

BAB I

PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Permainan judi di Indonesia sudah dikenal sejak beratus-ratus tahun yang lalu. Pada masa kejayaan kerajaan-kerajaan baik di Pulau Jawa maupun di pulau-pulau lainnya di Indonesia banyak diselenggarakan perjudian melalui berbagai macam bentuk sabungan. Misalnya *sabungan ayam, burung gemak jantan, biri-biri, kambing, karapan sapi, jirak kemiri, aduan biji sawo, permainan dakon*, dan lain-lain. Bentuk-bentuk perjudian ini disertai dengan taruhan dan banyak dijumpai di daerah-daerah pelosok di tanah air (Kartono, 1983: 72).

Kusumah (1988: 55) menyatakan bahwa sebenarnya perjudian bukan merupakan suatu masalah sosial yang baru. Berbagai bentuk perjudian telah lama dikenal di Indonesia bahkan sebelum zaman kerajaan-kerajaan terus berkembang hingga saat ini. Permainan judi cepat menyebar ke seluruh dunia karena kesederhanaan teknik dan peralatannya. Penyebaran perjudian yang ajeg merupakan hasil kontak timbal balik antara berbagai budaya daerah yang mengenal judi dan yang tidak mengenal judi. Hingga saat ini perjudian tetap saja bertahan dan bahkan semakin berkembang walaupun keberadaannya dilarang oleh hukum dan diharamkan oleh agama. Hal ini terjadi lantaran perjudian digunakan sebagai jalan pintas untuk pemecahan masalah jangka pendek atas persoalan yang terjadi pada kehidupan nyata. Perjudian dianggap sebagai jalan pintas bagi beberapa orang untuk memperbaiki kondisi.

Judi adalah salah satu penyakit masyarakat yang sejak dahulu bahkan hingga akhir zaman merupakan persoalan moral yang harus dihadapi manusia dari masa ke masa. Bahkan dalam cerita Mahabarata, negara atau kerajaanpun akan hancur karena menjadi taruhan dalam perjudian yang dilakukan oleh rajanya (Putra, 2004: 41).

Walgito (1990, dalam Putra, 2004: 38) menyebutkan bahwa manusia pada dasarnya selalu ingin mendapatkan keuntungan, terutama keuntungan yang berlipat yang diperoleh hanya dengan usaha yang minimum. Sebenarnya keinginan manusiawi ini berdasarkan pada prinsip ekonomi, yaitu beban biaya minimal mendapatkan hasil yang maksimal. Prinsip inilah yang diadopsi individu dalam menimbulkan motivasi untuk berjudi. Kegiatan berjudi yang dilakukan secara *intens* dan relatif kontinyu dapat dikatakan sebagai sebuah perilaku. Sedangkan perilaku yang lebih ekstrem dalam kontinuitasnya disebut sebagai sebuah perilaku yang menetap.

Kartono (1983: 59) mengemukakan bahwa:

Pada perjudian terdapat unsur minat dan pengharapan yang makin meninggi, juga terdapat unsur ketegangan yang disebabkan oleh ketidakpastian untuk menang atau kalah. Situasi yang tidak pasti ini membuat organisme semakin tegang dan makin gembira, menumbuhkan afek-afek yang kuat dan rangsangan-rangsangan besar untuk betah bermain. Ketegangan akan makin memuncak bila dibarengi dengan kepercayaan animistik pada nasib peruntungan. Kepercayaan yang sedemikian ini tampaknya anakhronistik (tidak pada tempatnya karena salah waktu) pada abad mesin sekarang, namun tak urung masih banyak melekat pula pada orang-orang modern jaman sekarang, sehingga nafsu judinya tidak terkendali, dan jadilah mereka penjudi-penjudi profesional yang tidak kenal akan rasa jera.

Geis (dalam Kusumah, 1988: 59) menyatakan bahwa perjudian melibatkan unsur kepercayaan mistik karena perjudian merupakan percumbuan ritualistik

dengan nasib yang tidak menentu. Keadaan ini kerap kali melahirkan perilaku irasional dari penjudi, seperti puasa untuk mendapatkan nomor yang *pas*, menyepi di kuburan, memanggil arwah atau roh halus untuk meminta petunjuk dan sebagainya yang berhubungan dengan hal-hal gaib dan tidak dapat dinalar oleh akal sehat manusia.

Perjudian dulunya pernah dilegalkan di Indonesia dengan alasan untuk kepentingan pembiayaan pembangunan kota yang memerlukan dana besar yang tidak mungkin semata-mata hanya diperoleh dari sumber-sumber konvensional. Akan tetapi dalam perjalanannya, perjudian menuai protes keras dari kalangan agama, organisasi-organisasi kemasyarakatan dan kalangan lain, yaitu pada masa orde baru, terutama pada awal tahun 1970-an, karena “korban judi” pada waktu itu sangat meluas menyeberangi batas status sosial-ekonomi dan amat terasa bagi mayoritas rakyat biasa (Kusumah, 1988: 55-56).

Perjudian akhirnya secara resmi atau secara hukum dilarang oleh pemerintah dan dianggap sebagai tindak pidana atau kejahatan sebagaimana yang tertuang dalam UU No. 7 Tahun 1974 tentang penertiban perjudian, yang kemudian dipertegas pelaksanaannya dalam Pasal 303 dan 542 KUHP, PP No.9 tahun 1981 dan Instruksi Pangkopkamtib No. Ins. 004/KPOKAM/IV/1973. Hal ini dilakukan pemerintah dengan alasan bahwa perjudian dapat merusak sendi-sendi ekonomi dan moral bangsa. Dengan persaingan judi, orang dididik untuk mencari nafkah dengan tidak sewajarnya dan membentuk watak pemalas. Perjudian diramalkan akan melahirkan generasi-generasi penerus bangsa yang tidak berkualitas, pasrah terhadap nasib dan tidak ingin maju (Simandjuntak, 1981: 194).

Sependapat dengan alasan di atas, Ru'yat, wakil ketua DPRD Jawa Barat, dalam harian Bandung Raya yang diterbitkan pada tanggal 7 April 2005, menyatakan bahwa perjudian merupakan salah satu bentuk kejahatan ekonomi, karena pada prakteknya perjudian hanya akan menggerogoti dana masyarakat. Perjudian hanya akan menguntungkan segelintir para bandar judi tetapi sangat merugikan bagi masyarakat konsumennya. Oleh karena itu pemerintah dan aparat kepolisian harus benar-benar serius dengan itikad pemberantasan perjudian yang telah dicanangkan.

Kusumah (1988: 56) menjelaskan bahwa upaya hukum untuk merintang berseminya perjudian agaknya tidak efektif atau masih lemah apabila dibandingkan dengan merasuknya nilai-nilai dan norma yang mendukung perjudian pada sebagian besar warga masyarakat. Kupon *toto*, *lotto*, *greyhound* liar, baik yang resmi maupun yang setengah resmi masih tetap saja beredar. Sejumlah warga masyarakat, baik di kota, di pinggiran kota, bahkan di pelosok-pelosok desa setiap hari selalu mempertaruhkan nasibnya di ujung malam ketika angka-angka diumumkan. Kode-kode tentang angka yang akan keluar dimuat secara tersamar pada beberapa surat kabar. Tidak jarang pecandu judi menanyakan nomor yang akan keluar kepada dukun yang dianggap 'sakti' sampai kepada para penderita *schizophrenia* yang berkeliaran di jalan. Hal ini lantas membuat jumlah anggota "profesi penebak angka" membengkak secara mencolok dan para bandar judi meraih untung yang diberikan oleh para konsumen judi secara sukarela tanpa mendapat resiko. Tidak sedikit diantara para pecandu yang kemudian menderita kerugian, baik kerugian moril maupun materiil dan

mengalami gangguan jiwa yang sulit dipulihkan. Beberapa diantaranya sampai menghabiskan harta bendanya yang dapat dijual untuk menebus kekalahan, sementara yang lain tenggelam dalam kerusakan psikososial berkepanjangan.

Membebaskan Indonesia dari perjudian bukanlah suatu pekerjaan yang mudah, bahkan akan terasa sangat berat. Hal ini disebabkan karena judi sebagai salah satu penyakit masyarakat sudah lama ada di dalam masyarakat, bahkan mungkin seusia dengan peradaban manusia itu sendiri (Kusmana, Janji polisi untuk berantas judi, Para. 13). Senada dengan pernyataan tersebut, Rektor IAIN Walisongo, Prof. Dr. Abdul Djamil, Ma, menyatakan bahwa penanganan perjudian merupakan persoalan yang pelik dan tidak bisa diurai hanya dalam waktu yang singkat. Hal ini dikarenakan posisi perjudian pada masyarakat sudah mengakar dalam waktu yang lama (Suara Merdeka, Perjudian dapat dilokalisasi, Para. 18). Menurut pengamat Hukum Pidana dari Unit Konseling Pelayanan Bantuan Hukum (UKPBH) Universitas Airlangga Surabaya, I Wayan Titib Sulaksana, SH, praktek judi di Indonesia sudah membudaya dan sulit diberantas, tanpa adanya operasi penertiban secara rutin oleh aparat kepolisian (Sulaksana, Kapolwil *deadline* Kapolres se-Surabaya berantas perjudian, Para. 7).

Seperti halnya pelacuran, judi adalah praktik purba yang terus hidup dan berkembang hingga kini. Sekeras apapun usaha pemerintah untuk memberantasnya, perjudian tidak akan pernah bisa dikikis habis. Judi telah menjadi bagian dari sifat manusia itu sendiri, bahkan bagi beberapa etnis tertentu, judi telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari budaya mereka. Dalam hidup, manusia selalu dihadapkan pada pilihan dan ketika ia harus memilih, ia harus siap

pula dengan segala resikonya. Perjudian juga mengambil wujud yang sama, yaitu memberi pilihan pada manusia. Sifat hakiki inilah yang didasari oleh para pengelola judi dan dicari oleh para penjudi (Siburian, Pernak-pernik Jakarta dan sekitarnya, Para. 3).

Tindakan penertiban pemerintah terhadap perjudian hanyalah kosmetik belaka. Selama ini sikap pemerintah masih ambivalen dalam menangani perjudian secara resmi, pemerintah tidak memberikan izin perjudian tetapi diam-diam membiarkannya. Sudah menjadi rahasia umum bahwa langgengnya perjudian di Indonesia sampai saat ini adalah karena ada aparat yang menjadi pelindung dibelakangnya. Keadaan yang seperti ini didukung oleh kecenderungan masyarakat yang hipokrit, mereka berteriak-teriak memerangi perjudian tapi di waktu lain suka bertaruh saat menonton pertandingan bola (Nugroho, Pro-kontra penutupan *togel* (3), Para. 13).

Pemerintah masih bersikap setengah-setengah dalam upaya pemberantasan perjudian. Pemerintah seolah memberikan celah bagi perjudian, walaupun sudah ada Undang-Undang yang melarang perjudian. Hal ini terbukti dari formulir pajak yang dikeluarkan oleh Dinas Pendapatan Daerah Jakarta yang mencantumkan pajak untuk mesin mickey mouse, bola tangkas, dan bingo. Padahal, di sisi lain, Kepala Dinas Penerangan Polda Metro Jaya Komisaris Besar Polisi, Prasetyo, menegaskan bahwa permainan tersebut termasuk dalam praktek perjudian yang dilarang (Sigi, Denyut judi dan gemerincing rupiah nan menggoda, Para. 4).

Sejak Kapolri Jendral Polisi, Sutanto, menginstruksikan jajarannya untuk memberantas perjudian sampai ke akarnya, isu pemberantasan perjudian kembali

marak setelah sekian lama tidak ada penanganan yang konkret dari pemerintah. Kapolri Sutanto menegaskan bahwa kalau ada Kapolda yang tidak mampu untuk melakukan tugas ini, maka akan digantikan oleh Kapolda yang mampu. Target pertama operasi akan dilakukan di tiga kota besar di Indonesia, yakni Jakarta, medan dan Surabaya (Nugroho, Surabaya menggagas judi legal, Para. 2). Instruksi Kapolri tersebut ditanggapi oleh Kapolwil Surabaya dengan memberikan *deadline* lima hari kepada Kapolres se-Surabaya untuk memberantas perjudian. Hal ini lantas mendapat respon dari pengamat Hukum Pidana dari UKPBH Universitas Airlangga, I Wayan Titib Sulaksana, SH. Ia mengaku pesimis dengan usaha aparat kepolisian yang ingin memberantas perjudian, karena sudah merambah di kalangan tukang becak (judi *togel*) sampai pemain kelas atas (judi pertandingan sepak bola). Menurutnya, memberantas perjudian tidaklah semudah membalik telapak tangan, sehingga *deadline* lima hari tidak cukup untuk menuntaskan pemberantasan perjudian, karena pada prinsipnya, definisi praktek perjudian sangat luas maknanya, menebak nomor polisi kendaraan yang lewat saja bisa dijadikan taruhan dalam berjudi. Jika aparat kepolisian diberi waktu lima hari, maka yang menjadi korban adalah masyarakat kecil, karena polisi akan mencari-cari pelaku kejahatan perjudian tanpa bukti yang kuat. Hal ini dapat dibuktikan dengan belum pernah adanya bandar judi togel yang sampai disidang di ruang pengadilan, polisi hanya menangkap pengecer judi *togel* di kampung-kampung (Sulaksana, Kapolwil *deadline* Kapolres se-Surabaya berantas perjudian, Para. 6-8).

Terdapat dua model varian penanganan perjudian, yaitu dengan lokalisasi, seperti di Malaysia, atau dengan pelegalan, seperti di Thailand. Namun agaknya kedua model tersebut sangat sulit untuk diterapkan di Indonesia. Dengan model yang pertama, yaitu lokalisasi perjudian, memang mempunyai efek edukatif. Mereka yang masuk ke tempat perjudian yang sudah dilokalisasi hanyalah mereka yang benar-benar mempunyai niat berjudi dan sejumlah uang untuk berjudi. Namun model ini tidak dapat efektif karena sebagian besar pecandu judi di Indonesia adalah masyarakat lapisan bawah. Sementara model yang kedua, yaitu pelegalan, akan membentur tembok besar bernama moralitas dan agama. Para moralis dan para pemuka agama akan menolak secara tegas jika perjudian dilegalkan (Nugroho, Pro-kontra penutupan *togel* (3), Para. 11-12).

Niat pemerintah Propinsi DKI Jakarta untuk melokalisasi perjudian ke sebuah tempat di Kepulauan Seribu mendapat berbagai tanggapan, baik yang pro maupun yang kontra. Pihak yang pro menyambut baik kebijakan tersebut dengan alasan agar dapat memonitor kegiatan perjudian, seperti yang telah dilakukan oleh negara tetangga, Malaysia. Alasan yang lain menyebutkan bahwa ingin mengulang kembali seperti apa yang telah dilakukan oleh Gubernur DKI terdahulu pada tahun 1967, yakni Bapak Ali Sadikin, dengan melokalisasi perjudian liar di tempat-tempat tertentu. Sedangkan pihak yang kontra menolak kebijakan tersebut dengan alasan bahwa dengan adanya lokalisasi tersebut berarti pemerintah secara tidak langsung telah mendukung perilaku berjudi yang sudah jelas-jelas dilarang oleh Undang-Undang (Papu, Perilaku berjudi, Para. 3).

Fakta yang ada menyebutkan bahwa berbagai bentuk perjudian tumbuh makin subur di Ibu Kota Jakarta, bahkan perputaran uang judi ilegal di Jakarta ditaksir mencapai Rp. 40 Trilyun dalam setahun (Sigi, Denyut judi dan gemerincing rupiah nan menggoda, Para. 1). Penelitian yang dilakukan oleh Maelite pada tahun 2002 menyebutkan bahwa omzet perjudian dalam satu hari di Jakarta mencapai Rp. 200 Milyar (Kompas, Mungkinkah Jakarta belajar dari Malaysia, Para. 14).

Aktivitas perjudian di Jawa Timur, terutama di Surabaya, sudah menjalar sampai ke seluruh lapisan masyarakat, mulai dari anak-anak, pelajar, tukang bangunan, tukang becak, Pegawai Negeri Sipil, hingga pengusaha kerap kali bertaruh dengan uang dalam jumlah sedikit hingga dalam jumlah besar (Nugroho, Surabaya menggagas judi legal, Para. 7). Dalam www.kompas.com disebutkan bahwa perputaran uang judi di Surabaya mencapai ratusan miliar rupiah setiap hari (Kompas, Praktek judi merajalela di beberapa provinsi, Para. 13).

Di Surabaya, ada beberapa lokasi perjudian yang *berkedok* permainan ketangkasan, misalnya arena ketangkasan “M”, “C” dan “PA” di salah satu plaza di Surabaya Pusat. Tempat perjudian yang lain terletak di wilayah Simpang Dukuh, Kedung Doro, Mayjen Sungkono dan Sukolilo (Nugroho, Surabaya menggagas judi legal, Para. 4). Ketua Pemuda Pusura, Djoyo, merinci beberapa tempat di Surabaya yang digunakan untuk praktek perjudian, antara lain Surabaya Nam Permai di Jalan Mayjen Sungkono yang mengoperasikan 200 mesin dingdong, Kedung Doro mengoperasikan 200 mesin dingdong, Andika Plaza di Jalan Simpang Dukuh mengoperasikan 300 mesin dingdong, THR Surabaya Mall

Lt.2 mengoperasikan kasino dan kino, Mahkota di jalan Panglima Sudirman mengoperasikan 500 mesin dingdong, Panama di Tunjungan Centre mengoperasikan 300 mesin dingdong. Hal ini belum merupakan keseluruhan, karena masih banyak tempat-tempat lain yang menyelenggarakan perjudian dalam bentuk-bentuk yang lain (Djoyo, Omzet *togel* Jatim capai 20 Miliar Rupiah per hari, Para. 4). Judi jenis dingdong, mickey mouse, kino, kasino biasa dimanfaatkan oleh anak-anak dan pelajar di Surabaya. Mereka memanfaatkan uang logam 500 Rupiah yang dapat menghasilkan uang hingga 60 ribu Rupiah dalam sekali permainan (Nugroho, Surabaya menggagas judi legal, Para. 8). Hal ini jelas sangat meresahkan karena dapat merusak moral anak-anak dan pelajar sehingga mengkondisikan mereka untuk menjadi pemalas yang hanya mengandalkan permainan judi untuk mendapatkan uang yang berlipat dalam waktu yang sangat singkat.

Observasi awal yang dilakukan oleh peneliti menemukan bahwa banyak sekali jenis perjudian yang diikuti oleh masyarakat Surabaya. Judi *togel*, misalnya, judi dalam bentuk ini dapat ditemukan di kampung manapun di Surabaya, mulai dari kampung di pusat kota sampai di kampung-kampung di pinggiran kota Surabaya. Judi jenis *togel* ini termasuk judi yang paling banyak menyedot konsumen, terutama dari lapisan bawah. Judi yang lain yaitu dalam bentuk *merpati aduan* atau lebih dikenal oleh masyarakat Surabaya dengan istilah *adu doro*. Judi dalam bentuk ini juga banyak sekali peminatnya, mulai dari anak-anak hingga dewasa lanjut. Judi jenis ini dapat dengan mudah diketahui di kampung-kampung, ketika banyak orang bergerombol dan menatap burung merpati yang

sedang terbang yang dilombakan menuju ke kandang atau *bekupon*-nya. Dapat dilihat bahwa banyak sekali warga Surabaya, terutama di kampung-kampung yang memiliki *bekupon*. Judi dalam bentuk lain yang diminati warga Surabaya, salah satunya adalah dengan menggunakan media kartu atau dadu. Biasanya permainan judi ini banyak dilakukan ketika sedang *ronda* malam.

Tekanan multi krisis yang melanda bangsa Indonesia ditanggapi oleh rakyat yang terklasifikasi menjadi dua alternatif tipe individu, yang pertama adalah individu yang kreatif menghadapi krisis, dan yang kedua adalah individu yang mengalami keputusasaan. Individu yang mengalami keputusasaan mencari jalan pintas untuk keluar dari himpitan krisis ekonomi seperti perjudian. Didukung dengan lingkungan sosial yang permisif terhadap perjudian membuat perjudian merambah ke masyarakat (Putra, 2004: 46).

Pemerintah saat ini tengah menyempurnakan program-programnya untuk mengatasi masalah krisis ekonomi, salah satunya adalah kemiskinan. Kemiskinan merupakan suatu perwujudan dari keadaan ketimpangan secara sosial-ekonomi. Ajun peneliti madya pada Badan Analisa Fiskal, Departemen Keuangan, Makmun, menyatakan bahwa gelombang krisis ekonomi membuat jumlah masyarakat miskin atau masyarakat yang berada pada lapisan bawah semakin meningkat. Dalam kurun waktu lima tahun terakhir banyak sekali terjadi perubahan status keluarga, dari yang tadinya berstatus keluarga sejahtera menjadi keluarga miskin (Makmun, Gambaran kemiskinan dan action plan penanganannya, Para. 1-2).

Keadaan kemiskinan secara ekonomi, ketidakberdayaan masyarakat untuk memenuhi kebutuhan serta pemecahan masalahnya, tingkat adopsi yang rendah terhadap inovasi dan masih banyak lagi membuat masyarakat lapisan bawah menggantungkan hidupnya pada perjudian

Pada umumnya, masyarakat lapisan bawah menaruh “harapan semu” untuk melipat gandakan uangnya. Gaji yang amat minim, kondisi hidup yang tidak menentu dan serba kekurangan, depresi ekonomi yang makin mencekik, dan tidak adanya harapan untuk hari esok, semuanya mendorong rakyat kecil untuk mengkhayalkan keuntungan dengan harapan spekulatif, ditambah dengan apatisme dan ketidaktahuan dengan cara bagaimana mereka harus memperbaiki taraf hidup keluarga dan diri sendiri dalam krisis ekonomi, semua itu mendorong masyarakat lapisan bawah untuk mempertaruhkan sebagian penghasilan sendiri dengan berjudi (Kartono, 1983: 71).

Menurut Prof. Eko dalam harian Suara Merdeka, mengatasi masalah perjudian yang utama sebenarnya adalah penyediaan lapangan kerja, sebab kebanyakan orang yang terlibat perjudian adalah karena himpitan persoalan ekonomi. Masyarakat lapisan bawah yang terlibat perjudian mengemukakan bahwa mereka berjudi karena mencari pekerjaan itu susah, sehingga ia menggantungkan nasibnya pada judi (Suara Merdeka, Perjudian dapat dilokalisasi, Para. 4).

Kenyataannya, wabah perjudian belakangan ini tidak hanya menyerang kawasan perkotaan, tapi juga sudah menghinggapi daerah-daerah perkampungan, bahkan tragisnya perjudian justru banyak sekali menyedot masyarakat kelas

bawah. Meski para pemuka agama secara tegas menyebutkan bahwa perjudian itu haram, meski para pengamat sosial menilai perjudian sangat destruktif bagi ekonomi masyarakat, meski para aktivis sering melakukan aksi anti judi dan menuntutnya agar segera diberantas, aktivitas perjudian tetap saja marak di mana-mana, terutama di daerah gang perkampungan (Tartiana, Anti judi 2005, tekad atau slogan?, Para. 2).

Meskipun tidak dilokalisasi, perjudian seperti judi bola, *togel* (toto gelap), *luing-fu*, *khok-lok* dan sebagainya tetap saja marak. Celakanya, jenis-jenis perjudian ini justru sangat menyengsarakan dan menjerat rakyat kecil, orang kaya jarang yang menyentuh perjudian demikian. Di rumah-rumah, kaki lima, warung, bahkan di tempat-tempat umum para agen bandar kupon judi bebas menjual dagangannya dan rakyat kecil membeli mimpi-mimpi yang tidak pernah terwujud (Korman, Lokalisasi perjudian: manfaat vs mudarat?, Para. 11).

Situs berita liputan 6 menyebutkan bahwa polisi telah melakukan *penggerebekan* di tempat praktek-praktek judi. Sejumlah tempat judi yang *digerebek* adalah kebanyakan “kelas teri”. Penjudi “kelas teri” yang tertangkap rata-rata berprofesi sebagai tukang becak, buruh harian, pegawai kantor, pekerja serabutan, bahkan ada yang tidak memiliki pekerjaan (pengangguran).

Kasus perjudian meningkat terutama pada masyarakat lapisan bawah yang kemudian menimbulkan akses lemahnya etos kerja dan meningkatkan kejahatan. Menurut pengamat sosial, Jatman, dalam harian Suara Merdeka yang diterbitkan pada 11 Juli 2002, judi togel dan jenis perjudian lainnya yang banyak diikuti masyarakat lapisan bawah harus dilarang karena membahayakan masa depan

bangsa. Pihak yang menjadi korban dari segala macam perjudian ini adalah masyarakat golongan bawah yang harus memenuhi kebutuhan hidup yang semakin tinggi harganya. Pendapat lain yang senada dengan pernyataan tersebut mengemukakan bahwa yang paling menderita terkait dengan praktek perjudian adalah masyarakat lapisan bawah. Mereka yang secara ekonomi sangat *pas-pasan* tetapi selalu dikecoh oleh mimpi-mimpi yang tidak pasti. Hasil kerja sepanjang hari terpaksa digunakan untuk membeli kupon mimpi. Misalnya, sehari mendapat penghasilan Rp. 15.000,- maka setengahnya yang seharusnya bisa diberikan pada anak istri ternyata digunakan untuk membeli *togel* (Karyadi, Pro-kontra penutupan *togel* (2), Para. 8).

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat diketahui bahwa banyak masyarakat yang berasal dari lapisan bawah yang terlibat dalam perjudian. Dengan kata lain, dari fakta-fakta yang telah disebutkan dapat diketahui bahwa masyarakat lapisan bawah suka atau gemar berjudi. Masyarakat lapisan bawah adalah masyarakat yang memiliki keadaan ekonomi yang sulit, serba *pas-pasan*, bahkan tidak sedikit dari mereka yang hidup berkekurangan.

Dampak perjudian pada masyarakat lapisan atas akan dirasakan lebih lambat jika dibandingkan dengan dampak perjudian pada masyarakat lapisan bawah. Mereka yang memiliki kekayaan dalam jumlah yang banyak akan tidak terlalu memikirkan atau memusingkan darimana ia dapat memperoleh uang yang akan dipergunakannya untuk berjudi, sementara mereka yang sedikit atau bahkan tidak memiliki kekayaan sama sekali tentu saja akan memikirkan atau memusingkan darimana ia dapat memperoleh uang yang akan dipergunakannya untuk berjudi. Hal

ini akan cenderung untuk mendorong masyarakat lapisan bawah berusaha secara tidak rasional guna memperoleh uang untuk berjudi. Beberapa pengakuan yang berhasil diperoleh peneliti dari masyarakat lapisan bawah dalam usaha memperoleh uang untuk berjudi yakni dengan menempuh jalan berhutang, mencuri, menipu dan merampok.

Berdasarkan beberapa argumentasi yang telah disebutkan di atas, maka pemerintah berusaha untuk menekan atau mengurangi penyebaran dan memberantas perjudian pada masyarakat lapisan bawah, namun fakta yang terjadi di lapangan justru menunjukkan bahwa perjudian pada masyarakat lapisan bawah semakin meningkat dan berkembang. Hal ini terjadi lantaran masyarakat lapisan bawah memandang judi memiliki nilai positif bagi dirinya. Keadaan atau fenomena ini akhirnya melahirkan pertanyaan: bagaimana masyarakat lapisan bawah memandang atau mempersepsikan perjudian? Menurut Gibson (1998: 27), pandangan atau persepsi seseorang terhadap sesuatu hal atau objek akan berpengaruh terhadap perilaku yang dimunculkan atau paling tidak menentukan perilaku orang tersebut terhadap suatu hal atau objek yang dipersepsinya.

Kebanyakan orang sering kali *salah kaprah* dalam menilai suatu masalah. Secara sempit, kerap kali kita memandang suatu permasalahan hanya dari satu sudut pandang saja, padahal masih banyak sudut pandang lain yang mempengaruhi. Manusia hidup dalam lingkungan yang sangat kompleks dan sarat akan informasi, sehingga manusia dituntut untuk mengenali dan memahami setiap arus informasi yang masuk melalui panca inderanya. Proses untuk mengenal dan memahami informasi ini disebut sebagai persepsi. Melalui persepsi, individu akan

mendapat gambaran mengenai lingkungan di sekitarnya. Persepsi yang dimiliki individu terhadap suatu hal atau objek mungkin berbeda dari keadaan nyatanya dan mungkin pula berbeda dengan persepsi individu lainnya ketika melihat lingkungan atau objek yang sama.

Furnham dan Argyle (1998: 116-117) mengungkapkan bahwa perjudian yang marak tidak hanya diikuti oleh penjudi yang patologis tetapi juga penjudi yang non-patologis. Hal ini dapat dilihat dari jutaan orang yang setiap harinya bermain judi, baik mereka yang berasal dari status sosial ekonomi yang tinggi maupun yang rendah. Mereka bermain judi dalam berbagai macam bentuk permainan, tetapi hal ini tidak lantas dapat dikatakan bahwa mereka semua itu adalah pecandu atau penjudi patologis. Untuk memahami apakah perilaku berjudi termasuk dalam perilaku yang patologis, maka perlu dipahami terlebih dahulu kadar atau tingkatan penjudi tersebut mengingat beberapa orang penjudi memandang perjudian sebagai hiburan di waktu senggang. Beberapa ilmuwan sosial telah membagi penjudi ke dalam kategori: penjudi normal, penjudi non-kompulsif, penjudi partisipan atau rekreasional. Dengan demikian pemahaman terhadap jati diri sang penjudi membutuhkan upaya eksploitasi ilmu psikologi secara lebih mendalam.

Senada dengan pernyataan di atas, Greenson (dalam Putra, 2004: 39) juga mengungkap bahwa perjudian yang berkembang di masyarakat diikuti oleh para penjudi yang dapat dibagi ke dalam kategori tipe penjudi: *normal person*, *professional gambler*, dan *pathologic gambler*. Pemahaman ini akhirnya melahirkan dua pandangan umum mengenai perjudian dalam sudut pandang

psikologi, yakni perjudian merupakan bentuk perilaku menyimpang dan perjudian merupakan perluasan dari perilaku normal.

Penelitian ini menjadi penting karena perilaku berjudi dapat menjadi bahan yang menarik untuk dikaji lebih lanjut mengingat perilaku judi sebenarnya amat sulit diberantas. Perilaku berjudi banyak menimbulkan efek negatif yang merugikan baik bagi penjudi maupun bagi keluarganya, hal ini mungkin sudah sangat banyak disadari oleh para penjudi, anehnya mereka tetap saja sulit untuk meninggalkan perilaku berjudi jika sudah terlanjur mencobanya. Hal-hal negatif yang dapat muncul adalah judi yang saat ini dilakukan dapat berkembang menjadi suatu kebiasaan dan kemudian menjadi suatu pekerjaan, atau bahkan menjadi patologis. Akibat tidak menyenangkan yang ditimbulkan ibarat mata rantai yang tidak pernah putus yang selalu menjerat penjudi, seperti penjudi terjerat hutang besar, menghancurkan hubungan dengan keluarga dan teman, penjudi kehilangan waktu dan malas bekerja, berperilaku merusak dan mengarah pada tindakan kejahatan, kekerasan dan kriminal, kemerosotan moral, perilaku penjudi menjadi irasional, kemunduran tingkat perekonomian dan kesejahteraan rumah tangga.

1.2. Fokus Penelitian

Penelitian ini didasarkan pada batasan tertentu agar ruang lingkup penelitian menjadi terarah dan fokus dengan masalah-masalah yang ingin diungkap. Subjek yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah penjudi yang berasal dari lapisan bawah dengan batasan usia 18 tahun sampai dengan 40 tahun (masa dewasa dini) yang aktif mengikuti perjudian. Hal ini digunakan berdasarkan asumsi bahwa

pada masa ini setiap individu memiliki tugas perkembangan, yakni mendapatkan serta menyesuaikan pekerjaan guna memperoleh penghasilan, dan kehidupan pernikahan (Hurlock, 1980: 252). Bagi penjudi lapisan bawah, penerapan tugas perkembangan pada masa dewasa dini akan terasa sulit, hal ini disebabkan karena kehidupan ekonomi yang serba *pas-pasan* tetapi masih dibarengi oleh perilaku judi. Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang diuraikan diatas, maka timbul pertanyaan-pertanyaan seputar fenomena perjudian, yaitu:

1. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi pembentukan perilaku berjudi pada masyarakat lapisan bawah?
2. Bagaimana masyarakat lapisan bawah memandang atau mempersepsikan perjudian?
3. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi pembentukan persepsi masyarakat lapisan bawah terhadap perjudian?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memaknai persepsi masyarakat lapisan bawah dalam memandang perjudian dan faktor yang mempengaruhi pembentukan persepsi, beserta faktor yang mendorong munculnya perilaku berjudi.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Memberikan sumbangan pengetahuan bagi psikologi sosial dalam memahami permasalahan sosial atau penyakit masyarakat, yakni perjudian, khususnya mengenai akar masalah perjudian pada masyarakat lapisan bawah dengan mengetengahkan pandangan atau persepsi masyarakat lapisan bawah terhadap perjudian. Selain itu juga memberi sumbangan bagi psikologi sosial, khususnya mengenai teori sikap terhadap perjudian.

2. Manfaat praktis

- a. Memberikan gambaran kepada masyarakat dan khususnya kepada pemerintah bagaimana perjudian berlangsung marak di lapisan masyarakat bawah.
- b. Memberikan wawasan psiko-sosial-budaya bagi pemerintah mengenai perjudian yang berlangsung marak di masyarakat lapisan bawah.
- c. Dapat menjadi dasar pertimbangan bagi pemerintah khususnya tentang Peraturan Daerah yang berkaitan dengan perjudian dengan memperhatikan dampaknya bagi masyarakat.
- d. Dapat menjadi bahan perenungan dan pertimbangan bagi subjek penelitian dalam memutuskan untuk terus melakukan atau menghentikan perilakunya berjudi.