

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Definisi Teori

#### 1. Perjudian

Menurut Kartono (1992: 52) dalam pasal 303 ayat 3 dikemukakan bahwa: "Main judi berarti tiap-tiap permainan yang kemungkinannya menang pada umumnya, tergantung pada untung-untungan saja, juga kalau bertambah besar itu juga karena pemain lebih pandai atau cakap. Main judi juga mengandung segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau main itu atau juga dengan permainan yang ada."

Menurut Kartono (1992: 56) terdapat beberapa klasifikasi perjudian yaitu: 1). Transaksi berdasar taruhan atau spekulasi. 2). Aktifitas-aktifitas agen totalisator. 3). Macam-macam lotre. Dan adapun bentuk lainnya adalah: 1). Undian atau permainan yang legal dengan izin pemerintah. 2). Undian atau permainan yang ilegal. Maka jika ditarik kesimpulan bahwa terdapat 3 unsur suatu perbuatan dapat dinyatakan sebagai perjudian, yaitu: 1). Permainan atau perlombaan. Perbuatan yang dilakukan biasanya berbentuk permainan atau perlombaan. jadi dilakukan semata-mata untuk kesenangan atau kesibukan untuk mengisi waktu senggang guna menghibur hati.

Jadi bersifat rekreatif, namun disini para pelaku tidak harus terlibat dalam permainan dalam permainan karena boleh jadi mereka adalah penonton atau orang yang ikut bertaruh terhadap jalannya suatu permainan atau perlombaan.

2). Untung-untungan. Yaitu untuk memenangkan sebuah perlombaan atau permainan ini lebih banyak mengandalkan unsur spekulatif atau kebetulan atau untung-untungan atau faktor kemenangan yang diperoleh karena kebiasaan atau kepintaran pemain yang sudah terlatih. 3). Ada aturan. Dalam permainan atau perlombaan ini ada taruhan yang dipasang oleh para pihak pemain atau bandar baik dalam bentuk uang atau bentuk harta benda lainnya. Akibat adanya taruhan maka ada saja pihak yang diuntungkan dan ada pihak yang dirugikan. Unsur ini merupakan unsur yang paling utama apakah suatu perbuatan dapat disebut sebagai judi atau bukan.

Perjudian dikategorikan menjadi 3 menurut PP. Nomor 9 tahun 1981 yaitu terdapat 3 jenis kategori perjudian, adalah: 1.) Perjudian di dalam kasino yaitu seperti *Roulette, Blackjack, Baccarat, Poker, Keno, Tombola* dan *Slot Machine*. 2.) Perjudian di tempat keramaian yaitu seperti *Kim, Pancingan, Koprok, Mayong, Macak dan Ere-ere*. 3.) Perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan yaitu *Sabung Ayam*, karapan sapi, pacu kuda, adu kerbau dan adu domba atau kambing.

Perjudian lokal yang populer di Indonesia diantaranya adalah *Sabung Ayam*. *Sabung Ayam* merupakan sebuah adat budaya bagi masyarakat Bali yaitu yang berisikan 2 ekor ayam saling diadu yang biasa dilakukan di halaman atau lapangan terbuka dan disaksikan beramai-ramai, yang mana ayam yang lari atau mati adalah yang kalah dalam adu ayam tersebut.

Secara normatif *Sabungan Ayam* dianggap sebagai suatu bentuk perjudian dan merupakan kejahatan, namun dalam praktiknya masalah judi *Sabungan Ayam* masih sering menjadi polemik pada masyarakat. Masyarakat mengetahui bahwa kegiatan perjudian *Sabungan Ayam* merupakan kegiatan yang melanggar hukum dan dapat dikenakan sanksi pidana, tetapi masyarakat menganggap hal tersebut sebagai suatu hal yang sudah biasa terjadi. (Remaja, 2011: 83)

Judi *Koprok* (dadu). Sejak masa Souw Beng Kong, Kapitan *Tionghoa* pertama di Batavia, rumah judi resmi telah berdiri dan ia diberi hak menarik cukai sebesar 20% dari pajak judi yang dikenakan VOC kepada para pemilik rumah judi. Judi kartu dan dadu, atau disebut juga *Po*, cukup populer di kalangan penggemar judi di Batavia. Masyarakat *Tionghoa* pada masa itu pun juga sudah memperkenalkan judi *Capjiki*. Permainan lotere ala Eropa atau Belanda baru masuk Hindia Belanda pada pertengahan abad ke-19 (Haryanto, 2003: 53). Dalam perkembangannya hingga kini judi dadu yang populer di Jawa memiliki nama tersendiri seperti judi *Koprok* atau *Dadu Kopyok*. Cara bermainnya yaitu sebuah dadu ditaruh dipiring lalu ditutup dengan tempurung kelapa kemudiandikopyok (diguncang-guncangkan), sementara itu pada tikar atau tanah digelar sehelai kertas dengan kotak bernomor. Kalau pemain memasang uang taruhannya pada nomor yang diinginkan kalau tempurung dibuka dan nomor pasangan cocok dengan nomor dadu, maka si pemasang telah dinyatakan menang dari atas dasar aturan tersebut. Kemudian ia akan dibayar 10 hingga 25 kali lipat pasangan sesuai perjanjian yang telah disepakati dengan Bandar judi *Koprok* tersebut. (Kartono, 1992: 70-77)

Judi *Togel* yaitu salah satu bentuk perjudian yang ada di masyarakat dan dapat diartikan sebagai salah satu bentuk permainan perjudian dengan menggunakan angka untuk menebak-nebak supaya mendapat keuntungan dengan angka yang telah ditetapkan pada saat dikeluarkan. (Haryanto, 2003: 48)

Greenson (dalam Bawengan, 1977: 90-92) membagi perilaku penjudi menjadi 3 jenis tipe, yaitu;

1. *Normal person*, atau orang normal (biasa) yang berjudi sebagai hiburan atau iseng dan mampu menghentikannya bila individu tersebut menghendakinya.
2. *Professional gamblers*, ialah orang yang memilih perjudian sebagai mata pencahariannya.
3. *Neurotic gambler*, ialah penjudi yang *neurotic*, melakukan perjudian karena dorongan alam tidak sadarnya dan sulit untuk menghentikannya. Tipe ini termasuk dalam *habitual criminal* yaitu tindak kriminal yang dilakukan berulang-ulang tanpa memikirkan dampaknya. Biasanya tipe ini adalah individu yang mempunyai ketagihan (*addicted*) untuk terus berjudi. Tipe ini dibedakan menjadi dua tipe lagi yaitu;
  - a. *Solitaire gambler*, yaitu penjudi yang mempunyai perilaku berjudi secara individual dalam mengadu untung. Misalnya berjudi dengan media *Pinball* atau mesin *Jackpot*.
  - b. *Social gambler*, yaitu penjudi yang mempunyai perilaku berjudi membutuhkan orang lain sebagai lawan bermain dalam mengejar keuntungan. Misalnya judi permainan kartu dan dadu.

Menurut Reckless (dalam Bawengan, 1977: 93), *Neurotic gambler* tidak mampu menghentikan perilaku berjudi tidak selalu karena dorongan kebutuhan alam bawahsadarnya (*unconscious needs*) atau alam sadarnya yang mengalami neurotik tetapi lebih kepada gangguan psikopatik yang berat.

Menurut Blaszczynsky & Nower (dalam Asnawati, 2013: 169-170) Faktor yang membentuk individu menjadi penjudi patologis karena adanya faktor motivasi, lingkungan dan cara berpikir yang keliru. Pertama yaitu faktor motivasi adalah keinginan untuk mencari kegembiraan dan melarikan diri dari stress membentuk suatu harapan berupa kemenangan besar yang dapat mengubah gaya hidup mereka. Kedua yaitu faktor Lingkungan. Bahwa secara umum lingkungan menjadi faktor yang mempengaruhi perilaku berjudi. Dalam prinsip dasar proses perilaku berjudi terbentuk karena adanya pengkondisian dari lingkungan.

Penelitian yang dilakukan oleh Petry (dalam Asnawati, 2013: 161) selanjutnya mencoba menjelaskan bahwa perilaku berjudi juga dipengaruhi oleh cara berfikir yang keliru sehingga membentuk suatu keyakinan dan kesalahpahaman dari sebuah peristiwa yang terjadi. Pengaruh media, pengaruh agama, budaya, dan pengalaman pribadi terhadap perilaku berjudi memainkan peran penting membentuk sikap individu terhadap penerimaan kegiatan perjudian sebagai kegiatan hiburan yang menawarkan kesempatan untuk menambah penghasilan. Keadaan ini mendorong pengembangan bentuk-bentuk keyakinan yang tinggi atau harapan menang.

Menurut Ferland (dalam Asnawati, 2013: 168) setidaknya terdapat tiga dampak yang dialami penjudi patologis yaitu dampak pada keluarga dan keuangan, legalitas dan fisik. Dampak pada keluarga dan keuangan akan dialami penjudi patologis karena penjudi patologis terjebak dalam hutang yang menyebabkan keuangan tidak stabil. Hal ini dapat menyebabkan resiko pada keluarga sehingga terdapat konsekuensi perceraian dalam keluarga, Selain itu penjudi patologis banyak yang menelantarkan pekerjaan dikarenakan aktivitas perjudian yang dilakukan secara terus menerus. Dampak kedua yaitu pada legalitas, stres yang terkait dengan beban keuangan pribadi dan dapat menyebabkan kecemasan, depresi dan gangguan kognitif. Hal ini dapat menyebabkan penjudi patologis terdorong untuk melakukan kegiatan kriminal, untuk mengganti kerugian mereka dengan melakukan tindak kriminal seperti pencurian dan penipuan. Dampak ketiga yaitu pada fisik dimana beban keuangan, masalah keluarga dan kegiatan kriminalitas sering menyebabkan stres sehingga berakibat pada masalah fisik seperti sakit kepala kronis, gangguan usus, asma, depresi, kecemasan, masalah jantung dan tekanan darah tinggi.

Oleh sebab itu menurut Korn & Shaffer (dalam Asnawati, 2013: 168) kondisi ini tentunya menimbulkan hambatan bagi penjudi patologis dalam menjalankan fungsinya sehari-hari baik dalam lingkungan keluarga, lingkungan sosial, sekolah maupun lingkungan pekerjaan dan secara psikologis meskipun mereka menyadari bahwa hal ini merugikan mereka tetap tidak bisa menolak dorongan-dorongan dalam dirinya tersebut.

### 1.1 Perjudian Dalam Perspektif Teori Fungsional Struktural.

Menurut Durkheim (dalam Poloma, 2003: 25) melihat bahwa masyarakat memiliki seperangkat kebutuhan-kebutuhan atau fungsi-fungsi yang harus dipenuhi oleh bagian yang menjadi anggotanya agar selalu dalam keadaan normal tetap langgeng. Bila salah satu kebutuhan tak terpenuhi maka akan berkembang keadaan yang bersifat "patologis". Dari pendapat tersebut maka perjudian dipandang sebagai suatu keadaan yang patologis karena tidak terdapat seperangkat lembaga yang berfungsi dimana masyarakat dapat menyalurkan keinginannya untuk melakukan perjudian. Dalam hal ini Durkheim mempunyai suatu konsep yang disebut *anomie* dimana hasil dari keadaan yang tidak serasi antara tujuan-tujuan kultural dan sarana kelembagaan yang tersedia untuk mencapai tujuan itu (Poloma, 2003: 34). Menurut Merton (dalam Poloma, 2003: 34) *anomie* tidak akan muncul sejauh masyarakat menyediakan sarana kelembagaan untuk mencapai tujuan kultural tersebut. Dengan kata lain konsep *anomie* hanya berlaku bila suatu kebutuhan masyarakat dalam hal ini adalah perjudian tidak mempunyai lembaga untuk menyalurkan hasrat melakukan perjudian.

Durkheim memiliki konsep tentang solidaritas mekanik dan solidaritas organik dalam masyarakat. Menurut Durkheim solidaritas mekanik adalah dimana suatu kesadaran kolektif yang menunjuk pada totalitas kepercayaan-kepercayaan dan sentimen-sentimen bersama yang rata-rata ada pada warga masyarakat menunjukkan sebuah kesamaan. Dapat dikatakan bahwa bagaimana suatu solidaritas yang bergantung pada individu yang memiliki sifat-sifat yang sama dan menganut pola kepercayaan dan normatif yang ada, yang berdiam pada masyarakat tersebut.

Masyarakat dengan solidaritas mekanik ini mempunyai pola hukuman yang berdasarkan dari kemarahan kolektif atas suatu perbuatan yang menyimpang. Didalam masyarakat solidaritas mekanik pembagian kerja sangat minim karena solidaritas diterapkan dari dasar homogenitas yang tinggi dalam kepercayaan dan sentimen tersebut. Maka dari itu individualitas tidak dapat berkembang karena telah dilumpuhkan oleh kekuatan konformitas yang besar. Dapat disimpulkan bahwa dalam menyikapi perjudian masyarakat mekanik secara kolektif mengadili pelaku-pelaku perjudian atau perbuatan menyimpang lainnya dikarenakan adanya kesadaran bersama dalam menjaga suatu tatanan kemasyarakatan. Bahkan dalam tingkat yang lebih ekstrim bisa sampai ke tahap “main hakim sendiri” dimana masyarakat secara langsung mengadili pelaku kejahatan tanpa harus menyerahkan pelaku kejahatan untuk kemudian diproses dengan sebagaimana mestinya.

Kemudian masyarakat dengan tipe solidaritas organik yang menurut Durkheim adalah masyarakat yang dimana terdapat suatu pembagian kerja berdasarkan tingkat ketergantungan yang tinggi kemudian memunculkan spesialisasi-spesialisasi. Dari situ pembagian kerja mengambil peran kesadaran kolektif masyarakat dan menjadikan kolektifitas masyarakat menjadi kurang penting lagi. Kuatnya solidaritas organik ini ditandai oleh tipe hukum yang *restitutive* (memulihkan) atau melindungi pola saling ketergantungan dengan segala spesialisasinya dan diatur dalam lembaga khusus yang mengurus segala keperluan yang terkait dengan itu. Kesimpulannya adalah bagaimana masyarakat organik mempunyai lembaga-lembaga khusus yang menangani setiap permasalahan yang ada termasuk dengan perjudian.

Hal ini dikarenakan masyarakat dengan solidaritas organik lebih mementingkan individualisme dibandingkan kesadaran kolektif termasuk bagaimana menangani pelaku tindak kejahatan seperti perjudian, pelacuran, pencurian dan sebagainya kepada aparat yang berwenang.

### **1.2 Perjudian Dalam Perspektif Teori Konflik.**

Menurut Marx (dalam Basrowi, 2004: 28) manusia tidak punya kodrat yang persis dan tetap serta manusia tidak mempunyai kodrat lepas dari apa yang diberikan oleh posisi sosialnya. Hal ini dapat dikaitkan dengan masyarakat dimana dalam kenyataannya selalu ada individu-individu atau kelompok-kelompok yang perilakunya diluar dari apa yang menjadi konsensus didalam masyarakat yaitu adanya masyarakat yang menginginkan perjudian. Seperti apa yang dikemukakan oleh Marx dan Webber (dalam Basrowi, 2004: 33) yang menolak gagasan bahwa masyarakat cenderung pada konsensus dasar atau harmoni dimana struktur masyarakat bekerja untuk kebaikan tiap orang.

Perjudian merupakan sesuatu yang natural yang telah ada sejak ratusan tahun silam sebelum adanya otoritas yang mempunyai kepentingan berbeda membuat peraturan yang menjadikan perjudian sebuah kegiatan yang dilarang di dalam masyarakat. Cohen (dalam Basrowi, 2004: 40-41) menyatakan bahwa konflik akan selalu terjadi pada struktur atau sistem tertentu yang secara umum dapat dilihat pada lapisan atas dengan lapisan bawah, yaitu karena kepentingan yang berbeda dalam menyikapi perjudian.

### **1.3 Perjudian Dalam Perspektif Teori Interaksi Simbolik.**

Menurut Blumer (dalam Basrowi, 2004:103) interaksi simbolik bertumpu pada 3 premis inti yaitu: 1). Manusia bertindak sesuatu berdasarkan kepada makna-makna yang dimiliki benda itu bagi mereka. 2). Makna itu berdasarkan dari hasil interaksi sosial dalam masyarakat. 3). Makna-makna dimodifikasi dan ditangani melalui proses penafsiran tiap individu dalam keterlibatannya dengan tanda-tanda yang dihadapinya. Jadi dalam hal ini perjudian tidak serta-merta dilakukan tetapi melalui proses-proses stimulus yaitu bagaimana penerima stimulus memaknai perjudian, bagaimana penerima stimulus kemudian mengamati dan belajar dari apa yang telah dilakukan oleh individu-individu dalam masyarakat tersebut. Blumer menyatakan bahwa interaksi manusia dijumpai oleh simbol-simbol penafsiran, kepastian makna dan tindakan-tindakan orang lain. Dalam kasus perilaku manusia, mediasi ini sama dengan penyisipan suatu proses diantara stimulus dan respon (Poloma, 2003: 263). Kemudian pada akhirnya penerima stimulus menafsirkan dan memutuskan untuk menyikapi perjudian tersebut dalam hal ini adalah melakukan perjudian tersebut atau tidak melakukan perjudian tersebut.

### **1.4 Perjudian Dalam Perspektif Teori Perilaku Sosial**

Homans dan Blau (dalam Basrowi, 2004: 192) mengatakan ada hubungan antara tingkah laku aktor dengan tingkah laku lingkungannya, yaitu bagaimana suatu tindakan membawa ganjaran yang menyebabkan tindakan tersebut diulang atau tidak.

Disimpulkan bahwa lingkungan yang terdapat perjudian didalamnya, dimana tempat individu-individu berada dapat mempengaruhi individu-individu yang lainnya untuk melakukan perjudian sebagaimana yang ada pada lingkungan tersebut. Perjudian juga dapat dikaitkan dengan bentuk perilaku sosial menurut Homans (Poloma, 2003: 61-65) yaitu:

1). Proposisi sukses yaitu semakin sering tindakan itu memperoleh ganjaran maka akan sering pula untuk dilakukan. Perjudian akan sering diulangi bila pelaku mendapatkan keuntungan secara terus-menerus tiap berjudi. 2). Proposisi stimulus yaitu jika dimasa lalu terjadi stimulus khusus yang merupakan peristiwa yang mendapatkan ganjaran bila dilakukan, maka semakin mirip stimulus yang sekarang dengan yang lalu akan sering mengulang tindakan tersebut. Melakukan perjudian dapat menciptakan perasaan yang tegang sekaligus menyenangkan bila menunggu hasilnya muncul dan ini akan terus diulangi karena dapat menciptakan perasaan yang demikian. 3). Proposisi nilai yaitu semakin tinggi nilai suatu tindakan, maka makin senang seseorang melakukan tindakan tersebut. Hal ini dimaksud bagaimana perjudian dianggap bernilai karena adanya keberanian dalam memasang sejumlah taruhan, maka akan diulangi perbuatan tersebut. 4). Proposisi deprivasi-sosiasi yaitu semakin sering seseorang menerima ganjaran tertentu pada masa yang sudah lalu, maka semakin kurang bernilai bagi orang tersebut peningkatan setiap unit ganjaran itu. Maka dalam pengertian tersebut adalah dalam melakukan perjudian yang menciptakan perasaan tertantang bisa ditemukan rasa bosan karena telah berkali-kali memenangkan perjudian. Perasaan bosan karena selalu memenangkan perjudian inilah yang menjadikan seorang oenjudi berpikir untuk tidak berjudi lagi.

5). Proposisi restu-agresi yaitu bila tindakan seseorang menghasilkan ganjaran yang tidak diharapkannya atau justru menerima hukuman atas perbuatannya tersebut maka seseorang tersebut akan tidak senang dan hasil perilaku tersebut akan bernilai baginya. Hal ini dimaksud dengan bagaimana pelaku perjudian mengalami kekalahan dan merugi hingga akhirnya menciptakan perasaan yang tidak senang. Bila tindakan seseorang menghasilkan ganjaran yang diharapkannya bahkan lebih maka orang tersebut akan merasa senang dan sering melakukannya. Dan hasil perilaku tersebut akan bernilai baginya. Pelaku perjudian akan semakin senang apabila dapat memenangkan perjudian untuk kemudian mengulangi perbuatan tersebut.

## **2. Faktor Sosio-demografi.**

Faktor sosio demografi sebagai variabel yang dalam hal ini adalah data suatu lingkup masyarakat mencakup semografi dan wilayah suatu masyarakat berupa statistik. (pendidikan, umur, jenis kelamin/gender, suku bangsa). Beberapa faktor dibawah ini merupakan faktor sosio-demografi adalah:

1.) Usia yaitu satuan waktu yang mengukur waktu keberadaan suatu benda atau makhluk, baik yang hidup maupun yang mati. Dalam hal ini adalah perhitungan usia yang dimulai saat kelahiran seseorang sampai dengan waktu penghitungan usia. Menurut Depaertemen Kesehatan tahun 2009 umur dapat dikategorikan sebagai berikut:

1. Masa balita = 0 - 5 tahun,
2. Masa kanak-kanak = 5 - 11 tahun.
3. Masa remaja Awal = 12 - 16 tahun.

4. Masa remaja Akhir = 17 - 25 tahun.
5. Masa dewasa Awal = 26- 35 tahun.
6. Masa dewasa Akhir = 36- 45 tahun.
7. Masa Lansia Awal = 46- 55 tahun.
8. Masa Lansia Akhir = 56 - 65 tahun.
9. Masa Manula = 65 - sampai atas

2.) Jenis kelamin yaitu kelas-kelas dalam dimorisme seksual akibat adanya system penentuan jenis kelamin seperti laki-laki dan perempuan, jantan dan betina.

3.) Pengertian tingkat pendidikan menurut UU No. 20 tahun 2003 yaitu tentang sistem pendidikan nasional yang berupa usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran atau peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan darinya masyarakat, bangsa dan negara. Menurut sifatnya pendidikan dibedakan menjadi: a.) Pendidikan informal, yaitu pendidikan yang diperoleh seseorang dari pengalaman sehari-hari dengan sadar atau tidak sadar sepanjang hayat. b.) Pendidikan formal, yaitu pendidikan yang berlangsung secara teratur, bertingkat dan mengikuti syarat-syarat tertentu secara ketat. Pendidikan ini berlangsung di sekolah.

c.) Pendidikan non formal, yaitu pendidikan yang dilaksanakan secara tertentu dan sadar tetapi tidak terlalu mengikuti peraturan yang ketat (dalam Ahmadi,2003: 18-21).

4.) Tingkat pendapatan yaitu tingkat pendapatan seseorang yang diukur dari jumlah pendapatan dalam jenjang waktu tertentu dari satu atau beberapa sumber mata pencaharian.

### 3. Pengetahuan

Menurut Notoadmodjo (2007: 26) pengetahuan merupakan hal dari tahu.dan ini terjadi setelah individu melakukan penginderaan yang terdiri dari indera penglihatan, pendengaran, penciuman rasa dan rabaterhadap suatu objek tertentu.

Notoadmodjo (2007: 27) menambahkan Terdapat 6 tingkat pengetahuan yang dicapai dalam domain kognitif, yaitu:

- 1) Tahu (*know*) yaitu diartikan sebagai suatu materi yang dipelajari sebelumnya, termasuk kedalam pengetahuan ini tingkatan ini adalah mengingat kembali terhadap suatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau angangan yang telah ia terima. Oleh karenanya tahu adalah tingkat pengetahuan yang terendah.
- 2) Memahami (*comprehension*) yaitu sebagai kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.
- 3) Aplikasi (*application*) yaitu diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi yang *real* (sebenarnya).

- 4) Analisa (*analysis*) yaitu suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen, tetapi masih dalam struktur organisasi tersebut dan masih ada kaitannya satu sama lain.
- 5) Sintesis (*synthesis*) yaitu menunjukkan kemampuan menghubungkan bagian-bagian suatu bentuk keseluruhan yang baru atau dengan kata lain menyusun formula-formula yang ada menjadi formula yang baru.
- 6) Evaluasi (*evaluation*) yaitu kaitannya dalam kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek.

Kemudian Notoadmodjo (2007: 29) mengemukakan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang yaitu:

- a. Pendidikan, yaitu adalah usaha seseorang untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuannya di dalam maupun luar sekolah. Pengetahuan erat dengan kaitannya dengan pendidikan yang tinggi karena semakin tinggi pendidikan maka semakin luas juga pengetahuannya.
- b. Informasi, yaitu dimana seseorang terpengaruh dalam jangka pendek atas informasi apa yang diterima di dalam maupun luar sekolah berupa perubahan pengetahuan atau peningkatan pengetahuan.
- c. Sosial budaya dan ekonomi, yaitu dimana tradisi yang dilakukan orang-orang tanpa penalaran apakah yang dilakukan baik atau buruk. Dengan demikian seseorang akan bertambah pengetahuannya walaupun tidak melakukannya. Status ekonomi juga menentukan tersedianya fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu, sehingga status sosial ini akan jadi mempengaruhi ekonomi seseorang.

- d. Lingkungan, yaitu segala yang ada di sekitar individu baik lingkungan fisik, biologis, maupun sosial yang berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan yang masuk kedalam individu yang berada dalam lingkungan tersebut.
- e. Usia, yaitu bagaimana segala sumber pengetahuan dipengaruhi oleh tingkat usia seseorang melalui daya tangkap dan pola pikirnya.
- f. Pengalaman, yaitu dimana kebenaran akan suatu pengetahuan dapat diperoleh bila seseorang mengetahui cara memecahkan masalah yang dulu pernah dihadapinya.

Maka berdasarkan kebutuhan penelitian ini konsep pengetahuan dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan masyarakat dari segi moral dan hukum tentang judi *Koprok*.

#### **4. Sikap**

Menurut Notoatmodjo (2007: 31) sikap merupakan reaksi atau respon yang masih tertutup dari seseorang terhadap suatu stimulus atau objek tertentu, yang sudah melibatkan fakta pendapat dan emosi yang bersangkutan. Sikap adalah suatu sindroma atau kumpulan gejala dalam merespons stimulus atau objek sehingga sikap itu melibatkan pikiran, perasaan, perhatian dan gejala-gejala kejiwaan yang lain. Notoatmodjo (2007: 32) menambahkan bahwa sikap mempunyai tingkatan berdasarkan intensitasnya, yaitu:

- a. Menerima (*receiving*). yaitu adalah bahwa seseorang mau dan memperhatikan stimulus yang diberikan objek.

- b. Merespon (*responding*) yaitu bagaimana seseorang menjawab bila ditanya adalah suatu indikasi dari sikap terlepas hasilnya benar atau salah.
- c. Menghargai (*valuing*) yaitu mengajak atau melibatkan orang lain untuk mengerjakan atau menyelesaikan suatu hal.
- d. Bertanggung jawab (*responsible*) yaitu bentuk penerimaan resiko dan konsekuensi atas sikap yang ia pilih.

Kemudian sikap dapat dibagi menjadi 2 yaitu sikap positif yaitu kecenderungan tindakan adalah dengan mendekati, menyenangkan dan timbul harapan atas hal tersebut. Sikap selanjutnya adalah sikap negatif dimana kecenderungannya adalah untuk menjauhi, menghindari, membenci dan tidak menyukai objek tertentu. Maka berdasarkan kebutuhan penelitian ini konsep sikap dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana sikap masyarakat terhadap perjudian *Koprok* tersebut.

## 5. Perilaku

Menurut Myers (dalam Christiany, 2011: 8) perilaku adalah sikap yang disampaikan dengan ekspresi, yaitu bagaimana perilaku menimbulkan sikap berinteraksi dan saling mempengaruhi satu sama lain. Lewin (dalam Christiany, 2011: 8) berpendapat bahwa perilaku manusia adalah suatu keadaan yang seimbang antara kekuatan pendorong dan kekuatan-kekuatan penahanan. Perilaku dapat berubah apabila terjadi ketidakseimbangan antara dua kekuatan tersebut didalam diri seseorang. Perubahan perilaku dapat terjadi atas 2 hal yaitu; 1). Jika kekuatan-kekuatan pendorong meningkat karena adanya stimulus-stimulus yang mendorong untuk terjadinya perubahan perilaku.

Stimulus ini berupa informasi-informasi yang sehubungan dengan perilaku yang bersangkutan. 2). Jika kekuatan-kekuatan penahan menurun karena adanya stimulus-stimulus yang memperlemah kekuatan penahan tersebut.

Christiany (2011: 8) dalam penelitiannya menyatakan bahwa ada 6 karakteristik perilaku yaitu; 1.) Perilaku adalah perkataan dan perbuatan individu, yaitu adalah perkataan maupun perbuatannya adalah menverminkan perilaku individu. 2.) Perilaku mempunyai beberapa dimesi ukur yaitu dari frekuensi, durasi dan intensitas. 3.) Perilaku dapat diobservasi, dijelaskan dan direkam oleh orang lain atau oleh orang yang terlibat dalam perilaku tersebut. 4.) Perilaku mempengaruhi lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. 5.) Perilaku dipengaruhi oleh lingkungan. 6.) Perilaku bisa tampak atau tidak bisa tampak. Perilaku yang tampak bisa diobservasi oleh orang lain, sedangkan perilaku yang tidak tampak tidak bisa diobservasi oleh orang lain melainkan hanya bisa dirasakan oleh pribadi individu itu sendiri.

Kemudian Bandura dan Azwar (dalam Christiany, 2011: 9) menyatakan bahwa terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku yaitu adalah perilaku tidak timbul dengan sendirinya melainkan adanya akibat dari stimulus-stimulus yang diterima, baik stimulus eksternal maupun stimulus internal. Yaitu dalam kata lain adalah bagaimana individu dapat dipengaruhi oleh lingkungan atau sebaliknya yaitu individu memberi pengaruh pada lingkungan. Oleh sebab itu dalam perspektif psikologi, perilaku manusia dipandang sebagai reaksi yang dapat bersifat sederhana maupun kompleks.

Maka berdasarkan kebutuhan penelitian ini konsep perilaku dimaksudkan untuk bagaimana perilaku masyarakat terhadap perjudian yang diukur dari frekuensi bermain judi *Koprok*, intensitas bermain judi *Koprok* dan kontinuitas bermain judi *Koprok*.

## **B. Kerangka Pikir**

Perjudian, termasuk judi koprok didalamnya, kini sudah dianggap suatu kegiatan yang dilarang dalam masyarakat dan sudah jelas tertuang dalam perundang-undangan nasional. Perjudian diperkirakan sudah ada sejak zaman dahulu dimana perjudian adalah permainan rakyat yang tidaklepas dari unsur kebudayaan dan merupakan bagian penting dari semua budaya, masyarakat, dan kelas sosial. Bentuk perjudian juga bermacam-macam, dari yang tradisional seperti perjudian dadu, balap kuda, *Sabung Ayam*, permainan ketangkasan, tebak lagu sampai pada penggunaan teknologi canggih seperti lotere, melalui telepon genggam dan judi. Bahkan kegiatan-kegiatan olahraga seperti Piala Dunia (*World Cup*) juga dijadikan lahan untuk melakukan perjudian.

Pada tahun 1989, kembali pemerintah melalui Surat Keputusan Menteri Sosial RI No. BBS.-20-9189 mengeluarkan SDSB (Sumbangan Dana Sosial Berhadiah) yang sifatnya hampir sama dengan Porkas namun tujuannya untuk menggali dana sosial kemanusiaan. Lagi-lagi, SDSB sebagai sebuah fenomena kontroversial di masyarakat sehingga mengalami nasib yang sama dengan Porkas setelah banyak aksi demo dari masyarakat yang menolaknya. Sebuah bentuk perjudian yang diatur dalam sebuah perizinan kenegaraan atau disyahkan dalam undang-undang maka perjudian tersebut dianggap legal atau resmi.

Ketika perizinan tersebut dicabut maka perjudian tersebut menjadi larangan dan merupakan perbuatan kriminal. Meskipun hukum agama melarang dan tidak membenarkan perilaku berjudi, namun di Indonesia dengan alasan adat istiadat, berjudi menjadi suatu kebiasaan dan membentuk suatu perilaku yang menetap dan patologis.

Manusia pada dasarnya ingin selalu mendapatkan keuntungan terutama keuntungan yang berlipat dengan usaha yang minimum. Sebenarnya keinginan manusia tersebut berdasarkan prinsip ekonomi yaitu dengan beban biaya minimal mendapatkan hasil yang maksimal. Prinsip tersebut yang juga diadopsi individu dalam menimbulkan motivasi untuk berjudi. Kegiatan berjudi yang dilakukan secara *intens* dan relatif kontinyu dapat dikatakan sebagai sebuah perilaku. Sedangkan perilaku yang lebih ekstrem dalam kontinuitasnya disebut sebagai sebuah perilaku yang menetap (Walgito, 1990: 24).

Judi *Koprok* merupakan salah satu judi yang cukup populer di kalangan masyarakat desa terutama hadir di saat desa tersebut tengah mengadakan acara-acara syukuran atau hajatan yang mengundang keramaian. Terdapat beberapa faktor yang menjadi latar belakang para masyarakat melakukan judi *Koprok* yaitu pertama adalah permasalahan sosial ekonomi, faktor situasional, faktor belajar, faktor probabilitas dan faktor keterampilan.

Terdapat dampak negatif karena perjudian *Koprok* ini yaitu mendorong untuk melakukan pengelapan, energi dan pikiran tersita untuk berjudi, badan menjadi tidak sehat, mengacaukan pikiran, keluarga dan pekerjaan terlantar karena asik berjudi, mental menjadi labil, dan terdorong untuk melakukan perbuatan kriminal.

Setidaknya ada 2 cara dalam usaha mencegah kejahatan perjudian koprok ini yaitu pencegahan secara preventif yaitu bagaimana masyarakat berperan aktif dalam menjaga individu-individu yang ada di dalamnya. Keluarga menjaga anggota keluarganya dan sekolah mengajarkan bagaimana cara agar dapat menghindari perjudian. Pencegahan secara represif yaitu bagaimana aparat dalam hal ini adalah kepolisian dan kejaksaan dalam mengambil alih proses hukum bagi para pelaku perjudian.

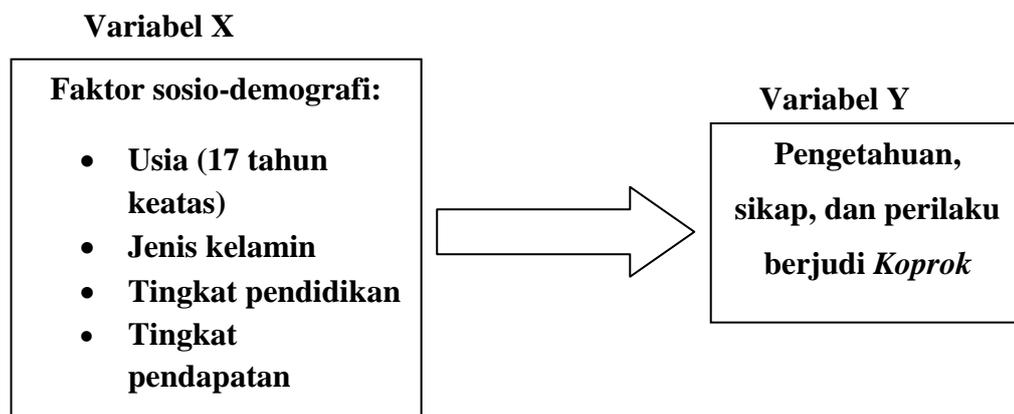
Pada kenyataannya di dalam masyarakat tak selalu sejalan dengan harapan-harapan masyarakat dalam tujuannya menjadi masyarakat yang berjalan dengan langgeng. Selalu ada deviasi atau penyimpangan-penyimpangan didalamnya yaitu dengan kehadiran perjudian ditengah-tengah masyarakat. Secara umum perjudian *koprok* merupakan suatu tindak kriminal kejahatan yang telah berdasar kepada Undang-Undang. Faktor kejahatan dibagi 2 yaitu faktor intern dan ekstern. Faktor intern antara lain adalah umur, jenis kelamin, pendidikan individu, kedudukan individu dalam masyarakat, agama individu tersebut. Faktor ekstern antara lain adalah dimana waktu pada saat dimana terdapat tindak kejahatan, tempat kejahatan, keadaan keluarga. (Johny, 2011: 224-225)

Paralel dengan perilaku menyimpang atau kejahatan dengan judi *Koprok* yaitu berlaku pada perilaku kawin kontrak, kawin kontrak ini terjadi karena tekanan ekonomi dan kemiskinan dinilai merupakan salah satu alternatif untuk mendapat hasil. (Haryono, 2011: 9). Kemudian ditambah dengan faktor degradasi moral keagamaan atau religiusitas, berkenaan dengan rendahnya pemahaman

keagamaan ini yang menjadi sumber dilakukannya kawin kontrak (Haryono, 2011: 5).

Kemudian menurut Johny (224: 2011) yang juga paralel dengan perjudian yaitu adalah kekerasan dalam rumah tangga menyebutkan bahwa pendidikan individu mempunyai pengaruh terhadap individu untuk melakukan tindak kejahatan kekerasan dalam rumah tangga.

### **Bagan Kerangka Pikir.**



Berdasarkan kerangka pemikiran tersebut, dapat disusun hipotesis penelitian adalah:

H<sub>0</sub>: Diduga tidak ada hubungan antara faktor sosio-demografi dengan pengetahuan tentang hukum judi *Koprok*.

H<sub>0</sub>: Diduga tidak ada hubungan antara faktor sosio-demografi dengan sikap terhadap judi *Koprok*.

H<sub>0</sub>: Diduga tidak ada hubungan antara faktor sosio-demografi dengan perilaku berjudi *Koprok*.

H<sub>1</sub>: Diduga ada hubungan antara faktor sosio-demografi dengan pengetahuan tentang hukum judi *Koprok*.

H<sub>1</sub>: Diduga ada hubungan antara faktor sosio-demografi dengan sikap terhadap judi *Koprok*.

H<sub>1</sub>: Diduga ada hubungan antara faktor sosio-demografi dengan perilaku berjudi *Koprok*.