

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.

Permainan judi yang sudah ada sejak ratusan tahun lalu di Nusantara. Pada mulanya perjudian itu berwujud permainan atau kesibukan pengisi waktu senggang guna menghibur hati, jadi sifatnya rekreatif dan netral. Menurut Remaja (2011: 82) dalam aktivitas perjudian, ada unsur minat dan pengharapan yang makin meninggi, juga unsur ketegangan, disebabkan oleh ketidakpastian untuk menang atau kalah. Situasi tidak pasti ini membuat hasrat makin tegang dan makin gembira, membuahkan efek-efek yang kuat dan rangsangan-rangsangan yang besar untuk betah bermain.

Berbagai macam dan bentuk perjudian telah demikian merebak dalam kehidupan masyarakat sehari-hari, baik yang bersifat terang-terangan maupun secara sembunyi-sembunyi. Perjudian terjadi di berbagai tempat, sehingga banyak muncul agen-agen judi yang sebenarnya telah menyedot dana masyarakat dalam jumlah yang cukup besar.

Menurut Kartono (1992: 66) permainan judi yang sudah ada sejak ratusan tahun lalu di Nusantara hingga berbentuk negara Indonesia.

Perjudian yang masih ada hingga sekarang yaitu, *Toto Gelap (Togel)* yaitu permainan judi dengan cara mengundi angka yang pemenangnya memiliki angka keluar yang sama dengan angka yang dibeli. *Sabung Ayam* dimana 2 ekor ayam diadu sampai salah satu dari ayam itu ada yang kabur atau mati. *Pakong* yaitu jenis judi yang tidak jauh dengan judi *Togel*. Judi pertandingan, judi kartu (*Poker, Gaplek, Remi*) dan judi aduan (menggunakan binatang), tebak biji sawo dan lain-lain.

Dalam perjudian dengan skala yang cukup besar ditahun 60'an pemerintah Orde Baru mengorganisir beberapa bentuk undian berhadiah yang terindikasi judi. Menurut Tiyarto (2006: 6-7) terdapat dinamika dalam perkembangan perjudian dari masa Orde Baru melalui kebijakan UU No. 22 Tahun 1954 tentang undian Porkas yakni sumbangan dana untuk olah raga, Porkas berubah menjadi KSOB (Kupon Sumbangan Olah Raga Berhadiah), KSOB telah bubar dan berganti nama pada tanggal 1 Januari 1989 dengan nama SDSB (Sumbangan Dermawan Sosial Berhadiah), dan pada akhirnya pada tanggal 25 November 1993, pemerintah mencabut dan membatalkan pemberian izin untuk pemberlakuan SDSB pada tahun 1994.

Kemudian Haryanto (2003: 13), mengambil data pada tahun 2003 dari Pusat Penelitian Pranata UI, mengemukakan bahwa di Jakarta setidaknya terdapat 13 lokasi perjudian kelas kakap yang omset perharinya sebesar 13 milyar rupiah dan pertahunnya hingga 46,8 triliun rupiah. Lalu ditambahkan pula bagaimana beberapa tempat disinyalir terdapat *backing* dari aparat keamanan. *Backing* ini yaitu merupakan pihak-pihak yang melindungi tempat perjudian tersebut sehingga aman dari hal-hal yang mengganggu tempat perjudian tersebut.

Haryanto (2003: 14) mengemukakan bahwa ada lokasi perjudian dimana lokasi tersebut di *backing* oleh aparat keamanan tepatnya di Ngawi, Jawa Timur terdapat bentrokan antara Laskar Jihad dengan preman *backing* judi yang mengatasnamakan PDIP. Laskar Jihad yang semula berniat untuk memberantas kemaksiatan justru berakhir dengan penangkapan di pihak Laskar Jihad sebanyak 102 orang.

Dalam beberapa penelitian telah dikemukakan mengapa perjudian hingga saat ini tetap ada yaitu salah satunya menurut Dulung (dalam Azania 2013: 177-178) ada beberapa faktor yang menjadi latar belakang para masyarakat melakukan judi yaitu adalah; Faktor situasional yaitu bagaimana lingkungan menjadi tempat yang aman bagi para bandar judi untuk mengadakan perjudian. Faktor belajar yaitu apabila seseorang telah tau bagaimana cara berjudi maka akan ada kecenderungan untuk mengulanginya lagi. Faktor probabilitas yaitu adalah dimana seseorang yakin dengan kesempatan menang dalam berjudi. Sedangkan faktor keterampilan yaitu adanya rasa percaya diri yang tinggi karena sudah merasa terampil dalam berjudi sehingga yakin bahwa dirinya akan memenangkan perjudian tersebut. Kemudian permasalahan sosial ekonomi individu dimana pola pikir untuk mendapatkan uang secara instan mendorong masyarakat untuk berjudi. Kondisi perekonomian juga dapat merupakan satu sebab seseorang melakukan kejahatan yang akhirnya akan membawa orang kepada pendidikan yang rendah dan pada tahap selanjutnya membawa dampak kepada baik atau tidak baiknya pekerjaan yang diperoleh. Secara umum, orang yang memiliki tingkat pendidikan yang rendah cenderung mendapat pekerjaan yang tidak layak.

Keadaan yang demikian menyebabkan seseorang dapat kehilangan kepercayaan diri dan menimbulkan jiwa yang apatis, frustrasi serta hilangnya respek atas norma-norma yang ada di sekitarnya.

Menurut Hardoon dan Deverensky (dalam Azania 2013: 187) menyatakan bahwa faktor seseorang melakukan perjudian adalah dari faktor religiusitas personal seseorang itu sendiri yaitu bagaimana individu-individu mempengaruhi individu yang lain yang akhirnya individu tersebut menerima pengaruh akan tawaran untuk melakukan perjudian. Apabila individu tersebut dapat menguatkan diri untuk menolak tawaran dari individu yang lain maka dia tidak akan tertarik pada tawaran untuk berjudi.

Sebagaimana halnya perbuatan kriminal yang telah disepakati bersama dan tertuang dalam Undang Undang Dasar, tentu dapat memberi dampak negatif bagi para penjudi maupun yang berada disekitarnya seperti yang dikemukakan Kartono (1992: 73-74) adalah: 1). Mendorong untuk melakukan pengelapan atau korupsi. 2). Energi dan pikiran tersita untuk berjudi. 3). Badan menjadi tidak sehat karena tegang tak imbang. 4). Mengacaukan pikiran karena tergoda harapan tak tentu. 5). Mekerjaan terlantar karena asik berjudi. 6) Keluarga terlantar karena berjudi. 7). Hati rapuh mudah tersinggung. 8). Mental menjadi labil. 9). Terdorong untuk melakukan perbuatan kriminal.

Kusuma (1988:55) menambahkan bahwa reaksi sosial terhadap perjudian tersebut cukup keras, bukan saja dari kalangan agamawan melainkan juga organisasi-organisasi kemasyarakatan dan kalangan lain yang peduli terhadap masalah judi ini.

Terdapat 2 cara dalam usaha mencegah kejahatan perjudian ini yaitu pencegahan secara preventif dan pencegahan secara represif. Pencegahan secara represif adalah merupakan hak aparat untuk kemudian memproses pelaku perjudian. Sastrosoeharjo (dalam Bawengan, 1977: 186) berpendapat bahwa *“there is no such crimeless society, but the prevention of the crime is always be one of the major problems society has to face with.”* Dalam hal ini dimaksudkan bahwa pencegahan secara preventif adalah sangat penting dalam meredam kejahatan, termasuk kejahatan perjudian. Menurut Cavan (dalam Bawengan, 1977: 190-191) berpendapat bahwa pencegahan kejahatan dimulai dari masa remaja dengan cara masyarakat turut berperan dalam usaha preventif tersebut yaitu: 1). Keluarga menjaga dan merawat dengan baik anak-anaknya. 2). Menguatkan emosional dan mental. Reckless (dalam Bawengan, 1977: 192) menambahkan pendapatnya bahwa dengan cara penyadaran hukum kekuatan moral yang kokoh, kepercayaan yang teguh, cita-cita yang kuat dan penilaian yang tinggi atas kekuatan moral bersama.

Adapun cara lain menurut Sutherland dan Cressy (dalam Bawengan, 1977: 187-188) adalah: 1). Merubah mereka yang mungkin dapat dirubah dengan menggunakan teknik tertentu. 2). Mengasingkan mereka yang tak dapat dirubah. 3). pengasingan terhadap mereka yang gemar melakukan kejahatan. 4). Membatasi masyarakat yang bersifat mendorong untuk kejahatan. Menurut Kartono (1992: 53) perjudian merupakan suatu gejala penyakit di dalam masyarakat yang paralel dengan keberadaan pelacuran, kejahatan narkoba, juga korupsi. Maka dalam perjudian dianggap sebagai salah satu penyakit masyarakat yang harus diatasi.

Pengertian penyakit masyarakat adalah segenap tingkah laku manusia yang dianggap tidak sesuai dengan norma-norma yang ada didalam masyarakat dan adat istiadat atau tidak terintegrasi dengan tingkah laku umum. Menurut seorang Antropolog dari Universitas Diponegoro Semarang, Kistanto (dalam Tiyarto 2006: 26) mengatakan “Sangat sulit untuk mampu memisahkan perilaku judi dari masyarakat kita. Terlebih orang Indonesia atau orang Jawa khususnya judi telah benar-benar mendarah daging” .

Menurut Martojo (1983: 11-12) Kemajuan teknologi membawa efek samping selain mensejahterakan masyarakatnya. akan tetapi kemajuan yang begitu cepat membawa efek samping yaitu melemahkan manusia dari sisi psikis dan mental karena kehilangan norma yang lama oleh adanya norma baru. Sementara proses sosial terus berjalan dan pengganti norma baru belum ada sebagai pegangan hidup masyarakat disertai mental yang lemah maka nilai dan sikap masyarakat lambat laun berubah.

Hal ini juga karena adanya perbedaan respon mengenai perjudian di dalam masyarakat yang disebabkan adanya kesenjangan antara kenyataan yang ada pada masyarakat dengan apa yang telah disepakati bersama dan tertuang dalam Undang Undang, norma-norma serta kitab suci agama bahwa segala bentuk perjudian adalah perbuatan kriminal dan menyimpang atau haram untuk dilakukan. Dalam pandangan lain deviasi adalah sebutan yang diberikan oleh masyarakat kepada orang atau kelompok lain yang bertingkah laku menyimpang.

Oleh karena itu, terdapat konsep sebutan, cap sosial atau *social definition* atau label, maka kecenderungan orang berpikir bahwa tingkah laku devian itu tidak ada. Sebaliknya deviasi hanya sebatas sebutan atau label saja atau tuduhan terhadap orang yang melakukan tingkah laku tertentu. Menurut Kartono (1992: 15) perjudian juga lekat dengan deviasi yaitu terdapat 3 macam deviasi dan lingkungannya: 1). Individu dengan tingkah lakunya merugikan orang lain tapi tidak dengan diri sendiri. 2). Individu dengan tingkah lakunya menjadi masalah bagi diri sendiri tapi tidak untuk orang lain. 3). Individu dengan tingkah lakunya menjadi masalah pada diri sendiri dan orang lain.

Dalam pandangan deviasi sosial atau penyimpangan sosial terdapat pengertian deviasi secara relatif yaitu menurut Becker (dalam Syamsi, 2010: 9-10) *devian* (pelaku deviasi) adalah orang yang mendapat label demikian. Tingkah laku yang demikian itu adalah *devian* atau tidak tergantung siapa memberi cap pada orang.

Goode dalam pendapatnya mengekemukakan bahwa adanya relativitas perilaku menyimpang bisa disebabkan oleh faktor *audience*, *actor*, dan *situational* (Goode, 1984: 14-16). Ragam persepsi diantara masyarakat tersebutlah yang akhirnya menimbulkan respon yang berbeda pula dalam menyikapi perjudian yang ada ditengah-tengah mereka dan menjadikan perjudian terus eksis ditengah-tengah masyarakat. Dalam menyikapi perjudian ini menurut Kartono (1992: 72) terdapat pandangan berbeda dalam artian kaum yang menentang perjudian tidak dihiraukan sama sekali karena: 1). Sudah kecanduan judi. Malah dari sanalah seolah-olah menjadi salah satu pengharapan akan sebuah keuntungan yang besar dalam waktu yang singkat tanpa harus bersusah-payah.

2). Dianggap peristiwa biasa yang kemudian orang menjadi acuh tak acuh terhadap segala kegiatan yang terindikasi judi pada lingkungan tempat tinggalnya. Menurut Kartono (1992: 8) perjudian yang termasuk dalam patologi sosial juga di dalam masyarakat dapat disebut gejala sosiopatik yaitu tingkah laku yang menyimpang dan berbeda dari kebiasaan serta norma umum yang pada suatu tempat atau waktu tertentu sangat ditolak, sekalipun mungkin tingkah laku tersebut bisa diterima disuatu tempat atau waktu atau masyarakat yang lain.

Sebab-sebab timbulnya peristiwa patologis ini sangat kompleks, dan di dalam faktor yang kompleks ini, faktor yang satu saling mempengaruhi dengan faktor yang lain. Kejahatan adalah hasil dari faktor-faktor yang beraneka ragam dan bermacam-macam. Dan bahwa faktor-faktor itu dewasa ini dan untuk selanjutnya tidak bisa disusun menurut suatu ketentuan yang berlaku umum tanpa ada pengecualian atau dengan perkataan lain; untuk menerangkan kelakuan kriminal memang tidak ada teori ilmiah.

Judi *Koprok* termasuk salah satu dari 3 jenis kategori perjudian yaitu adalah perjudian di tempat keramaian dan perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan. Perjudian Lokal yang cukup populer di Indonesia diantaranya adalah *Sabung Ayam*, Judi *Koprok* (dadu) dan Judi *Togel*. Judi *Koprok* merupakan salah satu judi yang cukup populer dikalangan masyarakat desa terutama hadir disaat desa tersebut tengah mengadakan acara-acara syukuran atau hajatan yang mengundang keramaian.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti-peneliti lain sebelumnya melihat realita bahwasannya judi koprok memang eksis jika pada suatu desa terdapat acara syukuran atau hajatan yang mengundang orang banyak. Hal ini paralel dengan penelitian tentang Sabung Ayam sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Remaja.

Remaja (2011: 83) meneliti tentang bagaimana *Sabung Ayam* selain sebagai arena memutar uang, bisa pula bermakna kejantanan dan sebagai pelampiasan emosi. Sebaliknya dikalangan para pedagang yang berjualan di arena bermakna sebagai tempat mencari nafkah dan aktualisasi semangat kewirausahaan. Hal tersebut sangatlah tepat, mengingat dalam suatu permainan judi sabung ayam, aktivitas yang terjadi tidak hanya milik para pemain judi tetapi juga orang-orang yang terkait dan mempunyai kepentingan lain di dalam arena *Sabung Ayam* seperti para pedagang (baik dagang nasi, dagang kopi, dan pedagang kaki lima lainnya), *tukang ojek* bahkan ada juga orang yang datang ke arena *Sabungan Ayam* hanya untuk menjual ayam saja atau hanya untuk menonton saja. Gambaran yang jelas dari Remaja tersebut adalah juga apa yang terjadi pada judi *Koprok* sebagaimana judi yang terjadi pada keramaian dan telah menjadi kebiasaan masyarakat pada desa yang akan menjadi tempat penelitian peneliti.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti lain sebelumnya mengenai apa saja faktor-faktor yang menyebabkan pelaku bertindak patologis maka faktor-faktor yang mempengaruhi seseorang untuk berjudi ini diantara lain adalah dari faktor ekonomi, faktor religiusitas, faktor lingkungan, faktor sosial budaya dan lain sebagainya.

Maka dari itu peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian apakah terdapat hubungan antara usia seseorang, jenis kelamin seseorang, tingkat pendidikan seseorang dan tingkat pendapatan seseorang dengan perilaku berjudi yang dalam penelitian ini terfokus pada perilaku berjudi *Koprok*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat hubungan antara faktor sosio-demografi dengan pengetahuan tentang hukum berjudi *Koprok*.
2. Apakah terdapat hubungan antara faktor sosio-demografi dengan sikap terhadap judi *Koprok*.
3. Apakah terdapat hubungan antara faktor sosio-demografi dengan perilaku berjudi *Koprok*.

C. Tujuan Penelitian

Dalam kegiatan penelitian ini, peneliti mempunyai tujuan untuk:

1. Mengetahui apakah terdapat hubungan antara faktor sosio-demografi dengan pengetahuan tentang hukum berjudi *Koprok*.
2. Mengetahui apakah terdapat hubungan antara faktor sosio-demografi dengan sikap terhadap judi *Koprok*.
3. Mengetahui apakah terdapat hubungan antara faktor sosio-demografi dengan perilaku berjudi *Koprok*.

D. Kegunaan Penelitian

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan alternatif informasi, bahan referensi serta sebagai sumber awal bagi peneliti-peneliti selanjutnya yang terkait dengan penelitian ini.
2. Penelitian ini diharapkan memberi kontribusi pemikiran dan perkembangan ilmu sosial.