

**DINAMIKA ADU MERPATI KOLONG: ANTARA HOBI DAN JUDI
(STUDI FENOMENOLOGI DI KOLONGAN NEW GOLF DESA SABAH
BALAU KABUPATEN LAMPUNG SELATAN)**

(SKRIPSI)

Oleh

**FARHAN AZIZ
NPM 2116011073**



**JURUSAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

**DINAMIKA ADU MERPATI KOLONG: ANTARA HOBI DAN JUDI
(STUDI FENOMENOLOGI DI KOLONGAN NEW GOLF DESA SABAH
BALAU KABUPATEN LAMPUNG SELATAN)**

Oleh

FARHAN AZIZ

SKRIPSI

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
SARJANA SOSIAL**

Pada

**JURUSAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**



**JURUSAN SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

DINAMIKA ADU MERPATI KOLONG: ANTARA HOBI DAN JUDI (STUDI FENOMENOLOGI DI KOLONGAN NEW GOLF DESA SABAH BALAU KABUPATEN LAMPUNG SELATAN)

Oleh

FARHAN AZIZ

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang melatarbelakangi hobi bermain adu merpati kolong dan perjudian dengan perantara adu merpati kolong serta untuk menjelaskan dampak dari pelaksanaan kegiatan adu merpati bagi masyarakat di sekitar Kolongan New Golf di sekitar Kolongan New Golf di Desa Sabah Balau Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, dan proses pengumpulan data menggunakan metode wawancara mendalam, observasi partisipan dan dokumentasi. Jumlah informan dalam penelitian ini berjumlah 8 orang dengan rincian 3 orang penghobi, 3 orang penjudi dan 2 orang masyarakat sekitar. Hasil penelitian menunjukkan faktor yang melatarbelakangi *pigeon lovers* bermain adu merpati kolong adalah sebagai hobi, aktivitas ekonomi, meredakan stress dan menjalin silaturahmi dengan *pigeon lovers* lainnya. Terdapat pula modal sosial yang diperlukan dalam hobi adu merpati kolong ini. Kemudian terdapat 4 faktor yang mendasari penjudi pinggiran melakukan pertaruhan faktor tersebut adalah: ekonomi, iseng belaka, adrenalin, dan hiburan. Para pelaku pertaruhan mengalami proses belajar yang terjadi melalui interaksi secara intens dengan orang terdekat. Terdapat dua dampak yang ditimbulkan dengan adanya kegiatan adu merpati kolong yaitu dampak positif dan dampak negatif.

Kata Kunci: Joki, Modal Sosial, Asosiasi Diferensial

ABSTRACT

THE DYNAMICS OF KOLONG PIGEON RACING: BETWEEN HOBBY AND GAMBLING (PHENOMENOLOGICAL STUDY AT KOLONGAN NEW GOLF SABAH BALAU VILLAGE SOUTH LAMPUNG REGENCY)

By

FARHAN AZIZ

This study aims to explore the factors behind the hobby of participating in loft pigeon competitions and the practice of gambling through these competitions, as well as to explain the impact of such activities on the community around Kolongan New Golf in Sabah Balau Village, Tanjung Bintang Subdistrict, South Lampung Regency. The research employs a qualitative method with a phenomenological approach, and data collection was carried out through in-depth interviews, participant observation, and documentation. The study involved eight informants, consisting of 3 pigeon hobbyists, 3 gamblers, and 2 local residents. The findings indicate that the motivations for pigeon lovers to engage in loft pigeon competitions include hobby, economic activity, stress relief, and fostering social connections with fellow enthusiasts. Social capital also plays a significant role in sustaining this hobby. Additionally, four factors were identified as driving peripheral gamblers to place bets: economic needs, mere curiosity, adrenaline, and entertainment. These gambling behaviors are often learned through intense interactions with close individuals. The study reveals that the practice of loft pigeon competitions generates both positive and negative impacts on the surrounding community.

Keywords: *Jockey, Social Capital, Differential Association*

Judul Skripsi : **DINAMIKA ADU MERPATI KOLONG: ANTARA HOBI DAN JUDI (STUDI FENOMENOLOGI DI KOLONGAN NEW GOLF DESA SABAH BALAU KABUPATEN LAMPUNG SELATAN)**

Nama Mahasiswa : **Farhan Aziz**

NPM : **2116011073**

Program Studi : **Sosiologi**

Fakultas : **Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing



Teuku Fahmi, S.Sos., M.Krim
NIP. 198505302008121002

2. Ketua Jurusan

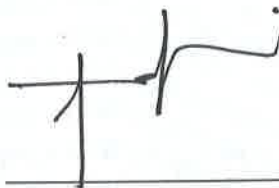


Damar Wibisosono, S.Sos., M.A.
NIP. 198503152014041002

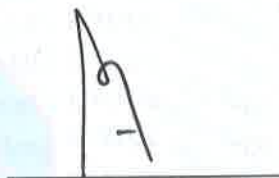
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Teuku Fahmi, S.Sos., M.Krim.



Penguji : Drs. Suwarno, M.H.



2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Prof. Dr. Anna Gustina Zainal., S.Sos., M.Si.
NIP. 197608212000032001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 17 Juli 2025

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana), baik di Universitas Lampung maupun perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari Komisi Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah di tulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi.

Bandar Lampung, 29 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Farhan Aziz

NPM 2116011073

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Farhan Aziz, dilahirkan di Kelurahan Way Dadi, Kecamatan Sukarame Kota Bandar Lampung pada tanggal 18 Maret 2003. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Suwartono dan Ibu Tinah. Penulis berkebangsaan Indonesia, bersuku Jawa dan beragama Islam. Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar di SDN 2 Way Dadi yang diselesaikan pada tahun 2015, kemudian dilanjutkan di SMPN 21 Bandar Lampung yang diselesaikan pada Tahun 2018, dan SMA Gajah Mada Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2021.

Penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Sosiologi, Fakultas Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung pada tahun 2021, melalui jalur SBMPTN (Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri). Selama perjalanan menempuh pendidikan di Universitas Lampung, penulis terlibat di kegiatan MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) di Bakrie Center Foundation (BCF) yang ditempatkan pada Divisi Pendampingan dan Psikososial di Inisiatif Lampung Sehat (ILS) pada tahun 2023, kemudian Magang pada bagian Sekretariat dan Hukum di PT Perkebunan Nusantara (PTPN) 1 Regional 7 pada tahun 2024.

MOTTO

*”When you walk through a storm
Hold your head up high
And don't be afraid of the dark
At the end of a storm
There's a golden sky
And the sweet silver song of a lark
Walk on through the wind
Walk on through the rain
For your dreams be tossed and blown
Walk on, walk on
With hope in your heart
And you'll never walk alone
You'll never walk alone”*

(Gerry and The Pacemaker – You Never Walk Alone)

”Urip iku Urup”

”Selesai bukan berarti berakhir”

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, karya skripsi ini ku persembahkan kepada:

Teruntuk Keluarga

Bapak Suwartono dan Ibu Tinah serta Saudariku Zahra Khairun Nisa. Terima kasih atas segala doa, dukungan dan motivasi hingga sampai pada titik ini. Tebalnya skripsi ini tak setebal dukungan kalian untukku.

Bapak dan Ibu Guru Dosen Pendidik

Terima kasih atas ilmu dan bimbingan yang telah Bapak dan Ibu berikan selama masa studi saya. Setiap pelajaran yang saya terima sangat berarti dalam perjalanan ini.

Almamater Tercinta

Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi dengan judul "Dinamika Adu Merpati Kolong: Antara Hobi dan Judi (Studi Fenomenologi di Kolongan New Golf Desa Sabah Balau Kabupaten Lampung Selatan)" dapat diselesaikan dengan baik, guna mencapai gelar sarjana Sosiologi di Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa dorongan, saran, motivasi, dan dukungan dari banyak orang telah memberikan inspirasi selama masa perkuliahan dan dalam proses penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis sampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua Orang Tua yang sangat penulis sayangi dan cintai, Bapak Suwartono dan Ibu Tinah. Penulis sangat berterimakasih karena telah menjadi support system terbaik, yang selalu mendoakan penulis, memberikan semangat, dukungan, motivasi, pengorbanan, kasih sayang yang tulus dan selalu memfasilitasi segala kebutuhan penulis;
2. Ibu Prof. Dr. Anna Gustina Zainal, S.Sos., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung;
3. Bapak Damar Wibisono, S.Sos, M.A., selaku ketua jurusan Sosiologi Universitas Lampung
4. Ibu Dr. Bartoven Vivit Nurdin, M.Si., selaku dosen pembimbing akademik;
5. Bapak Teuku Fahmi, S.Sos., M.Krim., selaku dosen pembimbing, yang dengan penuh kesabaran dan ketulusan telah membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas bimbingan, saran, serta motivasi yang sangat berarti

bagi penulis dalam setiap tahap penyusunan skripsi ini. Tanpa bimbingan yang luar biasa, skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik;

6. Bapak Drs. Suwarno, M.H. selaku dosen penguji, terima kasih karena telah memberikan saran, kritik, dan masukan yang sangat berharga untuk perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini, dan terima kasih atas ilmu pengetahuan yang diberikan selama masa perkuliahan;
7. Seluruh Dosen Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung, yang telah memberikan pengetahuan dan bimbingan yang sangat berharga selama masa perkuliahan;
8. Kepada Mas Edi dan Mas Daman selaku staff Jurusan Sosiologi dan staff administrasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung yang telah bersedia direpotkan selama membantu penulis dalam pemenuhan kebutuhan administrasi;
9. Kepada para informan yang telah bersedia untuk diwawancara serta berbagi pengalaman terkait dinamika adu merpati kolong;
10. Kepada PTPN 1 Regional 7 terkhusus untuk Bagian Sekretariat dan Hukum Ibu Jumiyati, Bu Ade, Mbak Nova dan Bang Adi serta Pak Joni dan Pak Ade yang telah menerima saya menjadi bagian dalam tim pada saat magang;
11. Kepada rekan magang di PTPN 7 Regional 1 Bagian Sekretariat Umum dan Hukum yaitu Daffa, Annisa Fauzi, kemudian Bagian Tanaman Arina, Anggi, Manda dan Gilang;
12. Kelompok KKN Desa Wonoharjo, Putri, Asmi, Era, Marco, Jose, Reva yang telah menemani dan menyelesaikan tugas KKN selama 36 hari kurang lebih;
13. Masyarakat Desa Wonoharjo yang telah menerima saya dan kelompok KKN menjadi suatu bagian di Desa Wonoharjo;
14. Rekan-rekan seperbimbingan dari Pak Fahmi yang mengatasnamakan Serigala Terakhir yang selalu semangat untuk bimbingan;
15. Rekan-rekan perjuangan akar rumput dari Kos Ela Uci yakni: Faris, Bibib, Gilang, Indra, Bayu, Bren, Ferdika, Ferdi, Rafly, Ozan, Bayu Dll;

16. Rekan sepermantaian yang tergabung dalam grup Anjay Mantay yang telah menemani *healingnya* penulis dikala suntuknya perkuliahan;
17. Teman-teman satu angkatan Jurusan Sosiologi Dua Satu (Sodusa) yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu karena banyak banget. Terimakasih telah menemani penulis selama perkuliahan walaupun banyak dinamikanya hehe.

Akhir kata, karena sebaik-baik skripsi adalah yang selesai. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat serta kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan menjadi bahan referensi yang berguna bagi pembaca yang berminat. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan masukan dan saran yang bersifat membangun untuk penyempurnaan di kemudian hari.

Bandar Lampung, 17 Juli 2025

Farhan Aziz

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Adu Merpati Kolong.....	7
2.1.1 Jenis-Jenis Merpati	8
2.1.2 Istilah Khusus dalam Adu Merpati Kolong.....	18
2.2 Tinjauan tentang Hobi.....	19
2.3 Tinjauan tentang Judi.....	20
2.2.1 Perjudian Menurut Hukum Positif.....	21
2.2.2 Jenis dan Bentuk Perjudian	22
2.4 Tinjauan Tentang Teori Modal Sosial	25
2.5.1 Kepercayaan	27
2.5.2 Jaringan Sosial.....	27
2.5.3 Norma Sosial	28
2.5 Tinjauan tentang Teori Asosiasi Diferensial.....	29
2.6 Penelitian Terdahulu	30
2.7 Kerangka Berpikir.....	35
III. METODE PENELITIAN	39
3.1 Jenis Penelitian.....	39
3.2 Lokasi Penelitian.....	40
3.3 Fokus Penelitian.....	40
3.4 Penentuan Informan	41
3.5 Jenis dan Sumber Data.....	42
3.5.1 Sumber Data Primer	42
3.5.2 Sumber Data Sekunder	43

3.6 Metode Pengumpulan Data.....	43
3.6.1 Wawancara Mendalam	43
3.6.2 Observasi Partisipan	44
3.6.3 Dokumentasi.....	44
3.7 Pengolahan dan Analisis Data	45
3.8 Pengujian dan Keabsahan Data.....	45
3.8.1 Triangulasi Sumber	46
3.8.2 Triangulasi Metode.....	46
3.8.1 Triangulasi Waktu	46
IV. GAMBARAN LOKASI PENELITIAN	47
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	47
4.2 Jadwal Perlombaan	50
4.3 Tugas dalam Perlombaan Merpati Kolong	51
4.4 Peraturan Adu Merpati Kolong di Kolongan New Golf.....	52
4.4.1 Standar Lapak/ Kolongan.....	53
4.4.2 Aturan Bermain	53
V. HASIL DAN PEMBAHASAN	55
5.1 Informan Penelitian.....	55
5.2 Hasil Penelitian	58
5.2.1 Pemahaman Informan tentang Adu Merpati Kolong	58
5.2.2 Stigma Masyarakat Mengenai Fenomena Adu Merpati Kolong	61
5.2.3 Faktor yang Melatarbelakangi Penghobi Bermain Adu Merpati Kolong	64
5.2.4 Faktor yang Melatarbelakangi Bermain Judi Adu Merpati Kolong....	74
5.2.5 Dampak Fenomena Adu Merpati Kolong Terhadap Masyarakat.....	82
5.3 Pembahasan.....	90
5.3.1 Keterkaitan Hobi Adu Merpati Kolong dengan Teori Modal Sosial ..	91
5.3.2 Keterkaitan Perjudian dengan Teori Asosiasi Diferensial.....	100
VI. SIMPULAN DAN SARAN.....	106
6.1 Kesimpulan	106
6.2 Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN.....	112

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Grup Kolongan di Lampung Selatan dan Bandar Lampung	3
2. Merpati Berdasarkan Jenis Kelamin	8
3. Merpati Berdasarkan Ciri Fisik	9
4. Merpati Berdasarkan Warna Bulu	13
5. Merpati Berdasarkan Warna Mata	17
6. Merpati Balap Berdasarkan Tipe Perlombaan	17
7. Istilah Khusus dalam Adu Merpati Kolong	18
8. Penelitian Terdahulu	34
9. Tugas dalam Perlombaan Merpati	52
10. Profil Informan	57
11. Pemahaman Informan	61
12. Stigma Masyarakat	64
13. Faktor yang Melatarbelakangi Penghobi	73
14. Faktor-Faktor yang Melatarbelakangi Individu Melakukan Pertaruhan	81
15. Dampak Fenomena Adu Merpati Kolong	90
16. Keterkaitan Hobi Adu Merpati Kolong dengan Teori Modal Sosial	99
17. Keterkaitan Perjudian Pinggiran Adu Merpati Kolong dengan Teori Asosiasi Diferensial	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Merpati Berdasarkan Fungsinya	11
2. Kolongan Meja.....	12
3. Kolongan Bebas	13
4. Merpati Gambir.....	13
5. Merpati <i>Blorok</i>	14
6. Merpati <i>Megan</i>	14
7. Merpati Tritis	14
8. Merpati Hitam Meles	15
9. Merpati Prumpung	15
10. Merpati Putih.....	15
11. Merpati Plontang.....	16
12. Merpati <i>Tlampik</i>	16
13. Kerangka Berpikir.....	38
14. Kolongan Damar Tahun 2012 (saat ini Estadio Arena Mini Soccer)	48
15. Suasana Lomba di Kolongan New Golf 13 April 2014	48
16. Kolongan New Golf Saat ini	50
17. Mekanisme Pencarian Informan	56
18. Foto Informan AN Menjuarai Perlombaan Adu Merpati Kolong.....	68
19. Jadwal Liga PMKN 2025-2026	69
20. Poster Sayembara Merpati Hilang	72
21. Kolongan New Golf Maret 2024.....	76
22. Lokasi Diduga Diadakan Taruhan Pinggiran.....	76
23. Poster Perlombaan Adu Merpati Kolong	83
24. Warung di Kolongan New Golf	85
25. Aktivitas Ekonomi di Kolongan New Gama	86
26. Oknum Peminum Minuman Keras di Kolongan New Gama.....	89
27. Pagar Pembatas Kolongan dengan Permukiman.....	89

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Negara Indonesia adalah negara yang dikenal sebagai negara yang multikultural yakni negara yang memiliki keragaman budaya. Berbagai macam budaya ada di Indonesia sehingga memunculkan kelompok etnis yang memiliki keanekaragaman budaya dan tiap-tiap budaya mempunyai kekhasan tersendiri. Memahami tentang budaya adalah sebuah isu yang sangat luas dan dalam serta lapang ruang lingkupnya mencakup semua pikiran, perasaan dan karya manusia. Kebudayaan sendiri tidak dapat dipisahkan dari masyarakat Indonesia, karena seluruh aspek kehidupan bermasyarakat dapat dikatakan merupakan salah satu wujud kebudayaan (Sugiarto, 2019).

Perkembangan tradisi dan kebudayaan pada masyarakat Indonesia, terdapat berbagai jenis perlombaan atau pertunjukan keterampilan yang menampilkan hewan sebagai bagian permainannya. Tradisi ini sudah berlangsung puluhan bahkan ratusan tahun. Berbagai aktivitas yang melibatkan hewan tersebut tentunya didukung oleh alasan dan pemikiran filosofis yang mendalam, serta mencerminkan budaya yang berkembang pada suatu masyarakat tertentu. Salah satu kegiatan tradisi yang masih dilakukan oleh masyarakat Indonesia saat ini adalah adu merpati kolong.

Adu merpati kolong sendiri merupakan permainan dengan sarana burung merpati yang dilombakan untuk mengadu ketangkasan joki atau sering juga disebut pilot

merpati dengan merpatinya dengan cara burung merpati jantan dilepaskan dengan jarak kurang lebih 1 KM, kemudian merpati yang terbang tersebut *digeber* dengan betina pasangannya di area kolongan. Burung merpati yang dilepaskan adalah burung merpati yang sudah *sanggan*, *keket* atau *giring*. Dilansir dari Merpati.id *giring* adalah kondisi alami dimana burung merpati jantan akan terus mengejar betina pasangannya saat kawin dan akan bertelur, karenanya terdapat siklus *giring* dan bertelur akan terjadi secara beriringan.

Kegiatan adu merpati sendiri di Kota Bandar Lampung dan Lampung Selatan sudah terlihat eksistensinya sejak lama. Hal ini tergambar dari banyaknya arena untuk adu merpati, yang biasanya disebut dengan lapak, gelanggang atau kolongan..Mayoritas penghobi merpati di Bandar Lampung adalah penggemar adu merpati kolong bebas. Terdapat beberapa kolongan yang terdapat di Bandar Lampung seperti Kolongan Kemiling dan Kolongan Batubara sedangkan di Lampung Selatan ada Kolongan New Golf dan Kolongan N7 Way Galih.

Eksistensi penggemar merpati kolong juga dapat dilihat dari maraknya grup Facebook yang terbentuk atas inisiasi penggemar merpati atau biasa disebut *pigeon lovers*. Grup Facebook ini berisi beragam info tentang dunia merpati kolong mulai dari kapan dan dimana akan diadakan adu merpati, perlombaan nasional adu merpati kolong, info tentang burung hilang, bagaimana cara melatih merpati, penanganan merpati yang sakit hingga sebagai arena jual beli merpati di area Kota Bandar Lampung dan sekitarnya.

Grup kolongan juga berfungsi sebagai sarana berbagi pengalaman antar *pigeon lovers* antar lintas daerah. Sehingga dapat dijadikan sebagai modal sosial bagi para pigeon lovers yang berada di Kabupaten Lampung Selatan hingga Bandar Lampung. Berikut merupakan daftar beberapa grup Facebook kolongan di Kota Bandar Lampung dan sekitarnya beserta jumlah anggotanya:

Tabel 1. Grup Kolongan di Lampung Selatan dan Bandar Lampung

No.	Nama Kolongan	Jumlah Anggota
1.	Kolongan New Golf https://facebook.com/groups/1871724606447901/	35.000
2.	Kolongan Kemiling https://facebook.com/groups/754430814583330/	32.000
3.	Kolongan New Blora https://facebook.com/groups/2710356779292390/	12.000
4.	Kolongan Patriot New https://facebook.com/groups/1262967224177364/	11.000
5.	Kolongan New Batu Bara https://facebook.com/groups/263863958610419/	9.500
6.	Kolongan Tanah Merah https://facebook.com/groups/483785932833876/	8.700
7.	Kolongan N7 Way Galih https://facebook.com/groups/1901607873608253/	3.100
8.	Kolongan Walet BL https://facebook.com/groups/259856493190226/	2.100
9.	Kolongan New Gama https://facebook.com/groups/346764501676002/	629
10.	Kolongan Damar https://facebook.com/groups/3689710514591845/	600

Sumber: Olahan Data Pra-riset (2024)

Berdasarkan pengamatan pra-riset yang dilakukan pada 24 September 2024 sampai 14 Oktober 2024 di Kolongan New Golf Kecamatan Sukarame, Bandar Lampung, penempatan di Kolongan New Golf dipilih karena dalam grup di komunitas Facebook memiliki anggota terbanyak. Dalam pra-riset tersebut ditemukan bahwa ajang adu merpati dikemas dalam perlombaan dimana para peserta harus membayarkan uang pendaftaran guna mengikuti perlombaan adu merpati tersebut, Kemudian untuk hadiah biasanya diambil dari uang pendaftaran tersebut atau dari sponsor.

Penilaian pemenang adalah merpati yang terlebih dahulu masuk ke dalam kolong dan menyentuh *patek* atau matras yang telah dipersiapkan oleh panitia. Pada saat merpati masih terbang di udara atau di atas kolongan wasit meniup peluit tanda para pilot atau joki *geber* boleh *menggeber* merpati betinanya dan berteriak secara keras agar merpati yang di udara dapat turun dan hinggap di matras. Terdapat panitia yang bertugas sebagai joki lepas dan wasit yang bertugas untuk memantau merpati, meniup peluit dan menentukan pemenang dalam adu merpati kolong.

Jumlah peserta dalam kategori kecil biasanya di bawah 100 burung dan kategori besar bisa lebih dari 200 burung. Waktu pelaksanaan adu merpati kolong biasanya pada hari Sabtu-Minggu dan burung mulai diterbangkan pada pukul 10.00 WIB. Jika melihat hal tersebut, perlombaan adu merpati di Kolongan New Golf Kecamatan Sukarame, Bandar Lampung memang seperti perlombaan pada umumnya yang memakai uang pendaftaran sebagai hadiah.

Adu merpati kolong merupakan ajang guna melatih merpati dan sebagai sarana penghibur sekaligus hobi untuk merelaksasikan pikiran dari kepenatan duniawi. Adu merpati juga dapat menjadi aktivitas yang dapat mencari uang secara instan, jika nasib atau keberuntungan sedang baik maka akan mendapatkan keuntungan dari uang yang dipertaruhkan dalam adu merpati andalannya (Firmanzah, 2018). Namun, judi lewat adu merpati tidak hanya dimonopoli oleh pemilik merpati saja, namun ada juga sebagian oknum masyarakat yang hanya sekedar datang untuk bertaruh.

Kegiatan adu merpati sendiri biasanya dilaksanakan hampir setiap hari, mulai dari sore hari hingga menjelang matahari terbenam, dan biasanya diikuti oleh kaum laki-laki (Fatoni, 2020). Judi ini biasa dinamakan pinggiran yang mana hal ini dilakukan oleh peserta ataupun penonton dan mengandung sebuah nilai taruhan dengan adu merpati sebagai perantaranya. Berdasarkan berita yang dilansir Tribun Lampung pada Tahun 2019, Polda Lampung pernah menurunkan Bhabinkamtibmas untuk menertibkan praktik perjudian yang dikemas dalam lomba burung merpati di Kecamatan Telukbetung, Sukarame, dan Kemiling yang nilainya cukup fantastis yakni mencapai 30 juta rupiah.

Menurut istilah, perjudian merupakan suatu pertarungan yang dengan sengaja mempertaruhkan suatu nilai atau sesuatu yang dianggap berharga dengan sadar menyadari terdapat resiko dan harapan-harapan untuk mendapatkan suatu nilai tersebut namun di setiap permainannya atau kejadiannya belum pasti hasilnya (Kartono, 2009). Perjudian juga telah resmi dilarang secara hukum oleh Pemerintah

Republik Indonesia dan dianggap sebagai suatu tidak kejahatan atau kriminal sebagaimana yang termaktub dalam Undang-undang No. 7 Tahun 1974 tentang penertiban perjudian, yang kemudian diperjelas lagi untuk pelaksanaannya dalam pasal 101 dan 541 KUHP, PP No 9 Tahun 1981 serta Instruksi Pangkop Kamtib No. Ins 004/KPOKAM/IV/1971. Dimana hal ini dilakukan Pemerintah Indonesia bukan tanpa alasan, karena perjudian sendiri dapat menghambat pertumbuhan ekonomi ekonomi serta dapat merusak moral sebuah bangsa (Widiatedja, 2018).

Permasalahan mengenai adu merpati kolong menjadi sesuatu hal yang sangat menarik untuk dianalisis dan dibahas secara sosiologis baik keberadaanya sebagai hobi maupun menjadi masalah sosial dan perilaku menyimpang, mulai dari penerimaan keberadaan fenomena adu merpati kolong di tengah-tengah masyarakat hingga dapat menimbulkan masalah kriminalitas dalam sejumlah sisi. Selain itu bagaimana cara masyarakat memaknai dan memahami keberadaan fenomena adu merpati kolong yang pastinya setiap orang memiliki persepsi tersendiri dalam memaknai fenomena adu merpati kolong.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka peneliti tertarik untuk memfokuskan kajian pada fenomena adu merpati di Kolongan New Golf Desa Sabah Balau Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Faktor-faktor apa saja yang melatarbelakangi hobi bermain adu merpati kolong?
2. Faktor-faktor apa saja yang melatarbelakangi individu melakukan tindakan perjudian dengan sarana burung merpati kolong?

3. Bagaimanakah dampak dari fenomena adu merpati bagi masyarakat di sekitar Kolongan New Golf di Desa Sabah Balau Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara lebih mendalam tentang perjudian di permainan adu merpati kolong. Terdapat dua tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui faktor-faktor yang melatarbelakangi *pigeon lovers* bermain adu merpati kolong
2. Untuk mengetahui faktor-faktor yang melatarbelakangi tindakan perjudian merpati kolong
3. Untuk menjelaskan dampak dari pelaksanaan kegiatan adu merpati bagi masyarakat di sekitar Kolongan New Golf di sekitar Kolongan New Golf di Desa Sabah Balau Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan.

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan dengan melakukan penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 Penelitian ini diharapkan mampu menambah khazanah pengetahuan, selain itu bermanfaat juga dalam meningkatkan serta pengembangan ilmu pengetahuan yang dapat digunakan sebagai bahan dasar kajian yang menyangkut masalah perjudian dan hobi terutama pada kegiatan adu merpati kolong.
2. Manfaat Praktis
 Peneliti juga berharap agar penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada masyarakat untuk mengetahui secara jelas tentang bentuk dan terjadinya tindakan perilaku menyimpang yang terjadi di masyarakat serta langkah-langkah antisipatif yang dapat dilakukan guna mencegah terjadinya tindak pidana perjudian adu merpati kolong yang terjadi di lingkungan masyarakat. Bagi para

penghobi adu merpati kolong juga agar dapat mengetahui tentang pentingnya modal sosial dalam adu merpati kolong.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Adu Merpati Kolong

Sejarah adu merpati kolong ini konsepnya ditemukan pertama kali oleh orang Brebes, Jawa Tengah yaitu Wahyudin Noor Aly biasa disebut Goyud. Mulanya merpati dilatih untuk terbang dari titik atau jarak tertentu untuk kemudian kembali ke asalnya dengan cepat. Selain itu terdapat empat tiang yang berdiri membentuk kubus yang di atasnya dihubungkan dengan tali dan umbul-umbul sehingga membentuk kolong, yang mana merpati yang dilepaskan tersebut harus masuk dalam kolong tersebut sebelum akhirnya menyentuh tanah, sekam atau matras yang terletak di bawah kolongan (Rahmawan, 2018). Merpati yang dilepaskan biasanya berjumlah dua ekor dengan penentuan pemenang adalah merpati yang masuk kolong dan menyentuh matras atau sekam terlebih dahulu yang akan menjadi pemenangnya (Widodo, 2022).

Permainan adu merpati kolong ini lebih mengutamakan kemampuan merpati jantan untuk adu turun dan mendarat di matras, merpati jantan diterbangkan dari kejauhan, sedangkan betina pasangannya dipegang si joki *geber* dengan teknik dan *skill* tertentu serta teriakan untuk memancing merpati jantan untuk mendarat dari udara, sehingga pelatihan dan perawatan merpati yang baik sangat diperlukan. Merpati yang tidak masuk kolong dan mendarat tidak di matras dipastikan gagal. Kegiatan ini tak selalu tentang beradu kecepatan, namun juga mencerminkan keterampilan joki dan pemilik dalam melatih dan merawat burung mereka (Widodo, 2022).

Sebagai bagian dari tradisi dan budaya di beberapa daerah, adu merpati kolong sering kali menjadi ajang sosial yang melibatkan komunitas pecinta burung. Perlombaan ini dapat diadakan secara formal dengan hadiah bagi pemenang, dan menarik perhatian banyak penonton. Kegiatan ini juga berfungsi untuk mempererat hubungan antar penggemar merpati, sehingga menciptakan komunitas yang solid disekitar hobi ini. Selain itu kegiatan adu merpati kolong ini dapat membuka lahan pencarian bagi warga sekitar, serta menambah penghasilan dan nilai dari burung yang menang perlombaan serta memiliki *trah* yang bagus.

2.1.1 Jenis-Jenis Merpati

Burung merpati dalam permainan adu merpati memiliki beragam jenis. Menurut Nurdiyanto dan Nani (2019) burung merpati dibagi dalam 7 jenis yaitu:

1) Berdasarkan Jenis Kelamin

Secara kasat mata burung merpati dapat dilihat jenis kelaminnya melalui bentuk kepala, bentuk tubuh, brutu, warna bulu leher serta sifatnya (Kadri et al., 2016). Pengklasifikasian ini digunakan karena pada merpati kolong, hanya burung merpati jantanlah yang dilombakan, sedangkan burung merpati betina digunakan untuk memancing (*menggeber*) merpati jantan untuk turun. Tabel 2 merupakan penjelasan jenis merpati berdasarkan jenis kelaminnya.

Tabel 2. Merpati Berdasarkan Jenis Kelamin

No.	Jenis Kelamin	Keterangan
1.	Jantan	Bentuk kepala lebih besar, warna bulu bagian leher lebih mengkilap, bentuk pinggang lebih besar, serta mengeluarkan bunyi yang khas dan lebih keras dibanding betina serta sifatnya lebih agresif dalam menjaga sarangnya.
2.	Betina	Bentuk badan ramping, warna bulu bagian leher tidak terlalu mengkilap, bunyi khas tidak terlalu keras.

Sumber: Olahan Data Pra-riset (2024)

2) Berdasarkan Ciri Fisik

Menurut Nurdiyanto dan Nani (2019) jenis merpati dapat dibedakan berdasarkan ciri fisik. Adapun ciri fisik merpati dijelaskan dalam tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Merpati Berdasarkan Ciri Fisik

No.	Ciri Fisik	Keterangan
1.	Merpati cila banyu	Merpati cila banyu memiliki kekhasan pada paruhnya yang pendek dan memiliki mata yang bila dilihat sekilas berwarna hitam. Merpati jenis ini sangat mudah untuk dilatih.
2.	Merpati gareng	Merpati ini memiliki dua warna dalam satu lingkaran mata serta bentuk paruhnya pendek.
3.	Merpati batu	Merpati batu atau merpati karang memiliki warna bulu berwarna abu-abu biru dengan sedikit warna cokelat, di lingkaran leher dan dada memiliki gradasi warna bulu hijau dan ungu yang mengkilap dan memiliki mata berwarna oranye dengan lingkaran dalam berwarna hitam.

Sumber: Olahan Data Pra-riset (2024)

3) Berdasarkan Sebutan Lokal

Menurut Nurdiyanto dan Nani (2019) merpati dalam penyebutan lokal dibagi kedalam 5 jenis, masing-masing memiliki ciri khas dan bentuk tubuh yang mirip antara satu dengan yang lain, namun tetap memiliki perbedaan di setiap jenisnya. Kelima jenis tersebut adalah:

1. Pergam Hijau

Memiliki ciri khas utama pada tengkuk dengan warna merah jambu dengan bentuk badan yang besar dibanding merpati lainnya. Bagian kakinya berwarna merah gelap dan suaranya bergema seperti “hu-hu-hu-hu”.

2. Tekukur

Tekukur memiliki warna cokelat kemerah-merahan dengan warna kaki yang merah menyala. Memiliki ekor yang panjang dengan bulu luar putih tebal, serta bulu di bagian sayap cenderung berwarna lebih gelap dibanding bulu bagian tubuh lainnya, berikutnya terdapat corak berwarna hitam yang membentuk garis di bagian leher yang khas dan memiliki mata berwarna oranye dan paruh berwarna hitam.

3. Perkutut

Perkutut memiliki ukuran tubuh yang mungil dengan warna dominan berwarna coklat gelap dan keabu-abuan di bagian leher serta bagian muka, dan memiliki kicauan yang khas. Oleh orang Jawa biasanya burung ini dipelihara untuk dinikmati suara kicauannya.

4. Delimukan

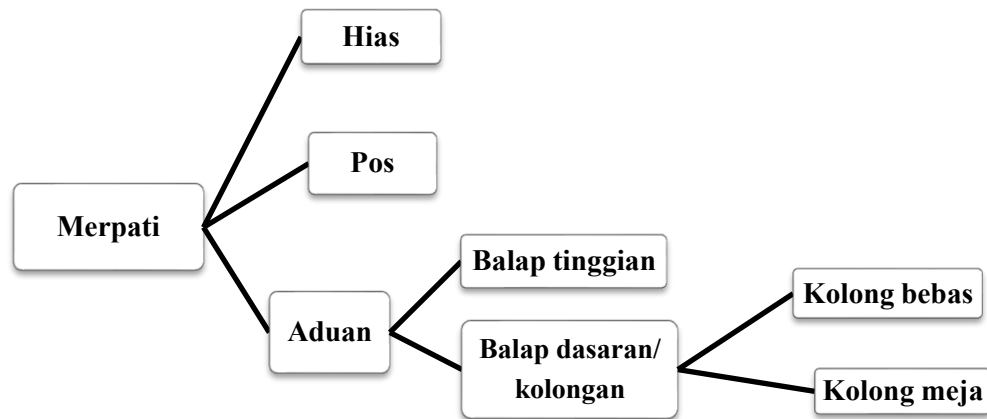
Ciri khas dari delimukan adalah warna jingga kemerahan yang terdapat di bagian bawah tubuhnya, mempunyai mahkota atau jambul berwarna abu-abu dan hanya dimiliki oleh delimukan jantan, dengan ekor yang pendek dan sayap yang berwarna hijau mengkilap, kaki dan paruh berwarna merah.

5. Punai Gading

Punai gading memiliki warna yang sangat elok dan khas bila dilihat karena terdapat gradasi-gradasi warnanya. Punai gading memiliki warna bulu di bagian kepala yang berwarna dominan abu-abu dengan gradasi warna merah muda di bagian leher serta corak berwarna merah sedikit oranye di bagian dada dan punggungnya berwarna hijau, sayapnya berwarna hijau, dan perut berwarna agak kekuningan serta memiliki ekor yang panjang dan kaki berwarna merah.

4) Berdasarkan Fungsinya

Burung merpati memiliki banyak jenis yang beragam sesuai dengan untuk apa burung merpati dipelihara. Burung merpati memiliki kekhasan tersendiri bagi penggemarnya, mulai dari warna bulu, cara terbang, hingga untuk perlombaan adu kecepatan. Gambar 1 berikut ini merupakan penjelasan jenis-jenis merpati berdasarkan fungsinya.



Gambar 1. Merpati Berdasarkan Fungsinya
Sumber: Olahan Data Pra-riset (2024)

Berdasarkan gambar 1 burung merpati berdasarkan fungsinya dibagi kedalam 3 jenis yaitu merpati pos, merpati hias dan merpati tarung/balap.

1. Merpati Hias

Merpati hias adalah merpati yang banyak dipelihara dan ditenakkan oleh *pigeon lovers* karena memiliki beragam variasi baik dari segi bentuk, warna, bentuk ekor, ukuran serta memiliki tingkah laku yang aneh dan menjadikannya memiliki kekhasan tersendiri dibanding merpati jenis lain.

2. Merpati Pos

Burung merpati pos merupakan salah satu jenis burung yang cukup pintar karena memiliki kemampuan navigasi yang baik, daya ingat yang kuat dan memiliki naluri alamiah yang dapat kembali ke sarangnya meskipun dilepaskan dengan jarak yang jauh serta dalam waktu yang lama. Oleh karena kemampuannya itu, merpati jenis ini pada zaman dahulu sering dilatih untuk mengirimkan surat atau pesan. Ciri khas merpati ini adalah bagian hidungnya lebih besar dibanding merpati jenis lain. Karena bagian hidung ini digunakan untuk navigasinya.

3. Merpati Aduan

Merpati jenis aduan adalah burung merpati yang biasa dilombakan oleh para penghobi. Dalam lomba ini, burung merpati diadu untuk menentukan siapa

yang paling cepat mencapai garis akhir (Firmanzah, 2018). Merpati aduan kemudian diklasifikasikan menjadi 2 yaitu merpati balap tinggian dan merpati kolong. Keduanya memiliki kesamaan yakni adu balap yang tercepat sampai ke lokasi *finish* yang telah ditentukan. Kemudian merpati kolong dalam pelaksanaannya dibagi menjadi kolong meja dan kolong bebas. Perbedaan merpati kolong meja memakai meja sebagai tempat mendarat bagi merpati, sedangkan merpati kolong bebas langsung di atas tanah dan dialasi oleh matras atau sekam padi. Gambar 2 merupakan contoh kolongan meja yang terdapat di Jawa Barat, sementara gambar 3 merupakan contoh kolongan bebas yaitu Kolongan New Golf.



Gambar 2. Kolongan Meja
Sumber: jabarekspres.com



Gambar 3. Kolongan Bebas
Sumber: Pra-riset 14 Oktober 2024

5) Berdasarkan Warna Bulu

Menurut Nurdiyanto dan Nani (2019) warna burung merpati dapat diklasifikasikan ke dalam 9 jenis yang tergambar dalam tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Merpati Berdasarkan Warna Bulu

No.	Warna Bulu	Keterangan	Gambar
1.	<i>Gambir</i>	Merpati jenis ini berwarna coklat kemerahan di seluruh tubuhnya	

Gambar 4. Merpati Gambir
Sumber: Olahan data pra riset

No.	Warna Bulu	Keterangan	Gambar
2.	<i>Blorok/brontok</i>	Warna merpati ini merupakan perpaduan antara berbagai jenis warna yang menghasilkan motif yang abstrak	 Gambar 5. Merpati <i>Blorok</i> Sumber: Olahan data pra riset
3.	<i>Megan</i>	Merpati jenis ini berwarna abu-abu kebiruan dengan dua garis hitam di bagian sayapnya	 Gambar 6. Merpati <i>Megan</i> Sumber: Olahan data pra riset
4.	<i>Tritis</i>	Merpati jenis ini mirip dengan megan, namun warnanya lebih gelap dibanding megan	 Gambar 7. Merpati <i>Tritis</i> Sumber: Olahan data pra riset

No.	Warna Bulu	Keterangan	Gambar
5.	Hitam <i>meles</i>	Merpati ini memiliki warna hitam mengkilap diseluruh bulunya	 Gambar 8. Merpati Hitam Meles Sumber: Olahan data pra riset
6.	<i>Prumpung/klabu</i>	Merpati jenis ini memiliki warna coklat keabu-abuan dengan kadang memiliki garis dua di bagian sayapnya	 Gambar 9. Merpati Prumpung Sumber: Olahan data pra riset
7.	Putih	Merpati jenis ini memiliki warna putih di seluruh bulunya	 Gambar 10. Merpati Putih Sumber: Olahan data pra riset

No.	Warna Bulu	Keterangan	Gambar
8.	<i>Plontang</i>	Jenis merpati ini memiliki dua warna kombinasi dengan bagian putih di sayap dan kepalanya	 Gambar 11. Merpati Plontang Sumber: Olahan data pra riset
9.	<i>Tlampik</i>	Merpati ini memiliki warna putih di bagian sayapnya	 Gambar 12. Merpati <i>Tlampik</i> Sumber: Olahan data pra riset

Sumber: Olahan Data Pra-riset (2024)

6) Berdasarkan Warna Mata

Merpati dapat dilihat kemampuan terbangnya melalui warna serta saat menukik secara spontan, dan waspada ketika melihat musuh dengan kemampuan mengelaknya saat bertarung di angkasa. Kemampuan mata merpati dalam melihat juga dapat dikategorikann sangat baik karena memiliki jarak pandang yang sangat jauh. Terutama pada saat di ketinggian, untuk menukik serta bermanuver di angkasa memerlukan mata yang baik. Dalam hal ini warna merpati sangat berpengaruh dengan aktivitas terbangnya di udara.

Berdasarkan warna mata ini Nurdianto dan Nani (2019) membagi jenis mata pada merpati ke dalam 4 jenis dan dijelaskan dalam tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. Merpati Berdasarkan Warna Mata

No.	Warna Mata	Keterangan
1.	Warna mata jagung	Burung merpati dengan warna mata ini memiliki warna kuning pucat atau oranye di bagian luar lingkaran mata, sedangkan pupil berwarna hitam. Warna merpati jenis ini paling sering ditemui.
2.	Warna mata jawa/asam	Warna burung merpati jenis ini cenderung hitam di seluruh bagian matanya. Namun jika diamati terdapat warna merah, coklat atau hijau pada matanya. Mata merpati jenis ini sangat baik pada siang dan sore hari.
3.	Warna mata putih/mawar	Merpati jenis ini memiliki warna putih atau merah muda di bagian luar mata dengan pupil berwarna hitam. Kelebihan mata merpati jenis ini dipercayai dapat melihat ketika malam hari, namun sedikit kurang ketika panas terik
4.	Warna mata <i>slewah/reng-reng</i>	Merpati jenis ini memiliki kombinasi antara mata ketiga mata tersebut. Ada yang bagian kiri dan kanan berbeda, namun ada pula dalam satu mata memiliki dua jenis warna mata.

Sumber: Olahan Data Pra-riset (2024)

7) Berdasarkan Tipe Perlombaan

Burung merpati yang akan diadu memiliki kemampuan spesial dan unik yang menjadi ciri khas merpati tersebut. Dalam adu merpati kolong terdapat empat tipe merpati yang biasa digunakan. Tabel 6 berikut ini merupakan jenis merpati berdasarkan tipe perlombaan.

Tabel 6. Merpati Balap Berdasarkan Tipe Perlombaan

No.	Merpati	Klasifikasi
1.	Berdasarkan cara terbang	Atas kepala/jam 12 Tipe $\frac{3}{4}$
2.	Berdasarkan langkah	Lompat tali Langkah panjang Langkah rapat Langkah kombinasi
3.	Berdasarkan jalan atau jalur	Jalur tinggi alus Jalur tanggung Jalur bawah Jalur kombinasi/ombak
4.	Berdasarkan cara masuk ke joki	Tembak dor/ <i>nulup</i> Tembak sedang atau rapi Tembak alus

Sumber: Olahan Data Pra-riset (2024)

2.1.2 Istilah Khusus dalam Adu Merpati Kolong

Dunia adu merpati kolong terdapat kode-kode atau istilah yang berhubungan dalam bidang penerbangan atau perburungan. Istilah-istilah tersebut digunakan oleh *pigeon lovers* untuk menggambarkan kondisi burung mereka atau situasi-situasi tertentu (Nurdiyanto dan Nani, 2019). Tabel 7 berikut ini adalah istilah-istilah yang terdapat dalam adu merpati kolong.

Tabel 7. Istilah Khusus dalam Adu Merpati Kolong

No.	Istilah Khusus	Keterangan
1.	Pilot/joki <i>geber</i>	Orang yang berfokus untuk memancing merpati jantan turun dari udara
2.	Joki <i>gabur</i>	Orang yang berfokus melepaskan merpati dari titik pelepasan
3.	<i>Gabur</i>	Melepaskan burung merpati
4.	<i>Mabung</i>	Proses alami di mana burung mengganti bulu lama dengan bulu baru yang lebih sehat dan segar
5.	<i>Ngesut</i>	Proses menukik pada burung merpati saat akan mencapai garis finish
6.	Manuver	Aktivitas burung merpati yang berkaitan dengan cara sprint dan menukik saat berada di udara
7.	Giring, <i>keket/ sanggan</i>	Burung merpati jantan akan terus mengejar betina pasangannya saat kawin dan akan bertelur, karenanya terdapat siklus giring dan bertelur akan terjadi secara beriringan
8.	<i>Geber/kelepek</i>	Aktivitas memegang burung betina untuk memancing burung merpati jantan untuk turun
9.	<i>Piyikan</i>	Anakan merpati
10.	<i>Ngeloloh</i>	Proses burung merpati indukan menyuapi makan kepada piyikannya
11.	Bulu <i>lar</i>	Sisa bulu sayap burung merpati yang belum berganti
12.	<i>Penjawat</i>	Proses bulu lar paling ujung yang sedang berganti
13.	<i>Rampas</i>	Kondisi penjawat sudah tumbuh dengan sempurna
14.	Cabut <i>telor</i>	Proses mengambil telur burung merpati agar kembali <i>sanggan</i>
15.	<i>Stut</i>	Aktivitas pengereman pada merpati beberapa saat sebelum mendarat
16.	<i>Gandeng rapat</i>	Burung merpati terbang bersamaan dengan lawan adunya
17.	<i>Ngolong</i>	Burung merpati yang masuk ke dalam kolongan
18.	<i>Ngerobok/landing</i>	Burung merpati yang tidak masuk kolongan. Aktivitas merpati ini mirip dengan proses landing pesawat
19.	<i>Nitik</i>	Burung merpati yang terbang sangat tinggi sehingga terlihat seperti titik di udara

No.	Istilah Khusus	Keterangan
20.	Arah jam 11,12 dan 1	Arah turun merpati dari angkasa, digambarkan seperti jam analog jam 12 adalah burung merpati tepat di atas kepala, jam 11 agak sedikit depan, jam 1 agak sedikit ke belakang
21.	Nembak/ <i>stut</i>	Proses turunnya dan mendaratnya merpati dari udara yang digambarkan seperti peluru yang jatuh.
22.	<i>Nge L</i>	Gaya turun merpati dari atas yang turun dari arah jam 12 membentuk huruf L
23.	<i>Patek/area finish</i>	Matras atau sekam tempat mendarat burung pada saat adu merpati yang berbentuk kotak dan dibatasi oleh kain berwarna merah
24.	Pagupon	Kandang merpati yang digunakan untuk tinggal dan tempat mengerami telur
25.	<i>Dondang</i>	Tempat atau kandang sementara burung merpati untuk dibawa ke kolongan
26.	<i>Membekur</i>	Suara kicauan khas burung merpati.

Sumber: Olahan Data Pra-riset (2024)

2.2 Tinjauan tentang Hobi

Hobi pada dasarnya adalah aktivitas yang dilakukan pada waktu senggang yang dapat memberikan kesenangan, hiburan, serta pengembangan pada diri para penghobi itu sendiri. Menurut Poerwadarminta (2006) hobi merupakan kegemaran atau kesenangan jiwa yang bukan termasuk dalam pekerjaan yang primer. Hobi dapat memberikan kepuasan emosional dan intelektual tanpa adanya intervensi eksternal sehingga dapat menjadi sebuah sarana pelepas penat yang menyenangkan. Hobi juga dapat dikatakan sebagai sarana penyaluran bakat, minat dan kreativitas dari manusia.

Hobi menurut pandangan sosiologi dapat berfungsi sebagai jaringan social dan pembentuk identitas bagi kelompok. Ketika suatu individu bergabung dalam sebuah komunitas hobi yang didalamnya memiliki kesamaan misalnya bersepeda, berlari, otomotif atau bahkan memelihara hewan peliharaan. Dari itu menciptakan ruang-ruang untuk berbagi pengalaman serta interaksi sosial yang mana hal ini sesuai dengan teori interaksi simbolik serta modal sosial untuk menegosiasikan dan identitas bersama (Hamdan, 2021).

Hobi yang saat ini tengah berkembang adalah adu merpati kolong. Merpati kolong dilepaskan dari jarak tertentu dan diharapkan kembali dengan kecepatan dan akurasi memasuki “kolong” (jalur atau petak start) dalam waktu tercepat. Perlombaan ini bukan sekadar hiburan, melainkan melibatkan latihan rutin, pengelolaan komunitas yang serius, hingga kerja tim di antara para penggemarnya.

Lebih dalam, hobi adu merpati kolong menjadi sebuah fenomena ekonomi yang kreatif yaitu mulai dari perawatan burung, pakan, kandang, sponsor, perlombaan serta penjualan merpati yang sangat berpengaruh secara sosial dan finansial bagi sang pemelihara. Budaya dalam komunitas pecinta atau penghobi adu merpati kolong menciptakan istilah-istilah khusus, berbagi pengalaman serta solidaritas kelompok para penghobi adu merpati kolong (Nurdiyanto dan Nani Hari Yanti, 2019).

2.3 Tinjauan tentang Judi

Judi pada hakikatnya melanggar norma agama, kesusilaan dan moral Pancasila serta dapat membahayakan masyarakat, bangsa dan negara. Perjudian memiliki dampak negatif karena merugikan mentalitas masyarakat terutama generasi muda (Burlian, 2016). Judi menurut KBBI adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan. Berjudi sendiri adalah kegiatan mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta semula (Poerwadarminta, 2006).

Perjudian menurut Kartono (2009) adalah pertarungan dengan sengaja, yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap berharga atau bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan kejadian yang tidak atau belum pasti hasilnya.

Menurut Mutiara (2012) dalam tafsiran KUHP menyatakan “permainan judi berarti harus diartikan dengan artian yang luas termasuk segala pertarungan tentang kalah menangnya dalam pacuan kuda atau lain-lain, pertandingan atau segala pertarungan dalam perlombaan yang diadakan antara dua orang yang tidak ikut sendiri dalam perlombaan-perlombaan itu, misalnya totalisator dan lain-lain”.

Berdasarkan uraian di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa perjudian merupakan pertarungan yang memakai sesuatu yang dianggap berharga dengan adanya peluang untuk untung dan rugi melalui suatu aktivitas tertentu. Dalam penelitian ini aktivitasnya menggunakan sarana adu merpati sebagai perantaranya.

2.2.1 Perjudian Menurut Hukum Positif

Perjudian sendiri telah resmi atau dilarang secara hukum oleh Pemerintah Indonesia dan termasuk sebagai suatu tindak pidana atau kriminal yang mana termaktub dalam Undang-undang No. 7 Tahun 1974 tentang penertiban perjudian, yang kemudian dipertegas lagi pelaksanaannya dalam pasal 101 dan 541 KUHP, PP No 9 Tahun 1981 serta Instruksi Pangkop Kamtib No. Ins 004/KPOKAM/IV/1971. Yang mana hal ini dilakukan Pemerintah Indonesia bukan tanpa alasan, perjudian sendiri dapat merusak sendi-sendi ekonomi serta moral sebuah bangsa (Widiatedja, 2018).

Perjudian juga dijelaskan dalam Pasal 303 KUHP yang berbunyi sebagai berikut:

- (1) Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barangsiapa tanpa mendapat izin:
 1. Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian atau dengan turut serta dalam suatu Perusahaan untuk itu;
 2. Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam Perusahaan

untuk itu dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya suatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata cara;

3. Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian.
- (2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut haknya untuk menjalankan pencarian itu.
- (3) Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau mahir. Disitu termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.

2.2.2 Jenis dan Bentuk Perjudian

Pemerintah Republik Indonesia dalam rangka menuntaskan tindakan perjudian telah membagi berbagai jenis dan bentuk perjudian sebagaimana hal tersebut tertuang dalam Peraturan Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, Pasal 1 ayat (1). Bentuk dan jenis perjudian dalam pasal ini, yaitu:

a. Perjudian di kasino:

- 1) *Roulette*
- 2) *Blackjack*
- 3) *Baccarat*
- 4) *Creps*
- 5) *Keno*
- 6) *Tombalala*
- 7) *Super Ping-Pong*
- 8) *Lotto Fair*
- 9) *Satan*
- 10) *Paykyu*

- 11) *Slot Machine (Jackpot)*
 - 12) *Ji Si Kie*
 - 13) *Big Six Wheel*
 - 14) *Chuc a Cluck*
 - 15) Lempar *paser* atau bulu ayam pada sasaran atau papan yang berputar (*paseran*)
 - 16) *Pachinko*
 - 17) *Poker*
 - 18) *Twenty One*
 - 19) *Hwa-Hwe*
 - 20) *Kiu-Kiu*
- b. Perjudian di tempat-tempat keramaian antara lain terdiri atas perjudian dengan:
- 1) Lempar *paser* atau bulu ayam pada papan atau sasaran yang tidak bergerak
 - 2) Lempar gelang
 - 3) Lempar uang (Koin)
 - 4) Kim
 - 5) Pancingan
 - 6) Menembak sasaran yang tidak berputar
 - 7) Adu ayam
 - 8) Adu kerbau
 - 9) Adu kambing atau domba
 - 10) Pacu kuda
 - 11) Karapan sapi
 - 12) Pacu anjing
 - 13) Hailai
 - 14) *Mayong/Macak*
 - 15) *Erek-erek*
- c. Perjudian yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain, antara lain perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan:
- 1) Adu ayam

- 2) Adu sapi
 - 3) Adu kerbau
 - 4) Pacu kuda
 - 5) Karapan sapi
 - 6) Adu domba atau kambing
 - 7) Adu burung merpati
- d. Tidak termasuk dalam pengertian penjelasan Pasal 1 huruf c di atas, apabila kebiasaan yang bersangkutan berkaitan dengan upacara keagamaan dan sepanjang itu tidak merupakan perjudian.

2.2.1 Faktor Penyebab Perjudian

Perjudian dilakukan seseorang tidak lepas dari faktor-faktor yang melatarbelakangi tindakan perjudian. Faktor-faktor tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Faktor Ekonomi

Masyarakat dengan tingkat ekonomi yang rendah seringkali menjadikan perjudian sebagai cara guna memperoleh uang dengan cepat. Sebagaimana pada dasarnya manusia memerlukan sandang, pangan dan papan untuk memenuhi kehidupannya. Kalau kebutuhan tersebut tidak terpenuhi segala cara akan dilakukan guna memperolehnya, ada yang melakukan dengan pekerjaan yang sesuai dengan norma di masyarakat namun di sisi lain terdapat pula yang melakukan pekerjaan yang tidak sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat contohnya berjudi. Berjudi pula dianggap dapat meningkatkan taraf hidup mereka bila hal yang dipertaruhkan menang (Lestiana, 2021).

2. Faktor Acuh Terhadap Agama

Indonesia adalah negara yang berlandaskan Pancasila dengan sila pertama yaitu ketuhanan sebagaimana hal ini harus diikuti dan dilakukan sebagaimana kewajiban beragama. Pada dasarnya perjudian ini dilarang oleh ajaran agama Islam dan Kristen namun tidak sedikit masyarakat yang acuh terhadap ajaran agama dan tetap melakukan perjudian (Akbar et al., 2023).

3. Faktor Pendidikan

Faktor pendidikan juga memiliki pengaruh bagi seseorang melakukan tindakan perjudian. Putus sekolah dan tidak memiliki pekerjaan yang tetap sehingga memiliki banyak waktu yang terbuang sia-sia ditengarai menjadi penyebab mereka melakukan perjudian. Memelihara burung merpati kemudian dijadikan sarana untuk melakukan perjudian (Akbar et al., 2023)

4. Faktor Adrenalin

Permainan perjudian hanya terdapat dua pilihan yaitu menang dan kalah. Bila seseorang tersebut menang ia akan merasa senang dan bahagia karena mendapat uang atau nilai yang berharga lainnya, namun bila kalah ia akan merasa sedih dan kehilangan uang dan barang bernilai. Perasaan tegang serta deg-degan saat menunggu hasil akhir dari pertarungan dapat meningkatkan adrenalin seseorang. Beberapa orang senang melakukan hal tersebut dan lebih berorientasi pada hasil bukan pada proses untuk mendapatkan sesuatu (Akbar et al., 2023).

5. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan berperan besar dalam partisipasi seseorang dalam memainkan judi (Latumaerissa et al., 2021). Tindakan perjudian merupakan tindakan yang dapat dipelajari melalui komunikasi dengan seseorang di lingkungan perjudian. Akibatnya seseorang yang mulanya tidak tahu tentang perjudian namun pada lingkungan perjudian akan penasaran ditambah lagi kalau mendapatkan kemenangan cenderung akan melakukan perjudian secara berulang.

2.4 Tinjauan tentang Teori Modal Sosial

Modal sosial atau *social capital* adalah suatu teori yang dikembangkan oleh para ahli sosial guna memupuk pemahaman terkait masyarakat dan komunitas. Teori ini dikembangkan oleh sosiolog berkebangsaan Perancis yang bernama Pierre Bourdieu dan sosiolog berkebangsaan Amerika Serikat bernama James Coleman.

Bourdieu menyatakan terdapat tiga macam modal, yaitu modal uang (ekonomi), modal sosial, dan modal budaya. Modal sosial didefinisikan sebagai "*the aggregate of the actual or potential resources which are linked to possession of a durable network of more or less institutionalized relationships of mutual acquaintance and recognition*". Dalam setiap arena sosial, aktor bersaing untuk memperoleh dan mempertahankan posisi dominan, dan keberhasilan dalam arena tersebut sangat dipengaruhi oleh kombinasi modal yang dimiliki.

Tiap modal tersebut akan lebih efektif digunakan bilamana diantara ketiganya itu terdapat interaksi sosial atau hubungan sosial. Tanpa interaksi sosial ketiga modal tersebut akan terasa sia-sia. Modal sosial dapat digunakan dalam segala kepentingan, namun tanpa sumber daya fisik dan pengetahuan budaya yang dimiliki, maka akan sangat sulit bagi tiap individu-individu dalam membangun sebuah hubungan sosial. Dan hubungan sosial hanya akan kuat bilamana ketiga unsur diatas terpenuhi (Syahputra, 2008).

Francis Fukuyama mengartikan modal sosial sebuah suatu rangkaian norma-norma atau nilai-nilai informal yang dimiliki bersama di dalam anggota-anggota sebuah kelompok yang memungkinkan terjalinnya sebuah kerja sama yang saling menguntungkan di antara mereka. Bilamana para anggota kelompok tersebut mengharapkan kepada anggota-anggota kelompok tersebut agar berperilaku jujur dan dapat dipercaya, maka dalam anggota kelompok tersebut akan saling mempercayai. Jika individu-individu yang bekerja sama dalam sebuah kelompok atau sesuatu organisasi yang memiliki kesamaan hobi ataupun pandangan saling mempercayai dan berkegiatan sesuai dengan norma yang seharusnya berlaku, maka akan memerlukan biaya yang sedikit (Fukuyama, 2002).

Modal sosial merupakan sumber daya yang berkembang dalam diri tiap individu atau kelompok seperti kepercayaan, jaringan sosial dan norma sosial yang memungkinkan

terjadinya kerjasama diantara ketiganya. Adapun tiga unsur modal sosial tersebut adalah:

2.5.1. Kepercayaan

Fukuyama (2002) menjelaskan bahwa kepercayaan merupakan norma-norma sosial yang mendukung kerja sama, seperti kejujuran dan sikap saling membantu, yang berlaku dalam kelompok-kelompok tertentu di masyarakat. Jika anggota kelompok yakin bahwa sesamanya akan bersikap jujur dan dapat dipercaya, maka hubungan saling percaya akan terbentuk. Lebih lanjut, Fukuyama menyatakan bahwa kepercayaan adalah hasil penting dari norma-norma sosial yang kooperatif dan menjadi dasar terbentuknya modal sosial.

Ketika masyarakat menjunjung tinggi komitmen, saling membantu, dan menghindari sikap oportunistis, maka kelompok-kelompok sosial dapat terbentuk dengan lebih cepat dan bekerja lebih efisien dalam mencapai tujuan bersama. Menurutnya, kepercayaan bukanlah nilai moral utama, melainkan konsekuensi dari nilai-nilai moral seperti kejujuran dan kesediaan untuk membantu. Kepercayaan hanya bisa tumbuh dalam masyarakat yang berbagi nilai-nilai tersebut dan akan runtuh jika digantikan oleh egoisme atau oportunisme. Oleh karena itu, kepercayaan memungkinkan kerja sama yang lebih efektif dengan menempatkan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi (Fukuyama, 2002).

2.5.2. Jaringan Sosial

Menurut Lawang (2009) jaringan sosial (*social network*) adalah suatu jaringan di mana ikatan-ikatan yang menghubungkan satu titik (simpul) dengan titik lain adalah hubungan sosial. Ia juga menekankan bahwa jaringan sosial merupakan terjemahan dari kata "*network*" yang terdiri dari "*net*" (jaring) dan "*work*" (kerja), membentuk suatu jaring atau tenunan yang saling terhubung.

Jaringan sosial merujuk pada kumpulan individu yang saling terhubung dan berbagi norma atau nilai-nilai informal yang melampaui sekadar kepentingan dalam transaksi ataupun sebuah informasi dalam sebuah kelompok. Keberadaan jaringan ini menjadi landasan terciptanya kohesi sosial karena mendorong individu untuk bekerja sama, bahkan dengan mereka yang tidak mereka kenal secara langsung, demi mendapatkan manfaat bersama (Fukuyama, 2002).

2.5.3. Norma Sosial

Norma adalah seperangkat aturan tidak tertulis yang diikuti dan dijalankan oleh anggota kelompok atau di masyarakat. Aturan-aturan ini dipahami secara bersama oleh seluruh anggota, dan terdapat sanksi sosial yang berfungsi untuk mencegah perilaku menyimpang dari kebiasaan yang telah diterima secara bersama di dalam kelompok masyarakat

Menurut Soekanto (2012): "norma merupakan kesepakatan bersama yang berperan untuk mengontrol dan menjaga hubungan antara individu dengan individu lainnya dalam kehidupan bermasyarakat. Norma-norma masyarakat merupakan patokan untuk bersikap dan berperilaku secara pantas yang berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan dasar, yang mengatur pergaulan hidup dengan tujuan untuk mencapai suatu tata tertib".

Norma umumnya dibentuk, berkembang, dan dijaga untuk memperkuat keberadaan masyarakat itu sendiri. Norma-norma sosial diciptakan dengan tujuan tertentu, di mana mereka yang menginisiasi atau mempertahankan norma tersebut merasa diuntungkan dengan kepatuhannya dan dirugikan jika melanggar norma tersebut (Coleman et al., 2019).

2.5 Teori Asosiasi Diferensial

Teori Asosiasi Diferensial (*differential association*) adalah teori yang berbicara tentang teori interaksionis dari penyimpangan. Teori ini berfokus pada bagaimana cara individu belajar untuk menjadi penjahat, tetapi tidak peduli mengapa mereka menjadi penjahat. Dalam teori ini juga belajar bagaimana untuk melakukan tindak pidana, motif melakukan kejahatan, rasionalisasi, dan sikap individu untuk melakukan kejahatan. Inspirasi mereka adalah proses transmisi budaya dan konstruksi (Mardianto et al., 2024).

Teori ini dikembangkan oleh E. Sutherland yang didasarkan pada arti penting proses belajar. Menurut Sutherland perilaku menyimpang merupakan sesuatu yang dapat dipelajari. Rose Gialombardo berasumsi “*a criminal act occurs when situation appropriate for it, as defined by the person, is present*”. Selanjutnya teori asosiasi diferensial menjelaskan bahwa perilaku menyimpang atau kejahatan bukanlah sesuatu yang diwariskan, melainkan dipelajari melalui suatu pertemanan yang intim (Mardianto et al., 2024). Sutherland et al., (1992) menjelaskan perilaku menyimpang dapat ditinjau melalui 9 proposisi berikut:

1. Perilaku menyimpang merupakan hasil yang diperoleh individu melalui proses belajar dengan pergaulan
2. Interaksi dengan orang lain dapat mengakibatkan perilaku menyimpang yang dipelajari melalui proses komunikasi. Proses komunikasi tersebut meliputi gerak dengan bahasa tubuh maupun secara lisan.
3. Pengaruh utama dari perilaku menyimpang adalah dari suatu kelompok-kelompok personal yang terus-menerus. Serta komunikasi interpersonal melalui media televisi, koran, majalah maupun media sosial juga dapat memberikan pengaruh terhadap pembentukan kepribadian walaupun tidak signifikan,
4. Dalam proses perilaku menyimpang hal-hal yang dipelajari adalah motif, rasionalisasi dari lingkungan terdekat, dorongan, sikap-sikap penyimpangan serta teknis-teknis untuk menyimpang,

5. Definisi dari peraturan hukum juga dapat dijadikan untuk motif dan dorongan bagi seseorang untuk berperilaku menyimpang. Sehingga tempat yang benar menurut kita belum tentu benar di mata orang lain,
6. Penyimpangan dilakukan seseorang bisa jadi karena telah melanggar norma yang lebih menguntungkan bagi dirinya,
7. Asosiasi diferensial dapat terjadi melalui berbagai variasi tergantung bagaimana durasi, frekuensi, intensitas dan prioritas,
8. Jenis pola-pola dan mekanisme tertentu berpengaruh untuk kelompok mempelajari proses penyimpangan. Yang berarti proses untuk berperilaku menyimpang tidak memiliki cara yang lebih unik.
9. Kebutuhan umum merupakan salah satu ekspresi atau motif dari seseorang untuk melakukan perilaku menyimpang. Namun perilaku menyimpang merupakan ekspresi dari nilai-nilai dan kebutuhan yang sama, sehingga kebutuhan umum tidak dapat dijadikan alasan agar perilaku menyimpang dapat dibeda-bedakan.

Perilaku menyimpang tidak diwariskan melalui orang tua melainkan dapat dipelajari melalui suatu pergaulan yang intim dan terus-menerus yang tercakup dalam 9 (sembilan) proposisi tersebut. Jadi dapat diuraikan bahwa menurut Edwin Sutherland teori asosiasi deferensial adalah bahwa segala tindak perilaku menyimpang dapat dipelajari melalui proses belajar, selanjutnya tidak hanya belajar melakukan perilaku menyimpang, melainkan belajar juga bagaimana mengantisipasi apa yang akan terjadi setelahnya dari aktivitas atau kegiatan yang menyimpang tersebut. Jadi, tak hanya perilaku kriminal atau tindakan menyimpang saja yang dipelajari, namun juga resiko setelah perbuatan menyimpang dilakukan dan proses belajar ini hanya dapat terjadi pada kelompok intim saja (Mardianto et al., 2024).

2.6 Penelitian Terdahulu

Peneliti akan mengangkat tema mengenai adu merpati kolong: antara hobi dan judi. Peneliti juga telah melakukan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya

terkait dengan tema dan topik yang diangkat peneliti dalam penelitian ini. Terdapat 6 penelitian sebelumnya yang peneliti jadikan acuan dan tindak lanjut dalam penelitian ini. Berikut ini merupakan penelitian terdahulu yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini:

1. Penelitian berjudul “Patologi Sosial Masyarakat Pedesaan (Studi Terhadap Judi Sabung Ayam di Desa Dwi Warga Tunggal Jaya Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang)” oleh Lanny, L. (2021) membahas faktor-faktor yang melatarbelakangi praktik judi sabung ayam serta dampaknya terhadap masyarakat setempat. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan sosiologis dan fenomenologis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor pendorong utama perjudian sabung ayam meliputi kondisi ekonomi yang rendah, pengaruh lingkungan atau pergaulan, serta kurangnya pemahaman agama. Kegiatan ini berdampak negatif terhadap masyarakat, yang dapat diklasifikasikan menjadi tiga aspek: (1) dampak ekonomi, yaitu penurunan kondisi perekonomian; (2) dampak sosial, berupa terganggunya kehidupan sosial masyarakat; dan (3) dampak psikologis, seperti stres atau depresi saat mengalami kekalahan dalam berjudi.
2. Penelitian dari Cahyanti, H .A. P. (2017) tentang “Keterlibatan Anak dalam Kegiatan Adu *Doro* di Kelurahan Kapas Madya Baru Kecamatan Tambaksari Kota Surabaya”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan tipe deskriptif dan paradigma definisi sosial, serta mengacu pada Teori Asosiasi Diferensial dari Edwin H. Sutherland. pemilihan anak sebagai fokus untuk memahami penyebab keterlibatan mereka dalam kegiatan adu *doro*. Informan dipilih secara purposif dan data dikumpulkan melalui wawancara mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan anak dalam adu *doro* bukan karena faktor keturunan, melainkan hasil dari proses belajar melalui interaksi intens dengan teman sebaya yang juga terlibat dalam kegiatan tersebut. Rasa penasaran yang muncul dari komunikasi tersebut, ditambah dengan dorongan dari diri sendiri, lingkungan, dan lemahnya kontrol internal maupun eksternal,

menjadi faktor utama yang mendorong anak mengikuti adu *doro* tanpa adanya sanksi yang tegas.

3. Penelitian berjudul “Perilaku menyimpang masyarakat penjudi merpati di Surabaya” oleh Septanto, A. (2019). Penelitian ini bermula dari Surabaya, kegiatan “adu *doro*” atau adu merpati masih cukup sering terlihat, meskipun hanya dilakukan pada hari Minggu atau hari libur. Sebelum mengikuti lomba, burung merpati dilatih setiap sore agar memiliki daya jelajah yang lebih baik. Studi ini menggunakan metode kualitatif dan teori asosiasi diferensial Edwin H. Sutherland sebagai dasar analisis. Penelitian dilakukan di Kelurahan Banyu Urip, Surabaya, dengan pengumpulan data melalui wawancara mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku menyimpang masyarakat penjudi merpati di wilayah tersebut memiliki dua sisi pandangan: sebagian masyarakat menganggapnya sebagai hiburan yang lumrah, sementara sebagian lainnya melihatnya sebagai masalah karena mengganggu ketertiban dan kenyamanan lingkungan sekitar.
4. Penelitian dari Ghifari, Zulviana (2019) tentang Tinjauan Hukum Islam Terhadap Perlombaan Burung Berkicau Berhadiah (Studi Kasus Bandar Jaya Lampung Tengah). Permasalahan dalam penelitian ini pada awalnya merupakan ajang kompetisi murni yang didasari oleh hobi dan minat terhadap burung berkicau. Namun, dalam pelaksanaannya, ditemukan adanya praktik taruhan yang dilakukan oleh sebagian peserta maupun penonton, di mana mereka mengumpulkan sejumlah uang sebagai bentuk taruhan dan pemenangnya ditentukan berdasarkan hasil perlombaan atau melalui sistem undian. Praktik undian juga kerap digunakan dalam menentukan peringkat juara, terutama dari posisi keempat dan seterusnya, meskipun sebetulnya pihak juri telah menetapkan peringkat secara resmi. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perlombaan ini yang mulanya kegiatan yang bersifat positif, dalam praktiknya telah bergeser menjadi aktivitas yang mengandung unsur perjudian, yang tidak hanya dilakukan oleh peserta tetapi juga

melibatkan penonton, sehingga memunculkan persoalan dari sudut pandang hukum Islam.

5. Penelitian berjudul "Fenomena Judi Toto Gelap (Togel) Online Pada Masyarakat (Kajian Kriminologi)" oleh Latumaerissa, D., Patty, J. M., dan Tuhumury, C. (2021). Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap faktor-faktor yang mendorong keterlibatan masyarakat dalam judi togel online di wilayah Ambon dan sekitarnya, serta menganalisisnya melalui teori kriminologi. Menggunakan pendekatan yuridis empiris dan teknik pengumpulan data seperti wawancara, observasi, dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat tiga faktor utama yang mendorong keterlibatan masyarakat dalam judi togel online, yaitu faktor ekonomi yang mencerminkan kebutuhan finansial yang mendesak, faktor lingkungan yang menciptakan kebiasaan atau pengaruh sosial, serta faktor hiburan yang menjadikan judi sebagai sarana rekreasi atau pelarian dari rutinitas. Fenomena ini dianalisis menggunakan teori anomie Robert K. Merton yang menyoroti ketimpangan antara tujuan dan sarana legal, serta teori asosiasi diferensial yang menjelaskan bahwa perilaku menyimpang dipelajari melalui interaksi sosial.
6. Penelitian berjudul "Fenomena Judi Sabung Ayam di Desa Ungga dalam Perspektif Teori diferensial Asosiasi" yang dilakukan oleh Akbar, Z. M., Wijayanti, I., dan Evendi, A. pada tahun 2023. Penelitian ini dilakukan untuk memahami maraknya praktik judi sabung ayam di Desa Ungga serta faktor-faktor yang memengaruhinya. Menggunakan pendekatan kualitatif dan dianalisis dengan Teori Diferensial Asosiasi, penelitian ini melibatkan informan yang terlibat langsung maupun tidak langsung, seperti pelaku, pemilik arena, tokoh masyarakat, dan pemerintah desa. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, lalu dianalisis dengan model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa judi sabung ayam di Desa Ungga merupakan hasil akulturasi budaya akibat interaksi dengan masyarakat luar, khususnya dari suku Bali, serta didorong oleh faktor sosial, hobi, kepercayaan, dan lemahnya pemahaman atau kepatuhan terhadap ajaran agama.

Guna memudahkan informasi tentang peneliti, hasil penelitian, temuan penelitian dan tindak lanjut penelitian terdahulu yang akan diambil dalam penelitian ini. Tabel 18 berikut ini merupakan tabel yang berisikan hal tersebut.

Tabel 8. Penelitian Terdahulu

No.	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Tindak Lanjut
1.	Penelitian Lanny Lestiana, (2021) tentang “Patologi Sosial Masyarakat Pedesaan (Studi Terhadap Judi Sabung Ayam di Desa Dwi Warga Tunggal Jaya Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang)”	Faktor-faktor yang menyebabkan perjudian sabung ayam yaitu 1. Ekonomi yang rendah 2. Lingkungan 3. Faktor kurangnya pemahaman agama. Kemudian terdapat tiga dampak negatif perjudian yakni: 1. Dampak ekonomi 2. Dampak sosial 3. Dampak psikologi	Dalam penelitian Lanny Lestiana ini faktor ekonomi yang rendah akan digunakan untuk menggambarkan temuan dalam penelitian adu merpati kolong.
2.	Penelitian Hera Adinda Putri Cahyanti, (2017) tentang “Keterlibatan Anak dalam Kegiatan Adu Doro di Kelurahan Kapas Madya Baru Kecamatan Tambaksari Kota Surabaya”	Anak yang terlibat dalam aktivitas adu doro terjadi karena proses belajar dari teman sebayanya yang ikut melakukan adu <i>doro</i> . Dengan cara berinteraksi dan berkomunikasi secara intens serta mendapatkan informasi dari teman sebayanya membuat anak menjadi penasaran dengan kegiatan adu <i>doro</i> .	Proses interaksi dan komunikasi yang intens dalam penelitian ini akan dipakai guna menggambarkan mengapa perjudian adu merpati kolong dapat terjadi
3.	Penelitian Agung Septanto, (2019) mengenai “Perilaku menyimpang masyarakat penjudi merpati di Surabaya”	Perilaku penjudi dapat dikategorikan ke dalam dua sisi. Sisi yang pertama, judi adu merpati dianggap masyarakat sebagai sarana hiburan. Dan sisi yang kedua, judi adu merpati adalah suatu permasalahan yang dapat mengganggu kenyamanan dan ketertiban di daerah sekitar adu merpati dilaksanakan	Sisi masyarakat yang menganggap judi adu merpati sebagai sarana hiburan dan sisi lainnya yang mengganggu ketertiban digunakan untuk menggambarkan temuan dalam penelitian adu merpati kolong
4.	Penelitian Zulfiana Ghifari, (2019) tentang “Tinjauan Hukum Islam Terhadap	Praktik perlombaan Burung Berkicau Berhadiah yang terdapat di Bandar Jaya awalnya merupakan perlombaan yang	Tindak lanjut dari penelitian ini yaitu perlombaan yang mulanya atas dasar

No.	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Tindak Lanjut
	Perlombaan Burung Berkicau Berhadiah (Studi Kasus Bandar Jaya Lampung Tengah)”	dilakukan atas dasar hobi, namun pada akhirnya mengandung unsur perjudian dalam pelaksanaannya yang dilakukan oleh penonton dan peserta.	hobi namun pada pelaksanaannya mengandung unsur perjudian yang akan digunakan.
5.	Penelitian oleh Denny Latumaerissa, Carolina Tuhumury, Jetty Martje Patty, (2021) mengenai “Fenomena Judi Toto Gelap (Togel) Online Pada Masyarakat (Kajian Kriminologi)”	Faktor-faktor yang menyebabkan masyarakat di wilayah hukum Polresta P. Ambon dan P.P. Lease, Mapolda Maluku, Negeri Halong, Negeri Nusaniwe, Negeri Passo, Polres Maluku Tengah serta kelurahan Namasina Kecamatan Kota Masohi Kabupaten Maluku Tengah terlibat dalam judi Togel (toto gelap) online, yaitu: faktor ekonomi, faktor lingkungan faktor hiburan.	Faktor ekonomi, lingkungan dan hiburan akan digunakan untuk menjelaskan faktor dalam penelitian adu merpati kolong
6.	Penelitian yang dilakukan oleh Ziad Mas Akbar, Ika Wijayanti dan Azhari Evendi, (2023) tentang “Fenomena Judi Sabung Ayam di Desa Ungga dalam Perspektif Teori diferensial Asosiasi”	Fenomena judi sabung ayam di Desa Ungga terjadi karena faktor akulturasi budaya. Karena interaksi sosial antara masyarakat Desa Ungga dengan masyarakat dengan suku Bali. Selan itu faktor yang menyebabkan munculnya judi sabung ayam di Desa Ungga adalah faktor sosial, faktor internal seperti hobi dan kepercayaan tradisi yang dianut suku Bali dan faktor acuh terhadap ajaran agama	Faktor sosial yaitu pendidikan, serta faktor tradisi dan acuh terhadap ajaran agama akan digunakan guna menggambarkan temuan dalam adu merpati kolong

2.7 Kerangka Berpikir

Adu merpati merupakan suatu tradisi khas Nusantara yang saat ini telah menjadi hobi bagi sebagian peminatnya. Faktor-faktor yang menyebabkan seseorang melakukan adu merpati sebagai hobi diantaranya adalah sebagai pelarian dari kepenatan duniawi sehingga dapat menghilangkan *stress*, kegemaran, tak hanya itu burung merpati yang dipelihara untuk dilombakan dan mendapat juara akan bernilai ekonomis yang tinggi

sehingga dapat dijadikan ladang penghasilan. Untuk menjadikan merpati yang bernilai tinggi diperlukan juga jalinan silaturahmi antar penghobi adu merpati kolong.

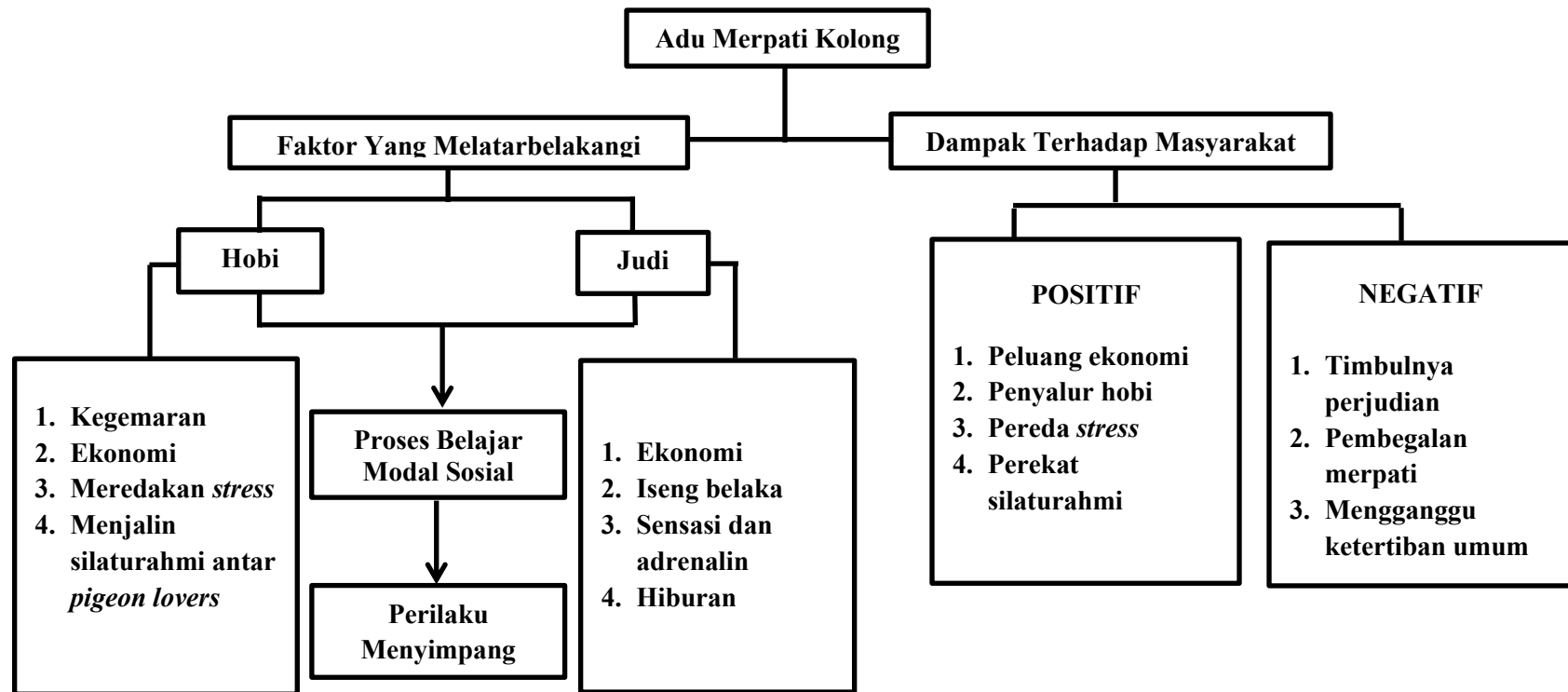
Namun di sisi lain terdapat penyimpangan dari fenomena adu merpati kolong ini. Terdapat oknum yang menjadikan adu merpati kolong ini menjadi ajang memperoleh uang secara instan yakni dengan melakukan perjudian dengan sarana adu merpati. Terdapat faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya perjudian diantaranya adalah sebagai hiburan karena aktivitas pertarungan dilakukan dengan teman sendiri, kemudian faktor ekonomi untuk memperoleh uang dengan instan, iseng belaka dan faktor sensasi dan adrenalin bilamana pertarungan tersebut memperebutkan sesuatu yang bernilai.

Berkaitan dengan hal itu para *pigeon lovers* sangat jelas dan tidak menerima apabila hobi yang mereka lakukan sebagai sarana penghibur dan pelepas penat dijadikan oleh sebagian oknum sebagai ajang untuk mencari uang dengan instan dengan melakukan perjudian dengan sarana adu merpati kolong. Terdapat pula gesekan antara penghobi dan penjudi dalam fenomena ini. Keberadaan yang berdampingan serta bila melalui proses interaksi yang intens dan proses belajar serta pertukaran sosial baik penghobi dan penjudi tersebut dapat mengakibatkan seseorang dapat masuk ke dalam bagian dari penghobi ataupun dapat melakukan perilaku menyimpang atau tindakan kriminal dengan sarana adu merpati kolong.

Dari kegiatan adu merpati kolong memiliki dampak yang mencakup dampak positif dan dampak negatif dari kegiatan adu merpati kolong. Adapun dampak positif dari kegiatan adu merpati kolong adalah sebagai peluang ekonomi bagi masyarakat sekitar kolongan yaitu melalui perlombaan berhadiah, penjualan pakan dan peralatan burung merpati serta adanya joki *gabur* serta warung yang berdiri di sekitar kolongan. kemudian sebagai penyalur hobi, pereda *stress* dan perekat silaturahmi antar penggemar adu merpati kolong.

Kemudian dampak negatif adanya kegiatan adu merpati kolong antara lain: menimbulkan perjudian pinggiran yang dilakukan oleh penonton yang mulanya hanya menonton kemudian ikut bertaruh, terdapatnya aktivitas pembegalan merpati di sekitar jalur pelepasan merpati dan mengganggu ketertiban umum yaitu terdapatnya oknum di kolongan yang meminm-minuman keras dan polusi suara yang dihasilkan pada saat perlombaan yang terdapat banyak orang yang berkerumun serta teriakan para joki *geber* pada saat memanggil burung merpati saat sedang berma nuver di udara.

Fenomena adu merpati kolong ini menjadi dilema keberadaannya dimana tiap orang pasti memiliki persepsi atau pandangan tersendiri terkait fenomena ini. Kerangka berpikir dari penelitian ini terdapat dalam gambar 13 berikut ini.



Gambar 13. Kerangka Berpikir
Sumber: Olahan Data Peneliti (2025)

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian tentang dinamika adu merpati kolong: antara hobi dan judi dilakukan peneliti menggunakan metode kualitatif. Hal ini dilakukan peneliti untuk melihat, mendengar, merinci penjelasan serta memahami secara individual tentang pengalaman-pengalaman para penghobi dan penjudi adu merpati kolong.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, dimana proses penelitian ini menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau lisan dari orang-orang yang diperlukan dan diamati. Metode ini juga bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, motivasi, persepsi secara keseluruhan, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu proses alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.

Penelitian ini juga menggunakan pendekatan fenomenologi. Studi fenomenologi digunakan peneliti guna lebih menekankan pada pemahaman individu mengenai konsep atau fenomena yang terjadi dan tidak berfokus pada kehidupan dari individu melainkan untuk memahami pengalaman individu mengenai fenomena adu merpati kolong yang menjadi persoalan dalam penelitian ini. Dengan demikian penelitian ini berusaha menggambarkan dan mendeskripsikan kembali pendapat serta pengalaman informan mengenai masalah sosial yang terjadi.

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kolongan New Golf Desa Sabah Balau Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan. Kolongan New Golf dipilih menjadi lokasi penelitian dikarenakan Kolongan New Golf menjadi salah satu kolongan di Kabupaten Lampung Selatan yang memiliki jumlah anggota terbanyak dalam komunitas Facebook selain itu terletak juga di antara kampus UIN Raden Intan dan ITERA dan letaknya berbatasan langsung dengan Kota Bandar Lampung sehingga memungkinkan orang-orang dengan latar belakang yang berbeda dan berkumpul pada suatu tempat menyebabkan interaksi yang intens dan memungkinkan terjadinya proses belajar untuk perilaku menyimpang.

3.3 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini dimaksudkan guna membatasi studi kualitatif sekaligus untuk membatasi penelitian agar dapat memilih data yang relevan dan tidak relevan. Pembatasan dalam penelitian kualitatif ini lebih didasarkan pada tingkat kepentingan dari masalah yang dihadapi dalam penelitian ini. Penelitian ini akan difokuskan pada “Dinamika Adu Merpati Kolong: Antara Hobi dan Judi di Desa Sabah Balau Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan”. Kegiatan adu merpati ini terpecah ke dalam dua sisi, satu sisi kegiatan ini dilakukan sebagai aktivitas hobi, namun di sisi lain kerap dijadikan sebagai ajang perjudian. Maka dalam hal ini peneliti akan membatasi fokus penelitian menjadi faktor hobi dan faktor judi.

1. Faktor hobi, faktor yang melatarbelakangi kegiatan adu merpati kolong sebagai faktor hobi diantaranya adalah sebagai pelarian dari kepenatan duniawi sehingga dapat menghilangkan stress, kegemaran, tak hanya itu burung merpati yang dipelihara untuk dilombakan dan mendapat juara akan bernilai ekonomis yang tinggi sehingga dapat dijadikan ladang penghasilan. Untuk menjadikan merpati yang bernilai tinggi diperlukan juga jalinan silaturahmi antar penghobi adu merpati kolong.

2. Faktor Judi, faktor yang melatarbelakangi kegiatan adu merpati kolong sebagai faktor judi yaitu terdapat oknum dari penonton yang menjadikan adu merpati kolong ini menjadi ajang memperoleh uang secara instan yakni dengan melakukan perjudian atau pertaruhan dengan sarana adu merpati. Terdapat faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya perjudian diantaranya adalah sebagai hiburan karena aktivitas pertarungan dilakukan dengan teman sendiri, kemudian faktor ekonomi untuk memperoleh uang dengan instan, iseng belaka dan faktor sensasi dan adrenalin bilamana pertarungan tersebut memperebutkan sesuatu yang bernilai.

Selain itu dari kegiatan adu merpati kolong ini memiliki dampak terhadap masyarakat mencakup dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampaknya sebagai berikut:

1. Dampak positif: peluang ekonomi bagi masyarakat sekitar kolongan yaitu melalui perlombaan berhadiah, penjualan pakan dan peralatan burung merpati serta adanya joki gabur serta warung yang berdiri di sekitar kolongan. kemudian sebagai penyalur hobi, pereda stress dan perekat silaturahmi antar penggemar adu merpati kolong.
2. Dampak negatif: menimbulkan perjudian pinggiran yang dilakukan oleh penonton yang mulanya hanya menonton kemudian ikut bertaruh, terdapatnya aktivitas pembegalan merpati di sekitar jalur pelepasan merpati dan mengganggu ketertiban umum yaitu terdapatnya oknum di kolongan yang meminim-minuman keras dan polusi suara yang dihasilkan pada saat perlombaan yang terdapat banyak orang yang berkerumun serta teriakan para joki geber pada saat memanggil burung merpati saat sedang berma nuver di udara.

3.4 Penentuan Informan

Informan atau narasumber dari penelitian ini adalah orang yang paham dan memiliki informasi tentang permasalahan terkait dinamika adu merpati kolong. Pada penelitian

ini untuk menentukan informan perjudian menggunakan teknik *snowball sampling* pengambilan sampel dengan cara berantai (*multi level*). Pengambilan sampel dimulai dengan jumlah kecil yang kemudian dapat membesar yang diibaratkan seperti bola salju yang menggelinding lalu lama-kelamaan bola salju tersebut membesar. Dalam hal ini peneliti menganggap teknik *snowball sampling* dapat diandalkan dan sangat bermanfaat untuk menemukan informan yang dimaksud dalam sasaran penelitian melalui keterkaitan dalam suatu jaringan sosial.

Peneliti memilih informan penghobi adu merpati kolong berdasarkan tingkat pengalaman mereka dalam dunia adu merpati kolong. Mulai dari informan yang pernah menjuarai perlombaan adu merpati kolong hingga informan yang memiliki pengalaman bermain adu merpati tidak hanya adu merpati kolong. Kemudian pemilihan informan pendukung yakni masyarakat sekitar kolongan yang tidak pernah bermain adu merpati kolong, namun tahu akan keberadaan adu merpati kolong yang berada di sekitar tempat tinggalnya. Dalam penelitian ini ditetapkan jumlah informan sebanyak 8 informan. Adapun rincian informan tersebut yaitu penghobi sebanyak 3 informan, penjudi sebanyak 3 informan dan masyarakat sekitar kolongan sebanyak 2 informan. Dengan total keseluruhan berjumlah 8 informan. Delapan informan peneliti yakini tersebut memiliki pemahaman yang berbeda terkait dinamika adu merpati kolong.

3.5 Jenis dan Sumber Data

Pada penelitian ini dalam memperoleh data dan menentukan data yang dibutuhkan, peneliti memakai sumber data sebagai berikut:

3.5.1 Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan sumber data yang didapat melalui proses pengamatan langsung peneliti tanpa perantara di tempat penelitian berlangsung. Dalam penelitian

ini data sekunder diperoleh secara langsung melalui proses wawancara kepada narasumber atau informan hingga data yang diperlukan mencukupi. Selain itu, peneliti juga menggunakan teknik observasi partisipan guna turut mengambil bagian dalam kehidupan informan untuk melihat fenomena yang terjadi. Kemudian fenomena tersebut didokumentasikan untuk menjadi bukti-bukti konkret yang terjadi di lapangan.

3.5.2 Sumber Data Sekunder

Penelitian ini juga memakai sumber data sekunder. Sumber data sekunder adalah sumber data tidak langsung yang berhubungan dengan topik penelitian ini dan diharapkan dapat memberikan tambahan data dan validitas bagi peneliti. Data sekunder dalam penelitian ini didapat melalui sumber yang sudah ada sebelumnya seperti dokumen-dokumen buku, jurnal ilmiah, makalah, dan media internet serta dokumen lain yang dapat mendukung proses analisis dan pembahasan dalam penelitian ini.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Metode atau teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti guna mendapatkan informasi atau data yang diperlukan. Pada penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan peneliti sesuai dengan pendekatan fenomenologi adalah sebagai berikut:

3.6.1 Wawancara Mendalam

Wawancara mendalam merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk memperoleh informasi secara lisan melalui tanya jawab bertatap muka dengan sejumlah informan yang dapat memberikan informasi-informasi yang berkaitan dengan masalah penelitian. Wawancara pada penelitian ini dilakukan bermula dari informan penghobi adu merpati kolong kemudian kepada informan penjudi pinggiran

lalu informan dari masyarakat sekitar kolongan. Wawancara diperlukan untuk memperoleh informasi serta pengalaman dari para informan yang berbeda-beda dan menyesuaikan dengan pedoman wawancara.

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti dibantu dengan alat perekam. Alat perekam ini digunakan untuk bahan *cross check*. Kemudian peneliti meminta saran kepada informan untuk mewawancarai siapa lagi setelahnya untuk mendapatkan informasi tentang penjudi adu merpati kolong.

3.6.2 Observasi Partisipan

Observasi partisipan merupakan kondisi dimana peneliti ikut berpartisipasi ke dalam individu atau kelompok yang akan diteliti sebagai pengamat yang belajar melalui pengalaman langsung serta berusaha untuk mencari tahu sumber permasalahan yang terjadi dan pada pelaksanaannya menggunakan teknik wawancara dan analisis dokumen. Dalam penelitian ini, peneliti langsung terjun ke Kolongan New Golf sesuai dengan pedoman observasi untuk mengambil bagian serta memantau, mencatat dan mendokumentasikan proses kegiatan baik penghobi maupun penjudi dalam adu merpati kolong di Desa Sabah Balau Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan. Untuk mengambil bagian dan menghimpun informasi mengenai dinamika adu merpati kolong. Observasi partisipan dilakukan mulai dari bulan Februari sampai dengan Maret tahun 2025.

3.6.3 Dokumentasi

Peneliti melakukan pengambilan gambar atau foto mengenai objek dan masalah penelitian. Pada proses wawancara, penulis merekam, dan mengambil foto seperti foto pada saat wawancara dan foto pada saat bermain adu merpati kolong, serta dokumentasi yang berkenaan dengan topik penelitian. Selain itu peneliti melakukan

studi dokumentasi untuk mencocokkan data yang diberikan informan agar data yang diperoleh hasilnya akurat.

3.7 Pengolahan dan Analisis Data

Analisis data merupakan usaha dari peneliti untuk menganalisis hasil dari kumpulan data-data yang telah diperoleh sebelumnya melalui proses observasi partisipan, wawancara mendalam dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, model pengolahan dan analisis data menggunakan beberapa langkah sesuai dengan pendekatan fenomenologi. Terdapat 6 alur analisis yang terdapat dalam pendekatan fenomenologi yakni:

1. Memaparkan pengalaman atau pendapat individu terkait fenomena yang menjadi persoalan
2. Membeberkan daftar pernyataan-pernyataan penting
3. Memilih pernyataan yang relevan terkait dengan penelitian kemudian mengelompokkan ke dalam bagian informasi kemudian pernyataan yang lebih besar dimasukkan ke dalam “bagian makna” atau tema
4. Mencatat deskripsi pemahaman terkait “apa” yang dialami terkait dengan fenomena yang dialami oleh informan (deskripsi tekstural)
5. Mencatat deskripsi pemahaman terkait “bagaimana” pengalaman itu terjadi yang dialami oleh informan (deskripsi struktural)
6. Kemudian menggabungkan antara pemahaman terkait apa dan bagaimana (deskripsi tekstural dan struktural) yang mana hal ini merupakan puncak atau “esensi” dari pendekatan fenomenologi.

3.8 Pengujian dan Keabsahan Data

Pengujian keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, yaitu proses pengecekan keabsahan data atau informasi yang didapat peneliti melalui beragam cara pandang yang berbeda untuk mengurangi sebanyak-banyaknya praduga

yang dapat terjadi pada saat proses pengumpulan serta analisis data. Pada penelitian ini triangulasi yang dilakukan adalah:

3.8.1 Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber merupakan proses pencarian data-data tertentu yang kebenarannya dapat dipertanggung jawabkan dengan pengujian melalui berbagai cara dan sumber perolehan data. Misalnya, selain wawancara dan observasi. Dalam tahap ini, peneliti bertanya kepada informan baik dari penghobi, penjudi serta masyarakat sekitar mengenai adu merpati kolong serta pandangan mereka terkait perjudian, selain itu bertanya pula terkait faktor yang mendasari penghobi bermain adu merpati kolong serta dampak yang ditimbulkan oleh kegiatan adu merpati kolong.

3.8.2 Triangulasi Metode

Triangulasi metode adalah cara berbeda yang dilakukan untuk membandingkan data atau informasi. Dapat juga memakai wawancara dan observasi untuk memastikan kebenaran informasi tersebut. Untuk memastikan kebenaran informasi juga, peneliti dapat menggunakan informan yang berbeda-beda. Peneliti juga melakukan observasi serta dokumentasi terkait dengan fokus penelitian.

3.8.1 Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu merupakan suatu cara yang berbeda yang menggunakan waktu sebagai variabel untuk membandingkan data dan memeriksa keabsahan data. Dalam hal ini peneliti menggunakan teknik ini untuk mengecek kebenaran yang berkaitan dengan waktu. Triangulasi waktu dilakukan pada pembandingan di tempat Kolongan New Golf tahun lalu dan saat ini yang telah berpindah tempat. Kemudian waktu-waktu dimulainya perlombaan adu merpati kolong pada giringan A dan giringan B.

IV. GAMBARAN LOKASI PENELITIAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kolongan New Golf yang terletak di Jalan Endro Suratmin Desa Sabah Balau Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan Provinsi Lampung. Desa Sabah Balau merupakan salah satu dari 16 desa yang terdapat di Kecamatan Tanjung Bintang yang memiliki luas 3,4 km² dari luas total Kecamatan Tanjung Bintang 127,57 km² dan berpenduduk sebanyak 4.766 jiwa. Desa Sabah Balau di sebelah utara berbatasan dengan Desa Way Huwi dan Way Galih, sebelah selatan berbatasan dengan Kelurahan Sukarame dan Sukabumi, sebelah timur berbatasan dengan Desa Sukanegara, Way Galih dan Lematang, dan di sebelah barat berbatasan dengan Kelurahan Sukarame dan Korpri Jaya.

Kolongan New Golf berdiri atas inisiasi oleh pecinta merpati (*pigeon lovers*) di Desa Sabah Balau dan sekitarnya, maka dibentuklah Kolongan New Golf sekitar bulan Maret 2014. Penamaan Kolongan New Golf dikarenakan letaknya berdekatan dengan lapangan golf yang berada di dekat kolongan. Sejarah awal berdirinya Kolongan New Golf adalah Kolongan Damar terlihat pada gambar 14 yang *start* pelepasannya dekat Kolongan New Golf saat ini. Setelah Kolongan Damar dipagari oleh sang pemilik untuk dibangun bangunan, kemudian para *pigeon lovers* sukarama dan sekitarnya mencari tempat yang membolehkan para *pigeon lovers* menyalurkan hobinya. Lalu ditemukan lah tempat yang strategis yang mana terdapat diantara Kecamatan Sukarame Bandar Lampung dan Kecamatan Tanjung Bintang Lampung Selatan terlihat pada gambar 15.



Gambar 14. Kolongan Damar Tahun 2012 (saat ini Estadio Arena Mini Soccer)
Sumber: Facebook, Krisna Chairi Pasha (2012)



Gambar 15. Suasana Lomba di Kolongan New Golf 13 April 2014
Sumber: Facebook, Krisna Chairi Pasha (2014)

Para *pigeon lovers* di Kolongan New Golf juga sempat beberapa kali berpindah tempat dan membuat kolongan yang baru dikarenakan terdapat isu penggusuran lahan kolongan karena akan dibangun perumahan serta jalan oleh sang pemilik. Beberapa kolongan yang terbentuk akibat isu tersebut adalah Kolongan TVRI, Kolongan Merpati Tinggi Itera Lampung (KOMETIL), serta Kolongan Tanah Merah Sabah Balau. Diantara ketiga kolongan tersebut hanya Kolongan Tanah Merah Sabah Balau yang masih buka sampai saat ini. Sampai pada akhirnya Kolongan New Golf berpindah tempat sekitar 150 meter ke arah timur dari lokasi awal Kolongan New Golf berdiri dan masuk ke dalam Desa Sabah Balau Kecamatan Tanjung Bintang Lampung Selatan.

Berpindahnya Kolongan New Golf berimbas juga pada intensitas para *pigeon lovers* dalam melatih dan perlombaan adu merpati kolong di Kolongan New Golf. Banyak *pigeon lovers* yang membentuk kolongan sendiri dan berpindah di kawasan yang dekat dengan wilayahnya. Berikut merupakan beberapa kolongan yang lahir dan menjadi ramai dari imbas berpindahnya Kolongan New Golf:

1. Kolongan New Gama di Kelurahan Tanjung Senang Kecamatan Tanjung Senang Kota Bandar Lampung.
2. Kolongan N7 di Desa Way Galih Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan.
3. Kolongan Walet BL di Perumahan Rupi Kecamatan Sukabumi Kota Bandar Lampung.

Kolongan New Golf juga sempat beberapa kali berganti nama dikarenakan pergantian kepengurusan. Sudah tiga kali Kolongan New Golf berganti nama, pada mula berdiri bernama KolonganGolf kemudian berganti menjadi Kolongan New Golf Independent, Kolongan Golf Reborn, Kolongan New Golf Rajawali sampai pada akhirnya menjadi Kolongan New Golf hingga saat ini (Gambar 16).



Gambar 16. Kolongan New Golf Saat ini
Sumber: Observasi Peneliti (2025)

4.2 Jadwal Perlombaan

Jadwal perlombaan di Kolongan New Golf dilaksanakan 1 minggu sekali atau sebutannya *giringan* A untuk perlombaan burung yang kategorinya sudah *player* dan *giringan* B untuk perlombaan burung yang kategorinya masih bahan. Dan jarak pelepasannya pun disesuaikan dengan tiap kategorinya. Untuk burung yang sudah *player* jarak pelepasannya mencapai 850 meter, sedangkan burung yang masih bahan jarak pelepasannya adalah 600 meter. Perlombaan berhadiah besar terdapat dalam *giringan* A. Jumlah peserta dalam lomba *giringan* A biasanya diatas 100 burung sedangkan perlombaan *giringan* B dibawah 100 burung.

Pelatihan merpati terdapat pola pelatihan dan terbagi dalam 3 kategori yaitu:

1. *Giringan A*

Biasanya pada *giringan A* burung yang dilatih adalah burung yang statusnya sudah player atau sudah siap untuk dilombakan. Awal mula melatih burung pada *giringan* ini dimulai dari hari Kamis-Sabtu sedangkan hari Minggunya perlombaan dimulai. Untuk perlombaan skala besar biasanya perlombaan diadakan selama 3 hari, dimulai pada hari Jum'at-Minggu.

2. *Giringan B*

Pada *giringan B* ini burung yang dilatih adalah burung yang statusnya masih bahan atau belum siap untuk dilombakan dan belum stabil. Sama seperti *giringan a*, melatih burung pada *giringan* ini dimulai dari hari Kamis-Sabtu dan pada hari Minggu diadakan perlombaan.

3. *Giringan C*

Burung yang dilatih pada *giringan* ini adalah burung yang statusnya masih *piyik*/bayi sehingga perlu perlakuan ekstra dalam melatihnya. *Giringan C* berada pada hari Senin, Selasa, Rabu dan berada pada *giringan A* dan *giringan B*. Pemilihan *giringan* ini untuk melatih merpati *piyik* dikarenakan kolongan relatif sepi karena burung merpati duduk telur atau istirahat setelah perlombaan.

4.3 Tugas dalam Perlombaan Merpati Kolong

Tiap perlombaan apapun terdapat tugas dan fungsi bagi individu yang terlibat dalam perlombaan. Salah satunya perlombaan adu merpati kolong. diperlukannya keterlibatan antar individu yang terstruktur agar perlombaan adu merpati kolong dapat berjalan dengan lancar. Tiap individu ini memiliki tugas dan fungsi yang berbeda, Tabel 9 berikut ini merupakan sebutan serta tugas dalam perlombaan adu merpati kolong.

Tabel 9. Tugas dalam Perlombaan Merpati

No.	Sebutan	Tugas
1.	Joki <i>gabur</i>	Bertugas membawa, melepaskan serta memantau burung merpati pada saat di udara dan memberitahukan kepada pemantau burung. Dalam berkomunikasi dengan pemantau burung biasanya joki <i>gabur</i> memakai bantuan alat komunikasi seperti <i>halkie talkie</i> dan HP.
2.	Joki <i>geber</i>	<i>Menggeber</i> / memancing burung merpati jantan yang terbang di udara untuk turun ke area <i>finish</i> .
3.	Wasit	Menentukan burung merpati yang terlebih dahulu ke area <i>finish</i> . Biasanya terdapat bantuan kamera untuk menentukan burung merpati mana yang terlebih dahulu ke area finish. Penggunaan kamera ini biasanya terdapat pada lomba besar. Untuk joki <i>geber</i> yang tidak puas atas keputusan wasit dapat membayar untuk menggunakan kamera <i>review</i> ini.
4.	Peniup peluit	Sebelum peluit berbunyi dari peniup peluit maka joki <i>geber</i> dilarang <i>menggeber</i> merpati betina di area patek. Biasanya peniup peluit meniupkan peluit sesuai dengan arah datangnya burung merpati. Namun biasanya peluit berbunyi pada saat burung merpati berada di arah jam 11.
5.	Pemantau purung	Pemantau burung adalah memberitahukan posisi atau arah burung yang telah diinfokan oleh joki <i>gabur</i> kepada joki <i>geber</i> .
6.	Pemanggil peserta	Bertugas memanggil nama burung yang akan dilepas oleh joki <i>gabur</i> dan <i>digeber</i> oleh joki <i>geber</i> .
7.	Pengundi kartu/tiket	Bertugas untuk mengocok tiket yang dimiliki peserta untuk bertemu dengan burung merpati yang lain.
8.	Pengambil tiket	Bertugas untuk mengambil tiket dari merpati yang menang untuk melaju ke babak selanjutnya.
9.	Kameramen	Bertugas bilamana terjadi protes dari joki <i>geber</i> yang tidak puas atas keputusan wasit. Biasanya kamera digunakan pada lomba yang bernominal 5 juta keatas.

Sumber: Observasi Peneliti (2025)

4.4 Peraturan Adu Merpati Kolong di Kolongan New Golf

Bermain adu merpati kolong terdapat beberapa aturan sebagaimana tertuang dalam Persatuan Merpati Kolong Nusantara (PMKN). Namun dalam tiap kolongan memiliki aturan serta tata tertib yang berbeda. Adapun beberapa aturan tersebut yaitu:

4.4.1 Standar Lapak/ Kolongan

1. Ukuran jarak antar tiang kolongan adalah 10 meter persegi empat, di tempatkan dan ditancapkan sejajar membentuk kubus 4 sudut dengan warna merah dan putih.
2. Tinggi 4 tiang pemancang lapak kolong 8 meter.
3. Panjang *geber* link/kolong atas adalah 6 meter persegi dan di pasang *geber*/bendera berbentuk segitiga berjejer berwarna merah dan putih, di bagian sudut sudut link/kolong atas di tarik tambang sepanjang 2,5 meter sebagai penghubung antar tiang dan link/kolong yang juga di pasangi *geber*/bendera berwarna merah putih.
4. Panjang *geber* link/kolong bawah sama persis yaitu 6 meter persegi dengan di pasang sejajar dengan link/kolong atas, dan tinggi link/kolong bawah 20 cm.
5. Jarak ideal antara pedok dan lapak/kolong 20 - 25 meter.
6. Disediakan tempat kusus untuk parkir kendaraan (mobil dan motor).
7. Jarak tempuh penerbangan antara *start - finish* 800-1,1 km.
8. Di utamakan bermedan lapang dan terbang lepasan selatan.

4.4.2 Aturan Bermain

1. Satu tim wajib dua jersey dan *single fighter*
2. Sisa 5 burung wajib sawer
3. Sisa 3 burung satu *geber* wajib *bye*
4. Apabila tersisa 10 burung berbeda jersey, wajib ketemu namun bilamana masih satu jersey, satu pemilik tidak bertemu
5. Burung yang tidak terpantau namun pulang ke kolongan dianggap sah dan lolos ke babak selanjutnya
6. Burung *bye* dianggap sah apabila pulang ke kolongan dengan durasi 2 menit setelah peluit wasit
7. Burung tidak terpantau atau *overlap* diberi waktu 2 menit

8. Gangguan alam dinyatakan sah
9. Panggilan kepada peserta 3x dalam masuk patek, jika tidak masuk patek dinyatakan diskualifikasi
10. Apabila tersisa 4 burung di final dan terjadi *draw*, maksimal penerbang hanya 3 kali
11. Perlombaan selesai pukul 17.300 WIB, apabila peserta masih ingin terbang bukan tanggung jawab panitia atas kehilangan burung
12. Apabila waktu dan cuaca tidak mendukung burung untuk terbang, maka hadiah akan dibagi kepada peserta yang tersisa
13. *Penggeber* wajib *menggeber* setelah peluit dibunyikan dan posisi betina wajib di atas bahu
14. Apabila *menggeber* sebelum peluit dibunyikan dinyatakan diskualifikasi
15. *Penggeber* wajib berada dalam patek bawah, apabila keluar patek baik tangan, kaki maka akan didiskualifikasi
16. Pemenang adalah burung yang masuk kolong atas dan lebih dahulu masuk patek bawah (sekam atau matras)
17. Joki *geber* yang ingin protes wajib acungkan tangan ke atas dan masih di dalam patek
18. Terdapat biaya untuk protes
19. *Voting* adalah keputusan akhir berdasarkan hasil dari rekaman video penyelenggara dan terdapat saksi dari pihak netral
20. Joki lepas menunggu aba-aba dari panitia pelepasan
21. Apabila terdapat kecurangan seperti ada satu burung yang sudah kalah lalu dimasukkan kembali, maka akan didiskualifikasi semua burung yang terdapat dalam tim tersebut
22. Segala bentuk kecurangan mohon dilaporkan kepada panitia
23. Menjunjung tinggi sportifitas dan sikap legowo
24. Keputusan wasit tidak dapat diganggu gugat
25. Dilarang membawa minuman keras dan senjata tajam.

VI. SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Bagian ini akan menyajikan kesimpulan terkait rumusan masalah yang terdapat pada hasil dan pembahasan yang telah peneliti lakukan, yaitu mengenai dinamika adu merpati kolong di Kolongan New Golf Desa Sabah Balau Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan mulai dari stigma masyarakat terhadap kegiatan adu merpati kolong, faktor-faktor apa saja yang melatarbelakangi individu melakukan tindakan perjudian dengan sarana adu merpati kolong, faktor-faktor yang melatarbelakangi *pigeon lovers* bermain adu merpati kolong serta dampak yang ditimbulkan bagi masyarakat sekitar Kolongan New Golf di Desa Sabah Balau. Berikut merupakan hasil kesimpulannya:

1. Kegiatan adu merpati kolong di Kolongan New Golf di Desa Sabah Balau merupakan aktivitas perlombaan yang menggunakan burung merpati sebagai sarannya.
2. Terdapat faktor-faktor yang menyebabkan para penjudi pinggiran melakukan pertarungan dengan sarana adu merpati kolong yaitu: faktor ekonomi, iseng belaka, faktor adrenalin dan faktor hiburan. Dari faktor-faktor yang peneliti temukan tersebut, para pelaku perjudian pinggiran mengalami proses belajar yang mana hal tersebut terjadi melalui proses interaksi dengan frekuensi yang intens serta intim atau dilakukan dengan orang terdekat. Terdapat pula rasionalisasi tindakan menyimpang yang dilakukan para penjudi pinggiran ini.

3. Faktor-faktor yang mendasari *pigeon lovers* bermain adu merpati kolong adalah sebagai hobi, aktivitas ekonomi, meredakan *stress* dan menjalin silaturahmi dengan *pigeon lovers* lainnya. Peneliti juga menemukan terdapatnya modal sosial dalam hobi adu merpati kolong ini. Untuk memperoleh tujuan dalam adu merpati kolong ini yaitu kemenangan atau juara diperlukan modal sosial yaitu hubungan jaringan sosial antar *pigeon lovers*, modal budaya terkait dengan pengetahuan dan keterampilan, serta nilai-nilai yang dianggap penting bagi *pigeon lovers*, kemudian terdapat pula modal ekonomi yang digunakan untuk membeli perlengkapan, perawatan, proses latihan, membayar joki *gabur*, dan pembelian burung merpati yang memiliki *trah* juara.
4. Dampak yang ditimbulkan oleh keberadaan kegiatan adu merpati bagi masyarakat sekitar terbagi dalam dua dampak, yaitu positif dan negatif. Dampak positifnya yaitu, terdapat peluang ekonomi bagi masyarakat yang dapat memanfaatkan kegiatan adu merpati kolong mulai dari perlombaan yang berhadiah fantastis, penjualan pakan serta merpati dan berjualan makanan atau minuman di sekitar kolongan, selain itu adu merpati kolong juga merupakan dapat digunakan untuk sarana penyalur hobi dapat meredakan *stress* dan perekat silaturahmi. Adapun dampak negatif yang ditimbulkan dengan adanya aktivitas adu merpati kolong adalah: Timbulnya perjudian pinggiran, terdapatnya aktivitas pembegalan merpati yang sedang terbang dan mengganggu ketertiban umum seperti minum-minuman keras dan polusi suara.

Aktivitas adu merpati memiliki dinamika yang naik turun, mulai dari penerimaan adu merpati di masyarakat, perjudian pinggiran yang dilakukan oleh penonton menggunakan sarana adu merpati kolong, serta bagi para *pigeon lovers* menjadikan adu merpati kolong sebagai sebuah hobi yang dapat meredakan *stress* dan juga menguntungkan.

6.2 Saran

Berdasarkan masalah serta informasi yang telah peneliti lakukan, maka peneliti mencoba memberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada pelaku perjudian yang menggunakan sarana adu merpati kolong diharapkan agar tidak bertaruh walaupun dengan nominal yang kecil dikarenakan perjudian sendiri memiliki dampak bagi diri sendiri dan juga bagi orang lain.
2. Kepada para *pigeon lovers* agar memaksimalkan kegiatan adu merpati kolong ke arah yang positif dan tidak mengganggu orang lain. Dalam kegiatan adu merpati kolong terdapat aktivitas ekonomi yang menggiurkan sehingga diperlukan peran dari banyak pihak yang terlibat. Selain itu, pemilihan tempat untuk dijadikan kolongan tidak berdekatan dengan permukiman karena tidak menutup kemungkinan terdapat beberapa orang yang akan merasa terganggu dengan adanya aktivitas adu merpati kolong. Pemilihan tempat yang strategis juga akan mengurangi tingkat kehilangan burung merpati yang akan diadu. Dan juga agar lebih tegas lagi terhadap penyimpangan yang terjadi di kolongan agar tercipta iklim yang sehat bagi para penghobi adu merpati kolong.
3. Walaupun penelitian ini menemukan berbagai hal yang menarik dalam dunia adu merpati, tetap saja penelitian ini memiliki kekurangan. Informan, metodologi, pisau analisis, waktu serta kendala di lapangan. Oleh karena itu, bagi penelitian selanjutnya agar dapat mengeksplorasi secara lebih mendalam untuk mengungkap dunia adu merpati mulai dari keterlibatan *stakeholder*, pendanaan perlombaan adu merpati kolong hingga keterlibatan anak dalam dunia adu merpati kolong dengan menggunakan sudut pandang atau teori yang berbeda untuk dapat memperoleh lebih banyak analisis.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S. (2013). Potensi dan kekuatan modal sosial dalam suatu komunitas. *SOCIUS: Jurnal Sosiologi*, 15–21.
- Akbar, Z. M., Wijayanti, I., dan Evendi, A. (2023). Fenomena judi sabung ayam di Desa Ungga dalam perspektif teori diferensial asosiasi. *Prosiding SeNSosio (Seminar Nasional Prodi Sosiologi)*, 4(1), 549–563.
- Azhar, H. (2023). *Perilaku menyimpang judi online (Studi kasus pemain judi online di Kabupaten Cirebon)*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Bourdieu, P. (1986). The force of law: Toward a sociology of the juridical field. *Hastings LJ*, 38, 805.
- Bourdieu, P. (2020). Outline of a theory of practice. In *The new social theory reader* (pp. 80–86). Routledge.
- Burlian, P. (2016). *Patologi sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Cahyanti, H. A. P. (2017). *Keterlibatan anak dalam kegiatan adu doro di Kelurahan Kapas Madya Baru Kecamatan Tambaksari Kota Surabaya*. Universitas Airlangga.
- Coleman, J. S., Widowatie, D. S., Purwandari, S., dan Muttaqien, I. (2019). *Dasar-Dasar Teori Sosial= Foundations of Social Theory*.
- Fatoni, A. (2020). Memaknai kekerasan orang Madura di perantauan: Studi sosial keberagamaan Masyarakat Madura di Semampir Jawa Timur. *Harmoni*, 19(1), 115–131.
- Firmanzah, R. (2018). *Doroan: Studi deskriptif tentang adu doro di Kelurahan Ploso, Kecamatan Tambaksari, Kota Surabaya*. Universitas Airlangga.
- Fukuyama, F. (2002). *The great disruption: hakikat manusia dan rekonstruksi tatanan sosial*. Yogyakarta: Qalam.
- Ghifari, Z. (2019). *Tinjauan hukum Islam terhadap perlombaan burung berkicau*

berhadiah (Studi kasus Bandar Jaya Lampung Tengah). IAIN Metro.

- Hamdan, P. (2021). *Ini hobiku mana hobimu?* <https://www.sahabatsosiologi.com/2021/10/ini-hobiku-mana-hobimu.html>
- Kadri, M. H. M., Septinova, D., dan Riyanti. (2016). Karakteristik dan perilaku merpati tinggi lokal jantan dan betina. *Jurnal Ilmiah Peternakan Terpadu*, 4(2), 156–160.
- Kartono, K. (2009). *Patologi sosial*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Krisdinanto, N. (2014). Pierre Bourdieu, sang juru damai. *KANAL: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(2), 189–206.
- Latumaerissa, D., Tuhumury, C., dan Patty, J. M. (2021). Fenomena judi toto gelap (togel) online pada masyarakat (Kajian Kriminologi). *Jurnal Belo*, 7(2), 236–255.
- Lawang, R. M. Z. (2009). Materi pokok pengantar sosiologi, dalam Nurseno. *Teori dan aplikasi sosiologi*.
- Lestiana, L. (2021). Patologi sosial masyarakat pedesaan (Studi terhadap judi sabung ayam di Desa Dwi Warga Tunggal Jaya Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang). *Fakultas Ushuluddin Dan Studi Agama Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.
- Linda, L. (2019). Kekuasaan dan kepentingan internal lembaga: Kajian arena produksi kultural Bourdieu (Studi kasus Penerbit Bandar Publishing di Kota Banda Aceh). *Aceh Anthropological Journal*, 3(2), 157–177.
- Mardianto, E., Hartono, B., Oktariansyah, W., Musliha, M., Asad, B. A., dan Putra, R. E. (2024). Tinjauan teoritis pola pembelajaran kelompok kriminal dalam perspektif differential association theory: studi kasus “Geng Kapak Merah” di Jakarta. *EKOMA: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Akuntansi*, 3(3), 596–602.
- Merpati.id. (2020). *Mengeketkan merpati (giring merpati)*. <https://merpati.id/artikel/mengeketkan-merpati-giring-merpati>
- Musthofa, R. (2024). *Analisis fenomena permainan judi online terhadap kesadaran hukum remaja di Kelurahan Pematang Kandis*. UNIVERSITAS JAMBI.
- Mutiara, D. (2012). *Tafsiran Kitab Undang –Undang Hukum Pidana*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nurdiyanto, E., dan Nani Hari Yanti, S. (2019). Pengetahuan ekologi masyarakat Banyumas mengenai penamaan burung merpati. *Prosiding Seminar Nasional LPPM Unsoed*, 6.

- Poerwadarminta. (2006). *Kamus besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Prasetya, A. (2017). *Hobi sebagai representasi gaya hidup*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Prasetyo, T. (2019). Praktik judi dikemas lomba burung merpati hingga Rp 30 juta, Polda Lampung turunkan Bhabinkamtibmas. *Tribun Lampung*. <https://lampung.tribunnews.com/2019/08/08/praktik-judi-dikemas-lomba-burung-merpati-hingga-rp-30-juta-polda-lampung-turunkan-bhabinkamtibmas?page=all>
- Rahmawan, Y. (2018). *Asal-usul lomba merpati kolong yang pertama dikenalkan di Brebes*. <https://kumparan.com/panturapost/asal-usul-lomba-merpati-kolong-yang-pertama-dikenalkan-di-brebes/full>
- Ritzer, G., dan Goodman, D. J. (2004). *Teori sosiologi modern*. Jakarta: Prenada Media.
- Septanto, A. (2019). Perilaku menyimpang masyarakat penjudi merpati di Surabaya. *Jurnal Sosiologi Dialektika*, 14(2), 126–131.
- Soekanto, S. (2012). *Sosiologi: Suatu pengantar*. Jakarta: Rajagrafindo
- Sugiarto, M. (2019). Tradisi pesta adat Gantarangekeke bagi Masyarakat Kecamatan Gantarangeke Kabupaten Bantaeng. *Social Landscape Journal*, 2(3), 3.
- Sutherland, E. H. (1972). The theory of differential association. In *Readings in criminology and penology* (pp. 365–371). Columbia University Press.
- Sutherland, E. H., Cressey, D. R., dan Luckenbill, D. F. (1992). *Principles of criminology*. California: Altamira Press.
- Syahputra, Z. (2008). *Penggunaan jaringan sosial sebagai potensi modal sosial dalam bisnis etnis Cina (Studi jaringan sosial pada pengusaha etnis Cina di kota Medan)*. Universitas Sumatera Utara.
- Widiatedja, I. G. N. P. (2018). Can Indonesia invoke public morals exceptions under the World Trade Organization (WTO) for prohibiting cross-border gambling. *Yustisia*, 7(2), 261–276.
- Widodo, H. (2022). *Merpati kolong, peluang hobi di waktu luang*. <https://pantura.inews.id/read/41758/merpati-kolong-peluang-hobi-di-waktu-luang>