

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia dalam bergaul tidak lepas dari nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat, baik itu masyarakat yang berada dalam pedesaan maupun masyarakat yang ada di perkotaan. Kehidupan masyarakat akan tentram, aman dan damai apabila menaati nilai dan norma yang berlaku dimasyarakat tersebut. Akan tetapi kenyataannya sebagian dari anggota masyarakat masih ada yang melakukan penyimpangan sosial. maksudnya, mereka melakukan pelanggaran terhadap nilai dan norma yang berlaku di masyarakat, dalam perspektif psikologi disebut dengan patologi sosial (*social pathology*). Perjudian merupakan fenomena yang tidak dapat dipungkiri ditemukan di masyarakat. Seiring dengan perkembangan zaman, perjudian dapat dilakukan dengan berbagai mekanisme, dan ragam bentuk. Berjudi secara umum dipandang sebagai sebuah kejahatan. Tindak pidana berjudi atau turut serta berjudi padamulanya telah dilarang dalam ketentuan pidana Pasal 542 KUHP namun berdasarkan ketentuan yang diatur dalam Pasal 2 ayat (4) dari UU No. 7 tahun 1974 tentang penertiban perjudian, telah diubah sebutannya menjadi ketentuan pidana yang diatur dalam Pasal 303 (3) KUHP, yang disebut dengan permainan judi adalah:

“Tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, dan juga karena pemainnya terlatih atau lebih mahir. Disana termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan

atau permainan lain-lainnya, yang tidak diadakan antara merekayang turut berlomba atau bermain, begitu juga segala pertaruhan yang lainnya”.¹

Perjudian Qiu-Qiu yang dilakukan secara langsung maupun online, memenuhi definisi perjudian sebagaimana dimaksud dalam pasal tersebut sebab keuntungan hanya didasarkan pada peruntungan semata. Dan perjudian ini sangat melanggar nilai dan norma dalam masyarakat.

Secara psikologis, manusia Indonesia memang tidak boleh dikatakan pemalas, tapi memang agak sedikit manja dan lebih suka dengan berbagai kemudahan dan mimpi-mimpi yang mendorong perjudian semakin subur. Dari sisi mental, mereka yang terlibat dengan permainan judi ataupun perjudian, mereka akan kehilangan etos dan semangat kerja sebab mereka menggantungkan harapan akan menjadi kaya dengan berjudi.

Prinsip bermain judi sebagaimana ditetapkan di dalam Pasal 303 KUHP diartikan sebagai tiap-tiap permainan, yang kemungkinan akan menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja, juga kalau kemungkinan akan menang itu bertambah besar karena sipemain lebih pandai atau lebih cakap. Main judi meliputi juga segala perjanjian pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau main itu, demikian juga segala pertaruhan lainnya.²

Prinsip dalam berjudi secara umum adalah sama yakni bertujuan untuk mendapat keuntungan jika menang taruhan. Semakin besar uang atau barang yang

¹R. Soenarto Soerodibroto, *KUHP Dan KUHP* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), h.182.

²Wirjono Prodjodikoro, *Tindak-Tindak Pidana Tertentu di Indonesia* (Bandung: PTEresco, 1986), h.129

dipertaruhkan harganya akan semakin besar peluang yang didapat. Judi Qiu-Qiu merupakan judi yang banyak dijumpai. Judi ini dilakukan yaitu dengan cara memakai kartu domino. Bila ia menang dalam memainkan permainan domino Qiu-Qiu, maka akan mendapatkan hadiah sesuai dengan besarnya taruhan yang dipasang. Segala bentuk perjudian, dilarang oleh undang-undang, Seperti perjudian kejahatan lainnya, yaitu sangat sulit untuk di berantas secara keseluruhan dalam kehidupan masyarakat. Hal tersebut terbukti karena masih sering dijumpai yang mengandung unsur perjudian dalam masyarakat, seperti sabung ayam, toto gelap (togel) serta perjudian lainnya yang dilakukan di tempat-tempat yang tertentu.

Perjudian yang dilakukan secara langsung ternyata ada juga perjudian yang dilakukan secara tidak langsung dengan kata lain dilakukan dengan cara taruhan misalnya objek taruhannya pada cabang olah raga yang ditayangkan di tv, seperti sepak bola dan sebagainya. Setiap perilaku yang tidak sesuai dengan nilai dan norma disebut sebagai perilaku menyimpang, dan setiap perilaku yang melakukan penyimpangan akan digambarkan sebagai penyimpangan atau *deviant*.³Sepanjang sejarah, perjudian sudah dikenal sejak lama. Masalah perjudian merupakan suatu kenyataan atau gejala sosial, yang berbeda halnya dengan pandangan hidup dan cara permainannya.⁴ Pada hakikatnya, perjudian adalah perbuatan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan, ataupun hukum, serta membahayakan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat, bangsa dan Negara.

Perjudian jenis Qiu-Qiu merupakan sesuatu yang tidak asing lagi di masyarakat Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang, perjudian yang termasuk

³Siaahan, Jokie. *Perilaku Menyimpang Pendekatan Sosiologi* (Jakarta: PT Indeks. 2009), h.5.

⁴A.Hadyana Pudjaatmaka, *Ensiklopedi Nasional Indonesia* (Jakarta: Cipta Adi Pustaka, 1989), h.474.

kategori sedang tersebut dijadikan sebagai hiburan oleh masyarakat. Memakai sejumlah uang sebagai bahan taruhan, nominal uang yang dikumpulkanpun beragam mulai dari yang terkecil Rp.10.000 sampai nominal yang paling besar Rp 100.000, satu kali putaran permainan. Lokasi bermain judi termasuk daerah yang lepas dari pengawasan aparat hukum dan tokoh-tokoh masyarakat. Tidak adanya pengawasan bukan berarti aparat hukum dan masyarakat tidak berusaha untuk mengurangi atau menghilangkan aktivitas masyarakat tersebut.

Tidak hanya menghilangkan kebiasaan berjudi masyarakat, tindakan lain yang dilakukan oleh aparat hukum, pemerintah sekitar dan toko-toko masyarakat adalah menanggulangi kondisi yang timbul akibat bermain judi, salah satunya kondisi psikologis para pelaku perjudian Qiu-Qiu. Sebab kondisi yang timbul mengakibatkan banyak kerugian terutama bagi diri pelaku perjudian tersebut. Beberapa dampak psikologis atau akibat dari kebiasaan berjudi Qiu Qiu adalah menjadikan mental individu ceroboh, malas, mudah berspekulasi dan cepat mengambil resiko tanpa pertimbangan, selain itu dampak psikologis yang muncul seperti energi dan pikiran jadi berkurang karena sehari-harinya didera oleh nafsu judi dan kerakusan ingin menang dalam waktu pendek, kebiasaan berjudi membuat pelakunya ingin selalu mengulangi perjudian apalagi jika telah menang satu kali, pelaku atau individu yang melakukan akan mengulanginya karena yakin dapat menang lagi. Tapi berbeda ketika keyakinan akan menang lagi dibuat menjadi sebuah keinginan yang mendesak dan penuh nafsu ingin menang dalam waktu singkat atau dalam sekali main.

Dampak selanjutnya adalah pikiran menjadi kacau sebab selalu digoda oleh harapan-harapan tidak menentu. Tujuan utama dalam melakukan perjudian adalah bisa mendapatkan uang yang banyak dari kemenangan yang diperoleh, hanya dengan

memainkan sebuah kartu. Tapi tentunya memiliki resiko kehilangan sejumlah ketika kalah dalam permainan. Sebuah harapan bisa mendapatkan uang dari berjudi, membuat setiap orang mengambil resiko untuk berjudi. Tapi akan menjadi kekacauan bagi diri sendiri apabila tidak berhasil mendapatkan uang lebih sementara uang yang telah dikeluarkan habis begitu saja. Berjudi juga berdampak pada pekerjaan yang terlantar karena waktunya tercurah pada keasyikan berjudi.⁵

Dampak psikologis yang terjadi pada pelaku seperti kecemasan yang di derita akibat adanya saingan baru atau takut tersaingi dengan lawan yang lain, frustrasi akibat ingin bermain judi lagi namun tidak memiliki cukup uang yang berujung pelaku akan mencuri. Melakukan tindakan ilegal lainnya dan melawan hukum supaya bisa mendapatkan uang untuk berjudi, seperti membunuh dan memalak. Kondisi yang timbul adalah ketidakjujuran pelaku atau berbohong ketika ditanya keterlibatannya dalam perilaku perjudian kepada siapapun. Kehilangan dan mengorbankan banyak hal karena berjudi, misalnya karir, keluarga, pendidikan dan hilang relasi antar teman dekat. Merasa gelisah dan tidak tenang apabila tidak melakukan tindakan perjudian.

Upaya-upaya penanggulangan dilakukan oleh aparat, masyarakat bahkan orang-orang terdekat pelaku perjudian, sehingga dengan tindakan tersebut dapat membuat pelaku tidak lagi melakukan perjudian, dapat fokus pada keluarga serta karir, mencari pekerjaan untuk menghasilkan harta yang halal dan meningkatkan ketaqwaan pada Tuhan Yang Maha Esa. Adanya tindakan yang dilakukan oleh aparat hukum, pemerintah setempat dan tokoh-tokoh masyarakat diharapkan dapat

⁵Aswar Ardi, Analisis Tindak Pidana Hukum Islam Terhadap Judi Online (Skripsi Sarjana Hukum; Fakultas Syariah Dan Hukum: Uin Alauddin Makassar, 2018), h.59.

memberikan efek jera pada pelaku perjudian dan mengurangi dampak psikologis yang dialami. Dengan begitu keluarga para pelaku tidak lagi mengalami keresahan, atas tindakan pelaku dan pelaku dapat hidup normal layaknya masyarakat umumnya yang menjalani kehidupannya sesuai dengan aturan dan norma yang berlaku. Karena selama ini para pelaku perjudian di kecamatan Duampanua telah banyak meresahkan keluarga dan masyarakat. Atas perilaku-perilaku buruk dan kondisi psikologis yang dialami oleh keluarganya.

Penanggulangan yang akan dilakukan telah menjadi objek penelitian dalam skripsi ini. Berdasarkan atas apa yang telah dijelaskan di atas, mulai dari faktor-faktor yang mengharuskan adanya penanggulangan terhadap kondisi psikologis pelaku. Selain itu masalah sosial yang ditimbulkan oleh kondisi psikologis pelaku perjudian yang tidak diharapkan dan dapat merugikan kehidupan sosial, serta bertentangan dengan standar sosial yang telah disepakati.

Penelitian kali ini penulis akan berfokus untuk meneliti tentang Upaya Penanggulangan Dampak Psikologis Pelaku Perjudian Qiu-Qiu. Melihat lebih jauh upaya apa saja yang dilakukan oleh aparat pemerintah, tokoh masyarakat dan orang-orang terdekat pelaku. Karena secara realita dari hasil observasi, penulis menemukan banyak dampak psikologi yang timbul akibat melakukan Perjudian Qiu-Qiu di Desa Pekkabata. Sehingga perlu adanya penanggulangan terhadap dampak tersebut, maka itulah yang melatar belakangi sehingga penulis mengangkat tema “Upaya Penanggulangan Dampak Psikologis Pelaku Perjudian Qiu-Qiu Di Desa Pekkabata Kec. Duampanua Kab.Pinrang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti merumuskan masalah yang merupakan objek pembahasan dalam penelitian. Adapun rumusan masalah yang peneliti maksud adalah:

- 1.2.1 Bagaimana Dampak Psikologis Pelaku Perjudian Qiu-Qiu di Desa Pekkabata Kec. Duampanua Kab.Pinrang?
- 1.2.2 Bagaimana Upaya Penanggulangan Dampak Psikologis Pelaku Perjudian Qiu-Qiu di Desa Pekkabata Kec. Duampanua Kab.Pinrang?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagaimana rumusan masalah yang peneliti paparkan diatas adalah untuk:

- 1.3.1 Untuk mengetahui Dampak Psikologis Pelaku Perjudian Qiu-Qiu Di Desa Pekkabata Kec. Duampanua Kab.Pinrang.
- 1.3.2 Untuk mengetahui Upaya Penanggulangan Dampak Psikologis Pelaku Perjudian Qiu-Qiu Di Desa Pekkabata Kec. Duampanua Kab.Pinrang.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

- 1.4.1.1 Hasil penelitian ini, diharapkan dapat digunakan untuk semua orang sebagai tambahan pengetahuan untuk mengetahui penyebab dan dampak Psikologis Perjudian Qiu-Qiu.
- 1.4.1.2 Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang positif untuk Upaya Menanggulangi Dampak Psikologis Perjudian Qiu-Qiu bagi semua orang, sehingga manusia tidak melakukannya lagi.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Hasil penelitian ini sebagai bahan informasi bagi klien bahwa Perjudian Qiu-Qiu mempunyai dampak psikologis pada klien.

1.4.2.2 Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan koreksi dan dapat digunakan untuk mengetahui bahaya Perjudian Qiu-Qiu tersebut, sehingga manusia/klien tidak melakukan hal yang melanggar nilai dan norma tersebut (Perjudian Qiu-Qiu).

