

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah *animal historicum* yang berarti manusia mampu menyimpan sejarahnya sendiri. Oleh karenanya, di dalam kebudayaan manusia terekam jejak sejarah bagaimana manusia berusaha membudidayakan kehidupan agar lebih manusiawi (Syaiful Arif, 2010:7). Lebih jauh menurut Koentjaraningrat (1990:217), setiap kebudayaan yang dimiliki oleh manusia mempunyai tujuh unsur kebudayaan yang bersifat universal. Unsur kebudayaan itu adalah (1) bahasa, (2) sistem pengetahuan, (3) organisasi sosial, (4) sistem peralatan hidup dan teknologi, (5) sistem mata pencaharian hidup, (6) sistem religi, (7) kesenian.

Mayarakat dan kebudayaan manusia senantiasa berkembang dan mengalami perubahan seiring dengan perkembangan peradaban manusia, terutama perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang dapat mengakibatkan pergeseran dan perubahan nilai budaya. Setiap individu yang hidup selalu memiliki rasa dorongan untuk hidup bersama orang lain, oleh sebab itu manusia disebut makhluk sosial. Rasa dorongan ini timbul karena kebutuhan yang mendasar, sosial dan kebutuhan integrative individu yang dilakukan melalui proses interaksi.

Interaksi sendiri adalah masalah yang paling unik yang timbul pada diri manusia. Interaksi ditimbulkan oleh bermacam-macam hal yang merupakan dasar dari peristiwa sosial yang lebih luas. Kejadian-kejadian di dalam masyarakat pada dasarnya bersumber pada interaksi individu dengan individu. Dapat dikatakan bahwa tiap-tiap orang dalam masyarakat adalah sumber-sumber dan pusat efek psikologis yang berlangsung pada kehidupan orang lain yang dilakukan dengan cara saling berinteraksi antar orang didalam masyarakat. Di dalam bukunya *social psychology* H. Bonner (dalam Sunaryo, 2002:267) memberikan rumusan “Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara individu atau lebih, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya”.

Menurut Soekanto (1990:70), terdorongnya seseorang untuk mengikuti kebiasaan-kebiasaan atau tindakan-tindakan yang dimiliki orang lain, dikarenakan oleh berbagai faktor identifikasi, yang mana seseorang mengikuti kecenderungan-kecenderungan atau keinginan-keinginan dalam diri seseorang untuk menjadi sama dengan pihak lain. Wahyuni (2004:130), berpendapat bahwa kebiasaan adalah hasil dari proses sosialisasi yang berlangsung lama yang turun temurun secara tidak tersadari(*akulturatif*).

Setiap kelompok manusia selalu memiliki ciri-ciri pengenalan kebudayaan yang membedakan dengan kelompok lain, ciri-ciri itu bisa berupa misalnya mata pencaharian, agama, bahasa, tradisi, dan lain-lain, hal ini biasa disebut dengan istilah *folk*. Tetapi yang utama disini mereka memiliki tradisi atau kebudayaan

yang bisa diwariskan turun temurun. Tradisi yang diwariskan secara turun menurun melalui lisan atau tutur kata, atau melalui suatu contoh yang disertai dengan perbuatan dikenal dengan istilah *lore*. Jadi folklor dapat diartikan sebagai tradisi suatu masyarakat yang didalamnya memiliki ciri-ciri sebagai pengenal kebudayaan yang membedakan dengan kelompok lain, kemudian tradisi tersebut dapat diwariskan secara turun temurun baik melalui lisan, tutur kata atau perbuatan. Di Indonesia sendiri kebudayaan ataupun tradisi diwariskan terus menerus secara tradisionil, diantara anggota-anggota dalam masing-masing suatu suku atau kelompok yang ada di Indonesia, yang didalamnya terdapat versi yang berbeda tentunya, baik dalam bentuk lisan maupun perbuatan. (James Danandjaja, 2007:1-3)

Sabung ayam adalah termasuk folklor yang disebut permainan rakyat, yang menjadi populer di berbagai tempat di dunia, seperti Prancis, Kanada, Muangthai, Taiwan, Jepang, Filipina, Indonesia, dan sebagainya. Di India sabung ayam di anggap suci bagi agama Mamu, di gunakan untuk mencegah gangguan iblis terhadap suatu daerah tertentu. Di negara Yunani, sabung ayam menjadi aspirasi seni, binatang tersebut menghiasi lambang agama dan mata uang. Seorang jenderal Yunani, Tamistocles, mengutus para pahlawannya agar dapat mencontoh keberanian sabung ayam sebelum menuju ke medan perang Salamina. (Anggraeni, Mariana. 2009)

Di Indonesia, kebiasaan sabung ayam sudah lama dikenal, kira-kira sejak dari zaman kerajaan Majapahit. Kita juga mengenal beberapa cerita rakyat yang

melegenda mengenai sabung ayam, seperti cerita Ciung Wanara, Kamandaka, dan Cindelaras. Kota Tuban, Jawa timur diyakini sebagai kota yang berperan dalam perkembangan sabung ayam, di Indonesia. Di kota Tuban, Ayam bangkok pertama kali diperkenalkan di negara kita. Di Lampung sendiri kebiasaan sabung ayam pada awalnya dilakukan oleh kerajaan Sekala Beghak yang terletak di lereng gunung Pesagi, Belalau, Lampung Barat, Pada abad ke-3 sebelum masehi, yang kemudian berkembang di daerah-daerah Lampung lainnya, termasuk di Lampung Tengah. (Kelik. 2011)

Sabung ayam pada zaman kerajaan digunakan pada tradisi upacara menetak gulu ayam, tradisi ini sudah lama ada pada zaman kerajaan Majapahit, yang kemudian menyebar ke kerajaan lain di nusantara, termasuk kerajaan Sekala Beghak di Lampung. Upacara menetak gulu atau tabuh rah yang biasa dikenal di daerah Bali mempunyai arti taburan darah, tradisi menetak gulu dilaksanakan dalam rangkaian upacara agama (yadnya), Tradisi ini tujuannya mulia, yakni mengharmoniskan hubungan manusia dengan bhuana agung (alam raya). Upacara ini sarananya menggunakan binatang kurban, seperti ayam, babi, itik, kerbau, dan berbagai jenis hewan peliharaan lain. Persembahan tersebut dilakukan dengan cara disembelih setelah dimanterai, sebelumnya pun dilakukan perang sata dengan perlengkapan kelapa, telur, dan kemiri. Perang sata adalah pertarungan ayam dalam rangkaian kurban suci yang dilaksanakan tiga partai (telung perahatan), yang melambangkan penciptaan, pemeliharaan, dan pemusnahan dunia. (Kampung, Jawara. 2012)

Pada saat ini sabung ayam didalam masyarakat memiliki beberapa fungsi salah satunya adalah hiburan bagi masyarakat, selain itu ada pula yang menjadikan sabung ayam menjadi sumber pendapatan. Kalangan masyarakat yang beranggapan sabung ayam sebagai sumber pendapatan adalah pelaku sabung ayam, aparat kewanitaan yang terlibat, pedagang somai, pedagang minuman kecil, pedagang jamu ayam, dan penjual ayam-ayam pilihan yang sudah siap untuk di sabung, atau ayam yang masih anakan. Mereka secara tidak langsung mendukung di lakukannya sabung ayam, karena mereka memperoleh keuntungan dari kegiatan sabung ayam ini. Adanya fungsi dari sabung ayam tersebutlah yang mungkin menyebabkan kegiatan sabung ayam masih terus dilakukann oleh masyarakat.

Sabung ayam merupakan hasil dari proses sosialisasi yang tidak sempurna, yang awalnya dianggap sebagai hiburan semata dan dipersepsikan sebagai tradisi turun temurun, tetapi setelah didalamnya terdapat ajang perjudian atau taruhan tentu saja hal ini membuat sabung ayam menjadi kegiatan yang tidak positif lagi, akibatnya tingkat kejahatan didalam masyarakat semakin meningkat. Seperti, maraknya perjudian didalam masyarakat, keamanan lingkungan yang terganggu, kekerasan dalam rumah tangga, dan pelanggaran hukum lainnya.

Didesa Purworejo Kecamatan Kota Gajah Kabupaten Lampung Tengah, sabung ayam lebih sering dilakukan di halaman rumah warga, kebun yang tak jauh dari pemukiman warga, hal ini dilakukan guna menghindari kesan perjudian dimata aparat keamanan, akan tetapi tetap saja ramai penonton dan pelaku sabung ayam

yang datang sehingga perjudian tetap saja terlihat disitu. Pelaku sabung ayam ini mayoritas laki-laki, tidak hanya orang dewasa, akan tetapi anak-anak dan remaja pun gemar melakukan kegiatan sabung ayam ataupun sekedar hanya menonton kegiatan sabung ayam.

Berdasarkan *survey pra riset* yang peneliti amati di lokasi penelitian, sejauh ini yang peneliti ketahui sabung ayam ini ada dua jenis macam aduan ayam, yaitu: pertama aduan ayam taji, jenis aduan ayam ini kaki tanduk ayam dipasang besi yang sudah diasah tajam, dan kedua jenis aduan ayam tanpa memasang taji, murni menggunakan tanduk ayamnya saja. Kegiatan sabung ayam ini biasanya dilakukan, di halaman rumah warga ataupun perkebunan yang tidak jauh dari pemukiman warga, lokasi sabung ayam selalu berpindah pindah dan harinyapun tidak bisa ditentukan, meskipun begitu masyarakat akan berdatangan sendirinya ke lokasi sabung ayam dengan cara saling berkomunikasi melalui *handphone*.

Realitanya di kehidupan masyarakat, sabung ayam tidak hanya dijadikan hiburan saja, kini sabung ayam marak dijadikan ajang perjudian ataupun taruhan. Menurut informasi sementara ada beberapa faktor yang mempengaruhi masyarakat melakukan perjudian sabung ayam diantaranya adalah, faktor ekonomi, hobi, budaya, faktor kelompok referensi, faktor belajar, faktor kepribadian, faktor stress, faktor waktu luang, faktor penghargaan sosial, faktor kebutuhan psikofisiologis, faktor pemahaman, faktor situasional, faktor probabilitas kemenangan, dan lain-lain.

Hukum di negara kita sangat jelas melarang perjudian sabung ayam, seperti yang telah dijelaskan dalam pasal 303 ayat (3) jo pasal 1 Peraturan Pemerintah RI Nomor 9 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian . Sabung ayam dijadikan ajang perjudian merupakan perilaku yang sudah dianggap sebagai pelanggaran terhadap norma hukum yang terjadi didalam masyarakat. Prilaku ini pada awalnya didapat dari proses sosialisasi yang tidak sempurna. Cohen (dalam Wahyuni, 2004: 13), perilaku menyimpang didefinisikan sebagai perilaku yang tidak berhasil menyesuaikan diri dengan kehendak masyarakat atau kelompok tertentu dalam masyarakat juga berpendapat bahwa perilaku menyimpang sebagai hasil sosialisasi yang tidak sempurna. Banyak dampak negatif yang timbul dalam masyarakat setelah sabung ayam fungsinya bergeser untuk perjudian seperti, mengganggu keamanan lingkungan, ekonomi rumah tangga menurun, KDRT, dan masih banyak lagi. Meskipun kegiatan sabung ayam dianggap sebagai prilaku menyimpang namun di Desa Purworejo Kecamatan Kota Gajah kegiatan sabung ayam masih marak dilakukan oleh warga, karena itulah perlu diadakan suatu penelitian guna mengetahui apa faktor-faktor yang menyebabkan masyarakat tetap melakukan perjudian sabung ayam meskipun itu dilarang oleh negara, agama, maupun masyarakat sekitar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka permasalahan dalam penelitian ini adalah:

“Faktor-faktor apa yang mendominasi masyarakat marak melakukan perjudian sabung ayam?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor penyebab yang mendominasi masyarakat marak melakukan perjudian sabung ayam.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Secara teoritis diharapkan dapat berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan sosial didalam masyarakat pada umumnya, ilmu sosiologi prilaku menyimpang khususnya dan ilmu antropologi pergeseran nilai budaya.
- b. Secara praktis sebagai bahan perbandingan dan pengembangan bagi penelitian selanjutnya atau penelitian yang serupa, dan sebagai sumbangan pemikiran bagi pelaksanaan kebijakan dalam mengatasi perjudian sabung ayam.