MOTIF JUDI *ONLINE* (REMI POKER) SEBAGAI TUMPUHAN MATA PENCAHARIAN KELUARGA DI KELURAHAN WIYUNG, SURABAYA

Sandi Firnando
Program Studi S1 Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya
sandi.17040564108@mhs.unesa.ac.id

Martinus Legowo
Program Studi S1 Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya
marleg@unesa.ac.id

Abstrak

Penyimpangan sosial yang masih sering dijumpai dalam masyarakat yakni adanya fenomena perjudian. Berjudi tidak hanya menjadi hobi melainkan sudah menjadi sebuah profesi baru di era sekarang. Sejarah perkembangan judi sudah ada semenjak tahun 2300 SM munculnya judi lotre di Cina kuno. Profesi judi tidak memiliki pendapatan yang pasti dijadikan mata pencaharian sehari-hari untuk mencukupi kebutuhan keluarganya. Dapat diibaratkan keluarga yang dimiliki juga dipertaruhkan kehidupannya. Kesejahteraan hidupnya bergantung dengan penghasilan yang tidak pasti. Tujuan penelitian ini yaitu mengidentifikasi latar belakang subjek penelitian yang menjadikan judi *online* sebagai profesi utama dan mengetahui respon orang-orang di sekitar subjek penelitian dalam menanggapi profesinya. Metode di dalam penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologi gagasan Alfred Schutz. Fenomenologi Alfred Schutz digunakan untuk mengkaji *because motive* (motif sebab) dan *in order to motive* (motif tujuan) dari para informan yang berprofesi sebagai pejudi *online*. Hasil penelitian yakni profesi pejudi *online* muncul dan dapat bertahan dikarenakan faktor historis pemain selama bermain judi remi poker dikatakan menguntungkan, serta sistematis untuk mengakses dan bermainnya cukup mudah hanya membutuhkan kesabaran dan mental yang kuat. Latar belakang yang mempengaruhi informan menjadikan pejudi *online* sebagai profesi untuk keluarganya menimbulkan *because motive* berasal dari keyakinan dalam mencari nafkah lebih efektif dan latar belakang keluarga. Serta *in order to motive* bertujuan menjadi pejudi *online* sebagai mata pencaharian dan mencukupi kebutuhan keluarga.

Kata Kunci: Pejudi *online*, Profesi, Motif, Keluarga.

Abstract

Social deviation that is still often found in society is the phenomenon of gambling. Not only is it a hobby of gambling but has become a new profession in the present era. The history of the development of gambling dates back to 2300 BC, the emergence of lottery gambling in ancient China. The gambling profession does not have an income that is certain to be used as a daily livelihood to meet the needs of his family. It can be likened to a family whose life is also at stake. Their welfare depends on uncertain income. The purpose of this study is to identify the background of the research subject who makes online gambling the main profession and to find out the responses of people around the research subject in responding to their profession. The method in this research is a qualitative research using the phenomenological approach of Alfred Schutz's ideas. Alfred Schutz's phenomenology is used

to examine the because motive and in order to motive of informants who work as online gamblers. The result of the research is that the online gambling profession appears and can survive because of the historical factor of the player while playing Rummy Poker gambling is said to be profitable, and systematically accessing and playing it is quite easy only requires patience and a strong mentality. The background that influences informants makes online gamblers a profession for their families because the motive comes from the belief in making a more effective living and family background. And in order to motive aims to become an online gambler as a livelihood and meet family needs.

Keywords: Online Gamblers, Profession, Motive, Family.

Pendahuluan

Manusia makhluk ciptaan Tuhan yang memiliki kekuatan dan potensi-potensi yang unik dan membedakan dirinya atas makhluk yang lain yakni sifat esensial manusia (Ritzer G. , Teori Sosiologi, 2012)**.** Sebelum melakukan tindakan, individu tentunya sudah memikirkan motif yang hendak dilakukan terlebih dahulu (Natawijaya, 1980)**.** Penyimpangan sosial kerap kali dilakukan segelintir masyarakat yang tidak sesuai dengan kaidah aturan, nilai, norma sosial dan kebiasaan yang berlaku (Bagong, 2004)**.** Penyimpangan sosial yang masih sering dijumpai dalam masyarakat yakni adanya fenomena perjudian. Tidak hanya sekedar hobi berjudi melainkan judi sudah menjadi sebuah profesi baru di era sekarang.

Fenomena perjudian bukanlah hal yang baru, banyak hal yang dapat melatarbelakangi kasus perjudian seperti halnya faktor sosial dan ekonomi. Pada hakikatnya, berjudi merupakan bentuk yang dilarang dan diharamkan oleh agama, merusak nilai kesusilaan dan moral Pancasila yang dapat membahayakan penghidupan, kehidupan masyarakat dan Negara (Putra, 2017). Perjudian menjadi salah satu problem dalam kehidupan bermasyarakat. Hal tersebut erat berkaitan dengan adanya tindakan, sikap dan mental masyarakat menginginkan mendapatkan materi ekonomi secara instan, cepat, mudah dan efisien. Perjudian tentunya dilakukan secara sengaja dengan mempertaruhkan suatu hal yang bernilai serta menyadari resiko dan harapan-harapan yang terjadi pada peristiwa perlombaan, pertandingan dan permainan di mana belum diketahui pasti tentang hasilnya (Pardian, 2015).

Gambling atau biasanya disebut judi adalah salah satu contoh dari adanya tindakan penyimpangan sosial yang dilakukan oleh segelintir individu atau kelompok. Sejarah perkembangan judi sudah ada semenjak tahun 2300 SM munculnya judi lotre di Cina kuno. Berkembang pada tahun 500 SM awal munculnya permainan dadu yang

UNESA Universitas Negeri Surabaya

ditemukan oleh pahlawan mitologi Yunani kuno pada saat perang Troy. Pada tahun 800 M permainan kartu muncul di Cina. Di Indonesia judi mulai populer pada abad ke-14, yang dibawa oleh pelancong dari berbagai negara (Kaskus, 2017). Perkembangan judi Indonesia pada abad ke-14 masih marak terjadi hingga saat ini. Judi paling populer di Indonesia seperti, kartu remi, sabung ayam, adu burung dara, dadu, dan togel. Kegiatan perjudian dapat dilakukan secara gamblang (secara terang-terangan) maupun secara sembunyi-sembunyi (Zainal, 2018).

Berbeda dengan yang terjadi sekarang masyarakat lebih gemar melakukan judi *online* daripada judi bermetode konvensional. Metode konvensional para penjudi harus bertatap muka secara langsung dan hasil judi dapat dibayar secara langsung. Hal tersebut sangat berbeda dengan judi *online*, yang dibutuhkan harus memiliki kartu ATM dan terdapat saldo didalamnya. Dengan melakukan deposit terlebih dahulu di bank terdekat para penjudi kemudian melakukan akses ke situs judi *online*. Judi *online* tidak mengharuskan para penjudi bertatap muka, sebab dengan adanya situs internet para penjudi dapat mengakses secara mudah. Hasil judi berupa saldo harus ditarik secara tunai di bank terdekat. Dengan adanya perkembangan tersebut judi semakin mudah diakses oleh semua kalangan masyarakat dan judi *online* lebih bersifat privasi dan aman (Kurniawan, 2014). Judi merupakan hal yang sangat fiktif. Tidak dapat dipungkiri bermain judi faktor keberuntungan menjadi hal yang utama. Dalam berjudi penjudi tentu berharap kepada aspek keberuntungan dari dirinya. Judi menjadi sebuah hal yang candu bagi para penjudi untuk mengalami ketagihan (Suhada, 2018).

Masyarakat yang modern telah mengalami Mcdonaldisasi masyarakat. Masyarakat modern dituntut hidup secara efisien dapat memprediksi dan memperhitungkan sesuatu serta mengontrol sikap dan tindakan mereka. Dimensi Mcdonaldisasi meliputi dimensi *efisiensi, daya prediksi, daya hitung dan kontrol* (Ritzer G. , McDonaldisasi Masyarakat, 2013). Dimensi tersebut telah diterapkan dan dipraktikan oleh para pejudi online, mereka lebih memilih berprofesi sebagai pejudi online sebab melalui berjudi diyakini mampu memperoleh penghasilan yang cukup mudah meski tidak menentu dan dapat beresiko mengalami kekalahan. Para pejudi juga menerapkan daya hitung dan prediksi, mereka akan memikirkan secara betul-betul untuk mempertarungkan kartu yang dimilikinya. Dan terpenting para pejudi dapat mengontrol kecerobohan yang

UNESA Universitas Negeri Surabaya

ada dalam dirinya untuk meminimalisir resiko kekalahan. Di perkotaan masyarakat telah terkonstruksi menginginkan adanya sistem otomatisasi yang dapat mempermudah kehidupan masyarakat modern (Indriyani, 2017). Masyarakat modern tentu mengedepankan urusan yang bersifat profan atau duniawi (lebih rasional) daripada urusan agamis (irasional). Masyarakat modern yang bersifat profan tentu memilih mengedepankan urusan duniawi tanpa memikirkan kelak kehidupan di akhirat (Fauzi, 2019).

Hal yang dianggap ilegal diyakini dapat bergeser menjadi hal yang legal bagi khalayak masyarakat umum. Kisah Denise Coates, CEO dengan gaji tertinggi sekaligus ratu judi berharta 170 triliun (Merdeka.com, 2019). Perempuan tersebut merupakan pimpinan perusahaan bisnis judi dunia yakni Bet365. Coates mengantongi gaji sebesar USD 422 Juta atau berkisar Rp. 5,9 triliun. Ia juga menduduki urutan ke-244 dalam daftar orang terkaya (*billionaires*) di dunia. Fakta yang menarik ini tentu akan memberikan stimulus terhadap masyarakat bahwasanya hal ilegal tersebut dapat diterima oleh minoritas masyarakat. Tercermin dari kekayaan yang dimiliki Coates mengartikan banyak orang yang mengakses situsnya. Perjudian di Indonesia pernah dilegalkan di Provinsi Jakarta pada tahun 1966 hingga 1997 oleh Gubernur DKI Jakarta Ali Sadikin pada masa itu (Viva.co.id, 2020). Ali Sadikin menganggap uang panas dari perjudian memiliki dampak positif pada anggaran yang dimiliki digunakan untuk membangun sekolah, pasar dan puskesmas. Ali juga meresmikan tempat kasino yang didanai oleh perusahaan Apyang dan Yo Putshong. Pada zaman tersebut terdapat lotre bernama Toto dan Nalo (Nasional Lotre). Adanya penyelenggaraan PON VII di Kota Surabaya pemda Surabaya menghimpun dana melalui Lotto (*Lotres Totalisator*). Sejatinya hal yang dianggap buruk belum tentu buruk sepenuhnya apabila dapat dimanfaatkan secara benar. Judi yang dianggap buruk bisa bermanfaat bagi kehidupan manusia. Hal tersebut membuktikan apabila menanggapi sesuatu hal tidak boleh melihat pada satu sisi melainkan melihat sisi yang lain pula.

Unit keluarga menjadi unit terkecil di masyarakat dan terbagi menjadi dua jenis yakni keluarga batih dan keluarga luas. Keluarga batih terdiri dari seorang ayah, ibu dan anak sedangkan keluarga luas mencakup keluarga besar (Goodie, 2004). Judi yang bersifat fiktif dijadikan sebagai suatu profesi mata pencaharian untuk mencukupi kebutuhan keluarganya.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Dapat diibaratkan keluarga yang dimiliki juga dipertaruhkan kehidupannya. Kesejahteraan hidupnya bergantung dengan penghasilan yang tidak pasti. Kebutuhan hidup keluarganya tentunya harus pasti untuk diwujudkan. Era globalisasi telah mengubah semua struktur yang ada di masyarakat. Semua hal yang diinginkan hendak dicapai dengan cara instan tanpa berpikir panjang dalam memikirkan dampak ke depannya. Hal tersebut tercermin dengan adanya profesi baru yakni judi *online* untuk mengayomi keluarganya.

Keluarga yang dimiliki berada dalam ambang batas antara pada posisi bahagia dan sengsara. Ketidakpastian dalam memperoleh nafkah membuat keluarga berpikir ulang meningkatkan kesejahteraan kehidupan keluarganya. Profesi judi *online* ini dapat diakibatkan oleh beberapa faktor seperti lapangan kerja yang tidak dapat mencakup seluruh masyarakat, jumlah populasi penduduk yang banyak menyebabkan kompetisi satu sama lain untuk mendapatkan pekerjaan, dan keahlian yang dimiliki tidak mampu bersaing dengan tenaga kerja lain, adanya faktor kemalasan dan ketidakpercayaan dari dalam dirinya. Faktor-faktor tersebut membuat profesi judi *online* marak berkembang bagi para pengangguran.

Profesi pejudi *online* tentu tidak hanya memikirkan tentang kesejahteraan hidup keluarganya. Modal yang digunakan harus dipikirkan secara baik-baik bagaimana harus dikelola dalam berjudi. Kemenangan pada judi *online* menjadi prioritas dan hal wajib. Modal yang berlipat ganda diperoleh melalui kemenangan dalam berjudi menjadi anugerah guna mencukupi kebutuhan keluarga. Akan tetapi apabila kekalahan yang melanda membuat keluarga tersebut menjadi berpikir ulang bagaimana cara untuk bisa bertahan hidup. Tidak adanya pemasukan uang dalam keluarga akan meningkatkan taraf kesengsaraan keluarga. Realitas tersebut keluarga mengalami terombang-ambing tanpa adanya suatu unsur kenyamanan dan keamanan dalam mencukupi kebutuhan setiap hari.

Para pejudi *online* mengalami dampak secara ekonomi dan sosial. Dampak sosial seperti halnya pelaku mengalami pengucilan dari lingkungan sekitar dirinya sebab memiliki profesi yang menyimpang dari nilai dan norma dan tentu munculnya tindak kriminalitas yang disebabkan oleh kesulitan dalam mencari modal untuk berjudi. Dampak ekonomi yang ditimbulkan yakni ketidakstabilan perekonomian dalam keluarga dan berpotensi menghancurkan keutuhan keluarga sebab sering mengalami

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

kekalahan dalam berjudi. Kesetiaan yang dimiliki seorang istri tentunya akan diuji. Istri memilih untuk tetap setia mendampingi seorang suami yang berprofesi sebagai pejudi *online* atau lebih memilih pilihan lain untuk meninggalkan sang suami (Prabasmoro, 2006). Pertukaran peran tersebut dapat dilakukan bertujuan untuk menjaga keutuhan keluarga yang dimiliki serta hal tersebut harus didasari oleh kesepakatan bersama.

Dalam situs judi *online* banyak yang membuat para pelaku mengalami kecanduan, seperti adanya jackpot yang menggiurkan. Jackpot juga menjadi fokus utama para penjudi, sebab jackpot yang diperoleh dapat digunakan untuk kebutuhan hidupnya yang lain serta menambah modal dalam berjudi. Penyusunan kartu yang dapat memperoleh jackpot di remi poker dari yang paling tinggi ke rendah antara lain *Super Royal Flush*, *Royal Flush*, *Straight Flush*, *Four of a Kind*, dan *Full House* (Bigscaleracing.com, 2019).

Penelitian ini termasuk studi sosiologi tentang masalah sosial. Masalah sosial adalah suatu hal yang tidak sesuai antara unsur-unsur kebudayaan masyarakat dan mampu membahayakan kehidupan kelompok sosial atau menghambat terpenuhinya keinginan kelompok sosial tersebut (Gillin, 1954). Masalah sosial dapat diklasifikasikan menjadi empat faktor antara lain faktor ekonomis, biopsikologis, biologis dan kebudayaan. Penyimpangan terhadap norma-norma yang berlaku menjadi gejala abnormal sebagai bentuk masalah sosial. Terdapat beberapa masalah sosial yang fundamental yakni kemiskinan, kejahatan, disorganisasi keluarga, masalah generasi muda dalam masyarakat modern, peperangan, pelanggaran terhadap norma-norma masyarakat, masalah kependudukan dan masalah lingkungan hidup.

Fokus penelitian ini membahas tentang masalah sosial tentang perjudian. Perjudian pada umumnya dilakukan hanya untuk sekedar mengisi waktu luang. Pada masa kini perjudian beralih fungsi dijadikan sebagai profesi untuk mencukupi kebutuhan keluarga yang dimiliki. Hal tersebut membuat penelitian ini menarik daripada penelitian sebelumnya dan telah dikembangkan. Berdasarkan hal tersebut peneliti memiliki ketertarikan untuk mengambil judul "Motif Judi *Online* (Remi Poker) Sebagai Tumpuhan Mata Pencaharian Keluarga di Kelurahan Wiyung, Surabaya". Tujuan dari penelitian ini yaitu, mengidentifikasi latar belakang subjek penelitian yang menjadikan judi *online* sebagai profesi utama, mengetahui respon orang-orang di sekitar subjek penelitian dalam menanggapi profesinya,

UNESA Universitas Negeri Surabaya

dan menganalisis kehidupan keluarga subjek penelitian yang menggantungkan kesejahteraan hidup keluarganya terhadap profesi judi *online*.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Peneliti akan mencari makna, pemahaman, pengertian terhadap suatu fenomena di dalam kehidupan manusia dengan cara berinteraksi dengan subjek penelitian (Yusuf, 2014). Alasan menggunakan penelitian secara kualitatif karena peneliti ingin mengetahui secara mendalam dan menyeluruh dari para informan yang terpilih. Pendekatan yang dipilih peneliti untuk mengkaji rumusan masalah ini menggunakan pendekatan fenomenologi dari Alfred Schutz (Sadewo, 2016). Menurut studi fenomenologi Schutz, sebelum adanya motif untuk melakukan tindakan terdapat alasan atau disebut Schutz *"because"* yang berasal pengalaman masa lampau sang aktor. Alasan ini akan membangun kesadaran dalam pikiran sang aktor dalam menentukan tindakan yang hendak dilakukan. Dan *"in order to motive"* tindakan tersebut dilakukan aktor untuk meraih tujuan yang hendak dilakukan.

Lokasi penelitian ini tepatnya dilakukan di Kelurahan Wiyung, Kota Surabaya. Terdapat alasan metodologis peneliti yakni terdapat dua arena judi di Surabaya digerebek, polisi tahan 62 orang dan diantaranya 2 orang warga Negara Malaysia (Detiknews.com, 2019). Dua arena tersebut yakni Club Zone di Jalan Menganti Wiyung No. 154 dan Galaxy Zone di Jalan Bratang Binangun No. 30. Hal tersebut tidak menutup kemungkinan masyarakat di sekitar arena perjudian turut andil berjudi dan dapat memunculkan profesi baru yakni profesi sebagai pejudi. Profesi pejudi ini dilakukan guna mengayomi kebutuhan keluarga sehari-hari. Waktu penelitian ini dilakukan dalam jangka waktu kurang lebih tiga bulan. Waktu tiga bulan diyakini peneliti cukup untuk menggali dan mencari informasi kepada subjek penelitian untuk menjawab rumusan masalah yang tercantum dalam penelitian ini.

Subjek penelitian dapat disebut sebagai informan. Informan ini memiliki peranan yang fundamental dalam memberikan informasi kepada peneliti untuk menjawab rumusan masalah penelitian ini dan informan tentunya lebih memahami tentang permasalahan yang hendak diteliti. Subjek penelitian ini ditujukan kepada seseorang yang berprofesi sebagai pejudi *online*. Dan tentunya motif beliau berprofesi sebagai pejudi dikarenakan untuk mencari nafkah dalam mengayomi keluarganya. Tentunya

UNESA Universitas Negeri Surabaya

profesi pejudi *online* masih sulit ditemui dalam kehidupan masyarakat. Sebab masyarakat menganggap orang yang melakukan judi atau berprofesi sebagai pejudi merupakan hal yang tabuh dan dilarang. Profesi tersebut sangat bertentangan dengan nilai dan norma masyarakat serta diharamkan oleh agama. Penelitian ini ditujukan kepada informan yang berada pada seluruh lapisan masyarakat baik lapisan kelas atas, menengah dan bawah. Peneliti memutuskan untuk menggunakan teknik *Snowball* yaitu mencari data dari subjek penelitian kemudian mengalir kepada informan selanjutnya yang telah direkomendasikan oleh subjek penelitian sebelumnya (Effendi, 2006), dikarenakan subjek penelitian ini rahasia dan hanya diketahui oleh orang-orang tertentu di dalam relasi mereka. Teknik *Snowball* diyakini peneliti menjadi teknik yang paling efektif daripada teknik-teknik yang lain.

Penelitian yang bersifat kualitatif dalam menentukan teknik pengumpulan data sangat memperhatikan sekali kualitas dan data yang dihasilkan. Penelitian kualitatif sangat bertumpu pada ketiga metode antara lain observasi, wawancara dan dokumentasi (Kawasati). Observasi sangat berguna bagi peneliti untuk menggambarkan bagaimana suasana, keadaan, rasa antusias subjek penelitian yang dapat dicantumkan ke dalam catatan lapangan. Metode wawancara memiliki peranan sangat vital guna berinteraksi dengan subjek penelitian untuk mendapatkan berbagai informasi dan data yang valid. Wawancara dilakukan peneliti secara terstruktur dengan berpedoman terhadap instrumen penelitian. Hal tersebut dilakukan peneliti untuk menjaga kevalidan data yang ditemukan di lapangan. Wawancara yang dilakukan secara mendalam (*indepth interview*) bertujuan untuk menggali secara mendalam dan menyeluruh informasi yang diberikan oleh informan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan di dalam pedoman wawancara. Kegiatan wawancara akan dilakukan secara kondisional mengingat sekarang ini dunia mengalami situasi pandemik *Covid-19*. Wawancara dilakukan dengan dua cara yakni secara langsung atau tatap muka dan tidak langsung (*online*). Wawancara secara langsung dilakukan dengan cara memperhatikan protokol kesehatan, seperti memakai masker dan menjaga jarak. Berbeda dengan cara tidak langsung atau secara daring, wawancara dilakukan dengan cara *freecall*, *videocall* atau *chatting*. Metode ketiga ini merupakan metode pelengkap dan pendukung dari metode sebelumnya yakni metode wawancara dan observasi. Indra manusia yang memiliki keterbatasan

UNESA Universitas Negeri Surabaya

dalam menangkap berbagai fenomena, data, informasi dan lainnya metode dokumentasi dapat mengatasi permasalahan ini. Dokumentasi dapat dilakukan dengan menggunakan media handphone, perekam suara maupun kamera. Dokumentasi yang dihasilkan dapat berupa foto, rekaman suara bahkan video untuk dicantumkan dalam catatan lapangan maupun lampiran.

Teknik analisis data memiliki peranan yang fundamental guna mendapatkan informasi dan data yang baik. Di dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data model alir yang digagas oleh Miles dan Hubberman (Yusuf, 2014). Di dalam kerangka model alir peneliti melakukan tiga tahapan untuk melakukan kegiatan analisis data secara serempak antara lain reduksi data, data *display* (penyajian data) dan penarikan kesimpulan. Pertama tahap reduksi data, merujuk kepada proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, pemisahan data mentah yang diperoleh melalui turun lapangan. Reduksi data berjalan selama kegiatan penelitian berlangsung dan menjadi suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari analisis data. Peneliti akan melakukan *coding* (pengkodean) menandai data yang perlu dan tidak diperlukan. Reduksi data menjadi bentuk analisis untuk mempertajam, memilah, dan memfokuskan data berguna untuk menarik kesimpulan akhir yang dapat digambarkan dan diverifikasikan. Kedua penyajian data, tahap ini merupakan kumpulan informasi yang telah tersusun untuk memperbolehkan menarik kesimpulan atau tindakan. Dengan melihat penyajian data suatu fenomena dapat membantu seseorang memahami apa yang terjadi. Kondisi tersebut dapat membantu dalam melakukan analisis ke tahap lebih lanjut berdasarkan pemahaman dari informan. Bentuk penyajian data di dalam penelitian kualitatif berbentuk teks naratif. Ketiga kesimpulan, tahap ini merupakan kegiatan paling utama dalam menganalisis data. Peneliti juga harus jujur dan menghindari subjektivitas dirinya dalam menarik kesimpulan. Kesimpulan dilakukan dimulai pada saat penelitian berlangsung dengan cara memikirkan ulang semua proses penulisan terjadi dan meninjau kembali catatan lapangan.

Kajian Pustaka

A. Fenomenologi Alfred Schutz

Penelitian ini termasuk ke dalam paradigma definisi sosial. Di dalam paradigma definisi sosial terdapat beberapa teori di dalamnya antara lain teori aksi, interaksionisme simbolik dan fenomenologi. Menurut pandangan ketiga

UNESA Universitas Negeri Surabaya

teori tersebut yang memiliki unsur kesamaan bahwasanya manusia menjadi aktor yang kreatif dari realitas (Ritzer G. , Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda, 2013). Teori fenomenologi yang menganut paradigma definisi sosial ini memfokuskan terhadap persoalan pokok ilmu sosial sendiri di mana menanyakan bagaimana kehidupan bermasyarakat itu dapat terbentuk. Terdapat empat unsur pokok dalam teori fenomenologi yaitu perhatian terhadap aktor, memusatkan perhatian kepada kenyataan yang penting dan kepada sikap yang alamiah, memusatkan ke permasalahan mikro serta memperhatikan pertumbuhan, perubahan dan proses tindakan.

Menurut Schutz, realitas yang paling tinggi yaitu realitas kehidupan sehari-hari yang bersifat intersubjektif yang biasanya disebut Schutz "*the life world"* atau Dunia Kehidupan. Terdapat beberapa karakteristik dari Dunia Kehidupan antara lain pertama, terdapat unsur kesadaran mengartikan sadar seutuhnya. Karakteristik ini meletakkan kesadaran yang dimilikinya berasal dari naluri dalam diri individu. Tindakan atau perilaku yang dilakukannya secara penuh sadar melalui proses filterisasi terlebih dahulu. Filterisasi ini akan membantu individu untuk menganalisis hal yang dilakukannya dampak ke depannya bagaimana. Tentu karakteristik ini hanya dimiliki oleh seorang manusia yang memiliki naluri untuk berpikir. Kedua orang percaya adanya eksistensi dunia. Keberadaan dunia diyakini setiap individu menjadi faktor eksternal dalam menentukan setiap keinginannya. Setiap individu percaya hukum alam akan selalu berlaku di mana saja. Ketiga adanya interaksi pada kehidupan sehari-hari manusia. Manusia merupakan makhluk sosial di mana setiap harinya selalu melakukan kegiatan interaksi baik antar sesama, hewan maupun makhluk yang lain. Naluri ini secara alamiah berperan penting bagi setiap individu dalam kehidupan sehari-hari. Keterkaitan individu melakukan interaksi guna mencapai sebuah tujuan yang ia miliki. Keempat pengalaman dari seseorang menjadi totalitas dari pengalaman mereka sendiri. Pengalaman masa lalu sangat berperan dalam menentukan langkah untuk ke depannya. Setiap individu mampu menentukan langkah ke depannya dengan merenungkan kembali pengalaman di masa lampau. Pengalaman-pengalaman historis yang dimiliki nantinya akan membentuk sebuah entitas untuk menjadi individu yang totalitas dalam kehidupan. Kelima dunia yang bersifat intersubjektif dicirikan sebagai adanya komunikasi dan tindakan sosial. Karakteristik ini mirip seperti nomer tiga, namun karakteristik ini

UNESA Universitas Negeri Surabaya

mencerminkan dunia mengharuskan setiap individu atau subjek saling terbuka satu sama lain. Interaksi semacam ini bersifat lebih intim yang dapat melampaui batas-batas obyektif. Keenam adanya perspektif tentang waktu di dalam masyarakat. Perspektif tentang waktu dalam masyarakat berdampak pada tingkat intensitas adaptasi masyarakat. Nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat hanya berlaku pada saat waktu tertentu serta akan mengalami perkembangan dengan mengikuti arus modernisasi. Progres dari nilai dan norma yang selalu berkembang ini mengharuskan setiap individu di masyarakat dapat beradaptasi secara cepat.

Schutz mengungkapkan bahwasanya tindakan seorang aktor akan menghasilkan sebuah hubungan sosial jika tindakannya memiliki sebuah makna tertentu yang dapat dipahami oleh aktor yang lain. Inti pemikiran Schutz berada pada konsep intersubjektivitas yakni struktur kesadaran yang digunakan kelompok atau individu untuk bertindak dan berinteraksi dalam memahami antar sesama umat manusia. Pemaknaan fenomena yang didapatkan dari interaksi akan memunculkan pengelompokkan pemaknaan dari fenomena yang terjadi. Teori fenomenologi membedakan dua realitas antara lain *realitas objektif* (realitas dalam masyarakat sosial yang semestinya) dan *realitas subjektif* (realitas yang bersifat senyatanya). Realitas subjektif ini diyakini Schutz melahirkan konsep *because motive* (motif melatarbelakangi) dan *in order to motive* (motif tujuan) (Ritzer G. , Teori Sosiologi, 2012).

Konsep fenomenologi Schutz berorientasi dari makna tindakan yang sebelumnya digagas oleh Weber. Menurut gagasan Weber bahwa motif mengartikan sebuah aksi atau tindakan. Sedikit berbeda dengan Weber, Schutz menginterpretasikan bahwasanya gagasan teori motif tindakannya disebabkan oleh *"because motive"* (motif yang mendasari) dan *"in order to motive* (tujuan melakukan motif). Terdapat *"because"* dari suatu tindakan atau aksi yang terjadi di masa lampau. Persoalan pokok yang digagas Schutz bahwasanya motif menjadi sebuah konteks dari makna yang menyinkronkan motivasi dengan apa yang hendak dimotivasi.

Dalam hubungan motif *"in order to"* berasal dari dorongan pengalaman hidup. Kesadaran ini dibangun oleh pengalaman hidup yang telah dirancang sedemikian rupa. Maksud sebenarnya dari *"because motive"* hanya memproyeksikan pengalaman dari aktor. *"Because Motive"* tidak dapat meramalkan apa yang terjadi

UNESA Universitas Negeri Surabaya

ke depannya, melainkan berorientasi terhadap pengalaman di masa lalu. Kesimpulan fenomenologi Schutz melihat kembali yang akan mendahului sebuah tindakan sehingga makna dapat dilabelkan. Schutz menerangkan masalah makna subjektif yang dipadukan konsep *verstehen* Weber yang mengarah terhadap tindakan bermotif demi mewujudkan tujuan yang ingin dicapai atau *"in order to motive"*.

Penelitian ini tidak menggunakan fenomenologi dari Max Weber sebab lingkup teorinya terlalu makro berbeda dengan fenomenologi Alfred Schutz yang lebih mikro serta telah direkonstruksi. Penelitian ini menggunakan teori fenomenologi Alfred Schutz sebagai pisau analisis untuk mengetahui motif tindakan subjek penelitian profesi pejudi *online* digunakan sebagai tumpuhan mata pencaharian keluarganya. Teori fenomenologi Schutz akan melihat *because motive* dan *in order to motive* dari subjek penelitian.

B. Perjudian *Online*

Judi sebuah kegiatan yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk mempertaruhkan suatu hal yang bernilai dan mampu menyadari resiko dan harapan tertentu dalam sebuah perlombaan, pertandingan dan permainan yang hasilnya belum diketahui secara pasti (Kartono, 1981). Judi bersifat fiktif, terdapat unsur di luar nalar dan kehendak manusia. Faktor keberuntungan antar sesama pejudi menjadi penentu dalam memenangkan perjudian. Kemampuan dan keahlian yang dimiliki tidak akan mampu mengalahkan faktor segi keberuntungan yang dimiliki setiap individu. Masyarakat menganggap judi merupakan suatu perbuatan yang tercela dan menyimpang dari kaidah agama, nilai, norma dan kesusilaan.

Berbagai lapisan masyarakat mencoba kegiatan perjudian. Perjudian dianggap masyarakat sebagai jalan pintas untuk memperoleh uang secara cepat dan instan. Berkembangnya teknologi berimbas munculnya kegiatan perjudian *online*. Semua kalangan masyarakat mampu mengakses situs judi *online* dengan sangat mudah. Taruhan yang dipasang juga beraneka ragam tergantung kemampuan pribadi masing-masing. Perjudian *online* lebih aman untuk dilakukan dan lebih privasi. Perjudian dilakukan oleh pejudi dan bandar tidak melibatkan banyak pihak. Hal tersebut memberikan keuntungan dan berupaya mampu melanggengkan kegiatan perjudian pada era modern saat ini.

C. Profesi

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

Profesi diibaratkan suatu pekerjaan yang selaras dengan studi intelektualnya yang bertujuan menyediakan pelayanan keterampilan untuk orang lain dengan nominal upah kerja tertentu (Jarvis, 1983). Dengan menjalankan profesinya seorang aktor melakukan pekerjaan yang dapat menghasilkan upah guna mencukupi kebutuhan hidupnya sehari-hari. Seseorang yang tidak memiliki pekerjaan atau menganggur akan mengalami masalah dalam mencukupi kebutuhan hidupnya. Pengangguran akan berdampak meningkatnya angka kriminalitas seperti pencurian, penodongan dan penjambretan. Tindakan menyimpang tersebut dilakukan oleh seseorang yang mengalami kesulitan dalam mendapatkan uang dalam mencukupi kebutuhan hidupnya.

Pada umumnya profesi memiliki aturan jam kerja untuk melakukan kegiatan produktif dalam memperoleh upah kerja secara pasti. Profesi pejudi *online* berkembang pada era modern yang semakin kompleks. Sejatinya profesi tidak membutuhkan modal untuk bekerja setiap harinya. Berbeda dengan profesi pejudi *online* membutuhkan modal setiap harinya, upah atau keuntungan yang didapat juga tidak menentu bahkan bisa menjadi rugi bagi dirinya akibat kalah dalam kegiatan berjudi. Kekalahan yang dialami membuat subjek penelitian mencari solusi untuk mendapatkan modal dalam menjalankan profesinya. Profesi judi *online* yang digeluti memberikan tantangan tersendiri untuk bisa bertahan hidup. Mengingat subjek penelitian tidak bertahan hidup sendirian melainkan ada keluarga di belakang benaknya. Hal tersebut membutuhkan kegiatan ekstra keras dan berhati-hati dalam menentukan tindakan dalam berjudi untuk meraih kemenangan.

D. Keluarga

Keluarga menjadi unit terkecil di dalam masyarakat di mana sekumpulan orang terikat perkawinan, kelahiran, meningkatkan perkembangan fisik, mental emosional dan sosial dari setiap masing-masing anggota keluarga (Logan, 1986). Entitas utama dalam perkembangan seseorang dimulai sejak masih kanak-kanak di dalam keluarga. Keluarga memiliki fungsi-fungsi antara lain pertama fungsi agama, keluarga menjadi lingkup untuk memberikan, mengajarkan dan mempraktikan dari nilai agama. Orang tua akan menanamkan nilai agama serta melakukan pemberian identitas agamanya. Agama sangat penting yang berguna sebagai pondasi bagi kehidupan seseorang. Kedua fungsi kasih sayang, fungsi ini berlaku semenjak bayi dilahirkan dan ia merasakan kasih sayang yang diberikan oleh kedua orang tua hingga dewasa kelak. Fungsi ini untuk menjaga kehangatan

UNESA Universitas Negeri Surabaya

keluarga. Ketiga fungsi perlindungan, fungsi ini memberikan seluruh anggota keluarga mendapatkan rasa aman, nyaman dan tentram. Keempat fungsi sosial budaya, keluarga wajib mensosialisasikan tentang sosial budaya yang berlaku di masyarakat. Yang bertujuan untuk individu tidak melakukan tindakan menyimpang. Kelima fungsi reproduksi, tujuan dari berkeluarga yakni mempunyai keturunan. Melalui ikatan pernikahan akan mampu menghasilkan generasi penerus.

Memiliki sebuah keluarga merupakan suatu keinginan dan cita-cita setiap umat manusia, dalam norma agama memiliki keluarga menjadi hal yang sunnah namun diwajibkan. Di dalam berkeluarga tentunya memiliki keluh kesah dan kebahagiaan tersendiri didalamnya. Menggabungkan antara dua kepala yang mempunyai perbedaan pandangan merupakan sebagai bentuk ujian dalam mempertahankan keutuhan keluarga. Lebih spesifiknya kepala keluarga atau ayah bertanggung jawab penuh menjalankan fungsi yang telah disebutkan di atas dan menjadi pemimpin keluarga. Ibu memiliki peranan melalui sentuhan perasaan berupa jalinan kasih dari dalam hati seperti memberikan kasih sayang dan perhatian yang lebih (Fromm, 2018).

Pembahasan

A. Profesi Pejudi *Online*

Data dari penelitian ini diperoleh dari para subjek penelitian yang merupakan seorang kepala rumah tangga yang berprofesi sebagai pejudi *online*. Subjek penelitian berjumlah empat orang dan semua keempatnya menekuni profesi pejudi *online* yang dijadikan sebagai tumpuhan mata pencaharian keluarganya. Mayoritas para subjek penelitian masih memiliki rata-rata umur 20 sampai 30 tahun, menurut *World Health Organization (WHO)* umur tersebut tergolong pada klasifikasi usia dewasa (Sehatq.com, 2020). Pada usia dewasa manusia memiliki tingkat produktivitas yang tinggi dan umumnya memiliki profesi pekerjaan seperti pada umumnya.

Keinginan untuk bisa melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi seusai tamat sekolah tidak dapat terealisasikan. Sangat disayangkan akibat dari ketidakmampuan ekonomi keluarga memutus impian yang hendak dicapai, terdapat informan yang dapat menikmati bangku perkuliahan meski hanya 6 semester dan mengalami putus kuliah, hal tersebut terjadi karena adanya ketidaksanggupan keluarga membayar biaya perkuliahannya lagi. Sebelum terjerumus para informan sempat memiliki pekerjaan sewajarnya dan banyak orang yang menggeluti antara lain menjadi buruh

UNESA Universitas Negeri Surabaya

pabrik di Maspion, buruh pabrik Nutrisari, sales *handphone* Lenovo dan Smartfren, sales Indihome, juru parkir dan buruh membantu orang jualan makanan di pasar. Profesi sebagai pejudi *online* muncul akibat dari salah memilih lingkungan pergaulan dan pertemanan yang mengakibatkan dirinya terjerumus dalam dunia perjudian remi poker dan memiliki keinginan untuk mendapatkan uang secara instan, praktis dan efisien.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih dimanfaatkan oleh para informan untuk mencari uang setiap harinya dengan cara berjudi secara *online*. Mulanya para informan setiap harinya pergi ke warnet untuk bisa mengakses situs judi *online* remi poker, mengingat mereka semua hanya seorang pemula, tidak memiliki fasilitas yang memadai, satu-satunya pilihan yang bisa ditempuh yakni pergi ke warnet dengan membayar tarif yang dapat dijangkau oleh para pejudi pemula. Menurutnya salah satu warnet di daerah Pacar Keling merupakan markas awalnya, sebab beberapa informan mengaku banyak pemain lain yang telah mendahului dirinya dan sempat mengajarkan cara bermain remi poker. Keamanan dan privasi dirinya sedikit terancam mengingat semakin maraknya perkembangan judi *online* di daerah Surabaya, polisi kerap kali melakukan razia di setiap warnet yang ada. Informan memutuskan untuk sering bergonta-ganti mencari warnet ke berbagai daerah, mulanya di Pacar Keling, beralih ke Dinoyo, Wiyung bahkan sampai ke Lidah Wetan.

Hal tersebut dilakukan untuk mengantisipasi dirinya dari razia yang dilakukan para polisi. Langkah selanjutnya yang dapat ditempuh untuk menghindari razia polisi ke warnet-warnet, informan menggunakan tabungan yang telah terkumpul dari keuntungan berjudi digunakan membeli laptop dan paket data internet. Dengan membeli media laptop informan dapat mengakses judi *online* remi poker di mana saja dan kapan pun bahkan mengakses pada saat di rumah. Dengan seiring berjalannya waktu melalui media *smartphone* kini judi *online* seperti remi poker dapat diakses secara bebas. Pemerintah juga menginginkan untuk akses ke situs judi *online* diblokir supaya masyarakat tidak dapat menjangkaunya, akan tetapi mengalami kendala dikarenakan sang pemilik situs sering kali mengubah nama situs dan melakukan buka tutup situs (CnnIndonesia.com, 2020).

Profesi sebagai pejudi *online* merupakan profesi yang masih jarang dijumpai di kalangan masyarakat, apabila diketahui oleh masyarakat umum profesi pejudi *online* menjadi profesi yang

UNESA Universitas Negeri Surabaya

melanggar kaidah hukum dan agama. Profesi ini hanya dapat diketahui oleh orang-orang tertentu dan kerabat dekat, tidak terdapat komunitas resmi yang dibentuk melainkan hanya memiliki rasa solidaritas antar pemain guna melindungi privasinya satu sama lain. Profesi sebagai pejudi *online* tidak memiliki jam kerja seperti profesi umumnya, dan sistem upah yang diperoleh tidak menentu terkadang mendapatkan upah atau sebaliknya tidak mendapatkan upah yang berdampak rugi bagi dirinya. Profesi yang ditekuni ini sering dilakukan pada malam hari, dipercaya pada malam hari lawan yang dihadapi lebih ringan dan bisa meningkatkan persentase kemenangan dalam bermain. Selama menekuni profesi ini bisa dikatakan menguntungkan apabila dilakukan penghitungan dari semenjak awal terjerumus hingga saat ini. Rata-rata telah menekuni profesinya sebagai pejudi *online* yakni berkisar 2-9 tahun.

Kondisi saat ini dalam dunia perjudian remi poker semakin sulit meraih keuntungan setiap harinya. Hal tersebut didasari oleh beberapa faktor yakni lawan yang dihadapi dulu tidak setangguh sekarang dalam hal bermain serta cara berpikirnya, mayoritas pemain dahulu yang dihadapi memiliki saldo banyak kerap kali menghamburkan uangnya. Sekarang para pemain semakin pandai, pintar dan ulet untuk bisa sabar menunggu kartu yang tepat ikut serta dipertarungkan. Semakin sulitnya keadaan yang dihadapi selama berprofesi sebagai pejudi *online* di era sekarang, berdampak signifikan bagi diri dan keutuhan keluarga. Hal tersebut diyakini profesi ini tidak bisa menjadi profesi baru dan bisa bertahan lama untuk ke depannya. Bekerja seperti pada umumnya menjadi jalan terbaik untuk dijadikan profesi guna mencukupi kebutuhan keluarga, tidak menggantungkan hidup yang pasti ini kepada dunia perjudian yang tidak menentu.

Setiap hari modal yang dikeluarkan untuk melakukan deposit minimal Rp. 100.000 setiap harinya, jika mengalami kekalahan dan adanya perasaan menggebuh-gebuh bernafsu untuk ingin bermain lagi dapat menyentuh angka jutaan rupiah. Target yang diinginkan setiap harinya minimal dua kali lipat dari modal atau dapat memperoleh keuntungan Rp. 500.000. Profesi sebagai pejudi *online* merupakan hasil dari proyeksi masa lalu sang aktor yang mengetahui orang tuanya gemar berjudi, hal tersebut membuat ketertarikan tersendiri bagi dirinya untuk mencoba dunia perjudian.

B. Sistematis Situs Web Remi Poker

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Remi poker menjadi salah satu jenis permainan yang sangat digemari oleh penggila judi bahkan dijadikan profesi untuk mencukupi kebutuhan hidup keluarganya. Judi remi poker lebih bisa diprediksi persentase kemenangannya dengan cara melihat kartu yang dimiliki mempunyai persentase kemenangan yang tinggi atau tidak, serta hanya membutuhkan modal sedikit dan bisa mendapatkan keuntungan yang berkali-kali lipat. Permainan judi remi poker *online* memiliki berbagai macam nama situs antara lain Dewa Poker, Inul Poker, Texas Poker, Poker CC, Naga Poker dan sebagainya. Tidak ada perbandingan yang cukup signifikan atas kelebihan dan kekurangan dari setiap situs, sebab dapat dikatakan semua situs sama namun berbeda atas label nama. Situs remi poker yang memiliki popularitas tinggi biasanya terdapat banyak pemain didalamnya dan sebaliknya apabila situsnya masih baru sepi pemain lain di setiap mejanya. Ada pula sedikit perbedaan dalam menentukan potongan di setiap kali putaran permainan, di situs Dewa Poker dikenakan tarif Rp. 5.000 dan di situs Texas CC kena tarif Rp. 10.000. Situs yang baik memiliki pelayanan *Customer Service* yang siap tanggap apabila mengalami permasalahan pada saat melakukan deposit maupun *Withdraw* ataupun permasalahan yang lain guna menjaga kepercayaan dan keamanan para pemainnya.

Semua situs memiliki beranda yang hampir mirip dengan memberikan berbagai bentuk jenis permainan judi yang populer seperti, pertama Remi Poker, yaitu permainan kartu populer yang dimainkan dengan mengkombinasikan nilai 2 kartu di tangan dan 5 kartu di meja. Remi poker atau yang sering disebut poker *online* bertujuan untuk mendapatkan kombinasi kartu tertinggi. Pemain yang mendapatkan kombinasi kartu tertinggi dinyatakan sebagai pemenang. Kedua Domino QQ, yaitu permainan kartu yang dimainkan dengan menggunakan kartu gaple. Pemain akan diberikan 4 kartu dan pemain harus mengkombinasikan 4 kartu tersebut untuk mendapatkan angka tertinggi. Angka tertinggi dalam permainan ini adalah 9 yang artinya pemain yang mendapatkan angka 9 atau mendekati 9 lah yang akan menjadi pemenangnya. Ketiga Ceme, yaitu permainan kartu yang dimainkan dengan menggunakan kartu domino. Dengan konsep bandar melawan pemain akan memberikan keseruan lebih dalam bermain. Masing-masing pemain akan dibagikan 2 kartu yang akan di adu dengan kartu bandar. Kartu yang memiliki kombinasi tertinggi menjadi pemenangnya. Keempat Blackjack, yaitu permainan yang dikenal dengan nama 21. Dalam Blackjack

UNESA Universitas Negeri Surabaya

(21) setiap kartu memiliki nilai masing-masing. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengalahkan bandar tetapi tidak boleh melebihi jumlah 21 (nilai tertinggi adalah 21). Kelima Togel, yaitu permainan mencoba menebak angka yang dilakukan lebih dari ratusan tahun yang lalu, permainan ini memiliki banyak cabang di berbagai negara seperti Kamboja, Sydney, Cina, Jepang, Singapura, Taiwan dan Hongkong.

Langkah awal yang harus dilakukan untuk bisa mengakses situs judi remi poker wajib memiliki rekening Bank sebagai media transaksi antara pemain dan bandar. Yang paling populer menggunakan rekening Bank BCA, BNI dan Mandiri sebab Bank tersebut mudah dijumpai di berbagai tempat. Cara mengelabuhi teller Bank dalam membuat rekening untuk berjudi dengan beralasan digunakan untuk transaksi jual beli *online*. Hal tersebut dilakukan mengingat seringnya transaksi keluar masuk setiap harinya, dan apabila terdapat keinginan untuk membuat rekening kembali dapat menyuruh orang lain dengan memberikan upah imbalan jasanya serta harus bisa menjamin privasi nama dari rekening tersebut. Langkah berikutnya mencari situs yang hendak diinginkan melakukan daftar akun dengan mengisi berbagai pertanyaan antara lain nama akun, *password*, mengkonfirmasi *password*, pertanyaan keamanan contohnya seperti nama teman dekat, nama sekolah SD, nama tim sepakbola favorit, memberikan jawaban keamanan, memberikan nomor telepon, email, nama Bank yang digunakan, nama pemilik rekening, dan nomor rekening bank. Apabila telah sukses terdaftar, pemain melanjutkan untuk masuk dengan memasukkan nama akun, *password* akun dan mengetik kode validasi yang telah disediakan situs.

Langkah berikutnya melakukan deposit yakni cara memasukkan sejumlah uang yang disimpan ke rekening tertentu untuk tujuan keamanan atau kemudahan transaksi, di dalam situs pada beranda cara deposit terdapat nama rekening dan nomor rekening sang bandar dan setiap saat dapat berubah-ubah. Pemain diwajibkan untuk melakukan transfer sejumlah uang yang digunakan sebagai modal atau chip ke rekening yang ada pada beranda deposit situs tersebut ke Bank terdekat. Jika deposit berhasil, chip di akun akan bertambah sesuai nominal yang telah di deposit dan tinggal mencari meja yang cocok untuk bermain. Terdapat beberapa kasta atau tingkatan meja di dalam permainan remi poker, yang paling kecil kasta *Smallest* minimal modal Rp. 4.000, lalu *Small* minimal saldo yang dimiliki Rp. 20.000, kemudian *Medium* minimal

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

saldonya Rp. 40.000, Large minimal Rp. 100.000, kasta paling tinggi VIP dengan minimal chip Rp. 1.000.000 dan sampai menyentuh angka puluhan juta.

Cara bermain remi poker cukup mudah, permainan yang dilakukan oleh 2-9 orang pemain di mana kemenangan diraih dengan melihat kombinasi susunan kartu paling tinggi. Setelah mendapatkan meja yang cocok dan memutuskan duduk mengikuti permainan, pemain akan diberikan tampilan menu pilihan untuk menentukan keinginan dalam bertanding. Menu-menu yang terdapat pada permainan remi poker antara lain *Check* (pemain melakukan observasi atau mengamati situasi pada meja permainan atau menunggu pemain lain melakukan taruhan di dalam meja permainan), *Call* (pemain mengikuti taruhan yang dilakukan oleh pemain lain di dalam meja permainan), *Raise* (pemain meningkatkan jumlah taruhan yang akan dipertaruhkan di dalam meja permainan), *Fold* (pemain dapat memilih untuk tidak mengikuti taruhan dan memutuskan untuk menghentikan permainan atau membalik kartu). Situs remi poker juga memberikan tips yang bisa dilakukan bagi para pemain permainan poker *online*, yaitu pertama dengan kartu tangan ketika bermain poker, jangan hanya menjadikan kartu tangan sebagai patokan untuk mengikuti alur permainan untuk mundur dalam permainan. Kedua kartu meja, analisa kemungkinan kombinasi kartu terbesar yang bisa didapatkan berdasarkan susunan kartu di meja dan kartu tangan yang anda punya. Ketiga harus bermain dengan sabar, tenang , konsentrasi, cermat dan hati-hati dalam melangkah untuk mengambil keputusan. Keempat memiliki mental, setiap pemain harusnya memiliki mental yang kuat, karena mental sangat penting anda miliki untuk menghadapi gertakan lawan.

Terdapat pula 10 jenis urutan kartu dari urutan yang terendah ke tertinggi dalam memenangkan permainan remi poker yaitu, *High Card* (pemenang ditentukan kartu tertinggi, kartu As memiliki nilai paling tertinggi), *One Pair* (kombinasi 2 kartu yang sama, misalnya As-As-9-8-2), *Two Pairs* (kombinasi 2 kartu yang sama dan ada 2 pasang, misalnya As-As-K-K-2), *Three of a kind* (kombinasi 3 kartu yang sama, misalnya As-As-As-7-2), *Straight* (kombinasi 5 kartu yang berurutan, misalnya 10-9-8-7-6), *Flush* (kombinasi 5 kartu yang memiliki jenis yang sama, misalnya K-Q-9-8-5 dan semua jenisnya sekop), *Full House* (kombinasi 3 kartu dan 2 kartu yang sama, misalnya As-As-K-K-K), *Four of a kind* (kombinasi 4 kartu yang sama, misalnya As-As-As-As-K), *Straight Flush* (5 kartu kombinasi antara kartu yang ada

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

di tangan dengan di meja merupakan kartu sejenis dan berurutan, misalnya kartu 10-9-8-7-6 dan semua jenisnya sama *Straight* dan *Flush*. *Royal Flush* (*Royal Flush* merupakan *Straight Flush* tapi nilainya tertinggi. Dengan kata lain merupakan kombinasi *Straight* dan *Flush* yang paling baik. Misalnya, kartu 5 kartu sekop dan membentuk urutan As-K-Q-J-10).

Faktor yang paling menggairahkan dan membuat kecanduan para pemain untuk mengakses judi *online* remi poker ini yakni adanya sistem jackpot. Syarat dan ketentuan untuk mendapatkan jackpot yakni harus membeli jackpot bernominal Rp. 100, Rp. 500, Rp. 1.000 dan Rp. 2.000 (khusus meja VIP) yang tertera di setiap meja. Jackpot yang diperoleh bervariasi apabila membentuk kombinasi *Fullhouse* (x10), *Four of a Kind* (x250), *Straight Flush* (x1200), *Royal Flush* (x10000) dan *Super Royal Flush* (x30000). Jackpot yang didapatkan besar nominalnya tergantung dari pilihan pembelian jackpot yang nantinya akan dikalikan dengan penggandaan jumlah jackpot. Misalnya mendapatkan Royal Flush melakukan pembelian jackpot sebesar Rp. 1.000 akan dikalikan Rp. 10.000 total mendapatkan Rp. 10.000.000.

Langkah yang terakhir apabila pemain hendak mengakhiri permainan harus melakukan *Withdraw* terlebih dahulu. Hal ini penting sekali dilakukan jika terdapat sisa saldo ataupun mendapatkan keuntungan selama bermain remi poker dapat masuk ke rekening sang pemain yang tadinya telah melakukan deposit. Di menu *Withdraw* terdapat nominal sisa saldo dan nama Bank dari rekening sang pemain, pemain dapat menarik seluruhnya atau sebagian. Terdapat langkah konfirmasi sebelum melakukan *Withdraw* yakni mengecek nama akun, saldo yang tersisa, memasukkan jumlah saldo yang hendak di *Withdraw* dan yang terakhir memasukkan *password* nama akun setelah itu akan diproses oleh pihak situs remi poker. Ada pula syarat dan ketentuan apabila melakukan *Withdraw* yakni, dalam penarikan dana harus memastikan sudah melakukan update saldo, pada saat Bank *Offline* atau mengalami gangguan maka proses *Withdraw* tidak dapat dilanjutkan hingga Bank kembali *Online* atau normal kembali, dan apabila mengalami kendala diharapkan menghubungi operator *Customer Service* melalui memo atau *Live Chat*.

C. Realitas Kehidupan Keluarga

Komunitas terkecil di dalam masyarakat berawal dari keluarga. Sudah sepantasnya berkeluarga menjadi salah satu tugas perkembangan yang harus dilewati oleh seorang manusia dewasa baik

UNESA Universitas Negeri Surabaya

berjenis kelamin laki-laki dan perempuan (Kardinah, 2017). Keluarga adalah komunitas terkecil yang ada di dalam masyarakat terdiri dari seorang ayah, ibu dan anak atau buah hati (Depdiknas, 1989). Dengan terbentuknya keluarga, sekumpulan individu terikat atas pernikahan, kelahiran dan meningkatkan perkembangan baik fisik, mental dan sosial di setiap individu. Di dalam keluarga setiap individu memiliki peranan dan fungsinya masing-masing seperti seorang ayah bertanggung jawab untuk bekerja mencari nafkah bertujuan untuk mencukupi kebutuhan keluarga, seorang ibu menjaga keutuhan di rumah dan memberikan kasih sayang kepada anak dan seorang anak berfungsi untuk menjadi generasi penerus keluarga ke depannya. Keluarga memiliki fungsi untuk menanamkan nilai agama, rasa kasih sayang antar sesama anggota keluarga, memberikan perlindungan, mensosialisasikan tentang sosial dan budaya, fungsi reproduksi guna memiliki keturunan, dan fungsi sebagainya.

Kepala rumah tangga yang berprofesi sebagai pejudi *online* tentunya memiliki problematika dan tantangan bagi keutuhan keluarganya. Pendapatan setiap hari yang tidak menentu, berdampak pada tercukupi atau tidaknya kebutuhan keluarga sehari-hari. Dapat diibaratkan kehidupan keluarga tergantung dari hasil perjudian *online*. Kebutuhan hidup keluarga yang benar-benar pasti dipertaruhkan dengan judi yang tidak realistis. Melalui perjudian remi poker semenjak awal main hingga saat ini dapat dikatakan menguntungkan, kondisi keluarga setiap harinya tidak stabil. Kekhawatiran akan kekalahan dalam berjudi akan berdampak pula terhadap kondisi keluarga dan sebaliknya. Awal mula sang istri tidak mengetahui pekerjaan suaminya sebagai pejudi *online*, langkah yang dilakukan sang suami seperti hanya sesekali bermain judi *online* di rumah terkadang dilakukan di warnet atau rumah teman, mencari alasan dan berbelit apabila hendak menerima pertanyaan tentang profesinya bekerja sebagai apa dan di mana.

Cara meyakinkan dan berterus terang untuk mengungkap profesinya sebagai pejudi *online* kepada sang istri membutuhkan keberanian mental apabila hendak mengetahui respon sang istri, sebab mayoritas menjelaskan tentang profesinya sebagai pejudi *online* pada saat sudah menikah. Awal mulanya sang istri memberikan respon yang negatif setelah mengetahui tentang profesinya seperti marah dan menyuruh mencari pekerjaan yang lebih baik. Lambat laun berjalannya waktu dengan mencoba untuk

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

menenangkan dan memberikan janji manis kepada sang istri untuk bisa rela menerima profesinya pada saat ini. Untuk ke depannya berjanji akan meninggalkan profesinya ini secepat mungkin dan mencoba membuka usaha seperti usaha penggilingan di pasar, usaha membuat toko sembako dan mendapatkan pekerjaan yang layak. Yang paling realistis untuk ke depannya bisa membuka usaha sendiri sebab apabila hendak interview pekerjaan sulit untuk berterus terang tentang pekerjaan yang ditekuni selama ini.

Profesi sebagai pejudi *online* yang ditekuni sang ayah akan berdampak cukup signifikan kepada perkembangan kepribadian sang anak, maka dari itu profesinya ini tidak akan pernah diceritakan kepada sang anak. Mengingat pula rata-rata usia anak yang dimiliki masih kecil berumur bayi dan balita yakni berkisar 11 bulan sampai 3 tahunan. Apabila profesinya untuk ke depannya masih ditekuni dan beriringan dengan bertambah usia sang anak profesinya tidak akan diceritakan kepadanya, jika sang anak mengetahuinya akan memberikan stigma dan anggapan negatif kepada sang ayah. Meski ada niatan dan usaha dari ayah untuk mencukupi kebutuhan keluarga yang dimiliki melalui jalan yang dianggap khalayak umum salah, setidaknya profesi ini dapat mencerminkan kepala rumah tangga untuk bisa bertanggung jawab terhadap keluarganya.

Problematika yang dihadapi keluarga batih semakin sulit di saat kebutuhan sehari-hari harus terpenuhi bersamaan dengan minimnya modal untuk bermain judi. Metode yang sering kali dilakukan apabila tidak memiliki modal dan mengalami kekalahan secara berturut-turut biasanya melakukan penggadaian barang berharga seperti barang-barang di rumah, perhiasan, motor, *handphone* dan laptop. Lebih suka melakukan penggadaian sebab barang yang digadaikan bisa diambil kembali. Keuntungan dari berjudi biasanya diinvestasikan untuk membeli perhiasan, perhiasan dianggap mempunyai nilai dan harga tinggi untuk ke depannya bahkan dijadikan simpanan modal apabila mengalami kondisi-kondisi terpuruk selama menjalankan profesinya. Jika situasi lebih mendesak seperti tidak memiliki simpanan modal dalam berjudi dan mencukupi kebutuhan sehari-hari, mencoba untuk mencari pinjaman kepada sesama pemain. Hal tersebut diyakini mampu menjaga privasi profesi dirinya, apabila tidak mendapatkan titik temu biasanya mencoba memberanikan diri mencari pinjaman ke kerabat dekat seperti saudara dan orang tua dengan beralasan

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

digunakan untuk mencukupi kebutuhan hidup keluarga sehari-hari.

Tidak hanya kehidupan keluarga yang tidak stabil dalam berprofesi sebagai pejudi *online*, berdampak pula terhadap faktor psikologis dan spiritualitas dirinya yang cenderung negatif. Pada saat mengalami kekalahan berdampak terhadap psikologis dirinya, di mana keadaan dirinya hendak ingin marah dan mencari pelampiasan kepada orang lain, pembawaan diri yang sering kali cepat berubah-ubah, meningkatnya kemalasan dari dalam dirinya disebabkan oleh profesinya yang hanya duduk dan keterampilan atau *skill* yang dimiliki tidak terasah menyebabkan semakin tumpul. Tingkat spiritualitas dirinya juga semakin buruk, selama menjalankan profesinya terkadang teringat akan dosa untuk permasalahan akhirat. Hal yang sering dilakukan untuk melakukan penebusan dosa atas profesinya, dengan berbagi rezeki ke orang-orang terdekat apabila mendapatkan jackpot atau rejeki lebih. Tidak begitu menghiraukan permasalahan akhirat, hanya mementingkan masalah duniawi saat ini untuk masalah akhirat bisa dipertanggungjawabkan esok kelak. Perspektif para pejudi *online* dapat dikatakan hanya mengutamakan nafsu duniawi, hanya sedikit untuk memikirkan permasalahan akhirat.

D. Fenomenologi Profesi Pejudi *Online*

Teori fenomenologi yang menganut paradigma definisi sosial ini memfokuskan terhadap persoalan pokok ilmu sosial sendiri di mana menanyakan bagaimana kehidupan bermasyarakat itu dapat terbentuk. Terdapat empat unsur pokok dalam teori fenomenologi yaitu perhatian terhadap aktor, memusatkan perhatian kepada kenyataan yang penting dan kepada sikap yang alamiah, memusatkan ke permasalahan mikro serta memperhatikan pertumbuhan, perubahan dan proses tindakan. Schutz mengungkapkan bahwasanya tindakan seorang aktor akan menghasilkan sebuah hubungan sosial jika tindakannya memiliki sebuah makna tertentu yang dapat dipahami oleh aktor yang lain. Inti pemikiran Schutz berada pada konsep intersubjektivitas yakni struktur kesadaran yang digunakan kelompok atau individu untuk bertindak dan berinteraksi dalam memahami antar sesama umat manusia. Pemaknaan fenomena yang didapatkan dari interaksi akan memunculkan pengelompokan pemaknaan dari fenomena yang terjadi. Teori fenomenologi membedakan dua realitas antara lain *realitas objektif* (realitas dalam masyarakat sosial yang semestinya) dan *realitas subjektif* (realitas yang bersifat

UNESA Universitas Negeri Surabaya

senyatanya). Realitas subjektif ini diyakini Schutz melahirkan konsep *because motive* (motif sebab) dan *in order to motive* (motif tujuan) (Ritzer G. , Teori Sosiologi, 2012). Teori yang digagas oleh Schutz tentang makna tindakan dapat mengkaji adanya fenomena profesi pejudi *online* remi poker:

a. Motif Sebab Menjadikan Judi *Online* Sebagai Profesi

Motif sebab atau *because motive* adalah proyeksi dari pengalaman aktor yang terdapat makna di dalam tindakannya dan mampu dipahami oleh individu lain. Hal tersebut berlaku pada pejudi *online* remi poker, melalui motif sebab mereka hendak memberikan makna tindakan yang dilakukannya terhadap individu yang lain. Tindakan berjudi *online* remi poker digunakan sebagai mata pencaharian keluarga yang dilakukan oleh beberapa Individu di Wiyung didasari oleh beberapa motif sebab yang berkaca pada pengalaman di masa lampau. Berdasarkan data yang diperoleh, para informan mempunyai berbagai alasan sebagai faktor pendorong untuk melakukan profesinya sebagai pejudi *online* antara lain:

1) Keyakinan Dalam Mencari Nafkah Lebih Efektif

Profesi pejudi *online* hanya membutuhkan kesabaran yang tinggi dan menunggu kartu yang tepat guna meraih kemenangan untuk mendapatkan uang sebagai nafkah keluarga. Tidak membutuhkan tenaga yang banyak, cukup duduk dan menunggu momen yang tepat. Adanya anggapan dari informan bahwasanya profesinya ini memiliki efektivitas dalam mencari nafkah untuk kehidupan keluarganya, anggapan tersebut didorong oleh faktor historis semenjak awal bermain hingga sekarang dikalkulasikan sangat menguntungkan bagi dirinya. Profesi sebagai pejudi *online* memberikan kenyamanan bagi dirinya mengingat semenjak awal mula berjudi hingga sekarang dikatakan menguntungkan. Kelanggengan tersebut terbawa hingga memiliki keluarga, dengan menggantungkan pendapatan sehari-hari melalui kegiatan berjudi *online* remi poker.

2) Latar Belakang Keluarga

Keluarga menjadi agen sosialisasi penyebab informan berkeinginan mencoba untuk berjudi. Adanya anggota keluarga yang memainkan judi terlebih dahulu berimbas pada faktor psikologis anggota keluarga yang lain untuk bermain judi. Orang tua yang menjadi teladan dan memberikan contoh yang baik bagi anaknya, bertolak belakang dengan orang tua yang gemar bermain judi. Anak yang mengetahui perilaku orang tuanya berjudi, secara tidak langsung sang anak ke

UNESA Universitas Negeri Surabaya

depannya akan mencoba meniru apa yang dilakukan oleh orang tuanya. Seperti informan alami di mana orang tuanya gemar bermain judi, berdampak pada dirinya di usia dewasa mencoba untuk bermain judi jenis lain hingga perjudian menjadi penyanggah kehidupan keluarganya.

b. Motif Tujuan Menjadikan Judi *Online* Sebagai Profesi

Selain motif sebab terdapat pula motif tujuan yang hendak dicapai dalam menjadikan judi sebagai profesi. Motif tujuan atau *in order to motive* adalah tujuan yang ingin dicapai oleh individu dalam melakukan suatu tindakan. Terdapat beberapa motif tujuan yang hendak dicapai menjadikan pejudi *online* sebagai profesi yakni:

1) Pejudi *Online* Sebagai Mata Pencaharian Atau Profesi

Profesi sebagai pejudi merupakan profesi yang menyimpang dari kaidah, nilai dan norma yang berlaku di masyarakat serta terdapat resiko yang harus dihadapi. Kehidupan keluarga menjadi prioritas utama bagi informan yang berprofesi sebagai pejudi. Keadaan tidak memiliki pekerjaan untuk mendapatkan pendapatan setiap harinya, bermain judi remi poker menjadi jalan satu-satunya untuk mendapatkan pendapatan sebab permainan judi remi poker mampu diprediksi oleh informan guna mencari rezeki bagi keluarganya. Susahnya mencari pekerjaan di era sekarang menambah kelanggengan informan untuk tetap melanjutkan profesinya sebagai pejudi *online*.

2) Mencukupi Kebutuhan Keluarga

Kepala rumah tangga yang tidak memiliki pekerjaan atau menjadi pengangguran, berlari ke dunia perjudian menjadi faktor pemecah masalah untuk mendapatkan nafkah setiap hari bagi keluarganya. Di dalam perjudian remi poker hanya membutuhkan modal sedikit yang mampu mendapatkan keuntungan berkali lipat dari modal yang dimiliki. Hal tersebut terpaksa dilakukan oleh seorang kepala rumah tangga supaya dapat mencukupi kebutuhan sehari-hari keluarganya, dengan demikian kepala rumah tangga tersebut menganggap dirinya telah melakukan tanggung jawabnya, meski jalan yang ditempuh bertentangan dengan nilai dan norma masyarakat.

Simpulan

Profesi pejudi *online* adalah profesi yang jarang dijumpai dikehidupan masyarakat umum. Kemunculan profesi ini tidak luput dari adanya perkembangan teknologi di era sekarang. Berkembangnya teknologi membuat privasi para pejudi

UNESA Universitas Negeri Surabaya

online lebih aman dan nyaman selama mengakses judi *online*. Profesi ini dapat dilakukan kapan pun dan di mana pun dengan menggunakan media pribadi baik melalui laptop dan *smartphone*. Adanya faktor historis dari informan selama memainkan judi remi poker ini yang dikalkulasikan sangat menguntungkan berdampak pada dirinya dan keluarga yang semakin menggantungkan diri ke situs judi *online* remi poker. Hal tersebut tercermin pada data yang diperoleh dari para informan, rata-rata telah menjalankan profesinya berkisar 2-9 tahunan.

Kepala rumah tangga yang berprofesi sebagai pejudi *online* tentunya memiliki problematika dan tantangan bagi keutuhan keluarganya. Pendapatan setiap hari yang tidak menentu, berdampak pada tercukupi atau tidaknya kebutuhan keluarga sehari-hari. Dapat diibaratkan kehidupan keluarga tergantung dari hasil perjudian *online*. Perekonomian keluarga setiap harinya tidak stabil. Kekhawatiran akan kekalahan dalam berjudi akan berdampak pula terhadap kondisi keluarga. Pertengkaran atas permasalahan ekonomi kerap kali terjadi dan keharmonisan dalam keluarga mengalami goncangan. Hebatnya para informan tidak memiliki niatan untuk melakukan tindakan kriminalitas apabila tidak memiliki modal bermain ataupun untuk mencukupi kebutuhan sehari-hari keluarganya sebab takut akan resikonya. Cara yang diyakini mampu menebus dosa akibat dari profesinya dengan berbagi rezeki ke kerabat dekat apabila memperoleh rezeki yang lebih.

Di dalam penelitian ini menemukan *because motive* (motif sebab) dan *in order to motive* (motive tujuan) dari informan yang berprofesi sebagai pejudi *online* remi poker untuk mencukupi kebutuhan keluarganya. Motif sebab atau *because motive* adalah proyeksi dari pengalaman aktor yang terdapat makna di dalam tindakannya dan mampu dipahami oleh individu lain. Tindakan berjudi *online* remi poker digunakan sebagai mata pencaharian keluarga yang dilakukan oleh beberapa Individu di Wiyung didasari oleh beberapa motif sebab yang berkaca pada pengalaman di masa lampau. Berdasarkan data yang diperoleh, para informan mempunyai berbagai alasan sebagai faktor pendorong untuk melakukan profesinya sebagai pejudi *online* yakni pertama efektivitas mencari nafkah, profesi pejudi *online* hanya membutuhkan kesabaran yang tinggi dan menunggu kartu yang tepat guna meraih kemenangan untuk mendapatkan uang sebagai nafkah keluarga. Tidak membutuhkan tenaga yang banyak, cukup duduk dan menunggu momen yang tepat. Adanya anggapan dari informan bahwasanya profesinya ini

UNESA Universitas Negeri Surabaya

memiliki efektivitas dalam mencari nafkah untuk kehidupan keluarganya, anggapan tersebut didorong oleh faktor historis semenjak awal bermain hingga sekarang dikalkulasikan sangat menguntungkan bagi dirinya. Profesi sebagai pejudi *online* memberikan kenyamanan bagi dirinya mengingat semenjak awal mula berjudi hingga sekarang dikatakan menguntungkan. Kelanggengan tersebut terbawa hingga memiliki keluarga, dengan menggantungkan pendapatan sehari-hari melalui kegiatan berjudi *online* remi poker. Kedua latar belakang keluarga, keluarga menjadi agen sosialisasi penyebab informan berkeinginan mencoba untuk berjudi. Adanya anggota keluarga yang memainkan judi terlebih dahulu berimbas pada faktor psikologis anggota keluarga yang lain untuk bermain judi. Orang tua yang menjadi teladan dan memberikan contoh yang baik bagi anaknya, bertolak belakang dengan orang tua yang gemar bermain judi. Anak yang mengetahui perilaku orang tuanya berjudi, secara tidak langsung berdampak ke faktor psikis sang anak ke depannya dengan mencoba meniru apa yang dilakukan oleh orang tuanya. Seperti informan alami di mana orang tuanya gemar bermain judi, berdampak pada dirinya di usia dewasa mencoba untuk bermain judi jenis lain hingga perjudian menjadi penyanggah kehidupan keluarganya.

Setelah mendapatkan motif sebab tersebut lalu memunculkan motif tujuan yaitu tujuan yang hendak dicapai dalam menjalankan profesi sebagai pejudi *online*. Terdapat beberapa motif tujuan yang hendak dicapai menjadikan pejudi *online* sebagai profesi yaitu pertama pejudi sebagai mata pencaharian atau profesi, profesi sebagai pejudi merupakan profesi yang menyimpang dari kaidah, nilai dan norma yang berlaku di masyarakat serta terdapat resiko yang harus dihadapi. Kehidupan keluarga menjadi prioritas utama bagi informan yang berprofesi sebagai pejudi. Keadaan tidak memiliki pekerjaan untuk mendapatkan pendapatan setiap harinya, bermain judi remi poker menjadi jalan satu-satunya untuk mendapatkan pendapatan sebab permainan judi remi poker mampu diprediksi oleh informan guna mencari rezeki bagi keluarganya. Susahnya mencari pekerjaan di era sekarang menambah kelanggengan informan untuk tetap melanjutkan profesinya sebagai pejudi *online*. Kedua, mencukupi kebutuhan keluarga, kepala rumah tangga yang tidak memiliki pekerjaan atau menjadi pengangguran, berlari ke dunia perjudian menjadi faktor pemecah masalah untuk mendapatkan nafkah setiap hari bagi keluarganya. Di dalam perjudian remi poker hanya membutuhkan modal sedikit yang mampu mendapatkan keuntungan berkali lipat dari

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

modal yang dimiliki. Hal tersebut terpaksa dilakukan oleh seorang kepala rumah tangga supaya dapat mencukupi kebutuhan sehari-hari keluarganya, dengan demikian kepala rumah tangga tersebut menganggap dirinya telah melakukan tanggung jawabnya, meski jalan yang ditempuh bertentangan dengan nilai dan norma masyarakat.

Daftar Pustaka

Depdiknas. 1989. *Kamus Besar bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Duvall dan Logan. 1986. *Marriage & Family Development*. New York: Harper & Row Publisher.

Fauzi, Agus Machfud. 2019. *Sosiologi Agama*. Surabaya: UNESA.

Froom, Erich. 2018. *Seni Mencintai*. Yogyakarta: Basabasi.

Gillin, John Lewis dan John Philip Gillin.1954. *Cultural Sociology*. New York: The Macmillan Company.

Goodie, William J. 2004. *Sosiologi Keluarga*. Jakarta: Bumi Aksara.

Jarvis, P. 1983. *Professional Education.* London:Routledge.

Kardinah, N. 2017. *Keluarga Dan Problematikanya Menuju Keluarga Sakinah (Tinjauan dalam Persfektif Marrital Psikologi)*. Psympathic, 1(1), 12.

Kartono, Kartini. 1981. *Pathologi Social*. Jakarta: Rajawali.

Kawasti, Risky. *Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif*. 17.

Kurniawan, Agung. 2014. *Judi Sepakbola Online Pada Kalangan Mahasiswa Di Yogyakarta*. Eprints UNY, 21.Narwoko, J Dwi dan Bagong S. 2004. *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Natawijaya, Rochman. 1980. *Psikologi Umum dan Sosial.* Jakarta: Abadi.

Pardian, Peri. 2015. *Dampak Perjudian Terhadap Perekonomian Masyarakat Di Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo*. 13.

Prabasmoro, Aquarini Priyatna. 2006. *Kajian Budaya Feminis*. Yogyakarta: Jalasutra.

Putra, Nuraga Sugiyarto. 2017. *Judi Sepak Bola Online Di Kalangan Mahasiswa Univeristas Riau*. JOM FISIP, 4(1), 15.

Ritzer, George. 2012. *Teori Sosiologi.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Ritzer, George. 2013. *McDonaldisasi Masyarakat.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Ritzer, George. 2013. *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda*. Jakarta: PT Raja Grafindo Jakarta.

Sadewo, FX Sri. 2016. *Meneliti Itu Mudah*. Surabaya: Unesa University Press.

Suhada, Roby. 2018. *Makna Judi Online Bagi Remaja Di Kota Surabaya*. Repository Unair, 21.

Yusuf, A. Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Zainal, Nazaruddin. 2018. *Football Online Gambling (Case Study In*

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Universitas Negeri Makassar). IAIN Palopo, 1(1), 10.

Sumber Internet

Bigscaleracing.com. 2019. *Tipe Susunan Kombinasi Kartu Jackpot Poker*. https://www.bigscaleracing.com/tipe-susunan-kombinasi-kartu-jackpot-poker/. (diakses pada 11 Desember 2020).

CnnIndonesia.com. 2020. *Menkominfo Akui Kewalahan Blokir Situs Judi Online*. https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200311180408-185-482593/menkominfo-akui-kewalahan-blokir-situs-judi-online. (diakses pada 17 Februari 2021).

Detiknews.com. 2019. *Dua Arena Judi Di Surabaya Digerebek, Polisi Tahan 62 Orang, Dua WN Malaysia*. https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-4794575/dua-arena-judi-di-surabaya-digerebek-polisi-tahan-62-orang-dua-wn-malaysia. (diakses pada 8 Desember 2020).

Kaskus. 2017. *Sejarah Judi Dunia dan Indonesia*. https://www.kaskus.co.id/thread/5871d7a22e04c8ed398b4569/sejarah-judi-dunia-dan-indonesia/. (diakses pada 26 Mei 2020).

Merdeka.com. 2019. *Kisah Denise Coates, CEO dengan Gaji Tertinggi Sekaligus Ratu Judi Berharta Rp170 T*. https://www.merdeka.com/uang/kisah-denise-coates-ceo-dengan-gaji-tertinggi-sekaligus-ratu-judi-berharta-rp-170-t.html. (diakses pada 26 Mei 2020).

Sehatq.com. 2020. *Klasifikasi Umur Menurut WHO Dan Masalah Kesehatannya*. https://www.sehatq.com/artikel/risiko-penyakit-berdasarkan-klasifikasi-umur-menurut-who. (diakses pada 16 Februari 2021).

Viva.co.id. 2010. *Sejarah Judi Legal Di Indonesia*. https://www.viva.co.id/berita/nasional/146129-sejarah-judi-legal-di-indonesia. (diakses pada 11 Desember 2020).

UNESA
Universitas Negeri Surabaya