

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Tinjauan Penelitian Terdahulu

Penelitian ini terdiri dari beberapa referensi. Dimana referensi tersebut dijadikan sebagai bahan acuan yang berhubungan dengan skripsi yang ingin penulis teliti tentang "Upaya Penanggulangan Kondisi Psikologis Pelaku Perjudian Qiu Qiu di Desa Pekkabata Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang". Adapun sumber rujukan penelitian terdahulu yang berhubungan dengan skripsi yang akan diteliti, adalah Skripsi Arsidin "Dampak Sosial JudiTogel (Toto Gelap) Terhadap Kesejahteraan Masyarakat Di Desa Jipang Kecamatan Bontonmpo Selatan Kabupaten Gowa". Jurusan PMI Konsentrasi Kesejahteraan Sosial, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Alauddin Makassar, Tahun 2015. Isi dari penelitian membahas bagaimana perjudian yang dilakukan oleh masyarakat di Desa Jipang mempengaruhi tatanan kehidupan bermasyarakat, mengganggu ketenangan masyarakat serta memberikan efek buruk bagi masyarakat yang tidak terlibat perjudian menjadi terlibat atau ikut-ikutan berjudi.<sup>1</sup>

Penulis mengambil penelitian dari Arsidin karena penulis merasa mempunyai kesamaan yaitu dalam metode yang sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif kemudian juga sama-sama membahas tentang perjudian. Adapun yang membedakan yaitu membahas dampak yang terjadi pada masyarakat sekitar pelaku perjudian sedangkan penulis membahas dampak pada pelakunya itu sendiri,

---

<sup>1</sup>Arsidin, Dampak Sosial Judi Togel (Toto Gelap) Terhadap Kesejahteraan Masyarakat Di Desa Jipang Kecamatan Bontonmpo Selatan Kabupaten Goa, Jurusan PMI Konsentrasi Kesejahteraan Sosial, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Alauddin Makassar, Tahun 2015.

selain itu dari segi lokasi. Penelitian Arisidin dilakukan di Desa Jipang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa, sedangkan penelitian penulis terletak Di Desa Pekkabata Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang dan perbedaan selanjutnya yaitu Arsidin ini berfokus pada Dampak Sosial Judi Togel (Toto Gelap) sedangkan penulis berfokus pada Upaya Penanggulangan Dampak Psikologis Pelaku Perjudian Qiu-Qiu.

Sumber dari penelitian kedua yaitu skripsi Muhammad Nur Fadlan tentang “Tinjauan Yuridis Tindak Pidana Perjudian di Kabupaten Goa Tahun 2006-2011”. Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar tahun 2012. Dalam hasil penelitian ini, hasil yang di dapatkan lebih kepada perjudian dalam konteks yang lebih luas. Skripsi Fadlan membahas tentang tindak pidana yang diberikan oleh aparat hukum kepada pelaku perjudian, juga sanksi-sanksi sosial dari masyarakat terhadap pelaku perjudian.<sup>2</sup> Persamaannya sama-sama membahas tindak pidana atau hukuman kepada pelaku artinya berfokus pada satu solusi mengurangi pelaku perjudian yakni dengan cara hukum yang berlaku di negara Indonesia Sedangkan peneliti akan lebih berfokus pada penelitian Upaya Penanggulangan Kondisi Psikologis Pelaku Perjudian Qiu-Qiu, artinya banyak cara yang bisa dilakukan untuk mengurangi pelaku perjudian serta kondisi-kondisi yang mungkin saja timbul.

Perbedaan terletak pada lokasi penelitian, penelitian terletak di kabupaten Goa, sedangkan penelitian penulis terletak Di Desa Pekkabata Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang, dan perbedaan selanjutnya terletak pada metode

---

<sup>2</sup>Muhammad Nur Fadlan, Tinjauan Yuridis Tindak Pidana Perjudian di Kabupaten Goa Tahun 2006-2011. Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar tahun 2012.

penelitiannya, karena peneliti sebelumnya memakai dua metode penelitian yaitu metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kualitatif, sedangkan penulis hanya memakai satu metode penelitian, yaitu metode penelitian kualitatif.

Sumber dari penelitian ketiga 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. Skripsi 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.<sup>3</sup>

Persamaan dari skripsi Irawan dan peneliti adalah sama-sama menemukan penanggulangan untuk pelaku perjudian dan yang menjadi perbedaan skripsi Irawan berfokus pada tindak pidana dari kepolisian saja dan hanya fokus pada perilaku perjudiannya sedangkan penulis pada kondisi psikologis pelaku dan memiliki alternatif cara penanggulangan.

---

<sup>3</sup>Muliadi Irawan, Peranan Kepolisian Dalam Menanggulangi Tindak Pidana Perjudian (Studi Kasus di Wilayah Polsek Bajeng Kabupaten Gowa Tahun 2014 – 2016)” Skripsi sarjana fakultas hukum pidana Universitas Hasanuddin. 2017

## 2.2. Tinjauan Teoritis

### 2.2.1 Teori Perilaku Sosial

Ada hubungan antara tingkah laku aktor dengan tingkah laku lingkungannya, yaitu bagaimana suatu tindakan membawa ganjaran yang menyebabkan tindakan tersebut diulang atau tidak. Disimpulkan bahwa lingkungan yang terdapat perjudian didalamnya, dimana tempat individu-individu berada dapat mempengaruhi individu-individu yang lainnya untuk melakukan perjudian sebagaimana yang ada pada lingkungan tersebut.

Perjudian juga dapat dikaitkan dengan bentuk perilaku sosial, proposisi sukses yaitu semakin sering tindakan itu memperoleh ganjaran maka akan sering pula untuk dilakukan. Perjudian akan sering diulangi bila pelaku mendapatkan keuntungan secara terus-menerus tiap berjudi. Proposisi stimulus yaitu jika dimasa lalu terjadi stimulus khusus yang merupakan peristiwa yang mendapatkan ganjaran bila dilakukan, maka semakin mirip stimulus yang sekarang dengan yang lalu akan sering mengulang tindakan tersebut. Melakukan perjudian dapat menciptakan perasaan yang tegang sekaligus menyenangkan bila menunggu hasilnya muncul dan ini akan terus diulangi karena dapat menciptakan perasaan yang demikian.

Proposisi nilai yaitu semakin tinggi nilai suatu tindakan, maka makin senang seseorang melakukan tindakan tersebut. Hal ini dimaksud bagaimana perjudian dianggap bernilai karena adanya keberanian dalam memasang sejumlah taruhan, maka akan diulangi perbuatan tersebut. Proposisi deprivasi-satiasi yaitu semakin sering seseorang menerima ganjaran tertentu pada masa yang sudah lalu, maka semakin kurang bernilai bagi orang tersebut peningkatan setiap unit ganjaran itu. Maka dalam pengertian tersebut adalah dalam melakukan perjudian yang

menciptakan perasaan tertantang bisa ditemukan rasa bosan karena telah berkali-kali memenangkan perjudian.

Perasaan bosan karena selalu memenangkan perjudian inilah yang menjadikan pelaku perjudian berpikir untuk tidak berjudi lagi. Terakhir proposisi restu-agresi yaitu bila tindakan seseorang menghasilkan ganjaran yang tidak diharapkannya atau justru menerima hukuman atas perbuatannya tersebut maka seseorang tersebut akan tidak senang dan hasil perilaku tersebut akan bernilai baginya. Hal ini dimaksud dengan bagaimana pelaku perjudian mengalami kekalahan dan merugi hingga akhirnya menciptakan perasaan yang tidak senang. Bila tindakan seseorang menghasilkan ganjaran yang diharapkannya bahkan lebih maka orang tersebut akan merasa senang dan sering melakukannya. Dan hasil perilaku tersebut akan bernilai baginya. Pelaku perjudian akan semakin senang apabila dapat memenangkan perjudian untuk kemudian mengulangi perbuatan tersebut.<sup>4</sup> Padahal perjudian itu sangat merugikan dan sangat di dalam agama kita.

### 2.2.2 Teori *Probabilitas* (Peluang)

Teori *Probabilitas* (Peluang) yaitu teori matematika, teori ini sebenarnya lahir karena terinspirasi oleh masalah perjudian. Adapun tokoh utamanya adalah Girolamo Carnado (tahun 1501 M – 1576 M), Ia merupakan seorang ilmuan, sekaligus penjudi sejati yang berkebangsaan Italia meskipun judi berpengaruh buruk pada dirinya dan keluarganya namun ia terus mempelajari peluang dan kemungkinan yang oleh si pemain dalam permainan judi. Dalam teori *Probabilitas* ini sangat berguna untuk pengambilan keputusan yang tepat, karena kehidupan di dunia ini tidak ada kepastian, sehingga diperlukan untuk mengetahui beberapa besar *probabilitas* suatu peristiwa

---

<sup>4</sup>Poloma, *Sosiologi Kontemporer* (Jakarta: CV. Rajawali, 2003), h.61-65.

akan terjadi, selain itu dalam teori *probabilitas* juga terdapat nilai harapan, untuk mengukur nilai harapan besar hadiah yang akan diterima dan nilai variansi untuk mengukur.

Teori *Probabilitas* menjelaskan bahwa semakin banyak jumlah angka yang dipasang maka peluang hadiah dan kemenangan semakin kecil walaupun hadiahnya meningkat. Namun besarnya hadiah tidak sebanding dengan kecilnya peluang dan kemungkinan untuk menang artinya sepanjang umur bermain perjudian Qiu-Qiu, tidak akan memberikan keuntungan yang finansial sehingga mengakibatkan kerugian, pailit dan kebangkrutan.<sup>5</sup>

Pelaku perjudian tentunya akan memiliki harapan untuk menang dan mendapatkan untung dari perjudian tersebut, karena adanya harapan serta keuntungan menjadikan masyarakat atau pelau perjudian Qui-Qui di Desa Pekkabata terus-terusan melakukan perjudian. Artinya ada efek ketagihan akan keuntungan yang diperoleh dari perjudian.

## **2.3 Tinjauan Konseptual**

### **2.3.1 Upaya Penanggulangan**

Upaya berarti cara sedangkan penanggulangan berarti penanganan (*Intervensi*). Istilah *intervensi* merupakan istilah yang saat ini sangat umum digunakan orang untuk menunjuk pada berbagai macam tindakan yang dimaksudkan untuk memberikan kesembuhan atas gangguan kejiwaan atau pelurusan atas penyesuaian diri yang salah. *Intervensi* juga digunakan dalam berbagai istilah lain yang digunakan untuk membantu orang yang terganggu secara kejiwaan

---

<sup>5</sup>Narwoko, J Dwi., Bagong Suyanto, *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan* (Jakarta:Kencana, 2004), h.112.

(*Psychological disorder*) atau memiliki masalah kejiwaan (*Psychological problems*) dalam kehidupan sehari-harinya. Berikut beberapa upaya yang dapat dilakukan oleh beberapa pihak:

#### 2.3.1.1 Melakukan Konseling

Terdapat beberapa dampak psikologis yang timbul akibat berjudi yaitu marah yang berlebihan, kecemasan, depresi, halusinasi berlebihan, gelisah, kesedihan, sikap tidak tenang, sikap memberontak dan keinginan untuk terus berjudi. Setiap dampak psikologis terdapat langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menanggulangi. Tentunya untuk menghilangkan dampak psikologis tersebut seorang psikolog atau konselor merupakan ahli dalam melakukan upaya penanggulangan dampak psikologis dari perjudian Qiu-Qiu. Berikut langkah-langkah penanggulangannya menggunakan teknik *Anger Management*.

*Anger management* adalah kemampuan atau teknik untuk mengatur perasaan, menenangkan diri, melepaskan diri dari kecemasan, kemurungan, atau ketersinggungan, dengan tujuan untuk keseimbangan emosi (keseimbangan antara perasaan dan lingkungan). *Anger management* adalah suatu tindakan yang menyebabkan seseorang mengatur emosi atau mengelola keadaan. Kemampuan ini meliputi kecakapan untuk tetap tenang, menghilangkan kegelisahan, kesedihan atau sesuatu yang menjengkelkan. Orang dengan pengelolaan emosi yang baik akan mampu mengenali perasaannya dan mengatur penyaluran perasaan tersebut.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup>Gerald Coery, *Teori dan Praktek Konseling & Psikoterapi*, (Bandung: Refika Aditama, 2010), h.21.

Adapun teknik-teknik yang sering digunakan untuk *anger management* adalah C.A.R.E. menjelaskan ketiga langkah tersebut sebagai berikut:

a. *Commitment to Change* (komitmen untuk mengubah diri)

Langkah pertama dalam mengelola kemarahan adalah komitmen untuk berubah. Individu yang bermasalah dalam hal mengelola kemarahan haruslah mempunyai sebuah komitmen yang kuat untuk mengubah dirinya. Dengan adanya komitmen yang kuat, individu akan semakin termotivasi untuk belajar mengelola emosi marah dan menerapkan teknik-tekniknya dalam kehidupan nyata.

b. *Awareness of Your Early Warning Signs* (kesadaran akan pertanda kemarahan)

Setiap orang memegang kendali pada saat bertindak atas dasar kemarahan. Tidak ada orang yang “meledak” atau “membentak” begitu saja, setiap amarah pasti memiliki tanda-tanda peringatan awal. Tanda-tanda itu bisa bersifat fisiologis, tingkah laku, dan kognitif. Dengan belajar mengenali tanda-tanda peringatan awal kemarahan, seseorang bisa lebih sungguh-sungguh memegang kendali atas tindakan kemarahannya.

c. *Relaxation* (relaksasi)

Relaksasi dan kemarahan merupakan reaksi yang saling berlawanan. Keduanya melibatkan gelombang otak dan reaksi tubuh yang berbeda, sehingga tidak mungkin terjadi bersamaan. Relaksasi merupakan alat bantu yang ampuh untuk mengurangi stres secara umum, mengurangi kemarahan ketika tanda-tanda peringatan awal kemarahan muncul, dan membantu mereka yang mengalami kesulitan tidur. Dengan melakukan relaksasi setiap hari, setiap individu dapat



memperoleh manfaatnya. Ada beberapa bentuk relaksasi, yaitu: relaksasi otot, indera, dan kognitif.

Relaksasi otot merupakan relaksasi yang disarankan untuk pemula karena relaksasi ini paling mudah untuk dilakukan. Emosi, pikiran, dan tingkah laku merupakan tiga hal yang saling mempengaruhi. Siklus perasaan, pikiran dan tindakan saling mendorong dan memperkuat dirinya sendiri<sup>7</sup>. Semakin seseorang memikirkan tentang kemarahannya semakin ia menjadi marah. Hal ini membawanya bertindak atas dasar kemarahannya tersebut.

Terdapat beberapa terapi lain yang dapat digunakan dalam *anger management* yaitu:

a. *Cognitive Therapy*

Terapi kognitif adalah pendekatan pemberi bantuan yang bertujuan mengubah suasana hati (mood) dan perilaku dengan mempengaruhi pola berfikirnya. Bentuk dari terapi kognitif berupa catatan harian pemikiran dwifungsional. Pada dasarnya terapi kognitif bertujuan untuk 1) Mengenali kejadian yang menyebabkan reaksi yang berupa amarah 2) Mengenali dan memonitor distrosi-distrosi kognitif yang muncul dalam suatu peristiwa atau kejadian, kemudian berusaha mencari kebenarannya yaitu dengan mencari hubungan antara kognisi dan afeksi. 3) Mengubah cara berfikir dalam menginterpretasi dan mengevaluasi suatu kejadian dengan cara-cara yang lebih sehat.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Andi Mappiare AT, *Pengantar Konseling dan Psikoterapi* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), h.25.

<sup>8</sup>A. Kasandra Oemarjoedi, *Pendekatan Cognitive Behavior dalam Psikoterapi* (Jakarta: Creativ Media, 2003), h.20.

*b. Asertive*

Asertivitas adalah perilaku interpersonal yang mengandung pengungkapan pikiran dan perasaan secara jujur dan relatif langsung langsung yang dilakukan dengan memperhatikan perasaan dan kesejahteraan orang lain. Seseorang dapat dikatakan berperilaku asertif jika mempertahankan dirinya sendiri, mengekspresikan perasaan yang sebenarnya, dan tidak memberikan orang lain mengambil keuntungan dari dirinya.<sup>9</sup> Pada saat bersamaan, individu juga mempertimbangkan bagaimana perasaan orang lain.

Keuntungan berperilaku asertif, yaitu mendapatkan apa yang diinginkan dan biasanya tanpa membuat orang lain marah. Beberapa teknik yang diberikan oleh para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa pada dasarnya memiliki tahap yang sama. Dalam penelitian ini, peneliti akan memberikan teknik *anger management* melalui teknik-teknik yang diberikan oleh ahli dan disesuaikan oleh tahap yang akan diberikan. Anger management merupakan suatu teknik atau tindakan untuk mengatur pikiran, perasaan, nafsu amarah dengan cara yang tepat sehingga dapat mencegah sesuatu yang buruk atau merugikan diri sendiri dan orang lain. Salah satu teknik anger management yang digunakan untuk membantu pikiran menjadi tenang, mengurangi stress, memperlancar peredaran darah, mengatasi kecemasan, khawatir, membuat berpikir positif, memperdalam napas, menurunkan tekanan darah dan kecepatan jantung.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup>Andi Mappiare AT, *Pengantar Konseling dan Psikoterapi* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), h.10.

<sup>10</sup> Goleman, D. *Working With Emotional Intelligence* (US: Bantam Books, 1997), h.61.

### 2.3.1.2 Aparat Kepolisian

Perjudian pada umumnya merupakan tindak kriminal sehingga aparat kepolisian harus bekerja ekstra mengatasi permasalahan perjudian, tidak hanya memberantas perjudian kepolisian juga memiliki cara untuk mengatasi atau melakukan tindak penanggulangan dampak dari tindak kriminal tersebut, yang dilakukan oleh aparat kepolisian merupakan tindakan yang masih berada di ruang lingkup pencegahan. Penanggulangan tindak pidana terdiri atas 3 (tiga) bagian pokok, yaitu:

#### 1) *Pre-Emtif*

Upaya *Pre-Emtif* disini adalah upaya-upaya awal yang dilakukan oleh pihak kepolisian untuk mencegah terjadinya tindak pidana. Usaha-usaha yang dilakukan dalam penanggulangan secara *Pre-Emtif* adalah menanamkan nilai-nilai atau norma-norma yang baik sehingga norma-norma tersebut terinternalisasi dalam diri seseorang. Meskipun ada kesempatan untuk melakukan pelanggaran/kejahatan, tapi tidak ada niatnya untuk melakukan hal tersebut maka tidak akan terjadi kejahatan. Jadi dalam usaha *pre Pre-Emtif* faktor niat menjadi hilang meskipun ada kesempatan.<sup>11</sup> Contohnya, ditengah malam pada saat lampu merah lalu lintas menyala maka pengemudi itu akan berhenti dan mematuhi aturan lalulintas tersebut meskipun pada waktu itu tidak ada polisi yang berjaga. Sama halnya dengan mencegah agar setiap individu tidak melakukan perjudian adalah dengan menanamkan nilai-nilai atau norma-norma tentang bahaya berjudi serta konsekuensi yang akan diterima ketika berjudi. Hal ini dilakukan untuk mencegah timbulnya dampak psikologis ketika telah menjadi pelaku perjudian. Karena

---

<sup>11</sup>A.S Alam, *Pengantar Kriminologi* (Makassar: Pustaka Refleksi Books,2010), h.79.

perjudian memang harus dicegah dan diberantas karena itu sangat merugikan bagi orang-orang yang melakukannya.

## 2) *Preventif*

Upaya-upaya *preventif* ini merupakan tindak lanjut dari upaya *Pre-Emtif* yang masih dalam tataran pencegahan sebelum terjadinya kejahatan. Dalam upaya *preventif* yang ditekankan adalah menghilangkan kesempatan untuk dilakukannya kejahatan. Contoh ada orang ingin mencuri motor tetapi kesempatan itu dihilangkan karena motor-motor yang ada ditempatkan di tempat penitipan motor, dengan demikian kesempatan menjadi hilang dan tidak terjadi kejahatan. Jadi dalam upaya *preventif* kesempatan ditutup. Begitupun dengan usaha mencegah terjadinya perjudian yang menimbulkan dampak psikologis pada pelaku, sebagai aparat pemerintahan lebih banyak membuat kegiatan sosial yang berperan aktif adalah masyarakat, membuka lapangan pekerjaan yang memungkinkan masyarakat sibuk dengan pekerjaan itu. Sebagai anggota keluarga yang memiliki anggota keluarga yang lain cenderung untuk berperilaku menyimpang, hendaknya memberikan arahan agar tidak melakukan penyimpangan, senantiasa saling melindungi agar terhindar dari perilaku berjudi yang mengakibatkan psikologis terganggu. Sebagai orang dewasa dalam keluarga menaungi yang lebih muda, menjadikan keluarga sebagai pemberi solusi terbaik untuk menyelesaikan masalah yang ada agar tidak ada kesempatan untuk melampiaskan emosi ke hal-hal yang negatif.

Hasil uraian yang dituliskan oleh penulis di atas, maka terapi yang cocok untuk menggulangi dampak psikologis perjudian Qiu-Qiu adalah terapi-terapi psikologis, karena di dalam terapi psikologis atau yang biasa disebut dengan terapi

dinamika bahwa di dalamnya terdapat tiga terapi yaitu terapi humanistik, terapi peruban tinkah laku, dan terapi kognitif.

### 3) *Represif*

Upaya ini dilakukan setelah terjadi tindak pidana atau kejahatan. Tindakan ini berwujud penegakan hukum (*law enforcement*) berupa proses hukum yang harus dilakukan mulai dari tahap penyelidikan/ penyidikan, penuntutan dan pemeriksaan di muka sidang pengadilan.<sup>12</sup> Upaya *represif* merupakan rangkaian kegiatan penindakan yang ditujukan ke arah pengungkapan semua kasus kejahatan yang telah terjadi, yang disebut sebagai ancaman faktual.

#### 2.3.1.3 Melakukan Pendekatan (Pemerintah atau yang berwenang)

Melakukan pendekatan dapat dilakukan oleh aparat pemerintahan, tokoh-tokoh masyarakat dan orang-orang yang berwenang. Terdapat beberapa pendekatan dalam menanggulangi perjudian yaitu pendekatan keagamaan, pendekatan sosial dan pendekatan ekonomi. Berikut ini adalah perincian mengenai kedua pendekatan tersebut.

##### 1. Pendekatan keagamaan

Agama merupakan suatu sistem yang mengatur keimanan dan kepercayaan seseorang terhadap Tuhannya termasuk mengatur hal-hal apa saja yang dilarang dan dianjurkan untuk dilakukan dalam kehidupan. Jelas bahwa agama bertujuan untuk menjadikan umatnya senantiasa melakukan perbuatan yang benar dan baik menurut agama dan menghindari perbuatan yang dilarang. Akan tetapi pada kenyataannya orang sering kali melakukan penyimpangan-penyimpangan dimana

---

<sup>12</sup>A.S Alam, *Pengantar Kriminologi* (Makassar: Pustaka Refleksi Books,2010),h.80.

mereka melakukan suatu perbuatan tanpa mengindahkan norma-norma yang ada termasuk norma agama. Salah satu perbuatan yang menyimpang atau dilarang agama adalah perbuatan judi. Salah satu cara untuk menanggulangi dampak dari perjudian adalah dengan memperbanyak mengerjakan hal-hal yang positif, memperbanyak ibadah, mendekati diri kepada Allah, serta menjauhi perbuatan-perbuatan perjudian.

## 2. Pendekatan Sosial

Salah satu cara untuk menanggulangi dampak dari perjudian adalah dengan menyediakan tempat-tempat hiburan dan rekreasi yang sehat. Disertai intensifikasi pendidikan mental dan ajaranajaran agama.<sup>13</sup>

## 3. Pendekatan Ekonomi

Beberapa saran untuk mengurangi perjudian dan dampak yang timbul dapat dilakukan dengan pendekatan ekonomi sebagai berikut:

- Mengadakan perbaikan ekonomi nasional secara menyeluruh. Menetapkan undang-undang atau peraturan yang menjamin gaji minimum bagi buruh, pekerja, dan pegawai yang sepadan dengan biaya pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari. Memperluas lapangan pekerjaan; sandang pangan serba murah dan ada jaminan perumahan. Rasa aman terjamin secara sosial pasti akan sangat mengurangi nafsu-nafsu berspekulasi dan kecenderungan main untung-untungan dengan menyertakan pertaruhan (berjudi).
- Adanya keseimbangan antara budget di pusat dan di daerah-daerah eriferi. Sebab, oleh adanya diskriminasi pemberian budget, timbullah

---

<sup>13</sup>Kartini kartono, *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)* (Bandung: Mandar Maju, 2007), h. 87.

kemudian rasa tidak puas. Lalu orang tergerak mengadakan usaha-usaha penambahan biaya pembangunan dan pemeliharaan dengan cara-cara inkonvensional, antara lain dengan perjudian.

### 2.3.2 Dampak Psikologis

Bila kita ingin berbicara tentang dampak psikologis yang terjadi karena perjudian, maka kita harus mengetahui apa itu dampak dan apa itu yang dimaksud dengan psikologis. Sebagaimana kita ketahui bahwa yang dimaksud dengan dampak adalah akibat sedangkan psikologis intinya adalah “masalah badan/jiwa” (*mind-body problem*) yang sudah berabad-abad diperdebatkan. Terdapat tipe faktor psikologis yang menjadi pusat perhatian dalam banyak model kesehatan, ialah stress, kecemasan, depresi, alusinasi berlebihan, gelisah, kesedihan, sikap tidak tenang, dan sikap memberontak.<sup>14</sup>

Segala tindakan yang dilakukan secara berlebihan akan menimbulkan dampak secara psikologis, perubahan perilaku dan pemikiran yang irasional. Setiap dampak yang terjadi pada individu adalah akibat dari kebiasaan yang salah tersebut, perlu diketahui bahwa setiap dampak psikologis dapat menimbulkan berbagai gangguan yang berkelanjutan bahkan sampai mempengaruhi kesehatan fisik seseorang. Seperti jika mengalami stress ada orang yang cenderung nafsu makannya bertambah, sehingga terus-menerus mengkonsumsi makanan dan membuat berat badannya bertambah dan berujung obesitas.

Ada orang yang demi menghilangkan perasaan-perasaan yang mengganggu melakukan kegiatan negatif seperti mabuk-mabukkan dan mengkonsumsi obat

---

<sup>14</sup> Sutardjo, A. Wiramihardja, Drs., Psi. *Pengantar Psikologi Abnormal* (Bandung: PT Refika Aditama, 2015), h.104-105.

penenang yang berujung pada overdosis dan kematian. Semua itu adalah perilaku yang bisa saja terjadi kepada siapapun yang telah terdampak secara psikologis oleh perasaan-perasaan yang mengganggu dan mengacaukan pemikiran.

### 2.3.3 Dampak Perilaku Perjudian konsep Islam

Di dalam agama menjelaskan bahwa perjudian menyebabkan dua kerusakan yaitu bersifat duniawi dan yang bersifat agamis.

#### 1. Kerusakan yang bersifat agamis

- Menghambat pejudi dari pada mengingat Allah dan lalai mengerjakan shalat

Kerusakan agamis dari berjudi, yaitu menghalangi orang dari mengingat Allah dan melaksanakan shalat. Hal itu disebabkan setiap kesempatan berjudi dapat menghalangi dan memalingkan si penjudi dari mengingat Allah yang merupakan ruh agama, dan dari melaksanakan shalat yang merupakan tiang agama. Ketika seseorang berjudi seluruh kekuatan akalnya dicurahkan kepada main, yang diharapkan akan membawa keuntungan, dan dikhawatirkan akan membawa kerugian. Sebab itu, dia tidak akan bisa mencurahkan perhatiannya kepada mengingat Allah, tidak pula dia akan bisa mengingat waktu waktu shalat dan kewajiban memeliharanya. Kemudian dengan sibuk berjudi dia memalingkan kalian dari mengingat Allah, yang karenanya kalian takkan memperoleh kebaikan di dunia dan akhirat, dan memalingkan kalian dari melaksanakan shalat yang telah diwajibkan Allah atas kalian sebagai pensusi jiwa dan pembersih hati.

- Berkurangnya iman seseorang mendorong seseorang untuk mudah melakukan tindakan-tindakan kejahatan.



## 2. Kerusakan yang bersifat duniawi

### ➤ Menimbulkan permusuhan diantara pemain judi

Sesungguhnya dengan kalian bermain judi, setan menghendaki agar kalian saling memusuhi dan membenci ketika berjudi. Sehingga, dengan demikian setan dapat memecah belah kalian setelah Allah menyatukan kalian dengan iman dan persaudaraan Islam. Biasanya yang kalah memusuhi orang-orang yang menang dan bergembira diatas kedudukan orang lain, orang-orang yang mencemooh, dan yang kehilangan haknya, seperti yang berhutang atau yang tidak berhutang. Sebab orang yang kalah untuk pertama kalinya akan merasa terpanggil untuk mencoba melakukannya kembali dengan harapan bisa menang pada kesempatan-kesempatan yang lain. Kadang-kadang, kemenangan itu tidak pernah diperoleh hingga hartanya tidak tersisa sama sekali. Setelah itu dia akan menjadi orang yang fakir miskin, kemudian menjadi musuh berat bagi mereka yang telah menang atasnya.

### ➤ Merusak rumah tangga Akibat ingin memenuhi nafsu dirinya untuk bermain judi.

Harta yang ada padanya akan dipertaruhkan seluruhnya, sehingga dia melupakan kewajibannya untuk memenuhi kebutuhan istri dan anaknya. Bagi seorang pejudi kronis terkadang dia dapat mempertaruhkan anak dan istrinya sebaga bahan taruhan.

### ➤ Kemiskinan

Seseorang yang bermain judi dapat mengakibatkan hartanya habis, dikarenakan terlalu keasyikan bermain, sehinggaia melupakan bahwasanya hartanya telah habis untuk bermain judi, dan ia pun menjadi miskin.

- Terlantarnya pekerjaan aibat asyik bermain judi
- Pikiran dan energi tercurahkan hanya kepada permainan perjudian
- Mendorong seseorang untuk melakukan tindakan kriminal seperti mencuri, mencopet, merampok, menipu dikarenakan tidak memiliki modal untuk memuaskan nafsu berjudinya.
- Perjudian meletakkan manusia pada kondisi berkhayal

Perilaku ini mendorong pelakunya malas berusaha tetapi sangat berharap pada sesuatu yang dijanjikan. Kebiasaan berjudi bagi pelaku perjudian mengakibatkan rasa gelisah dan tidak nyaman karena keinginannya untuk berjudi tidak terlampiaskan, oleh karena itu menimbulkan rasa keinginan tinggi untuk bagaimana mereka bisa mengumpulkan orang-orang dan mengumpulkan uang untuk bisa berjudi. Para pelaku perjudian selalu memiliki khayalan yang tinggi untuk bisa menang judi dan mendapatkan uang yang banyak dari hasil perjudiannya tersebut. Sifat yang demikian membuat pelaku perjudian merasakan kecanduan untuk melakukan aksinya, apalagi jika modal yang mereka miliki cukup untuk bertaruh judi berkali-kali, keinginan untuk meninggalkan judi telah tertutup dengan nafsunya yang lebih memilih kesenangan sesaat tanpa melihat dampak yang tidak difikirkan sebelumnya.

#### 2.3.4 Perjudian Qiu-Qiu

Judi atau permainan “judi” atau “perjudian” menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan. Berjudi adalah mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta dalam permainan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar

daripada jumlah uang atau harta sebelumnya.<sup>15</sup> Adapun maksud dari pengertian berjudi menurut Poerwadarminta, yang peneliti dapat simpulkan yaitu mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari uang atau harta semula itulah yang dimaksud dengan berjudi.

Dalam bahasa Inggris, judi ataupun perjudian dalam arti sempit artinya *gamble*, yakni “*play cards or other games for money; to risk money on a future event or possible happening*, dan yang terlibat dalam permainan disebut dengan *a gamester* atau *a gambler*, yaitu *one who plays cards or other games for money*”<sup>16</sup>Judi dalam bahasa arab di sebut *al- maisir*, yang mempunyai beberapa pengertian, di antaranya: lunak, tunduk, keharusan, mudah, kaya, membagi bagi. Ada yang mengatakan kata al-maisir berasal dari kata yasara yang artinya keharusan. Makna ini mengingatkan kita kepada adanya keharusan bagi siapa yang kalah dalam bermain judi untuk menyerahkan sesuatu yang di pertaruhkan kepada pihak yang menang. Ada yang mengatakan kata al-maisir berasal dari kata yusrun yang artinya mudah, dengan analisis bahasa karena al-maisir merupakan upaya dan cara untuk mendapatkan rezeki dengan mudah, tanpa susah payah. Ada lagi yang mengatakan bahwa kata al-maisir berasal dari kata yasarun yang artinya kaya, dengan analisis bahasa karena dengan permainan itu akan menyebabkan pemenangnya menjadi kaya.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup>Adon Nasrullah Jamaluddin, *Dasar-Dasar Patologi Sosial* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2016), h.162.

<sup>16</sup>Micheal West. *An International Reader's Dictionary*(London: Longman Group Limited. 1957). h.155.

<sup>17</sup>Ibrahim Hosen, *Apa Itu Judi?* (Jakarta: Institut Ilmu Al-Quran, 1986), h.25.

Menurut Hamka, judi adalah segala permainan yang menghilangkan tempo dan melalaikan waktu dari membawa pertarungan.<sup>18</sup> Menurut Rasyid Ridha, *maisir* sama dengan *qimar*, yaitu permainan yang masyarakat bahwa orang yang menang menerima seluruh taruhan yang di tentukan dalam permainan itu.<sup>19</sup> Menurut pendapat Muhammad Ali As-Sayis, *al-Maisir* berasal dari kata *taisir* yang berarti memudahkan, yaitu cara pembagian yang di dasarkan atas kesepakatan sebagaimana yang di lakukan pembagian dalam judi.<sup>20</sup> Perjudian adalah taruhan, suatu bentuk permainan untung untungan dalam masalah harta benda yang di dapat menimbulkan kerugian dan kerusakan pada semua pihak.<sup>21</sup>

Judi adalah permainan dengan menggunakan uang sebagai taruhan, seperti main dadu, kartu, dan lain lain.<sup>22</sup> Hasby Ash-Shidieqy mengartikan judi segala bentuk permainan yang ada wujud kalah menangnya; pihak yang kalah memberikan sejumlah uang atau barang yang di sepakati dalam taruhan kepada pihak yang menang. Lebih lanjut di katakana, sebagai permainan yang mengandung untung untungan termasuk judi, di larang syara.<sup>23</sup> Menurut KUHP pasal 303 ayat (3), permainan dimana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pda peruntungan belaka, dan juga karena permainannya terlatih atau lebih mahir. Di sana termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lainnya

---

<sup>18</sup>Hamka, *Tafsir Al-Azhar* (Jakarta: Pustaka Panjimas, 1983), h.39.

<sup>19</sup>M.Hamdan Rasyid, *Fiqh Indonesia, Himpunan Fatwa-Fatwa Aktual* (Jakarta: Al-Mawardi Prima, 2003), h.306.

<sup>20</sup>Muhammad Ali As-Sayis. *Tafsir Ayat Ahka* (Misra: Ali Assabais, 1953), h.207.

<sup>21</sup>M. Abdul Mujieb dkk, *Kamus Istilah Fiqih* (Jakarta: Pustaka Firdaus, 1994), h.142.

<sup>22</sup>Anton M. Moeliono, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1988), h.367.

<sup>23</sup>Abdul Aziz Dahlan, *Ensiklopedia Hukum Islam*(Jakarta: Ictiar Baru Van Hoeve,1999), h.297.

yang tidak di adakan antara mereka yang turut atau bermain, begitu juga segala pertaruhan yang lainnya.<sup>24</sup>

Menurut Adami Chazawi dari rumusan pasal 303 ayat (3) sebenarnya ada dua pengertian perjudian.

1. Permainan yang kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka. Perjudian ini, menang atau kalah dalam arti mendapat untung atau rugi hanya bergantung pada keberuntungan atau secara kebetulan. Misalnya, permainan judi dalam menggunakan alat dadu.
2. Permainan yang kemungkinan mendapat untung atau kemenangan sedikit atau banyak bergantung pada kemahiran atau keterampilan si pembuat. Misalnya, melempar bola, permainan dengan memanah, bermain kartu atau domino.<sup>25</sup>

Dua pengertian perjudian tersebut, diperluas juga pada dua macam pertaruhan, diantaranya:

1. Segala bentuk pertaruhan tentang keputusan perlombaan lainnya yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain. Misalnya, dua orang bertaruh tentang pertandingan sepak bola antara dua kesebelasan, yang satu bertaruh dengan menebak satu kesebelasan adalah pemenangnya dan yang satu pada kesebelasan lainnya.
2. Segala bentuk pertaruhan yang tidak ditentukan maka segala bentuk pertaruhan dengan cara bagaimana pun dan dalam segala hal mana pun termasuk perjudian. Beberapa permainan kuis untuk mendapatkan hadiah

---

<sup>24</sup>R. Soenarto Soerodibroto, *KUHP dan KUHP* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), h.182

<sup>25</sup>Adami Chazawi, *Tindak Pidana Mengenai Kesopanan*(Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), h.166-167.

yang ditayangkan di televisi termasuk perjudian menurut pasal ini. Akan tetapi, permainan kuis itu tidak termasuk permainan judi yang dilarang, apabila terlebih dulu telah mendapat izin dari instansi pejabat terkait.<sup>26</sup>

Kartini Kartono menjelaskan bahwa perjudian adalah pertarungan dengan sengaja yang mempertaruhkan satu nilai atau suatu yang dianggap bernilai menyadari adanya resiko dan harapan tertentu pada peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan, dan peristiwa yang tidak atau belum pasti hasilnya.<sup>27</sup>

Adapun pandangan Islam sebagai agama yang universal memiliki wacana tersendiri dalam memberikan pengertian perjudian, yaitu perbuatan yang dilarang serta haram hukumnya. Berjudi, berkorban untuk berhala dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji, pekerjaan setan. Kemunculan berbagai macam permasalahan kehidupan masyarakat yang dikenal dengan penyakit sosial, diakibatkan karena penyimpangan sosial. Seperti halnya dijelaskan dalam firman Allah Swt, dalam Q.S. Al-Maidah (5): 90.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رَجْسٌ مِّنْ  
عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Terjemahan:

*Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan.*<sup>28</sup>

<sup>26</sup> G.W. Bawengan, *Masalah Kejahatan dengan Sebab dan Akibatnya* (Jakarta: Pradnya Paramitha, 1977), h.81.

<sup>27</sup> Kartini Kartono, *Patologi Sosial Jilid 1* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), h.51-52.

<sup>28</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Tafsirnya* (Jakarta: Cv. Duta Grafika, 2009), h.13.

Semua uraian tersebut, jelas bahwa perjudian merupakan salah satu permainan tertua didunia yang dikenal oleh hampir setiap Negara. Judi juga merupakan permasalahan social dikarenakan dampak yang ditimbulkan sangat negative bagi kepentingan nasional, terutama bagi generasi muda karena para pemuda cenderung malas dalam bekerja dan dana yang mengalir dalam permainan ini cukup besar sehingga dana yang semula dapat digunakan untuk pembangunan mengalir untuk permainan judi. Judi juga bertentangan dengan agama, moral dan kesusialaan. Permainan judi juga dapat menimbulkan ketegantngan dan menimbulkan kerugian dari segi materiil bagi para pemain dan keluarga mereka.<sup>29</sup>

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perjudian adalah:

1. Permainan beserta taruhan dengan sesuatu yang berharga.
2. Dilakukan oleh dua belah pihak atau lebih.
3. Ada kemenangan dan kekalahan dalam permainan.
4. Untung-untungan, artinya taruhan tersebut telah dilaksanakan sebelum diketahui kalah atau menangnya para penjudi tersebut.

Menurut penulis, pada dasarnya semua perjudian itu mempunyai tujuan yang sama, yaitu dengan cara mempertaruhkan uang atau harta benda yang dimiliki sehingga ketika ia menang dalam taruhan tersebut maka akan mendapatkan uang atau harta benda yang lebih banyak dibandingkan dengan uang atau harta benda yang telah mereka taruhkan sebelumnya. Namun tidak menutup kemungkinan, yang namanya taruhan berarti ada kalah dan menang, jadi jika dalam taruhan itu ia menang maka ia akan untung dan begitupun sebaliknya, jika dalam suatu perjudian atau taruhan ia

---

<sup>29</sup>Josua Sitompul, *Cyberspace Cybercrimes Cyberlaw: Tinjauan Aspek HUKUM Pidana*, (Jakarta: Tatanusa, 2012), h.12.

kalah, maka ia akan rugi, dan itu sangat berpengaruh pada psikologis si penjudi karena ia akan terus mencoba ketika kalah atau menang dalam pertarungan itu.

Adapun yang dimaksud dengan perjudian Qiu-Qiu adalah perjudian yang dilakukan dengan memakai kartu domino untuk melakukan pertarungan atau dengan kata lain, perjudian Qiu-Qiu ialah permainan judi yang memakai kartu domino, yang biasa di temukan ketika acara-acara pernikahan, atau acara-acara kumpul-kumpul biasa dengan tujuan berjudi, adapun aturan mainnya adalah apabila si penjudi mendapatkan sejumlah angka terbesar maka dialah yang menjadi pemenangnya, jika ia mendapatkan angka yang paling rendah maka ia di nyatakan kalah dalam permainan judi. Permainan judi ini sangat terbatas, maksudnya pesertanya terbatas untuk melakukan suatu perjudian dan di dalam perjudian ini juga hanya menggunakan taruhan kecil saja.

#### **2.4 Bagan Kerangka Pikir**

Kerangka pikir merupakan rancangan isi dari skripsi yang dikembangkan melalui topik yang telah ditentukan. Kerangka pikir dalam penelitian ini di fokuskan pada “Upaya Penanggulangan Dampak Psikologis Pelaku Perjudian Qiu Qiu Di Desa Pekkabata Kecamatan Duampanua Kabupaten Pinrang”. Dalam hal ini upaya penanggulangan dampak psikologis Qiu-Qiu melalui cara konseling dengan berfokus pada tekni *anger* management, melalui pihak kepolisian segala upaya-upaya yang dilakukan kepolisian dan melakukan pendekatan sosial yang biasa dilakukan oleh pemerintah atau yang berwenang misal tokoh-tokoh masyarakat. Menurut teori perilaku sosial jika lingkungan tersebut telah ada pelaku perjudian dan perjudian itu terjadi maka cenderung untuk masyarakat ikut berjudi dengan cara dipengaruhi, sedangkan menurut teori probabilitas (peluang) jika dengan berjudi



mendapatkan hasil atau keuntungan maka masyarakat akan berkeinginan melakukan judi tersebut.

Adapun kerangka pikir yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Gambar 2.4  
Bagan Kerangka Pikir

