

# JUDI YANG MENCANDU DALAM NOVEL *THE GAMBLER* KARYA FYODOR DOSTOEVSKY

**Achmad Fanani**

*University of Pesantren Tinggi Darul Ulum*

*akufanani@gmail.com*

## **Abstract**

The Gambler is a novel written by Fyodor Dostoevsky about a young teacher who worked in the family of a Russian general who was once a wealthy man. This novel, as can be seen in the back-cover of the novel, is a reflection of the author's addiction to roulette, Dostoevsky completed the writing of this novel in a very short deadline so that he could pay off his gambling debts. The main character of this novel, Alexei Ivanovich, can be categorized as a pathological gambler. He meets at least five out of ten characteristics of a pathological gambler: *preoccupation, tolerance, escape, chasing, loss of control, and bailout.*

**Key words: gambler, gambling, addicted**

## **PENDAHULUAN**

Perjudian, sama halnya dengan pelacuran, telah ada dimuka bumi sama dengan peradaban manusia. Dalam cerita Mahabarata dapat diketahui bahwa Pandawa menjadi kehilangan kerajaan dan dibuang ke hutan selama 13 tahun karena kalah dalam permainan judi melawan Kurawa. Di dunia barat perilaku berjudi sudah dikenal sejak jaman Yunani kuno. Keanekaragaman permainan judi dan tekniknya yang sangat mudah membuat perjudian dengan cepat menyebar ke seluruh penjuru dunia.

Sama seperti bangsa-bangsa lain di dunia, perilaku berjudi juga merebak dalam masyarakat Indonesia. Namun karena hukum yang berlaku di INDONESIA tidak mengizinkan adanya perjudian, maka kegiatan tersebut dilakukan secara sembunyi-sembunyi. Perjudian dalam masyarakat Indonesia dapat dijumpai di berbagai lapisan masyarakat. Bentuk-bentuk perjudian pun beraneka ragam, dari yang tradisional seperti perjudian dadu, sambung ayam, permainan ketangkasan, tebak lagu sampai pada penggunaan teknologi canggih seperti judi melalui telepon genggam atau internet.

*The Gambler* adalah sebuah novel yang ditulis oleh Fyodor Dostoevsky tentang seorang pengajar muda yang bekerja di keluarga seorang jenderal Rusia yang dulunya adalah orang yang kaya raya. Novel ini, seperti yang dapat dilihat di *back-cover* novel,

merupakan cerminan dari kecanduan penulis akan judi roulette. Dostoevsky menyelesaikan penulisan novel ini dalam tenggat waktu yang sangat singkat agar dia dapat melunasi hutang-hutang judinya.

Dalam tulisan ini akan dibahas tentang bagaimana judi dapat begitu mencandu dan apakah tokoh utama dalam novel ini, Alexei Ivanovich, dapat dikategorikan sebagai seorang *pathological gambler*, yaitu tingkatan penjudi yang paling parah.

## **Judi Yang Mencandu**

*Money won is twice as sweet as money earned* – dari film “The Color of Money.”

Menarik menyimak apa yang diceritakan dalam *The Gambler*. Cerita sentral dalam novel ini adalah tentang perjalanan seorang laki-laki yang terjerumus ke dalam permainan judi dan berharap mendapat keuntungan dari meja-meja judi. Banyak cara dan teknik yang dia lakukan untuk mendapatkan kemenangan dari permainan untung-untungan ini.

*The Gambler* menekankan bahwa judi adalah permainan yang sangat mencandu, bahkan bagi orang yang paling awam sekalipun. Alexey Ivanovich pada awalnya bukanlah seorang penjudi. Dia berjudi karena diminta oleh Polina, seorang wanita yang dia cintai. Tetapi setelah dia mencoba bertaruh dan kemudian merasakan manisnya kemenangan, dia lantas menjadi begitu keranjingan dan terus ingin mengulang (hal. 19-30). Memang, seperti kata-kata dalam film *The Color of Money*, “*Money won is twice as sweet as money earned*” (Uang yang dimenangkan (dari perjudian) terasa dua kali lebih manis dari pada uang yang didapat (dari pekerjaan)), uang yang didapat oleh Alexey Ivanovich seperti sebuah manisan yang membuat orang tergoda untuk mengulang dan terus mengulang sekali lagi. Kalau sudah kecanduan, kekalahan atau rasa sakit bukanlah masalah. Orang yang sudah kecanduan judi tidak akan mempedulikan apakah dia akan kalah atau menang. Yang terpenting baginya adalah bermain dan merasakan ketegangan-ketegangan.

Bagaimana judi sangat mencandu juga terlihat pada diri Granny. Granny adalah seorang wanita tua renta berusia 70 tahun yang bahkan sudah tidak berdaya. Tetapi ketika dia mulai bermain judi dan merasakan manisnya kemenangan (keberuntungan), dia juga menjadi kecanduan (hal. 145-155). Dia selalu ingin mengulang sensasi kemenangan. Dan walaupun kalah, dia akan berusaha keras mengejar dan mendapatkan apa yang telah hilang

tersebut. Bagi seorang penjudi, uang dapat cepat didapat dan juga dapat cepat hilang. Semuanya tergantung pada keberuntungannya waktu itu.

Selain itu novel *The Gambler* juga menggambarkan bagaimana seseorang dapat begitu terobsesi dengan permainan judi. Bagaimana seseorang yang tadinya hanya melakukan permainan judi untuk sekedar iseng untuk melewati waktu luang, akhirnya terpuruk menjadi penjudi yang ketagihan dan lebih parah lagi menjadi penjudi yang sarat problem, baik kejiwaan maupun struktur keuangan, serta kacaunya struktur kewajiban (kerja, keluarga dan sebagainya).

Dalam novel ini paling tidak tergambar tiga tahap seseorang menjadi seorang pencandu judi. Yang pertama adalah tahap kemenangan. Fase ini menekankan jika pada permulaannya pemain mendapatkan kemenangan, dia akan cenderung untuk terus mengulangnya. Pertama dia main dengan uang kecil tetapi ketika mulai menang dia akan bermain dengan uang yang lebih besar – seperti yang terlihat pada apa yang dilakukan oleh Alexey maupun Granny. Keoptimisan untuk menang akan selalu menyertai langkahnya. Nilai uang menjadi lain untuk si pemain. Dan uang menang menjadi status. Ini menjadi dorongan mau menjadi lebih. Lama kelamaan menjadi integrasi dengan kelakuannya. Umumnya si pemain kehilangan realitas dengan suksesnya dan merasa hebat dengan wawasannya mengenai permainan judi. Tetapi moment tertentu krusial: fase berikutnya datang.

Yang kedua adalah tahap kalah. Dalam tahap ini si pemain sudah mulai sering kalah – Alexey dan Granny juga mengalaminya – dia mulai mendapat perasaan bahwa dia juga bisa kalah, dengan ini harga dirinya mulai kacau. Dia hanya melihat jalan satu-satunya bermain lebih intensif, dengan harapan kekalahannya atau kerugiannya bisa kembali. Problem paling besar baginya adalah bagaimana mendapat uang supaya bisa main judi. Dalam tahap ini seseorang menjadi mudah tersinggung dan marah-marah seperti apa yang terjadi pada Granny. Ini akan terjadi kumulatif dan terjadi fase baru untuk dia.

Terakhir adalah tahap putus asa. Kekalahan demi kekalahan akan membuat si pemain putus asa. Tahap ini juga tergambar pada tokoh Alexey dan Granny. Mereka mengalami keputusasaan karena terus mengalami kekalahan. Uang mereka habis karena berjudi. Si pemain mendapatkan efek tragis karena kelakuannya. Hutang bertumpuk, kehilangan sosial kontak dan relasi, biasanya kehilangan kerja, income, psikis dan fisik banyak keluhan. Alexey bahkan sempat dipenjara gara-gara permainan ini.

### **Apakah Alexei Ivanovich seorang *Pathological Gambler*?**

Karena novel ini banyak bercerita tentang seorang yang kecanduan akan perjudian, maka menarik untuk melihat apakah sang tokoh utama, Alexei Ivanovich, dapat dikategorikan sebagai seorang *pathological gambler*. *Pathological gambler* disebut juga dengan *compulsive gambler*. Ciri-ciri penjudi tipe ini adalah ketidakmampuannya melepaskan diri dari dorongan-dorongan untuk berjudi. Mereka sangat terobsesi untuk berjudi dan secara terus-menerus terjadi peningkatan frekuensi berjudi dan jumlah taruhan, tanpa dapat mempertimbangkan akibat-akibat negatif yang ditimbulkan oleh perilaku tersebut, baik terhadap dirinya sendiri, keluarga, karir, hubungan sosial atau lingkungan disekitarnya.

American Psychiatric Association atau APA mendefinisikan ciri-ciri *pathological gambling* sebagai berikut: "*The essential features of pathological gambling are a continuous or periodic loss of control over gambling; a progression, in gambling frequency and amounts wagered, in the preoccupation with gambling and in obtaining monies with which to gamble; and a continuation of gambling involvement despite adverse consequences*".

Meskipun pola perilaku berjudi ini tidak melibatkan ketergantungan terhadap suatu zat kimia tertentu, namun menurut para ahli, perilaku berjudi yang sudah masuk dalam tingkatan ini dapat digolongkan sebagai suatu perilaku yang bersifat adiksi (addictive disorder). DSM-IV (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders-fourth edition) yang dikeluarkan oleh APA menggolongkan *pathological gambling* ke dalam gangguan mental yang disebut Impulse Control Disorder. Menurut DSM-IV tersebut diperkirakan 1% - 3% dari populasi orang dewasa mengalami gangguan ini. Individu yang didiagnosa mengalami gangguan perilaku jenis ini seringkali diidentifikasi sebagai orang yang sangat kompetitif, sangat memerlukan persetujuan atau pendapat orang lain dan rentan terhadap bentuk perilaku adiksi yang lain. Individu yang sudah masuk dalam kategori penjudi patologis seringkali diiringi dengan masalah-masalah kesehatan dan emosional. Masalah-masalah tersebut misalnya kecanduan obat (Napza), alkoholik, penyakit saluran pencernaan dan pernafasan, depresi, atau masalah yang berhubungan dengan fungsi seksual (Pasternak dan Fleming, 1999).

Adapun kriteria individu yang dapat digolongkan sebagai penjudi yang patologis menurut DSM-IV Screen (alat yang digunakan untuk mengukur tingkatan penjudi) adalah

jika individu tersebut menunjukkan 5 (lima) faktor atau lebih dari faktor-faktor sebagai berikut:

- *Preoccupation*. Terobsesi dengan perjudian (contoh. sangat terobsesi untuk mengulangi pengalaman berjudi yang pernah dirasakan dimasa lalu, sulit mengalihkan perhatian pada hal-hal lain selain perjudian, atau secara khusus memikirkan cara-cara untuk memperoleh uang melalui perjudian)
- *Tolerance*. Kebutuhan untuk berjudi dengan kecenderungan meningkatkan jumlah uang (taruhan) demi mencapai suatu kenikmatan/kepuasan yang diinginkan
- *Withdrawal*. Menjadi mudah gelisah dan mudah tersinggung setiap kali mencoba untuk berhenti berjudi
- *Escape*. Menjadikan perjudian sebagai cara untuk melarikan diri dari berbagai masalah hidup atau perasaan yang kurang menyenangkan (contoh. Perasaan bersalah, ketidakberdayaan, cemas, depresi, sedih)
- *Chasing*. Setelah kalah berjudi, cenderung kembali berjudi lagi untuk mengejar kemenangan supaya memperoleh titik impas
- *Lying*. Berbohong kepada anggota keluarga, konselor atau terapist atau orang lain tentang keterlibatan dirinya dalam perjudian
- *Loss of control*. Selalu gagal dalam usaha mengendalikan, mengurangi atau menghentikan perilaku berjudi
- *Illegal Acts*. Terlibat dalam tindakan-tindakan melanggar hukum, seperti penipuan, pencurian, pemalsuan, dsb, demi menunjang biaya finansial untuk berjudi.
- *Risked significant relationship*. Membahayakan atau menyebabkan rusaknya hubungan persahabatan dengan orang-orang yang sangat berperan dalam kehidupan, hilangnya pekerjaan, putus sekolah atau keluarga menjadi berantakan, atau kesempatan berkarir menjadi hilang.
- *Bailout*. Mengandalkan orang lain untuk memberikan uang kepada dirinya ataupun keluarganya dalam rangka mengurangi beban finansial akibat perjudian yang dilakukan

Di dalam novel ada beberapa karakteristik diatas dalam diri Alexey Ivanovich. Hanya saja apakah ada lima atau lebih karakteristik yang terdapat dalam tokoh utama sehingga ia dapat dikategorikan sebagai seorang *pathological gambler*? Kita tahu bahwa Alexey sangat terobsesi dengan perjudian. Dia sepertinya tidak pernah lepas dari aktivitas ini. Semenjak pertama kali mulai berjudi, atas perintah Polina, dia seakan hidup dengan judi, khususnya *roulette*. Bagi dia, *roulette* dapat mengubah nasib dengan seketika, dapat

membuat dia kaya – dan juga miskin – dengan sekejap (hal. 46). Dan baginya, laki-laki sejati adalah laki-laki yang berani mengambil risiko (hal. 287). Selain itu bagi Alexei *roulette* adalah seperti halnya makanan. Ia bukan hanya sekedar untuk main-main atau hiburan tetapi lebih sebagai kebutuhan yang harus dipenuhi. Dia hidup untuk berjudi dan judi adalah kehidupannya.

Baginya kekalahan di meja judi bukanlah akhir dari segalanya. Masih ada banyak kesempatan untuk mendapatkan kembali apa yang hilang. Setiap kali dia kalah, walaupun terkadang dihinggapi rasa takut, dia akan selalu berusaha untuk memenangkannya kembali. Misalnya, di halaman 225, dia menceritakan bagaimana dia selalu berusaha untuk mendapatkan kembali apa yang hilang karena dia memiliki keyakinan yang kuat untuk dapat menang bahkan sampai dengan koin terakhir.

*“Kemudian, aku ingat, aku memasang taruhan dua ribu florin pada dua belas angka tengah, dan kalah; aku mempertaruhkan uang emasku, delapan puluh friedrich d’or, dan kalah. Aku memandang dengan ketakutan: aku merenggut dua ratus florin yang masih aku punyai dan mempertaruhkannya pada dua belas angka pertama – dengan serampangan, dengan acak, tanpa berpikir! Saat itu, sesaat ketegangan, seperti, mungkin, perasaan yang dialami oleh Madame Blanchard ketika ia melompat dari sebuah balon di Paris ke bumi.”*

Tentu tidak hanya sekali itu ia melakukannya. Setiap kali mengalami kekalahan, dia akan selalu berusaha untuk memenangkannya kembali. Begitu seterusnya. Kegagalan yang dia alami sama sekali tidak membuat dia ragu pada dirinya. Hal ini dikarenakan, dia memiliki keyakinan yang sangat kuat untuk menang (hal. 56 dan 286). Bahkan untuk koin terakhir pun dia masih memiliki keyakinan untuk memenangkannya.

Dalam berjudi Alexei memiliki kecenderungan untuk selalu menaikkan jumlah taruhan, terutama ketika dia mulai menang. Di awal-awal permainan ketika dia masih memiliki sedikit uang dia akan berhati-hati dalam hal jumlah taruhannya. Dia akan bermain dalam taruhan-taruhan kecil. Tetapi ketika dia mulai menang dan mendapat banyak uang, dia akan tergoda untuk mendapatkan kemenangan lebih besar dan bertaruh dengan jumlah yang lebih besar pula walaupun dengan resiko kalah dan kehilangan uangnya dengan cepat (hal. 46).

Alexei melakukan perjudian (*roulette*) sebagai bentuk pelarian. Baginya judi adalah pekerjaannya. Dia tidak punya pekerjaan lain yang bisa dia andalkan untuk mendapatkan

uang, yang dapat menyelamatkan dirinya agar tetap hidup. Bagi dia, roulette adalah tempat terbaik dan tercepat untuk mendapatkan uang. Dengan kata lain dia menggunakan roulette sebagai wahana untuk membangun harapan-harapannya.

“Jadi kau masih melanjutkan keyakinanmu bahwa roulette hanya merupakan pelarian dan penyelamatanmu?” (hal. 29).

Alexei juga sangat sulit untuk melepaskan diri dari perjudian. Dia sama sekali tidak dapat menghindar dari berjudi ketika ada uang di tangannya, berapa pun itu. Judi dalam dirinya bagaikan virus yang telah menyebar ke seluruh sel otaknya dan mempengaruhi cara berpikirnya. Ia kehilangan kendali atas dirinya, dalam hal ini judilah yang mempengaruhi cara dia bertindak. Inilah yang menyebabkan Mr. Astley tidak mau memberi Alexei banyak uang. Dia tahu betul bahwa banyak atau sedikit uang yang dia berikan pada Alexei, dia pasti akan menggunakannya untuk berjudi lagi (hal. 285).

Di banyak bagian dalam novel digambarkan bagaimana Alexei sering mengalami masalah keuangan akibat kalah dalam berjudi. Dia mengalami kesulitan dalam membayar uang hotel dan keperluan lainnya. Bahkan dia pun sempat dipenjara dan bisa keluar hanya karena belas kasihan seseorang yang menebus dirinya. Uang yang dia gunakan untuk berjudi juga kebanyakan adalah pemberian dari orang lain. Dia pada hakikatnya tidak pernah menjadi benar-benar kaya dari berjudi, walaupun sesekali dia mendapatkan kemenangan besar. Bahkan di akhir cerita, dia membutuhkan pemberian uang dari Mr. Astley untuk menyusul Polina ke Swiss, walaupun kemudian dia menggunakan uang itu untuk berjudi lagi.

Dari kenyataan diatas, Alexei Ivanovich, sang tokoh utama dalam novel ini dapat dikatakan sebagai seorang *pathological gambler*. Dalam dirinya paling tidak ada 5 atau lebih karakteristik seorang *pathological gambler* yaitu *preoccupation, tolerance, escape, chasing, loss of control, dan bailout*.

## **SIMPULAN**

Dari uraian di atas ada beberapa hal yang dapat disimpulkan. Pertama permainan judi adalah permainan yang sangat mencandu. Seorang yang awam sekalipun akan terjerat dalam candu ini ketika dia mulai merasakan kemenangan. Kemenangan-kemenangan kecil dari berjudi jauh lebih manis rasanya dari pada kemenangan-kemenangan jenis lain.

Kemenangan dari berjudi dapat membuat seseorang merasa sebagai orang yang selalu beruntung yang akibatnya membuat dia selalu optimis.

Walaupun demikian, kemenangan itu sebenarnya hanyalah tahap awal dari kekalahannya. Setelah dia merasakan kemenangan-kemenangan, dia akan segera mengalami banyak kekalahan yang membuat dia jatuh miskin dan putus asa. Dengan kata lain judi adalah cara terbaik untuk jatuh miskin.

Adapun tokoh utama dalam novel *The Gambler*, Alexei Ivanovich, dapat dikategorikan sebagai seorang *pathological gambler*. Hal ini dikarenakan dia memenuhi paling tidak 5 dari 10 karakteristik seorang *pathological gambler* yaitu *preoccupation* (terobsesi dengan perjudian), *tolerance* (meningkatkan jumlah taruhan), *escape* (sebagai bentuk pelarian), *chasing* (selalu berusaha memenangkan kembali apa yang kalah), *loss of control* (kehilangan kontrol diri), dan *bailout* (dan mengandalkan uang dari orang lain).

## **REFERENSI**

Carson, C. Robert., dan Butcher, James N. 1992. *Abnormal Psychology and Modern Life*.

Ninth edition. New York: Harper Collins Publishers Inc.

Papu, Johannes. 2002. *Perilaku Berjudi* ://www.e-

psikologi.com/epsi/sosial\_detail.asp/diakses tanggal 12 Maret 2010.

Pasternak IV, A.V. dan Fleming, M.F. 1999. *Prevalence of gambling disorders in a primary care setting*. Archives of Family Medicine, 8, 515-520.

<http://www.basionline.org/1999/11/index.html/> diakses tanggal 12 Maret 2010.

