

## FENOMENA PERJUDIAN DIKALANGAN REMAJA KECAMATAN SAMARINDA SEBERANG

Reza Suharya<sup>1</sup>

### *Abstrak*

*Perjudian merupakan masalah yang harus segera mungkin untuk diselesaikan, agar ketentraman dan keamanan dalam masyarakat tetap terjaga dan terpelihara. Hal ini tentunya harus segera mendapat perhatian serius, karena jika kita melihat yang terjadi di kota-kota besar dan beberapa daerah di Pulau Jawa, dari waktu ke waktu semakin banyak tindak pidana dan kejahatan yang disebabkan oleh aksi perjudian yang pada akhirnya semakin meresahkan masyarakat, maka sebelum hal-hal tersebut terjadi di wilayah Kecamatan Samarinda Seberang harus segera ditemukan solusi efektif guna pemberantasannya. Tujuan dalam penelitian ini adalah Untuk mengetahui Fenomena Perjudian Dikalangan Remaja Kecamatan Samarinda Seberang dan untuk mengetahui faktor-faktor penyebab terjadinya perjudian di Kecamatan Samarinda Seberang. Pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan (observasi), wawancara, penelitian dokumen dan studi literatur. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Fenomena Perjudian Dikalangan Remaja Kecamatan Samarinda Seberang dalam hal upaya menanggulangi perilaku perjudian yang sangat meresahkan warga masyarakat Samarinda Seberang, maka antara lain dengan upaya preventif dan upaya represif. Faktor-faktor penyebab terjadinya perjudian Kecamatan Samarinda Seberang adalah faktor lingkungan keluarga, faktor lingkungan sosial, faktor tingkat Pendidikan, faktor ekonomi dan faktor kejiwaan.*

**Kata Kunci:** *Fenomena, Remaja, Perjudian, Kecamatan Samarinda Seberang.*

### **Pendahuluan**

Perjudian merupakan salah satu kegiatan atau permainan yang dilakukan masyarakat yang hampir di semua negara masih populer dan terus berkembang hingga saat ini, seperti Amerika Serikat, Italia, Singapura, Cina, Jepang, dan negara lainnya termasuk Indonesia. Di Indonesia perjudian merupakan tindakan yang bertentangan dengan norma agama, moral, kesusilaan, maupun hukum. Serta dapat merugikan kepada pihak yang melakukan perjudian maupun masyarakat umum. Sehingga perjudian dianggap sebagai salah satu penyakit masyarakat (pekat) serta membahayakan bagi kehidupan dan kehidupan Masyarakat, Bangsa, dan Negara Indonesia (Senoaji, 2015: 4).

---

<sup>1</sup> Mahasiswa Program S1 Sosiatri-Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email: [rezasuharya06@gmail.com](mailto:rezasuharya06@gmail.com)

Perjudian di Indonesia termasuk salah satu *delict* yang sulit diberantas. Hingga saat ini, perjudian masih marak terjadi ditengah-tengah masyarakat, bahkan masih terus berkembang seiring dengan perkembangan masyarakat. Terkhususkan dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Telah terjadi banyak penggerebekan dan penangkapan bagi pelaku perjudian dan penjatuhan sanksi yang cukup berat, namun belum membawa efek jera bagi masyarakat untuk tidak melakukan praktek perjudian. Secara psikologis dapat dikatakan bahwa ketekunan dalam kejahatan adalah ketekunan pula di dalam kebiasaan. Perjudian masih menjadi kegiatan yang dianggap lumrah oleh sebagian masyarakat untuk dijadikan sebagai permainan pengisi waktu kosong, atau bahkan dijadikan sebagai pencaharian (Waskita dalam Senoaji, 1987: 24).

Dalam perkembangannya, perjudian tidak hanya dilakukan oleh laki-laki dewasa, akan tetapi praktek tersebut dilakukan juga oleh anak-anak dan remaja serta tidak memandang jenis kelamin laki-laki ataupun wanita. Menurut Zakiah Daradjat dalam Soetjiningsih (2004 : 58) mengemukakan bahwa pengertian remaja adalah masa peralihan, yang ditempuh oleh seseorang dari kanak-kanak menuju dewasa atau dapat dikatakan bahwa masa remaja adalah perpanjangan masa kanak-kanak sebelum mencapai masa dewasa. Namun pada kenyataannya, justru perjudian berkembang pesat dan semakin marak dilakukan, baik secara sembunyi-sembunyi ataupun secara transparan dengan cara sederhana ataupun secara modern.

Dengan berbagai macam dan bentuk perjudian yang sudah begitu demikian meluas di kalangan remaja sehari-hari, baik yang bersifat terang-terangan maupun secara bersembunyi sembunyi maka sebagian remaja sudah cenderung acuh dan seolah-olah memandang perjudian sebagai suatu hal yang wajar, sehingga tidak perlu lagi dipermasalahkan dan yang terjadi di berbagai tempat khususnya di Kota Samarinda banyak terjadi tindak pidana perjudian. Perubahan sosial dan budaya akibat perjudian yang terjadi di masyarakat khususnya remaja di Kecamatan Samarinda Seberang mengakibatkan pergeseran nilai-nilai agama. Agama hanya di jadikan simbol-simbol identitas diri. Pola perilaku ini, lebih cenderung pada pembentukan imitasi diri. Sehingga terjadi ketimpangan ketimpangan sosial dan perubahan nilai-nilai agama, sosial dan budaya pada umumnya. Walaupun pertimbangan soal-soal kemasyarakatan tentang etika sudah ada sejak dahulu kala, namun upaya untuk meninggikan akhlak mulia sulit untuk tumbuh dari masing-masing masyarakat disana.

Di Kota Samarinda khususnya di Kecamatan Samarinda Seberang, perjudian merupakan persoalan yang serius dan cukup penting untuk diperhatikan dan ditangani dari pihak Kepolisian. Tugas pokok Kepolisian Negara Republik Indonesia adalah memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat, menegakkan hukum dan memberikan perlindungan, pengayoman, dan pelayanan masyarakat sebagaimana dijelaskan pada Pasal 13 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002

tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia. Sementara di sisi lain, memang ada kesan aparat penegak hukum kurang serius dalam menangani masalah perjudian ini (Senoaji, 2015 : 4).

Terlepas dari ketidakmampuan kepolisian memberantas praktek perjudian, peneliti melihat judi, sudah menjadi virus dalam masyarakat Kelurahan Sungai Keledang yang sulit untuk dihilangkan. Judi menjadi alternatif harapan mereka setelah usaha keras tidak mampu merubah kehidupan sebagian masyarakat di sana. Dengan beberapa ribu rupiah, mereka berharap mendapatkan berlipat-lipat dari yang mereka bayarkan. Maraknya perjudian di masyarakat bawah sebuah, cermin dari kegagalan upaya membangun rasionalitas di publik. Inilah yang membuat kehidupan menjadi lebih spekulatif. Irasionalitas tumbuh karena kultur kerja keras dan disiplin tidak lagi banyak berlaku di masyarakat.

Realitas inilah yang kemudian membuat penulis tertarik untuk mengkaji dan lebih memahami mengapa judi menjadi hal yang biasa sekaligus lamban dalam proses pengendaliannya berharap agar pihak kepolisian bisa menanggulangi maraknya fenomena perjudian di kalangan remaja serta masyarakat dapat bekerja sama dan mengawasi perilaku remaja yang menyimpang dalam hal perjudian di wilayah Kelurahan Sungai Keledang Kecamatan Samarinda Seberang Kota Samarinda.

## **Kerangka Dasar Teori**

### ***Pengertian Fenomena***

Menurut Sarwono (2010:12), Fenomena juga diartikan sebagai berikut:

- a. Fenomena adalah hal-hal yang dapat disaksikan dengan pancaindra dan dapat diterangkan serta dinilai secara ilmiah (seperti fenomena alam) atau gejala. Contoh : Gerhana adalah salah satu -- ilmu pengetahuan;
- b. Fenomena diartikan sebagai sesuatu yg luar biasa atau keajaiban. Contoh : Sementara masyarakat tidak percaya akan adanya pemimpin yg berwibawa, tokoh itu merupakan – tersendiri
- c. Fenomena diartikan sebagai fakta dan kenyataan. Contoh : Peristiwa itu merupakan sejarah yg tidak dapat diabaikan

Dalam Kamus Sosiologi dan Kependudukan, fenomena diartikan sebagai unsur dasar variabel yang secara sosiologi dianggap stabil. Ilmu yang mempelajari fenomena disebut fenomenologi yang oleh Haryono Suyono dalam Aria Gautama (2011:12) diartikan cara pendekatan ilmiah yang mempersoalkan sebab-sebab timbulnya gejala atau kejadian semata-mata tanpa mencoba menerangkannya. Dengan demikian dari pengertian-pengertian di atas dapat dinyatakan bahwa fenomena adalah suatu peristiwa tidak lazim yang terjadi di masyarakat yang dapat dilihat, dapat dirasakan dan dapat diamati oleh manusia sehingga menarik untuk dikaji atau diteliti keadaannya secara ilmiah.

### ***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 umumnya 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. Sedangkan menurut Suharto dalam Kartono (2001:49) adalah tiap-tiap permainan yang pengharapan untuk menang bergantung pada hal yang kebetulan, nasib, peruntungan yang tidak dapat direncanakan serta diperhitungkan.

Adapun Pandangan Islam sebagai agama yang universal memiliki wacana tersendiri dalam memberikan pengertian tentang perjudian yaitu merupakan perbuatan yang dilarang serta haram hukumnya. Karena dengan berjudi, berkorban untuk berhala dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji, pekerjaan syaitan. Jadi judi merupakan bujukan syaitan untuk tidak menaati perintah-perintah Allah, karena itu sifatnya jahat dan merusak. Karena itulah peran agama dalam hal ini sebagai fasilitator untuk membantu menaikkan derajat mereka dengan melalui pendayagunaan dengan menciptakan proyek-proyek yang mengarah pada pengangkatan derajat mereka dengan menciptakan lapangan pekerjaan untuk mereka.

Dari pengertian perjudian diatas, kendati berbeda-beda dalam redaksinya namun diperhatikan secara cermat atau teliti maka dapat disimpulkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

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

Jadi, perjudian itu adalah suatu permainan yang dilakukan beberapa pihak yang mengharapkan secara untung-untungan dengan menggunakan taruhan sesuatu yang berharga atau pertaruhan sesuatu yang berharga yang diadakan beberapa pihak dalam suatu tempat dengan jalan menerka menang kalahnya dalam suatu perlombaan serta pertandingan.

### ***Judi dalam Perspektif Hukum Agama dan Hukum Negara***

#### ***Judi dalam Hukum Agama***

Mengutip dari arti surat Al-Baqarah ayat 219 maka hukum judi adalah haram dan mendapatkan dosa besar bagi yang melakukannya. Surat Al-Maidah ayat 90 menjelaskan larangan bermain judi, karena permainan judi merupakan perbuatan

yang keji dan termasuk perbuatan syaitan, maka bagi muslim dianjurkan untuk meninggalkan perbuatan tersebut.

#### *Judi dalam Hukum Negara*

Dalam perspektif hukum, perjudian merupakan salah satu tindak pidana (delict). Dalam Pasal 1 UU No. 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian dinyatakan bahwa semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan (Lembaran Negara Tahun 1974 Nomor 54, Tambahan Lembaran Negara Nomor 3040).

Bahwa pada hakekatnya perjudian bertentangan dengan Agama, Kesusilaan dan Moral Pancasila, serta membahayakan penghidupan dan kehidupan masyarakat, Bangsa dan Negara. Peraturan Pemerintah ini yang merupakan pelaksanaan Pasal 3 Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, mengatur mengenai larangan pemberian izin penyelenggaraan segala bentuk dan jenis perjudian, oleh Pemerintah Pusat atau Pemerintah Daerah, baik yang diselenggarakan di Kasino, di tempat keramaian, maupun yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain. Dengan adanya larangan pemberian izin penyelenggaraan perjudian, tidak berarti dilarangnya penyelenggaraan permainan yang bersifat keolahragaan, hiburan, dan kebiasaan, sepanjang tidak merupakan perjudian.

#### **Remaja**

Adapun pengertian remaja menurut Hasan Basri dalam Soetjiningsih (2004:56) adalah mereka yang telah meninggalkan masa kanak-kanak yang penuh dengan ketergantungan dan menuju masa pembentukan tanggung jawab. Masa remaja ditandai dengan pengalaman-pengalaman baru yang sebelumnya belum pernah terbayangkan dan dialami. Dalam bidang fisik-biologis maupun psikis atau kejiwaan. Menstruasi pertama bagi kaum wanita dan keluarnya sperma dalam mimpi basah pertama bagi kaum pria, adalah merupakan tonggak pertama dalam kehidupan manusia yang menunjukkan bahwa mereka sedang dalam perjalanan usia remaja yang indah dan penuh tanda tanya.

Menurut Hartono dan Aziz dalam Soetjiningsih (2004:50) dari sebuah artikel yang dimuat pada harian Kompas, bahwa masa remaja adalah masa transisi dan secara psikologis sangat problematis, masa ini memungkinkan mereka berada dalam anomi (keadaan tanpa norma atau hukum) akibat kontradiksi norma maupun orientasi mendua.

Sedangkan mengenai orientasi mendua, menurut Male dalam Soetjiningsih (2004:65) adalah orientasi yang bertumpu pada harapan orang tua masyarakat dan bangsa yang sering bertentangan dengan keterikatan serta loyalitas terhadap teman sebaya, baik di lingkungan sekolah ataupun luar sekolah. Dalam keadaan demikian, para remaja cenderung melakukan tindakan-tindakan yang menyimpang atau kecenderungan melakukan pelanggaran-pelanggaran. Pengertian kaum

remaja adalah mereka yang sedang berada dalam jenjang usia menuju kedewasaan yang penuh tanggung jawab. Masa transisi yang ditandai oleh berbagai macam gejala sehingga menimbulkan ketidakseimbangan pikiran dan perasaan.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa masa remaja adalah suatu tingkatan umur, dimana anak-anak tidak lagi anak-anak, akan tetapi belum dapat dipandang dewasa. Jadi remaja adalah umur yang menjembatani antara umur anak-anak dan umur dewasa.

## **Metode Penelitian**

### ***Jenis Penelitian***

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang memberikan gambaran terhadap objek yang diteliti secara sistematis, faktual dan akurat. Penelitian kualitatif menyajikan data yang dikumpulkan terutama dalam bentuk kata-kata, kalimat, atau gambar yang memiliki arti lebih daripada sekedar angka atau frekuensi. Jadi, penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang studi kasusnya mengarah pada pendeskripsian secara rinci dan mendalam mengenai kondisi tentang apa yang sebenarnya terjadi menurut apa adanya di lapangan studinya dengan kalimat – kalimat penjelasan secara kualitatif. Dengan demikian metode ini memusatkan perhatian pada masalah-masalah atau fenomena-fenomena yang ada pada saat penelitian dilakukan atau masalah yang bersifat aktual, kemudian menggambarkan fakta-fakta tentang masalah yang diselidiki diiringi dengan interpretasi rasional yang akurat. Penelitian ini menggambarkan fakta-fakta dan menjelaskan keadaan dari objek penelitian berdasarkan fakta-fakta sebagaimana adanya, dan mencoba menganalisis untuk memberi kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh.

### ***Fokus Penelitian***

Adapun fokus penelitian yang harus diteliti oleh peneliti sebagai berikut:

1. Perjudian di kalangan remaja
  - a. Jenis perjudian
  - b. Pemanfaatan hasil judi
  - c. Sumber dana perjudian
2. Faktor penyebab perjudian
  - a. Kebutuhan Uang
  - b. Lingkungan Sekitar
  - c. Merasakan Adanya Kenikmatan Berjudi
3. Dampak perjudian

## Hasil Penelitian

### *Fenomena Perjudian dikalangan Remaja*

Fenomena perjudian di kalangan remaja adalah permasalahan yang kompleks, untuk itu maka ada baiknya bila kita mencoba menarik beberapa intisari permasalahan berkaitan dengan fenomena tersebut agar pembahasan dapat lebih terarah dan tepat. Perjudian merupakan kejahatan atau tindak pidana yang merupakan permasalahan sosial. Pada hakekatnya perjudian sangat bertentangan dengan agama, kesusilaan dan moral Pancasila serta membahayakan masyarakat. Judi merupakan salah satu kegiatan ilegal dan dilarang di Indonesia, artinya aktivitas ini jika dilakukan dapat dikenakan sanksi hukum.

Dari penuturan Bapak Muhammad Iqbal selaku Kepala Seksi Pemerintahan dan Trantib Kecamatan Samarinda Seberang dan Bapak Ramli, SH selaku Panit I Reskrim Polsekta Samarinda Seberang yang menjelaskan bahwa dengan maraknya fenomena perjudian di kalangan remaja membuat tingkat kenakalan remaja semakin meningkat dan membuat masyarakat menjadi resah. Adapun jumlah perjudian yang terjadi selama tahun 2015 dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel Jumlah Kasus Perjudian di Kecamatan Samarinda Seberang Tahun 2015**

| No. | Identifikasi Kasus                       | Jumlah  |
|-----|--|---------|
| 1.  | Penduduk yang memiliki kebiasaan berjudi | 4 Orang |
| 2.  | Jenis perjudian yang ada di Kelurahan    | 4 Jenis |
| 3.  | Kasus perjudian                          | 4 Kasus |

Sumber : Kecamatan Samarinda Seberang, 2015

Sedangkan menurut Bapak Dedi Setiawan selaku Kanit Reskrim Polsekta Samarinda Seberang, hukum judi di Indonesia diatur dalam pasal 2 ayat (1) Undang-Undang No.7 Tahun 1974 menjelaskan bahwa bagi pejudi dapat dikenakan sanksi 8 bulan penjara atau denda setinggi-tingginya 90.000 rupiah menjadi hukuman penjara selama-lamanya 10 tahun atau denda sebanyak-banyaknya 25 juta rupiah.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan Penulis terkait fenomena perjudian di kalangan remaja (studi kasus perjudian di Kecamatan Samarinda Seberang) dilihat dari jenis perjudian, sumber dana perjudian dan pemanfaatan hasil judi dapat kita lihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel Fenomena Perjudian di Kalangan Remaja di Kecamatan Samarinda Seberang**

| No. | Identifikasi    | Hasil Temuan   |
|-----|-----------------|--|
| 1.  | Jenis Perjudian | 1) Kartu, seperti: qiu-qiu, poker, remi dan balak<br>2) Judi online, seperti: judi skor bola, poker dan <i>blackjack</i><br>3) Togel |

| No. | Identifikasi           | Hasil Temuan   |
|-----|------------------------|--|
|     |                        | 4) Sabung ayam dan berbagai judi lainnya   |
| 2.  | Sumber Dana Perjudian  | 1) Uang saku sekolah/kuliah  |
| 3.  | Pemanfaatan Hasil Judi | 1) Untuk membeli keperluan<br>2) Jalan-jalan atau bersenang-senang bersama teman, dan<br>3) Untuk bermain judi lagi. |

Sumber: Kecamatan Samarinda Seberang, 2016

### ***Jenis Perjudian***

Jenis perjudian yang marak oleh kalangan remaja di kawasan Kecamatan Samarinda Seberang yaitu berdasarkan dari hasil wawancara oleh para informan, yaitu:

1. Kartu, seperti: qiu-qiu, poker, remi dan balak
2. Judi online, seperti: judi skor bola, poker dan *blackjack*
3. Togel
4. Sabung ayam dan berbagai judi lainnya

### ***Sumber Dana Perjudian***

Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada informan diketahui bahwa sumber dana perjudian di kalangan remaja di Samarinda Seberang bersumber dari uang saku sekolah/kuliah.

### ***Pemanfaatan Hasil Judi***

Pemanfaatan hasil judi di kalangan remaja di kawasan Kecamatan Samarinda Seberang yang diungkapkan oleh para informan, dapat disimpulkan bahwa hasil judi tersebut digunakan:

1. Untuk membeli keperluan
2. Jalan-jalan atau bersenang-senang bersama teman, dan
3. Untuk bermain judi lagi.

### ***Faktor Penyebab Perjudian***

Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku berjudi bahwa berjudi memiliki banyak efek samping yang merugikan bagi pelaku judi maupun keluarganya mungkin sudah sangat banyak disadari oleh para pelaku judi. Anehnya tetap saja mereka menjadi sulit untuk meninggalkan perilaku berjudi jika sudah terlanjur mencobanya. Dari berbagai hasil penelitian lintas budaya yang telah dilakukan para ahli diperoleh beberapa faktor yang amat berpengaruh dalam memberikan kontribusi pada perilaku berjudi.

Menurut Bapak Muhammad Iqbal selaku Kepala Seksi Pemerintahan dan Trantib Kecamatan Samarinda Seberang menjelaskan bahwa faktor pendorong

perjudian di Kecamatan Samarinda Seberang adalah faktor budaya setempat dan karena adanya wadah atau tempat untuk melakukan perjudian seperti judi bola-bola dan sabung ayam. Beliau menegaskan bahwa 2 masalah tersebut merupakan faktor pendorong untuk masyarakat Samarinda Seberang untuk melakukan perjudian. Sedangkan dari penuturan Bapak Fachmie selaku tokoh masyarakat menjelaskan bahwa faktor penyebab perjudian adalah kurangnya pengawasan dari orang tua pelaku judi kalangan remaja dan kurangnya kesadaran masyarakat sekitar dalam melaporkan aksi perjudian di wilayah Samarinda Seberang.

### ***Kebutuhan Uang***

Masyarakat dengan ekonomi yang rendah dan kebutuhan yang meningkat pada akhirnya perjudian seringkali dianggap sebagai suatu sarana untuk meningkatkan taraf hidup mereka. Perjudian dianggap sebagai alternatif untuk menambah penghasilan diluar mata pencaharian mereka, dengan pengharapan menggunakan modal yang mereka miliki ditaruhkan untuk mendapatkan keuntungan yang berlipat-lipat. Seperti yang diungkapkan oleh para pelaku judi yaitu Saudara Naufal dan Agung yang mengaku kalo hasil berjudi digunakan untuk memenuhi kebutuhan, selain menyenangkan dan juga bisa dapat uang tambahan.

Penghasilan yang tetap dan tergolong lebih dari cukup juga tidak menjamin seseorang untuk melakukan kegiatan berjudi, karena sifat manusia yang tidak pernah merasa puas untuk memiliki harta dan kekayaan sehingga membuat mereka berkenginan untuk mendapatkan keuntungan yang lebih dan sifatnya menghibur. Ungkapan ini dikemukakan oleh Saudara Gani yang mengaku bahwa uang hasil kemenangan berjudi digunakan untuk berjudi lagi.

Disinilah judi dijadikan sarana untuk memperoleh uang sekaligus mendapatkan hiburan dan tambahan, mereka tidak menghiraukan dampak yang terjadi jika mereka mengalami kekalahan, yang penting bagi mereka saat itu adalah bisa bermain judi dan menyenangkan diri, dengan kegiatan yang dianggap mereka sebagai kegiatan yang sudah membudaya dan dianggap sebagai hobi mereka.

### ***Pergaulan***

Kelompok yang senang melakukan permainan judi kerap berkumpul, awalnya mereka hanya berbincang bincang biasa namun lama kelamaan mereka pasti akan membahas tentang judi. Hampir semua pelaku dari berbagai jenis judi hal itu mereka lakukan, seperti judi kartu, judi bola (online), sabung ayam dan togel. Mereka benar-benar senang untuk membicarakan baik pengalaman judi, rencana kegiatan perjudian ataupun hal-hal yang menyangkut kebiasaannya.

Situasi lingkungan dan solidaritas kelompok bisa dikategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi, apalagi judi dianggap sebagai kebiasaan oleh lingkungan

sekitar dan memanfaatkan orang yang ada di sekeliling untuk melakukan kegiatan perjudian tersebut walaupun awalnya hanya sebagai kegiatan hiburan dan orang yang ada di sekitar mereka dijadikan penggenap agar permainan judi bisa terlaksana atau menambah keramaian kegiatan judi itu sendiri. namun lama kelamaan orang tersebut justru lebih dalam dari niatan semula.

Tekanan pergaulan kelompok membuat sang calon penjudi merasa tidak enak jika tidak menuruti apa yang diinginkan oleh kelompoknya. Tercermin dari hasil wawancara informan pelaku judi. Kekompakan pergaulan mereka untuk melakukan judi sangat erat, bahkan untuk mengumpulkan orang-orang yang berjudi di seputar wilayah Samarinda Seberang tidaklah sulit tinggal menunggu beberapa saat berbincang-bincang, lama kelamaan nantinya cenderung untuk melakukan tindakan perjudian.

### ***Merasakan Adanya Kenikmatan Melakukan Berjudi***

Banyak sekali manusia yang ingin menjadi cepat kaya tetapi ada kalanya dia malas untuk bekerja. Sebagian orang ingin menikmati kekayaan seperti kalangan atas. Dan perjudian terbukti membuat seseorang mendapatkan uang tanpa susah bekerja. Akibat yang ditimbulkan jika seseorang menjadi kecanduan bermain judi adalah dapat menyebabkan seseorang menjadi tidak bertanggung jawab, menjadi selalu gelisah dan mudah cemas, emosional, menjadi ketergantungan terhadap obat-obat terlarang, dan tingkat kriminalitas yang semakin tinggi.

Menurut informan pelaku perjudian, gaya hidup hedonis atau memenuhi kebutuhan hidup secara berlebihan memiliki ciri-ciri antara lain adalah mengerahkan aktivitas untuk mencapai kenikmatan hidup, sebagian besar perhatiannya ditujukan di luar rumah, merasa mudah berteman walaupun memilih-milih, menjadi pusat perhatian, saat luang hanya untuk bermain dan kebanyakan anggota kelompok adalah para remaja di Kota Samarinda.

Gaya hidup hedonis memiliki pandangan gaya hidup instan, melihat perolehan harta dari hasil akhir bukan proses untuk membuat hasil akhir. Selain itu menjadi pengejar modernitas fisik, memiliki relativitas kenikmatan di atas rata-rata tinggi, memenuhi banyak keinginan-keinginan spontan yang muncul. Dalam perkembangan psikososial remaja menganggap dirinya memiliki atau menjadi kelompok, sehingga mereka merasa menjadi bagian dari kelompok dan kelompok dapat memberikan mereka status. Ketika remaja mulai mencocokkan cara dan minat berpenampilan, maka gaya mereka akan segera berubah mengikuti kelompoknya termasuk kelompok remaja yang mengarah pada perilaku hedonis untuk kesenangan dan memenuhi kebutuhan hidupnya secara bersenang-senang. Pada masa ini remaja akan mengikuti gaya hidup lingkungan kelompok pertemanan yang mana menganut termaksud gaya hidup hedonis.

Sesuai dengan pernyataan Bapak Fachmie selaku masyarakat mengemukakan bahwa generasi yang paling mudah terpengaruh oleh hedonisme

adalah remaja. Kecenderungan gaya hidup remaja mengarah pada gaya hidup hedonis dapat dilihat dari dominannya budaya anak muda yang senang pesta, mengikuti trend fashion, punya banyak teman yang senang hura-hura dan sebagainya. Hal ini didukung oleh pernyataan para pelaku perjudian yaitu Saudara Naufal dan Agung, bahwa remaja memiliki minat semakin mantap terhadap egonya mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang-orang lain dan mendapat pengalaman-pengalaman baru dalam berjudi, sehingga membuat mereka lebih leluasa dalam bergaul bersama teman sepergaulannya.

Dari hasil wawancara dan observasi yang dihimpun dari para informan maka penulis menyimpulkan bahwa kenikmatan melakukan perjudian yaitu:

1. Kesenangan Memperoleh Keuntungan

Kesenangan pertama yang diperoleh dengan bermain judi adalah senangnya memperoleh uang atau keuntungan maksimal dari bermain judi. Hanya dengan mengeluarkan sedikit uang sebagai modal, pemain sudah bisa memperoleh hasil yang lebih baik dari modal awal. Tentu saja sebuah kebanggaan tersendiri bagi pemain apabila mereka mampu memperoleh keuntungan dari permainan judi yang mereka lakukan. Pemain akan merasa senang karena usaha yang dilakukan berbuah hasil. Pemain bisa membeli berbagai macam barang yang diinginkan sejak dahulu dengan mudah dalam waktu cepat dan tanpa bekerja keras. Inilah yang membuat seseorang mampu meningkatkan status sosialnya lebih baik di mata masyarakat dengan cara instan yang lebih mudah untuk dilakukan kapanpun dan dimanapun tanpa terikat pekerjaan utama.

2. Mampu Mengasah Kemampuan Kognitif

Bermain judi mampu memberikan manfaat yang sangat baik dimana pemainnya dapat mengasah kemampuan kognitif. Kemampuan ini diperoleh dari mereka yang melakukan perjudian kartu dengan membutuhkan strategi khusus untuk membaca pergerakan lawan. Manfaat ini bisa diterapkan di dunia nyata sehingga pemain mampu berhati-hati dalam melakukan setiap langkah atau menentukan keputusan sebelum benar-benar terjun ke dalam suatu kegiatan tertentu.

3. Menjalin Kedekatan

Bermain judi secara bersama-sama dapat membuat para pemainnya menjadi lebih dekat satu sama lain dan menjalin hubungan kekeluargaan. Mereka bisa berkumpul ataupun mengobrol dengan guna bertukar pikiran mengenai cara bermain judi atau hanya sekedar menambah teman. Kesenangan seperti ini belum tentu diperoleh apabila melakukan kegiatan lainnya.

4. Melepas Stres

Satu kesenangan lain yang diperoleh dari bermain judi adalah bisa melepas stres maupun kepenatan akibat pekerjaan yang dilakukan sehari-hari. Dengan demikian, pelaku judi semakin bersemangat guna menghadapi berbagai

macam aktivitas setelah berjudi sebagai bentuk hiburan yang menguntungkan.

### ***Faktor Penyebab Perjudian di Wilayah Kecamatan Samarinda Seberang***

Dari hasil wawancara di atas kepada para informan disimpulkan bahwa faktor-faktor penyebab perjudian di kalangan remaja Kecamatan Samarinda Seberang adalah faktor ekonomi pelaku judi, faktor lingkungan, faktor budaya dan faktor kurangnya kesadaran masyarakat terhadap judi hingga masih banyaknya wadah atau tempat perjudian itu sendiri.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan Penulis maka diperoleh faktor-faktor penyebab dari fenomena perjudian di kalangan remaja (studi kasus perjudian di Kecamatan Samarinda Seberang), yaitu:

1. Faktor Sosial & Ekonomi  
Bagi masyarakat dengan status sosial dan ekonomi yang rendah perjudian seringkali dianggap sebagai suatu sarana untuk meningkatkan taraf hidup mereka.
2. Faktor lingkungan  
Fenomena perjudian di kalangan remaja dapat dipengaruhi karena lingkungan, dimana dalam lingkungan beberapa wilayah di Samarinda Seberang banyak orang yang gemar berjudi sehingga karena lingkungan orang yang sebelumnya tidak gemar berjudi jadi ikut berjudi.
3. Faktor Belajar  
Sangatlah masuk akal jika faktor belajar memiliki efek yang besar terhadap perilaku berjudi pada kalangan remaja, terutama menyangkut keinginan untuk terus berjudi.
4. Faktor Persepsi tentang Probabilitas Kemenangan  
Persepsi yang dimaksudkan disini adalah persepsi pelaku dalam membuat evaluasi terhadap peluang menang yang akan diperolehnya jika ia melakukan perjudian atau tergiur untuk menang.

### ***Dampak Perjudian***

Perjudian mempunyai dampak yang negatif berupa rusaknya moral dan mental masyarakat, terutama generasi muda kalangan remaja saat ini. Perjudian di kalangan remaja memiliki efek yang negatif dimana para petaruh akan merasa kecanduan atau *addicted* karena merasa mudah untuk memperoleh uang dengan cara berjudi. Dalam perjudian yang kalah akan merasa penasaran dan akan berusaha mengejar jumlah uang yang hilang dengan cara bertaruh judi lagi dengan jumlah uang yang sama untuk dipertaruhkan atau lebih untuk mendapatkan keuntungan.

Fenomena perjudian di kalangan remaja di kawasan Samarinda Seberang menimbulkan kerusakan moral masyarakat serta kemungkinan dampak negatif lain karena perjudian merupakan alasan mengapa perbuatan tersebut menjadi layak

untuk dirumuskan sebagai permasalahan sosial dan sebagai perbuatan pidana. Berdasarkan wawancara dengan para informan mengenai dampak yang ditimbulkan akibat berjudi memunculkan dampak negatif dan tidak ada satupun dampak positif dari fenomena perjudian di wilayah Samarinda Seberang.

Menurut Bapak Muhammad Iqbal selaku Kepala Seksi Pemerintahan dan Trantib Kecamatan Samarinda Seberang menjelaskan bahwa dampak dari perjudian adalah sisi pergaulan remaja tidak semestinya seperti maraknya perkumpulan remaja dengan citra yang negatif dan angka kriminalitas semakin meningkat seperti pencurian, penodongan dan perkelahian di wilayah Samarinda Seberang. Hal serupa juga disampaikan oleh Bapak Fachmie selaku tokoh masyarakat menjelaskan bahwa dampak dari perjudian di kalangan remaja akan menimbulkan masalah-masalah sosial. Adapun akibat/dampak dari perjudian di kalangan remaja di Samarinda Seberang dari berbagai sisi di pandang berdampak negatif. Judi merupakan masalah sosial dan hukum dengan maraknya judi di masyarakat jelas akan merusak berbagai sistem sosial masyarakat itu sendiri.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan Penulis maka diperoleh dampak dari fenomena perjudian di kalangan remaja (studi kasus perjudian di Kecamatan Samarinda Seberang), yaitu:

1. Timbulnya masalah sosial di lingkungan tempat terjadinya perjudian sehingga merusak berbagai sistem sosial masyarakat itu sendiri.
2. Meningkatnya angka kriminalitas di wilayah perjudian, seperti perkelahian pencurian dan penodongan.
3. Sedangkan secara personal para pelaku adalah judi akan menghabiskan uang atau menciptakan kesulitan ekonomi dan bermain judi membuat para pelaku judi begadang hingga larut malam.

## **Kesimpulan dan Saran**

### ***Kesimpulan***

1. Fenomena perjudian di kalangan remaja (studi kasus perjudian di Kecamatan Samarinda Seberang) dilihat dari jenis perjudian, sumber dana perjudian dan pemanfaatan hasil judi dapat kita lihat:
  - a) Jenis perjudian yang marak oleh kalangan remaja di kawasan Kecamatan Samarinda Seberang, yaitu:
    - 1) Kartu, seperti: qiu-qiu, poker, remi dan balak
    - 2) Judi online, seperti: judi skor bola, poker dan *blackjack*
    - 3) Togel
    - 4) Sabung ayam dan berbagai judi lainnya
  - b) Sumber dana perjudian di kalangan remaja di Samarinda Seberang bersumber dari uang saku sekolah/kuliah.
  - c) Pemanfaatan hasil judi di kalangan remaja di kawasan Kecamatan Samarinda Seberang tersebut digunakan:

- 1) Untuk membeli keperluan
  - 2) Jalan-jalan atau bersenang-senang bersama teman, dan
  - 3) Untuk bermain judi lagi.
2. Faktor-faktor penyebab dari fenomena perjudian di kalangan remaja (studi kasus perjudian di Kecamatan Samarinda Seberang), yaitu:
    - a) Faktor Sosial & Materi
    - b) Faktor lingkungan
    - c) Faktor Persepsi tentang Probabilitas Kemenangan
  3. Dampak dari fenomena perjudian di kalangan remaja (studi kasus perjudian di Kecamatan Samarinda Seberang), yaitu:
    - a) Timbulnya masalah sosial di lingkungan tempat terjadinya perjudian sehingga merusak berbagai sistem sosial masyarakat itu sendiri.
    - b) Meningkatnya angka kriminalitas di wilayah perjudian, seperti perkelahian pencurian dan penodongan.
    - c) Sedangkan secara personal para pelaku adalah judi akan menghabiskan uang atau menciptakan kesulitan ekonomi dan bermain judi membuat para pelaku judi begadang hingga larut malam.

### **Saran**

1. Agar pelaku judi di kalangan remaja di Kecamatan Samarinda Seberang meninggalkan semua perilaku judi karena perjudian dilarang oleh agama, norma masyarakat dan aturan hukum di Indonesia.
2. Agar Polsekta Samarinda Seberang menambah personil kepolisian untuk lebih meningkatkan pemberantasan perjudian di Kecamatan Samarinda Seberang.
3. Diharapkan kepada masyarakat sebaiknya bekerjasama bersama instansi terkait dan pihak kepolisian dalam memberikan laporan terkait perjudian di kalangan remaja yang semakin meresahkan di Kecamatan Samarinda Seberang.

### **DaftarPustaka**

- Basrowi, Muhammad & Sunyono. 2004. *Teori Sosial Dalam 3 Paradigma*. Surabaya: Yayasan Kampusina.
- Basri, Hasan. 1995. *Remaja Berkualitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Christiany, Juditha. 2011. *Hubungan Penggunaan Situs Facebook Terhadap Perilaku Remaja di Kota Makassar*. Jurnal Penelitian IPTEK-KOM.
- Daradjat, Zakiah. 1976. *Ilmu Jiwa Agama*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Hartono, Arnicun Aziz. 1993. *Ilmu Sosial Dasar*. Jakarta: Bumi Akasara.
- Hasibuan, Windi Puspita Dian Sari. 2014. "Pengaruh Motivasi Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. Perkebunan Nusantara IV Kantor Pusat Medan." Fakultas Ekonomi Universitas Sumatera Utara.

- Hidajah, Hidajatul. 1985. *Peta Pemikiran Sosiologi dan Perkembangannya*. Surabaya: Putra Pelajar.
- Kartono, Kartini. 2001. *Patologi Sosial Jilid 1*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kartono, Kartini Dr. 2006. *Patologi Sosial 2 Kenakalan Remaja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Poloma, Margaret. 2003. *Sosiologi Kontemporer*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada
- Ridwansyah, Ridho. 2015. "Faktor Sosio-Demografi yang Berhubungan dengan Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Berjudi Koprok." Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
- Silalahi, Ulber. 2009. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung; PT. Refika Aditama.
- Slamet. 1995. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soekanto, Soerjono. 2004. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Solahudin. 2008. *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Acara Pidana & Perdata (KUHP, KUHAP, KUHPdt)*. Jakarta: Visimedia.
- Suharto, R.M. 1993. *Hukum Pidana Materiil*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Tjiptoherijanto, Prijono. 1997. *Migrasi Urbanisasi dan PasarKerja Indonesia*, Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Usman, Sunyoto. 1998. *Pembangunan dan Pemberdayaan Masyarakat*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Widiayanti, Ninik dkk. 1998. *Kejahatan Dalam Masyarakat dan Pencegahannya*. Jakarta: Bina Aksara.
- Wisyasmi, Kartika. 2012. "Strategi Pengelolaan Pariwisata Bahari Di Kecamatan Bayah Kabupaten Lebak". Serang: Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.