

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Satu abad yang lalu, orang menyebut satu peristiwa sebagai penyakit sosial murni dengan ukuran moralistik. Maka muncullah kemiskinan, kejahatan, pemerkosaan, alkoholik, kecanduan, dan perjudian. Segala tingkah laku yang berkaitan dengan semua peristiwa tadi dinyatakan sebagai gejala penyakit sosial yang harus diberantas di muka bumi ini (Kartono, 2007).

Persoalan sosial yang sampai saat ini masih menjamur dikalangan masyarakat adalah masalah fenomena perjudian. Sejarah judi sebenarnya sudah lama ada, sebagaimana dikemukakan oleh Mujiono (2004) bahwa judi sudah lama ada pada dekade tujuh puluhan, muncul nalo, lotto, porkas dan lain sebagainya, kemudian pada dekade 20-an, di Yogyakarta muncul totor, rejeki, luky 777, dan di Surakarta muncul capjeki, serta di Semarang muncul kuda lari.

Orientasi hidup setiap manusia adalah kebahagiaan. Kebahagiaan yang diharapkan bisa dicapai khususnya dalam kebutuhan hidup sehari-hari, itulah yang menyebabkan manusia berlomba-lomba mendapatkannya. Akan tetapi, dalam banyak hal manusia memiliki kecenderungan untuk mendapatkan kebahagiaan tersebut secara instan. Salah satu cara yang banyak dipilih adalah perjudian.

Perjudian memang bisa membawa perubahan dalam hal ini jika menang, akan tetapi ketika melihat dampak yang ditimbulkannya, perjudian dapat dikatakan sebagai salah satu promotor rusaknya tatanan kepribadian seseorang.

Selain itu, perjudian berdasarkan hukum di Indonesia tergolong perbuatan yang dilarang.

Persebaran perjudian tidak mengenal istilah wilayah atau teritorial daerah. Selain di negara-negara maju perjudian tersebar di kota-kota besar yang ada di Indonesia. Hal ini senada dengan Kartono (2007) yang mengatakan bahwa sejak pertengahan tahun 1960an tempat-tempat judi bermunculan bagaikan cendawan tumbuh di musim hujan, baik yang legal maupun yang tidak, dan mencapai puncaknya pada tahun 1977-an. Selain itu, perjudian sudah merambat pedesaan. Mengingat perilaku yang sudah terkonstruksi secara langsung maupun tidak, akan memunculkan produk adanya modeling pada generasi berikutnya.

Sampang adalah salah satu Kabupaten yang ada di Jawa Timur, sepertinya juga tidak ketinggalan imbas maraknya perjudian. Ini bisa dilihat dari kasus-kasus yang ada, salah satunya desa yang termasuk masih kawasan Kabupaten Sampang, yaitu Desa X. Di desa ini sekarang sedang marak-maraknya perjudian, bermacam-macam jenis perjudian yang ada diantaranya : sabung ayam jago, sabung ayam taji, togel, taruhan bola, adu burung dara, sampai aduan jangkrik.

Semua jenis judi di atas merupakan perjudian yang selama ini digeluti oleh masyarakat di Desa X. Desa X itu sendiri adalah desa kecil, dengan penduduk berkisar 1200 jiwa. Awal mulanya masyarakat melakukan perjudian karena ada beberapa faktor tertentu, seperti mempunyai hutang besar, hobi, dan tidak mempunyai pekerjaan.

Faktor pengangguran yang membuat pelaku judi di Desa X terus menerus melakukan aktivitas judinya setiap hari. Perjudian itu sendiri dilakukan hampir

setiap hari dalam kurun waktu 24 jam. Di pagi hari mereka mengadu jangkrik, siang hari mengadu burung dara, sore harinya memasang togel, dan pada malam hari mereka masih memasang taruhan bola. Aktivitas ini dilakukan terus menerus setiap hari, uang yang mereka dapatkan pun dari hasil hutang dari satu sama lain, tidak jarang mereka menjual atau menggadaikan barang berharga mereka demi untuk bertaruh di arena judi, hal tersebut dilakukan karena judi menjanjikan suatu kemenangan meskipun hal tersebut mutlak tidak pasti, semakin mereka kalah semakin besar pula rasa ingin menangnya, rasa kecanduan yang mereka alami karena didorong oleh sifat penasaran mereka, akan hal kemenangan.

Berkembangnya perjudian di Desa X ini karena adanya sarana yang memadai contoh halnya perjudian jangkrik dan adu burung dara, ini dilakukan setiap hari, jadi pada pagi hari sekitar jam 08:00 wib para pecandu judi sudah memulai aktivitasnya. Begitu banyak judi yang ditawarkan di Desa X, dan semuanya menjanjikan harapan kemenangan. Hal ini yang membuat sebagian masyarakat di Desa X, malas untuk bekerja, padahal di Desa X itu sendiri ada banyak pekerjaan yang bisa dilakukan oleh masyarakatnya yang mayoritas adalah penggemar judi, pekerjaan yang mungkin bisa dilakukan misalnya seperti tukang ojek, sopir atau jadi kernet, berdagang, kuli bangunan, bertani, atau dengan menjadi pembisnis ayam potong, hal yang baik ini tidak pernah dilakukan oleh sebagian masyarakat di Desa X, karena bagi mereka berjudi lebih asyik dari pada bekerja meskipun hasilnya belum pasti, tapi mereka tetap melakukannya.

Persentase penggemar judi di Desa X Kabupaten Sampang cukup besar, namun meskipun sebagian besar masyarakat di Desa X penggemar judi, masih

terdapat beberapa orang yang masih mampu mengontrol dirinya agar tidak terjebak dalam lingkungan perjudian. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti kepada informan (24 Maret 2016) mengatakan bahwa :

“Jangankan ikut main, saya lihat saja ndak pernah mas. Masih banyak hal yang perlu saya kerjakan dari pada ikut bermain judi. Saya juga ndak mau buang-buang waktu buat sesuatu hal yang kurang bermanfaat kayak gitu. Ngapain juga ikut gituan, lagian uang hasil dari judi juga bukan rejeki yang halal kan, mending nyari rejeki lewat pekerjaan lainnya.”

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa informan tersebut tidak terpengaruh dengan maraknya perjudian yang terjadi di Desa X. Meskipun banyak masyarakat lain memilih mencari rejeki dengan cara yang instan yaitu dengan bermain judi namun informan tidak mau untuk masuk dalam lingkungan perjudian tersebut.

Kontrol diri Menurut Chaplin (2002) adalah kemampuan untuk membimbing tingkah lakunya sendiri; kemampuan untuk menekan atau merintang impuls-impuls atau tingkah laku yang impulsif.

Kontrol diri didefinisikan Roberts (dalam Ghufon, 2011) sebagai suatu jalinan yang secara utuh atau terintegrasi antara individu dengan lingkungannya. Individu yang memiliki kontrol diri tinggi berusaha menemukan dan menerapkan cara yang tepat untuk berperilaku dalam situasi yang bervariasi. Kontrol diri mempengaruhi individu untuk mengubah perilakunya sesuai dengan situasi sosial sehingga dapat mengatur kesan lebih responsif terhadap petunjuk situasional, fleksibel, dan bersikap hangat serta terbuka.

Menurut Berk (dalam Gunarsa, 2004) kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menahan keinginan atau dorongan sesaat yang bertentangan dengan tingkah laku yang tidak sesuai dengan norma sosial.

Pengendalian diri sangat dibutuhkan pada diri manusia, karena tanpa pengendalian diri manusia bisa hancur. Saat manusia berada di atas, saat manusia berada di bawah manusia harus bisa mengendalikan dirinya. Jika manusia berada di bawah dan tidak ada pengendalian diri, maka kehidupannya tidak akan bertambah baik, malah semakin hancur. Begitu juga saat manusia berada di atas jika tidak ada pengendalian diri bisa jatuh.

Sebagai ilustrasi jika manusia berada di bawah pasti akan merasa susah untuk mewujudkan keinginannya, bahkan tidak bisa, jika tidak ada pengendalian diri maka bisa saja mengambil jalan pintas dan berbuat kejahatan, jika sudah berbuat kejahatan sudah pasti hidupnya semakin hancur. Begitu juga dengan manusia jika sudah berada di atas (sudah sukses) jika tidak ada pengendalian diri, maka dia bisa jatuh kembali. Terkadang manusia jika sudah sukses banyak keinginannya, karena dia merasa mampu, seperti ingin mempunyai rumah mewah, mobil mewah bahkan yang negatif memboroskan uangnya untuk yang tidak perlu, main judi misalnya, ini pasti akan membawa manusia tersebut kembali pada kehancuran.

Pada dasarnya sifat manusia tidak pernah puas, tetapi harus diimbangi oleh pengendalian diri, dengan adanya pengendalian diri bisa membawa kita lebih maju lagi. Dengan adanya pengendalian diri di dalam diri kita, hidup kita akan lebih tenang.

Menurut Chaplin (2006) perilaku adalah respon reaksi yang dilakukan oleh organisme, secara khusus bagian dari kesatuan pola reaksi atau suatu perbuatan, tidak bisa dipungkiri bahwa sampai saat ini, perilaku masih sering dipahami sebagai aktivitas kongkrit. Hal ini dikarenakan ruang lingkup bahasan yang cenderung meniadakan aktivitas non-fisik yaitu psikis. Aktivitas psikis di sini bisa dimaknai sebagai aktivitas kognisi atau aktivitas afeksi. Maka diperlukan kajian yang lebih jauh, sebab pada dasarnya aktivitas fisik akan selalu berkorelasi dengan aktivitas kognisi dan afeksi yang mana berfungsi sebagai pendorong atau penggerak lokomotif fisik tidak terkecuali persoalan ketagihan (kecanduan atau adiksi).

Perilaku berjudi sebagai penyakit sosial, perjudian merupakan salah satu bentuk penyakit sosial perjudian sudah ada di muka bumi ini beribu-ribu tahun yang lalu. Dalam bermain pun kadang-kadang orang tanpa sadar telah melakukan perbuatan yang mengandung unsur perjudian secara kecil-kecilan. Misalnya, dalam bermain kelereng, lempar dadu, bermain kartu, dan sebagainya siapa yang menang akan mendapatkan hadiah tertentu, yang kalah akan memberikan atau melakukan sesuatu sesuai kesepakatan. Semua itu menunjukkan bahwa dalam permainan tersebut ada unsur perjudian. Ada sesuatu yang dipertaruhkan dalam permainan itu.

Perjudian merupakan penyakit sosial yang sangat buruk, kemenangan yang dihasilkan dari perjudian tidak akan bertahan lama justru akan berakibat pada pengrusakan karakter individu dan akan merusak kehidupannya banyak sudah fakta menceritakan bahwa pemenang judi tidak selalu memiliki hidup yang

sejahtera, sebagian besar mengalami kemiskinan yang begitu parah dan mengalami alienasi (keterasingan) dari keluarga dan masyarakat. Kehidupan yang semestinya dapat diperoleh dan dinikmati dengan keluarga dapat berubah menjadi keburukan.

Konflik ditimbulkan akan merusak keharmonisan keluarga, dan masyarakat akhirnya kehidupan tidak akan diperoleh. Kreativitas memodifikasi judi dapat dilihat diberbagai tempat. Jenis judi pun bermacam-macam dari yang bersifat sembunyi-sembunyi sampai yang bersifat terbuka. Contoh perjudian yang termasuk dalam sembunyi-sembunyi misalnya togel (totohan gelap), adu ayam jago, permainan kartu dengan taruhan sejumlah uang yang telah dilakukan oleh masyarakat Desa X, Kabupaten Sampang ini. Sedangkan judi yang terbuka, misalnya kuis dengan SMS dengan sejumlah hadiah uang atau barang yang dilakukan oleh berbagai media baik cetak maupun elektronik.

Perbuatan judi merupakan perilaku yang melanggar terhadap kaidah-kaidah, nilai-nilai, dan norma-norma yang ada dalam masyarakat. Banyak masyarakat Desa X yang melanggar norma atau kaidah yang ada di dalam masyarakat dengan terlibat langsung dalam dunia perjudian. Namun dari banyaknya masyarakat yang melakukan perjudian, masih ada beberapa orang yang mampu mengontrol dirinya untuk tidak melakukan perjudian atau bisa dikatakan tidak terpengaruh dengan perjudian yang ada di Desa X. Oleh karena itu, dari penjelasan di atas peneliti ingin mengungkap mengenai kontrol diri individu dalam lingkungan perjudian yang terjadi di Desa X, Kabupaten Sampang.

1.2 Signifikansi Penelitian

Penelitian oleh Apollo Sinambela (2012) dengan judul “Kejahatan Terorganisasi Dalam Bentuk Judi Buntut Di Jakarta : Sudi Kasus Judi Buntut TKS”. Sebagai kegiatan yang ilegal, realitanya judi buntut (togel) sampai saat ini, masih banyak yang diperbincangkan oleh masyarakat ramai. Hal tersebutlah yang kemudian dijadikan fokus kajian dalam penelitian ini. Selain itu, penelitian ini juga memfokuskan lokasi penelitiannya di daerah ibu kota Jakarta. Kota yang cenderung heterogen karena banyaknya pendatang. Maka hasil dari penelitian ini adalah adanya kerjasama atau relasi untuk memperlancar judi buntut ini. Oknum tersebut antara lain yaitu : bandar, karyawan, koordinator, pengecer, pembeli, preman, oknum aparat, dan wartawan. Peredaran judi buntut banyak terlihat di terminal-terminal, lingkungan perumahan, pasar-pasar tradisional, pangkalan (ojek, taksi, bajaj), dan tempat-tempat keramaian lainnya.

Penelitian yang dilakukan oleh apollo Sinambela dengan judul “Kejahatan terorganisasi dalam bentuk judi buntut di jakarta” perbedaannya dengan penelitian yang peneliti angkat adalah: penelitian yang dilakukan apollo sinambela lebih ke bentuk perjudiannya, sedangkan penelitian yang peneliti angkat lebih ke sifat kontrol diri nya.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ghazali Bagus Ani Putra (2004) dengan judul penelitian “Judi Kupon Togel Kaitannya dengan Disharmonisasi Kehidupan Rumah Tangga Konsumen di Yogyakarta”. Hasil penelitian ini adalah bahwa judi kupon togel mempunyai pengaruh kepada disharmonisasi kehidupan rumah tangga konsumennya. Melalui pengambilan data

sosial terbukti bahwa sebelum terjadi disharmonisasi rumah tangga konsumennya, judi kupon togel juga membawa pengaruh berupa kemerosotan moral, peningkatan tindak kriminalitas, perubahan pemikiran dan perilaku konsumen menjadi irrasional, kemunduran tingkat perekonomian atau kesejahteraan rumah tangga.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ghazali Bagus Ani Putra (2004) sama-sama meneliti tentang perjudian akan tetapi yang diteliti oleh Muhammad Ghazali Bagus Ani Putra lebih memfokuskan pada keharmonisan keluarga namun disini peneliti akan lebih memfokuskan pada kontrol diri individu yang tidak melakukan perjudian.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Fitri Kusri (2004) dengan judul “ Studi Korelasi antara Kontrol Diri Perilaku Adiksi pada Penjudi di Kecamatan Rejos Nganjuk”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional, hasil penelitian ini adalah bahwa kontrol diri mempunyai korelasi dengan perilaku adiksi, semakin tinggi kontrol diri penjudi maka semakin rendah perilaku adiksinya atau sebaliknya. Ini ditunjukkan oleh hasil analisa dimana $r_{xy} = -0,726$. Sedangkan kontrol diri penjudi yang masuk dalam kategori tinggi 8 orang (10%), kategori sedang 59 orang (73,75%), dan kategori rendah 13 orang (16,25%).

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama membahas kontrol diri. Namun perbedaannya terletak pada fokus penelitian dan metode yang digunakan. Peneliti sebelumnya memfokuskan pada hubungan kontrol diri dengan perilaku adiksi dengan menggunakan metode kuantitatif

sedangkan penelitian ini hanya memfokuskan pada bagaimana gambaran kontrol diri individu dalam lingkungan perjudian yang menggunakan metode kualitatif.

1.3 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah bagaimana gambaran dari kontrol diri individu dalam lingkungan perjudian. Seperti yang telah di jelaskan di atas bahwa perilaku perjudian di Desa X kabupaten Sampang merupakan patologi sosial yang merugikan masyarakat sekitar.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana gambaran dari kontrol diri individu dalam lingkungan perjudian di Desa X, Kabupaten Sampang.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam bidang psikologi khususnya psikologi sosial salah satunya tentang patologi sosial yang terjadi di dalam masyarakat.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Subjek Penelitian

Diharapkan agar subjek penelitian bisa memahami bahwa apa yang mereka lakukan adalah suatu perilaku patologi sosial di dalam masyarakat yang dapat merugikan orang lain dan diri sendiri, sehingga dapat

diharapkan subjek penelitian ini nantinya tetap menjaga kontrol dirinya agar tidak terpengaruh masyarakat sekitar.

b. Bagi Masyarakat

Diharapkan masyarakat dapat menilai bahwa perilaku judi termasuk salah satu perilaku yang patologis dan diharapkan agar masyarakat tidak melakukan konformitas atau mencontoh perilaku tersebut.

c. Bagi Pemerintah Desa / Daerah

Diharapkan dengan penelitian ini mampu mencegah atau mengkondusifkan keadaan yang ada di Desa X, Kabupaten Sampang ini agar tidak menjadi kondisi yang patologis atau agar tidak menimbulkan perilaku patologi sosial terhadap masyarakat sekitar.

d. Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dari hasil penelitian ini, bermanfaat bagi semua pembaca dan juga bagi penelitian untuk menjadi sumber informasi berikutnya.