BAB II
KAJIAN PUSTAKA

1.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini didukung dengan berbagai sumber dan referensi. Dimana referensi tersebut mendukung dan sebagai sumber acuan dalam pengerjaan paper artikel ini. Adapun sumber rujukan referensi yang *Pertama* adalah penelitian yang di tulis oleh Susanti. Dengan judul "Judi Online dan Kontrol Sosial dan Kontrol Masyarakat Pedesaan" (2021) yang bertujuan meneliti dan menganalisis danmpak dan kontrol masyarakat terhadap judi live ding dong yang menggunakan metode pendekatan Kualitatif deskriptif. Hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya aktivitas ini memberikan dampak yang buruk terhadap individu sebagai pemain maupun lingkungan masyarakat. Dampak yang ditimbulkan tersebut antara lain perselisihan rumah tangga, perselisihan antar warga, pencurian dan keresahan. Aktivitas judi Live Ding Dong tidak hanya dilakukan oleh kalangan dewasa saja melainkan ada anak-anak hingga remaja. Mereka melakukannya sendiri dengan menggunakan smartphone yang terkoneksi jaringan internet maupun meman-faatkan jasa bandar. Sementara kontrol terhadap aktivitas judi online Live Ding Dong dilakukan melalui pemberian tegur-an kepada pemilik Kedai Kopi atau warung, pemilik lahan yang digunakan untuk tempat berkumpul, bandar, memasang himbauan bahaya judi, hingga melalui ceramah agama.

Kedua penelitian yang ditulis oleh M. Yuda Kurniawan, Taufik Siregar dan Sri Handayani yang berjudul "Penegakan Hukum Oleh Polri Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Pada Kepolisian Daerah Sumatera Utara)" Tahun 2022. Jenis penelitian hukum adalah yuridis normatif yaitu penelitian yang menemukan kebenaran koherensi, yaitu adakah aturan hukum sesuai norma dan adakah norma yang berupa perintah atau larangan itu sesuai dengan prinsip hukum, serta apakah tindakan seseorang sesuai dengan norma hukum atau prinsip hukum. Isi dari penelitian ini membahas Penegakan hukum oleh polri terhadap pelaku tindak pidana judi online di Kepolisian Daerah Sumatera Utara adalah dilaksanakan dengan berdasarkan kepada ketentuan Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang No.19 Tahun 2016 atas perubahan Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, hambatan dalam proses penegakan hukum terhadap pelaku tindak pidana judi online di Kepolisian Daerah Sumatera Utara adalah: kurangnya anggaran untuk melakukan penyelidikan dan penyidikan tindak pidana judi online. Meningkatnya modus kejahatan judi online tidak diiringi dengan peningkatan kualitas dan kuantitas personil Polri. Kurangnya penguasaan tekhologi informasi oleh penyidik dalam mengungkap pelaku tindak pidana perjudian online. Kurangnya identitas para pelaku dan kurangnya saksi. Kurangnya bukti dalam proses pemberkasan. Kurangnya kerjasama yang terjalin antara Polri dengan provider danmasyarakat untuk memperoleh informasi terkait tindak pidana judi online. Kurangnya kerjasama yang terjalin antara Polri dan Jaksa Penuntut Umum

dalam proses penyidikan tindak pidana judi online. Kurangnya kepedulian masyarakat untuk bekerja sama dengan kepolisian dalam mengungkap tindak pidana perjudian online.

Ketiga penelitian yang ditulis oleh Yozzi yudha pratama dan Erianjoni Erianjoni pada tahun 2022 yang berjudul "Motif Mahasiswa di kota Padang bermain judi online" dalam penelitian ini menggunakan kualitatif dengan tipe fenomenologi. Melalui penelitian kualitatif peneliti dapat mengenali subjek. Dengan hasil penelitian ini pada dasarnya yang mendorong mahasiswa kota Padang bermain judi online adala motif sebab yang terdiri dari motif sosial, motif keamanan, motif perstie, dan motif ekonomi

Keempat judi merupakan salah satu bentuk penyakit masyarakat dan masuk dalam kualifikasi kejahatan. Maraknya judi akan merusak sistem sosial masyarakat itu sendiri, seperti halnya dalam agama islam juga melarang perjudian, perbuatan judi dan pertaruhan dianggap sebagai dosa atau perbuatan haram. Judi merupakan bujukan setan untuk tidak mentaati perintah Tuhan. Karena itu sifatnya jahat dan merusak. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Kartono (2015), bahwa, judi merupakan salah satu penyakit masyarakat yang dalam sejarah dari generasi ke generasi tidak mudah untuk diberantas. Penyakit masyarakat dalam konteks ini yaitu segenap tingkah laku manusia yang dianggap tidak sesuai dengan norma yang ada di dalam masyarakat dan adat istiadat atau tidak terintegrasi dengan tingkah laku umum. Menurut Kartono (2015), bermain judi merupakan salah satu perilaku yang dilarang oleh norma jawa. Di jawa judi digolongkan dalam aktivitas 5-M

(ma-lima) yang harus disingkirkan atau merupakan tabu. 5-M itu ialah: (1) Minum-minuman keras dan mabukmabukan; (2) Madon, bermain dengan wanita pelacur; (3) Maling, mencuri; (4) Madat, minum candu, bahan narkotik, ganja, dan lain-lain; (5) Main judi bebotohan, berjudi dan bertaruh. Sebagaimana di ketahui bahwa perjudian merupakan suatu tindakan yang jelas melanggar hukum. Sebab berjudi itu membuat orang menjadi malas, tidak mengenal rasa malu, berkulit dan bermuka tebal

Kelima penelitian yang dilakukan oleh Igo Wilanda (2021) yang berjudul "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Universitas Negeri Padang Bermain Judi Online Menggunakan Analisis Faktor". Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiwa Universitas Negeri Padang yang bermain judi online yang aktif pada semester Juli Desember 2020. Sampel penelitian berjumlah 75 responden yang dipilih menggunakan teknik snowball sampling. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner online yang terdiri dari 15 pernyataan dengan skala Likert. Pada penelitian ini yang menjadi variabel yaitu psikologis (X1), lingkungan pergaulan (X2), Ekonomi (X3), jaminan (X4), keluarga (X5), situasional (X6). Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh bahwa terdapat tiga faktor yang mempengaruhi mahasiswa Universitas Negeri Padang bermain judi online, yaitu faktor 1 yang dicirikan oleh variabel psikologis dan ekonomi, faktor 2 yang dicirikan oleh variabel lingkungan pergaulan, faktor 3 yang dicirikan oleh variabel jaminan dan situasional.

Keenam penelitian berjudul "Judi Bola Online (studi kasus pada mahasiswa Universitas Negeri Makassar) oleh Nazaruddin Zainal (2018). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa mahasiswa unm di dorong bermain judi online disebabkan oleh faktor ekonomi, situasional, faktor belajar, faktor persepsi terhadap probabilitas kemenangan dan keterampilan. Dan memiliki dampak negatif terhadap akademik dan non akademik

Ketujuh penelitian berjudul "Peranan Kepolisian Dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian (Studi Kasus di Wilayah Polsek Bajeng Kabupaten Gowa Tahun 2014 – 2016) " oleh Muliadi Irawan Departemen Hukum Pidana Fakultas Pidana Hukum Universitas Hasanuddin Makassar tahun 2017. Penelitian Irawan membahas tentang mengetahui upaya-upaya yang dilakukan oleh kepolisian dalam menanggulangi tindak pidana perjudian di wilayah Kecamatan Bajeng dan juga untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi oleh kepolisian dalam menanggulangi tindak pidana perjudian di wilayah Kecamatan Bajeng. Upaya yang dilakukan menggunakan tiga bagian pokok yaitu upaya Pre-Emtif, upaya Preventif dan upaya Represif.

Kedelapan penelitian yang dilakukan oleh (Hardiansyah,2016) mengatakan bahwa ada 26 orang yang bermain 7 kali dalam seminggu dari 75 responden, ini menunjukkan banyaknya siswa yang bermain judi online. Yang berjudul

Kesembilan menurut Soleman (2008: 31) sebagian besar permainan online hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik sehingga menyebabkan munculnya kecanduan bermain permainan online. Secara sosial hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama menjadi jauh berkurang. Secara psikis, pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan. Selain sulit konsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos terkadang juga sampai menghindari pekerjaan. Hal ini dapat terjadi karena dengan bermain permainan online, individu menjadi acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya.

Kesepuluh hasil penelitian yang dilakukan oleh Dika Sahputra , Anisya Afifa, Adinda Muna Salwa, Nurman Yudhistira, Liyani Azizah Lingga Universitas Islam Negeri Sumatera Utara dengan judul "Dampak Judi Online Terhadap Kalangan Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi)" bahwa judi online dapat menyebabkan dampak buruk yang mana dari segi prestasi, kegamaan, psikis dan sosial

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

1.2 Konsep Perjudian

Menurut undang-undang Hukum Pidana pasal 303 ayat 3, perjudian itu dinyatakan sebagai berikut: Main judi berarti tiap-tiap permainan yang kemungkinan akan menang pada umunya tergantung pada untung-untungan saja, juga kalau kemungkinan bertambah besar, karena pemain lebih pandai atau lebih cakap. Main judi mengandung juga segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau main itu, demikian juga segala pertaruhan lainnya. maka ada 3 unsur yang harus terpenuhi agar suatu perbuatan dapat dikatakan perjudian, ketiga unsur tersebut adalah :

a) Permainan/perlombaan.

   Perbuatan yang dilakukan biasanya berbentuk permainan atau perlombaan.Jadi dilakukan semata-mata untuk bersenang-senang atau kesibukan untuk mengisi waktu senggang guna menghibur hati. Jadi pada dasarnya bersifat rekreatif, namun disini para pelaku tidak harus terlibat dalam permainan, karena boleh jadi mereka adalah penonton atau orang yang ikut bertaruh terhadap jalannya sebuah permainan atau perlombaan.

b) Untung-untungan.

   Untuk memenangkan perlombaan atau permainan, lebih banyak digantung kanpada unsure spekulatif/kebetulan atau untung-untungan, atau factor kemenangan yang diperoleh dikarenakan kebiasaan atau kepintaran pemain yang sudah sangat terbiasa atau terlatih.

c) Ada taruhan.

Dalam permainan atau perlombaan ini ada taruhan yang dipasang oleh para pihak pemain atau bandar. Baik dalam bentuk uang ataupun harta benda lainnya, bahkan kadang istripun bisa dijadikan taruhan. Akibat adanya taruhan tersebut, maka tentu saja ada pihak yang diuntungkan dana pihak yang dirugikan. Unsur ini merupakan unsur yang paling utama untuk menentukan apakah sebuah perbuatan dapat disebut sebagai judi atau bukan. Jadi perjudian itu adalah suatu permainan yang dilakukan oleh beberapa pihak dengan mengharapkan kemenangan secara untung-untungan dengan menggunakan taruhan sesuatu yang bernilai atau berharga dalam suatu tempat, atau pertaruhan sesuatu yang berharga yang diadakan beberapa pihak dalam suatu tempat dengan menerka menang kalahnya dalam suatu perlombaan serta pertandingan.

1. Sejarah Perjudian

Judi, mendengar namanya saja kita pasti sudah membayangkan kalau permainan ini adalah permainan yang dilakukan oleh beberapa orang sambil memegang kartu dan biasanya menggunakan uang sebagai taruhannya. Jika melihat pada artinya dari Wikipedia, " Judi ialah permainan yang melibatkan pertaruhan harta ataupun penaruhan "nilai". Dalam perjudian, pihak yang kalah dalam permainan harus membayar sejumlah nilai kepada pihak yang menang. Biasanya ia menghabiskan tempo masa yang singkat untuk mendapatkan hasil keputusan sama ada menang atau kalah "

Terdapat banyak jenis permainan yang boleh dianggap sebagai perjudian. Contohnya: Nombor Ekor, Sabung Ayam, Judi Bola. Pada lazimnya, perjudian dianggap sebagai amalan yang buruk kerana ia merupakan satu bentuk pengagihan harta yang tidak adil: Dalam perjudian, pihak yang menang akan mendapat harta tanpa melakukan apa-apa yang produktif. Lebih-lebih lagi kemenangan dalam perjudian biasanya bergantung kepada nasib.

Begitulah setidaknya arti dari judi, perjudian atau taruhan ini menurut Wikipedia. Dan kini berdasarkan kemajuan dunia pengetahuan dan teknologi, perjudian juga telah bertransformasi menjadi online yang bisa dimainkan melalui internet. Bahkan judi saat ini sudah tidak perlu lagi bertatapan muka atau saling bertemu dan sudah bisa dimainkan hanya melalui seperangkat komputer atau handphon yang kita miliki.

a. 2300 SM (Kemunculan judi Lotere)

Bukti tertua dari permainan judi ini diperkirakan ada sejak 2300 SM, bukti paling nyata dari permainan jenis perjudian ini ditemukan di China Kuno. Dari sebuah penggalian ditemukan salah satu jenis permainan yang menurut para ahli adalah salah satu permainan kesempatan atau kini sering disebut Lotere. Para peneliti mengklaim telah menemukan bukti terbaru berupa slip Keno (sejenis permainan kesempatan) yang digunakan sekitar tahun 200 SM sebagai permainan undian yang dilakukan negara untuk membiayai negara. Para peneliti

masih terus meneliti apakah dana yang digunakan termasuk juga untuk pembangunan tembok China yang termasyur itu.

b. 500 SM (Kemunculan permainan dadu)

Penyair kuno Yunani Sophocles mengkalim bahwa dadu ditemukan oleh seorang pahlawan mitologi Yunani sewaktu peperangan Troy yang terkenal itu. Pengakuan ini mungkin agak sedikit meragukan karena pada tulisan-tulisan yang ada tertulis bahwa dadu baru muncul dalam sejarah Yunani pada masa 500 SM. Padahal kita kini tahu bahwa permainan menggunakan dadu ini jauh telah lama muncul sekitar 3000 SM yang ditemukan dalam sebuah makam di Mesir. Namun yang pasti adalah bahwa orang-orang Yunani Kuno dan Romawi senang berjudi dalam segala hal, pada setiap kesempatan yang ada. Mereka bahkan memainkan hampir segala permainan perjudian termasuk permainan dadu ini. Pada zaman itu padahal segala bentuk perjudian ini dilarang dilakukan didalam kota kuno Roma dan hukuman yang dikenakan pada mereka yang tertangkap melakukan permainan ini akan dikenakan hukuman membayar denda sebesar empat kali dari nilai taruhan yang ada. Namun warga Roma yang cerdik menggunakan muslihat dan bisa jadi merupakan Chip pertama yang ditemukan. Jika mereka tertangkap oleh petugas keamanan, maka mereka bisa berkilah bahwa mereka tidak menggunakan uang dalam permainan tersebut cuma menggunakan chip-chip tersebut.

c. 800 Masehi (Kemunculan Permainan Kartu)

Walau hingga kini tidak dapat diketahui secara pasti kapan kemunculan judi kartu ini, namun tampaknya para ilmuwan setuju kalau China adalah tempat dimana permainan ini muncul untuk pertama kalinya. Permainan menggunakan kartu ini diperkirakan telah muncul pada abad ke 9 walaupun peraturan dari permainan ini telah hilang ditelan sejarah. Beberapa menyatakan bahwa kartu adalah termasuk menjadi nilai taruhannya, seperti permainan kartu-kartu bergambar pada anak-anak. Sementara yang lainnya mengatakan bahwa kartu pertama ini memiliki bentuk yang hampir sama dengan domino China.

2. Judi di Indonesia

Pada abad ke 14, permainan kartu juga mulai memasuki Eropa, dibawa oleh para pelancong yang datang dari Cina. Kartu pertama yang dibuat di Eropa dibuat di Italia dan berisi 78 gambar hasil lukisan yang sangat indah. Pada abad 15, Perancis mengurangi jumlah kartu menjadi 56 dan mulai memproduksi kartu untuk seluruh Eropa. Pada masa ini Ratu Inggris, Elizabeth I sudah memperkenalkan lotere guna meningkatkan pendapatan negara untuk memperbaiki pelabuhan-pelabuhan. Di Indonesia permainan judi sudah ada sejak jaman dulu, dalam cerita Mahabarata dapat diketahui bahwa Pandawa menjadi kehilangan kerajaan dan dibuang ke hutan selama 13 tahun karena kalah dalam permainan judi melawan

Kurawa. Sabung Ayam merupakan bentuk permainan judi tradisional dan banyak dilakukan oleh masyarakat Indonesia.

Ketika VOC bercokol, untuk memperoleh penghasilan pajak yang tinggi dari pengelola rumah-rumah judi tersebut, maka pemerintah VOC memberi izin pada para Kapitan Tionghoa untuk membuka rumah judi sejak 1620. Rumah judi itu bisa berada di dalam ataupun di luar benteng Kota Batavia. Sejak masa Souw Beng Kong, Kapitan Tionghoa pertama di Batavia, rumah judi resmi telah berdiri. Souw Beng Kong tak hanya mengurus tempat judi tapi juga pembuatan koin dan rumah timbang untuk barang-barang orang Tionghoa. Ia juga diberi hak menarik cukai sebesar 20 persen dari pajak judi yang dikenakan VOC kepada para pemilik rumah judi. Judi kartu dan dadu, atau disebut juga po, cukup beken di kalangan penggemar judi di Batavia. Masyarakat Tionghoa pada masa itu pun juga sudah memperkenalkan judi capjiki. Permainan lotere ala Eropa atau Belanda baru masuk Hindia Belanda pada pertengahan abad ke-19.

3. Sejarah Judi Lotere di Indonesia

Judi dalam bentuk lotre sudah ada sejak tahun 1960-an yang zaman itu lebih dikenal dengan nama lotre buntut. Pada masa itu, di Bandung ada lotre yang disebut Toto Raga sebagai upaya pengumpulan dana mengikuti pacuan kuda. Sedangkan di Jakarta semasa Gubernur Ali Sadikin muncul undian lotre yang diberi nama Toto dan Nalo (Nasional Lotre). Tahun 1965, Presiden Soekarno mengeluarkan Keppres No 113 Tahun 1965 yang menyatakan lotre buntut merusak moral bangsa dan masuk dalam kategori

subversi. Memasuki Orde Baru, lotre ini terus berkembang. Tahun 1968, Pemda Surabaya mengeluarkan Lotto (Lotre Totalisator) PON Surya yang tidak ada kaitannya dengan penyelenggaraan olahraga, hanya berdasarkan undian.

Tujuannya menghimpun dana bagi PON VII yang akan diselenggarakan di Surabaya tahun 1969. Pada tahun 1974, Toto KONI dihapus. Pemerintah melalui Menteri Sosial Mintaredja (saat itu) mulai memikirkan sebuah gagasan untuk menyelenggarakan forecast sebagai bentuk undian tanpa menimbulkan ekses judi. Setelah studi banding selama dua tahun, Depsos berkesimpulan, penyelenggaraan forecast Inggris dilaksanakan dengan bentuk sederhana dan tidak menimbulkan ekses judi. Selain itu, perbandingan yang diperoleh penyelenggara tebakan, pemerintah, dan hadiah bagi si penebak 40-40-20. Tahun 1976, setelah meminta penilaian lagi dari Kejaksaan Agung, Badan Koordinasi Intelijen Negara (Bakin) dan Departemen Dalam Negeri, rencana Depsos untuk menyelenggarakan forecast tidak mendapat tantangan dan merencanakan pembagian hasil 50-30-20. Rencana itu belum bisa terlaksana, karena Presiden Soeharto bersikap hati-hati dan meminta untuk dipelajari lebih dalam lagi. Dibutuhkan waktu sekitar tujuh tahun untuk melaksanakan undian forecast ini.

Tanggal 28 Desember 1985, Kupon Berhadiah Porkas Sepak Bola diresmikan, diedarkan, dan dijual. Porkas dimaksudkan menghimpun dana masyarakat untuk menunjang pembinaan dan pengembangan prestasi

olahraga Indonesia. Porkas lahir berdasarkan UU No 22 Tahun 1954 tentang Undian, yang antara lain bertujuan agar undian yang menghasilkan hadiah tidak menimbulkan berbagai keburukan sosial.

Berbeda dari Toto KONI, Porkas tidak ada tebakan angka, melainkan penebakan M-S-K atau menang, seri, dan kalah. Perbedaan lain, kalau Toto KONI beredar sampai ke pelosok daerah, maka Porkas beredar hanya sampai tingkat kabupaten dan anak-anak di bawah usia 17 tahun dilarang menjual, mengedarkan, serta membelinya. Kupon Porkas ini terdiri atas 14 kolom dan diundi seminggu sekali, setelah 14 grup sepak bola melakukan 14 kali pertandingan. Jadwal pertandingan ditentukan oleh PSSI dari jadwal di dalam dan luar negeri. Setiap pemegang kupon yang tahun 1985 senilai Rp 300 menebak mana yang menang (M), seri (S), dan kalah (K). Penebak jitu 14 kesebelasan mendapat hadiah Rp 100 juta.

Pada tanggal 11 Januari 1986, penarikan pertama Porkas dilakukan. Sampai dengan akhir Februari tahun yang sama, dana bersih yang dikumpulkan dari penyelenggaraan Porkas ini mencapai Rp 1 miliar. Pertengahan tahun 1986, pengedaran Porkas dilakukan melalui sistem loket. Para distributor, agen, subagen yang terbukti melakukan penyimpangan dipecat oleh Yayasan Dana Bhakti Kesejahteraan Sosial (YDBKS), sebuah yayasan yang juga mengelola Undian Tanda Sumbangan Berhadiah. Bulan Oktober 1986, dana Porkas yang terkumpul sudah mencapai Rp 11 miliar, dari target Rp 13 miliar yang ditetapkan hingga akhir tahun. Dari jumlah ini, KONI Pusat mendapat Rp 1,5 miliar,

KONI daerah Rp 4,5 miliar, PSSI Pusat Rp 1,4 miliar, Kantor Menpora Rp 250 juta, Asian Games X Seoul Rp 250 juta, administrasi antara Rp 8,5 miliar dan Rp 9 miliar, dan Rp 4 miliar didepositokan sebagai "dana abadi". Akhir tahun 1987, Porkas berubah nama menjadi Kupon Sumbangan Olahraga Berhadiah (KSOB) dan bersifat lebih realistis. Dalam SOB ada dua macam kupon, kupon berisi tebakan sepak bola. Kali ini yang ditebak pada kupon tidak lagi menang-seri-kalah seperti pada Porkas, tetapi juga skor pertandingan, bahkan skor babak pertama dan babak kedua. Kupon SOB kedua berisi tebakan sepak bola dan tebakan huruf. Dalam kurun waktu Januari-Desember 1987, SOB menyedot dana masyarakat Rp 221,2 miliar.

Pada jaman Romawi kuno permainan dadu menjadi sangat populer. Para Raja seperti Nero dan Claudine menganggap permainan dadu sebagai bagian penting dalam acara kerajaan. Namun permainan dadu menghilang bersamaan dengan keruntuhan kerajaan Romawi, dan baru ditemukan kembali beberapa abad kemudian di sebuah Benteng Arab bernama Hazart, semasa perang salib.

Setelah dadu diperkenalkan lagi di Eropa sekitar tahun 1100an oleh para bekas serdadu perang salib, permainan dadu mulai merebak lagi. Banyak kerabat kerajaan dari Inggris dan Perancis yang kalah bermain judi ditempat yang disebut Hazard (mungkin diambil dari nama tempat dimana dadu tersebut diketemukan kembali). Sampai abad ke 18, Hazard masih tetap populer bagi para raja dan pelancong dalam berjudi.

Pajak penghasilan lotre-lotre tersebut yang harus dibayar berturut-turut tahun 1986 Rp 2 miliar, tahun 1987 Rp 3 miliar, tahun 1988 Rp 4 miliar, dan tahun-tahun berikutnya Rp 8 miliar. Pada tahun 1991, berdasarkan kesepakatan dengan Dirjen Pajak, pelaksana/ pengelola harus membayar pajak pertambahan nilai (PPN) Rp 13,4 miliar, pajak hadiah undian dan PPh Rp 12 miliar, sehingga total pajak yang harus dibayarkan adalah Rp 25,4 miliar. Pada tanggal 25 November 1993, pemerintah mencabut dan membatalkan pemberian izin untuk pemberlakuan SDSB tahun 1994. Lotre SDSB di Indonesia berakhir setelah sebelumnya didahului berbagai demonstrasi mahasiswa anti-SDSB. Setelah itu, Dana Masyarakat untuk Olahraga (Damura), namun ditunda hingga semua persoalan yang menyangkut penggalangan dana masyarakat itu sudah jelas. Selain itu, penundaan dilakukan untuk menunggu keputusan dari Majelis Ulama Indonesia (MUI) dan DPR.

Persoalan perjudian selalu memunculkan dua pendapat. Pertama, judi itu -sesuai dengan ajaran agama- haram hukumnya. Tidak ada tawar-menawar. Namun sisi kedua lainnya, malah berpendapat semua harus disikapi realistis. Jika judi tidak dilokalisasi, maka hanya mereka pemilik senjata dan modal nekat saja yang akan mengambil untung miliaran rupiah dari perputaran uang di atas meja judi.

Mantan Gubernur DKI Jakarta (1966-1977) Ali Sadikin termasuk orang yang realistis. Dalam “sejarah” perjudian Jakarta, dialah yang melegalkan judi dan mengambil keuntungan dari perjudian itu untuk

membangun DKI Jakarta. Dalam memoarnya yang ditulis Ramadhan KH, tersirat makna perjudian liar itu tidak akan mampu dimusnahkan.

Jika judi liar dibiarkan begitu saja, maka hanya orang-orang bersenjata yang akan menikmati uang haram yang ternyata nikmat itu. Karena itu, Bang Ali mengeluarkan landasan legal hukum melalui Undang-Undang Nomor 11 Tahun 1957 yang memungkinkan pemerintah daerah memungut pajak atas izin perjudian.

Memang kemudian dari hasil dilegalkannya perjudian, Jakarta pun dapat tampil sebagai ibu kota negara Indonesia dengan lebih cantik. Bukan hanya jalan-jalan di Kota Jakarta yang sedang merangkak menjadi kota metropolitan saja yang menjadi licin. Berbagai sarana pendidikan hingga gelanggang olahraga pun dapat didirikan dari uang pajak perjudian. Kantong kas daerah pun saat itu mendapat pajak judi mencapai Rp 20 miliar.

Bukan hanya di Jakarta yang berkembang biak perjudian liar. Tetapi makin kental dan identik dengan beking oknum dan dunia preman yang selanjutnya merebak ke pelosok negara ini. Ketika Soeharto mendapat legitimasi penuh sebagai presiden, malu-malu tetapi kontinu mulai mencoba meluncurkan berbagi jenis permainan judi yang berkedok pencarian dana pembinaan olahraga. Hal ini dilakukan lewat Menteri Sosial, yang kemudian muncul Kupon Berhadiah Porkas Sepak Bola, Porkas, Kupon Sumbangan Olahraga Berhadiah (KSOB) disusul Tanda

Sumbangan Sosial Berhadiah (TSSB). Pada intinya semua itu memang judi, namun siapa berani saat itu? Masa pemerintahan KH Abdurrahman Wahid pun ternyata belum bisa melepaskan Jakarta -apalagi Indonesia- dari kegiatan perjudian yang dilarang semua agama. Gus Dur pernah meminta polisi menangkap bandar judi di kapal pesiar. Dia juga menyebut lokasi perjudian di Pulau Anyer yang harus ditutup.

4. Kemunculan Judi Online

Adalah Microgaming sebagai pelopor majunya judi online ini ditahun 1994 lalu. Saat ini bisnis judi online ini telah berharga multi jutaan dollar namun pada saat itu bisnis judi ini masih berbentuk judi bola atau cabang-cabang olahraga. Semenjak 2003 lompatan besar mereka lakukan dengan membawa live casino untuk pertama kalinya ke dunia internet.

Adapun bentuk perjudian itu ada 2 yakni perjudian yang mendapat izin dari pemerintahan (legal) serta perjudian yang tidak diizinkan oleh pemerintahan atau gelap (illegal) berikut adalah penjelasnnya :

1) Bentuk permainan dan undian yang legal, dengan izin pemerintah. Bentuk perjudian yang legal itu diizinkan oleh pemerintah, kegiatannya mempunyai lokasi resmi, dijamin keamanan beroperasinya dan diketahui oleh umum. Sebagai contohnya adalah Casino-casino dan Petak Sembilan di Jakarta, Sari Empat di jalan Kelenteng Bandung dan lain-lain. Bentuk perjudian yang diberikan legalisasi oleh pemerintah antara lain bertujuan: untuk mendapatkan

sumber penghasilan inkonvensional dan memuaskan dorongan judi manusia yang pada intinya tidak dapat ditekankan atau dimusnahkan. Kasino adalah suatu bangunan atau rumah yang menyediakan fasilitas atau alat praktek untuk perjudian.18 Kasino merupakan tempat berkumpulnya orang-orang untuk melakukan permainan judi sesuai keinginan para pemain. Di dalam kasino biasanya terdapat orang atau organisasi yang meminjamkan uang untuk pertaruhan judi dengan bunga yang tinggi, seperti praktek lintah darat.19

2) Bentuk permainan dan undian yang illegal. Sedangkan bentuk perjudian ini tidak mendapatkan izin dari pemerintah, salah satunya adalah perjudian togel. Permainan judi ini sebelumnya ada pemberitaan di media-media yang ada bahwa akan dilegalkan oleh pemerintah, akan tetapi sampai sekarang tidak ada keputusan apapun dari pemerintahan kita

5. Macam-Macam Perjudian

Ada banyak sekali macam-macam dari perjudian, diantaranya adalah :

a. Roulet yaitu jenis perjudian dengan cara mempertaruhkan uang pada salah satu 36 angka dan 2 angka tambahan (jumlah 38 angka), bila tebakannya jitu maka hadiahnya 36 kali uang taruhannya.

b. Black Jack atau selikutan yaitu seorang bandar melayani beberapa penjudi, bila kartu sang bandar yang paling tinggi jumlah angkanya maka semua penjudi kehilangan taruhannya, dan sebaliknya bila

bandar mendapatkan kartu yang paling rendah, dia harus membayar permainan judi itu. Tetapi pada umumnya bandar kalah terhadap satu atau dua orang pemain saja.

c. Lotre buntut nalo yaitu mengambil 2 angka terakhir dari nomor nalo, pemasang taruhan harus menebak salah satu dari angka 0-99 jika pasangannya mengena, ia akan dibayar 65 kali uang taruhannya.

d. Tekpo yaitu permainan dengan kartu domino, barang siapa mendapatkan sejumlah angka terbesar, dialah pemenangnya. Peserta terbatas dan menggunakan taruhan kecil, umumnya tekpo dilakukan pada perayaan perkawinan adat warga Tiong Hoa dan untuk mengisi waktu.

e. Dadu atau glodog yaitu perjudian dengan menggunakan alat dadu. Caranya menebak sejumlah lingkaran yang ada dibagian atas dadu, bila tebakannya sesuai dengan sejumlah lingkaran yang ada di bagian atas dadu maka dinyatakan menang.

f. Dokding yaitu permainan dengan dadu yang mukanya diberi gambar-gambar binatang, kemudian pemain memasang pada kolom gambar binatang dari kertas yang digelar diatas tanah. Dadunya kemudian di kopyok atau dilempar keatas.

g. Adu dara yaitu 2 merpati yang dilepaskan pada suatu tempat yang telah disepakati, kemudian merpati yang datang lebih awal dinyatakan menang.

h. Okeh adalah permainan judi dengan menempelkan 2 uang logam dilempar keatas, apabila jatuhnya uang logam tersebut dengan gambar burung maka dinyatakan mati dan apabila gambarnya rupiah maka dinyatakan hidup.

i. Sambung ayam yaitu 2 ayam jantan yang diadu kemudian petaruh memihak kepada salah satu dari kedua ayam tersebut, apabila ayam yang dipihaknya menang maka petaruh dinyatakan menang. Biasanya ayam yang di adu hingga salah satu kalah, bahkan hingga mati. Permainan ini biasanya di ikuti oleh perjudian yang berlangsung tak jauh dari arena adu ayam. Permainan menyabung ayam disebut juga sebagai berlaga ayam. Permainan ini sudah dimainkan sejak kerajaan Demak.

j. Togel merupakan bentuk permianan toto gelap yakni bentuk permainan dengan bertaruh uang dengan menebak nomor-nomor yang akan keluar.21 Judi togel adalah salah satu jenis judi yang paling banyak diminati dikalangan masyarakat indonesia, ada banyak jenis undian judi togel dimana masing-masing memiliki nilai dan keuntungan yang berbeda-beda, sesuai dengan peraturan judi yang telah diterapkan oleh masing-masing bandar judi togel di setiap wilayah. Penjudi togel cukup membayar sejumlah uang untuk memilih nomor undian judi, kemudian tinggal menunggu saat pengumuman nomor undian judi yang keluar. Judi togel sudah lama terjadi di Indonesia, bahkan ketika era orde lama, judi togel sempat dilegalkan.

Untuk lebih jelasnya tentang permainan judi togel, maka disini Penulis akan menguraikan tentang permainan tersebut, Nomor togel dimulai dari nomor 01-100 (yakni 100), untuk 1 nomornya seharga 1000 rupiah. Sedangkan dalam permainan tersebut terdapat 3 macam angka yakni 2 angka yang dinamakan bete, 3 angka yang dinamakan kop-kopan dan 4 angka yang dinamakan as-asan. 2 angka mendapatkan 60.000 rupiah, 3 angka mendapatkan 300.000 rupiah dan 4 angka mendapatkan 2.000.000 rupiah. Itupun berlaku untuk kelipatannya seperti : membeli angka kop-kopan yakni 3 angka sebanyak 4 kali, maka kalau ketiga nomor tersebut keluar akan mendapatkan 300.000 rupiah dikalikan 4 yakni sebanyak 1.200.000 rupiah. Sedangkan jumlah nomor keseluruhan yang akan keluar adalah 4 nomor. Untuk harinya ada 4 hari dalam satu minggu yaitu senin, kamis, sabtu dan minggu. Yang dimulai jam 09.00 wib pagi dan ditutup pada pukul 14.00 wib sore harinya. Untuk pengumuman nomor-nomor yang keluar, kira-kira sore harinya atau sekitar jam 18.00 wib yakni sehabis maghrib.22

k. Mahyong adalah sebuah permainan untuk empat orang yang berasal dari Cina. Ini adalah permainan yang menuntut kecakapan, strategi, kecerdasan, kalkulasi, dan peruntungan. Tergantung pada variasi permainannya, faktor keberuntungan bisa kecil atau dominan. Di Asia, mahyong adalah permainan yang populer untuk judi. Tujuan permainan ini adalah membangun seri yang lengkap (biasanya tiga set)

dari 13 atau 16 batu. Orang pertama yang mencapai tujuan ini adalah pemenangnya. Batu yang menang melengkapi serinya menjadi 14 atau 17 batu.23

l. Judi online merupakan judi yang populer di zaman yang modern ini. Para pelaku judi tidak perlu bertatap muka langsung, cukup dengan menggunakan teknologi internet, para pelaku judi dapat melangsungkan perjudian yang mereka inginkan, sehingga jarak tidak menjadi kendala untuk melakukan perjudian, karena pelaku judi disuatu negara dapat berhubungan melalui media internet dengan pelaku judi di negara lain. Untuk saat ini judi online sudah menjamur diseluruh dunia dan sangat sulit untuk diberantas oleh aparat penegak hukum di Indonesia serta aparat penegak hukum negara lain.

m. Judi bola merupakan judi yang termasuk paling banyak disukai. Judi bola merupakan pertaruhan antara menentukan pihak atau tim bola mana yang memenangi pertandingan sepak bola ataupun jenis pertandingan permainan bola lainnya. Biasanya judi bola sering menggunakan tebak skor atau poin angka yang akan terjadi dalam pertandingan bola tersebut.

Dari macam-macam bentuk perjudian sebagaimana diatas masih banyak lagi macam dan bentuk perjudian yang lain, dan dapat diduga bahwa macam-macam permainan yang kebanyakan sederhana itu pada umumnya bersifat hiburan atau rekreatif. Selanjutnya karena sering

disertai dengan taruhan maka pada akhirnya mempunyai atribut perjudian. Fenomena judi merupakan salah satu jenis masalah sosial yang sudah ada sejak zaman dahulu. Selain bertentangan dengan nilai dan norma masyarakat, perjudian juga berdampak negatif terhadap kehidupan pribadi dan kelompok masyarakat. Fenomena judi dapat merubah perilaku masyarakat

1.3 Teori Differential Association

Teori Differential Association (Edwin H. Sutherland) Teori ini divetuskan oleh Edwin H. Sutherland. Dalam teori differential association, penyimpangan sosial dianggap terjadi karena pergaulan berbeda. Maka itu, perilaku menyimpang dipahami terjadi karena proses alih budaya (cultural transmission). Baca juga: Pengertian Perubahan Sosial dan Teorinya Menurut Ahli Sosiologi Melalui proses tersebut, seseorang mempelajari suatu deviant subculture (suatu sub kebudayaan menyimpang). Contoh yang diajukan Sutherland ialah perilaku mengisap ganja (mariyuana), tetapi proses yang sama berlaku pula dalam mempelajari beraneka jenis perilaku menyimpang lainnya. Menurut Sutherland, semua perilaku dipelajari. Karena itu, perilaku menyimpang juga merupakan hasil dari proses belajar dari individu. Proses belajar tersebut bisa terjadi karena intensitas kontak dengan orang yang menyimpang, atau hubungan dengan orang yang menyimpang. Adapun sumber penyimpangan dalam teori Sutherland adalah keluarga, teman sebaya, lingkungan hunian, subkultur, bahkan penjara.

Edwin H. Shuterland, menyebutkan bahwa perilaku menyimpang adalah hasil dari suatu proses belajar, menurutnya penyimpangan adalah konsekuensi dari kemahiran dan penguasaan atas suatu sikap atau tindakan yang dipelajari dari norma-norma yang menyimpang terutama dari subkultur atau dari teman-teman sebaya yang menyimpang. Apabila dijabarkan, maka dapat terlihat bahwa Shuterland melalui teorinya berpendapat bahwa perilaku menyimpang adalah hasil dari proses belajar atau yang dipelajari, ini berarti bahwa penyimpangan bukan diwariskan atau diturunkan dan bukan juga hasil dari intelegensi yang rendah atau karena kerusakan otak. Perilaku menyimpang yang dilakukan oleh seseorang, dipelajari ketika terjadi interaksi dengan individu-individu lain dalam proses komunikasi.

Ketika melakukan interaksi, maka terdapat hubungan Antara individu dengan kelompok yang erat atau intim. Proses mempelajari perilaku menyimpang pada setiap individu berbeda, tergantung pada frekuensi, durasi, prioritas, dan intensitas masing-masing, namun dalam proses belajar tersebut melibatkan semua mekanisme yang berlaku dalam setiap proses belajar. Ini artinya tidak terdapat proses belajar yang instan dan unik untuk memperoleh cara-cara berperilaku menyimpang melainkan melalui tahapan-tahapan dalam proses belajar tersebut (Narwoko dan Suyanto, 2007: 112-114).

Apabila dijabarkan, maka dapat terlihat bahwa Shuterland melalui teorinya berpendapat bahwa perilaku meyimpang adalah hasil dari proses belajar atau yang dipelajari, ini berarti bahwa penyimpangan bukan diwariskan atau diturunkan dan bukan juga hasil dari intelegensi yang rendah

atau karena kerusakan otak. Perilaku meyimpang yang dilakukan oleh seseorang, dipelajari ketika terjadi interaksi dengan individu-individu lain dalam proses komunikasi.

Tindakan yang dilakukan oleh mahasiswa dengan mereka ikut terlibat dalam permainan judi bola *online* dapat dikatakan sebagai perilaku atau tindakan menyimpang. Tindakan menyimpang yang dilakukan oleh para mahasiswa ini terjadi karena adanya proses belajat oleh mereka. Proses belajar ini dapat terjadi karena adanya keinginan dari individu yakni mahasiswa untuk mengetahui atau agar mereka dapat melakukan apa yang menurut mereka meanarik sehingga mereka dapat melakukan hal tersebut. Dalam penelitian ini teori belajar *(differential association)* akan digunakan untuk mengkaji proses penyimpangan yang terjadi sehingga mahasiswa tersebut terlibat di dalam permainan judi bola *online* tersebut.

1.4 Teori anomie

Robert K. Merton merumuskan teori Anomie untuk menjelaskan penyebab perilaku menyimpang. Menurut dia, perilaku menyimpang merupakan pencerminan tidak adanya kaitan antara aspirasi yang ditetapkan kebudayaan dan cara yang dibenarkan struktur sosial untuk mencapai tujuan itu. Merton berpendapat, struktur sosial dapat menghasilkan tekanan sehingga mendorong seseorang melakukan penyimpangan

teori Anomie menjelaskan bahwa penyimpangan merupakan akibat dari berbagai ketegangan dalam struktur sosial. Perilaku menyimpang terjadi sebab

adanya ketidakharmonisan antara tujuan budaya dengan cara-cara yang dipakai untuk mencapai tujuan tersebut. 4. Teori Fungsi (Emile Durkheim) Menurut Emile Durkheim, kesadaran moral setiap individu berbeda satu dengan yang lain karena dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berlainan, seperti faktor keturunan, lingkungan fisik, dan lingkungan sosial. Oleh karena, perilaku menyimpang akan tetap ada kapan pun dan semua tempa, sekaligus sangat sulit dihilangkan. Namun, dengan adanya berbagai penyimpangan, moralitas dan hukum beserta lembaga penegaknya dapat berkembang secara normal. Jadi perilaku menyimpang, dalam pandangan Durkheim, justru bisa berfungsi: memperkokoh nilai dan norma sosial; memperjelas batas-batas moral di masyarakat; mendorong perubahan sosial; serta melahirkan solidaritas masyarakat untuk menghadapi penyimpangan sosial.

Hubungan Penyimpangan Sosial dan Norma Masyarakat Pertanyaan penting dalam studi tentang penyimpangan sosial adalah: kenapa, dalam konteks yang sama, ada orang yang memiliki perilaku menyimpang dan ada yang tidak? Secara umum, perilaku penyimpang atau penyimpangan sosial dikaitkan dengan pelanggaran satu atau lebih norma yang berlaku dalam masyarakat. Norma adalah aturan perilaku yang memandu tindakan orang. Sumner (1906) memecah norma menjadi tiga kategori: folkways, mores, dan laws. Folkways adalah norma sehari-hari yang tak menimbulkan banyak keributan jika dilanggar. Adapun mores merupakan norma "moral" yang dapat menghasilkan lebih banyak kemarahan jika dilanggar. Sementara Laws (hukum) dianggap sebagai norma terkuat karena didukung adanya sanksi

resmi (atau respons formal) dari lembaga penegaknya. Penyimpangan terjadi saat pelanggaran terhadap aturan-aturan yang diberlakukan di masyarakat itu dilanggar. Pelanggaran itu bisa sepele dan juga bisa serius. Namun, penyimpangan justru dilihat dengan sudut pandang berbeda di konsepsi konstruksionisme sosial. Perspektif ini menilai perilaku menyimpang terjadi karena definisi penyimpangan diterapkan pada perbuatan itu. Maka, dalam konstruksionisme sosial, kajian soal penyimpangan bukan tentang mengapa individu tertentu melanggar norma, melainkan bagaimana norma-norma dibangun, demikian sebagaimana dikutip dari Introduction to Deviance terbitan Sage Publishing.

Marton membagi norma-norma sosial menjadi dua jenis, tujuan sosial dan sarana-sarana yang tersedia. Untuk mencapai tujuan tersebut, Dalam perkembangannya pengertian anomi mengalai perubahan, yaitu "adanya pembagian antara tujuan-tujuan dan sarana-sarana dalam suatu masyarakat yang terstruktur". Misalnya adanya perbedaan kelas-kelas sosial yang menimbulkan adanya perbedaan tujuan-tujuan dan sarana yang tersedia. (Anwar Adang, 2010:86)

Konsep anomi tersebut dapat digambarkan sebagai berikut: "Dalam setiap masyarakat terdapat tujuan-tujuan tertentu yang ditanamkan kepada seluruh warganya untuk mencapau tujuan tersebut, terdapat sarana-sarana yang dapat digunakan tetapi dalam kenyataannya tidak setiap orang dapat menggunakan sarana-sarana tersedia tersebut. Hal ini menyebabkan penggunaan cara yang

tidak sah dalam mencapai tujuan, maka dengan demikian akan timbul penyimpangan dalam mencapai tujuan tersebut". (Anwar Adang, 2010:87).

Konsep anomie kemudian dikembangkan oleh Robert K. Merton untuk menjelaskan deviasi atau penyimpangan tingkah laku di Amerika. Robert K. Merton berpendapat bahwa terjadinya anomie disebabkan oleh masyarakat ingin mencapai cita-cita (goals) dengan cara-cara (means) yang melanggar undang-undang. Hal tersebut dikarenakan adanya perbedaan kelas sosial.42 Selanjutnya Robert K. Merton mengemukakan lima bentuk kemungkinan pengadaptasian (cara mengatasi keadaan anomie) yang dapat terjadi di dalam setiap anggota kelompok masyarakat berkaitan dengan tujuan yang sudah membudaya (goals) dan tata cara yang sudah melembaga (means), antara lain sebagai berikut :

1) Konformitas (conformity), yaitu suatu keadaan di mana masyarakat tetap menerima tujuan dan sarana-sarana yang terdapat dalam masyarakat, hal tersebut disebabkan oleh adanya tekanan moral.
2) Inovasi (innovation), yaitu suatu keadaan di mana tujuan yang terdapat dalam masyarakat diakui dan dipelihara tetapi mengubah sarana-sarana yang dipergunakan untuk mencapai tujuan tersebut.
3) Ritualisme (ritualism) adalah suatu keadaan di mana masyarakat menolak tujuan yang telah ditetapkan akan tetapi tetap memilih sarana-sarana yang sudah ditentukan.

4) Penarikan diri (retreatism) merupakan keadaan di mana para masyarakat menolak tujuan-tujuan dan sarana-sarana yang telah ada dalam masyarakat.
5) Pemberontakan (rebellion) adalah suatu keadaan di mana masyarakat menolak tujuan dan sarana-sarana telah tersedia dan berusaha untuk mengganti atau mengubah seluruhnya

Dari pandangan konsep anomi ini, pelaku perjudian melakukan penyimpangan dengan cara bermain judi online bukan serta-merta karena keingian mereka, tetapi tidak dapatnya mereka menggunakan sarana-sarana tersebut, sehingga mereka menggunakan cara yang menyimpang atau tidak sah dengan bermain judi online yang memiliki sejuta harapan dari hasil tersebut untuk mencapai tujuannya.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG