merasa terganggu dengan kondisi mereka yang terlibat hutang, kesulitan mengontrol kebiasaan berjudi, dan mengalami masalah interpersonal karenanya. Oleh karena status sosialnya, perempuan cenderung memiliki sumber daya yang terbatas untuk mengatasi masalah hutangnya dibandingkan laki-laki yang menjadi pencari nafkah (Tang, Wu, & Tang, 2006).

Penelitian-penelitian yang dijelaskan di atas masih belum melihat ke dalam karakteristik budaya setempat yang berkontribusi terhadap masalah-masalah dari perilaku berjudi yang ada. Tidak dapat ditampik begitu saja bahwa budaya memiliki kontribusi dalam berkembangnya masalah berjudi ketika aktivitas berjudi menjadi bagian dari budaya tersebut, baik dalam tradisi permainan maupun tradisi keagamaan, seperti yang terkandung dalam *tajen* di Bali.

Penelitian yang melihat ke dalam kultur lokal untuk mengetahui berbagai hal yang menjadi risiko maupun pelindung bagi masalah-masalah berjudi telah dilakukan di Australia pada suatu desa suku asli Australia (Breen, 2011). Diketahui bahwa penduduk desa tersebut memiliki suatu masalah sosial terkait dengan perilaku berjudi, dimana hal ini tidak lepas dari adanya legalisasi perjudian di Australia. Kemiskinan yang mereka hadapi menjadi penguat bagi praktik berjudi agar mereka dapat memperoleh uang. Di saat yang sama, praktik-praktik berjudi yang dekat dengan lingkungan keseharian mereka membuat mereka lebih mudah untuk terdorong mengikuti kebiasaan tersebut. Di sisi lain, keluarga dan komunitas mereka menjadi faktor penting untuk melindungi mereka dari masalah-masalah berjudi. Keluarga menjadi pihak terdekat yang menjadi contoh sekaligus menjadi pengawas bagi perilaku mereka. Terdapat suatu keunikan kultural dimana penduduk dalam satu desa memiliki rasa keterhubungan satu

sama lain, bahwa mereka sepatutnya saling membantu dan melindungi. Rasa keterhubungan ini erat kaitannya dengan hubungan keluarga besar. Perlindungan mereka rasakan ketika mendapat dukungan dari keluarga besar mereka yang bukan penjudi. Adanya bantuan ini membuat mereka merasa masih memiliki ikatan yang berharga sehingga memberi suatu arti bagi usaha untuk mengatasi masalah yang dihadapi. Di samping itu, keterhubungan juga ada dalam kaitannya dengan budaya yang dimiliki oleh masyarakat asli tersebut. Dengan mengingat dan berpegang kembali pada nilai-nilai budaya yang dimiliki, mereka merasakan suatu keterhubungan dengan tanah kelahirannya sehingga berkembang keinginan untuk memelihara hal-hal yang konstruktif bagi masyarakat.

Hasil penelitian yang dilakukan di Australia tersebut menunjukkan bahwa terdapat risiko bagi berkembangnya masalah perjudi ketika aktivitas yang berkaitan dengan perjudian terjadi dalam lingkungan keseharian. Hal ini serupa dengan masyarakat Cina, dimana mereka memiliki permainan *Mahjong*. *Mahjong* merupakan permainan kartu yang telah memasyarakat di Cina, dimana permainan ini telah ada sejak sebelum abad ke-12 (Culin, 1924). Permainan ini adalah permainan yang melibatkan empat atau lebih peserta untuk mencoba keberuntungan mereka dengan mencapai suatu rangkaian gambar kartu tertentu yang memiliki nilai tertinggi diantara peserta yang lainnya. Permainan *mahjong* sendiri telah tersebar ke berbagai penjuru dunia hingga muncul standar-standar permainan yang berbeda-beda di beberapa tempat, seperti di Jepang, Hongkong, bahkan hingga Amerika Serikat.

Berbeda dengan *tajen*, *mahjong* sejak awal merupakan sebuah permainan yang dilakukan sepenuhnya untuk kesenangan. *Mahjong* bahkan kini telah menjadi salah satu

permainan yang ditawarkan di berbagai kasino di penjuru dunia. Permainan ini telah menjadi bagian dari sejarah, gaya hidup, dan tradisi masyarakat Cina sehingga menjadi hal yang sulit untuk dipisahkan dari kehidupan mereka. Dampaknya adalah timbul masalah-masalah sosial dan psikologis pada masyarakat Cina yang terkait dengan perjudian ini, yang hingga kini masih sulit untuk diatasi (Tang, Wu, & Tang, 2006). Persoalan serupa juga dapat dijumpai di Amerika Serikat dan Eropa, dimana bentuk-bentuk permainan yang umum dijumpai di kasino, seperti *poker* dan *roulette*, merupakan permainan yang telah ada di Eropa sejak abad ke-18 atau ke-19 dan hingga kini masih menjadi masalah psikologis dan sosial-ekonomi yang berusaha diatasi (Thomson, 2010; National Research Council, 1999; Kaare, Möttus, & Konstabel, 2009; Schreiber, Odlaug, & Kim, 2009).

Budaya diketahui memiliki aspek nilai dan kepercayaan yang dapat menjadi landasan bagi anggota masyarakat untuk membuat suatu pertimbangan dan keputusan mengenai risiko dari suatu perilaku atau kebiasaan (Abt & McGurrin, 1992). Ketika sesuatu hal yang dipraktikkan dalam budaya tersebut dipandang sebagai hal yang wajar atau penting, maka risiko pun cenderung akan dipandang rendah dalam masyarakat yang bersangkutan. Hal ini pun berlaku dalam judi, dimana pemaknaan atas perilaku perjudi ini ditentukan oleh masyarakat yang memiliki kegiatan perjudi dalam kebudayaannya (Abt, McGurrin & Smith, 1985). Oleh sebab itu, berbagai pertimbangan atas keuntungan maupun kerugian dari perilaku perjudi tersebut akan sangat ditentukan oleh nilai-nilai budaya setempat.

Dalam kaitannya dengan *tajen*, posisinya sebagai bagian dari ritual keagamaan dapat menimbulkan keengganan atau kesulitan bagi masyarakat untuk dapat benar-benar melepaskannya dari kehidupan

mereka. *Tajen* menjadi bagian dari kehidupan mereka yang memiliki fungsi sakral ketika diletakkan sebagai bagian dari ritual keagamaan. Di saat yang sama, *tajen* sendiri merupakan permainan rakyat yang telah menjadi bagian dari tradisi sehingga sulit untuk serta merta melepaskannya.

Ciri masyarakat Indonesia sebagai masyarakat yang kolektifis turut menjadi faktor yang mendorong dilakukannya kegiatan berjudi. Individu dalam budaya kolektifis cenderung akan mengidentifikasi dirinya dalam masyarakat dimana ia berada dan berperilaku dengan berlandaskan pada pranata yang berlaku dalam masyarakat tersebut (Hofstede & Hofstede, 2005). Oleh sebab itu, perilaku berjudi sangat mungkin untuk diikuti oleh individu tersebut ketika kelompoknya memiliki nilai-nilai, kepercayaan, serta sikap yang positif terhadap kegiatan berjudi (Raylu & Oei, 2004). Sebagai perbandingan, pada masyarakat yang berasal dari kebudayaan Islam, seperti negara-negara di wilayah Afrika bagian utara dan Timur-Tengah, perjudian adalah hal yang sangat jarang dijumpai mengingat bahwa judi adalah hal yang dilarang dalam agama (Raylu & Oei, 2004; Binde, 2005).

Kesimpulan

Dengan melihat pada kasus *tajen* di Bali dan perbandingannya dengan beberapa kebudayaan di dunia, maka dapat ditarik suatu pemahaman bahwa terdapat situasi yang lebih kompleks dalam menempatkan masalah berjudi ketika suatu budaya memiliki tradisi permainan dengan elemen pertaruhan sekaligus menjadi bagian suatu ritual keagamaan. Suatu budaya dapat memiliki sikap yang positif terhadap bentuk-bentuk perjudian yang telah ada di dalam tradisi mereka, khususnya ketika perjudian memiliki fungsi spesifik dalam tatanan nilai dan kepercayaan mereka. Di saat yang sama, pandangan yang negatif terhadap judi juga

dapat terkandung dalam budaya, seperti yang ditunjukkan di negara-negara Timur-Tengah.

Ciri-ciri universal penjudi patologis ataupun orang-orang yang berisiko mengalami masalah berjudi, seperti kepribadian, kemampuan kognitif, dan jenis kelamin memberikan kontribusi dalam usaha untuk mengidentifikasi berbagai kecenderungan dan karakteristik seseorang yang berisiko mengalami masalah berjudi. Akan tetapi, mengingat adanya bentuk-bentuk kegiatan judi yang menjadi elemen dari sistem nilai dan tradisi maka hal tersebut penting pula untuk diperhatikan.

Aspek kultural telah ditemukan dalam berbagai kasus adiksi, termasuk berjudi, serta turut berperan dalam berkembangnya berbagai masalah kesehatan mental, dimana aspek-aspek tersebut berupa nilai-nilai dan kepercayaan yang dianut. Integrasi dari seluruh hal ini dapat membantu dalam membentuk pemahaman yang lebih komprehensif atas masalah psikologis dari kebiasaan berjudi, sekaligus untuk menentukan prevensi dan intervensi yang lebih efektif.

Pada akhirnya, suatu pemikiran puncak dari pemahaman atas berbagai hal yang terkait dengan berkembangnya masalah psikologis dari aktivitas berjudi akan membawa pertanyaan tentang intervensi maupun prevensi seperti apa yang lebih sesuai untuk mengatasinya. Berkaca dari riset Breen yang menemukan adanya faktor pelindung dan faktor risiko dalam suku asli Australia yang berkaitan dengan masalah berjudi, maka dapat direkomendasikan untuk dilakukannya identifikasi yang serupa pada masyarakat dengan latar belakang kultural yang berbeda sehingga bentuk-bentuk intervensi dan prevensinya menjadi lebih sesuai dengan konteks masyarakat setempat.

Kepustakaan

- Abt, V., & McGurrin, M. C. (1992). Commercial gambling and values in American society: The social construction of risk. *Journal of Gambling Studies*, 8, 413-420.
- Abt, V., McGurrin, M. C., & Smith, J. F. (1985). Toward a synoptic model of gambling behavior. *Journal of Gambling Behaviour*, 1, 79 – 88.
- American Psychiatric Association. (1994). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (4th Ed.)*. Washington, DC: American Psychiatric Association.
- Andrianto, H. (2003). Perjudian sabung ayam di Bali. *Tesis*. Jakarta: Program Studi Kajian Ilmu Kepolisian, Program Pascasarjana, Universitas Indonesia.
- Bali Post. (2008a, 30 Juni). Polisi bubarkan tajen di Mungguna Tihingan. *Bali Post*. Diakses dari <http://www.balipost.co.id/mediadetail.php?module=detailberita&kid=2&id=1466>
- Bali Post. (2009, 5 September). Setahun Bali mandara: Pedanda Gunung tanya janji legalkan tajen. *Bali Post*. Diakses dari <http://www.balipost.co.id/mediadetail.php?module=detailberita&kid=10&id=19310>
- Bali Post. (2008b, 17 September). Polsek Gianyar bubarkan tajen. *Bali Post*. Diakses dari <http://www.balipost.co.id/mediadetail.php?module=detailberita&kid=2&id=4950>
- Bali Post. (2010a, 17 Juni). Kapolres diadili: DPRD minta tindak tegas tajen & kafe. *Bali Post*. Diakses dari <http://www.balipost.co.id/mediadetail.php?module=detailberita&kid=2&id=37257>
- Bali Post. (2010b, 13 September 2010). Tajen diperdakan, Bali pulau judi. *Bali Post*. Diakses dari <http://www.balipost.co.id/mediadetail.php?module=detailberita&kid=10&id=41679>
- Bali Post. (2010c, 14 September 2010). Tajen tak perlu diperdakan. *Bali Post*. Diakses dari <http://www.balipost.co.id/mediadetail.php?module=detailberita&kid=10&id=41747>
- Binde, P. (2005). Gambling across cultures: Mapping worldwide occurrence and learning from ethnographic comparison. *International Gambling Studies*, 1(6), 1-27.
- Breen, H. (2011). Risk and protective factors associated with gambling consequences for indigenous Australians in North Queensland. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-15. doi: 10.1007/s11469-011-9315-8
- Culin, S. (1924). The game of ma-jong. *Brooklyn Museum Quarterly*, xi, 153-168.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1984). *Permainan rakyat daerah Bali*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia.
- Devereux, E.C. (1979). Gambling. In J.J. Ponzetti. *The International Encyclopedia of the Social Sciences, Vol. 17*. New York: Macmillan.
- Dickerson, M., Allcock, C., Blaszczyński, A., Nicholls, B., Williams, J., & Maddern, R. (1996). *A preliminary exploration of the positive and negative impacts of gambling and wagering on Aboriginal people in NSW*. Sydney: Australian Institute of Gambling Research.
- Geertz, C. (1973). The Interpretation of Cultures. In C. Geertz. *Notes on the Balinese cockfight* (pp. 412-453). New York, NY: Basic Books.
- Hunter, E., & Spargo, R. (1988). What's the big deal? Aboriginal gambling in the Kimberley region. *The Medical Journal of Australia*, 149, 668–672.

- Hofstede, G., Hofstede, G.J. (2005). *Cultures and organizations: Software of the mind*. New York: McGraw-Hill.
- Kaare, P.R., Mõttus, R., & Konstabel, K. (2009). Pathological gambling in Estonia: Relationships with personality, self-esteem, emotional states and cognitive ability. *Journal of Gambling Studies*, 25(3), 377-390. doi: 10.1007/s10899-009-9119-y
- McDonald, H., & Wombo, B. (2006). *Indigenous gambling scoping study: A summary*. Darwin: Charles Darwin University.
- National Research Council. (1999). *Pathological gambling: A critical review*. Washington, DC: National Academy Press.
- Raylu, N., & Oei, T. P. S. (2002). Pathological gambling: A comprehensive review. *Clinical Psychology Review*, 22, 1009-1061.
- Raylu, N., & Oei, T. P. S. (2004). Role of culture in gambling and problem gambling. *Clinical Psychology Review* 23, 1087-1114.
- Schreiber, L., Odlaug, B. L., Suck Won, K., & Grant, J. E. (2009). Characteristics of pathological gamblers with a problem gambling parent. [Article]. *American Journal on Addictions*, 18(6), 462-469. doi: 10.3109/10550490903206007
- Tang, C.S., Wu, A.M.S., & Tang, J.Y.C. (2006). Gender differences in characteristics of chinese treatment-seeking problem gamblers. *Journal of Gambling Studies*. doi: 10.1007/s10899-006-9054-0
- Thomson, W.N. (2010). *The international encyclopedia of gambling*. Santa Barbara, California: ABC-CLIO, LLC.
- Westermeyer, J. (1999). The role of cultural and social factors in the cause of addictive disorders. *The Psychiatric Clinics of North America*, 22, 253-273.
- Williams, R. J., & Wood, R. T. (2007, July 20). *Internet Gambling: A Comprehensive Review and Synthesis of the Literature*. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre, Guelph, Ontario, CANADA.
- Young, M., & Stevens, M. (2009). *Reported gambling problems in the Indigenous and total Australian population*. Melbourne: Gambling Research Australia.