

PERSEPSI MASYARAKAT TERHADAP PERILAKU MENYIMPANG (JUDI LIVE DINGDONG) DI DUSUN TANJUNG DESA SAWAH

Oleh: M. Ayyubi Rezy
rezyayyubi12@gmail.com
Dosen Pembimbing: Yoskar Kadarisman
yoskar.kadariman.lecturer.unri.ac.id

Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu
Politik Universitas Riau
Kampus Bina Widya, Jalan H.R Soebrantas Km. 12,5 Simpang Baru,
Pekanbaru 28293 Telp/Fax. 0761-63277

ABSTRAK

Judi live ding dong merupakan salah satu jenis perjudian yang sedang berkembang di lingkungan masyarakat. Judi live ding dong ialah salah satu contoh dari banyak penyimpangan sosial yang mengakibatkan dampak kepada masyarakat. Judi live ding dong dimainkan menggunakan akses internet, dalam permainannya judi live ding dong menggunakan bola dadu yang diputar secara acak dan nomor dadu yang keluar itulah pememangnya. Penyimpangan sosial judi live ding dong 2 tahun kebelakangan ini berkembang sangat pesat sehingga sebagian masyarakat (pelaku) aktif dalam mengikuti aktivitas penyimpangan sosial ini. Keberadaan judi live ding dong tentunya dianggapi masyarakat dan masyarakat tentunya melakukan pengendalian sosial dengan adanya aktivitas judi live ding dong dan dampak dari judi live ding dong. Teori yang digunakan dalam penelitian ini ialah teori persepsi dan teori kontrol sosial. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh masyarakat Dusun Tanjung Desa Sawah. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara setelah mempersiapkan daftar pertanyaan atau angket, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa persepsi masyarakat Dusun Tanjung Desa Sawah terhadap perilaku menyimpang judi live ding dong adalah persepsi negatif. Sedangkan dalam mengontrol/pengendalian sosial yang dilakukan masyarakat Dusun Tannung Desa Sawah terdapat kontrol yang lemah dari masyarakat.

Kata Kunci: *Persepsi, Perilaku Menyimpang (Judi Live Ding Dong)*

PUBLIC PERCEPTION OF DEVIANT BEHAVIOR (LIVE DING DONG GAMBLING) IN DUSUN TANJUNG, DESA SAWAH

By: M. Ayyubi Rezy

rezyayyubi12@gmail.com

Supervisor: Yoskar Kadarisman

yoskar.kadarisman.lecturer.unri.ac.id

*Departement Of Sosiologi Faculty Social and Political Sciences
Universitas Riau*

*Campus Bina Widya, Jalan H.R Soebrantas Km. 12.5 Simpang Baru, Pekanbaru
28293 Telp/Fax. 0761-63277*

ABSTRACT

Live ding dong gambling is a type of gambling that is being developed in the community. Live ding dong gambling is one example of many social deviations that have an impact on society. Live ding dong gambling is played using internet access, in playing live ding dong gambling uses a dice ball that is played randomly and the dice number that comes out is the winner. Social deviation of live ding dong gambling in the past 2 years has developed very rapidly so that some people (actors) are active in participating in this social deviation activity. The existence of live ding dong gambling is responded by the public and the community carries out social control with the presence of live ding dong gambling activities and the impact of live ding dong gambling. The theory used in this research is the theory of perception and social control theory. This research is a descriptive quantitative research. The population in this study were all the people of Dusun Tanjung Desa Sawah. Data collection was carried out by observation, interviews after preparing a list of questions or questionnaires, and documentation. The results of this research can be concluded that the perception of the people of Dusun Tanjung Desa Sawah towards deviant behavior of live ding dong gambling is a negative perception. Meanwhile, in controlling / social control carried out by the people of Tannung Hamlet, Sawah Village, there is a weak control from the community.

Keywords : Perception, Deviant Behavior (Live Ding Dong Gambling)

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perjudian merupakan tindakan pidana yang bertentangan dengan norma agama, social dan juga norma hukum. Perjudian akan berdampak buruk bagi setiap pelakunya. Namun perjudian masih menjadi eksis dikehidupan masyarakat, dahulunya perjudian menyerang pria dewasa namun sekarang menjalar kesetiap elemen masyarakat, baik itu anak-anak, pelajar, remaja, dan bahkan orangtua-orangtua yang beranak cucu dan tidak mamandang apakah itu laki-laki ataupun perempuan. Judi secara garis besar memiliki fenomena yang unik, Semakin diberantas oleh penegak hukum, maka semakin berkembang pula tindak judi dikalangan masyarakat, meski dilarang oleh hukum dan agama, namun perkembangannya tetap semakin maju, Meski tahu bahwa judi merupakan perbuatan yang merusak, namun judi tetap menjadi permainan yang paling diminati banyak kalangan di masyarakat (Hasrianta, 2018: 74).

Seiring perkembangan teknologi, sekarang judi pun beralih ke tempat yang sedikit lebih elit. Karena, dengan adanya kemajuan teknologi berjudi tidak harus sembunyi-sembunyi seperti dahulu. Hanya dengan duduk santai di depan komputer yang terhubung dengan jaringan internet kita bisa melakukan permainan haram tersebut. Sistem komputerisasi yang menyangkut segala aspek kehidupan seperti sistem transfer uang, arus informasi, dan ketersediaan berbagai infrastruktur yang hampir merata di

seluruh dunia mendorong berkembangnya permainan judi atau sering juga sekarang disebut dengan judi online (Zurohman, Astuti, & Sanjoto, 2016: 157).

Hal ini sangat jelas dengan hadirnya internet, dimana internet merupakan hasil dari pengembangan teknologi komunikasi dan informasi. Hadirnya internet membuat masyarakat dapat mengakses berbagai informasi secara cepat. Sehingga tidak dapat dipungkiri selain membantu didalam aktivitas manusia baik dalam memperoleh informasi ataupun berkomunikasi, internet justru disalah gunakan sebagai media untuk tindakan menyimpang salah satunya judi yang dilakukan secara online.

Menurut perundang-undangan di Indonesia, judi online merupakan tindakan pidana sebagaimana yang diatur dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang menyatakan “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau menstransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.” (Bunga, 2019: 23).

Perjudian dalam berbagai bentuk akhir-akhir ini semakin marak, baik dari segi kuantitas, kualitas, maupun dari sistem perjudian itu sendiri. Salah satunya adalah Judi online dingdong merupakan salah satu judi online yang sekarang diminati oleh para pelaku judi, judi jenis ini merupakan judi yang sangat mudah untuk

dimainkan hanya bermodal bola dan nomor. Dikutip dari salah satu website Worldgames yang penulisnya mengrahasiakan dirinya, menerangkan bahwasanya permainan Live Dingdong merupakan permainan tebak nomor bola yang nantinya akan dikeluarkan dari mesin pemutar bola.

Budaya perjudian tak hanya berada di kota-kota besar, namun juga sampai kepada desa-desa, salah satu desa yang terkena dampak dari perjudian online yaitu Desa Sawah Kecamatan Kampar Utara Kabupaten Kampar. Tentu saja ini meresahkan masyarakat mengingat pengaruh pergaulan yang tidak baik dan juga lingkungan yang buruk khususnya bagi anak-anak yang berada di Desa Sawah. Tak hanya berdampak pada pergaulan, Tindakan perjudia juga menimbulkan kepada perilaku penyimpangan lainnya. Berdasarkan hasil observasi lapangan yang peneliti lakukan dengan lokasi tempat perjudian yang berbeda, maka didapatkan jumlah dari masyarakat yang ikut terlibat dalam kegiatan judi online live dingdong:

Table 1.1 Pelaku Judi Live Ding Dong

Lokasi	Status		Jumlah
	Berkeluarga	Belum Berkeluarga	
Tempat A (Berkedok Kedai Kopi)	8 Orang	6 Orang	14 Orang
Tempat B (Bekas kedai kopi)	8 Orang	7 Orang	15 Orang

Total Keseluruhan Yang Ikut	29 Orang
-----------------------------	----------

Sumber: *Observasi Lapangan, 2019*

Dapat dilihat dari tabel diatas bahwa terdapat 29 orang yang terlibat dalam aktivitas perjudian ini, yang mana di tempat A (Berkedok Kedai Kopi) penulis menemukan ada 14 orang diantaranya 8 orang yang sudah berkeluarga dan 6 orang nya lagi belum berkeluarga. Sedangkan di tempat B (Bekas Kedai Kopi) penulis menemukan ada 15 orang yang terlibat diantaranya ada 8 orang yang berkeluarga dan ada 7 orang nya lagi yang belum berkeluarga. Perjudian ini pada umumnya tidak memandang status baik itu berkeluarga dan tidak berkeluarga, dengan kata lain perjudian jenis ini mempengaruhi semua generasi baik itu remaja, dewasa dan sampai orang tua.

Aktivitas perjudian ini sebetulnya bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja mengingat permainan judi ini bisa dimainkan lewat handphone, karena keterbatasan smartphone yang canggih, dan juga ingin lebih mudah, pelaku yang terlibat dalam perjudian ini memilih untuk bermain melalui Bandar, yang mana Bandar ini bertugas atau berperan sebagai orang ketiga, orang ketiga dimaksud disini, melalui smartphone Bandar pemain bisa pasang ke Bandar dan tidak repot-repot deposit withdraw melalui rekening sendiri melainkan dengan rekening si Bandar, dengan itu proses pencairan lebih mudah tidak butuh ke ATM untuk mengambil uang hanya ke Bandar saja. Perjudian ini sebetulnya peralihan dari judi bola

dan togel, mengingat judi ini tidak menunggu-nunggu hasilnya yang mana beda dengan judi bola dan togel yang dapat dikatakan ada masa tenggang yang harus ditunggu, dengan waktu putaran 1 menit 30 detik kita kan mengetahui hasilnya, permainan ini telah berkembang kurang lebih satu tahun yang lalu, jenis judi ini merupakan jenis judi yang sangat simple dan berhadiah cukup besar.

Dengan demikian, persepsi masyarakat menjadi sebuah indikator yang menunjukkan kualitas perilaku perjudian dan bagaimana masyarakat dalam menerapkan nilai-nilai terutama nilai-nilai agama dan norma didalam lingkungan masyarakat. Oleh karena itu baik buruk nya perilaku masyarakat ditentukan oleh bagaimana penilaian masyarakat dengan mempertimbangkan konsep dan realitas yang ada pada masyarakat tersebut.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang mendalam untuk lebih mengetahui apa persepsi masyarakat terhadap penyimpangan social terkhusus perjudian Judi Live Dngdong yang tengah berkembang di lingkungan masyarakat. Adapun penelitian ini mengangkat judul **“Persepsi Masyarakat Terhadap Perilaku Menyimpang (Judi Live Dingdong) di Dusun Tanjung Desa Sawah”**.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana tanggapan masyarakat terhadap aktivitas Judi Live Dingdong di dusun Tanjung Desa Sawah?
2. Apa bentuk sosial kontrol dari masyarakat terhadap

aktivitas Judi Live Ding Dong?

3. Dampak judi Live Ding Dong bagi masyarakat Dusun Tanjung Desa Sawah?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk Untuk mengetahui tanggapan masyarakat terhadap Judi Live Dingdong.
2. Untuk mengetahui bentuk sosial kontrol dari masyarakat.
3. Untuk mengetahui dampak Judi Live Dingdong bagi masyarakat.

Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara umum. Adapun manfaat penelitian yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis: a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan memberikan wacana baru bagi dunia keilmuan, terutama bagi bidang kajian ilmu sosilogi kriminalitas dan menjadi acuan bagi penelitian sejenis dimasa yang akan datang. b) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti yang akan melakukan peniltian dengan objek penelitian yang objek serupa.
2. Manfaat Praktis: a). Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan dan pengajaran bagi peneliti dan masyarakat dalam mengetahui latar belakang dan dampak serta fenomena yang terjadi dilingkungan

sekitar. b). Hasil peneliti ini diharapkan dapat menjadi masukan dan referensi bagi pihak terkait dalam memahami suatu fenomena yang terjadi di masyarakat.

TINJAUAN PUSTAKA

Teori Persepsi

Umumnya persepsi digunakan dalam bidang psikologi. Secara terminologi pengertian persepsi adalah tanggapan langsung dari suatu serapan atau proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui penginderaan. Sedangkan dalam kamus besar psikologi, persepsi diartikan sebagai suatu proses pengamatan seseorang terhadap lingkungan dengan menggunakan indra-indra yang dimiliki sehingga ia menjadi sadar akan segala sesuatu yang ada dilingkungannya (Asrori, 2009: 21)

Seseorang yang sedang berinteraksi dengan suatu objek dapat menyimpulkan berbagai persepsi dari hasil yang diterima, baik itu persepsi positif maupun negatif (Irwanto, Psikologi Umum, 2002).

1. Persepsi positif, persepsi yang menggambarkan semua pengetahuan (tahu tidaknya atau kenal tidaknya) dan tanggapan yang diteruskan cara memanfaatkannya. Hal itu diteruskan dengan keaktifan atau menerima dukungan terhadap objek yang dipersepsikan.
2. Persepsi negatif, persepsi yang menggambarkan segala pengetahuan (tahu tidaknya atau kenal tidaknya) dan tanggapan yang tidak sesuai dengan objek yang

dipersepsikan. Hal tersebut berlanjut dengan kepasifan atau menolak dan menentang terhadap objek yang dipersepsikan.

Persepsi dapat disimpulkan baik yang positif maupun negatif jika mempengaruhi diri seseorang dalam melakukan suatu tindakan. Persepsi positif atau negatif akan muncul bagaimana cara seseorang mendeskripsikan segala pengetahuannya pada objek yang dipersepsikannya.

Teori Kontrol Sosial

Travis Hirschi dan Gottfredson (1990) mengembangkan “The General Theory Of Crime” atau yang lebih dikenal dengan “Low Self Control Theory”. Teori ini menjelaskan bahwa perilaku criminal dapat dilihat melalui *single-dimension* yakni kontrol diri (self control). Individu dengan kontrol diri yang rendah memiliki kecenderungan untuk menjadi impulsif, senang berperilaku beresiko, dan berpikiran sempit (Aroma & Suminar, 2012).

Travis Hirschi (1969) dalam bukunya mengungkapkan bahwa perilaku yang terjadi dalam masyarakat terjadi karena adanya kegagalan sosialisasi pada masyarakat terkait dengan komitmen dan kesadaran tentang norma, aturan dan tata tertib yang ada. Penyimpangan yang terjadi dan perilaku kriminalitas yang dilakukan oleh seseorang dianggap sebagai suatu dampak dari kegagalan masyarakat dan lingkungan sekitarnya dalam membentuk kontrol sosial, seperti keluarga, sekolah, dan lain sebagainya. Hirschi (1969) mengungkapkan bahwa manusia pada dasarnya adalah individu yang

tidak bisa menaati aturan dan hukum, oleh karena itulah diperlukan adanya kontrol sosial untuk menjadikan individu tersebut mau untuk mematuhi aturan yang ada dan ikut serta meningkatkan kontrol sosial dalam masyarakat (Khodijah, 2018).

Pendapat lain dijelaskan oleh Muin bahwa ada dua jenis pengendalian sosial menurut sifatnya, 1) Pengendalian sosial bersifat preventif adalah semua bentuk pencegahan terhadap terjadinya gangguan-gangguan pada keserasian antara kepastian dengan keadilan secara tidak langsung pengendalian ini dilakukan sebelum adanya penyimpangan. 2) Pengendalian sosial secara represif adalah pengendalian sosial yang bertujuan untuk mengembalikan keserasian yang pernah terganggu karena terjadinya suatu pelanggaran dan lebih tepatnya dilakukan setelah adanya penyimpangan sosial (Muin, 2006).

Konsep Perjudian atau Judi Live Dingdong

Judi atau permainan “judi” atau “perjudian” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan. Kemudian berjudi ialah 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 (Poerwadarmita, 1995).

Sedangkan menurut menurut Kartini Kartono adalah pertarungan dengan sengaja, yaitu mempertahankan satu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai dengan menyadari adanya resiko dan

harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa, permainan pertandingan, perlombaan, dan kejadian yang tidak/belum pasti hasilnya (Kartono, Pemimpin dan Kepemimpinan, 2005).

Istilah Judi Live Dingdong sendiri merupakan judi yang dimainkan secara online yang dalam waktu yang tidak ditetapkan serta bermodalkan nomor dan bola. Judi Live Dingdong salah satu yang banyak digemari oleh pemain judi online. Permainan ini sangat mudah sekali untuk dimengerti apalagi ada dasarnya permainan ini hanya menggunakan bola. Sekiranya mudah sekali untuk dimainkan dan sangat seru untuk dinikmati.

Zaman sekarang permainan Live Dingdong sudah banyak sekali di temukan di Situs Judi Online apapun namanya. Permainan ini dapat dinikmati selama 24 jam nonstop.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif, dimana data yang diperoleh dalam bentuk angka dan di analisis dengan menggunakan statistik (Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, 2010, p. 7)

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yaitu lokasi penelitian akan dilakukan dan menjelaskan alasan mengapa menjadikan lokasi dipilih menjadi tempat penelitian.

Lokasi dalam penelitian ini adalah Dusun Tanjung Desa Sawah, Kecamatan Kampar Utara, Kabupaten Kampar. Penulis memilih lokasi penelitian memiliki beberapa pertimbangan mengapa Dusun Tanjung dipilih menjadi lokasi

penelitian. Peneliti memilih lokasi ini karena aktivitas perjudian satu tahun belakangan ini masih terjadi, dengan ini mengetahui bagaimana pandangan masyarakat dengan adanya aktivitas perjudian yang terjadi di daerah ini.

Populasi dan Sampel

a) Populasi

Populasi dalam penelitian ini ialah setiap kepala keluarga masyarakat Dusun Tanjung dikarenakan kepala keluarga lebih tau kondisi lapangan dan yang lebih sering beraktivitas diluar rumah, ada 336 KK yang terdapat di daerah Dusun Tanjung Desa Sawah dengan ini maka ada 336 Kepala Keluarga menjadi populasi.

b) Sampel

Teknik pengambilan sampel memakai teknik *Simpel Random Sampling* yang mana semua anggota mempunyai kesempatan yang sama dijadikan sampel (Sugiyono, Memahami Penelitian Kualitatif, 2005: 78). Dalam perhitungan untuk menentukan jumlah sampel digunakan Rumus Slovin yaitu sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

Keterangan:

n = Besarnya ukuran sampel

N = Populasi

e = Presisi yang diinginkan untuk diambil (10%)

Jawaban:

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

$$n = \frac{336}{1+336(10\%)^2} = \frac{336}{1+336(0.01)}$$

$$n = \frac{336}{1+3,36} = \frac{336}{4,36} = 77,06$$

Dari perhitungan diatas dapat diperoleh jumlah sampel sebanyak 77,06 yang dibulatkan menjadi 77, jadi jumlah sampel dalam peneliti ini berjumlah 77 kepala kepala keluarga.

Teknik Pengumpulan Data

a) Observasi

Dalam observasi ini, peneliti dapat menjadikan fenomena-fenomena yang terjadi dilapangan mengenai persepsi masyarakat terhadap penyimpangan social (Judi Live Ding Dong).

b) Kuesioner

Pada penelitian ini peneliti menggunakan dua skala pengukuran. Pertama skala likert, skala likert peneliti tujuan untuk mengukur sikap dan tanggapan, sedangkan yang kedua, penulis menggunakan skala guttman yang mana skala pengukurannya membutuhkan jawaban yang tegas dari respondennya. Dalam pembagian kuisisioner, penulis di bantu oleh rekan-rekan supaya dalam penelitian ini lebih subjektif.

c) Dokumentasi

Dokumentasi ini digunakan untuk mendapatkan keterangan dan penerangan pengetahuan dan bukti (Wijaya, 2019). Penulis akan menggunakan akan menggunakan alat bantu Smartphone yang didalamnya adalah kamera berfungsi untuk memotret setiap kegiatan-kegiatan yang dilakukan, perekam suara untuk merekam sesi wawancara dan banyak lainnya.

Jenis dan Sumber Data

a. Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan, diolah serta diterbitkan sendiri oleh organisasi yang menggunakannya (Kuswadi & Mutiara, 2004). Data primer yang

penulis dapatkan langsung dari informasi lengkap responden yang telah ditetapkan dengan difasilitasi kuisisioner.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang telah dikumpulkan oleh pihak-pihak lain bukan oleh peneliti sendiri (Istijanto, 2009). Data sekunder didapat atau diperoleh untuk melengkapi data sekunder seperti, laporan-laporan, literature-literatur dan lampiran-lampiran data-data yang dipublikasikan yang mana dapat mendukung dan menjelaskan masalah penelitian. Data sekunder data yang didapatkan dari kantor desa sawah baik itu profil desa ataupun data lainnya.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan oleh peneliti adalah teknik analisis data kuantitatif deskriptif. Metode analisis ini dilakukan untuk memberikan gambaran yang akurat berdasarkan hasil jawaban kuisisioner dan data-data yang telah dikumpulkan dalam angka-angka yang dimasukkan kedalam table-tabel yang menggunakan aplikasi SPSS 24, lalu diuraikan sesuai kenyataan yang ditemukan di lapangan mengenai persepsi masyarakat terhadap penyimpangan sosial judi live ding-dong Dusun Tanjung Desa Sawah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Persepsi Masyarakat Terhadap Aktivitas Judi Live Ding Dong Pengetahuan

Pengetahuan salah satu bentuk peka nya seseorang akan sesuatu atau keingintahuan seseorang akan

seseuatu, oleh karena itu dengan berkembang nya modernisasi akan mempermudah masyarakat untuk akses pengetahuan, tidak hanya dengan memanfaatkan modernisasi zaman, pengetahuan juga bisa juga di dapatkan dengan cara melihat dan mendengar, dengan cara melihat akan hal sesuatu setidaknya disitu kita bisa menilai sistem kerja sesuatu dan juga dengan mendengar informasi dari banyak akses. Mendengar juga bisa menambah pengetahuan akan sesuatu, dengan mendengar atau menggali informasi dari orang lain akan menambah sedikit pengetahuan-pengetahuan yang ingin ditelusuri atau juga pengetahuan apa yang telah terjadi sekarang. Aktivitas perjudian ini contohnya, tidak pun menggunakan media massa untuk mengetahui akan berkembang nya kejahatan ini, masyarakat juga bisa mengakses pengetahuan dengan cara melihat dan mendengar, dengan melihat dan mendengar apa yang telah terjadi di lingkungan masyarakat sekarang.

Pengetahuan akan aktivitas ini tak luput dari mana masyarakat tahu akan aktivitas ini di lakukan, masyarakat mengetahui akan kegiatan judi live ding dong ini kebanyakan dari teman/tetangga yang mana 33 orang atau 42,8% informasi yang di dapat melalui teman/tetangga, hal ini wajar terjadi mengingat orang terdekat dalam lingkungan sosial tentu teman/tetangga serta teman/tetangg akan menginfokan apaun yang terjadi di lingkungan masyarakat baik itu bersifat baik juga informasi bersifat buruk. Adapun informasi yang menginfokan akan adanya aktivitas judi live ding dong ini di dapat dari keluarga masyarakat masing-masing,

21 orang atau 27,3% masyarakat mengetahui akan adanya aktivitas judi live ding dong dari keluarga, bisa saja teman dari anggota keluarga yang ikut dalam aktivitas ini dan mengakibatkan salah satu keluarga tahu bahwa di Dusun Tanjung Desa Sawah ada kegiatan penyimpangan sosial judi live ding dong. Kemudian masyarakat yang mengetahui aktivitas judi live ding dong ini tanpa didapatkan dari pihak lain melainkan mengetahui sendiri cukup banyak, ternilai 18 orang 23,4% masyarakat Dusun Tanjung Desa Sawah mengetahui akan kegiatan ini yang bisa jadi dengan pergaulan dengan para pelaku dan juga aktivitas diluar rumah cukup aktif sehingga apa yang terjadi di lingkungan masyarakatnya menambah pengetahuannya akan apa yang telah terjadi di masyarakat. Aparat pemerintahpun tentunya tidak terlepas memberikan pengetahuan akan judi live ding dong ini, karena pada dasarnya bentuk penyimpangan sosial ialah sifatnya negatif, dengan hal ini aparat pemerintah juga menginformasikan akan adanya kegiatan judi live ding, terhitung 5 orang atau 6,5% mengetahui informasi kegiatan judi live ding dong dari aparat pemerintah.

Lantas dengan pengetahuan yang mereka dapatkan akan kegiatan ini, masyarakat tidak sama sekali setuju akan adanya kegiatan ini dan juga menyatakan kegiatan ini tidak pantas ada di lingkungan masyarakat.

Keterlibatan Anggota Keluarga

Keterlibatan anggota keluarga masyarakat Dusun Tanjung Desa Sawah dapat dikatakan cukup banyak yang berjumlah 21 orang yang jika di persenkan menjadi 27,3%, angka ini cukup lumayan banyak. Dari keikut

sertaan anggota keluarga yang terlibat dalam aktivitas ini, anggota keluarga famili lain lah yang banyak ikut dalam aktivitas ini, terhitung 12 orang atau 15,6% anggota keluarga dari famili lain terlibat. Famili lain ini digolongkan di antaranya, adek sepupu, abang sepupu, abang ipar, adek ipar, paman dan serta keponakan. Sedangkan anggota keluarga yang terlibat yakni anak dan saudara kandung (kakak dan adek kandung) tidak banyak yang terlibat. Banyaknya anggota keluarga famili lain yang terlibat dalam aktivitas ini di anggap wajar, dikarenakan satu pelaku bisa saja mempunyai hubungan keluarga dengan satu atau dua keluarga bahkan lebih, oleh karena itu wajar saja anggota keluarga famili lain lebih banyak anggota keluarganya.

Tingkat Persepsi Masyarakat Terhadap Judi Live Ding Dong

Tabel 1.2 Tingkat Persepsi Masyarakat.

Tingkat Persepsi	Frekuensi	Persentase
Negatif	76	98,7
Netral	1	1,3
Positif	0	0,0
Total	77	100,0

Sumber: Data Olahan Lapangan, 2020

Menghitung tingkat persepsi masyarakat terhadap judi live ding dong telah dihitung tingkat intervalnya, dalam menghitung tingkat interval ini telah diberi rentang skor masing-masing, yang mana persepsi masyarakat yang menanggapi judi live ding dong negatif diberikan skor 52-66, yang menanggapi judi live ding dong

dengan persepsi netral diberikan skor 37-51, sedangkan yang menanggapi judi live ding dong dengan persepsi positif diberikan skor 22-36. Hasil tabel diatas menjelaskan 98,7% masyarakat atau 76 orang menanggapi negatif akan adanya judi live ding dong dan 1,3% atau 1 orang lainnya menanggapi dengan adanya judi live ding dong biasa-biasa saja atau netral.

Dapat disimpulkan keberadaan judi live ding dong di lingkungan masyarakat Dusun Tanjung Desa Sawah, memberikan persepsi negatif oleh hampir semua masyarakat Dusun Tanjung Desa Sawah.

Kontrol Sosial Masyarakat Terhadap Aktivitas Judi Live Ding Dong

Tingkat kontrol sosial masyarakat ialah bagaimana kontrol sosial masyarakat dengan keberadaan judi live ding dong, apakah kontrol sosial masyarakat kuat atau lemah dalam mengendalikan perjudian live ding dong ini. Tingkat kontrol sosial masyarakat terhadap judi live ding dong akan dijelaskan di tabel berikut:

Tabel 1.3 Tingkat Kontrol Sosial

Kontrol Sosial Masyarakat	Frekuensi	Persentase
Kuat	7	9,1
Lemah	70	90,9
Total	77	100,0

Sumber: Data Olahan Lapangan, 2020

Menghitung tingkat kontrol sosial masyarakat terhadap judi live ding dong telah dihitung tingkat intervalnya, dalam menghitung

tingkat interval ini telah diberikan skor masing-masing yang mana kontrol sosial kuat kontrol sosialnya diberikan skor 13-19 sedangkan kontrol sosial masyarakat yang lemah diberikan skor 20-26. Hasil tabel diatas menghasilkan bahwasanya 9,1% atau 7 orang masyarakat melakukan kontrol sosial masyarakat dengan kuat sedangkan 90,9% atau 70 orang masyarakat lainnya lemah dalam mengontrol lingkungan sosial masyarakat. Dapat disimpulkan bahwasanya dalam mengontrol atau melakukan pengendalian sosial masyarakat Dusun Tanjung Desa Sawah kurang atau lemah dalam kontrol sosialnya dalam mencegah adanya aktivitas judi live ding dong di lingkungan masyarakat dan dengan 9,1% atau 7 orang yang memberikan kontrol kuat dalam mencegah akan aktivitas judi live ding dong ini.

Dampak Judi Live Ding Dong Bagi Masyarakat Dusun Tanjung Desa Sawah

Dampak judi live ding dong bagi masyarakat ialah masyarakat menyatakan bahwa dengan adanya judi Live Ding Dong mengakibatkan meningkat nya angka pengangguran, meningkatnya perselisihan antar warga, meningkatnya perselisihan antar keluarga, meningkatnya pencurian serta memberikan peningkatan kepada antisipasi masyarakat. Judi Live Ding Dong tidak memberikan dampak kepada lapangan pekerjaan, jumlah pendatang, serta jumlah anak putus sekolah.

Kesimpulan

Penelitian yang dilakukan di Dusun Tanjung Desa Sawah tentang persepsi masyarakat terhadap penyimpangan sosial (judi live ding dong), telah diselesaikan dan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwasanya dengan keberadaan judi live ding dong memberikan beberapa tanggapan kepada masyarakat Dusun Tanjung Desa Sawah. Terhitung 98,7% terdapat tingkat persepsi negatif dan 1,3% nya lagi terdapat tingkat persepsi netral, artinya masyarakat menganggap keberadaan judi live ding dong ialah penyimpangan sosial yang negatif.
2. Dalam konteks kontrol sosial secara keseluruhan terdapat kontrol sosial yang kuat dan kontrol sosial yang lemah dalam pengendalian sosial yang dilakukan oleh masyarakat Dusun Tanjung Desa Sawah. Kontrol sosial masyarakat yang kuat terdapat 9,1% dan kontrol sosial masyarakat yang lemah terdapat 90,9%, ini artinya kontrol sosial atau pengendalian sosial yang dilakukan oleh masyarakat Dusun Tanjung Desa Sawah sangatlah lemah.
3. Dampak judi live ding dong terhadap lingkungan masyarakat Dusun Tanjung Desa Sawah terdapat beberapa peningkatan, penurunan serta tidak mempengaruhi sama sekali. Ada beberapa aspek yang meningkat setelah adanya judi live ding dong, antaranya banyaknya pengangguran,

perselisihan antar warga, perselisihan antar keluarga, pencurian, sertaantisipasi masyarakat dalam menjaga barang berharga. Sedangkan ada beberapa hal yang terjadinya penurunan antaranya kepemilikan aset keluarga yang mana barang-barang keluarga sering hilang. Keberadaan judi live ding dong ternyata tidak memberi pengaruh kepada lapangan pekerjaan yang tetap seperti itu saja serta jumlah anak putus sekolah.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, saran yang dapat penulis sampaikan sehubungan dengan hasil penelitian yaitu:

1. Untuk masyarakat diharapkan untuk tidak melakukan aktivitas perjudian karena pada umumnya aktivitas perjudian tidak diperbolehkan baik dalam agama, hukum serta melanggar norma dalam masyarakat. Perjudian juga memberikan dampak yang tidak baik, baik itu kepada diri sendiri serta terhadap orang lain.
2. Masyarakat diharapkan mematuhi aturan-aturan yang telah dibuat dan disepakati bersama, serta berharap juga kepada jenjang tertinggi dalam lingkungan masyarakat tentunya kepada Pemerintah Desa, Ninik Mamak, Kepemudaan, dan Alim Ulama agar memberikan aturan yang ketat serta hukuman kepada masyarakat yang melakukan aktivitas perjudian agar memberikan efek jera kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, M. (2015, Juli). Perilaku Judi Online (Dikalangan Mahasiswa Universitas Riau). *Jom Fisip*, II(2), 1-15.
- Akbar, R. F. (2015). Analisis Persepsi Pelajar Tingkat Menengah Pada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kudus. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, X(1), 189-209.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Aroma, I. S., & Suminar, D. R. (2012, Juni). Hubungan Antara Tingkat Kontrol Diri Dengan Kecenderungan Perilaku Kenakalan Remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, I(2), 1-6.
- Asrori, M. (2009). *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Atmasasmita, R. (2007). *Teori & Kapita Selekta Kriminologi (Edisi Revisi)*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Bunga, D. (2019). Kebijakan Formulasi Judi Online dalam Hukum Indonesia. *Vyavahara Duta*, 21-34.
- Dahlan, R. (2017, Juni). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi Nazhir Terhadap Wakaf Uang. *ZISWAF*, IV(1), 1-24.
- Djaali, & Muljono, P. (2008). *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Djanggih, H., & Qamar, N. (2018, Juni). Penerapan Teori-teori Kriminologi dalam Penanggulangan Kejahatan Siber (Cyber Crime). *Pandecta*, XIII(1), 10-23.
- Hasrianta. (2018, Februari). Studi Kasus Tentang Perilaku Pemain Judi Bola Online Dikalangan Mahasiswa Universitas Mulawarman. *Journal Sosiatri-Sosiologi*, VI(1), 73-87.
- Irawan, S. (2002). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Kencana.
- Irwanto. (2002). *Psikologi Umum*. Jakarta: PT. Prehallindo.
- Istijanto. (2009). *Aplikasi Praktis Riset Pemasaran: Cara Praktis Meneliti Konsumen dan Pesaing (Edisi Revisi)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kartono, K. (2005). *Pemimpin dan Kepemimpinan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Kartono, K. (2014). *Patologi Sosial 1*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Khodijah. (2018). Agama dan Budaya Malu sebagai Kontrol Sosial Terhadap Perilaku Koruptif. *Sosial Budaya*, XV(2), 121-135.
- Kuswadi, & Mutiara, E. (2004). *DELTA Delapan Langkah dan Tujuh Alat Statistik untuk Peningkatan Mutu Berbasis Komputer*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Muin, I. (2006). *Sosiologi*. Jakarta: Airlangga.
- Noor, J. (2011). *METODOLOGI PENELITIAN: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri.
- Permana, J., & Deliana, S. M. (2014). Perilaku Judi Kupon Togel Pada Remaja Desa Sukorejo Kabupaten Kendal. *Intuisi Jurnal Ilmiah Psikologi*, VI(2), 79-84.
- Poerwadarmita, W. J. (1995). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Balai Pustaka.
- Purwanti, P. (2018, Mei 4). *Pasal Perjudian Online yang Berlaku Di Indonesia*. Retrieved Oktober 3, 2019, from HuKamNas.com: <https://hukamnas.com/pasal-perjudian-online>
- Rahmat, J. (2007). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Rosdakarya.
- Sani, A., & Maharani, V. (2013). *Metodologi Penelitian Manajemen Sumber Daya Manusia: Teori, Kuisisioner, dan Analisis Data*. Malang: Uin Press.
- Sarwono, S. W. (1992). *Psikologi Lingkungan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Setiadi, E. M., & Kolip, U. (2013). *Pengantar Sosiologi Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial: Teori, Aplikasi, dan Pemecahannya*. Jakarta: Prenadamedia.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sobur, A. (2003). *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia.
- Soekanto, S. (Jakarta). *Sosiologi Suatu Pengantar*. 2006: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Syafrizal, & Lubis, D. H. (2013). *Judi Online di Kalangan Mahasiswa Kota Pekanbaru Studi Kasus Mahasiswa yang*

Berdomisili di Kecamatan
Tampan. *JOM Fisip*, 1-11.

Taneko, S. B. (1984). *Struktur Dan
Proses Sosial; Suatu
Pengantar*. Jakarta: Rajawali.

Walgito, B. (2010). *Pengantar
Psikologi Umum*.
Yogyakarta: Penerbit Andi.

Wijaya, A. (2019, Agustus 8).
Dokumentasi. Retrieved
November 11, 2019, from
Wikipedia:
[https://id.m.wikipedia.org/wi
ki/Dokumentasi](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Dokumentasi)

Zainal, N. (2018). JUDI BOLA
ONLINE (Studi Kasus Pada
Mahasiswa Universitas
Negeri Makassar). *Jurnal
Commercium*, I(1), 39-48.

Zurohman, A., Astuti, T. M., &
Sanjoto, T. B. (2016,
Desember). Dampak
Fenomena Judi Online
terhadap Melemahnya Nilai-
nilai Sosial pada Remaja
(Studi di Campusnet Data
Media Cabang Sadewa Kota
Semarang). *Journal of
Educational Social Studies* ,
V(2), 156-162.