

BAB II

STUDI KEPUSTAKAAN DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Studi Kepustakaan

1. Konsep Kriminologi

Secara Etimologi kata kriminologi (Zulkarnain, 2016: 39) berasal dari “kata Crime dan logos. Crime artinya kejahatan atau penjahat, sedangkan logos artinya ilmu pengetahuan”. Jadi kriminologi (Zulkarnain, 2016: 39) adalah ilmu pengetahuan yang membahas, mempelajari, menyelidiki kejahatan baik mengenai pengertiannya, bentuknya, sebab-sebabnya.

W.A.Bonger (Zulkarnain, 2016: 39), memberikan definisi kriminologi sebagai “ilmu pengetahuan yang bertujuan menyelidiki gejala kejahatan seluas-luasnya”. Melalui definisi ini, Bonger (Zulkarnain, 2016: 39), membagi kriminologi ini menjadi kriminologi murni yang mencakup:

- a) Antropologi Kriminal: Suatu ilmu pengetahuan tentang manusia jahat, dimana ilmu pengetahuan ini memberikan jawaban atas pertanyaan tentang orang jahat.
- b) Sosiologi criminal: Suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang kejahatan sebagai suatu gejala masyarakat. Intinya ingin mengetahui dan menjawab sampai dimana letak sebab musabab kejahatan dalam masyarakat.
- c) Psychology Kriminal: Ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang penjahat yang dilihat dari sudut jiwanya.

- d) Psycho dan Neuro Kriminal: Ilmu pengetahuan yang mempelajari penjahat yang sakit jiwa atau urat syaraf.
- e) Penologi: Ilmu yang mempelajari tentang tumbuh dan perkembangan hukuman.

Kartono (2015:142) mengemukakan bahwa kriminologi adalah ilmu pengetahuan yang ditunjang oleh berbagai ilmu lainnya yang mempelajari kejahatan dan penjahat, penampilannya, sebab akibatnya, sebagai ilmu teoritis, sekaligus juga mengadakan usaha-usaha pencegahan serta penanggulangannya/pemberantasannya.

Sementara menurut Wilhelm Sauer (Kartono; 2015:141) bahwa: kriminologi merupakan ilmu pengetahuan mengenai sifat-sifat jahat pribadi perorangan dan bangsa-bangsa berbudaya dan objek penyelidikannya ialah kriminalitas dalam kehidupan perorangan, serta kriminalitas dalam kehidupan negara-negara dan bangsa-bangsa.

Berdasarkan uraian singkat tersebut diatas, disimpulkan bahwa kriminologi merupakan bidang ilmu yang cukup penting dipelajari. Kriminologi sebagai keseluruhan ilmu-ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan kejahatan sebagai suatu gejala masyarakat (sosial). Ilmu meliputi:

- 1) Cara proses membuat undang-undang,
- 2) Pelanggaran terhadap undang-undang, dan
- 3) Reaksi terhadap pelanggaran–pelanggaran ini, hal-hal mana merupakan 3 segi pandangan (aspek) dari suatu rangkaian hubungan timbal balik yang sedikit banyak merupakan suatu kesatuan.

Dengan adanya kriminologi, dapat dipergunakan sebagai kontrol sosial terhadap kebijakan dan pelaksanaan hukum pidana. Muncul nya lembaga-lembaga kriminologi di beberapa perguruan tinggi sangat diharapkan dapat memberikan sumbangan-sumbangan dan ide-ide yang dapat dipergunakan untuk mengembangkan kriminologi sebagai *science for welfare of society*.

2. Konsep Perilaku Penyimpangan

Perilaku menyimpang adalah perilaku tercela, yang dilakukan oleh individu yang timbul akibat adanya faktor-faktor internal dan eksternal pada remaja. Tingkah laku menyimpang juga diartikan sebagai segala tindakan negatif yang dapat mempengaruhi individu dengan lingkungannya serta hubungan sosialnya.

Adapun pengertian tingkah laku menyimpang yang dikemukakan menurut Suyanto & Dwi (2004: 105) adalah suatu perilaku menyimpang dari norma-norma, dimana tindakan-tindakan tersebut tidak disetujui atau dianggap tercela dan akan mendapatkan sanksi negative dari masyarakat. Sedangkan menurut Hurlock (1998) menjelaskan bahwa tingkah laku menyimpang adalah tingkah laku yang dianggap tercela, tingkah laku yang melanggar aturan-aturan serta nilai-nilai sosial.

Jadi berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingkah laku penyimpang perjudian adalah tingkah laku yang dianggap tercela, melanggar norma-norma, nilai-nilai sosial yang dihasilkan dari suatu stimulus negatif sehingga menyebabkan respon terhadap tingkah laku individu untuk melakukan tindak perjudian. Dimana, stimulus negatif yang terbentuk bukan karena kemampuan individu itu sendiri melainkan adanya pengaruh dari luar diri

individu yang menyebabkan individu tersebut meresponnya dengan cara yang salah, yang akhirnya menimbulkan suatu penyimpangan.

3. Konsep Game *ludo King*

Ludo king merupakan permainan papan yang sama seperti bermain ular tangga. Ludo king ini bisa dilakukan bersama teman atau pun dengan keluarga. Sejarah permainan Ludo bisa dilacak dari abad ke-6 di India. Ludo sendiri berasal dari permainan Pachisi, dan juga sangat mirip dengan Parchis, permainan papan dari Spanyol yang sering di mainkan oleh pendeta kristen. Permainan Ludo amat populer dari zaman dahulu hingga saat ini, hanya struktur permainannya saja yang sedikit bervariasi dan lebih modern. Ludo semakin berkembang di era teknologi digital. Versi digital dari permainan ini dikembangkan dalam bentuk aplikasi. Jenis permainan Ludo berbentuk *board game* kini banyak dijumpai di *smartphone*. Selain itu, ada juga *developer* kreatif yang mengembangkan game ini menjadi lebih bertema dan menarik untuk dimainkan secara digital (Jurnalposmedia: 2017).

Berikt cara bermain ludo menurut Harita (2014), yaitu:

1. Langkah pertama adalah pilih 4 pion yang sama warnanya, lalu letakkan pada 4 lingkaran di area yang sama warnanya dengan pion (dalam permainan ini biasanya disebut dengan rumah awal).
2. Kemudian lemparlah dadu secara bergantian dengan para pemain lain. Giliran pertama yang memperoleh angka dadu terbesar, diikuti yang lain sesuai besar angka dadu yang diperoleh.

3. Untuk melangkah pion, pemain harus mendapat angka dadu 6 (aturan ini bisa tidak dipakai, tergantung dengan kesepakatan para pemain).
4. Setelah itu, lempar dadu dan gerakkan pion ke kotak jalur luar sesuai arah panah, sesuai dengan jumlah angka dadu yang diperoleh. Apabila pemain mendapat angka dadu 6 maka berhak melempar dadu lagi. Namun bila sampai ke-3 kalinya masih mendapat angka 6 maka pemain tidak boleh bergerak lagi.
5. Ketika pion telah mengelilingi sirkuit dan sampai di jalur berwarna di areanya, pemain harus mendapat angka dadu yang tepat nilainya untuk mencapai rumah akhir.
6. Pemenangnya adalah pemain yang paling cepat meletakkan ke-4 pion di rumah akhir.

Adapun Kelebihan permainan ludo ini menurut Harita (2014), yaitu:

1. Kognitif, kemampuan mengetahui dan mengingat.
2. Motorik, kemampuan mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan dan kaki.
3. Logika, kemampuan berpikir secara tepat dan teratur.
4. Emosional/Sosial, kemampuan merasakan dan menjalin hubungan interpersonal.
5. Kreatif/Imajinatif, kemampuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks.
6. Visual, kemampuan mata menangkap bentuk dan warna obyek.

Dan Kekurangan dari permainan ludo ini menurut Harita (2014) yaitu :

1. Tidak dapat dimainkan secara individu atau sendiri.
2. Cukup memakan waktu yang lama

4. Konsep Perjudian

1) Pengertian Perjudian

Pada hakekatnya perjudian sangat bertentangan dengan agama. Tidak ada agama yang membolehkan seseorang untuk berjudi. Juga bertentangan dengan kesusilaan dan moral Pancasila serta membahayakan masyarakat, bangsa dan negara. Perjudian mempunyai dampak yang negatif merugikan mental dan moral masyarakat terutama generasi muda. Judi adalah suatu masalah sosial yang sulit untuk ditanggulangi dan timbulnya judi tersebut sudah ada sejak adanya peradaban manusia.

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (Poerwadarminta, 1995:419 dalam Anwar (2016) ,“judi” atau “perjudian” adalah “permainan dengan memakai uang sebagai taruhan. ”Berjudi adalah “mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta semula.

Pengertian perjudian menurut Dali Mutiara, dalam tafsiran KUHP yang dikutip oleh Dr, Kartini Kartono dalam bukunya Patologi Sosial menyatakan sebagai berikut: Permainan judi ini diartikan dengan arti yang luas, juga termasuk segala pengetahuan tentang kalah menangnya suatu pacuan kuda atau lain-lain pertandingan, atau segala pertaruhan dalam perlombaan-perlombaan itu, misalnya

totalisator dan lain sebagainya (Kartono, 2001: 52). Sedangkan menurut R.M. Suharto judi adalah tiap-tiap permainan yang pengharapan untuk menang bergantung pada hal yang kebetulan, nasib, peruntungan, yang tidak dapat direncanakan serta diperhitungkan (Suharto, 1993:52 dalam Ricky, 2016). Berbedadengan Suharto, Bonger(R.Soesilo,1981:179 dalam Ricky, 2016) mengemukakan bahwa “perjudian adalah perbuatan bermain dengan mempertaruhkan uang”. Dalam hal ini Bonger memberikan penafsiran terhadap judi lebih singkat dan pada intinya adalah permainan yang mempertaruhkan uang.

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 umunya 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.

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, perbuatan syaitan. Jadi judi merupakan bujukam syaitan untuk tidak menaati perintah-perintah Allah, karena itu sifatnya jahat dan merusak. Sedangkan tanggapan masyarakat terhadap perjudian itu berbeda-beda, ada yang menolak sama sekali yaitu menganggap sebagai perbuatan syaitan atau dosa dan haram

sifatnya. Namun adapula yang menerimanya bahkan menganjurkan sebagai sumber penghasilan inkonvensional, sedang orang lain bersikap netral saja.

Menurut perspektif hukum sendiri, tindak pidana perjudian ini sendiri sangat tidak sesuai dengan hukum yang berlaku di negara kita, yaitu diatur dalam KUHP Pasal 303 KUHP jo. Pasal 2 UU No. 7 Tahun 1974 tentang penertiban perjudian: (Hamzah, 2011: 122).

- (1) Dipidana dengan pidana penjara selama-lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah, barang siapa dengan tidak berhak:
 - a. Dengan sengaja mengadakan atau memberi kesempatan berjudi sebagai mata pencahariannya, atau dengan sengaja turut campur dalam perusahaan main judi.
 - b. Dengan sengaja mengadakan atau memberi kesempatan berjudi kepada umum atau dengan sengaja turut campur dalam perusahaan perjudian itu, biarpun diadakan atau tidak diadakan suatu syarat atau cara dalam hal memakai kesempatan itu.
 - c. Turut main judi sebagai mata pencaharian.
- (2) Jika yang bersalah melakukan kejahatan itu dalam pekerjaannya, maka dapat dicabut haknya melakukan pekerjaan itu.
- (3) Main judi berarti tiap-tiap permainan, yang kemungkinannya akan menang pada umumnya tergantung pada untung-untungan saja, juga kalau kemungkinan itu bertambah besar karena pemain lebih pandai dan 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, dan juga segala pertaruhan lain.

Dari pemaparan diatas mengenai perjudian, maka ada 3 unsur yang harus terpenuhi agar suatu perbuatan dapat dikatakan perjudian, ketiga unsur tersebut adalah :

a) Permainan/perlombaan.

Perbuatan yang dilakukan biasanya berbentuk permainan atau perlombaan. Jadi dilakukan semata-mata untuk bersenang-senang atau kesibukan untuk mengisi waktu senggang guna menghibur hati. Jadi pada dasarnya bersifat rekreatif, namun disini para pelaku tidak harus terlibat dalam permainan, karena boleh jadi mereka adalah penonton atau orang yang ikut bertaruh terhadap jalannya sebuah permainan atau perlombaan.

b) Untung-untungan.

Untuk memenangkan perlombaan atau permainan, lebih banyak digantung kepada unsure spekulatif/kebetulan atau untung-untungan, atau factor kemenangan yang diperoleh dikarenakan kebiasaan atau kepintaran pemain yang sudah sangat terbiasa atau terlatih.

c) Ada taruhan.

Dalam permainan atau perlombaan ini ada taruhan yang dipasang oleh para pihak pemain atau bandar. Baik dalam bentuk uang ataupun harta benda lainnya, bahkan kadang istripun bisa dijadikan taruhan. Akibat adanya taruhan tersebut, maka tentu saja ada pihak yang diuntungkan dan ada pihak yang dirugikan. Unsur ini

merupakan unsure yang paling utama untuk menentukan apakah sebuah perbuatan dapat disebut sebagai judi atau bukan.

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

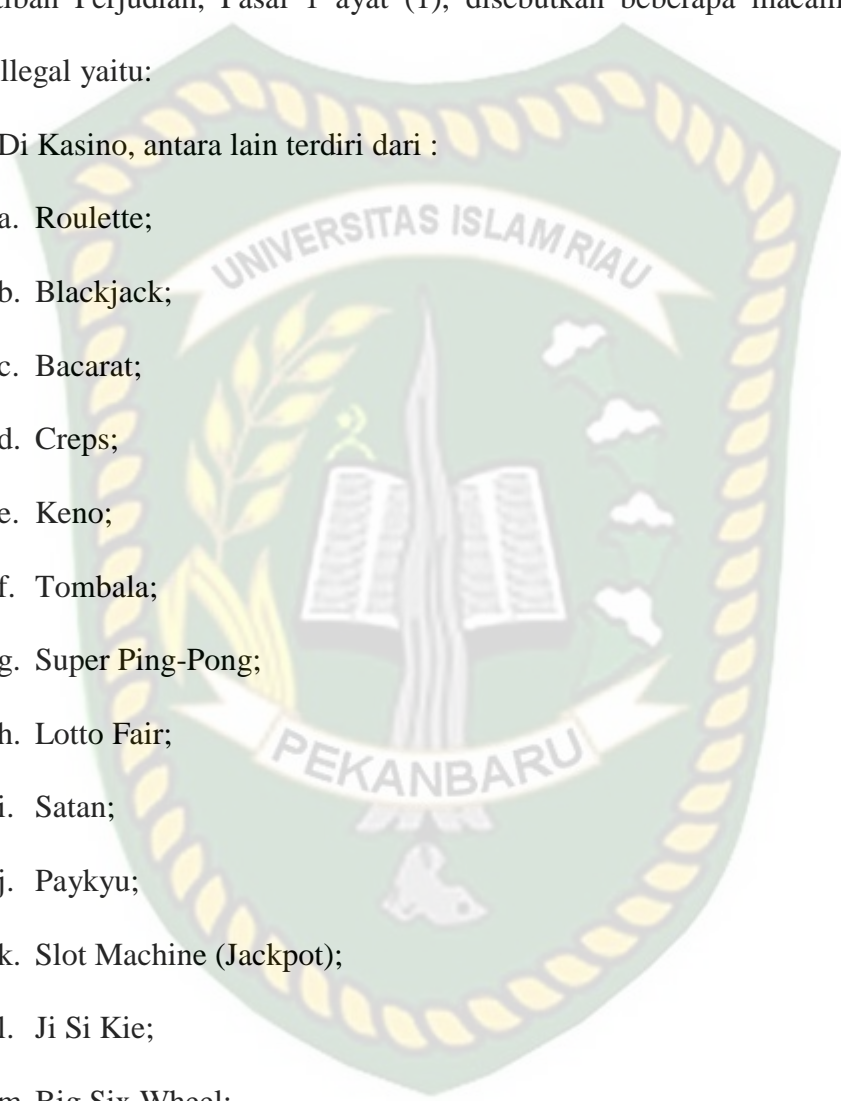
2) Bentuk Perjudian

Adapun bentuk perjudian itu ada 2 yakni perjudian yang mendapat izin dari pemerintah (legal) serta perjudian yang tidak diizinkan oleh pemerintahan atau gelap (illegal) berikut adalah penjelasannya:

- a) Bentuk permainan dan undian yang legal, dengan izin pemerintah. Bentuk perjudian yang legal itu diizinkan oleh pemerintah, kegiatannya mempunyai lokasi resmi, dijamin keamanan beroperasinya dan diketahui oleh umum. Sebagai contohnya adalah casino-casino dan petak Sembilan di Jakarta, sari empat di jalan Kelenteng Bandung dan lain-lain. Bentuk perjudian yang diberikan legalisasi oleh pemerintah antara lain bertujuan: untuk mendapatkan sumber penghasilan inkonvensional dan memuaskan dorongan judi manusia yang pada intinya tidak bisa ditekankan atau dimusnahkan.
- b) Bentuk permainan dan undian yang illegal. Sedangkan bentuk perjudian ini tidak mendapatkan izin dari pemerintah, salahsatunya adalah perjudian ludo king (Kartono, 2001: 55).

Dalam penjelasan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1981 tentang Pelaksanaan Undang-undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, Pasal 1 ayat (1), disebutkan beberapa macam perjudian yang illegal yaitu:

- 1) Di Kasino, antara lain terdiri dari :
 - a. Roulette;
 - b. Blackjack;
 - c. Bacarat;
 - d. Creps;
 - e. Keno;
 - f. Tombala;
 - g. Super Ping-Pong;
 - h. Lotto Fair;
 - i. Satan;
 - j. Paykyu;
 - k. Slot Machine (Jackpot);
 - l. Ji Si Kie;
 - m. Big Six Wheel;
 - n. Chuc a Cluck;
 - o. Lempar paser/bulu ayam pada sasaran atau papan;
 - p. Yang berputar (Paseran);
 - q. Pachinko;
 - r. Poker;



- s. Twenty One;
 - t. Hwa-Hwe;
 - u. Kiu-Kiu
- 2) Perjudian ditempat-tempat keramaian, antara lain terdiri dari perjudian dengan:
- a. Lempar paser atau bulu ayam pada papan atau sasaran
 - b. yang tidak bergerak;
 - c. Lempar gelang;
 - d. Lempat uang (coin);
 - e. Koin;
 - f. Pancingan;
 - g. Menebak sasaran yang tidak berputar;
 - h. Lempar bola;
 - i. Adu ayam;
 - j. Adu kerbau;
 - k. Adu kambing atau domba;
 - l. Pacu kuda;
 - m. Kerapan sapi;
 - n. Pacu anjing;
 - o. Hailai;
 - p. Mayong/Macak;
 - q. Erek-erek.

- 3) Perjudian yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain antara lain perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan-kebiasaan:
- a. Adu ayam;
 - b. Adu sapi;
 - c. Adu kerbau;
 - d. Pacu kuda;
 - e. Karapan sapi;
 - f. Adu domba atau kambing;
 - g. Adu burung merpati;

Dalam penjelasan di atas, dikatakan bahwa bentuk perjudian yang terdapat dalam angka 3, seperti adu ayam, karapan sapi dan sebagainya itu tidak termasuk perjudian apabila kebiasaan-kebiasaan yang bersangkutan berkaitan dengan upacara keagamaan dan sepanjang kebiasaan itu tidak merupakan perjudian.

5. Penelitian Relevan

Berikut ini akan disajikan beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Kris Demirto Faot yang berjudul *“Tinjauan Kriminologis Terhadap Tindak Pidana Perjudian Kupon Putih Di Timika Papua (Studi Kasus 2008-2012)”*, Hasil menunjukkan bahwa latar belakang yang menyebabkan terjadinya judi Kupon Putih ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya adalah faktor ekonomi, tingginya tingkat pengangguran, keisengan/coba-coba, rendahnya pendidikan seseorang, serta faktor lingkungan. Maraknya perjudian Kupon Putih hingga saat sekarang ini dikarenakan ada

beberapa kendala yang dihadapi oleh pihak aparat penegak hukum dalam memberantas kasus ini, antara lain kurangnya kesadaran hukum masyarakat dan keterbukaan masyarakat, pesatnya perkembangan teknologi sehingga cara bermain judi Kupon Putih ini pun semakin canggih, serta rendahnya hukuman yang dijatuhkan tidak memberikan efek jera bagi para pelaku judi Kupon Putih.

2. Nuraga Sugiyarto Putra yang berjudul “*Judi Sepak Bola Online Di Kalangan Mahasiswa Universitas Riau*”, Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa faktor yang mendorong mahasiswa untuk bermain judi sepak bola online adalah longgarnya kontrol dari orang tua, keuntungan yang mungkin didapatkan, situasional, keinginan untuk mencoba, persepsi akan sebuah ketrampilan, serta menambah keseruan dalam menyaksikan sebuah pertandingan. Dengan keikutsertaan mahasiswa dalam permainan judi sepak bola online, mereka juga merasakan dampak yang ditimbulkan. Dampak tersebut antara lain meliputi dampak terhadap prestasi belajar, dampak terhadap kesehatan, dampak terhadap ekonomi, serta dampak terhadap kepribadian.
3. Ricky Anwar yang berjudul “*Analisis kriminologi terhadap perjudian toto gelap (togel) (studi kasus wilayah hukum polsek lima puluh kota pekanbaru)*”, hasil penelitian ini yang melihat faktor-faktor penyebab seseorang melakukan perjudian jenis toto gelap (togel) adalah dari faktor ekonomi, faktor pendidikan, faktor lingkungan, faktor pengawasan hukum dan faktor agama.

B. Landasan Teori

1. Teori Sosialisasi atau Teori belajar

Teori Sosialisasi atau teori belajar ini menyebutkan bahwa penyimpangan perilaku adalah hasil dari belajar. Salah seorang ahli teori belajar yang banyak dikutip tulisannya adalah Edwin H. Sutherland (dalam Suyanto dan Naryoko, 2011: 112). Ia menamakan teorinya dengan *Asosiasi Diferensial*. Menurut Sutherland, penyimpangan adalah konsekuensi dari kemahirandan penguasaan atas suatu sikap atau tindakan yang dipelajari dari norma-norma yang menyimpang, terutama dari subkultur atau diantara teman-teman sebaya yang menyimpang (Suyanto dan Naryoko, 2011: 112).

Teori Asosiasi diferensial dapat diterapkan untuk menganalisis organisasi sosial atau subkultur (baik yang menyimpang atau tidak), penyimpangan perilaku di tingkat individual, perbedaan norma-norma yang menyimpang ataupun tidak, terutama pada kelompok atau asosiasi yang berbeda (Suyanto dan Naryoko, 2011: 112). Ditingkat kelompok, perilaku penyimpangan adalah konsekuensi dari terjadinya konflik normative. Artinya, perbedaan aturan sosial di berbagai kelompok sosial, seperti: sekolah, lingkungan, tetangga, kelompok teman sebaya atau keluarga.

Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi pilihan pelaku dalam melakukan perilaku penyimpangan perjudian ludo king adalah:

a. Keuntungan Dari Dilakukannya perilaku perjudian

Dalam teori pilihan rasional, kegunaan untuk melakukan tindak kejahatan berdasarkan keseimbangan individu dan biaya untuk melakukan kejahatan

dengan alternative dalam artian pelaku yang telah dilakukan akan mendapatkan hadiah sebagai imbalannya dan ini menjadi faktor yang dominan, kuat dan sulit untuk dilakukan dengan cepat walaupun diberikan hukuman yang berat bagi yang melanggarnya.

b. Sarana Dalam Aktifitas Ilegal

Individu didorong oleh keinginan atau tujuan dalam melakukan kejahatan mereka bertindak dengan spesifik, mengingat kondisi dan hambatan atas dasar informasi yang mereka miliki tentang kondisi dimana mereka bertindak karena tidak mungkin bagi individu untuk mencapai semua dari berbagai hal yang mereka inginkan, mereka juga harus membuat pilihan dalam kaitannya dengan tujuan mereka dan sarana untuk mencapai tujuan-tujuan itu.

c. Kemungkinan Resiko Tertangkap dan Tuntut

Dalam melakukan kejahatan teori pilihan rasional memandang seseorang pelaku kejahatan mempertimbangkan banyak manfaat yang akan didapat dari kejahatan dan pada kerugian yang akan ditentukan maka pelaku akan mengindar penangkapan.

d. Pemberian Hukuman

Bagi pelaku ancaman bukanlah menjadi pertimbangan mereka dalam melakukan kejahatan, namun dengan beberapa pertimbangan dalam kasus kejahatan, ancaman hukuman tidak lagi menjadi penghalang bagi pelaku untuk melakukan kejahatan, para pelaku berfikir bahwa mereka akan

mendapatkan keuntungan dari kejahatan dan mereka yakin mereka tidak akan mendapatkan hukuman yang lama jika tertangkap.

Dengan adanya perjudian memberi jalan pintas bagi individu yang lemah untuk dapat memenuhi suatu tujuan dengan berjuta harapan tanpa harus bekerja keras, mereka waras secara jernih berfikir dan menurut mereka dengan berjudi hal itu tidak merugikan pihak lain atau tidak adanya korban secara riil. Sebagai contoh: mereka tidak mencuri hak orang lain dan mereka tidak merampok, tetapi mereka hanya bermain judi demi keuntungan individu.

2. Teori Anomi

Anomi adalah sebuah istilah yang diperkenalkan oleh Emile Durkheim untuk menggambarkan keadaan yang kacau, tanpa peraturan. Kata ini berasal dari bahasa Yunani ‘a-: tanpa, dan ‘nomos: hukum atau peraturan. Istilah tersebut, diperkenalkan juga oleh Robert K. Marton, tujuannya untuk menggambarkan keadaan *deregulation* di dalam masyarakat. Keadaan ini berarti tidak di taatinya aturan-aturan yang terdapat dalam masyarakat dan orang tidak tahu apa yang diharapkan oleh orang itu, keadaan masyarakat tanpa norma inilah yang menimbulkan perilaku menyimpang (Anwar Adang, 2010: 86).

Marton membagi norma-norma sosial menjadi dua jenis, tujuan sosial dan sarana-sarana yang tersedia. Untuk mencapai tujuan tersebut, dalam perkembangannya pengertian *anomi* mengalami perubahan, yaitu “adanya pembagian antara tujuan-tujuan dan sarana-sarana dalam suatu masyarakat yang terstruktur”. Misalnya adanya perbedaan kelas-kelas sosial yang menimbulkan adanya perbedaan tujuan-tujuan dan sarana yang tersedia (Anwar Adang, 2010:86).

Konsep *anomi* tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

“ Dalam setiap masyarakat terdapat tujuan-tujuan tertentu yang ditanamkan kepada seluruh warganya untuk mencapai tujuan tersebut, terdapat sarana-sarana yang dapat digunakan tetapi dalam kenyataan tidak setiap orang dapat menggunakan sarana-sarana tersedia tersebut. Hal ini menyebabkan penggunaan cara yang tidak sah dalam mencapai tujuan, maka dengan demikian akan timbul penyimpangan dalam mencapai tujuan tersebut” (Anwar Adang, 2010:87).

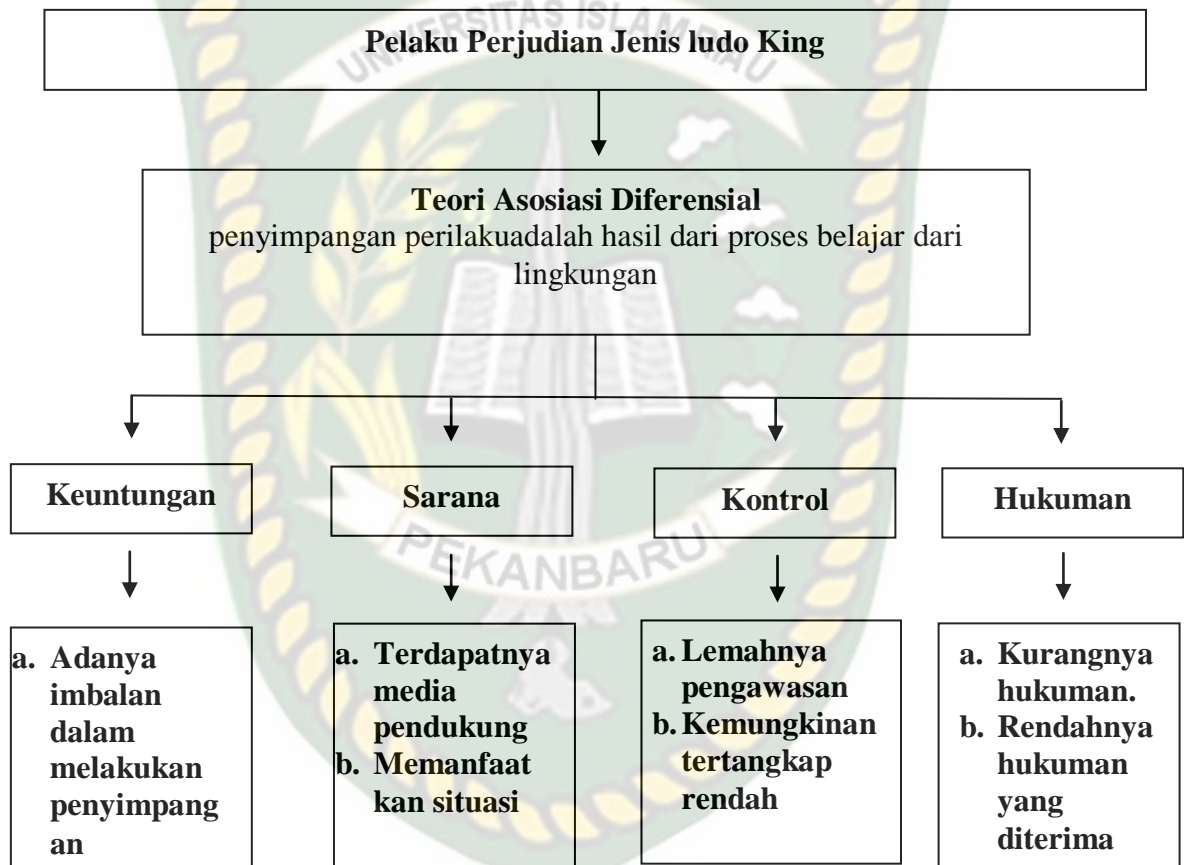
Dari pandangan konsep *anomi* ini, pelaku perjudian melakukan penyimpangan dengan cara bermain ludo king bukan serta-merta karena keinginan mereka, tetapi tidak dapatnya mereka menggunakan sarana-sarana tersebut, sehingga mereka menggunakan cara yang menyimpang atau tidak sah dengan bermain judi ludo king yang memiliki sejuta harapan dari hasil tersebut untuk mencapai tujuannya.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka berfikir ialah penjelasan sementara terhadap gejala yang menjadi objek permasalahan kita. Kerangka berfikir disusun berdasarkan tinjauan pustaka dan hasil penelitian yang relevan. Kerangka berfikir merupakan argumentasi kita dalam merumuskan hipotesis (Akbar & Usman, 2011: 34).

Untuk mengembangkan arah dan tujuan penelitian ini, maka peneliti mencoba untuk mengembangkan dalam sebuah kerangka pemikiran, seperti pada skema dibawah ini :

Gambar 1 :“Kerangka analisis kriminologi terhadap meluasnya perilakupenyimpangan perjudian dikalangan masyarakat. (studi kasus perjudian dalam permainan game ludo king melalui aplikasi *game* pada *smartphone* di kecamatan tambusai rokan hulu)



Sumber: Modifikasi oleh Peneliti (2018)

B. Konsep Operasional

Konsep adalah abstraksi mengenai suatu fenomena yang dirumuskan atas dasar generalisasi dari sejumlah karakteristik kejadian, keadaan kelompok, atau individu. Penggunaan konsep ini diharapkan akan dapat menyederhanakan pemikiran dengan menggunakan salah satu istilah untuk beberapa kejadian yang berkaitan satu sama yang lainnya. Sebagaimana uraian pada kerangka pemikiran diatas, peneliti mencoba mengkombinasikan konsep teori beberapa pakar dan menurut ketentuan yang berlaku dan yang berkaitan dengan penelitian ini yang menjadi variabel maupun indikator penelitian adalah :

- a) Kriminologi merupakan bidang ilmu yang cukup penting dipelajari, karena dengan adanya kriminologi, dapat dipergunakan sebagai control sosial terhadap kebijakan dan pelaksanaan hokum pidana. Munculnya lembaga-lembaga kriminologi di beberapa perguruan tinggi sangat diharapkan dapat memberikan sumbangan-sumbangan dan ide-ide yang dapat dipergunakan untuk mengembangkan kriminologi sebagai *science for welfare of society*.
- b) Perilaku menyimpang adalah perilaku tercela, yang dilakukan oleh individu yang timbul akibat adanya faktor-faktor internal dan eksternal pada remaja. Tingkah laku menyimpang juga diartikan sebagai segala tindakan negatif yang dapat mempengaruhi individu dengan lingkungannya serta hubungan sosialnya.
- c) Perjudian adalah suatu permainan yang dilakukan beberapa pihak yang mengharapkan secara untung-untungan dengan menggunakan taruhan sesuatu yang berharga atau pertaruhan sesuatu yang berharga diadakan

beberapa pihak dalam suatu tempat dengan jalan menerka menang kalahnya dalam suatu perlombaan serta pertandingan.

- d) Judi Ludo King adalah permainan judi yang bermain dengan menggunakan aplikasi *smartphone*. Aturan main dalam permainan Ludo ini harus terdiri dari 2-4 orang yang harus mengatur strategi untuk berlomba memindahkan empat *pion* dengan menggunakan dadu. Pemenangnya merupakan pemain yang semua bidaknya paling cepat dipindahkan ke tujuan
- e) Bentuk perjudian ada dua yaitu perjudian legal dan illegal, legal yaitu perjudian yang mempunyai izin dari pemerintah atau diizinkan pemerintah. Illegal yaitu perjudian yang tidak memiliki izin dari pihak manapun.
- f) Larangan perjudian adalah bahwasanya perjudian itu telah dilarang oleh hukum, Agama, dan norma yang berlaku di Indonesia.
- g) Teori anomie adalah situasi orang atau kelompok sedang dalam situasi kehilangan pegangan hidup dari struktur dan pranata sosialnya.
- h) Teori Asosiasi Diferensial adalah penguasaan atas suatu sikap atau tindakan yang dipelajari dari norma-norma yang menyimpang, terutama dari subkultur atau di antara teman teman sebaya yang menyimpang.