

BAB II

LANDASAN TEORI

Landasan teori merupakan hal yang sangat penting diperlukan oleh peneliti guna untuk acuan atau arahan penelitian. Dengan adanya landasan teori, informasi yang didapat selanjutnya akan dijelaskan menggunakan pisau analisis. Sehingga, peneliti berharap dari penelitian ini dapat fokus dalam membedah fokus permasalahan dan tidak melebar. Adapun landasan teori yang diperlukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

A. Judi

a. Definisi Judi

Secara umum judi diartikan sebagai sesuatu kegiatan pertarungan yang bertujuan untuk memperoleh keuntungan dari hasil permainan atau pertandingan yang hasilnya tidak dapat diprediksi sebelumnya atau belum pasti hasilnya. Menurut Robert Carson & James Butcher, mendefinisikan perjudian sebagai sesuatu yang melibatkan memasang taruhan pada permainan atau kejadian tertentu dengan harapan memperoleh keuntungan atau kemenangan yang besar. Apa yang dipertaruhkan dapat saja berupa uang, barang berharga, makanan, dan lain-lain yang dianggap bernilai atau memiliki nilai tinggi.¹⁷ Sedangkan R. Soesilo mengartikan judi sebagai permainan yang kalah menangnya tergantung pada keberuntungan dan kesialannya saja, melainkan juga pada kemampuan bermain si pemain.¹⁸

¹⁷Robert Carson & James Butcher, dalam Johanes Papu, "Perilaku Berjudi". Diakses pada 15 Maret 2024 dari sumber <https://123dok.com/article/perilaku-berjudi-oleh-johanes-papu-create-enslaved-man.zkxdgd1y>.

¹⁸R. Soesilo, Pokok-pokok Hukum Pidana Peraturan Umum dan Delik-delik Khusus, (Bogor: Politeia, 1984), hlm. 185

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan judi setidaknya mengandung unsur-unsur seperti:

- 1) Ada permainan atau perbuatan manusia;
- 2) Bersifat untung-untungan atau tidak;
- 3) Menggunakan uang atau barang sebagai taruhannya.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa judi adalah setiap permainan yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan dengan merugikan pihak lain. Pihak yang menang akan menerima keuntungan materi sedangkan pihak yang kalah harus membayar dengan sejumlah materi. Hal ini tergantung pada nasib baik atau buruk serta juga pada kemampuan bermain si pemain.

b. Bentuk Perjudian

Pada hakikatnya perjudian sendiri akan selalu terus berkembang, sesuai dengan perkembangan zaman. Dimana dahulu perjudian dilakukan dengan permainan-permainan yang masih klasik, namun saat ini seiring dengan perubahan zaman, perkembangan permainan judi pun juga semakin beraneka ragam macamnya, di mana setiap permainan tersebut selalu menawarkan sesuatu yang sangat menggiurkan bagi peminatnya, dan tentunya akses untuk ke sana juga sangatlah mudah.

Berikut ini adalah jenis-jenis perjudian baik yang manual sampai kepada yang digital yaitu :

- 1) Roulette adalah jenis permainan perjudian dengan cara memasang taruhan pada angka atau kombinasi (angka atau warna) dari 37 angka (0 hingga 36 versi Eropa) atau 38 angka (00 hingga 36 versi Amerika) yang

dipilih pada roda yang berputar. Jika tebakannya benar maka kemenangannya adalah 36x taruhan.

- 2) Bloch Jach atau selikutan adalah perjudian yang bandarnya melayani beberapa penjudi, jika kartu sang bandar mempunyai angka paling tinggi maka semua pemain kalah taruhannya, dan sebaliknya bila kartu sang bandar lebih rendah, maka harus membayar kepada pemain judi. Namun biasanya bandar kalah terhadap satu atau dua pemain saja.
- 3) Lotre buntut nalo yaitu mengambil dua angka terakhir dari nomor nalo, kemudian pemain harus menebak salah satu angka dari 0 sampai 99. Jika pasangannya mengena, ia akan menerima 65x taruhannya.
- 4) Tekpo adalah permainan dengan kartu domino, siapa pun yang menang dengan angka tertinggi dialah pemenangnya. Jumlah peserta terbatas dan taruhannya kecil. Tekpo biasanya diadakan saat perayaan Pernikahan, khitanan dan untuk mengisi waktu.
- 5) Dadu atau Glodog yaitu jenis perjudian yang menggunakan sebuah dadu, caranya dengan menebak jumlah lingkaran yang ada di atas dadu, jika tebakannya sesuai akan dinyatakan sebagai kemenangan.
- 6) Dokding adalah permainan perjudian yang juga menggunakan dadu, namun berwajahkan gambar binatang. Setelah itu pemain memasang taruhan pada kolom gambar binatang dari kertas yang digelar di atas tanah atau lantai. Kemudian dadu dikopyok atau dilempar ke atas.
- 7) Adu dara yaitu 2 burung merpati yang dilepaskan pada lokasi tertentu dengan kesepakatan awal, kemudian barang merpati siapa yang datang lebih awal hal itu dinyatakan menang.

- 8) Oke' adalah melempar 2 uang logam ke atas, Jika uang yang jatuh bergambar burung maka dinyatakan mati, dan apabila gambarnya rupiah maka dinyatakan hidup.
- 9) Sabung ayam yaitu perjudian dengan cara mengadu 2 ayam jantan. Kemudian petaruh memilih salah satu dari 2 ayam tersebut, jika ayam yang dipihaknya menang, maka petaruh dianggap menang.
- 10) Togel merupakan bentuk perjudian Toto gelap yaitu salah satu bentuk perjudian bertaruh uang dengan menebak nomor-nomor yang akan dikeluarkan bandar togel.¹⁹

Dalam PP Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Penerbitan Perjudian jenis-jenis perjudian dibagi menjadi tiga kategori yaitu : 1.) Perjudian di kasino yang terdiri dari; Roulette, Blackjack, Baccarat, Creps, Keno, Tombola, Super Ping-Pong, Lotto Fair, Satan, Paykyu, Slot Machine (Jackpot), Ji Si Kie, Big Six Wheel, Chuc A Luck, Lempar paser pada papan yang berputar (Paseran), Pachinko, Poker, Twenty One, Hwa-Hwe, Kiu-Kiu. 2.) Perjudian di tempat keramaian yang terdiri dari; Lempar paser pada papan yang tidak bergerak, Lempar Gelang, Lempar Uang (Koin), Kim, Pancingan, Lempar Bola, Adu Ayam, Adu Sapi, Adu Kerbau, Adu Domba, Pacu Kuda, Karapan Sapi, Pacu Anjing, Hailai, Mayong, Erek-erek. dan 3.) Perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan yaitu; Adu Ayam, Adu Sapi, Adu Kerbau, Adu Domba, Pacu Kuda, Karapan Sapi.²⁰

¹⁹ Lihat juga dalam Haryanto, Indonesia Negara Judi. Diakses pada 28 Juli 2024 dari sumber <http://arhieftstyle87.wordpress.com/2008/04/10/judi-pengertian-dan-jenis2nya/>.

²⁰ <https://peraturan.bpk.go.id/Details/65356/pp-no-9-tahun-1981>. Diakses pada 29 Juli 2024

Dari kesepuluh jenis perjudian di atas dan termasuk dalam PP No 9 Tahun 1981 tersebut hanyalah sebagai contoh saja, karena jenis perjudian sangatlah banyak sekali coraknya. Bahkan lebih dari ratusan jenisnya, hal ini tidak mengherankan, karena jenis permainan apa pun bisa dijadikan sebagai taruhan. Bahkan perbuatan manusia juga bisa dijadikan ajang perjudian.

B. Billiard

a. Definisi Billiard

Kata *billiard* diperkirakan berasal dari kata “*billart*” yang artinya tongkat kayu atau “*bille*” yang artinya bola. Banyak orang mendefinisikan *billiard* sebagai permainan yang dimainkan dengan menggunakan tongkat untuk menyodok bola-bola kecil yang akan dimasukkan ke dalam lubang meja. Namun, *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 dimasukkan ke dalam lubang meja. Di Indonesia kata *billiard* merupakan kata asing (tidak baku) dari kata biliar sehingga penulisan yang benar adalah biliar. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) tahun 2016, definisi “biliar” adalah permainan yang menggunakan bola (kecil) dari gading dan sebagainya dan tongkat panjang di atas meja persegi panjang yang berlapis kain laken.²¹

Pada dasarnya, *billiard* merupakan cabang olahraga yang membutuhkan kefokusannya yang tinggi atau bisa dikatakan termasuk cabang

²¹ <https://kbbi.web.id/biliar>. Diakses pada 2 Agustus 2024.

olahraga konsentrasi, sehingga sangat dibutuhkan ketahanan dan pemahaman mental yang bagus serta harus diimbangi dengan kemampuan fisik yang prima.

b. Perlengkapan dalam Permainan *Billiard*

1) Meja *Billiard*

Meja *billiard* digunakan sebagai tempat arena permainan. Meja *billiard* memiliki total 6 lubang, tiga di setiap sisi meja. Meja *billiard* dilapisi dengan kain khusus yang disebut kain laken. Dalam dunia *billiard*, meja *billiard* sendiri memiliki jenis dan ukuran yang berbeda-beda. Namun secara umum, ukuran meja *billiard* panjangnya dua kali lipat dari lebarnya. Ukuran meja *billiard* mulai dari 7, 8, dan 9 Feet. Meja *billiard* ukuran 9 Feet biasanya adalah meja yang sering digunakan untuk permainan serius (Profesional/kompetisi).

2) *Cue Ball* (Bola Putih)

Cue Ball adalah bola putih yang digunakan untuk menghubungkan antara *Stick*/tongkat dan bola sasaran. Umumnya setiap bola putih termemiliki titik-titik merah yang membantu pemain untuk mengontrol bola dan melakukan teknik tertentu.

3) Bola Sasaran

Bola sasaran adalah target utama dalam permainan *billiard*. Bola sasaran terdiri dari 15 bola dengan nomor dan warna berbeda-beda serta angka berurutan 1 sampai dengan 15. Tujuannya adalah memasukkan bola-bola ini ke dalam lubang yang tersedia di meja. Pemain tidak boleh

menyodok bola sasaran secara langsung tetapi harus menyodok bola putih terlebih dahulu.

4) *Cue* (*Stick* atau Tongkat)

Cue atau *stick* adalah sebuah tongkat yang menjadi alat utama dalam olahraga billiard. *Stick* ini digunakan sebagai alat penyodok pada saat bermain *billiard*. *Stick billiard* terbuat dari kayu yang memiliki corak/motif dan ada juga yang berbahan dari Carbon.

5) *Rack* atau *Triangle*

Rack atau segitiga adalah media penata untuk menempatkan bola sasaran dan digunakan tepat sebelum pertandingan dimulai.

6) Master Tip

Master tip merupakan salah satu komponen yang ada di *stick billiard* tepatnya berada di bagian ujung atas *stick*. Tip sendiri berfungsi untuk membantu pemain dalam membuat/menghasilkan efek seperti *draw*, *stune*, *follow* dan *english* pada bola ketika melakukan tembakan.

7) *Chalk*

Chalk adalah kapur yang digunakan untuk menggosok *cue tip* agar permukaan *cue tip* tidak menjadi licin dan tidak akan meleset pada saat menyodok bola.

8) *Glove* (Sarung Tangan)

Sarung tangan merupakan salah satu perlengkapan yang digunakan para pemain. Sarung tangan ini tidak bersifat wajib, biasanya digunakan oleh pemain dengan tujuan menghindari keringat di tangan saat bermain, sebab saat berkeringat tangan akan terasa kesat. oleh karena

itu, penggunaan sarung tangan dimaksudkan untuk membuat permukaan tangan tetap licin saat ingin menyodok bola.

9) *Bridge*

Bridge merupakan alat bantu yang digunakan jika pemain tidak mendapatkan jangkauan untuk menyodok bola dengan tangan.

10) *Extension*

Extension adalah suatu alat pembantu untuk menambah panjang dan bobot *ceu (stick)* yang di pasang pada pangkal belakang.²²

c. Teknik dalam Permainan *Billiard*

1) *Follow Shot*

Follow shot merupakan tembakan atau pukulan yang dilakukan pada sudut bola putih atau diatas titik tengah. Efek dari pukulan ini menyebabkan bola putih melaju kedepan setelah kontak dengan bola sasaran.

2) *Stop Shot*

Stop shot merupakan jenis pukulan dasar dalam permainan *billiard*. Teknik melakukan *stop shot* adalah dengan menembak atau memukul titik senter atau tengah dari bola putih. Pukulan dilakukan dalam satu garis lurus. Hasil terbaik yang bisa didapatkan dari teknik *stop shot* adalah bola akan berhenti di tempat atau bergerak seminimal mungkin setelah menabrak bola sasaran, setidaknya dapat menghentikan laju bola putih terlalu jauh.

²² Lihat dalam Channel Youtube Radball Taman Palem, PERALATAN DAN JENIS PERMAINAN BILLIARD-RECREATIO USEETV PART 2. Diakses pada 4 Agustus 2024 dari sumber <https://www.youtube.com/watch?v=VyztezDQaus>.

3) *Draw Shot*

Teknik ini mengharuskan pemain memukul bola dibawah titik tengah atau dibawah titik senter atau tepat di arah jam 6. Efek yang dihasilkan dari pukulan ini adalah bola akan berjalan mundur setelah kontak dengan bola sasaran. Hal ini jika bola ssaran dipukul sejajar. Sedangkan jika tidak sejajar, pantulan bola akan lebih melebar.

4) *Spin Shot*

Spin shot adalah pukulan yang dilakukan dengan cara memukul bola sedikit di kiri atau kanan titik tengah pada bola putih (*cue ball*). Efek yang dihasilkan dari pukulan ini adalah bola akan bergerak ke arah yang tidak terduga setelah kontak dengan bola sasaran ataupun memantul ke tepi meja.

5) *Jump Shot*

Jump shot atau tembakan lompat adalah salah satu tembakan yang paling sulit di permainan *billiard*. Teknik *jump shot* merupakan suatu teknik agar membuat bola putih melompat untuk menghindari bola-bola yang menghalangi jalur bola putih menuju bola sasaran. *Jump shot* dilakukan dengan menggunakan *stick* khusus. Caranya dengan menekan bola putih dari atas, sehingga bola tersebut menekan laken dan efeknya bola putih bereaksi bergerak ke atas.

6) *English Shot*

English shot atau tembakan efek juga termasuk teknik yang sulit. Sebab, dalam teknik ini terdapat defleksi saat memukul bola putih. Teknik ini mungkin akan bergerak tidak sesuai dengan rutenya. Namun,

dengan teknik *english shot* pergerakan bola putih dapat di manupulasi sedemikian rupa oleh pemain untuk mendapatkan parkir yang baik untuk tembakan selanjutnya.

7) *Masse*

Masse adalah teknik tembakan yang bisa di bilang sangat sulit. Teknik *masse* biasa dilakukan pada saat bola sasaran terhalang oleh bola-bola lainnya. Teknik ini dilakukan dengan cara memukul bagian atas bola putih (*cue ball*). Efeknya akan membuat bola putih bergerak melengkung.²³

C. Remaja

a. Definisi Remaja

Kata “remaja” berasal dari bahasa latin yaitu *adolescence* yang berarti tumbuh atau menjadi dewasa. Masa remaja merupakan salah satu fase perkembangan manusia. Secara umum, masa remaja merupakan masa peralihan atau peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan biologis, psikologis, dan sosial. Anna Freud berpendapat bahwa suatu proses perkembangan yang terjadi pada masa remaja meliputi perubahan-perubahan yang berkaitan dengan perkembangan psikoseksual, serta perubahan hubungan dengan orang tua dan cita-citanya, dimana pembentukan cita-cita merupakan suatu proses yang diklaim membentuk arah masa depan tertentu.

Anna Freud, berpendapat bahwa pada masa remaja terjadi proses perkembangan meliputi perubahan-perubahan yang berhubungan dengan

²³ <https://www.bola.com/ragam/read/5019641/macam-macam-teknik-pukulan-dasar-olahraga-biliar-yang-harus-diketahui-dan-dikuasai>. Diakses pada 4 Agustus 2024.

perkembangan psikoseksual, dan juga terjadi perubahan dalam hubungan dengan orangtua dan cita-cita mereka, dimana pembentukan cita-cita merupakan proses yang diklaim membentuk orientasi masa depan.²⁴

Menurut organisasi kesehatan dunia atau biasa kita kenal dengan WHO, remaja adalah mereka yang berusia 10-19 tahun. Sedangkan menurut peraturan RI Nomor 25 Tahun 2014, remaja didefinisikan sebagai penduduk yang berusia antara 10-18 tahun. Menurut Badan Kependudukan Dan Keluarga Berencana (BKKBN), rentang usia remaja adalah antara 10-24 tahun dan belum menikah. Namun jika diusia tersebut sudah menikah, hal itu tidak lagi dikatakan sebagai remaja.

b. Ciri-Ciri Remaja

Masa remaja merupakan masa-masa yang sulit baik bagi remaja itu sendiri maupun orangtuanya. Menurut Jahja, ada beberapa perubahan khusus yang terjadi selama masa remaja sekaligus sebagai ciri-ciri masa remaja, yaitu:

1) Terjadi peningkatan emosional secara cepat pada masa remaja awal.

Peningkatan emosional ini merupakan akibat dari perubahan fisik, trauma hormonal yang terjadi pada masa remaja dari segi keadaan sosial, peningkatan emosi ini merupakan tanda bahwa generasi muda berada pada situasi baru yang berbeda dari sebelumnya.

2) Perubahan fisik yang cepat juga menyertai kematangan seksual.

Terkadang perubahan tersebut membuat remaja merasa tidak yakin terhadap diri dan kemampuannya. Perubahan fisik yang cepat, baik

²⁴ Yudrik Jahja, Psikologi Perkembangan, (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 219

secara internal seperti pada sistem peredaran darah, pencernaan, dan pernapasan, maupun secara eksternal seperti tinggi badan, berat badan, dan proporsi tubuh, yang berdampak besar terhadap citra diri remaja.

- 3) Perubahan minat dan hubungan dirinya dengan orang lain. Dimasa remaja, banyak hal-hal dari masa kanak-kanak yang menarik perhatian bagi dirinya tergantikan oleh hal-hal menarik yang baru dan lebih dewasa. Hal ini terjadi karena adanya tanggung jawab yang lebih besar muncul pada masa remaja dan remaja diharapkan dapat memusatkan perhatiannya pada hal-hal yang lebih penting. Perubahan juga terjadi dalam hubungan dengan orang lain. Remaja tidak lagi berhubungan hanya dengan sesama jenis saja, tetapi juga lawan jenis dan orang dewasa.
- 4) Perubahan nilai, dimana apa yang mereka anggap penting di masa kecil menjadi kurang penting seiring bertambahnya usia.
- 5) Banyak generasi muda yang bersikap ambivalen terhadap perubahan yang sedang terjadi. Di satu sisi, mereka menginginkan kebebasan, namun di sisi lain, mereka takut akan tanggung jawab yang terkandung dalam kebebasan tersebut dan meragukan kemampuan mereka sendiri untuk memikul tanggung jawab tersebut.²⁵

D. Teori Pertukaran Sosial (George C. Homans)

Teori yang digunakan pada penelitian yang berjudul “Perilaku Judi *Billiard* pada Remaja di Desa Dawung Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri” ini adalah teori pertukaran sosial yang digagas oleh George Caspar Homans. George C. Homans adalah seorang sosiolog Amerika kelahiran

²⁵ Ibid, 238

Boston pada 11 Agustus 1910. Ia dibesarkan pada lingkungan yang kaya raya. Homans terkenal karena penelitiannya dalam perilaku sosial dan karyanya termasuk *The Human Group*; teori pertukaran dan berbagai proposisi yang ia tegakkan untuk lebih menjelaskan perilaku sosial. Dalam teori ini menjelaskan tentang perilaku dasar yang didasarkan pada imbalan dan biaya, sehingga Homans tidak menyangkal pandangan Durkheim terkait sesuatu yang baru dapat muncul dari adanya interaksi.

Namun, Homans Berargumen bahwa fenomena yang muncul tersebut dapat dijelaskan dengan prinsip psikologis. Homans membatasi karya teoritisnya pada interaksi sosial sehari-hari, namun ia juga sangat yakin bahwa sosiologi yang didasarkan prinsip-prinsip ini pada akhirnya dapat menjelaskan semua perilaku sosial. menurut George Ritzer, teori Homans didasarkan pada asumsi dasar ekonomi (pilihan rasional), yaitu individu memberikan sesuatu dan menerima sesuatu, tanpa memperhatikan apakah hal itu menguntungkan atau tidak.²⁶

Dari teori yang digagas B.F Skinner yang pada intinya membahas terkait gerak manusia didasarkan pada rangsangan dari lingkungannya, kemudian hal tersebut menyebabkan Homans mengembangkan beberapa proposisi yang merupakan inti dari teori pertukaran sosial. Proposisi-proposisi tersebut antara lain sebagai berikut:

²⁶ George Ritzer & Douglas J. Goodman, Teori Sosiologi dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Posmodern, (Penerbit Kreasi Wacana, 2009), hlm. 458

1. Proposisi Sukses (*The Success Proposition*)

“Untuk semua tindakan yang dilakukan seseorang, semakin sering tindakan tertentu seseorang di beri penghargaan atau hadiah, kemungkinan besar orang itu semakin mungkin melakukan tindakan itu”.²⁷

Proposisi ini menurut Homans merupakan situasi dimana seseorang cenderung meminta bantuan pada orang lain jika orang tersebut mendapat kesuksesan atau hadiah di masa lalunya dari bantuan yang diberikan. Dengan ini semakin sering seseorang meminta bantuan dan mendapat kesuksesan atau hadiah, maka akan semakin sering juga ia meminta bantuan yang lebih banyak. begitupun orang yang dimintai bantuan yang mana semakin sering ia dimintai bantuan dan dihargai bantuan tersebut, maka semakin bersedia ia membantu dengan persetujuan di masa lalunya. Secara umum proposisi sukses memiliki beberapa perilaku atau tahap yang sesuai yakni; tindakan seseorang, hasil yang mendapat penghargaan dan akhirnya, dan pengulangan tindakan yang semula atau yang pernah dilakukan.

Jika dilihat kembali bantuan-bantuan atau penghargaan yang sering diberikan lebih cenderung menghasilkan kejenuhan yang menyebabkan hal-hal atau penghargaan yang dilakukan dengan sering memicu pengulangan perilaku semakin kecil atau bahkan pengulangan perilaku yang semakin tidak teratur. Berbeda dengan pemberian bantuan atau penghargaan yang jarang dilakukan cenderung mendatangkan perilaku berulang dari individu dan tidak menghasilkan kejenuhan atau bahkan pengulangan perilaku semakin berkurang. Anggapan dari Homans adalah penghargaan yang

²⁷ George Ritzer, Teori Sosiologi dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, Edisi kedelapan, 2012), hlm. 719

sewaktu-waktu (tidak teratur) lebih mungkin menimbulkan perilaku yang berulang (seperti dalam perilaku perjudian) dari pada penghargaan yang dilakukan secara teratur. Penghargaan yang sering dilakukan lebih cenderung menghasilkan kejenuhan dari pada penghargaan yang jarang dilakukan akan lebih cenderung menarik seseorang untuk mengulangi hal yang dilakukan sebelumnya.

2. Proposisi Stimulus (*The Stimulus Proposition*)

“Jika di masa lampau kejadian stimulus tertentu, atau sekumpulan stimulus adalah kejadian ketika tindakan seseorang diberi penghargaan atau hadiah, maka semakin mirip stimulus masa kini dengan stimulus di masa silam, semangkin besar kemungkinan orang itu melaksanakan tindakannya, atau tindakan serupa”.²⁸

Hal ini berasal dari keterkaitan Homans terhadap proses generalisasi, yaitu kecenderungan untuk memproduksi perilaku dalam keadaan yang serupa. Namun ia juga menganggap proses diskriminasi itu penting. Seseorang akan mampu merespon rangsangan yang tidak relevan, setidaknya sampai situasinya diperbaiki dari kesalahan yang berulang. Semua itu dipengaruhi oleh keadaan kewaspadaan atau perhatian individu terhadap rangsangan.

3. Proposisi Nilai (*The Value Proposition*)

“Semakin bernilai hasil tindakan seseorang bagi dirinya, semakin besar kemungkinan dia untuk melaksanakan tindakan itu”.²⁹

²⁸ Ibid, 720

²⁹ Ibid, 721

Dalam proposisi ini Homans memperkenalkan konsep imbalan dan hukuman. Penghargaan atau hadiah adalah tindakan yang bernilai positif. Meningkatnya nilai hadiah atau penghargaan lebih cenderung mendatangkan perilaku yang diinginkan. Hukuman adalah tindakan yang bernilai negatif. Meningkatnya hukuman berarti bahwa seseorang cenderung menampilkan perilaku-perilaku yang kurang dan tidak diinginkan. Homans menganggap bahwa hukuman sebagai cara yang tidak efisien untuk membuat orang mengubah perilaku mereka, karena orang dapat bereaksi terhadap hukuman dengan cara yang tak diinginkan. Homans juga menjelaskan bahwa teorinya sebenarnya bukanlah teori hedonistik, artinya hadiah dapat berupa materi (misalnya uang) atau non materi (membantu orang lain).

4. Proposisi Kejenuhan-Kerugian

“Apabila seseorang dimasa lampau menerima sesuatu penghargaan atau hadiah khusus dalam kurun waktu yang belum lama, semakin kurang pula baginya nilai setiap unit penghargaan atau hadiah yang akan diterima selanjutnya”.³⁰

Homans mendefinisikan konsep bahwa beberapa orang yang sangat sering saling membantu atau memberi dan menerima penghargaan atau hadiah, menyebabkan penghargaan itu tidak lagi bernilai bagi mereka. Konsep lain yang di paparkan oleh Homans adalah kerugian dan kejenuhan, kerugian di definisikan sebagai hilangnya penghargaan tidak jadi melakukan tindakan yang direncanakan. Keuntungan yang dimaksud dalam

³⁰ Ibid, 721

teori ini dilihat sebagai sejumlah penghargaan atau hadiah yang lebih besar yang diperoleh atas jumlah biaya yang dikeluarkan. Dengan hal ini Homans memperbaiki proposisi ini sebagai “semakin besar keuntungan yang diterima seseorang sebagai hasil dari tindakannya, semakin mungkin dia untuk melakukan tindakan itu”.³¹

5. Proposisi Persetujuan-Agresi

Proposisi A : “Ketika tindakan seseorang tidak mencapai penghargaan atau hadiah yang dia harapkan, atau menerima hukuman yang tidak dia harapkan, dia akan marah, dia lebih mungkin untuk melakukan perilaku agresif, dan hasil perilaku demikian menjadi makin berharga baginya”.

Proposisi A mengenai persetujuan-agresi mengacu kepada emosi-emosi negatif. Homans mengakui bahwa ketika seseorang tidak mendapat apa yang diharapkan, dia menjadi frustrasi. Seseorang yang sangat memerhatikan penggunaan kata behavioris sama sekali takkan mengacu pada pengharapan, namun kata itu mengacu pada suatu keadaan pikiran. Homans lalu melanjutkan bahwa frustrasi terhadap pengharapan tidak hanya disebabkan pada keadaan faktor internal namun juga dari faktor eksternal.

Proposisi B : “Ketika tindakan seseorang menerima penghargaan yang dia harapkan, khususnya suatu penghargaan yang lebih besar daripada yang dia harapkan, atau tidak menerima hukuman yang dia harapkan, dia akan merasa senang, dia menjadi lebih mungkin melaksanakan perilaku

³¹ Ibid, 722

menyetujui, dan hasil dari perilaku demikian menjadi lebih bernilai baginya”.³²

Proposisi B mengenai persetujuan-agresi ini lebih mengacu pada emosi-emosi yang lebih positif. Seperti pada keadaan dimana karyawan mendapat bantuan yang diharapkan dan pihak lain yang membantunya mendapat pujian yang diharapkan, keduanya merasa senang dan lebih memungkinkan mendapat ataupun memberi bantuan (penghargaan). Bantuan dan pujian menjadi lebih berharga dan bernilai bagi satu sama lainnya.

6. Proposisi Rasionalitas (*The Rationality Proposition*)

“Dalam memilih di antara berbagai tindakan alternatif, seseorang akan memilih satu tindakan diantaranya, yang dia anggap pada saat itu mempunyai nilai hasil *Value* (V), yang dilipatgandakan dengan *Probability* (P), untuk mendapatkan hasil yang lebih besar”.³³

Jika proposisi sebelumnya banyak dipengaruhi oleh behaviourisme (perilaku sosial), Proposisi rasionalitas sangat jelas di pengaruh oleh teori pilihan rasional pada pendekatan homans. Pada dasarnya, orang menelaah melakukan kalkulasi atas berbagai tindakan alternatif yang tersedia baginya. Mereka membandingkan jumlah imbalan atau hadiah yang diasosiasikan dengan setiap tindakan.

Penghargaan atau hadiah yang bernilai tinggi akan hilang nilainya jika aktor menganggap bahwa hadiah itu tidak akan mungkin untuk dicapainya. Sebaliknya, imbalan atau hadiah yang bernilai rendah akan

³² Ibid, 722-723

³³ Ibid, 723

mengalami pertambahan nilai jika aktor menganggap bahwa hadiah itu sangat mudah untuk dicapainya. Maka terjadi interaksi antara nilai dari penghargaan atau hadiah dan kemungkinan untuk mencapainya. Homans menghubungkan proposisi rasionalitas dengan proposisi sukses, stimulus, dan nilai. Yang mana pada proposisi rasionalitas memberitahu kita bahwa kemungkinan seseorang untuk melakukan sesuatu tindakan tergantung pada persepsi-presepsi mereka atas kemungkinan keberhasilan yang di dapat.

Dengan menggunakan teori pertukaran sosial sebagai pisau analisis, peneliti dapat menyusun pertanyaan penelitian yang lebih terfokus dan menggali lebih dalam tentang perilaku judi *billiard* di kalangan remaja dengan berbagai fenomena yang terjadi di dalamnya. Peneliti juga dapat memanfaatkan teori untuk menjelaskan bagaimana perilaku ini berkembang, serta dampak negatif yang mungkin ditimbulkan, baik dari sisi psikologis maupun sosial bagi remaja di Desa Dawung. Sebagai hasilnya, teori tidak hanya menjadi alat analisis, tetapi juga sebagai panduan untuk memberikan solusi yang tepat dalam upaya pencegahan dan intervensi terhadap perjudian di kalangan remaja.