

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Dalam kehidupan bermasyarakat, segala tindakan manusia pada dasarnya dibatasi oleh aturan (norma) untuk dapat bertindak dan berperilaku yang dianggap baik oleh masyarakat. Akan tetapi dalam kehidupan bermasyarakat masih di ditemukan perilaku-perilaku yang tidak sesuai dengan aturan yang berlaku dalam masyarakat atau biasa dikenal dengan perilaku menyimpang (penyimpangan sosial).¹

Negara Indonesia sebagai negara yang kulturalnya kaya dan beragam, tentunya akan memiliki banyak kasus perilaku menyimpang yang beragam pula yang muncul dalam kehidupan sosialnya. Beberapa perilaku menyimpang yang cukup banyak terjadi di indonesia yang berhubungan dengan sistem hukum seperti narkoba, tawuran, balap liar, pencurian, bullying, pelanggaran lalu lintas, pelecehan seksual, hingga perjudian.

Perjudian merupakan salah satu bentuk perilaku menyimpang yang masih marak hingga saat ini khususnya di indonesia. Perjudian di indonesia sebetulnya sudah ada sejak zaman penjajahan belanda. Pada hakikatnya, perjudian sangat bertentangan dengan agama, kesusilaan dan moral pancasila serta akan membawa pengaruh negatif bagi masyarakat, bangsa dan negara. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), berjudi ialah mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam sebuah permainan dengan

¹ Ciek Julyati Hisyam, M. S, MM. *Perilaku Menyimpang: Tinjauan Sosiologis*. Bumi Aksara, (2021). hlm. 2-3

tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah atau harta semula.²

Dalam ajaran agama islam perbuatan berjudi sangatlah tidak dianjurkan sebab, berjudi merupakan salah satu perbuatan yang dilarang dan haram hukumnya jika melakukannya. Penjelasan terkait larangan berjudi pada dasarnya sudah ditegaskan di dalam Al-Qur'an, salah satunya pada firman Allah SWT dalam surat Al-Maidah ayat 90 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلُمُ رَجَسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ
فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya :

*“Wahai orang-orang yang beriman! sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah, adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung”. (QS. Al-Maidah: 90).*³

Saat ini, perjudian sudah menunjukkan eksistensinya dalam lingkungan masyarakat luas, yang mana dulu perjudian hanya dilakukan oleh kalangan orang dewasa pria saja, namun sekarang sudah menjalar ke berbagai elemen masyarakat seperti anak-anak dan remaja yang tidak lagi memandang jenis kelamin.⁴ Seiring berjalannya waktu, judi juga berkembang sangat pesat dengan jenis-jenis perjudian yang berkembang dikalangan masyarakat, baik yang dilakukan secara sembunyi-sembunyi ataupun dengan cara terbuka. Adapun jenis-jenis perjudian yang terkenal dikalangan masyarakat indonesia

² <https://kbbi.web.id/judi> Diakses Pada 5 Maret 2024.

³ QS. Al-Maidah : 90

⁴ R Pahlevy., & K Indralaya. Pelaksanaan Peranan Kepolisian Dalam Mengungkap Kasus Perjudian Toto Gelap (Togel) Di Kepolisian Sektor Penukal Abab, (2019).

antara lain toto gelap (Togel), pakong, judi aduan, SDSB, judi pertandingan, sabung ayam, judi panjang, dan judi kartu.⁵

Permainan judi merupakan sebuah bentuk partisipasi dan gengsi yang ada dalam masyarakat. Bahkan judi itu sendiri ada yang datang dari beberapa cabang olahraga yang umum dimainkan, salah satunya dalam permainan *Billiard*. *Billiard* sendiri secara umum adalah suatu olahraga yang dimainkan di atas meja persegi panjang yang berlapis kain laken serta menggunakan tongkat untuk menyodok bola-bola kecil yang akan di masukkan ke dalam lubang meja. *Billiard* merupakan cabang olahraga yang membutuhkan kefokusian yang tinggi atau bisa dikatakan termasuk cabang olahraga konsentrasi, sehingga sangat dibutuhkan ketahanan dan pemahaman mental yang bagus serta harus di imbangi dengan kemampuan fisik yang prima.⁶

Akibat berkembangnya pengetahuan masyarakat tentang *billiard* serta minat masyarakat yang semakin antusias terhadap permainan *billiard* ini bisa dilihat dari banyaknya arena *billiard* yang didirikan. Arena *billiard* ini bukan saja merupakan suatu bangunan khusus dengan puluhan meja *billiard*, ruangan yang ber-AC dan lengkap dengan wanita penyusun bolanya (*Score Girl*). Namun, bisa berupa bangunan sederhana, misalnya berada di halaman atau dibelakang rumah dengan bentuk seperti gubuk dari bambu yang beratapkan terpal. Bangunan sederhana itu tidak mementingkan bentuk bangunannya

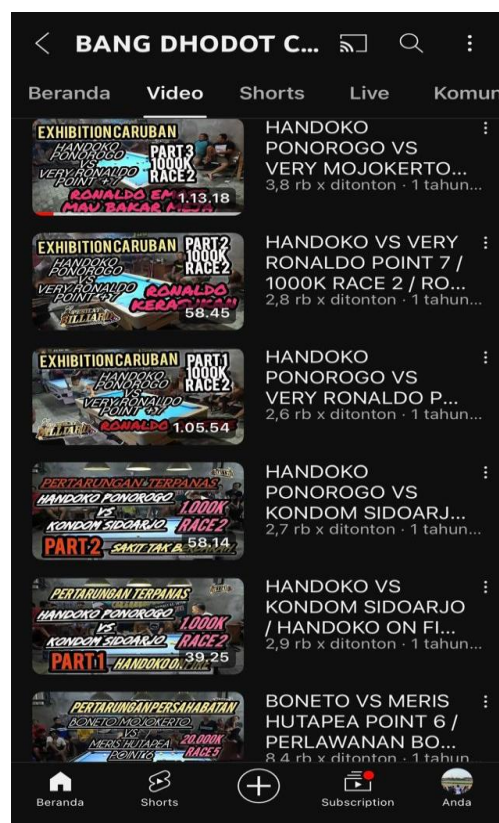
⁵ Aziz. Asrul, Perkembangan Hukum Mengenai Pemberantasan Judi Toto Gelap (Togel) Dalam Perspektif Krininologi, (Jurnal Ilmiah, Medan 2012), hlm 2-3.

⁶ R. S. Almi., E. Barlian., & P. Padli, ANALISIS PERKEMBANGAN CITRA NEGATIF OLAHRAGA BILLIARD MENJADI JUDI BILLIARD DI INDONESIA. *Journal Of Sport Education and Training*, (2022) , 3(2), 172–181.

asalkan ruang tersebut cukup untuk posisi meja *billiard* dan para pemain untuk menyodok bola.

Saat ini, persebaran perjudian *billiard* bisa dibilang tidak mengenal istilah wilayah atau daerah, persebarannya sangat luas dari kota-kota besar hingga kota-kota kecil yang ada di Jawa Timur dan juga sudah merambah di lingkup pedesaan.⁷ Termasuk salah satunya Desa Dawung yang terletak di Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri yang terkena dampak maraknya judi *billiard*.

Gambar 1.1
Permainan Judi *Billiard*



Sumber: Channel Youtube BANG DHODOT CHANNEL.⁸ Pada 6 Agustus 2024

⁷Kartini Kartono. Patologi Sosial 1. Jakarta: Rajawali Pers. Komunikasi Dan Ilmu Sosial, 2013.

⁸ Lihat dalam Channel Youtube BANG DHODOT CHANNEL. Diakses pada 6 Agustus 2024 dari sumber : <https://youtube.com/@pesilatbilliard>.

Dari gambar 1.1 di atas menunjukkan bahwa seseorang sedang melakukan aktivitas perjudian *billiard* dan di dalam Channel tersebut juga menunjukkan daerah para pemain serta taruhan dan peraturan yang telah disepakati.

Pada awalnya *billiard* masuk di Desa Dawung hanya untuk dijadikan sarana hiburan untuk mengisi waktu luang yang sengaja dibeli pemiliknya sebagai alat alternatif untuk menarik pengunjung agar usaha warkopnya menjadi ramai. Karena letaknya berada di warung kopi maka dengan mudah masyarakat terutama para laki-laki yang datang untuk melihat atau bermain dan lambat laun ternyata masyarakat banyak yang tertarik dengan permainan *billiard* ini. Untuk menjadikan permainan lebih seru akhirnya ditambahlah dengan taruhan-taruhan berupa uang. Dengan adanya taruhan tersebut terjadilah pergeseran fungsi yang awalnya permainan *billiard* untuk mengisi waktu luang menjadi perjudian dengan uang sebagai taruhannya.

Keberadaan perjudian *billiard* ini, tentunya juga membuat masyarakat yang berada di sekitar lingkungan tempat praktik perjudian *billiard* mereka merasa terganggu untuk istirahat karena mereka bermain dengan suara yang riuh, berisik, dan ribut bahkan perkelahian karena tidak terima akan kekalahan.

Aktivitas judi *billiard* di Desa Dawung awalnya hanya dilakukan oleh orang-orang dewasa. Namun, dengan banyaknya para remaja yang sering bermain serta ikut menonton aktivitas perjudian disana, akhirnya para remaja pun tertarik untuk mencoba-coba dengan teman sebayanya. Dalam berjalannya waktu, para remaja kemudian ikut meramaikan perjudian *billiard* bersama orang-orang dewasa. Hal ini membuktikan bahwa judi *billiard* tidak hanya

dilakukan oleh kalangan dewasa saja, tetapi juga dilakukan oleh kalangan remaja. Dengan adanya perjudian yang dilakukan oleh para remaja tersebut bisa dikatakan bahwa masa remaja masih sangat rentan dengan pengaruh-pengaruh dari lingkungan sekitarnya.

Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), remaja adalah mereka yang berusia 10 hingga 19 tahun. Sedangkan menurut Peraturan Kesehatan RI Nomor 25 Tahun 2014, remaja didefinisikan sebagai penduduk yang berusia antara 10 hingga 18 tahun. Menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN), rentang usia remaja adalah antara 10 hingga 24 tahun dan belum menikah. Namun jika diusia tersebut sudah menikah, hal itu tidak lagi dikatakan sebagai remaja.⁹

Fase remaja termasuk fase-fase yang sangat penting. Fase remaja merupakan fase peralihan dari masa kanak-kanak menuju ke masa dewasa, berbagai perubahan terjadi baik perubahan hormonal, fisik, psikologis maupun sosial.¹⁰ Masa ini disebut juga masa ketidakstabilan karena mereka bukan lagi anak-anak dan belum bisa disebut dewasa. Masa ini sering disebut sebagai masa dimana mereka mencari jati diri dengan mencoba hal-hal baru, termasuk perilaku berisiko. Perubahan yang sangat menonjol pada remaja yaitu terjadinya perilaku menyimpang yang dilakukan oleh kalangan remaja.¹¹

Berdasarkan paparan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji mengenai perilaku judi dalam permainan *billiard* pada remaja dengan berbagai

⁹ <https://www.gramedia.com/literasi/klasifikasi-remaja/>. Diakses Pada 6 Maret 2024.

¹⁰ Amita Diananda. Psikologi remaja dan permasalahannya. *ISTIGHNA: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 2019, 1(1), 116-133.

¹¹ G Haidar, & N C Apsari. Pornografi pada kalangan remaja. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2020, 7(1), 136.

fenomena yang terjadi didalamnya. Oleh sebab itu, peneliti merasa terdorong untuk lebih jauh menelusuri dan ingin mencoba mengangkatnya dalam sebuah skripsi dengan judul : **“PERILAKU JUDI *BILLIARD* PADA REMAJA DI DESA DAWUNG KECAMATAN RINGINREJO KABUPATEN KEDIRI”**.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian merupakan sebuah pertanyaan yang berangkat dari konteks penelitian itu sendiri, serta akan dicari sebuah jawabannya melalui penelitian. Berdasarkan paparan diatas, maka peneliti menjelaskan bahwa fokus masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana Aktifitas Judi *Billiard* pada Remaja di Desa Dawung Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri?
2. Bagaimana Dampak Berjudi *Billiard* pada Remaja di Desa Dawung Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui Aktifitas Judi *Billiard* pada Remaja di Desa Dawung Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri
2. Untuk Mengetahui Dampak Berjudi *Billiard* pada Remaja di Desa Dawung Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah ditemukan diatas, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini memberikan informasi serta menambah wawasan dan pengetahuan yang baru khususnya dibidang Sosiologi Agama dalam memahami mengenai perilaku judi *billiard* dikalangan remaja di Desa Dawung Kabupaten Kediri.

2. Secara Praktis

Secara praktis diharapkan penelitian ini dapat menjadi informasi dan ilmu pengetahuan bagi :

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini memungkinkan dapat memberikan manfaat dalam wawasan ilmu pengetahuan yang pada akhirnya dapat berguna ketika peneliti sudah berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat.

b. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini akan bermanfaat sebagai pengetahuan dan bahan acuan dalam mengambil kebijakan, serta juga dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk tambahan penelitian bagi pembaca.

E. Tinjauan Pustaka

Penelitian ini dilakukan tentunya tidak terlepas dari berbagai sumber yakni penelitian-penelitian terdahulu yang mampu dijadikan sebagai bahan

perbandingan. Penelitian-penelitian terdahulu yang tercantumkan tentunya tidak terlepas dari topik terkait.

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Cindy Lumintang, Abdul Rasyid U. & Yoseph D. A. S pada tahun (2021) dengan judul “Perilaku Menyimpang pada Remaja Pengguna Miras di Desa Ronalambot Kecamatan Kawangkoan Kabupaten Minahasa”. Dalam penelitiannya memfokuskan tentang perilaku menyimpang pengguna miras pada kalangan remaja, serta faktor yang membuat mereka melakukan perilaku menyimpang tersebut. Perilaku menyimpang pada remaja seperti pengguna miras sudah sangat meresahkan dan mengganggu kenyamanan dalam lingkungan sosial masyarakat. Hal ini disebabkan oleh karena masalah yang mereka hadapi sangat berat seperti pergaulan, Broken home, masalah keluarga, dan masalah percintaan, sehingga mereka terjerumus untuk memakai minuman keras. Sedangkan penelitian ini, berfokus pada perilaku berjudi dalam permainan *billiard* pada remaja, dan dalam penelitian ini juga membahas terkait dampak berjudi *billiard* pada pelaku judi, yang mana di penelitian terdahulu tidak ada. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama membahas terkait perilaku menyimpang yang dilakukan oleh para remaja.¹²

2. Penelitian terdahulu yang selanjutnya dilakukan oleh Prima Andika S, I Dewa Putu E, & Sukanto pada tahun (2020) dengan judul “FENOMENA JUDI KARTU REMI DI DUSUN MEDANG DESA SAMPUNG

¹² C Lumintang, Rasyid Abdul U, & Yoseph D. A. S. Perilaku Menyimpang Pada Remaja Pengguna Miras di Desa Ranolambot Kecamatan Kawangkoan Kabupaten Minahasa. *Indonesian Journal of Social Science and Education*, 2021, 1(1), 28-32.

KECAMATAN SAMPUNG KABUPATEN PONOROGO”. Penelitiannya berfokus pada pelaksanaan judi kartu remi, serta faktor yang melatarbelakangi perjudian kartu remi yang berada di Dusun Medang Desa Sampung. Judi kartu remi biasa dilakukan oleh oknum masyarakat ketika memiliki waktu luang di malam hari. Perkembangan judi kartu remi di Dusun Medang cukup meresahkan, karena banyak anak dan remaja yang sering terlihat berbaur di dalam area judi, yang dikhawatirkan nantinya akan mempengaruhinya. Faktor yang melatarbelakangi pemain melakukan judi kartu remi yaitu faktor teman, faktor waktu luang, faktor keluarga, dan faktor tempat. Namun faktor pelaku melakukan judi kartu remi yang terbesar adalah faktor teman atau lingkungan. Sedangkan dalam penelitian ini, lebih berfokus pada perilaku berjudi dalam permainan *billiard* pada kalangan remaja, serta dalam penelitian ini juga membahas terkait dampak berjudi *billiard* pada pelaku judi, yang mana di penelitian terdahulu tidak ada. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama membahas terkait perilaku menyimpang yaitu tentang perjudian.¹³

3. Berikutnya penelitian terdahulu yang ketiga, dilakukan oleh Aneta, Siti Arieta, & Sri Wahyuni pada tahun (2023) dengan judul “PERJUDIAN BILIAR DI MASYARAKAT DESA KIABU KECAMATAN SIANTAN SELATAN KABUPATEN KEPULAUAN ANAMBAS”. Penelitiannya memfokuskan pada penyebab terjadinya perjudian biliar pada masyarakat

¹³ P A Saputra, I D P Eskasasnanda, & Sukamto. Fenomena Judi Kartu Remi Di Dusun Medang Desa Sampung Kecamatan Sampung Kabupaten Ponorogo. *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 2020, 9(2), 115-124.

Desa Kiabu. Diketahui bahwa perjudian biliar yang terjadi dikalangan masyarakat Desa Kiabu dikarenakan lemahnya beberapa kontrol sosial yang kurang mengikat masyarakat untuk tidak melakukan perilaku menyimpang. Lemahnya kontrol eksternal, dimana lemahnya antara keterkaitan keluarga, pendidikan, dan aparat desa terhadap pelaku judi biliar. Sedangkan penelitian ini berfokus pada perilaku berjudi dalam permainan *billiard* pada kalangan remaja, serta dalam penelitian ini juga membahas terkait dampak berjudi *billiard* pada pelaku judi, yang mana di penelitian terdahulu tidak ada. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama membahas perjudian *billiard* sebagai bahan kajiannya.¹⁴

4. Kemudian penelitian terdahulu yang keempat, dilakukan oleh Rian Hari R & Qoni'ah Nur W pada tahun (2023) dengan judul “Perilaku Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Pengguna Judi Online”. Dalam penelitiannya memfokuskan pada analisa perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa pengguna judi online. Komunikasi interpersonal mengacu pada proses komunikasi yang berlangsung secara tatap muka, melibatkan pertemuan tatap muka dan melibatkan dua orang atau lebih dalam konteks terstruktur atau dalam beberapa kelompok kecil. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa perilaku komunikasi interpersonal mahasiswa pengguna judi online seringkali dipengaruhi oleh aktivitas judi online mereka. Komunikasi online melalui platform judi telah meningkat. Namun, judi online juga mengganggu komunikasi antarpribadi di dunia nyata, seperti hubungan

¹⁴ S Arieta & S Wahyuni. PERJUDIAN BILIAR DI MASYARAKAT DESA KIABU KECAMATAN SIANTAN SELATAN KABUPATEN KEPULAUAN ANAMBAS. *Jurnal Sosio-Komunika*, 2023, 3(1), 697-709.

dengan teman, keluarga, dan rekan kerja. Sedangkan penelitian ini berfokus pada perilaku berjudi dalam permainan *billiard* pada kalangan remaja, serta dalam penelitian ini juga membahas terkait dampak berjudi *billiard* pada pelaku judi. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama membahas terkait perilaku menyimpang yaitu tentang perjudian.¹⁵

5. Penelitian terdahulu yang terakhir yaitu penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Reyhan G. H & Radea Yuli A. pada tahun (2023) dengan judul “Dampak Berjudi dalam Pandangan Islam”. Penelitiannya hanya berfokus pada dampak-dampak negatif perilaku berjudi dalam pandangan islam saja. Dalam agama Islam perjudian digambarkan sebagai "transaksi antara dua pihak atas kepemilikan suatu objek atau layanan yang membantu dan menguntungkan satu pihak dan merugikan pihak lain dengan mengikat transaksi pada tindakan yang melibatkan taruhan. Hasil penelitiannya menunjukkan dampak berjudi yang mana menurut islam perjudian tidak mendorong produktivitas, sebaliknya, itu adalah pemborosan energi dan waktu bagi mereka yang terlibat didalamnya dan hal tersebut sudah ditegaskan dalam Al-Qur'an. Sedangkan penelitian ini berfokus pada perilaku judi dalam permainan *billiard* pada remaja dengan berbagai fenomena yang terjadi didalamnya. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama membahas tentang berjudi dan juga dampaknya.¹⁶

¹⁵ R H Ramadhan. Perilaku Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Pengguna Judi Online. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2023, 1(11).

¹⁶ M R G Hendrasjah & R Y A Hambali. Dampak Berjudi dalam Pandangan Islam. In *Gunung Djati Conference Series*, 2023, (Vol. 19, pp. 819-827).