

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Koa atau ceki merupakan salah satu permainan kartu yang ada di Minangkabau. Pada bagian depan kartu terdapat motif yang berbeda sebanyak 30 macam. Pada bagian belakang kartu hanya bagian polos yang berwarna kuning. Permainan koa ini menggunakan 180 kartu dimana setiap motif kartu diulang sebanyak enam kali. Menurut cerita dari para tertua adat di Minangkabau, permainan koa ini berasal dari China. Tidak ada pembahasan tertulis yang membahas tentang permainan ini, hanya cerita turun temurun dari mulut ke mulut oleh orang kepada generasi-generasi selanjutnya. Kebanyakan dari mereka hanya mengetahui cara-cara bermainnya saja, tetapi tidak mengetahui bagaimana permainan koa ini bisa masuk ke daerah Minangkabau.

Awalnya permainan koa ini hanya merupakan permainan biasa yang dianggap sebagai hiburan, permainan ini dulunya dimainkan ketika ada warga yang hendak melakukan resepsi pernikahan. Kemudian sipemilik rumah memanggil orang-orang yang berada disekitarnya untuk meramaikan rumahnya pada malam hari sebelum dimulainya acara pernikahan atau baralek, permainan koa ini telah menjadi hobi dan hampir dikatakan sebagai tradisi. Namun pada akhirnya permainan ini dijadikan ajang untuk taruhan sehingga permainan ini di kategorikan dalam bentuk judi.

Soerjono (2006:22) memaparkan bahwa masyarakat adalah suatu sistem dari kebiasaan, cara-cara, dari wewenang dan kerjasama dari berbagai kelompok, penggolongan, dan pengawasan tingkah laku serta kebiasaan manusia. Salah satu

kebiasaan buruk yang telah menjadi tradisi di masyarakat adalah judi, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Poerwadarminta, 1995:419) perjudian adalah permainan dengan memakai uang sebagai taruhan, dan berjudi adalah mempertaruhkan sejumlah uang atau harta benda dalam permainan tebakan berdasarkan kebetulan, dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta dengan jumlah yang lebih besar dari pada jumlah uang atau harta yang semula. Judi adalah salah satu penyakit masyarakat yang masih bertahan hingga saat ini dan sulit untuk dihilangkan dari masa ke masa. Mulai dari bandar hingga kaki tangannya pun seolah tidak ada habisnya dengan berbagai macam jenis judi yang ada di kalangan masyarakat. Mulai dari judi ala tradisional seperti koa sampai pada dengan judi via sms bahkan sampai memanfaatkan teknologi seperti judi online di dunia maya. Masyarakat penggemar judi tinggal memilih sesuai isi kantongnya. Penjelasan tentang judi ini juga telah dicantumkan dalam Pasal 303 ayat (3) KUHP mengartikan judi sebagai: Tiap-tiap permainan yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada keuntungan- keuntungan saja dan juga kalau pengharapan itu jadi bertambah besar karena kepintaran dan kebiasaan permainan.

Kartono (2015:78) perjudian itu membuat orang menjadi malas, tidak mengenal rasa malu, berkulit dan bermuka tebal. Jika modal atau uang nya habis, dia bisa menjadi kalap atau tidak sadar, lalu sampai hati merampas hak milik orang lain, merampok atau mencuri. Sebaliknya jika dia menang berjudi, maka hatinya menjadi senang, sifatnya sangat royal, boros, tanpa pikir, pongah, dan

lupa daratan. Pola berjudi itu mendorong orang untuk selalu berebut kemenangan, dan menjadikan dirinya serakah serta gila kemenangan.

Begitu pula halnya dengan masyarakat yang ada di Painan Timur, di mana sebagian masyarakatnya melanggar norma-norma dan nilai yang ada ditengah masyarakat itu sendiri baik itu norma-norma agama, hukum, adat istiadat dan sebagainya. Pelanggaran norma-norma yang dilakukan oleh masyarakat itu sendiri yaitu berjudi. Berjudi adalah salah satu bentuk pelanggaran norma-norma yang telah dilakukan oleh masyarakat Painan Timur. Dilihat dari lingkungan sosial seolah-olah berjudi ini tidak dipersoalkan, akibatnya mereka yang sebelumnya tidak bermain judi pada akhirnya ikut-ikutan mencoba bermain judi. Hilangnya semangat tolong-menolong yang berdampak kepada masyarakat itu sendiri yang tidak tahu harus kepada siapa untuk mengadu dan meminta tolong, sehingga mereka memutuskan untuk mengadu nasib dengan bermain judi koa. Realita dari pola hidup yang cenderung konsumtif dan ditambah lagi dengan meningkatnya harga-harga kebutuhan pokok akibat laju inflasi perekonomian yang tidak stabil, membuat setiap orang ingin mencapai segala sesuatunya dengan cara-cara yang praktis atau menurutnya mudah untuk dilakukan termasuk berjudi. Ironisnya, para pelaku perjudian sering bermain judi di tempat-tempat umum, seperti *warung* dan *rumah* serta membentuk kelompok di tempat tertentu.

Warung kopi adalah warung yang sering dikunjungi oleh masyarakat berbagai latar belakang, sosial budaya untuk berkumpul, berdiskusi, ngobrol santai, dialog warga, opini masyarakat berbagai macam latar belakang, wawancara, minum bersama untuk mendapatkan suatu informasi bermanfaat yang

didapatkan. Warung kopi secara esensial menyediakan kopi, teh dan minuman panas lainnya, serta menyajikan makanan ringan. Semenjak maraknya perjudian koe di Painan Timur, fungsinya warung kopi dulu sebagai tempat duduk minum kopi dan bercengkrama melepas penat atau lelah sehabis bekerja, sekarang sudah berubah fungsi menjadi tempat bermain judi koe. Di Painan Timur sendiri tidak terlalu banyak tempat hiburan, salah satu hiburan untuk menghilangkan masalah itu dengan bermain judi koe yang mempertaruhkan rupiah. Dengan adanya taruhan masyarakat yang ikut permainan ini merasa lebih tertantang untuk ikut bermain. Besarnya uang yang dijadikan taruhan dalam permainan judi menjadi salah satu hal yang memberi semangat kepada sipemain agar dapat ikut dalam permainan dan memenangkannya. Hal ini sebenarnya tidak layak untuk di pertontokan karena sangat berpengaruh negatif terhadap orang-orang di sekitarnya. Akan tetapi, bagi pemilik warung kegiatan perjudian ini menyebabkan warungnya semakin ramai dikunjungi dan sangat menguntungkan bagi mereka, akibatnya perekonomian mereka menjadi lebih baik. Inilah alasan mengapa warung perjudian tetap eksis.

Seharusnya masyarakat lebih mementingkan perekonomiannya di bandingkan dengan bermain judi koe, tetapi malah sebaliknya masyarakat tidak mementingkan perekonomiannya melainkan mereka lebih sibuk untuk bermain judi koe, karena mereka berekspektasi dalam bermain judi koe ini jika mereka menang uang di dapatkan lebih banyak dibandingkan mereka harus bekerja dengan waktu yang telah ditentukan. Semua lapisan masyarakat baik itu tetangga, orang-orang yang tidak ikut dalam bermain judi yang berada disekitar warung

merasa resah. Sebagian dari masyarakat sekitar warung sudah melakukan pendekatan dengan pemilik warung dan para pemain judi koa dengan menyampaikan pendapat dan keluhan mereka terhadap perbuatan yang mereka lakukan itu sudah menyimpang dari ajaran Agama Islam dan adat istiadat masyarakat Minangkabau yaitu "*Adat Basandi Syarak, Syarak Basandi Kitabullah*". Sikap dan perbuatan mereka setiap malam yang selalu bersorak, berteriak dan tertawa dengan keras juga sangat mengganggu ketentraman dan kenyamanan waktu istirahat masyarakat sekitar warung dan juga memberikan contoh yang tidak baik untuk generasi berikutnya. Akan tetapi aspirasi masyarakat sekitar tidak diindahkan oleh pemilik warung dengan alasan dengan adanya keramaian ini maka pemasukan warungnya pun bertambah dan perekonomian keluarganya semakin membaik, apalagi biaya hidup yang dibutuhkan setiap hari semakin mahal. Begitu juga dengan pemain judi koa, rasa ketidakpedulian mereka terhadap gangguan yang mereka timbulkan mencerminkan tenggang rasa antar masyarakat sudah mulai menurun. Akibatnya perjudian koa ini sulit untuk diatasi, karena kecilnya pendapatan uang hasil bekerja yang menjadi salah satu penyebab makin menjamurnya perjudian baik itu perjudian tradisional maupun perjudian online. Sehingga dari perilaku tersebut bisa mengakibatkan kemerosotan moral, meningkatnya tindak kriminalitas, menurunnya tingkat kesejahteraan keluarga, dan mengalami kesenjangan sosial. Walaupun sudah diadakan sosialisasi dari ninik mamak, alim ulama, razia dari Satpol PP dan Pihak Berwajib atau Kepolisian, semua tidak memberikan efek jera terhadap para pemain. Ditambah sebagian lain dari masyarakat sekitar warung yang masih ada hubungan

persaudaraan dengan pemilik warung yang terlihat santai, nyaman dan tidak merasa terganggu dengan keberadaan warung dengan aktivitas setiap malamnya, sehingga masyarakat sekitar warung yang merasa keberatan tadi tidak berdaya untuk melarang perjudian koa ini untuk tetap berlangsung dan tetap eksis sampai saat ini.

Akibat tidak adanya suatu sistem sosial yang melaksanakan pengendalian secara sempurna terhadap anggota masyarakat, seperti yang dikemukakan oleh Selo Soemardjan meskipun tentramnya suatu masyarakat pasti ada saja yang ditemui anggota masyarakatnya yang menyimpang. (Soekanto, dalam Astuti 2006:3), begitu pula pelanggaran judi di Indonesia. Reckless (Bawengan, 1991: 31) mengatakan bahwa rumah tangga atau keluarga bisa merupakan korban sekaligus pencipta perilaku kriminalitas seperti berjudi. Yang dimaksud dengan rumah tangga sebagai korban adalah pelaku kriminalitas dalam hal ini contohnya penjudi oleh salah satu anggota keluarga membawa pengaruh buruk bagi keluarga tersebut. Sedangkan yang dimaksud keluarga sebagai pencipta perilaku kriminalitas seperti berjudi adalah keluarga sebagai lingkungan yang merangsang tindak kriminalitas dalam hal ini perilaku penjudi bagi anggota keluarga. Rumah tangga yang *broken home* sangat banyak mendorong terwujudnya kejahatan. Kurangnya kesadaran masyarakat tentang hukum pada akhir-akhir ini. Sebenarnya kita tidak bisa menyalahkan begitu saja masyarakatnya, tetapi kita juga harus melihat mengapa masyarakat bersifat apatis terhadap hukum yang ada. Sempat terjadi razia pada 3 tahun lalu yang dimana pelaku terdiri dari 4 orang 2 diantaranya

masih pelajar SMA dan 2 lagi orang dewasa. Info ini di dapatkan dari seorang ninik mamak selaku tokoh masyarakat daerah Painan Timur.

Tabel 1.1

Warung Yang Biasa dijadikan Tempat Berjudi

Nama Warung	Tahun Berdiri	Barang Yang Dijual
Anter	1981	<ul style="list-style-type: none"> - Mie Rebus/Goreng - Teh Telur - Teh Es/Panas - Kopi/Susu - Fanta Susu - Susu Soda - Makanan Ringan - Cappucino Es/Panas
Mami	2009	<ul style="list-style-type: none"> - Mie Rebus/Goreng - Teh Es/Panas - Kopi/Susu - Ale-Ale, Teh Gelas - Makanan Ringan
Tek De	2015	<ul style="list-style-type: none"> - Mie Rebus/Goreng - Nasi Goreng - Gorengan - Teh Telur - Kopi/susu - Teh Es/Panas - Cappucino Es/Panas
Ibu	2016	<ul style="list-style-type: none"> - Nasi Goreng - Mie Rebus/Goreng - Kopi/Susu - Teh Es/Panas - Cappucino Es/Panas
Tapi Aia	2015	<ul style="list-style-type: none"> - Fanta Susu - Teh Es/Panas - Teh Telur - Cappucino Es/Panas - Kopi/Susu

Sumber: Data Primer

Fokus penelitian ini adalah mengkaji alasan masyarakat membiarkan warung harian menjadi tempat perjudian koe yang tetap eksis pada warung- warung yang ada di Painan Timur yang dimana masyarakat sadar akan dampak yang terjadi dari judi koe ini, dan pemerintah telah memberikan Undang-undang tentang perjudian dan sanksi bagi pelaku judi yang tertangkap pada saat bermain judi. Untuk mengetahui alasan masyarakat membiarkan warung perjudian koe ini tetap eksis tentunya tidak bisa hanya dengan mengasumsikan dan menduga melainkan perlu di kaji secara ilmiah. Berdasarkan fenomena tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Alasan Tempat Warung Perjudian Koe Tetap Eksis Di Painan Timur Kecamatan IV Jurai Kabupaten Pesisir Selatan”**

1.1 Rumusan Masalah

Warung yang semula hanya tempat duduk minum kopi dan bercerita seputar pekerjaan serta tempat untuk melepaskan penat sepulang bekerja, sekarang telah beralih fungsi menjadi tempat bermain judi. Berlangsungnya judi koe ini membuat masyarakat merasa resah akibat perjudian koe yang sulit untuk diatasi, karena kurangnya upah dari hasil pekerjaan mereka. Kurangnya kesadaran masyarakat tentang hukum membuat mereka menjadi apatis dan tidak menghiraukan akibat yang bisa terjadi di kemudian hari jika mereka tertangkap pada saat bermain judi.

Dilihat dari keadaan masyarakat yang masih membiarkan warung yang di jadikan tempat berjudi sehingga pelaku menjadikan perjudian sebagai alternatif dalam mencari uang guna untuk menambah uang dari upah pekerjaan mereka.

Dilihat dari banyaknya masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari membuat mereka memilih bermain judi koa untuk menghilangkan sejenak masalah yang mereka hadapi.

Dilihat dari pemilik warung yang membiarkan warungnya tetap eksis untuk permainan judi koa karena beralasan dengan adanya permainan judi koa ini warungnya menjadi semakin ramai sehingga menguntungkan dan dapat menambah pemasukan. Pemasukan yang bertambah inilah yang menjadi tumpuan ekonomi keluarganya untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dari pemilik warung.

Schutz memaparkan bahwa makna muncul ketika dihubungkan dengan pengalaman sebelumnya serta melalui proses interaksi dengan orang lain. Karena itu, ada makna individual, makna kolektif tentang sebuah fenomena. Dari masalah tersebut, pertanyaan dari penelitian ini adalah **“Alasan Tempat Warung Perjudian Koa Tetap Eksis Di Painan Timur?”**

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah:

a. Tujuan Umum

Mendeskripsikan alasan (motif) masyarakat membiarkan warung perjudian koa tetap eksis di Painan Timur.

b. Tujuan Khusus

1. Mendeskripsikan *because of motive* alasan tempat warung perjudian koa tetap eksis di Painan Timur Kecamatan IV Jurai Kabupaten Pesisir Selatan.
2. Mendeskripsikan *in order to motive* alasan tempat warung perjudian koa tetap eksise di Painan Timur Kecamatan IV Jurai Kabupaten Pesisir Selatan.

1.3 Manfaat Penelitian

a. Aspek Akademik

Memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan mengenai alasan (motif) masyarakat membiarkan warung perjudian koa tetap eksis di Painan Timur Kecamatan IV Jurai Kabupaten Pesisir Selatan pada Sosiologi Perilaku Menyimpang.

b. Aspek Praktik

Sebagai bahan masukan bagi peneliti lain khususnya bagi pihak-pihak yang tertarik untuk meneliti permasalahan ini lebih lanjut.

1.4 Tinjauan Pustaka

1.4.1 Konsep Perjudian

Perjudian menurut Kartono ialah suatu pertarungan dengan sengaja yang mempertaruhkan suatu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai, dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti (Kartono, 2015: 56)

Secara umum judi adalah suatu permainan yang menitikberatkan pada sifat keinginan untuk mendapatkan keuntungan. Sedangkan Dali Mutiara dalam tafsiran KUHP Pidana mengatakan, Permainan judi ini harus diartikan dalam arti yang luas, juga termasuk dalam segala pertarungan tentang kalah menangnya suatu pertandingan atau segala macam pertarungan dalam perlombaan yang diadakan.

Menurut Ivan Nye (terjemahan, 1987), setiap individu mempunyai naluri untung berperilaku menyimpang. Kondisi-kondisi sosial yang patologis telah menyebabkan kontrol orang dewasa (masyarakat) terhadap mereka semakin berkurang. Maka sumber utamanya bukan masalah patologisnya tetapi faktor perubahan kecepatan sosial di tengah-tengah masyarakat, sehingga terjadi banyak kelebihan pada faktor ekonomi dan lingkungan serta lembaga-lembaga sosial. Karena itu norma-norma kontrol dan sanksi sosial menjadi semakin melemah yang membawa mereka bermain judi.

Freud, mengemukakan secara psikologis manusia itu cenderung untuk berperilaku menyimpang, tetapi kuat atau lemahnya perilaku yang muncul tergantung bagaimana masyarakat itu mengontrol atau mengendalikan perilaku individu. Dengan adanya kontrol yang kuat dari individu maupun masyarakat maka individu bisa menjaga perilakunya sesuai dengan norma-norma atau aturan yang sesuai di lingkungan masyarakatnya (terjemahan, 1987).

1.4.2 Penegakan Hukum dalam Masyarakat

Penegakan hukum adalah suatu proses dalam mewujudkan keinginan hukum menjadi kenyataan. Penegakan hukum bukanlah suatu kegiatan yang berdiri sendiri, melainkan mempunyai hubungan timbal balik yang erat dengan

masyarakatnya. Penegakan dalam suatu masyarakat mempunyai kecenderungan tersendiri yang disebabkan oleh struktur masyarakatnya. Struktur masyarakat ini mempunyai kendala, baik berupa penyediaan sarana sosial yang memungkinkan penegakan hukum itu dijalankan, maupun memberikan hambatan yang menyebabkan itu tidak dapat dijalankan atau kurang seksama (Rahardjo, 1983: 30).

Unsur terpenting dalam penegakan hukum ialah masyarakat yang merupakan tempat hukum tersebut diterapkan. Masyarakat mencakup ruang lingkup yang luas, oleh karena itu menyangkut individu-individu pada strata atas, menengah dan bawah. Kalau peraturan sudah baik, tetapi lingkungan masyarakatnya kurang baik maka bisa terjadi masalah. Demikian sebaliknya, jika lingkungan masyarakatnya buruk sedangkan lingkungan masyarakatnya baik, maka bisa berkemungkinan pula timbul masalah (Soekanto, 1982: 16-17).

Untuk mengatasi penyimpangan tersebut diperlukan sebuah penegakan hukum (*law enforcement*). Sistem hukum dan penegakan hukum didasarkan pada azas kesamaan, tetapi ada golongan yang memperoleh tempat yang tinggi dari golongan lain dalam masyarakat. Struktur kekuasaan memberikan kesempatan kepada golongan atau orang-orang yang mempunyai kedudukan yang berkuasa untuk memanfaatkan sumber daya yang tersedia (Soetomo, 1995: 71).

Kesadaran hukum menjadi sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat. Kesadaran hukum ini mutlak diperlukan dan terus dibangun, terutama dalam masyarakat yang sedang menjalankan proses perubahan dari masyarakat tradisional menjadi masyarakat modern. Masyarakat yang keadaannya

seperti itu biasanya mudah berada dalam situasi yang anomik, yakni adanya kekacauan atau kesimpangsiuran nilai antara nilai-nilai yang lama dan baru, maupun antara nilai yang ideal dan konseptual dengan nilai-nilai yang operasional. Pada tatanan perilaku ini dapat terlihat melalui adanya perbedaan antara pola perilaku yang nyata (*actual behavior*) dengan pola perilaku yang dikehendaki oleh hukum (*expected behavior*).

1.4.3 Perilaku Menyimpang

Perilaku menyimpang dikatakan apabila anggapan sebagian masyarakat (minimal disuatu kelompok atau komunitas) perilaku atau tindakan tersebut diluar kebiasaan, adat istiadat, aturan, nilai-nilai atau norma-norma yang berlaku. (Bagong, 2004: 98)

Perilaku menyimpang merupakan sebuah kelainan tingkah laku, perbuatan ataupun tindakan yang bersifat asusila dan pelanggaran terhadap nilai-nilai moral, agama serta ketentuan-ketentuan hukum yang berlaku di masyarakat. Perilaku menyimpang juga bisa didefinisikan sebagai tingkah seseorang yang belum dewasa dengan sengaja melanggar hukum dan diketahui oleh orang tersebut bahwa perbuatannya melanggar hukum (Budirahayu. 2013: 20).

Dalam kehidupan masyarakat, semua tindakan manusia dibatasi oleh aturan (norma-norma) untuk berbuat sesuai dengan sesuatu yang dianggap baik oleh masyarakat. Namun ditengah kehidupan masyarakat kadang-kadang masih dijumpai tindakan-tindakan yang tidak sesuai oleh norma-norma atau aturan yang berlaku pada masyarakat yang disebut dengan perilaku menyimpang.

Lawang, memaparkan bahwa penyimpangan sosial adalah semua norma-norma yang berlaku dalam sistem sosial dan menimbulkan usaha dari mereka yang berwenang dalam sistem itu untuk memperbaiki perilaku menyimpang tersebut.

Apabila berbicara mengenai penyimpangan, sebenarnya tindakan atau perilaku ini sebenarnya sangat beragam, hal ini tergantung dari siapa yang menentukan perilaku tersebut serta dimana tempat perilaku itu terjadi. Ketika suatu perilaku dianggap melanggar norma-norma yang berlaku pada suatu kelompok masyarakat, maka perilaku tersebut dianggap sebagai sesuatu yang menyimpang. Norma, pada hakikatnya merupakan sebuah rumusan pandangan mengenai perilaku yang seharusnya dilakukan atau yang seharusnya tidak dilakukan. (Siahaan, 2009: 9).

1.4.4 Tinjauan Sosiologi

Permasalahan yang diteliti ini berhubungan dengan fenomena warung-warung yang semulanya tempat duduk minum kopi, kemudian beralih menjadi tempat bermain judi. Pemerintah sudah menetapkan undang-undang tentang perjudian tetapi hal ini tidak di tanggapi oleh pemilik warung yang memperbolehkan orang-orang bermain judi di warungnya, dan masyarakat sekitar warung yang membiarkan perjudian koa tetap berlangsung sampai saat ini. Disinilah peneliti tertarik untuk meneliti alasan atau motif dari Alasan Tempat Warung Perjudian Koa Tetap Eksis berlangsung hingga saat ini. Maka digunakan paradigma definisi sosial untuk menjelaskan masalah ini.

Weber mengemukakan paradigma yang mengartikan sosiologi sebagai studi tentang tindakan sosial antar hubungan sosial, yang mana tindakan sosial adalah tindakan individu yang sepanjang tindakannya itu mempunyai makna atau arti subyektif bagi dirinya dan diarahkan kepada orang lain (Ritzer, 2011: 38). Ada tiga teori yang termasuk dalam paradigma sosial, masing-masing: Teori aksi, Interaksionalisme Simbolik, dan Fenomenologi. Ketiga teori ini memiliki pandangan yang sama yaitu manusia aktif dan kreatif. Bahwa realitas sosial bukan merupakan alat yang statis dari paksaan fakta sosial artinya tindakan manusia tidak sepenuhnya ditentukan oleh norma-norma, kebiasaan, nilai-nilai dan sebagainya yang tercakup kedalam konsep fakta sosial (Ritzer, 2011: 43).

Terkait penelitian ini, teori yang di gunakan adalah teori fenomenologi yang dikemukakan oleh Alfred Schutz. Teori fenomenologi Schutz merupakan koreksi dari pendekatan *verstehen* Marx Weber. Konsep ini lebih mengarah pada suatu tindakan bermotif dengan tujuan yang hendak dicapai atau *in order to motive* (Wirawan, 2012: 34). Menurut Schutz tindakan subyektif para aktor tidak muncul begitu saja, tetapi melalui proses panjang dengan mempertimbangkan kondisi sosial, budaya, norma-norma agama etika atas dasar tingkat kemampuan pemahaman sendiri sebelum tindakan itu dilakukan. Schutz berasumsi bahwa keseharian senantiasa merupakan suatu yang intersubyektif dan pengalaman penuh makna. Dengan begitu tindakan sosial adalah tindakan subyektif yang sebelumnya mengalami proses intersubyektif berupa hubungan tatap muka yang bersifat unik.

Sebelum masuk ke tataran *in order to motive*, menurut Schutz ada tahapan *because motive* (Wirawan, 2012: 136-137). Schutz menekankan hubungan antara pengetahuan dengan perilaku sehari-hari sebagai makhluk sosial. Schutz memperjelas bahwa makna dari suatu tindakan manusia, kita tidak memulai dari memahami makna suatu tindakan, tetapi yang harus dilakukan adalah menemukan apa yang mau dicapai oleh tindakan tersebut. Dalam dunia keseharian merupakan suatu intersubjektif, yaitu dalam kesadaran seseorang terdapat kesadaran orang lain. Ada empat unsur pokok pada teori ini:

1. Perhatian terhadap aktor, adalah manusia bukan sekedar obyek tetapi sekaligus merupakan pencipta dari dunianya sendiri, sebagaimana ia menginterpretasikan tingkah lakunya sendiri.
2. Memusatkan perhatian kepada kenyataan yang penting dan sikap yang alamiah. Alasannya yaitu bahwa tidak keseluruhan gejala kehidupan sosial mampu diamati, karena itu perhatian harus dipusatkan kepada gejala yang penting dari tindakan manusia sehari-hari dan terhadap sikap yang wajar.
3. Memusatkan perhatian kepada masalah mikro, yakni mempelajari proses pembentukan dan pemeliharaan hubungan sosial pada tingkat interaksi tatap muka.
4. Memperhatikan pertumbuhan, Proses dan perubahan tindakan, serta memahami bahwa norma-norma dan aturan yang mengendalikan tindakan manusia dinilai sebagai hasil interpretasi si aktor terhadap kejadian yang dialaminya.

Teori fenomenologi (Schutz) melihat bahwa tindakan manusia menjadi suatu hubungan sosial bila manusia memberikan arti atau makna tertentu terhadap

tindakan itu sebagai sesuatu yang penuh arti (Ritzer, 2011: 60-62). Dalam dasar pemikiran fenomenologi sosiologi Schutz konsep tentang “*store of knowledge*” dan “*stock of knowledge on hand*” merupakan unsur yang sangat penting dalam menginterpretasikan pengalaman dan observasi. Seorang individu tidak dapat mengidentifikasi situasi yang ia definisikan sendiri.

Menurut Schutz seseorang tidak dapat membuat rencana untuk beberapa menit kedepan tanpa berdialog dengan “*stock of knowledge*” yang ia miliki dan terstruktur dalam berbagai cara. Menurut Craib (dalam Damsar, 2015: 152) dunia ini, *stock of knowledge* (kumpulan pengetahuan) yang dimiliki, yaitu mengklasifikasikan dengan melihat kesemaannya dengan orang lain.

Schutz membuat suatu perbedaan terhadap motif-motif dari sebuah tindakan agar kita bisa memahami sebuah tindakan, yakni:

1. *Because Motive* (motif sebab), adalah suatu tindakan yang diarahkan pada pengalaman masa lalu seseorang. Motif seseorang individu dalam melakukan sesuatu didasarkan pada pengalaman yang ada pada dirinya.
2. *In order to motive* (motif akibat), yakni suatu tindakan atau motivasi yang tumbuh dan timbul karena melihat adanya nilai-nilai tertentu terhadap seseorang untuk jangkauan masa yang akan datang (Craib, 1986 dalam Akman, 2013: 19).

1.4.5 Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yakni penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya adalah penelitian oleh Irvan Wahyudi (2015) yang berjudul “Faktor Penyebab Judi Koa Dikalangan Masyarakat Di Dua Jorong

Pada Nagari Tigo Jangko”. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan faktor penyebab masyarakat melakukan permainan judi Koa di Dua Jorong Pada Nagari Tigo Jangko Kecamatan Lintau Buo. Hasil dari penelitian ini memaparkan bagaimana dampak kebiasaan buruk masyarakat Nagari Tigo Jangko yang menggunakan uang hasil kerja untuk bermain judi koa, hal ini tak lepas dari keberadaan warung tempat orang biasa minum kopi.

Penelitian kedua yang relevan adalah penelitian dari Sri Maryati Deliana (2014) yang berjudul “Perilaku Judi Togel Kupon Togel Pada Remaja Desa Sukorejo Kabupaten Kendal”. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui perilaku judi kupon togel yang dilakukan remaja desa Sukorejo Kabupaten Kendal dan faktor-faktor yang melatar belakangi munculnya perilaku judi kupon togel pada remaja desa Sukorejo, Kabupaten Kendal. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pola perilaku judi kupon togel memberikan banyak dampak negatif terhadap para pelakunya dalam hal ini ialah remaja, dampak negatif berupa perubahan perilaku pada remaja, seperti menjadi malas belajar, sering bolos sekolah, sering berbohong, melakukan tindakan kriminal seperti mencuri.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian dari Arsidin (2015) yang berjudul “Dampak Judi Togel (Toto Gelap) Terhadap Kesejahteraan Masyarakat Desa Jipang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa”. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat beberapa faktor penyebab maraknya judi togel di masyarakat desa Jipang, yaitu faktor sosial ekonomi, faktor situasional, keingintahuan dll. Guna mengatasi maraknya perjudian togel ini maka pemerintah setempat bersama tokoh masyarakat, adat, pemuda serta elemen masyarakat itu

sendiri berupaya menggiatkan program pencerahan qalbu iman serta sosialisasi betapa pentingnya sadar hukum.

Bedanya dengan penelitian yang peneliti lakukan lebih melihat kepada Alasan tempat warung perjudian koa tetap eksis di Painan Timur. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Irvan Wahyudi lebih memfokuskan kearah faktor penyebab masyarakat melakukan judi koa di Dua Jorong Pada Nagari Tigo Jangko Kecamatan Lintau Buo.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Pendekatan dan Tipe Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor Metode Kualitatif ialah sesuatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa data tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati dan menganalisis data berupa kata-kata (lisan maupun tulisan) dan perbuatan-perbuatan manusia serta peneliti tidak berusaha menghitung atau mengkuantifikasikan data kualitatif yang diperoleh dan dengan demikian tidak menganalisis angka. Metode kualitatif dipilih dengan tujuan untuk mengupayakan suatu penelitian dengan gambaran yang sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta dari suatu peristiwa serta sifat tertentu (Moleong, 1994:3).

Chadwick mengatakan bahwa metode kualitatif mampu menemukan definisi suatu gejala sosial dari subyeknya, definisi tersebut meliputi perilaku, motif subyek, perasaan dan emosi dari orang yang diamati. Sedangkan Afrizal mengatakan, metode kualitatif memahami realitas sosial sebagai realitas subyektif

dan intersubjektif, yang mengkaji bagaimana manusia memandang dirinya dan realitas sosial. Afrizal juga mengutip dari Creswell (1994), mengatakan realitas sosial dipahami sebagai realitas yang dibangun oleh manusia (Afrizal, 2005: 12).

Blumer mengungkapkan pemahaman relitas sosial yang mendasari pemilihan metode kualitatif, Blumer mengatakan bahwa tindakan manusia yaitu konsekuensi dari interpretasi tentang realitas sosial yang diperoleh dari interaksi sosial (Poloma, 2000: 258). Manusia memilih, memeriksa, berpikir, mengelompokkan dan mentransformasi makna dalam hubungan serta situasi dimana dia ditempatkan dan arah tindakannya.

Sesuai dengan tujuan penelitian, maka tipe yang dipakai dalam penelitian ini adalah tipe deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bermaksud memberi gambaran atau menganalisis suatu penelitian tetapi tidak digunakan untuk menarik kesimpulan yang lebih luas. Dapat diketahui bahwa penelitian deskriptif mencoba untuk mencari data seluasnya dalam rangka mencari kondisi sosial dari kelompok manusia (Moleong, 2004:3). Penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan atau menjelaskan serta mendeskripsikan alasan tempat warung judi koa tetap eksis di Painan Timur.

1.6.2. Informan Penelitian

Menurut Afrizal, (2014:139) Informan penelitian adalah orang yang memberikan informasi baik tentang dirinya atau orang lain maupun suatu kejadian kepada peneliti atau pewawancara mendalam. Mereka tidak dipahami sebagai objek, sebagai orang yang memberikan responden terhadap suatu (hal-hal yang berada di luar diri mereka), melainkan sebagai subjek. Ada dua kategori informan:

informan pengamat dan informan pelaku. Informan pengamat adalah informan yang memberikan informasi tentang orang lain atau suatu kejadian kepada peneliti. Kategori informan ini dapat orang yang tidak diteliti dengan kata lain orang lain yang mengetahui orang yang kita teliti. Mereka dapat disebut sebagai saksi dalam suatu kejadian atau pengamat lokal, kata informan harus dibedakan dari kata responden. Informan adalah orang-orang yang memberikan informasi baik tentang dirinya maupun orang lain tahu suatu kejadian, sedangkan responden adalah orang-orang yang hanya menjawab pertanyaan-pertanyaan pewawancara bukan memberikan informasi atau keterangan.

Ada dua kategori informan menurut Afrizal (2014: 139) di antaranya:

1. Informan Pelaku, yaitu informan yang memberikan keterangan tentang dirinya, tentang perbuatannya, pikirannya, tentang interpretasinya (maknanya), atau tentang pengetahuannya. Mereka adalah subjek dari penelitian itu sendiri. Informan pelaku adalah pemilik warung.
2. Informan Pengamat, yaitu informan yang memberikan informasi tentang orang lain atau suatu kejadian atau suatu hal kepada penulis. Informan kategori ini dapat orang yang tidak diteliti dengan kata lain orang yang mengetahui orang yang kita teliti atau agen kejadian yang diteliti. Mereka disebut sebagai saksi suatu kejadian atau pengamat local. Informan pengamat penelitian ini adalah Wali Nagari, tetangga, pemuda, Niniak Mamak, Pemuka Agama yang berada di Painan Timur.

Untuk mendapatkan data pada penelitian ini digunakan teknik *purposive sampling*. Teknik ini dilakukan dengan mencari informan yang sesuai dengan

kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan peneliti sebelum melakukan penelitian, peneliti telah mengetahui identitas orang-orang yang dijadikan informan penelitian sebelum melakukan penelitian. Kegunaan teknik ini sebagai mekanisme disengaja yang berarti sebelum melakukan penelitian kriteria tertentu yang mesti dipenuhi oleh orang yang dijadikan sumber informasi. Selain itu penulis dapat mempedomani pencarian informan penelitian berdasarkan kriteria pencarian diatas.

Penelitian kualitatif tidak berpatokan terhadap jumlah informan yang harus diwawancarai, melainkan terhadap kualitas data yang telah dikumpulkan. Pada hal ini validasi data (data yang dikumpulkan benar-benar menggambarkan atau menunjukka sesuatu yang ingin diketahui), dan adapun maksud dari kriteria tertentu yang telah peneliti tetapkan berguna untuk memberikan informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian (Afrizal, 2014: 140).

Adapun informan pengamat dan pelaku dalam penelitian dan sesuai penetapan kriteria-kriteria informan tersebut antara lain:

1. Wali Nagari Painan Timur.
2. Ninik Mamak selaku tokoh masyarakat yang mengetahui warung dijadikan tempat berjudi koa atau ceki.
3. Pemuda yang mengetahui warung dijadikan tempat berjudi koa/ceki.
4. Tetangga yang mengetahui warung dijadikan tempat berjudi koa/ceki.
5. Pemilik warung yang warungnya dijadikan tempat judi koa.
6. Satpol PP yang melakukan razia.

Table 1.2

Data Informan

No	Nama	Umur	Pekerjaan	Kategori Informan
1.	Rahma Dayanti	57 tahun	Ibu Rumah Tangga	Pengamat
2.	Aulia Putri	59 tahun	Ibu Rumah Tangga	Pengamat
3.	Ikhwan Andika	29 tahun	Sopir Ambulance	Pengamat
4.	Syafira Aghnia	29 tahun	Ibu Rumah Tangga	Pengamat
5.	Refky Maulana	26 tahun	Pedagang	Pengamat
6.	Fitri	32 tahun	Ibu Rumah Tangga	Pengamat
7.	Rizky	26 tahun	Pemuda	Pengamat
8.	Resky Rahman (kiki)	35 tahun	Pengurus Masjid	Pengamat
9.	Syahrifal	61 tahun	Pensiunan Rumah Sakit	Pengamat
10.	Faisal	43 tahun	Satpol PP	Pengamat
11.	Hendra Ardison Chandra S.E	45 Tahun	Wali Nagari	Pengamat
12.	Buk Ide	63 tahun	Pemilik Warung	Pelaku
13.	One Jusni	65 tahun	Pemilik Warung	Pelaku
14.	Uda doni	39 tahun	Anak pemilik warung	Pelaku
15.	Uda donal	37 tahun	Anak pemilik warung	Pelaku

1.6.3 Data yang diambil

Data penelitian, data yang dikumpulkan melalui dua sumber yaitu data primer dan data sekunder.

- a) Data primer adalah data yang diperoleh di lapangan pada saat proses penelitian berlangsung, data ini yang didapat langsung dari sumbernya yakni para informan dengan melakukan wawancara mendalam. Adapun data primer yang diambil yaitu motif alasan tetap eksis warung judi koa di Painan Timur. Motif

itu terbagi menjadi dua yaitu *because motive* adalah latar belakang pemilik warung terkait dengan identitas pemilik warung tersebut, serta dorongan apa yang melatar belakangi pemilik warung membiarkan untuk bermain judi dan *in order to motive* yaitu mengetahui tujuan pemilik warung membiarkannya dan mengetahui keinginan pemilik warung selanjutnya. Asumsi masyarakat mengenai warung sebaiknya warung hanya digunakan sebagai tempat jual beli barang harian untuk mencukupi kebutuhan masyarakat bukan memfasilitasi tempat perjudian karena dapat meresahkan warga dan merujuk kepada perilaku penyimpangan.

- b) Data sekunder yaitu data yang diperoleh melalui studi kepustakaan adalah dengan mempelajari bahan-bahan tertulis, hasil penelitian, literatur, majalah, koran, artikel, *website* atau studi dokumentasi yang diperoleh dari instansi terkait. Setelah mendapatkan informasi dari data primer maka untuk lebih mengakuratkan data peneliti menggunakan data sekunder yakni data pendukung yang diperoleh dari tetangga warung, pemuda, niniak mamak dan pemuka agama.

1.6.4 Teknik dan Proses Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara untuk mengumpulkan data. Sedangkan alat yaitu benda yang digunakan untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan studi kepustakaan yang dimana kegiatannya saling mendukung dan melengkapi. Berdasarkan metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif maka peneliti

menggunakan metode observasi dan wawancara mendalam sebagai teknik pengumpulan data, yakni:

A. Observasi

Observasi adalah suatu teknik pengumpulan data yang berusaha menyoroti, turun langsung, serta mengamati fenomena sosial secara langsung dari setiap aktivitas subjek penelitian. Adapun orang-orang yang di observasi adalah masyarakat yang terdiri dari tokoh niniak mamak, pemilik warung, pemuda dan tetangga warung. Observasi dilakukan di sekitaran Painan Timur. Teknik observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah "*participant observation*", adalah mengadakan pengamatan dan mendengarkan secara cermat sampai pada hal yang sekecil-kecilnya (Moleong, 1995:117). Peneliti secara langsung ikut melibatkan diri untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat. Pengamatan disini bertujuan untuk mengetahui sesuatu yang sedang terjadi atau yang sedang dilakukan merasa untuk dilihat sendiri, mendengarkan sendiri atau merasakan dengan sendiri (Afrizal, 2014:21).

Pada bulan Oktober 2020 peneliti turun ke lapangan di malam hari pukul 20.00 WIB sampai pukul 01.00 WIB, untuk melihat permainan judi koa yang dilakukan di warung buk Ide yang sudah berdiri semenjak 10 tahun yang lalu. Para pemain bermain dengan dua metode permainan yang pertama bermain *minum* yaitu bermain bertaruh makan dan minum sistem pembayarannya siapa yang kalah itulah yang akan membayar makan dan minum termasuk uang kartu koa dan ada juga yang bermain *klorok* yaitu permainan dengan menggunakan uang sebagai taruhannya dengan nominal Rp.20.000 – Rp.100.000 permainan itu

tetap berlangsung tanpa adanya larangan dari pemilik warung, yaitu Buk Ide seorang ibu rumah tangga yang berusia 63 tahun. Dengan alasan semakin ramai pengunjung di warungnya, semakin bertambah pemasukannya. Sehingga sangat membantu perekonomian keluarganya, yang setiap hari didapatkan hanya dari penghasilan warung. Dari penghasilan warunglah beliau bisa memenuhi kebutuhan sehari-hari keluarganya, ditambah lagi semakin berkembangnya perekonomian semakin mahal dan semakin meningkatnya biaya kebutuhan sehari-hari, yang menuntut beliau untuk menutup mata terhadap perjudian koa yang dilakukan di warungnya. Peneliti di lapangan memperhatikan keadaan di sekitar lingkungan warung yang ramai oleh warga dan orang-orang yang lewat, terlihat beberapa warga yang merupakan saudara dari pemilik warung membiarkan perjudian itu berlangsung dengan beraktivitas sehari-hari seperti biasanya dan ada juga yang terlihat tidak senang melihat perjudian itu dengan melihtakan wajah yang tidak ramah dan tatapan marah kepada para pemain dan pemilik warung yaitu buk Ide. Hal ini terlihat dengan sikap pemain yang selalu berteriak dan tertawa dengan keras pada saat permainan berlangsung dan disaat salah satu dari pemain yang menang ataupun kalah. Sikap seperti ini yang membuat tetangga merasa terganggu waktu istirahatnya dan merasa tidak nyaman setiap malamnya. Serta adanya kekhawatiran terhadap pengaruh negatife yang ditimbulkan bisa memberi pengaruh buruk kepada anak-anaknya. Observasi dilakukan di Nagari Painan Timur Kecamatan IV Jurai Kabupaten Pesisir Selatan, tepatnya di warung yang masih eksis dijadikan tempat perjudian koa atau ceki.

Pada bulan November 2020 peneliti kembali melakukan observasi terhadap kegiatan para pemain perjudian koa di warung One Jusni di malam hari pukul 20.00 WIB sampai pukul 02.00 WIB, sistem permainan yang dipakai sama dengan di warung buk Ide bedanya di warung One Jusni lebih ramai yang bermain secara warung ini sudah berdiri cukup lama semenjak 15 tahun yang lalu, One Jusni merupakan ibu rumah tangga berusia 65 tahun. Beberapa pemain terlihat serius memperhatikan jalannya permainan dan sedang berusaha keras mengatur strategi agar memenangkan permainan, ada juga di meja lain yang terlihat bersorak karena bahagia atas kemenangannya. Keadaan lingkungan sekitar warung tidak jauh berbeda dengan observasi sebelumnya yang dilakukan di warung Buk Ide, dimana sebagian tetangga terlihat membiarkan perjudian koa tersebut berlangsung dan ternyata warga tersebut masih ada hubungan keluarga dengan pemilik warung. Karena di Painan ini masih terdapat masyarakat asli pedesaan, dimana disatu lingkungan tempat tinggal mereka adalah masih satu garis keturunannya atau masih ada hubungan kekerabatan antar mereka. Walaupun ada beberapa pandangan tetangga yang terlihat tidak menyukai, tetapi tidak berani untuk melarangnya. Mereka khawatir pemilik warung dan para pemain merasa tersinggung yang bisa mengakibatkan keributan dan perkelahian. Di satu sisi dengan adanya keramaian tersebut sangat menguntungkan pemilik warung, dengan bertambah ramai yang datang dan bermain koa maka semakin banyak keuntungan yang didapatkannya. Akan tetapi disisi lain kegaduhan dari suara ribut yang ditimbulkan para pemain juga sangat mengganggu waktu istirahat mereka dimalam hari, yang selalu berlangsung setiap malam. Observasi dilakukan

di Nagari Painan Timur Kecamatan IV Jurai Kabupaten Pesisir Selatan, tepatnya di warung yang masih eksis dijadikan tempat perjudian koa atau ceki.

Pada bulan Februari 2021 peneliti kembali melakukan observasi di warung milik uda doni dan uda donal. Observasi dilakukan dua malam berturut-turut, malam pertama peneliti mengunjungi warung uda doni pada pukul 20.00 WIB – 01.00 WIB. Tidak jauh berbeda dari warung sebelumnya, permainan juga sama yaitu permainan kartu koa, menyajikan makanan dan minuman serta rokok. Tidak tampak ada yang janggal, akan tetapi pada saat semakin malam semakin terlihat ada perubahan system permainan dan ternyata disamping warung masih ada ruangan yang menuju kerumah pemilik warung, disana terlihat ada beberapa meja yang penuh diisi oleh bapak-bapak dan pemuda yang sedang serius bermain kartu dan terletak beberapa lembar uang dan ada juga beberapa minuman kopi dan teh telur. Hal ini terlihat biasa saja oleh pemain, pengunjung dan bahkan oleh pemilik warung. Begitu juga dengan tetangga sekitar warung, tidak menunjukkan adanya keanehan ataupun kejanggalan dan bahkan merasa terganggu. Malam berikutnya peneliti melakukan observasi di warung milik uda donal pada pukul 21.00 WIB – 01.00 WIB, karna posisi warungnya didalam gang sehingga para pemain terlihat terang-terangan menaruh taruhan berupa minuman kopi dan teh telur serta beberapa lembar uang. Semua terlihat sama, baik dari pemilik warung, pemain dan tetangga sekitar. Tidak ada yang merasa risi ataupun merasa terganggu dengan permainan dan suara-suara ribut yang ditimbulkan. Observasi dilakukan di Nagari Painan Timur Kecamatan IV Jurai Kabupaten Pesisir Selatan, tepatnya di warung yang masih eksis dijadikan tempat perjudian koa atau ceki.

B. Wawancara Mendalam

Wawancara merupakan serangkaian daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis, kemudian diberikan kepada responden (Bungin, 2006: 123). Berdasarkan jenis wawancara yang diketahui peneliti, kemudian peneliti melakukan wawancara secara langsung sebagai Teknik pengumpulan data. Wawancara langsung adalah wawancara yang telah dirancang sedemikian rupa untuk mendapatkan data yang akurat (Bungin, 2006: 123-126)

Wawancara mendalam kata Taylor (dalam Afrizal, 2014: 136-137). Wawancara mendalam merupakan sebuah interaksi sosial informal antara seorang peneliti dengan para informannya, seperti *maota-ota* dalam bahasa Minangkabau. Namun bukan berbincang biasa, tetapi yang dilakukan untuk mendapatkan data yang valid dengan cara yang terkontrol dan sistematis yaitu data yang menunjukkan sesuatu yang ingin diketahui. Wawancara mendalam adalah wawancara tanpa alternatif pilihan jawaban dan dilakukan untuk mendalami informasi dari seorang informan. Pada penelitian ini yang dijadikan informan adalah tetangga warung. Wawancara dilakukan di rumahnya, waktu dilakukannya wawancara biasanya dilakukan siang atau malam hari. Wawancara ini dilakukan tanpa *guide* tertentu, dan semua pertanyaan bersifat spontan sesuai dengan apa-apa saja yang dilihat, didengar, dirasakan pada saat pewawancara bersama responden. Wawancara mendalam dilakukan karena peneliti ingin memberikan kesempatan kepada informan untuk bercerita atau memberikan informasi bagaimana bentuk pengetahuan tetangga terhadap warung yang dijadikan tempat berjudi koa.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pedoman wawancara, kertas atau buku, pulpen dan handphone untuk merekam. Dalam melakukan wawancara penulis mengajukan beberapa pertanyaan kepada informan, setelah penulis mendapatkan data informan penulis melanjutkan mengajukan beberapa pertanyaan kepada informan, pertanyaan dibagi menjadi landasan penelitian, yaitu bagaimana bentuk pengetahuan tetangga yang meliputi, tanggapan, lama waktu bermain, pembiaran terhadap judi koe, dan harapan kedepannya.

Materi Wawancara adalah tema yang dinyatakan kepada informan, berkisar antara masalah atau tujuan penelitian. Materi wawancara yang baik terdiri dari: pembukaan, isi, dan penutup. Pembukaan wawancara adalah kata-kata “tegur sapa”, seperti namanya bapak siapa. Isi wawancara sudah jelas, yaitu pokok pembahasan yang sudah menjadi masalah atau tujuan penelitian. Sedangkan penutup adalah bagian akhir dari suatu wawancara. Bagian penutup wawancara ini biasanya diisi dengan janji-janji untuk bertemu pada waktu yang lainnya.

Peneliti melakukan wawancara langsung dengan 15 orang informan. Pada tanggal 28 Oktober 2020 pertama kali peneliti melakukan wawancara dengan ibu Rahma seorang ibu rumah tangga berusia 57 tahun. Ibu Rahma tinggal sangat berdekatan dengan warung yang memfasilitasi perjudian koe tersebut. Beliau sangat tidak senang dengan perjudian koe yang dilakukan oleh para pemain, karena menurut ibu rahma permainan kartu koe itu hanya sekedar hiburan pada saat salah seorang warga yang hendak menyelenggarakan pernikahan. Ditambah lagi dengan suara ribut yang ditimbulkan oleh para pemain yang sangat mengganggu di malam hari.

Selanjutnya wawancara kedua berlangsung di tanggal yang sama yaitu 28 Oktober 2020 dengan seorang pemuda yang bernama Rizky berusia 26 tahun. Selama wawancara Rizky sangat terlihat kooperatif dan tidak menutupi dari keterangan yang diberikan. Rizky mengatakan tidak merasa terganggu karena selama ini dia melihat kegiatan tersebut tidak hanya sebagai ajang perjudian saja, walaupun ada beberapa oknum yang melakukan hal tersebut. Selain itu banyak juga yang memanfaatkan fasilitas warung untuk sekedar berkumpul sambil minum kopi dan cemilan yang tersedia.

Wawancara yang ketiga dengan informan seorang ibu rumah tangga berusia 59 tahun yang bernama Ibu Aulia, yang dilakukan pada tanggal 31 Oktober 2020. Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa ibu Aulia merasa tidak nyaman dan tidak menyukai kegiatan yang dilakukan oleh para pemain perjudian. Beliau berpendapat sebaiknya para pemain yang berada di warung tersebut untuk melakukan hal-hal positif seperti bersosialisasi dengan sesama pemuda yang berada di lingkungannya.

Informan yang keempat bernama Ibu Fitri seorang ibu rumah tangga yang berusia 32 tahun, wawancara dilakukan pada tanggal 2 November 2020. Menurut informasi yang didapatkan dari ibu Fitri terlihat biasa saja menanggapi keramaian yang terjadi di warung tersebut, karena menurut beliau dengan adanya keramaian yang berlangsung di malam hari menghindari kejahatan dan kemalingan di lingkungan rumahnya.

Rezky Rahman seorang pengurus Masjid berusia 35 tahun merupakan informan yang kelima. Menurut pendapat pribadi Rezky Rahman yang tidak

mempermasalahkan kegiatan perjudian koa tersebut, hanya saja menurut pandangan umat Islam kegiatan perjudian koa merupakan perbuatan yang menyimpang dari syariat Agama Islam, sangat disayangkan kenapa perjudian koa itu bisa berlangsung lama di lingkungannya karena mayoritas agama yang dianut oleh para pemain adalah Agama Islam. Wawancara ini dilakukan pada tanggal 8 November 2020.

Pada tanggal 12 November 2020 peneliti melakukan wawancara kepada informan yang keenam yaitu Ibu Syafira yang merupakan tetangga terdekat warung. Ibu Syafira seorang ibu rumah tangga yang berusia 29 tahun. Dari wawancara yang didapat menyatakan bahwa ibu syafira merasa resah dengan adanya perjudian koa yang sering berlangsung di malam hari, mengakibatkan suara gaduh dan mengganggu kenyamanan keluarganya. Hal ini dikarenakan posisi rumah yang sangat rapat sehingga apapun aktivitas yang membuat kegaduhan pasti langsung terdengar dengan jelas.

Informan ketujuh yaitu seorang pemuda berusia 26 tahun seorang pedagang yang bernama Refky. Wawancara dilakukan pada tanggal 11 November 2020, menurut Refky yang tidak menyukai permainan judi koa dan tidak termasuk salah satu hobinya, beranggapan bahwa permainan judi koa ini sangat mengganggu dan memberikan rasa ketidak nyamanan dengan kegiatan tersebut yang selalu berlangsung di malam hari. Dimana saat itu merupakan waktu terbaik untuk beristirahat melepaskan penat setelah seharian bekerja.

Wawancara kedelapan dilakukan pada tanggal 15 November 2020, pada seseorang yang berumur 61 tahun yang berprofesi sebagai pensiunan pegawai

Rumah Sakit yang bernama Sahrifal. Beliau sebagai ninik mamak mengatakan bahwa ketidak setujuannya terhadap perkembangan dari generasi selanjutnya yang sudah merubah tradisi permainan koa yang awalnya hanya untuk hiburan semata yang bertujuan menambah pergaulan kemudian berubah menjadi ajang perjudian. Dari sudut pandang selaku ninik mamak, beliau sangat mengharapkan agar masyarakat terutama para pemain judi koa agar mengembalikan permainan koa sesuai dengan tradisi dahulu. Serta para pemain bisa kembali melakukan kegiatan atau aktivitas yang positif dan bermanfaat.

Selanjutnya pada tanggal 19 November 2020 peneliti melakukan wawancara lagi dengan informan yang kesembilan, seorang supir ambulance yang bekerja disalah satu Rumah Sakit di Painan. Beliau adalah Bapak Ikhwan yang berusia 29 tahun. Beliau menanggapi biasa saja dengan adanya keramaian diwarung tersebut, karena kegiatan tersebut sudah berlangsung selama 4 tahun. Beliau merasa tidak terganggu asalkan tidak ada kegaduhan dan pertikaian yang ditimbulkan selama permainan berlangsung.

Wawancara kesepuluh dilakukan pada tanggal 14 Desember 2020 kepada bapak Faisal yang berusia 43 tahun, seorang pegawai di Instansi Satpol PP. Beliau menginformasikan bahwa satuan Satpol PP hanya melakukan razia apabila ada surat pemberitahuan razia gabungan yang disebut dengan Surat SK 4 yang dimaksud adalah razia gabungan yang terdiri dari TNI, Polri. Dari pihak Satpol PP hanya melakukan pembubaran saja tanpa adanya penangkapan terhadap para pemain judi koa, kecuali kepada pemain judi koa yang masih dibawah umur seperti pelajar SMP dan SMA. Apabila kedatangan pada saat razia maka pelajar

tersebut dapat ditangkap dan digiring ke Kantor Satpol PP untuk disosialisasikan kepada pelajar, orangtua dan pihak sekolah, untuk kedepannya pelajar tersebut tidak mengulangi perbuatannya.

Selanjutnya wawancara kesebelas terhadap pemilik warung yang bernama ibuk Ide berusia 63 tahun, seorang ibu rumah tangga. Wawancara dilakukan tanggal 15 Desember 2020, diawal wawancara peneliti menanyakan kapan berdirinya warung tersebut, apa saja makanan dan minuman yang dijual, kemudian peneliti menanyakan perihal keramaian dan suara ribut yang selalu terjadi di malam hari, apa saja yang dilakukan pengunjung, permainan apa yang sedang berlangsung disana. Pada awal wawancara terlihat formal, kemudian ibu Ide terlihat sedang menghindar dan menutupi kegiatan yang dilakukan oleh pengunjung di warungnya.

Informan kedua belas seorang pemilik warung yang sering dipanggil “one” oleh pengunjung warung, perempuan tersebut berusia 65 tahun. Berbeda dengan ibu Ide, one sangat kooperatif dan membantu peneliti dengan memberikan informasi bahwa kegiatan perjudian koa di warungnya berlangsung sudah lama sekitar 37 tahun. Pada awalnya hanya menyediakan permainan kartu koa sebagai permainan hiburan yang diberikan untuk menemani keakraban antar pengunjung, untuk menciptakan suasana yang tidak formal sambil meminum kopi. Seiring perkembangan zaman dan perkembangan generasi ke generasi berikutnya, permainan koa tersebut beralih menjadi ajang perjudian yang awalnya hanya dilakukan oleh beberapa oknum saja. Awalnya bertaruh minuman, dirasa menarik oleh para pemaian dan semakin menarik keramaian dari pengunjung, taruhan

tersebut berlanjut dengan uang. One sebagai pemilik warung merasa biasa saja karena dengan adanya keramaian seperti itu setiap malam, bukan tidak mungkin menambah keuntungan dari warungnya. Semakin ramai semakin untung dan semakin menambah pemasukan yang sangat berguna untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Wawancara ketiga belas bersama bapak Wali Nagari Painan Timur. Bapak Hendra Ardison Chandra S.E pada Tanggal 13 Januari 2021 di konter sekaligus rumah beliau. Hasil wawancara dengan Beliau peneliti mendapatkan informasi bahwa dari Wali Nagari Painan Timur bukannya membiarkan warung yang menyediakan perjudian koa tetap berlangsung di Nagarnya, tetapi memang belum ada peraturan daerah yang melarangnya. Permasalahan ini lebih tepatnya kepada pihak berwajib Kepolisian dan Satpol PP. Untuk saat ini dari Nagari hanya ada peraturannya tentang sampah dan ikan larangan. Selama beliau menjabat pernah terjadi penangkapan terhadap orang yang melakukan perjudian koa yang dilakukan oleh pihak Kepolisian, wali nagari hanya diminta datang untuk memberikan sosialisasi dan arahan yang lebih baik kepada masyarakat yang tertangkap pada saat razia, pihak wali nagari tidak bisa memberikan sanksi atau larangan bermain kepada pemain dan bahkan pihak Wali Nagari tidak berhak juga untuk menutup warung yang membuka perjudian koa. Dengan alasan dari pemilik warung yang menyatakan dengan adanya keramaian di warungnya maka pemasukan mereka dapat bertambah, mereka hanya berjanji untuk tidak membuka perjudian lagi. Kenyataannya setelah razia memang dihentikan kegiatan perjudian untuk beberapa hari, kemudian dibuka kembali. Hal ini diluar kendali Wali

Nagari, apalagi kebanyakan dari warung yang menyediakan perjudian koa terdapat salah satu anggota keluarga pemilik yang memang pemain koa, oleh karena itu permainan tetap berlangsung di warung tersebut. Serta adanya dekingan dari beberapa oknum pihak berwajib dan tetangga yang mungkin masih ada hubungan persaudaraan, pertemanan dengan pemilik warung, sehingga pada saat razia jarang yang kedapatan warung menyediakan perjudian koa. Hanya terdapat masyarakat sedang minum kopi sambil bermain domino, tertawa, mengobrol dan hal-hal yang masih lazim terjadi di sebuah warung kopi pada umumnya. Semua ini sudah menjadi kebiasaan dari masyarakat, kebiasaan inilah yang sangat sulit dirubah oleh siapapun baik itu pihak Wali Nagari, Satpol PP dan kepolisian. Yang bisa merubah kebiasaan seseorang yaitu hanya dirinya sendiri. Dengan adanya penelitian dari saudara peneliti membuat saya berfikir untuk mencoba memusyawarahkan di Kantor Wali Nagari bersama staff dan kepala kampung agar mencari solusi terhadap perjudian koa yang masih disediakan di warung-warung di Painan Timur. Agar Nagari kita menjadi lebih baik dari segi hukum, agama dan adat istiadat yang mana nagari kita masih kental dengan peraturan adat istiadatnya.

Wawancara keempat belas dilakukan pada tanggal 20 Februari 2021 kepada uda Doni, pemuda berusia 39 tahun yang merupakan anak dari pemilik warung yang pada saat itu sedang duduk santai bersama teman-temannya. Peneliti mulai mendekati dan mendengarkan pembicaraan mereka, kemudian peneliti ikut menjawab pembicaraan mereka dan tanpa disadari kami pun mulai berbincang bersama. Setelah merasa cukup nyaman berbicara, peneliti mulai menanyakan

perihal keramaian yang terjadi diwarung, yang kebanyakan pengunjung adalah teman seumuran dengan uda Doni. Uda doni mulai bercerita awalnya dialah yang mengajak beberapa temannya untuk bermain kartu koa di warung milik ayahnya, mereka bermain hampir setiap malam. Seiring berjalan waktu dari informasi mulut ke mulut antar teman, warung ayahnya menjadi ramai. Dengan adanya keramaian tersebut muncul ide untuk melakukan taruhan minum lalu taruhan uang. Awalnya ibunya menentang karena perjudian koa adalah perbuatan yang tidak baik dan merasa tidak enak dengan pandangan tetangga terhadap warung mereka, akan tetapi ayahnya mengizinkan dengan alasan dengan adanya perjudian koa ini warungnya terus ramai dan meningkatkan penghasilan warung yang dapat membantu perekonomian di masa sulit seperti pandemi saat ini karena ayahnya hanya sebagai tukang bangunan yang mempunyai penghasilan kecil.

Wawancara kelima belas dilakukan di warung uda Donal yang berusia 37 tahun yang merupakan anak pemilik warung yang berada di dalam gang yang rapat penduduk, pada tanggal 21 Februari 2021. Peneliti melakukan wawancara langsung dengan uda donal karena peneliti sudah bertemu sebelumnya diwarung uda Doni. Alasan uda Donal tidak jauh berbeda dengan uda Doni, warung ini ramai karena dialah yang awalnya mengajak teman-teman untuk bermain di warungnya dan melakukan permainan judi koa dengan taruhan minuman yang disajikan seperti kopi, teh telur dan minuman dingin lainnya. Kemudian para kepala keluarga yang tinggal disekitar warung mulai berdatangan satu persatu dan melakukan permainan kartu koa, seiring berjalannya waktu permainan ini berubah menjadi ajang taruhan dan semua tampak biasa saja, baik itu dari pemain, pemilik

warung dan warga sekitar warung. Pemilik warung mendapatkan penghasilan yang meningkat dengan adanya keramaian, semakin ramai semakin banyak yang beli makanan dan minuman. Begitu juga tetangga sekitar yang tidak memperlakukan keramaian yang terjadi di warung, karena mereka bisa melepaskan rasa lelah dan jenuh dengan permasalahan ekonomi serta permasalahan keluarga lainnya. Sebagian ibu-ibu di sekitar warung juga merasa beruntung karena cemilan yang dititipkan di warung selalu habis sehingga setiap hari mereka mendapatkan orderan dan pemasukan.

C. Dokumentasi

Peneliti mengumpulkan bahan tertulis seperti berita di media, notulen-notulen rapat, surat-menyurat, dan laporan-laporan untuk mencari informasi yang diperlukan. Pengumpulan dokumen ini dilakukan untuk mengecek kebenaran atau ketepatan informasi yang diperoleh dengan melakukan wawancara mendalam (Afrizal, 2014:21). Sebagian besar data yang tersedia adalah berbentuk surat-surat, catatan harian, kenang-kenangan, laporan dan sebagainya. Jadi dokumentasi adalah informasi yang disimpan atau didokumentasikan sebagai bahan dokumenter.

1.6.5. Unit Analisis

Unit analisis dalam suatu penelitian dibutuhkan untuk memfokuskan kajian dalam penelitian yang dilakukan. Unit analisis berupa individu, kelompok sosial, lembaga dan komunitas. Unit analisis dalam penelitian ini adalah niniak mamak, pemuda, pemuka agama dan tetangga yang berada disekitaran warung yang dijadikan tempat judi koe. Oleh karena itu dari unit analisis itulah data diperoleh,

dalam arti kepada siapa atau apa, tentang apa proses-proses pengumpulan data diarahkan.

1.6.6. Analisis Data

Analisa data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data pada periode tertentu. Menurut Miles dan Huberman dalam (Afrizal, 2014:178) analisa data pada penelitian kualitatif ada tiga tahap yaitu: kodifikasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Pada penelitian ini digunakan analisis data dengan konsep Miles dan Huberman yaitu:

1. Kodifikasi data merupakan tahap pengkodean terhadap data yang dihasilkan dari catatan lapangan yang dibuat ketika melakukan wawancara kepada informan yang telah ditulis ulang oleh peneliti.
2. Penyajian data merupakan tahap lanjut analisis yaitu menyajikan temuan penelitian berupa kategori atau pengelompokan.
3. Tahap penarikan kesimpulan, suatu tahap lanjutan di mana pada tahap ini peneliti menarik kesimpulan dari temuan data. Interpretasi peneliti terhadap temuan yang telah dia temukan dari wawancara atau sebuah dokumen. Setelah kesimpulan diambil, peneliti kemudian mengecek lagi kesahihan interpretasi dengan cara mengecek ulang proses coding dan penyajian data untuk memastikan tidak ada kesalahan (Afrizal, 2014: 178-180).

Analisis terhadap data ini dilakukan secara bertahap dan terus menerus sehingga didapatkan hasil penelitian yang dimaksud. Setelah hasil wawancara

telah terkumpul, lalu dituliskan dan kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dari hasil penelitian yang didapatkan.

1.6.7. Definisi Konsep

Ada beberapa konsep yang dipakai dalam penelitian ini, oleh karena itu perlu diberikan batasan untuk mempermudah peneliti memahaminya. Definisi konsep ini merupakan informasi ilmiah yang membantu peneliti dalam mengukur variabel yang digunakan. Untuk menghindari terjadinya kerancuan dalam pemakaian konsep, maka perlu didefinisikan konsep-konsep yang dimaksud adalah:

1. Perjudian

Perjudian adalah suatu pertarungan dengan sengaja yang mempertaruhkan suatu nilai atau sesuatu yang dianggap bernilai, dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan tertentu pada peristiwa-peristiwa permainan, pertandingan, perlombaan dan kejadian-kejadian yang tidak atau belum pasti.

2. Warung

Warung adalah usaha kecil milik keluarga yang berbentuk kedai, kios, toko kecil, atau restoran yang sederhana. Istilah warung biasanya banyak ditemukan di Indonesia dan Malaysia.

3. Koa atau Ceki

Ceki merupakan salah satu permainan tradisional yang masih bertahan, permainan kartu ceki dapat dijumpai pada acara resepsi pernikahan. Permainan ini dijadikan sebuah permainan judi. Permainan kartu ceki koa ini memiliki durasi selama 1 jam sampai 4 jam (Kartono, 2011:83).

4. Eksis

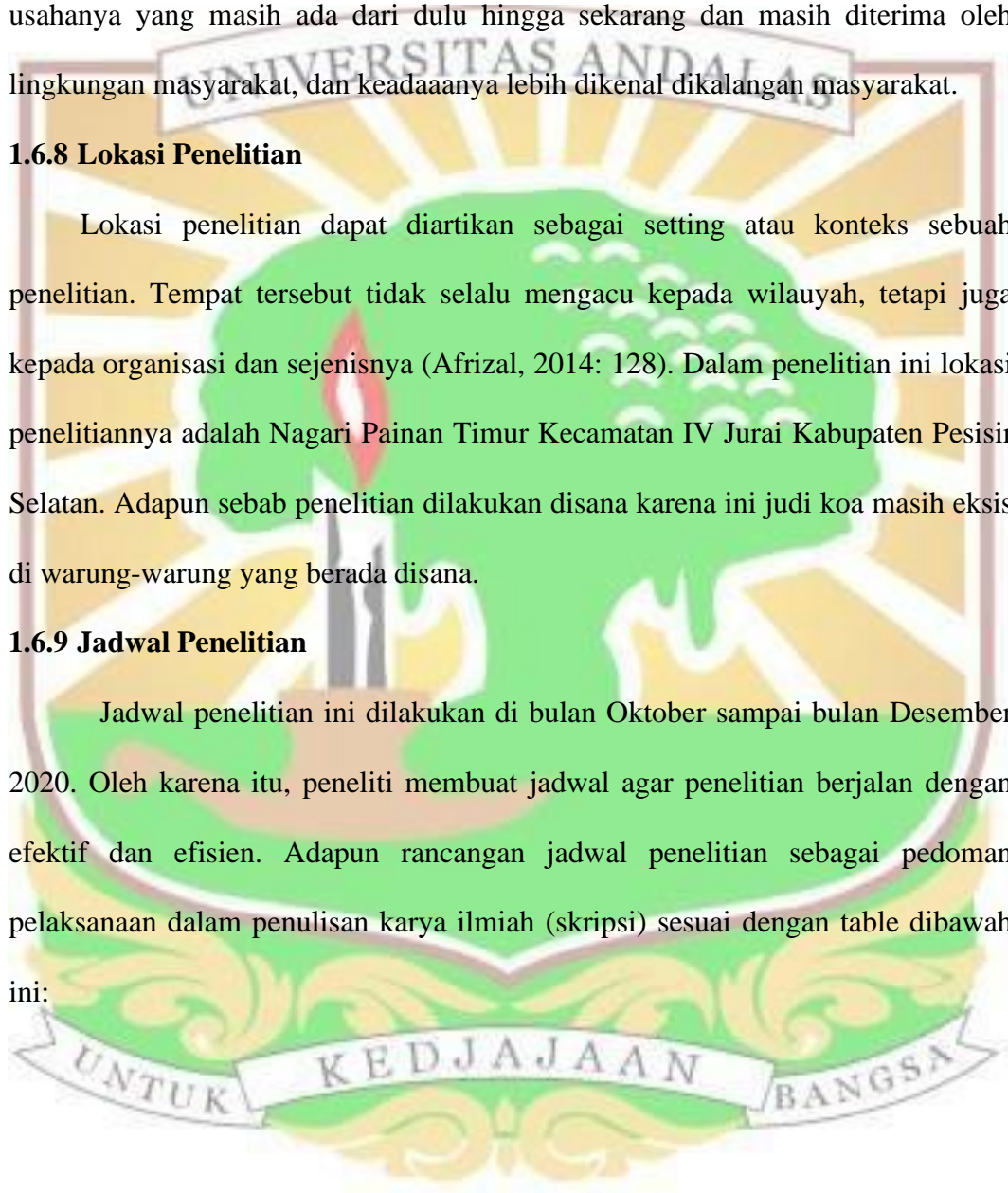
Eksistensi secara umum didefinisikan sebagai keberadaan actual, keberadaan apa adanya. Pengertian lain mengenai suatu keberadaan atau keadaan kegiatan usahanya yang masih ada dari dulu hingga sekarang dan masih diterima oleh lingkungan masyarakat, dan keadaanya lebih dikenal dikalangan masyarakat.

1.6.8 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dapat diartikan sebagai setting atau konteks sebuah penelitian. Tempat tersebut tidak selalu mengacu kepada wilayah, tetapi juga kepada organisasi dan sejenisnya (Afrizal, 2014: 128). Dalam penelitian ini lokasi penelitiannya adalah Nagari Painan Timur Kecamatan IV Jurai Kabupaten Pesisir Selatan. Adapun sebab penelitian dilakukan disana karena ini judi koa masih eksis di warung-warung yang berada disana.

1.6.9 Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian ini dilakukan di bulan Oktober sampai bulan Desember 2020. Oleh karena itu, peneliti membuat jadwal agar penelitian berjalan dengan efektif dan efisien. Adapun rancangan jadwal penelitian sebagai pedoman pelaksanaan dalam penulisan karya ilmiah (skripsi) sesuai dengan table dibawah ini:



Tabel 1.3

Jadwal Penelitian

Nama Kegiatan	2021						
	Agus	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb
Survei Awal	■						
Bimbingan Proposal	■	■					
Seminar Proposal							
Penelitian Lapangan	■	■	■	■	■		
Analisis Data		■	■	■	■	■	
Penulisan dan Bimbingan Skripsi		■	■	■	■	■	■
Ujian Skripsi			■	■	■	■	■

