



## **ANALISIS PERKEMBANGAN CITRA NEGATIF OLAHRAGA *BILLIARD* MENJADI JUDI *BILLIARD* DI INDONESIA**

**Almi, R, S<sup>1,a)</sup>, Barlian, E<sup>2</sup>, Padli<sup>3</sup>**

**<sup>1,2,3</sup>Department of Sport Education, Universitas Negeri Padang**

**<sup>a)</sup>E-mail: ryansatria980@gmail.com**

### **ABSTRAK**

Olahraga *billiard* bukanlah olahraga yang asing dalam masyarakat Indonesia. Olahraga ini sudah dikenal sejak lama dari generasi ke generasi. Citra yang terbentuk dalam olahraga ini cukup kompleks. Citra negatif adalah yang paling mendominasi. Hal ini disebabkan karena, olahraga *billiard* telah berkembang menjadi media penyimpangan sosial di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa bagaimana perkembangan citra negatif olahraga *Billiard* menjadi judi *Billiard* di Indonesia. Penulis menggunakan metode studi literatur. Analisis yang dilakukan berdasarkan pada data atau isi dari referensi serta ditambahkan dengan analisis dari fenomena perkembangan citra negatif olahraga *Billiard* menjadi judi *Billiard* di Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data dapat disimpulkan bahwa perkembangan citra negatif olahraga *billiard* menjadi judi *billiard* di Indonesia sudah berkembang dari generasi ke generasi yang berdampak pada hilangnya rasa percaya sebagian masyarakat terhadap olahraga *billiard* dan susah mencari bibit atlet olahraga *billiard* untuk mengharumkan bangsa Indonesia. Citra yang terbentuk berasal dari penyimpangan sosial yang menjadikan olahraga *billiard* sebagai tameng atau media. Penyakit masyarakatnya adalah perjudian. Banyak faktor yang mempengaruhi para pemain judi *billiard* yaitu, adanya proses mempelajari, faktor individu, proses interaksi, aturan yang longgar, dan perkembangan teknologi yang pesat. Meskipun, sudah ada aturan dan sanksi, para pemain judi berkedok olahraga *billiard* tidak bisa dihilangkan dengan mudah.

**Kata Kunci:** Sarana dan Prasarana, Usaha Kesehatan Sekolah

© Department of Sport Education and Health, Universitas Pasir Pengaraian

## PENDAHULUAN

*Billiard* adalah salah satu cabang olahraga yang populer untuk dimainkan terutama oleh laki-laki dengan rentang usia remaja (12-25 tahun) dan dewasa (26-45 tahun). *Biliard* merupakan cabang olahraga yang masuk dalam kategori cabang olahraga konsentrasi, sehingga sangat dibutuhkan ketahanan dan pemahaman mental yang benar serta harus ditunjang oleh kemampuan fisik yang prima agar mampu berprestasi lebih tinggi dan stabil. Cabang olahraga ini dimainkan di atas meja dan dengan peralatan bantu khusus serta peraturan tersendiri. Permainan ini terbagi dari beberapa Jenis, antara lain jenis *Carom*, *English Billiard* dan *Pool*. Dapat dimainkan secara perorangan maupun tim (Lentri, dkk 2021).

Permainan *biliard* adalah salah satu jenis permainan bola sodok yang dapat membangun sebuah citra diri dan dapat mengangkat harkat martabat bangsa di mancanegara jika dilaksanakan dengan tujuan yang baik. Pada dasarnya olahraga *billiard* ini merupakan sarana untuk mencapai kesehatan jasmani dan rohani dan dapat membangun sebuah karakter kepribadian yang baik. Namun, seiring perkembangannya, olahraga ini justru membentuk sebuah perspektif buruk terhadap keberadaannya.

Saat ini perkembangan olahraga *billiard* di tanah air mengalami perkembangan yang cukup pesat. Olahraga *billiard* di Indonesia telah beberapa kali mencatat sejarah yang cukup mengharumkan nama Indonesia di mata dunia. Pada tahun 2009, pemain *billiard* asal Sumatera Utara, Ricky Yang, berhasil membuat sejarah dengan menang secara beruntun di kejuaraan *billiard SM Megamall* di Filipina. Ricky Yang menang telak dengan skor 11-4. Prestasi lainnya juga diukir oleh beberapa atlet lainnya. Pada tahun 2011, Indonesia meraih satu medali emas, tiga medali perak, dan 2 buah medali perunggu di ajang *Sea Games* (dalam Wira Maulidika, dkk, 2014)

Meskipun olahraga *billiard* menyumbangkan prestasi, *image* buruk tidak dapat dilepaskan begitu saja dari olahraga ini. Hal ini diakibatkan oleh, Sejarah perkembangan olahraga *billiard* di Indonesia pertama kali yang muncul diantara kalangan masyarakat lapisan menengah kebawah. Sebagian besar dari masyarakat ini tidak mempunyai pekerjaan, pengangguran, pekerja kasar, buruh dan memiliki kebiasaan yang kurang baik seperti berjudi, mabuk, pelacuran, dan lain sebagainya. Lokasi tempat bermain juga identik dengan tempat-tempat kumuh.

Tempat-tempat olahraga *billiard* ini biasanya berada di tempat-tempat identik dengan klub yang biasanya aktif di malam hari, dipenuhi perokok dan peminum, dan masih sering dijadikan tempat berjudi oleh beberapa orang. Padahal nyatanya, tempat-tempat olahraga *billiard* tidak selalu sama dengan yang di persepsikan oleh masyarakat. Banyak tempat-tempat yang tidak dipenuhi oleh perokok-perokok dan juga peminum. Tempat-tempat ini juga sebagian tidak selalu identik dengan tempat remang remang, justru sangat terang dan *cozy*, untuk bermain bersama teman teman, maupun keluarga.

Hal tersebut menyebabkan citra *billiard* dipandang sebagai olahraga negatif di Indonesia. Masalah ini sangat bertolak belakang dengan asal perjalanan *billiard*. Ditemukan pada abad ke-15 di Eropa Utara, *billiard* mengalami kemajuan pesat, sehingga menjadi kegiatan olahraga yang dilakukan oleh semua kalangan baik raja, presiden, dan anggota masyarakat lainnya. Pada masa itu, *billiard* dilakukan dengan tujuan mencari kesenangan dan kesehatan jasmani serta rohani. (Panjaitan, 2013).

Citra *billiard* yang dipandang sebagai olahraga negatif di Indonesia, lahir akibat penyimpangan yang dilakukan oleh para pemain *billiard*. Olahraga *billiard* menjadi ajang atau media perjudian. Permainan *biliard* sekarang tidak hanya dianggap sebagai hobby atau termasuk

dalam kategori cabang olahraga konsentrasi. Banyak orang yang menggunakan permainan *biliard* ini sebagai permainan hiburan untuk mencari keuntungan dengan cara yang singkat dan ilegal yaitu kegiatan permainan perjudian.

Banyak kasus perjudian melalui olahraga *Biliard* di Indonesia. Oleh sebab itu, *billiard* bukanlah olahraga yang tabu lagi dalam masyarakat Indonesia. Sebagai contoh, kasus perjudian *Billiard* di Kota Palembang tepatnya di km 4,5 jalan Balayudha yang sudah tertangkap aparat. Kemudian, adanya penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ricky Saputra (2014) dengan judul Permainan Judi Biliar di Desa Tengin Baru Kecamatan Sepaku Kabupaten Penajam Paser Utara.

Selanjutnya, penelitian Yolanda Stepy tahun 2015 tentang judi *billiard* di desa Petapahan Jaya Kabupaten Kampar, Riau. Ditahun yang sama, Marwanto juga melakukan penelitian dengan judul Perilaku Menyimpang dalam Permainan *billiard* Di Kelurahan Senggarang Kota Tanjungpinang, dan penelitian lainnya. Selain itu, juga banyak laman berita *offline* maupun *online* yang memberitakan tentang perjudian berkedok olahraga *Biliard*.

Judi merupakan masalah sosial, karena melanggar dengan norma hukum yang ada di Indonesia. Judi senantiasa membawa akibat buruk bagi masyarakat. Oleh karena itu, sikap masyarakat pada dasarnya sangat setuju diberantasnya judi secara berlanjut, tegas tanpa pandang bulu terhadap para pelaku sehingga timbul tampak jera dan sadar bahwa judi adalah penyakit masyarakat. Masyarakat yang sudah berada dalam keadaan sengsara dan serba kesulitan akan diperparah lagi dengan adanya permainan judi yang banyak terdapat di kalangan masyarakat tertentu. Judi yang menyengsarakan masyarakat harus dicegah dan diberantas, atau diupayakan agar tidak dilakukan, mengingat akibatnya pada masyarakat.

Perjudian Secara istilah adalah pertaruhan dengan sengaja yaitu mempertaruhkan satu nilai

atau 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 hasilnya (Kartono dalam Yolanda 2015). Ketidakpastian hasil tersebut, memunculkan ketegangan yang berbeda dalam setiap penjudi.

Perjudian di Indonesia sudah ada sejak zaman penjajah Belanda. Pada umumnya, dulu perjudian selalu terkait dengan dunia malam dan hiburan. Judi di Indonesia sudah berkembang sangat pesat dengan banyaknya jenis-jenis perjudian yang berkembang di kalangan masyarakat Indonesia baik yang di lakukan dengan cara terang-terangan ataupun dengan cara sembunyi-sembunyi.

Persebaran perjudian bisa dibilang tidak mengenal istilah wilayah atau territorial daerah. Selain di negara-negara maju, perjudian juga tersebar di kota-kota besar yang ada di Indonesia. Mulai dari Jakarta, Semarang, Medan, Surabaya, Bandung, dan sebagainya. (Kartono, 2013). Ini sejalan dengan kartono (2013) bahwa sejak pertengahan tahun 60-an tempat-tempat judi bermunculan bagaikan cendawan tumbuh di musim hujan, baik yang legal maupun tidak dan mencapai puncaknya disekitar tahun 77-an.

Faktor penyebab perjudian ini ada berbagai macam antara lain *Pertama*, faktor kemiskinan. Kemiskinan akan mendorong orang untuk berbuat suka hati untuk melangsungkan penghidupannya. Apalagi bila dasar agama yang dimilikinya kurang, atau miskin iman, hal ini akan memudahkan orang untuk berbuat sesuatu tanpa mengindahkan norma ataupun hukum yang berlaku, sehingga melakukan tindakan spekulatif tanpa berfikir lebih panjang.

*Kedua*, Kurangnya perlindungan dari pemerintah dalam mempertahankan hidup sehari-hari, sehingga dalam bekerja sering mendapatkan perlakuan yang kurang baik dan kadang diperas oleh sikaya/penguasa. *Ketiga*, Menaruh harapan-harapan semu untuk melipat

gandakan uangnya, Gaji yang amat minim, kondisi hidup yang tidak menentu, depresi ekonomi yang terasa semakin mencekik, dan tidak adanya harapan untuk hari esok, semua mendorong rakyat kecil untuk menghayal keuntungan dengan harapan relatif besar. Kondisi ini semakin parah karena apatisisme dan ketidak tahuan mereka dengan cara apa harus memperbaiki taraf kehidupan keluarga.

Suatu permainan bisa dikategorikan judi jika tiga unsur terdapat didalamnya pertama, adanya taruhan harta/materi yang berasal dari kedua pihak yang berjudi, kedua, adanya suatu permainan yang digunakan untuk menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah dan terakhir pihak yang menang mengambil sebagian/seluruh harta yang dijadikan taruhan dari pihak yang kalah sehingga pihak yang kalah kehilangan hartanya.

Dilihat dari sisi pertandingan, maka para pemain melakukan taruhan dengan atau barang. Hal semacam ini beredar hampir di setiap pertarungan dalam berbagai pertandingan olahraga baik berbagai tingkat dengan adanya uang atau barang segalanya bisa jadi tertarik untuk siap di gadaikan. Tentang boleh atau tidaknya melakukan taruhan uang atau barang dalam olah raga MUI mengatakan: “Taruhan dengan uang atau barang dalam cabang, dalam berbagai level, baik lokal, daerah, nasional, regional maupun internasional adalah termasuk kata gori judi yang di haram kan oleh Allah SWT” (Rasyid Hamdan, 2003).

Keberhasilan olahraga *billiard* Indonesia akan terancam punah. Hingga saat ini, olahraga *billiard* masih dipandang sebelah mata oleh masyarakat. Konotasi olahraga *billiard* di Indonesia yang buruk, dikhawatirkan akan menghentikan perjuangan prestasi generasi penerus olahraga ini. Prestasi-prestasi yang diukir oleh anak bangsa akan terhenti begitu saja karena tidak ada yang meneruskan dan mendukungnya. Misalnya, masih banyak orang tua yang *skeptis*, khawatir, dan berprasangka buruk jika anaknya bermain *billiard*. Sikap-

sikap seperti ini dikhawatirkan menjadi penghalang tumbuhnya benih-benih atlet *billiard* di Indonesia. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti dan menganalisis tentang *Perkembangan Citra Negatif Olahraga Billiard Menjadi Judi Billiard di Indonesia*.

## METODOLOGI

Studi literatur merupakan metode penulisan yang digunakan penulis. Metode studi literatur menggunakan pendekatan konseptual yang berkaitan dengan ide dan kajian teori. Studi literatur merupakan suatu hal yang berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi yang berhubungan dengan nilai-nilai sesuai topik yang di teliti, karena sebuah penelitian tidak terlepas dari kajian literatur (Sugiyono, 2012). Studi literatur dapat diartikan sebagai langkah penting bagi peneliti dalam menentukan topik penelitian.

Analisis yang dilakukan berdasarkan pada data atau isi dari referensi serta ditambahkan dengan hasil analisa dari citra negatif olahraga *billiard* yang berkembang di tengah masyarakat Indonesia. Penulisan studi literatur dimulai dengan tahapan menyeleksi topik, mencari literatur, mengembangkan pendapat, survei literatur, kritik literatur, dan menulis *review*. Semua sumber literatur berkaitan dengan analisis perkembangan citra negatif olahraga *billiard* di Indonesia.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Olahraga *billiard* bukanlah olahraga yang asing dalam masyarakat Indonesia. Olahraga ini sudah dikenal sejak lama dari generasi ke generasi. Citra yang terbentuk dalam olahraga ini cukup kompleks. Citra negatif adalah yang paling mendominasi. Hal ini disebabkan karena, olahraga *billiard* telah berkembang menjadi media penyimpangan sosial di Indonesia. Masyarakat lebih mengenal *billiard* sebagai sarana perjudian daripada sebagai sarana olahraga dengan tujuan menyehatkan dan mengasah konsentrasi.

Keberadaan sosial masyarakat sangat berpengaruh bagi individu-individu yang hidup didalamnya. Kita tahu bahwa setiap individu tidak mungkin hidup tanpa bergaul dengan lingkungan masyarakat. Selain itu juga banyak hal yang dapat kita peroleh dari kehidupan masyarakat. Bersosialisasi adalah inti utama kehidupan masyarakat bagi individu-individu yang ingin berkembang. Dalam kehidupan bermasyarakat tentu memiliki norma dan aturan yang harus dipatuhi setiap masyarakat.

Masalah sosial adalah sebuah gejala atau kejadian yang muncul didalam realitas kehidupan bermasyarakat. Masalah sosial timbul karna individu gagal dalam proses sosialisasi atau individu gagal karna adanya beberapa cacat yang dimilikinya, dalam sikap dan perilaku tidak pedoman pada nilai-nilai sosial dan nilai-nilai kepercayaan yang ada dalam masyarakat. Ketidak sesuaian antara unsur-unsur kebudayaan masyarakat sosial, kondisi ini berimplikasi pada disfungsi ikatan sosial. Apa bila terjadi tersebut terus terjadi dalam masyarakat, maka perjudian tersebut akan menjadi virus yang dapat mengganggu kehidupan bermasyarakat.

Sakitnya masyarakat ini bisa dalam bentuk keresahan atau ketidak tentraman dalam kehidupan masyarakat. Berjudi akan membuat hubungan dalam keluarga menjadi tidak baik, seperti kurang memiliki waktu bersama dan badan menjadi lesu dan sakit-sakitan karna kurang tidur, pikiran menjadi kacau sebab selalu tergoda dengan harapan-harapan palsu. Hubungan keluarga sudah tidak menjadi harmonis, menjadi pribadi yang emosional dan cepat marah, mereka juga mengalami kesulitan mengelolah uang dan terkena resiko yang lebih besar untuk melakukan utang. Masalah perjudian juga merugikan dan mempengaruhi kesehatan emosional, sosial dan fisik anggota keluarga.

Akan menyebabkan terganggunya hubungan interpersonal karna pelaku sering berbohong, tidak jujur, tidak bertanggung jawab untuk

memberi nafka, dan tidak mampu mengontrol emosi sehingga mudah marah dan menimbulkan perselisihan serta sulit memenuhi kebutuhan keluarga, seperti kebutuhan biaya hidup, pendidikan anak biaya kesehatan, biaya makan sehari-hari. dan hal ini dapat memicu ketegangan fisik dan emosional keluarga sehingga terjadinya ketidak harmonisan dalam hubungan rumah tangga karena terjadinya ketidak seimbangan hak dan kewajiban yang diterima.

Masalah sosial adalah sebuah gejala atau fenomena yang muncul dalam realita dalam kehidupan bermasyarakat. Masalah sosial timbul karena individu gagal dalam proses sosialisasi atau individu gagal karna adanya beberapa cacat yang dimilikinya, dalam sikap dan perilaku tidak berpedoman pada nilai-nilai sosial dan nilai-nilai kepercayaan yang ada dalam masyarakat. Ketidakesuaian antara unsur-unsur kebudayaan masyarakat sosial, kondisi ini berimplikasi pada disfungsi ikatan sosial.

Apabila terjadi terus-menerus dalam masyarakat maka perjudian tersebut akan menjadi virus yang dapat mengganggu kehidupan bermasyarakat. Sakitnya masyarakat ini bisa dalam bentuk keresahan atau ketidak tentraman dalam kehidupan bermasyarakat. Masyarakat dapat terganggu dengan keberadaan olahraga *billiard* yang menjadi ladang uang ilegal ini. Kepala keluarga yang melakukan judi *biliard* dapat mempertaruhkan keberlangsungan hidup keluarganya. Keluarga menjadi susah dan sengsara dalam memenuhi hasrat berjudi sang kepala keluarga yang tidak ada hasilnya.

Permainan *billiard* merupakan permainan olahraga yang tidak pernah berlangsung dalam ruang hampa sosial. Olahraga ini berkembang dalam sebuah ruang sosial yang syarat nilai. Sebuah permainan sosial, tidak selalu dibangun dengan tujuan demi permainan itu sendiri, tetapi juga demi menyesuaikan dengan nilai-nilai yang berlaku dalam konteks sosial di mana permainan atau olahraga akan diselenggarakan.

Banyak karakteristik yang cukup unik terkait konteks sosial di mana permainan *billiard* yang menjadi sarana judi ini berlangsung. Konteks sosial dari judi *billiard* ini dikatakan seperti berada diantara perpaduan ruang sosial yang mulai terbuka oleh pengaruh budaya ekonomi global, tingkat pendidikan masyarakat yang beranjak meningkat berpadu dengan nilai-nilai religious yang mayoritas penganut Islam dan nilai-nilai lokal suku dimana mayoritas penduduk daerah ini berasal.

Dengan perkembangan yang begitu pesat membuat terbukanya akses seluruh wilayah Indonesia, pedalaman hingga perkotaan. Hal ini membuat terbukanya perkebunan, dan para pegawai perkebunan yang membutuhkan tempat-tempat hiburan. Hal ini juga membuat sebuah inspirasi bisnis baru yang muncul dari seseorang pebisnis yang merupakan penduduk luar yang melihat para karyawan perkebunan dan lingkungan daerah industri sebagai peluang bisnis Judi *Billiard*. Judi *billiard* ini merupakan bisnis yang dibawa oleh para pemodal China yang menyewakan meja *billiard* dan perlengkapannya untuk menarik keuntungan dari para pendatang yg menjadi pekerja perkebunan. Kemudian, diikuti oleh masyarakat lokal yang mulai mencoba permainan Judi *Billiard* ini.

Aktivitas judi *billiard* yang dilakukan masyarakat terutama remaja ini membuat mereka menjadi candu untuk melakukan permainan judi *billiard* berulang-ulang. Alasannya adalah di dalam aktivitas ini terjadi suatu pertukaran aktivitas yang nyata dan kurang lebih sebagai pertukaran hadiah atau biaya. Ada suatu misi atau tujuan jelas yang harus dicapai, inilah yang membuat permainan judi *billiard* menjadikan masyarakat sebagai pelaku menjadi candu karena adanya *reward*, semakin sering sebuah tindakan memperoleh *reward* maka tindakan tersebut akan semakin sering dilakukan.

Saat ini masyarakat cenderung kurang peduli dengan lingkungan sekitarnya, selama apa yang

ada di lingkungannya tidak meresahkan dan tidak terlalu keluar dari aturan agama dan sosial. Tidak ada ikatan aturan adat bagi masyarakat untuk mematuhi batasan-batasan perbuatan dan tingkah laku di dalam bermasyarakat. Ternyata di sisi lain dari tidak adanya aturan adat yang berat, membuat para pemain Judi *Billiard* pun tak kalah cerdiknya dalam melakukan tindakan yang menyimpang.

Judi *Billiard* memanfaatkan ruang yang kosong dalam daerah yang aturan-aturan adatnya tidak ketat dan cenderung tidak ada hal yang membuat Judi *Billiard* ini dilarang oleh adat. Dalam undang-undang sudah jelas menyebutkan secara rinci dalam undang-undang No. 7 Tahun 1974 (UU No.7/ 1974) tentang Penertiban Perjudian dan Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981(PP No.9/ 1981) tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian. Selain itu sanksi-sanksi pidana bagi pelaku judi *billiard* adalah sebagai berikut:

1. Sanksi Pidana bagi Perjudian *Billiard* dalam Hukum Islam adalah *Ta'zir*. *Ta'zir* merupakan hukuman yang belum ditetapkan oleh *syara'* namun ditetapkan menurut penguasa (Hakim).
2. Sanksi Pidana bagi Pelaku Perjudian *Billiard* yang diatur dalam ketentuan Pasal 303 ayat (1) KUHP berupa hukuman pidana penjara paling lama 10 tahun atau pidana denda sebanyak-banyaknya Rp. 25.000.000,00 (Dua puluh lima juta rupiah).

Bentuk perilaku pemain judi *billiard*, baik itu masyarakat, pemuda, mahasiswa, pelajar/siswa, itu sudah dapat dikatakan melakukan perilaku yang sangat menyimpang dan melanggar norma-norma di dalam kehidupan sosial, mereka melakukan permainan *billiard* ini memang mencari keuntungan, kemenangan dengan cara yang instan dan tanpa memikirkan dampak yang dialaminya, seperti: waktu istirahat terbuang, kehabisan banyak uang, barang-barang berharga tergadaikan, khusus

bagi mahasiswa dan pelajar/siswa keluar dari waktu belajar, dan mengganggu situasi ketenangan dan kenyamanan warga juga telah melanggar nilai-nilai agama. Perilaku para pemain judi *billiard* dapat dilihat dari kelima faktor (Marwanto, 2015), yaitu:

1. Proses mempelajari. Pada awalnya mereka menonton para pemain dan teman-teman yang sedang bermain, dari situlah timbul rasa keingintahuan mereka untuk bermain, selanjutnya dengan keberadaan rumah *billiard* sangat mempengaruhi bagi para pemain judi tersebut, karena dirumah *billiard* tersebut tidak ada waktu yang ditentukan selagi ada yang bermain *billiard* maka selama itulah *billiard* itu buka, sehingga mereka dapat menghabiskan waktu malamnya dengan melakukan judi sebelum mereka mau tidur dan hasil yang dipertaruhkan juga dapat menambah uang saku mereka tersebut.
2. Faktor individu. Pada faktor kedua ini dikarenakan mereka memang suka bermain *billiard* dan suka berjudi, karena judi *billiard* berbeda dengan judi yang lain, saat melakukan permainan judi *billiard* mereka tidak pernah merasa ketakutan, malah lebih tenang. Sedangkan kalau melakukan permainan judi yang lain, seperti cengkoko atau kartu song itu mereka merasa takut saat melakukan permainan judi tersebut, karena takut ketangkap oleh oknum atau aparat yang berwenang, nah jikalau judi *billiard* ini tidak nampak sebagai sebuah permainan olahraga, namun dibaliknya ada sebuah yang dipertaruhkan dengan kata lain judi.
3. Proses interaksi. Pada perilaku ini hampir sama dengan faktor yang pertama namun pada faktor ini mereka melakukan permainan judi *billiard* berdasarkan ajakan teman, dan bisa juga timbul secara spontan begitu mengalami

suatu kejadian. Nah, penyimpangan proses interaksi ini sebagian besar perilaku para pemain judi *billiard* dikuasai oleh perasaan, nafsu ataupun emosi, tanpa melakukan pertimbangan yang matang, mereka hanya mencari kesenangan bersama teman-teman dan bisa dibilang menemani saat para pemain kekurangan lawan untuk memancing para pemain lain masuk bergabung dan bermain.

4. Aturan yang longgar. Pada faktor terakhir ini, khususnya di Kelurahan Senggarang belum ada aturan yang baku yang mengatur tentang perjudian (judi *billiard*) oleh pemerintah. Sehingga, para penjudi bebas untuk melakukan permainan judi di lokasi tersebut tanpa melihat waktu, dan perilaku yang mereka lakukan itu sudah menyimpang daripada aturan dan norma-norma ataupun kaidah-kaidah yang ada di dalam kehidupan sosial masyarakat
5. Perkembangan teknologi yang pesat. Tidak bisa dipungkiri perkembangan teknologi yang pesat banyak menimbulkan manfaat dan dampak. Salah satu dampaknya adalah perjudian yang bisa dilakukan secara *online*. Sudah banyak permainan *billiard* secara *online* yang menyajikan permainan biasa dan luar biasa dengan mempertaruhkan sesuatu. Hal ini membuat akses untuk membentuk citra buruk olahraga *billiard* semakin mudah di Indonesia terlebih lagi masyarakat yang kurang pengetahuan terhadap cara menahan diri dari perilaku tidak baik.

Beragam faktor yang mempengaruhi perilaku penyimpangan masyarakat terhadap pelaksanaan olahraga *billiard* menjadi ajang perjudian mendorong kegiatan ini belum dapat dituntaskan. Pasalnya. Faktor-faktor ini telah berkembang dan terjangkau disetiap lapisan masyarakat. Faktor-faktor ini sudah sulit untuk

dihilangkan. Olahraga *billiard* yang harusnya menjadi kegiatan meningkatkan konsentrasi justru menjadi media penyakit masyarakat Indonesia.

Akibatnya, citra negatif tentang olahraga *billiard* ini terus ada dan berkembang di masyarakat secara turun temurun. Bagi masyarakat awam, prespektif yang pertama kali muncul ketika mendengar olahraga *billiard* adalah prespektif negatif. Sebagian masyarakat Indonesia lebih dahulu mengetahui *billiard* merupakan cabang perjudian daripada cabang olahraga konsentrasi. Banyak masyarakat yang beranggapan olahraga ini adalah sarang kesenangan semata yang tidak memiliki manfaat.

Pandangan negatif masyarakat terhadap *billiard* selain tempatnya yang berbeda dari biasanya, pekerja yang bekerja terutama perempuan pun juga turut dipandang buruk dikarenakan hal ini masyarakat yang berkunjung ke tempat-tempat hiburan pun cenderung mencari hiburan yang negatif di tempat-tempat demikian. Sehingga hal ini tidak menutupi pandangan masyarakat terhadap citra dari *billiard* ini sendiri yang jauh dari sebuah aktivitas olahraga. *Billiard* ditempat-tempat hiburan malam seperti klub dan karaoke akan ditemani oleh *Score girl*. Kehidupan *Score girl* biasanya selalu dibayangkan dengan kehidupan malam di tempat hiburan dan tidak jarang memiliki jam kerja malam hingga tengah malam. Disamping itu, dari segi penampilan *score girl* ini harus tampil menarik dan juga seksi sebagaimana mestinya. (Rahmad Dhani, 2018)

Permasalahan ini tentu saja harus mendapatkan perhatian lebih dari pemerintah demi memberantas perjudian dan membersihkan nama olahraga *billiard* kembali. Tentu saja pemerintah tidak bisa memperbaiki sesuatu yang sudah rusak hingga akar tanpa bantuan segala pihak terutama masyarakat. Jika masalah ini terlewatkan dan menjadi masalah yang berlarut-larut, olahraga *billiard* di Indonesia akan segera menjadi wajah penyimpangan

sosial nasional dan segera go internasional. Melalui olahraga *billiard* Indonesia tidak akan terkenal dengan prestasi. Padahal, jika dikaji dalam pelaksanaan judi *billiard* ini, banyak kaum muda yang tertarik dan mahir memainkannya. Apabila dibina, dikelola, dan difasilitasi dengan baik maka bibit-bibit unggul akan lahir dari olahraga *billiard* yang mampu mengharumkan nama Indonesia melalui olahraga ini. Meskipun perkembangan citra buruk sudah sangat pesat, tidak ada salahnya merubah tatanan masyarakat sedikit demi sedikit daripada tidak ada pergerakan sama sekali.

### KESIMPULAN

Olahraga merupakan aktivitas untuk melatih tubuh seseorang, tidak hanya jasmani tetapi juga rohani, dan bertujuan untuk meningkatkan hubungan sosial dan meningkatkan prestasi. Namun, pada kenyataannya, masih banyak cabang olahraga yang dijadikan tameng bagi oknum-oknum tertentu dalam melakukan penyimpangan sosial. Salah satunya adalah olahraga *billiard*. Olahraga ini seharusnya dilakukan untuk meningkatkan konsentrasi, namun di Indonesia dalam pelaksanaannya masih banyak pelaku yang menggunakan olahraga *billiard* sebagai ajang perjudian. Perjudian merupakan penyakit sosial masyarakat yang sudah ada sejak lama dan sulit untuk disembuhkan. Aktivitas judi *billiard* yang dilakukan masyarakat terutama remaja laki-laki ini menimbulkan efek kecanduan untuk melakukan nya secara berulang. Dalam aktivitas ini terjadi suatu pertukaran yang nyata dan jelas seperti pertukaran hadiah atau biaya. Ada suatu misi atau tujuan paten yang harus digapai, inilah yang membuat permainan judi *billiard* menjadikan masyarakat sebagai pelaku menjadi candu karena adanya *reward*.



Semakin sering sebuah tindakan memperoleh *reward* maka tindakan tersebut akan semakin sering dilakukan. Pelaku akan mendapatkan kepuasan tersendiri jika mendapatkan apa yang diinginkan melalui olahraga *billiard* ini. Lokasi pengadaan permainan *billiard* yang identik dengan tempat tertutup, dilakukan pada malam hari seperti dalam klub yang dikelilingi dengan miras dan hal-hal menyimpang lainnya membuat olahraga *billiard* ini mendapatkan citra buruk dalam masyarakat Indonesia yang notabene adalah masyarakat beragama dan berbudaya serta memegang adat istiadat.

Banyak faktor-faktor yang mempengaruhi para pelaku atau pemain judi *billiard* diantaranya adalah adanya proses mempelajari, faktor individu, adanya proses interaksi dalam masyarakat, aturan yang longgar, dan perkembangan teknologi yang pesat. Aturan dan sanksi perjudian di Indonesia sudah diatur dalam undang-undang secara rinci dalam undang-undang No. 7 Tahun 1974 (UU No.7/1974) tentang Penertiban Perjudian dan Peraturan Pemerintah No. 9 Tahun 1981(PP No.9/1981) tentang Pelaksanaan Penertiban Perjudian.

Selain itu sanksi-sanksi pidana bagi pelaku judi *billiard* adalah sebagai berikut: Sanksi Pidana bagi Perjudian *Billiard* dalam Hukum Islam adalah *Ta'zir*. *Ta'zir* merupakan hukuman yang belum ditetapkan oleh *syara'* namun ditetapkan menurut penguasa (Hakim). Sanksi Pidana bagi Pelaku Perjudian *Billiard* yang diatur dalam ketentuan Pasal 303 ayat (1) KUHP berupa hukuman pidana penjara paling lama 10 tahun atau pidana denda sebanyak-banyaknya Rp. 25.000.000,00 (Dua puluh lima juta rupiah).

Meskipun sudah ada aturan dan sanksi, para pemain judi berkedok olahraga *billiard* tidak bisa dihilangkan dengan mudah. Mereka semakin menyebar dan terus memunculkan prespektif buruk tentang *billiard*. Citra negatif

olahraga ini sudah berkembang dari generasi ke generasi yang berdampak pada hilangnya rasa percaya sebagian masyarakat terhadap olahraga *billiard* dan susah mencari bibit atlet olahraga *billiard* untuk mengharumkan bangsa Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Harrison Kim. (2001). *Strategic Public Relations: A Practical Guide to Success*. 2nd Edition. Australia. Vineyard
- Henslowe Philip. (2000). *The Art and Science of Public Relations Vol. 3*. New Delhi. Crest Publishing House.
- Indah Sari Panjaitan. (2013). Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Yang Menggunakan Sarana Permainan Billiard di Kota Pontianak. *Gloria Yuris Jurnal Fakultas Hukum Universitas Tanjungpura Pontianak*. Vol 1 No 2. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jmf/article/view/1589>
- Kartono, Kartini. (1988). *Patologi Sosial*. Jakarta: Rajawali.
- Kartono, Kartini. (2013). *Patologi Sosial 1*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kasali, Rhenald. (2003). *Manajemen Public Relations: Konsep dan Aplikasinya di Indonesia*. Jakarta: PT. Pusaka Utama Grafiti.
- Lentri Saogo, Yuhelna, dan Yenita Yatim. (2021). Dampak Judi Biliar terhadap Perekonomian Keluarga di Dusun Gulu-Guluk Desa Saumanganya Kecamatan Pagai Utara Kabupaten Kepulauan Mentawi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol. 5, No.3. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2045>

- Marwanto. (2015). *Perilaku Menyimpang dalam Permainan Billiard di Kelurahan Senggarang Kota Tanjungpinang*. Skripsi. Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Maritim Raja Ali Haji Tanjung Pinang. <https://adoc.pub/perilaku-menyimpang-dalam-permainan-billiard-di-kelurahan-se.html>
- Muhammad Ricky Saputra. (2014). Permainan Judi Billiard di Desa Tengin Baru Kecamatan Sepaku Kabupaten Penajam Paser Utara. *journal Ilmu Sosiatri Universitas Mulawarman Samarinda*. Vol 2 No 3. <https://adoc.pub/permainan-judi-biliar-di-desa-tengin-baru-kecamatan-sepaku-k.html>
- Rahmad Dhani. (2018). Profil Pekerja Perempuan Koro-Koro Player Di Kota Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) FISIP*. VOL. 5, NO. 2. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFISIP/article/download/20894/20218>
- Rasyid Hamdan. (2003). *fiqih Indonesia himpunan fatwa-fatwa actual*, Jakarta: PT Al-Mawardi Prima.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA
- Wira Maulidika, Budi Waspada, Agung EKO. (2014). Kampanye Memperbaiki Citra Olahraga Biliar Di Indonesia. *Jurnal Tingkat Sarjana bidang Senirupa dan Desain*. VOL 3, NO. 1. <https://www.neliti.com/publications/180555/kampanye-memperbaiki-citra-olahraga-biliar-di-indonesia>
- Yolanda Stepy. (2015). Perilaku Berjudi pada Remaja (Study Tentang Judi Billiard di Desa Petapahan Jaya Kabupaten
- Kampar). *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau*, vol. 3, no. 1, <https://www.neliti.com/publications/33024/perilaku-berjudi-pada-remaja-study-tentang-judi-billiard-di-desa-petapahan-jaya#cite>