

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perjudian memiliki istilah yaitu suatu pertarungan yang disengaja, yang dimana hal yang dipertaruhkan adalah sesuatu yang dianggap bernilai, serta menyadari akan adanya resiko dan harapan-harapan yang ingin dicapai dari peristiwa-peristiwa atau kegiatan yang dilakukan berupa permainan, pertandingan, pertarungan, perlombaan yang dimana hasil akhirnya belum di ketahui (Kartini Kartono, 2015:58). Praktik perjudian merupakan sebuah fenomena yang ada dimasyarakat dan sudah menjadi pembahasan yang sangat sering ditemukan baik melalui media massa seperti koran, televisi, radio maupun dari media sosial yang dapat dilihat setiap saat seperti facebook, line, dan lain sebagainya.

Kartini Kartono (2015:67-68), menyebutkan bahwa di Indonesia sendiri sejak pertengahan tahun 1960-an dan mencapai puncaknya sekitar tahun 1977, praktik perjudian marak di kota-kota besar, dengan arena perjudian mulai dari yang mewah seperti kasino-kasino untuk para kalangan atas yang berjudi atas dasar hiburan semata, maupun arena kalangan menengah kebawah yang berduit sedikit dengan dasar tidak hanya sebagai hiburan semata namun juga mencari penghasilan. Keberadaan permainan judi yang sudah dapat dilihat sejak dulu menjadi suatu fakta dari adanya temuan-temuan bersejarah, eksistensi praktik perjudian yang telah ada pada masa lampau dan masih berlangsung hingga saat ini

sudah mengalami banyak perubahan, dalam artian banyak sarana maupun media yang digunakan oleh orang-orang dalam praktek perjudiannya.

Beragam sarana atau media dalam pelaksanaan praktik perjudian membuat praktik perjudian dapat dilakukan kapan saja, dimana saja, dan dengan orang-orang dari berbagai belahan dunia, seperti halnya judi online yang sangat marak saat ini, hanya dengan menggunakan media elektronik seperti smartphone, koneksi internet memadai maka praktik perjudian dapat dilakukan. Ragam sarana dan prasarana serta media saat ini untuk menunjang semakin maraknya praktik perjudian tidak lepas kaitan dengan kemajuan baik teknologi, informasi, serta komunikasi, dengan adanya kemajuan tersebut penyalahgunaan sering terjadi, sehingga tujuan dengan dikembangkannya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yaitu untuk mensejahterakan masyarakat alhasil membuat kebobrokan terjadi didalam masyarakat, salah satunya pemanfaatan IPTEK sebagai sarana praktik perjudian, yang memiliki dampak negatif bagi setiap aspek kehidupan masyarakat.

Membahas mengenai praktik perjudian maka banyak hal yang dapat ditinjau sebagai bahan pembahasan, baik dalam ranah hukum, sosial, budaya, ekonomi, dan lain sebagainya, sebab praktik perjudian sangat mempengaruhi segala aspek kehidupan manusia. Eksisnya praktik perjudian hingga saat ini, maka banyak sarana-sarana yang digunakan oleh masyarakat untuk mendukung keberlangsungan aktivitas perjudian, salah satunya yaitu lapak judi. Lapak sendiri berdasarkan kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2021), diartikan sebagai tempat. Lapak atau dapat dikatakan sebagai tempat belangsungnya praktik

perjudian tidak jarang ditemukan dalam lingkungan sosial. Lapak judi menjadi sebuah sarana utama dalam keberlangsungan praktek perjudian tanpa adanya sebuah tempat maka praktik judi tidak dapat terlaksana meski dalam dunia virtual sekalipun.

Lapak judi tidaklah asing didengar oleh masyarakat khususnya di Indonesia. Lapak di identikan sebagai suatu tempat yang merujuk kepada aktivitas tertentu yang dilakukan oleh individu maupun kelompok, baik itu berjualan/berdagang, mempromosikan suatu produk, dan juga praktik perjudian. Maraknya judi dikalangan masyarakat mulai kalangan atas sampai kalangan bawah adalah pemicu dari munculnya beragam lapak judi yang dapat ditemukan dilingkungan sosial, sehingga lapak judi menjadi suatu yang sering dan tidak asing lagi ditemui. Lapak judi juga beragam, mulai dari lapak untuk kaum elit sampai lapak yang dapat dimasuki oleh semua kalangan, baik untuk bermain, atau hanya sebatas penonton dari praktik perjudian yang dilakukan di lapak.

Besarnya peminat dalam praktik perjudian, sehingga tidak jarang rumah yang merupakan sebuah ruang bagi keluarga untuk hidup saling berdampingan, melakukan interaksi yang diharapkan memberikan dampak atau hal-hal positif bagi setiap anggota keluarga yang terdapat didalamnya baik itu bagi anak-anak dan juga orangtua, dijadikan sebagai sebuah sarana praktik perjudian merupakan suatu hal yang berdampak bagi perkembangan sikap dan perilaku setiap anggota keluarga terutama anak. Lapak judi rumahan yang eksis di lingkungan Baktilama sudah ada sejak lama dan semakin marak sejak Pandemic Covid-19. Banyaknya masyarakat yang menganggur serta mengalami kesulitan ekonomi menjadi alasan

untuk melakukan praktik perjudian baik sebagai pemain maupun penyedia sarana praktik perjudian.

Praktik lapak judi rumahan di lingkungan Baktilama umumnya berlangsung pada sore hari sampai subuh menjelang pagi, namun tidak jarang juga praktik lapak judi rumahan dimulai sejak siang hari sampai subuh. Praktik perjudian yang terdapat dalam lapak judi rumahan di lingkungan baktilama sangat beragam mulai dari judi kartu dan lain sebagainya, para pelaku atau pemain juga sangat beragam mulai dari tingkatan usia dan juga jenis kelamin. Maraknya perjudian dengan sarana rumah tinggal sebagai lapak atau tempat bermain judi di lingkungan baktilama merupakan suatu problem bagi masyarakat, banyak penyimpangan sering terjadi di lingkungan Baktilam serta penduduknya sering terjerat kasus kejahatan yaitu pencurian, dan tidak jarang juga banyak rumah tangga yang mengalami pertengkaran dikarenakan permasalahan suami yang kerap tidak pulang kerumah karena bermain judi.

Rumah menjadi sebuah sarana keberlangsungan aktivitas judi dikatakan sebagai lapak judi rumahan sangat marak terutama di lingkungan baktilama saat ini. Banyaknya keluarga yang merupakan penduduk setempat memilih untuk menjadikan rumah tinggalnya sebagai tempat bermain judi menjadi hal yang perlu dibahas mengingat banyaknya dampak yang mungkin dapat ditimbulkan dengan keputusan yang dipilih oleh tiap keluarga. Perjudian sendiri merupakan suatu tindakan yang sudah dilarang dalam undang-undang dengan beragam tingkatan kejahatan perjudian dan sanksi yang terima juga berbeda. Memberi sebuah fasilitas untuk melakukan praktik perjudian dapat dikatakan sebagai sebuah

tindakan kejahatan dimana telah menawarkan serta memberikan kesempatan bagi orang lain untuk melakukan praktik perjudian, dan tindak kejahatan telah dirumuskan dalam peraturan perundang-undangan pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

Beragam alasan dan latar belakang yang dimiliki oleh individu ataupun keluarga sebagai pendorong terjadinya praktik perjudian maupun juga sebagai pelaku praktik perjudian merupakan hal yang menarik untuk diteliti. Jamaludin (2016 : 168-169), menyatakan bahwa penyebab dilakukannya tindakan perjudian dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu, faktor sosial ekonomi, faktor situasional, keinginan, persepsi mengenai kemenangan, persepsi mengenai keterampilan. Kelima faktor yang dipaparkan sebelumnya dapat menjadi sebuah alasan bagi masyarakat sebagai pendorong kasus perjudian yang semakin marak di lingkungan Baktilama, mengingat banyaknya peraturan perundang-undangan serta sanksi yang dapat diterima dari tindakan ilegal tersebut tidak lagi dihiraukan oleh masyarakat dan apakah kelima faktor tersebut menjadi dasar dari ketidakpedulian masyarakat akan aturan serta norma-norma yang berlaku dalam masyarakat.

Berdasarkan dari uraian peneliti pada latar belakang maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan masalah yang ditemui dilapangan yaitu maraknya lapak judi rumahan di lingkungan Baktilama sehingga penulis mengangkat judul penelitian mengenai **“Maraknya Lapak Judi Rumahan Di Lingkungan Baktilama Kelurahan Binaraga Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu”**.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang ingin dipaparkan oleh peneliti dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Apa yang melatar belakangi penduduk menggunakan rumah tinggal sebagai sarana praktik perjudian serta melakukan aktivitas perjudian dilingkungan Baktilama ?
2. Bagaimana aktivitas orang-orang yang berada dalam Lapak Judi Rumahan di Lingkungan Baktilama?
3. Bagaimana dampak maraknya lapak judi rumahan dilingkungan Baktilama?
4. Bagaimana pandangan penduduk sekitar mengenai maraknya lapak judi rumahan di Lingkungan Baktilama?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan penelitian yang ingin dipaparkan oleh peneliti dari perumusan masalah di atas ialah sebagai berikut;

1. Mengungkapkan latar belakang penduduk menggunakan rumah tinggal sebagai sarana praktik perjudian serta melakukan aktivitas perjudian dilingkungan Baktilama.
2. Mendeskripsikan bagaimana aktivitas orang-orang yang berada dalam Lapak Judi Rumahan di Lingkungan Baktilama.
3. Mengetahui apa saja dampak dari maraknya lapak judi rumahan dilingkungan baktilama.

4. Mengetahui bagaimana pandangan penduduk sekitar mengenai maraknya Lapak Judi Rumahan di Lingkungan Baktilama.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Memberikan sumbangan pemikiran untuk memperluas kajian ilmu sosial mengenai patologi sosial (penyakit sosial).
2. Menjadi referensi bagi peneliti berikutnya dalam mengkaji mengenai tema penelitian yang terkait terutama mengenai penyakit sosial di masyarakat.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Peneliti secara pribadi semakin dalam pengetahuan mengenai ilmu sosial yang terkait dengan tema penelitian yaitu patologi sosial (penyakit sosial).
2. Menjadi bahan pertimbangan bagi masyarakat untuk menjauhkan diri dari perilaku menyimpang yang merugikan diri sendiri.

3. Penelitian ini mampu menjadi bahan pertimbangan bagi pihak yang berwenang untuk lebih memperhatikan setiap aktivitas penduduk terkhusus lingkungan baktilama agar menjadi lebih baik lagi dan terhindar dari perilaku menyimpang.

THE
Character Building
UNIVERSITY