

BAB II

KAJIAN PUSTAKA & KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Konsep Sepak bola

Sepak bola adalah permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari 11 pemain dan salah satunya penjaga gawang. Permainan sepak bola merupakan permainan beregu yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri supaya tidak kemasukkan bola, kelompok yang paling banyak memasukkan bola keluar sebagai pemenang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan kaki, kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan tangannya di daerah tendangan hukumanya (Sucipto dkk, 2000: 7).

Menurut Luxbacher (2008: 2) menyatakan bahwa pertandingan sepak bola adalah sebuah pertandingan atau permainan yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 orang. Masing-masing tim berusaha untuk saling mempertahankan gawangnya untuk tidak kebobolan sembari masing-masing tim berusaha untuk menjebol gawang lawannya.

Menurut Muhajir (2004: 22), “Sepak bola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak, yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dengan

mempertahankan gawang tersebut agar tidak kemasukan bola”. Di dalam memainkan bola, setiap pemain diperbolehkan untuk menggunakan seluruh anggota tubuhnya kecuali lengan, hanya penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan lengan dan kaki. Sepak bola merupakan cabang olahraga permainan yang paling populer di dunia. Sepak bola mampu menembus berbagai kalangan masyarakat yang memiliki batas etnis, budaya, dan agama. Olahraga sepak bola berkembang pesat dikalangan masyarakat karena permainan ini dapat dimainkan oleh anak-anak, orang dewasa, dan orang tua.

Menurut Soedjono (1985: 16) sepak bola adalah suatu permainan beregu, oleh karena itu kerjasama regu merupakan tuntutan dari permainan sepak bola yang harus dipenuhi oleh masing-masing kesebelasan yang menginginkan kemenangan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa sepak bola adalah permainan yang dilakukan secara beregu. Dimana masing-masing regu terdiri dari 11 orang. Dan tujuan dari masing-masing regu adalah berusaha untuk menjebol gawang lawan sebanyak-banyaknya dan disisi lain juga berusaha semaksimal mungkin untuk menjaga gawang tim sendiri untuk tidak kebobolan oleh tim lawan. Hal ini dikarenakan setiap tim yang mampu membobol gawang musuh dengan jumlah terbanyak maka tim tersebutlah yang akan menjadi pemenang.

2. Konsep Perjudian

a. Definisi Perjudian

Perjudian pada hakekatnya bertentangan dengan agama, kesusialaan, dan moral pancasila, serta membahayakan bagi penghidupan dan kehidupan masyarakat, bangsa dan Negara. Berbagai macam dan bentuk perjudian sudah demikian merebak dalam kehidupan masyarakat sehari-hari, baik yang bersifat terang-terangan maupun secara sembunyi-sembunyi. Bahkan sebagian masyarakat sudah cenderung terbiasa dan seolah-olah memandang perjudian sebagai suatu hal yang wajar dan sebagian masyarakat juga sudah menganggap perjudian sebagai suatu seni atau budaya dan tidak perlu lagi dipermasalahkan. Hal ini diperparah dengan adanya indikasi bahwa perjudian kini mendapat pengawalan dari aparat penegak hukum yang seharusnya bertugas memberantas perjudian. Ditinjau dari kepentingan nasional, penyelenggaraan perjudian mempunyai pengaruh negatif dan merugikan terhadap moral dan mental masyarakat, terutama terhadap generasi muda karena mendidik masyarakat untuk mencari nafkah dengan tidak sewajarnya dan membentuk watak pemalas (B Simanjuntak, 1980 : 352-353).

Perjudian merupakan salah satu bentuk penyakit masyarakat, satu bentuk patologi sosial. Sejarah perjudian sudah ada sejak beribu-ribu tahun yang lalu, sejak dikenalnya sejarah

manusia. Perjudian menurut kamus besar bahasa Indonesia diartikan bahwa perjudian merupakan permainan dengan memakai uang atau barang berharga sebagai taruhan (Departemen Pendidikan Nasional, 2011: 591).

Menurut Kartini Kartono mendefinisikan perjudian adalah pertarungan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum diketahui hasilnya (Kartini Kartono, 2007: 58).

Dalam kitab undang-undang hukum pidana (KUHP) Pasal 303 ayat (3), perjudian itu dinyatakan sebagai berikut: Main judi berarti tiap-tiap permainan yang kemungkinannya akan menang pada umumnya tergantung pada untung-untungan saja, juga kalau penghargaan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan bermain. Yang terhitung masuk main judi ialah pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain, yang tidak diadakan oleh mereka yang turut berlomba atau bermain itu, demikian juga segala pertarungan yang lain-lain (R Sugandhi, 1981: 321).

Di dalam KUHP Pasal 303 juga disebutkan, (1) Dengan hukuman penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah dihukum barang

siapa dengan tidak berhak, ke-1, Menuntut pencarian dengan jalan sengaja mengadakan atau memberi kesempatan untuk main judi atau sengaja turut campur dalam perusahaan main judi. ke-2, Sengaja mengadakan atau memberi kesempatan untuk main judi kepada umum, atau sengaja turut campur dalam perusahaan untuk itu, biarpun ada atau tidak ada perjanjiannya atau caranya apa juga pun untuk memakai kesempatan itu. ke-3, Turut main judi sebagai pencaharian. (2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan itu dalam jabatannya dapat ia dipecat dari jabatannya itu (R Sugandhi, 1981: 321-322).

Sedangkan Dali Mutiara dalam tafsiran KUHP tentang perjudian menyatakan sebagai berikut:

Permainan judi harus diartikan dengan arti yang luas, juga termasuk segala pertaruhan tentang kalah-menangnya suatu pacuan kuda atau pertandingan lain, atau segala pertaruhan dalam perlombaan-perlombaan yang diadakan antara dua orang yang tidak ikut sendiri dalam perlombaan-perlombaan itu, misalnya totalisator dan lain-lain (Dali Mutiara, 1962: 203).

Dari pengertian diatas maka ada tiga unsur agar sesuatu perbuatan dapat dinyatakan sebagai judi yaitu:

1. Permainan.

Perbuatan yang dilakukan biasanya berbentuk permainan atau perlombaan. Jadi dilakukan semata-mata untuk bersenang-senang atau kesibukan untuk mengisi waktu

senggang guna menghibur hati dan bersifat reaktif. Namun disini para pelaku tidak harus terlibat dalam permainan. Karena boleh jadi mereka adalah penonton atau orang yang ikut bertaruh terhadap jalannya permainan atau perlombaan.

2. Untung-Untungan

Artinya untuk memenangkan permainan atau perlombaan lebih banyak digantungkan kepada unsur spekulatif/ kebetulan atau untung-untungan. Atau faktor kemenangan diperoleh karena kebiasaan atau kepintaran pemain yang sudah sangat terlatih.

3. Ada Taruhan

Dalam permainan atau perlombaan ini ada taruhan yang dipasang oleh pihak pemain atau bandar. Baik dalam bentuk uang ataupun harta. Bahkan istripun dapat dijadikan taruhan. Akibat adanya taruhan maka tentu saja ada pihak yang diuntungkan dan ada yang dirugikan. Unsur ini merupakan unsur yang paling utama untuk menentukan apakah sebuah perbuatan dapat disebut sebagai perjudian atau bukan.

Pada perjudian itu ada unsur minat dan pengharapan yang makin meninggi, juga unsur ketegangan yang disebabkan oleh ketidak pastian untuk menang atau kalah. Situasi tidak pasti ini membuat organisme semakin tegang dan makin bergembira. Menumbuhkan efek rangsangan yang besar untuk

terus bermain. Ketegangan-ketegangan tersebut semakin memuncak oleh karena ketidak adanya kepastian diantara menang atau kalah, namun masih ada kemungkinan dan harapan untuk menang. Emosi-emosi akan lebih memuncak penuh ketegangan disertai perasaan-perasaan tidak menentu yang kontradiktif, namun tetap saja masih ada kemungkinan untuk menang. Semua itu memberikan rangsangan atau nafsu untuk terus bermain judi. Sehingga kemudian muncul kebiasaan atau tingkah laku yang menimbulkan rasa ketagihan atau kecanduan bermain judi.

b. Faktor-Faktor Perjudian

Perilaku berjudi memiliki banyak efek samping yang merugikan bagi si penjudi maupun keluarganya mungkin sudah sangat banyak disadari oleh para penjudi. Namun tetap saja mereka menjadi sulit untuk meninggalkan perilaku berjudi jika sudah terlanjur mencobanya. Papu Johanes dalam tulisannya menyebutkan bahwa dari berbagai hasil penelitian lintas budaya yang telah dilakukan para ahli diperoleh 5 (lima) faktor yang sangat berpengaruh dalam memberikan kontribusi pada perilaku berjudi (www.epsikologi.com). Kelima faktor tersebut adalah:

1. Faktor Sosial & Ekonomi.

Bagi masyarakat dengan status sosial dan ekonomi yang rendah perjudian seringkali dianggap sebagai suatu sarana untuk meningkatkan taraf hidup mereka. Tidaklah

mengherankan jika pada masa undian SDSB di Indonesia zaman orde baru yang lalu, peminatnya justru lebih banyak dari kalangan masyarakat ekonomi rendah seperti tukang becak, buruh, atau pedagang kaki lima. Dengan modal yang sangat kecil mereka berharap mendapatkan keuntungan yang sebesar-besarnya atau menjadi kaya dalam sekejap tanpa usaha yang besar. Selain itu kondisi sosial masyarakat yang menerima perilaku berjudi juga berperan besar terhadap tumbuhnya perilaku tersebut dalam komunitas.

2. Faktor Situasional.

Situasi yang bisa dikategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi, diantaranya adalah tekanan dari teman-teman atau kelompok atau lingkungan untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode-metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian. Tekanan kelompok membuat sang calon penjudi merasa tidak enak jika tidak menuruti apa yang diinginkan oleh kelompoknya. Sementara metode pemasaran yang dilakukan oleh para pengelola perjudian dengan selalu mengekspose para penjudi yang berhasil menang memberikan kesan kepada calon penjudi bahwa kemenangan dalam perjudian adalah suatu yang biasa, mudah dan dapat terjadi pada siapa saja (padahal kenyataannya kemungkinan menang sangatlah kecil). Peran

media massa seperti televisi dan film yang menonjolkan keahlian para penjudi yang "seolah-olah" dapat mengubah setiap peluang menjadi kemenangan atau mengagungkan sosok sang penjudi, telah ikut pula mendorong individu untuk mencoba permainan judi.

3. Faktor Belajar.

Sangatlah masuk akal jika faktor belajar memiliki efek yang besar terhadap perilaku berjudi, terutama menyangkut keinginan untuk terus berjudi. Apa yang pernah dipelajari dan menghasilkan sesuatu yang menyenangkan akan terus tersimpan dalam pikiran seseorang dan sewaktu-waktu ingin diulangi lagi. Inilah yang dalam teori belajar disebut sebagai *Reinforcement Theory* yang mengatakan bahwa perilaku tertentu akan cenderung diperkuat/diulangi bilamana diikuti oleh pemberian hadiah/sesuatu yang menyenangkan.

4. Faktor Psikofisiologis.

Yang dimaksud dengan faktor psikofisiologis adalah anggapan bahwa ajang perjudian merupakan hal menyenangkan dan menarik bagi sejumlah orang guna mendapatkan perasaan yang lebih nyaman dan menyenangkan. Ajang perjudian dianggap sebagai hal yang sangat menantang dan apabila berhasil menaklukkannya atau

dengan kata lain memenangkan ajang taruhan tersebut, maka ada rasa kepuasan tersendiri bagi sang pelaku dari pada sang pelaku hanya sekedar melihat (www.epsikologi.com/epsi/sosial_detail.asp/diakses tanggal 12 maret 2012).

Untuk memahami apakah perilaku berjudi termasuk dalam perilaku yang patologis, maka perlu dipahami terlebih dahulu kadar atau tingkatan penjudi tersebut. Hal ini penting mengingat bahwa perilaku berjudi termasuk dalam kategori perilaku yang memiliki kesamaan dengan pola perilaku adiksi. Pada dasarnya ada tiga tingkatan atau tipe penjudi, yaitu:

a) *Social Gambler*

Penjudi tingkat pertama adalah para penjudi yang masuk dalam kategori "normal" atau seringkali disebut *social gambler*, yaitu penjudi yang sekali-sekali pernah ikut membeli lottery (kupon undian), bertaruh dalam pacuan kuda, bertaruh dalam pertandingan bola, permainan kartu atau yang lainnya. Penjudi tipe ini pada umumnya tidak memiliki efek yang negatif terhadap diri maupun komunitasnya, karena mereka pada umumnya masih dapat mengontrol dorongan-dorongan yang ada dalam dirinya. Perjudian bagi

mereka dianggap sebagai pengisi waktu atau hiburan semata dan tidak mempertaruhkan sebagian besar pendapatan mereka ke dalam perjudian. Keterlibatan mereka dalam perjudian pun seringkali karena ingin bersosialisasi dengan teman atau keluarga. Di negara-negara dimana praktek perjudian tidak dilarang dan masyarakat terbuka terhadap suatu penelitian seperti di USA, jumlah populasi penjudi tingkat pertama ini diperkirakan mencapai lebih dari 90% dari orang dewasa.

b) *Problem Gambler*

Penjudi tingkat kedua disebut sebagai penjudi "bermasalah" atau *problem gambler*, yaitu perilaku berjudi yang dapat menyebabkan terganggunya kehidupan pribadi, keluarga maupun karir, meskipun belum ada indikasi bahwa mereka mengalami suatu gangguan kejiwaan. Para penjudi jenis ini seringkali melakukan perjudian sebagai cara untuk melarikan diri dari berbagai masalah kehidupan. Penjudi bermasalah ini sebenarnya sangat berpotensi untuk masuk ke dalam tingkatan penjudi yang paling tinggi yang disebut penjudi patologis jika tidak segera disadari dan diambil tindakan terhadap masalah-masalah yang

sebenarnya sedang dihadapi. Menurut penelitian ada 3,9% orang dewasa di Amerika Bagian Utara yang termasuk dalam kategori penjudi tingkat kedua ini dan 5% dari jumlah tersebut akhirnya menjadi penjudi patologis.

c) *Pathological Gambler*

Penjudi tingkat ketiga disebut sebagai penjudi "pathologis" atau *pathological gambler* atau *compulsive gambler*. Ciri-ciri penjudi tipe ini adalah ketidakmampuannya melepaskan diri dari dorongan-dorongan untuk berjudi. Mereka sangat terobsesi untuk berjudi dan secara terus-menerus terjadi peningkatan frekuensi berjudi dan jumlah taruhan tanpa dapat mempertimbangkan akibat-akibat negatif yang ditimbulkan oleh perilaku tersebut, baik terhadap dirinya sendiri, keluarga, karir, hubungan sosial atau lingkungan disekitarnya.

Meskipun pola perilaku berjudi ini tidak melibatkan ketergantungan terhadap suatu zat kimia tertentu, namun menurut para ahli, perilaku berjudi yang sudah masuk dalam tingkatan ketiga dapat digolongkan sebagai suatu perilaku yang bersifat adiksi (*addictive disorder*). DSM-IV (*Diagnostic and*

Statistical Manual of Mental Disorders-fourth edition)

yang dikeluarkan oleh APA menggolongkan *pathological gambling* ke dalam gangguan mental yang disebut *Impulse Control Disorder*. Menurut DSM-IV tersebut diperkirakan 1% - 3% dari populasi orang dewasa mengalami gangguan ini. Individu yang didiagnosa mengalami gangguan perilaku jenis ini seringkali diidentifikasi sebagai orang yang sangat kompetitif, sangat memerlukan persetujuan atau pendapat orang lain dan rentan terhadap bentuk perilaku adiksi yang lain. Individu yang sudah masuk dalam kategori penjudi patologis seringkali diiringi dengan masalah-masalah kesehatan dan emosional. Masalah-masalah tersebut misalnya kecanduan obat (Napza), alkoholik, penyakit saluran pencernaan dan pernafasan, depresi, atau masalah yang berhubungan dengan fungsi seksual (www.e-psikologi.com/epsi/sosial_detail.asp/diakses tanggal 1 April 2012).

c. Dampak Negatif Perjudian

Pada awalnya macam-macam permainan (perjudian) sifatnya rekreatif belaka dan sebagai penyalur ketegangan akibat kerja berat sehari-hari. Namun kegiatan-kegiatan itu

disalahgunakan oleh orang-orang tertentu sebagai aktivitas perjudian dan taruhan. Kebiasaan berjudi mengkondisikan mental individu menjadi ceroboh, malas, mudah berspekulasi, dan cepat mengambil resiko tanpa pertimbangan. Ekses lebih lanjut dari perjudian antara lain sebagai berikut (Kartini Kartono, 2007: 83-84) :

1. Mendorong orang untuk melakukan penggelapan uang kantor atau dinas dan melakukan tindakan korupsi.
2. Energy dan fikiran jadi berkurang, karena sehari-harinya didera oleh nafsu judi dan kerakusan ingin menang dalam waktu pendek.
3. Pekerjaan menjadi terlantar, karena segenap minatnya tercurah pada keasyikan judi.
4. Anak istri dan rumah tangga menjadi tidak diperhatikan lagi.
5. Hatinya menjadi sangat rapuh, mudah tersinggung dan cepat marah bahkan sering eksplosif meledak-meledak secara membaibi buta.
6. Mentalnya terganggu dan menjadi sakit.
7. Orang mudah terdorong melakukan tindakan kriminal guna mencari modal untuk pemuas nafsu judinya. Yang tidak terkendali.
8. Ekonomi rakyat mengalami goncangan karena rakyat mudah bersikap spekulatif dan untung-untungan.

3. Konsep Kontrol Sosial

Perspektif kontrol sosial adalah perspektif yang terbatas untuk menjelaskan delikueni kejahatan. Menurut teori kontrol sosial, penyimpangan merupakan hasil dari kekosongan kontrol sosial atau pengendalian sosial. Teori ini dibangun atas dasar pandangan bahwa setiap manusia cenderung untuk tidak patuh pada hukum dan memiliki dorongan untuk melakukan pelanggaran terhadap hukum (J Dwi Narwoko dan Bagong Suyanto, 2010: 116).

Kontrol sosial mengacu pada suatu proses baik direncanakan maupun yang tidak direncanakan. Dalam proses kontrol sosial tersebut masyarakat dibuat agar mematuhi norma-norma yang berlaku di masyarakat. Norma yang ada pada masyarakat disosialisasikan kemudian kepada generasi penerus melalui proses sosialisasi. Adanya norma tentu bertujuan untuk mencapai kehidupan yang ideal. Ketika dalam prosesnya ada hal yang menyimpang, maka diperlukan suatu sistem pengendalian sosial untuk menanggulangi maupun meminimalisir penyimpangan tersebut. masyarakat berharap bahwa individu yang menjadi bagian dari mereka secara mandiri memiliki kesadaran untuk mematuhi norma yang berlaku di masyarakat serta memiliki perilaku yang conform dengan aturan yang ada di masyarakat.

Keberadaan sebuah tindakan penyimpangan sosial jelas tidak lepas dari kegagalan atau lemahnya kontrol sosial yang berada di

sekitar tempat terjadinya tindakan penyimpangan tersebut. Dalam penelitian mengenai perjudian yang ada di turnamen KNPI CUP I Banjarharjo ini, peran masyarakat desa Banjarharjo sebagai lembaga kontrol sosial juga akan dikaji lebih jauh guna mengetahui faktor penyebab dari berlangsungnya perjudian tersebut.

4. Konsep Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang perorangan dengan kelompok manusia. Interaksi sosial juga dapat dikatakan sebagai sebuah bentuk hubungan yang dibangun antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok dalam kehidupan bermasyarakat. Di mana interaksi juga merupakan sebuah proses sosial yang secara sengaja dibentuk untuk memenuhi kebutuhan hidup (Elli Setiadi, 2011: 92)

Interaksi sosial terjadi karena adanya sebuah tindakan sosial yang dilakukan oleh pelakunya dan kemudian di dalamnya terjadi kontak sosial, yaitu penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan. Pengaturan interaksi sosial di antara para anggota terjadi karena komitmen mereka terhadap norma-norma sosial yang menghasilkan daya untuk mengatasi perbedaan-perbedaan pendapat dan kepentingan diantara mereka. Suatu hal yang memungkinkan mereka untuk membentuk keselarasan satu sama yang lain dalam suatu integritas sosial.

Interaksi sosial terjadi apabila dalam masyarakat terjadi kontak sosial dan komunikasi. Kontak sosial berasal dari bahasa latin *con* atau *cum* (yang artinya bersama-sama) dan *tango* (yang artinya menyentuh). Jadi arti secara harfiah adalah bersama-sama menyentuh. (Soerjono Soekanto, 2007 : 59)

Interaksi sosial diulang menurut pola yang sama dan bertahan untuk waktu yang lama, maka akan mewujudkan hubungan sosial. Bentuk-bentuk interaksi sosial adalah (Soerjono Soekanto, 2007: 65-91):

a. Kerja sama

Kerjasama diartikan sebagai suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai suatu atau beberapa tujuan bersama. Proses terjadinya kerjasama lahir apabila diantara individu ingin mencapai tujuan yang sama.

b. Persaingan

Persaingan adalah proses sosial dimana kelompok-kelompok berjuang dan bersaing untuk mendapatkan keuntungan atau tujuan pada bidang-bidang kehidupan yang menjadi pusat perhatian.

c. Kontraversi

Kontraversi adalah interaksi sosial yang bersifat negatif dan berada diantara persaingan dan konflik. Sifatnya tertutup dan sulit untuk diketahui oleh pihak lain. Gejalanya adalah timbulnya perasaan dan

sikap tidak suka, enggan untuk bekerja sama, benci bahkan dendam kepada pihak lain.

d. Konflik

Pertentangan atau pertikaian merupakan suatu proses sosial dimana individu atau kelompok berusaha untuk memenuhi tujuannya dengan jalan menentang dan bahkan menghancurkan pihak lawan. Sebab dari pertentangan adalah perbedaan antara individu-individu, perbedaan kebudayaan, maupun kepentingan.

Dalam hal ini interaksi yang terjadi tidak hanya diantara mereka-mereka yang terlibat dalam dunia perjudian yang terjadi pada turnamen KNPI CUP I saja, akan tetapi juga proses interaksi yang terjadi antara para pelaku judi dengan masyarakat desa Banjarharjo sebagai tempat diselenggarakannya turnamen KNPI CUP I tersebut. Melalui interaksi sosial diantara para pelaku judi dengan masyarakat desa Banjarharjo tersebut maka membuat masyarakat desa tersebut juga mengetahui akan adanya tindakan penyimpangan sosial yang terjadi di desa tersebut. Dan hal ini dapat menimbulkan berbagai reaksi dari masyarakat desa Banjarharjo terhadap kegiatan perjudian yang mengiringi keberadaan turnamen KNPI CUP I yang ada di desa Banjarharjo tersebut.

5. Konsep Penyimpangan atau Deviasi

Dalam studi tentang penyimpangan terdapat perbedaan dalam menentukan pelaku dan jenis perilaku atau kondisi yang dianggap

menyimpang. Kebanyakan orang baru dapat menentukan penyimpangan jika mereka melihatnya. Misalnya bunuh diri, keterbelakangan mental, homoseksual, alkoholisme, secara umum diterima sebagai salah satu bentuk penyimpangan. Tetapi bahkan bentuk penyimpangan yang umum tersebut saja masih terdapat perbedaan pendapat (Jokie, 2009: 13).

Dari pendapat para ahli yang mendefinisikan tentang penyimpangan, maka secara umum dapat dikelompokkan kedalam empat sudut pandang yang bisa dijadikan acuan pada saat mendefinisikan penyimpangan. Keempat sudut pandang tersebut adalah:

a. Pandangan Statistik

Menurut pandangan ini, penyimpangan bukanlah perilaku rata-rata atau yang banyak terjadi. Melainkan penyimpangan menunjuk kepada perilaku yang secara statistik berbeda berbeda dengan perilaku kebanyakan orang. Jadi, bukan pada benar atau salah, baik-buruk, tetapi lebih kepada kecenderungan angka statistik semata yang jarang terjadi. Dalam pandangan ini penyimpangan belum tentu berkonotasi secara negatif secara moral.

b. Pandangan Absolutisme

Pandangan absolutisme mengasumsikan bahwa masyarakat memiliki aturan dan dasar yang jelas dan anggotanya sepakat

tentang perilaku yang dianggap menyimpang karena acuan tentang perilaku normal jelas telah diterima secara luas. Penyimpangan secara Universal dianggap sebagai kegagalan penyesuaian individu, terlepas dari perbedaan norma budaya dan subbudayanya. Oleh karena itu, pandangan absolutisme ini banyak mengabaikan aspek sosial perkembangan individu karena bagi para penganut ini penyimpangan tetaplah penyimpangan.

c. Pandangan Reaktivis

Para penganut reaktivis melihat penyimpangan sebagai perilaku atau kondisi yang dilabelkan menyimpang oleh orang lain. Penyimpang adalah cap yang diberikan terhadap seseorang yang perilakunya telah dicap menyimpang oleh orang lain. Para reaktivis mencoba mendefinisikan penyimpangan secara sosial, interaksi antara penyimpang dan masyarakat (sebagai agen pengendalian sosial) dan konsekuensi dari interaksi tersebut. Mereka menolak bahwa apa yang dianggap menyimpang tergantung pada ciri bawaan perilakunya. Mereka berpendapat bahwa apakah perilaku tersebut menyimpang atau tidak tergantung pada reaksi masyarakat yang menyaksikan perilaku tersebut.

Kelemahan pandangan ini adalah, walaupun interaksi antara penyimpang dengan agen pengendalian sosial merupakan proses yang penting. Tetapi pandangan ini tidak dapat mendefinisikan

penyimpangan sehingga penyimpangan bersifat relatif. Selain itu harus ada sesuatu dari perilaku yang menyebabkan orang lain bereaksi dan ciri-ciri tersebut menyebabkan orang lain bereaksi dan ciri perilaku tersebut menunjukkan apa yang disebut penyimpangan.

d. Pandangan Normatif

Menurut pandangan ini penyimpangan adalah pelanggaran terhadap norma yang telah menjadi standar penting dimana apa yang boleh dan apa yang tidak boleh difikirkan, dilakukan dalam situasi tertentu. Pelanggaran norma sering digambarkan sebagai reaksi atau saksi dari pengendalian sosial. Sanksi merupakan perwujudan dari tekanan masyarakat agar individu mematuhi norma. Norma tidak muncul dengan begitu saja dalam masyarakat, tetapi norma tercipta, dijaga, dan disebarluaskan dari satu orang ke orang lainnya dalam masyarakat. Lebih jauh lagi norma dan penyimpangan berhubungan langsung dengan struktur masyarakat.

Pada akhirnya, definisi normatif ini menjawab pertanyaan para reaktivis tentang apa yang mendasari masyarakat bereaksi terhadap suatu perilaku tertentu. Pada bagian ini mungkin ada kemiripan definisi antara reaktivis dengan normatif dimana norma menjadi dasar utama bagi masyarakat untuk bereaksi terhadap penyimpangan, tetapi norma tersebut kemudian

diekspresikan dan penyimpangan ditentukan hanya melalui reaksi sosial (Jokie, 2009: 13-15).

Berdasarkan berbagai definisi penyimpangan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa deviasi atau penyimpangan diartikan sebagai tingkah laku yang menyimpang dari tendensi sentral atau ciri-ciri karakteristik rata-rata masyarakat pada umumnya. Sedangkan perilaku menyimpang adalah tingkah laku yang tidak bisa diterima oleh masyarakat pada umumnya dan tidak sesuai dengan norma sosial yang ada.

Menurut sosio-kulturnya, deviasi dapat dibagi menjadi tiga yaitu:

a. Deviasi individual

Deviasi ini merupakan gejala personal, pribadi atau individual, yang ditimbulkan oleh ciri-ciri yang unik dari individu itu sendiri. Hal tersebut berasal dari anomali-anomali seperti penyimpangan dari hukum, kelainan-kelainan, variasi-variasi biologis dan kelainan-kelainan psikis sejak lahir.

Contoh-contoh yang termasuk dalam deviasi individual ini antara lain; anak-anak luar biasa, penemu-penemu, dan *fanatisi* (orang-orang yang sangat fanatik). Mereka cenderung memiliki kepribadian yang menyimpang yang kemudian diperkuat oleh rangsangan sosial kultural dari sekitarnya.

b. Deviasi Situasional

Deviasi jenis ini disebabkan oleh pengaruh bermacam-macam kekuatan situasional atau sosial di luar individu atau oleh pengaruh situasi, dimana pribadi yang bersangkutan menjadi bagian integral dari dirinya. Contohnya; gadis-gadis tertentu menjadi PSK disebabkan terhadap pekerjaan yang lalu karena upahnya tidak mencukupi untuk memberi perhiasan dan pakaian yang diinginkannya.

c. Deviasi sistematis

Deviasi sistematis itu pada hakikatnya adalah subkultur, atau satu sistem tingkah laku yang disertai organisasi sosial khusus status formal, peranan-peranan, nilai-nilai, rasa kebanggaan, norma dan moral tertentu yang semuanya berbeda dengan situasi umum. Segala perbuatan yang menyimpang dari norma umum, kemudian dirasionalisasi atau dibenarkan oleh semua anggota kelompok dengan pola yang menyimpang itu. Penyimpangan tingkah laku deviasi-deviasi itu menjadi deviasi yang terorganisir atau deviasi sistemik. Misalnya, pada kasus prostitusi terdapat fungsi sentral yaitu untuk memuaskan nafsu-nafsu seksual kaum pria yang beraneka ragam bentuknya. Para PSK mengembangkan teknik-teknik seks tertentu. Mereka juga berusaha menjalin apiliasi-apiliasi dengan oknum-oknum serta pejabat-pejabat tertentu guna menjamin kelancaran usahanya (Kartini Kartono, 2007: 11-31).

Perilaku menyimpang dianggap menjadi sumber masalah sosial karena dapat membahayakan sistem sosial. Penggunaan konsep perilaku menyimpang secara tersirat mengandung makna bahwa ada jalur baku yang harus ditempuh yaitu jalur pranata sosial. Perilaku yang tidak melalui jalur tersebut berarti telah menyimpang. Oleh karena itu wajar apabila pranata sosial merupakan tolok ukur yang digunakan untuk melihat suatu perilaku menyimpang atau tidak (Soetomo, 2008 : 94).

Keberadaan perjudian pada turnamen KNPI CUP I tersebut dapat dikatakan sebagai suatu penyimpangan sosial. Karena perjudian yang diadakan tersebut melanggar norma yang berlaku pada masyarakat yang daerahnya digunakan sebagai tempat diadakannya turnamen tersebut. Bahkan hal tersebut juga melanggar norma hukum dan seharusnya para pelaku perjudian yang ada pada turnamen KNPI CUP I tersebut dapat diproses secara hukum.

6. Fungsionalisme Struktural.

Merton menjelaskan bahwa analisis struktural-fungsional memusatkan perhatian pada kelompok, organisasi, masyarakat, dan kebudayaan. Ia menyatakan bahwa objek apapun yang dapat dianalisis oleh struktural-fungsional harus merepresntasikan unsur-unsur standar. Merton menyebut hal tersebut sebagai peran sosial, pola-pola institusional, proses sosial, pola-pola kultural, emosi yang terpola

secara kultural, norma sosial, organisasi kelompok, struktur sosial, alat kontrol sosial, dsb (J Goodman dan George Ritzer. 2010 : 269).

Para fungsionalisme awal cenderung lebih memusatkan perhatiannya pada fungsi-fungsi sebuah struktur atau institusi. Namun menurut Merton, para analis awal itu cenderung mencampur adukan motif-motif subjektif individu dengan fungsi-fungsi struktur atau institusi. Fokus pada fungsionalis struktural harus diarahkan kepada fungsi-fungsi sosial ketimbang motif individu. Fungsi, menurut Merton, di definisikan sebagai konsekuensi-konsekuensi yang disadari dan yang menciptakan adaptasi atau penyesuaian suatu sistem. Namun, jelas terdapat bias ideologis ketika orang banyak memusatkan perhatiannya kepada adaptasi atau penyesuaian, karena selalu ada konsekuensi positif. Namun perlu diketahui bahwa suatu fakta sosial dapat mengandung konsekuensi negatif bagi fakta sosial lainnya. Untuk memperbaiki kelemahan serius pada fungsionalisme struktural awal ini, Merton mengembangkan gagasan tentang disfungsi. Ketika struktur atau institusi dapat memberikan kontribusi pada terpeliharanya bagian lain sistem sosial, mereka pun dapat mengandung konsekuensi negatif bagi bagian-bagian lain tersebut (J Goodman dan George Ritzer. 2010 : 269).

Merton pun mengemukakan gagasan tentang non fungsi, yang ia definisikan sebagai konsekuensi yang tidak relevan bagi sistem tersebut. Termasuk di dalamnya adalah bentuk-bentuk sosial yang

masih bertahan sejak masa awal sejarah meskipun bentuk-bentuk tersebut mengandung konsekuensi negatif atau positif di masa lalu, tidak ada efek signifikan yang mereka berikan pada masa sekarang. Merton juga memperkenalkan konsep fungsi manifest dan laten. Kedua istilah tersebut juga merupakan tambahan penting bagi analisis fungsional. Secara sederhana, fungsi manifest adalah yang dikehendaki, sementara fungsi laten adalah yang tidak dikehendaki. Fungsi manifest perbudakan misalnya, adalah meningkatkan produktivitas ekonomi kawasan selatan, namun juga memiliki fungsi laten yang menghasilkan begitu banyak kelas budak yang berfungsi meningkatkan status sosial warga kulit putih di selatan. Gagasan ini terkait dengan konsep Merton yang lain yaitu konsekuensi yang tidak terantisipasi. Tindakan mengandung konsekuensi yang tidak dikehendaki maupun yang dikehendaki. Meski setiap orang menyadari konsekuensi-konsekuensi yang dikehendaki tersebut, analisis sosiologi perlu untuk mengungkap konsekuensi-konsekuensi yang tidak dikehendaki yang bagi beberapa kalangan justru menjadi inti dari sosiologi (J Goodman dan George Ritzer. 2010 : 272).

Merton menjelaskan bahwa konsekuensi-konsekuensi yang tidak diantisipasi dan fungsi laten tidaklah sama. Fungsi laten adalah suatu tipe konsekuensi yang tidak terantisipasi, sesuatu yang fungsional bagi sistem yang dirancang. Namun ada dua jenis konsekuensi tak terantisipasi lain yaitu hal-hal disfungsional bagi

sistem yang telah ada, dan itu semua mencakup disfungsi laten, dan hal-hal yang tidak relevan dengan sistem yang mereka pengaruhi secara fungsional dan disfungsional atau konsekuensi-konsekuensi nonfungsional. Sebagai klarifikasi lebih lanjut atas teori fungsional, Merton menunjukkan bahwa suatu struktur bisa jadi disfungsional bagi sistem secara keseluruhan namun mungkin saja terus ada. Orang dapat mengambil contoh bahwa diskriminasi terhadap kulit hitam, perempuan, dan kelompok minoritas lain adalah suatu yang disfungsional bagi masyarakat Amerika, namun itu semua terus ada karena fungsional bagi sebagian sistem sosial. Misalnya diskriminasi bagi kaum perempuan biasanya bersifat fungsional bagi laki-laki. Namun, bentuk-bentuk diskriminasi ini bukan tanpa disfungsi, bahkan bagi kelompok yang menganggapnya fungsional sekalipun. Kita dapat menyatakan pula bahwa bentuk-bentuk diskriminasi ini pun mempengaruhi pihak-pihak yang melakukan diskriminasi dengan membiarkan terlalu banyak orang berada di bawah perlindungan yang ketat dan meningkatnya kecenderungan konflik sosial (J Goodman dan George Ritzer. 2010 : 272-273).

Struktur Sosial dan Anomi

Merton mendefinisikan kebudayaan sebagai serangkaian nilai normatif teratur yang mengendalikan perilaku yang diperlakukan sama kepada seluruh anggota masyarakat atau kelompok tertentu, dan struktur sosial sebagai serangkaian hubungan sosial teratur yang

mempengaruhi anggota masyarakat atau kelompok tertentu dengan satu atau lain cara. Anomi terjadi ketika terdapat disjungsi akut antara norma-norma dan tujuan kultural yang terstruktur secara sosial dengan kemampuan anggota kelompok untuk bertindak menurut norma dan tujuan tersebut. Jadi, karena posisi mereka dalam struktur masyarakat, beberapa orang tidak mampu bertindak menurut nilai-nilai normatif. Kebudayaan menghendaki adanya beberapa jenis perilaku yang dicegah oleh struktur sosial (George Ritzer, 2008: 273).

Sebagai contoh dalam masyarakat Amerika kebudayaan menekankan pada keberhasilan materi. Namun, karena posisi mereka dalam struktur sosial, banyak orang tidak dapat meraih keberhasilan. Jika seseorang lahir dari kelas ekonomi rendah dan akibatnya paling-paling hanya mampu menempuh pendidikan sampai sekolah lanjutan atas, maka pendapat yang umum diterima, kesempatannya untuk memperoleh kesuksesan ekonomi begitu tipis atau tidak ada sama sekali. Dalam situasi seperti itu anomie bisa dikatakan ada, dan akibatnya terdapat kecenderungan ke arah perilaku menyimpang. Dalam konteks ini penyimpangan seringkali menjadi cara alternative, tak dapat diterima dan kadang-kadang ilegal dalam meraih kesuksesan ekonomi. Jadi menjadi pengedar narkoba atau PSK untuk memperoleh kesuksesan ekonomi adalah contoh dari penyimpangan yang ditimbulkan oleh disjungsi antara nilai kultural dengan cara-cara sosial kultural dalam memperoleh nilai-nilai tersebut. Inilah salah satu cara

yang ditempuh fungsionalis struktural dalam menjelaskan kejahatan dan penyimpangan (J Goodman, George Ritzer. 2010 : 273).

Jadi, dalam contoh fungsionalisme struktural ini, Merton melihat pada struktur sosial (dan kultural), namun ia tidak secara langsung mencurahkan perhatian pada fungsi struktur-struktur tersebut. Namun, selaras dengan paradigma fungsionalnya, ia lebih fokus pada disfungsi, yang dalam kasus ini adalah anomie. Lebih spesifik lagi seperti telah kita ketahui, Merton menghubungkan anomie dengan penyimpangan dan dengan demikian berpendapat bahwa disjungsi antara kebudayaan dengan struktur akan melahirkan konsekuensi disfungsional yaitu munculnya penyimpangan dalam masyarakat (J Goodman, George Ritzer. 2010 : 273-274).

Perjudian dalam dunia sepak bola yang terjadi di turnamen KNPI CUP I Banjarharjo selain dapat dianalisis dengan menggunakan teori penyimpangan atau deviasi, juga dapat dianalisis dengan menggunakan teori fungsionalisme struktural yang diungkapkan oleh Merton. Teori yang diungkapkan oleh Merton tersebut dapat digunakan untuk mengkaji berbagai faktor yang menyebabkan terjadinya perjudian yang terjadi dari sisi sosial masyarakat, karena pada dasarnya faktor yang menyebabkan terjadinya perjudian tidak hanya berasal dari dalam diri pelaku judi itu sendiri, tetapi juga berasal dari faktor sosial baik di lingkungan sekitar tempat perjudian

tersebut berlangsung maupun lingkungan sosial tempat para pelaku judi tersebut berasal.

B. Penelitian Relevan

Hasil penelitian sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Dini Probowati (2005) tentang “Perjudian Togel Pasca Pencanangan Program Pemberantasan Penyakit Masyarakat (studi kasus tentang perjudian togel di Dusun Ngoto Desa Bangunharjo Kecamatan Sewon Bantul)”. Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh Dini Probowati adalah untuk mengetahui respon masyarakat Desa Bangunharjo Kecamatan Sewon Bantul pasca diterapkannya program pemberantasan penyakit masyarakat dimana perjudian termasuk di dalamnya. Hasil dari penelitian tersebut adalah bahwa masyarakat Ngoto tidak memberikan respon yang positif. Cenderung biasa saja terhadap keberadaan program pemberantasan penyakit masyarakat. Selain itu diketahui juga bahwa program pemberantasan penyakit masyarakat di Dusun Ngoto tidak berjalan dengan baik.

Dalam penelitian tersebut juga ditemukan beberapa faktor yang menyebabkan masyarakat Dusun Ngoto melakukan tindakan penyimpangan dalam hal ini adalah judi togel. Faktor tersebut di bagi kedalam dua kategori yakni faktor interna dan juga faktor eksternal. Faktor internal masyarakat Dusun Ngoto melakukan tindakan perjudian togel adalah karena tingkat ekonomi mereka yang rendah. Selain itu juga

besarnya iming-iming hadiah dari judo togel juga menjadikan daya tarik tersendiri bagi masyarakat Dusun Ngoto untuk ikut melakukan judi togel. Sedangkan faktor eksternalnya adalah karena tidak adanya tindakan tegas dari aparat atau institusi tertentu terhadap judi togel di Dusun Ngoto. Hal ini diindikasikan karena adanya kerjasama yang saling menguntungkan dalam praktek judi togel di daerah Dusun Ngoto.

Persamaan antara hasil penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama meneliti tentang tindakan penyimpangan sosial yakni tentang perjudian. Sedangkan perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan dengan hasil penelitian diatas adalah apabila penelitian diatas meneliti tentang judi togel dengan melihat secara umum. Sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah mengenai fenomena judi sepak bola yang dilakukan pada moment-moment tertentu dalam hal ini adalah pada saat moment digelarnya turnamen KNPI CUP Banjarharjo.

Hasil penelitian lain yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah hasil penelitian yang dilakukan oleh Mahmud Ladede (2005) tentang “Lokalisasi Perjudian Di Indonesia Dalam Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif”. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengkaji keberadaan lokalisasi perjudian dengan menggunakan perspektif hukum islam dan juga perspektif hukum formal. Dimana hasil dari penelitian tersebut adalah bahwa upaya pemerintah untuk mengadakan lokalisasi bagi perjudian jelas sangat melanggar hukum

positif dan hukum islam. Seperti yang terdapat pada hukum positif pada KUHP maupun UU No. 7 Tahun. 1974, PP No. 9 Tahun 1981 dimana inti dari tiga hal tersebut adalah bahwa upaya untuk melokalisasikan perjudian adalah perbuatan yang dilarang dan melanggar hukum.

Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah bahwa kedua penelitian tersebut membahas mengenai tindakan penyimpangan sosial yakni tentang perjudian. Sedangkan perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan dengan hasil penelitian diatas adalah apabila penelitian diatas lebih terfokus untuk meneliti tentang tinjauan Hukum Islam dan Hukum Positif terhadap lokalisasi perjudian. Serta bagaimana kedudukan Peraturan Daerah (Perda) yang melegalkan praktek perjudian menurut ilmu perundang-undangan. Sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah lebih terfokus kepada fenomena judi sepak bola yang dilakukan pada moment-moment tertentu dalam hal ini adalah pada saat moment digelarnya turnamen KNPI CUP dan mengkajinya secara sosiologis.

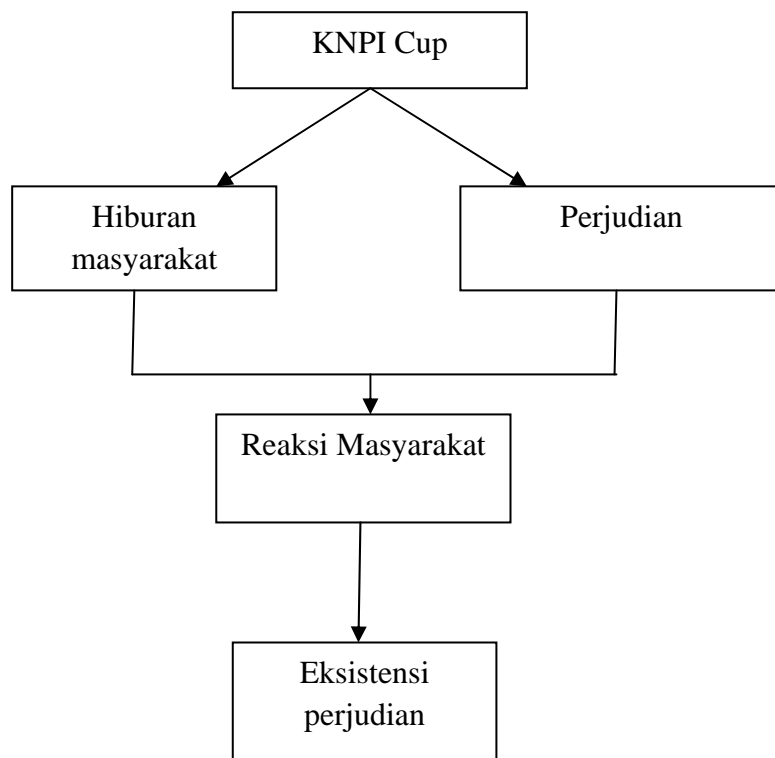
C. Kerangka Pikir

Turunanamen KNPI CUP Banjarharjo Kecamatan Banjarharjo Kabupaten Brebes diadakan oleh organisasi pemuda KNPI. Pagelaran turnamen tersebut baru diadakan tahun ini dimana hal tersebut telah diagendakan oleh KNPI wilayah Banjarharjo dengan tujuan untuk mencari bibit-bibit muda pemain sepak bola yang akan menjadi penerus para pemain sepak bola yang membela Brebes saat ini. Meskipun

pagelaran turnamen ini merupakan *open tournament* namun telah mendapat persetujuan dari pengcab PSSI Kabupaten Brebes.

Keberadaan Turanamen KNPI CUP Kecamatan Banjarharjo Kabupaten Brebes tersebut menjadi hiburan tersendiri bagi masyarakat Banjarharjo, selain menjadi hiburan tersendiri keberadaan turnamen tersebut juga menjadi salah satu cara untuk meningkatkan aktifitas ekonomi yang diharapkan mampu meningkatkan taraf ekonomi masyarakat melalui beberapa sektor yang bisa dimanfaatkan oleh masyarakat Banjarharjo. Adanya turnamen KNPI CUP I Banjarharjo selain bertujuan untuk mejaring bibit-bibit muda pemain sepak bola dan peningkatan aktifitas ekonomi, ternyata juga dimanfaatkan beberapa pihak untuk membuka ajang perjudian. Setiap pertandingan yang digelar dalam turnamen tersebut juga ternyata digunakan sebagai sumber penghasilan bagi beberapa pihak. Pihak-pihak tersebut mendapatkan penghasilan dengan cara menjadikan setiap pertandingan yang digelar pada turnamen KNPI CUP tersebut sebagai bahan perjudian. Para bandar-bandar judi tersebut memanfaatkan antusiasme penonton yang menyaksikan setiap pertandingan untuk mendapatkan keuntungan. Baik penonton yang berasal dari desa Banjarharjo itu sendiri maupun suporter atau pendukung dari dua tim yang sedang bertanding. Keberadaan perjudian pada turnamen KNPI CUP I tersebut diketahui oleh masyarakat desa setempat dan menimbulkan berbagai dampak bagi penduduk setempat. Karena proses interaksi yang terjadi antara para pelaku judi

dengan masyarakat Banjarharjo yang mengakibatkan masyarakat desa Banjarharjo menerima berbagai dampak dari perjudian tersebut, maka ajang perjudian tersebut menimbulkan berbagai reaksi dari masyarakat



Bagan 1. Kerangka Berpikir