

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dinamika kehidupan sosial ialah segala sesuatu yang selalu mengalami perubahan sosial baik dari segi yang positif maupun negatif. Hal-hal positif menciptakan kehidupan bermasyarakat yang seharusnya diharapkan akan tetapi dalam hal negatif dalam kehidupan masyarakat tidak terlepas dari masalah-masalah sosial. Persoalan mendasar ketika individu dihadapkan pada masalah ekonomi yang sering kali dapat menimbulkan perilaku menyimpang pada individu tersebut. Permasalahan ekonomi salah satu diantaranya ialah pengangguran yang merupakan implikasi dari minimnya lapangan pekerjaan yang tersedia. Pengangguran adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan seseorang yang tidak memiliki pekerjaan sama sekali, atau seseorang yang sedang berusaha mencari, dan mendapatkan pekerjaan. Menurut W.A Bonger dalam Susanto (2011: 89) menyokong pandangan bahwa faktor ekonomi mempunyai pengaruh besar dalam timbulnya kejahatan yang disebut sebagai *Subyektive Nahrungserchwerung* (pengangguran).

Tercatat di Badan Pusat Statistik Nasional tahun 2015-2016 pada bulan Februari pengangguran mencapai angka 5,81 persen atau setara dengan 7,45 juta orang pada tahun 2015 dan 5,5 persen atau setara dengan 7,02 juta orang pada 2016 yang masih menganggur. Jumlah angkatan kerja tidak sebanding dengan

jumlah lapangan kerja yang menyerapnya sehingga, pengangguran sampai saat ini belum dapat teratasi dengan baik. Adanya pengangguran menyebabkan produktivitas dan pendapatan masyarakat berkurang dan pada akhirnya akan menimbulkan kemiskinan dan masalah-masalah sosial. Masalah sosial terjadi ketika seseorang tidak memiliki penghasilan namun, ia tetap harus memenuhi kebutuhannya, maka sebagai makhluk dewasa individu tersebut akan melakukan suatu tindakan yang menurutnya rasional agar ia tetap bertahan hidup. Walaupun tindakan tersebut menurut suatu kaum dianggap sesuatu yang salah atau tidak lazim pada yang seharusnya. Sering kali masalah-masalah sosial atau pun perilaku menyimpang terjadi karena himpitan ekonomi, maka individu berusaha mencari cara agar dapat terlepas dari masalah ekonomi tersebut.

Salah satu contoh masalah sosial yang seringkali terjadi di kalangan masyarakat akibat dari kurangnya daya serap tenaga kerja mengharuskan individu atau masyarakat terlibat dalam permainan judi. Seseorang akan mencari jalan yang dianggap cepat untuk mendapatkan uang tanpa harus bekerja keras, salah satunya melalui permainan judi. Judi atau perjudian menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah “permainan dengan memakai benda, barang atau pun uang sebagai taruhan”. Permainan judi memiliki 3 unsur agar dapat dikatakan sebagai judi, diantaranya adalah permainan, untung-untungan dan yang paling terpenting adalah adanya taruhan atau sejumlah barang atau uang yang dipasang oleh yang memainkan permainan judi.

Maraknya perjudian di Indonesia masih terus terjadi di tengah-tengah masyarakat. Tercatat di Subdit III Direktorat Tindak Pidana Umum Bareskrim

Polri pada tahun 2015-2016. Pada tahun 2015 kasus perjudian tercatat hanya sebanyak 8 kasus. Akan tetapi, mengalami peningkatan pada tahun 2016 sebanyak 174 kasus untuk seluruh Indonesia. Hal ini didasari pada pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memudahkan sebagai alat penyebaran permainan judi. Permainan judi yang biasanya dilakukan secara tradisional kini dengan mudah dapat diakses secara *online*.

Permainan judi biasanya dilakukan oleh kaum maskulin yaitu laki-laki. Hal ini erat kaitannya dengan banyaknya bukti penangkapan perjudian yang dilakukan oleh kaum laki-laki, melalui beberapa media *online*. Namun, tidak menutup kemungkinan perempuan juga dapat ikut andil dalam permainan judi. Permainan judi juga merupakan suatu bentuk perilaku menyimpang karena perilaku tersebut tidaklah sesuai dengan nilai-nilai dan norma sosial yang berlaku di masyarakat. Individu cenderung tidak dapat menyesuaikan pola perilakunya dengan apa yang telah dikonstruksikan dalam kehidupan masyarakat. Perilaku menyimpang bukanlah suatu hal yang bernilai baik atau buruk, benar atau salah, akan tetapi suatu perilaku dianggap menyimpang ketika perbuatan yang dilakukan tidak sesuai dengan nilai dan norma berlaku pada tatanan masyarakat yang menyakini nilai dan norma tersebut.

Menurut Lemert dalam Susanto (2011: 118) membagi penyimpangan menjadi dua yaitu, penyimpangan primer dan penyimpangan sekunder. Penyimpangan *primer* adalah suatu bentuk penyimpangan yang dilakukan masih bersifat sederhana dan masih dapat diterima oleh masyarakat, sedangkan penyimpangan *sekunder* merupakan bentuk penyimpangan yang dilakukan oleh

seseorang yang telah diketahui menyimpang, perilaku yang dihasilkan bersifat kompleks, berulang dan tidak dapat diterima oleh masyarakat.

Seringkali suatu bentuk penyimpangan akan terasa aneh ketika dilakukan oleh sekelompok kaum karena didasari pada nilai dan norma yang telah menjadi pedoman pada biasanya. Ketika perempuan melakukan perilaku laki-laki dan laki-laki sebaliknya maka akan dianggap sesuatu yang menyimpang. Hal ini terkait konsep gender yang sering kali menitik beratkan setiap keadaan kepada perempuan. Konsep gender merupakan suatu sifat yang melekat pada laki-laki dan perempuan yang telah dikonstruksikan secara sosial maupun kultur yang sering dikaitkan dengan bagaimana harapan yang diharapkan seseorang terhadap peran yang dimiliki oleh laki-laki maupun perempuan.

Konstruksi yang diberikan masyarakat antara laki-laki dan perempuan sering kali didasari atas jenis kelamin yang dimiliki, sehingga hal tersebut tidak dapat dipertukarkan. Namun berbeda halnya dengan konsep gender menurut Fakhri (2013: 9) yang telah dikonstruksikan secara kultur ataupun sosial, bahwa laki-laki dianggap kuat, rasional, jantan dan perkasa, sedangkan perempuan dikenal lembut, cantik emosional, atau keibuan. Walaupun ciri dari sifat tersebut dapat dipertukarkan, akan tetapi melalui proses yang panjang hal-hal yang telah dikonstruksikan tersebut seolah-olah sudah kodrati Tuhan dan tidak dapat diganggu gugat.

Fenomena permainan judi yang dilakukan kaum perempuan akan terasa aneh karena jarang sekali terdengar di kehidupan bermasyarakat. Akan tetapi, berbeda halnya dengan kondisi yang ada di Kampung Nelayan I, tidak sedikit

ditemukan perempuan yang melakukan permainan judi. Permainan judi di Kampung ini yang melibatkan perempuan sudah lama adanya, sedikit sulit untuk terdeteksi dikarenakan permainan judi yang dilakukan masyarakat khususnya perempuan cenderung diam-diam, tertutup dan sering kali tidak disadari keberadaannya. Permainan dimainkan di sebuah rumah yang ditutup rapat tanpa adanya orang lain yang dirasa mencurigakan atau tidak dikenali. Permainan judi merupakan permainan yang sering dimainkan ketika masih kecil dengan media taruhan gambar, kelereng, karet dan lain sebagainya. Akan tetapi, beberapa tahun belakangan ini permainan judi mulai berkembang munculnya fenomena perempuan yang memainkan permainan judi dengan media taruhan uang.

Hal ini tentu menjadi suatu hal yang baru, karena perempuan selalu di labelkan dengan segala sesuatu yang bersifat privat dan identik dengan hal-hal berbau *feminine* yang seharusnya berperilaku sesuai dengan nilai dan norma yang ada di masyarakat yang didasari atas ketaatan dan kepatuhan. Sehingga layak pula dikatakan sebagai suatu fenomena yang sangat menarik untuk diteliti.

Dengan adanya fenomena tersebut penelitian ini akan memfokuskan mengenai bagaimana perempuan melakukan permainan judi dan adakah stigma-stigma yang dilekatkan masyarakat terhadap perempuan yang melakukan permainan judi tersebut. Oleh sebab itu penelitian ini sangatlah penting yang berguna untuk mengungkap fenomena yang ada serta diharapkan dapat menekan bentuk perilaku-perilaku menyimpang yang ada di Kampung Nelayan I.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Faktor-faktor apa saja yang menyebabkan perempuan terlibat dalam permainan judi di Kampung Nelayan 1 ?
2. Bagaimanakah persepsi masyarakat terhadap perempuan yang terlibat dalam permainan judi di Kampung Nelayan 1 ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini, sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan faktor-faktor yang menyebabkan perempuan terlibat dalam permainan judi di Kampung Nelayan 1 Kecamatan Sungailiat.
2. Untuk mendeskripsikan persepsi masyarakat terhadap perempuan yang terlibat dalam permainan judi di Kampung Nelayan 1 Kecamatan Sungailiat.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang sosiologi yang berkenaan dengan seks dan gender.

2. Manfaat praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat mengungkap fenomena perempuan berjudi serta memberikan wawasan kepada masyarakat yang berkaitan dengan fenomena tersebut.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti berikutnya khususnya yang berkaitan dengan kajian sosiologi seks dan gender.
- c. Bagi pemerintah ataupun aparat setempat penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dalam pengambilan kebijakan berkaitan dengan kondisi yang ada di lingkungan tersebut.

E. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan hal yang mendasar dari sebuah penelitian. Seperti fungsinya tinjauan pustaka ditujukan untuk meninjau kembali pustaka yang berkaitan dengan tema penelitian yang diteliti oleh peneliti dengan hasil penelitian lainnya. Tinjauan pustaka juga bertujuan untuk menjelaskan atau membuktikan bahwa penelitian yang sedang dilakukan tidak lah menjiplak dan masih orisinal.

Penelitian *pertama*, pernah dilakukan oleh Agung Kurniawan dan V. Indah Sri Pinasti, 2015, “*Judi Sepak Bola Online Pada Kalangan Mahasiswa di Yogyakarta*”, penelitian ini bertemakan tentang pendidikan sosiologi. Hasil penelitian ini menjelaskan proses awal mahasiswa mengenal akan keberadaan judi *online* berawal dari interaksi yang terjadi di antara mahasiswa, baik

mahasiswa dalam satu kampus ataupun mahasiswa yang satu tempat tinggal dengan daerah mereka bertempat tinggal yang telah terlebih dahulu mengetahui dan terlibat dalam permainan judi *online*.

Proses interaksi yang terjalin antar mereka memunculkan rasa ketertarikan dan penasaran terhadap permainan judi *online* yang ingin ikut serta dalam permainan judi tersebut. Hasil penelitian ini juga menjelaskan bahwa ada beberapa hal yang menyebabkan rasa ketertarikan itu muncul dikarenakan kurangnya kontrol dari orangtua, keuntungan yang mungkin didapatkan, situasional dalam artian permainan ini tidak masuk dalam suatu lingkungan yang direncanakan, tetapi dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, keinginan coba-coba, persepsi yang menyatakan bahwa permainan judi merupakan suatu keterampilan, serta adanya rasa keseruan dalam menyaksikan suatu pertandingan. Penelitian ini juga menjelaskan permainan judi *online* memberikan dampak terhadap kehidupan mahasiswa tersebut, diantaranya prestasi mahasiswa terganggu, bagaimana tidak? karena seharusnya jam belajar digunakan untuk mengulas kembali materi yang diberikan oleh dosen di kampus, malah digunakan untuk memprediksi pertandingan yang akan menang untuk dipasang taruhan malam nantinya.

Selain itu pula demi rela menonton pertandingan-pertandingan bola yang ditayangkan pada dini hari mereka akan rela begadang dan sangat tidak mungkin apabila kesehatan mereka tidak terganggu. hal ini juga membuat mereka kurang istirahat sedangkan besok harinya akan ke kampus. Dampak ekonomi pun dirasakan karena dalam permainan judi online kecendrungan

akan mengalami kekalahan lebih banyak daripada menangnya, sedangkan kebanyakan mahasiswa belum memiliki pekerjaan dan mereka masih dibiayai oleh orangtua, ketika mereka dalam keadaan mendesak maka mereka akan melakukan berbagai macam cara untuk dapat bertahan hidup di hari-hari yang berikutnya, mulai dari meminjam uang kepada teman dan bahkan harus berbohong kepada orangtua dengan berbagai alasan yang diciptakan.

Penelitian *kedua*, dilakukan oleh Sumarlin, 2014, "*Dampak Judi Togel Terhadap Masyarakat Desa*". Penelitian ini menjelaskan bagaimana dampak yang dihasilkan dari permainan judi togel disuatu desa di. Faktor ekonomilah sehingga maraknya terjadi permainan judi, dikarenakan mayoritas masyarakat di Rappolemba berprofesi sebagai petani dan harus menunggu waktu lama untuk mendapatkan uang sedangkan mereka harus memenuhi kebutuhannya. Oleh sebab itu permainan judi togel diminati karena dianggap dengan mudah mendapatkan uang.

Hasil penelitiannya antara lain menjabarkan 2 dampak dari judi togel yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positifnya antara lain, dari semua responden yang diajukan pertanyaan menyatakan bahwa berdampak positif yaitu mendapatkan uang dan dampak negatifnya sebanyak 35% mengatakan bahwa tidak ada dampak negatif dari permainan judi togel ini. penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif sehingga pertanyaan yang dijawab berupa angka-angka.

Penelitian *ketiga*, adalah penelitian yang dilakukan oleh Aldo Serena Sitepu, 2015, “*Judi Online*”. Penelitian ini memfokuskan penelitiannya terhadap mahasiswa yang melakukan judi *online* yang berupa judi togel, judi bola yang dilakukan dengan media internet. Pada perkembangannya internet memudahkan dalam permainan judi secara online. Pada prinsipnya permainan judi yang dituliskan oleh peneliti yaitu, permainan judi yang menggunakan media internet yang berdeda dengan peneliti yang pertama, yang menyatakan bahwa permainan judi online ialah permainan judi dilakukan berada pada waktu dan lokasi yang sama dan tidak menggunakan media komunikasi.

Pada penelitian tersebut menyebutkan ada 5 faktor yang mempengaruhi dalam memberikan kontribusi pada perilaku berjudi. *Pertama*, faktor sosial ekonomi bagi masyarakat dengan status sosial ekonomi yang rendah, dengan melakukan perjudian diharapkan dapat meningkatkan taraf hidup mereka, dengan modal yang kecil diharapkan dapat mendapat keuntungan yang sebesar-besarnya atau dapat menjadi kaya dalam waktu yang singkat tanpa harus melalui proses usaha yang panjang. *Kedua*, faktor situasional yang merupakan sebagai pemicu perilaku judi diantaranya adalah tekanan dari teman-teman atau kelompok lingkungan yang berpartisipasi dalam perjudian dan metode-metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian. Rasa ketidak enakan ketika tidak mengikuti yang diinginkan oleh kelompoknya. *Ketiga*, faktor belajar, yaitu apa yang telah dipelajari dan hal itu menghasilkan sesuatu yang menyenangkan akan terus

tersimpan dalam memori ingatan seseorang suatu-suatunya ingin mengulanginya kembali. *Keempat*, faktor persepsi tentang probabilitas kemenangan, faktor ini merupakan persepsi perilaku dalam membuat evaluasi terhadap peluang menang yang akan diperolehnya jika seseorang melakukan perjudian. Para penjudi yang sulit meninggalkan perjudian biasanya dikarenakan oleh keliru persepsi bahwa akan mendapat kemenangan nantinya. Faktor *kelima*, yang merupakan faktor persepsi terhadap keterampilan penjudi yang merasa sangat terampil dalam salah satu atau beberapa permainan judi akan cenderung menganggap bahwa keberhasilan atau kemenangan merupakan dalam perjudian merupakan hasil dari keterampilan yang dimilikinya. Sehingga seringkali para penjudi itu tidak dapat membedakan mana permainan yang dihasilkan dari keterampilan atau hanya dari kebetulan semata.

Setelah dilakukan tinjauan pada tiga penelitian yang terdahulu, maka penelitian-penelitian tersebut memiliki kesamaan dan perbedaan. Kesamaan pada tiga penelitian terdahulu yaitu, sama-sama menfokuskan penelitiannya tentang masalah perjudian yang terjadi di kalangan masyarakat.

Perbedaan dari penelitian *pertama*, dilakukan oleh Agung Kurniawan dan V. Indah Sri Pinasti (2015) mendeskripsikan bahwa pola interaksi yang memunculkan rasa ketertarikan di kalangan mahasiswa sehingga terlibat dalam permainan judi bola. Judi yang mayoritas dilakukan oleh kalangan mahasiswa sehingga memberikan dampak pada rutinitas kehidupannya. Penelitian *kedua*, yang dilakukan oleh Sumarlin (2014) yang menitik

beratkan permainan judi berasal dari ketidak mampuan *financial* masyarakat untuk mencukupi kehidupannya yang mayoritas berprofesi sebagai petani. Penelitian *ketiga* oleh Aldo Serena Sitepu (2015) yang menjelaskan ada beberapa faktor yang menyebabkan seseorang masih terus saja terlibat dalam permainan judi dengan menggunakan media komunikasi yang melibatkan mahasiswa kaum terpelajar. Perbedaan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti dengan ketiga penelitian sebelumnya terletak pada objek penelitian. Objek penelitian kali ini adalah faktor yang mempengaruhi perempuan sehingga terlibat dalam permainan judi, serta melihat bagaimana persepsi masyarakat terhadap perempuan yang terlibat dalam permainan judi.

F. Kerangka Teoritis

Penelitian ini menggunakan teori *labeling* dari Howard S. Becker yang merupakan bagian dari paradigma definisi sosial. Teori *labeling* menaruh perhatian pada masyarakat kelas bawah, golongan minoritas dan seterusnya, sehingga, pelabelan seringkali terjadi didasari pada adanya kekuasaan yang dimiliki, terhadap kaum atau masyarakat yang lemah. Teori ini menekankan bahwasanya seorang pelaku menyimpang akan selalu terpisah dengan masyarakat luas yang terdiri dari orang-orang patuh dan taat di lingkungan masyarakat. Teori *labeling* juga menekankan pada dua hal menurut Howard Becker dalam Utari (2012: 108) yaitu:

1. Menjelaskan permasalahan mengapa dan bagaimana orang-orang tertentu diberi label;

2. Pengaruh dari label tersebut sebagai suatu konsekuensi dari perbuatan yang telah dilakukan.

Menurut Sahepaty (2004: 34) pendekatan *labeling* yang harus dipahami bahwa seseorang yang mendapatkan label atau cap dari masyarakat yang merupakan bentuk reaksi dari masyarakat terhadap perilaku yang dilakukan oleh individu tersebut, kemudian *label* tersebut akan mempengaruhi setiap tindakan dan perilaku yang dilakukan oleh individu yang telah diberi *label* atau cap tadi. Ketika seseorang telah mendapatkan *label* atau cap maka *label* atau cap tersebut akan terus melekat sebagai citra dirinya. Menurut teori ini persoalan akan semakin kompleks ketika individu yang telah mendapat *label* atau cap tadi merasa diawasi dan orang-orang disekelilingnya telah mengetahui perilakunya.

Tindakan seseorang melanggar norma-norma yang berlaku merupakan suatu hasil dari batasan yang diciptakan oleh masyarakat, aturan-aturan kepada orang-orang tertentu yang dirasa melakukan penyimpangan, serta memberikan label kepada orang-orang yang diberikan aturan tersebut sebagai suatu penyimpangan. Terdapat 2 dalil yang digunakan untuk mengkaji perbuatan menyimpang menurut Howard Becker dalam Susanto (2011: 116) yaitu:

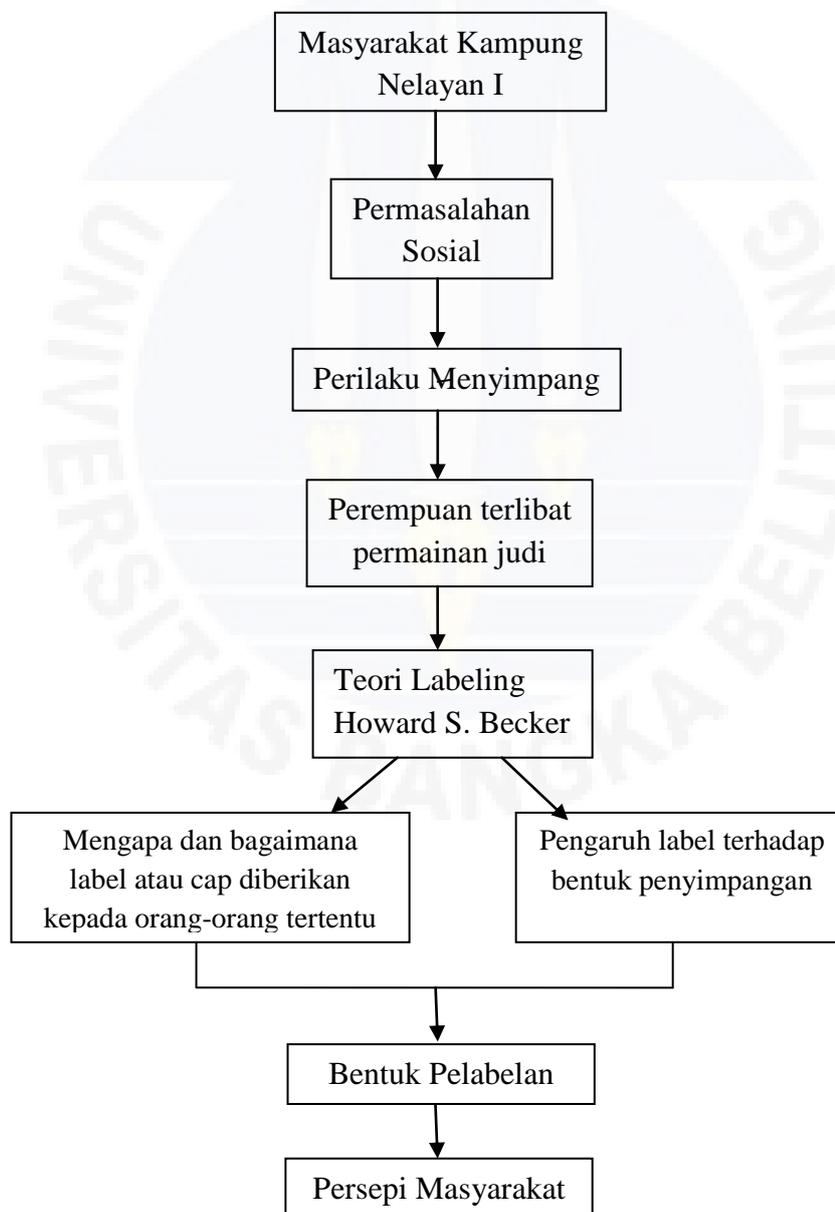
1. Kelompok sosial menciptakan penyimpangan dengan membuat peraturan, barang siapa melanggarnya akan menghasilkan penyimpangan;
2. Perilaku menyimpang adalah perilaku yang oleh orang-orang diberi cap demikian.

Berbeda halnya dengan apa yang diungkapkan oleh Sunyoto Usman (2012: 63) dalam bukunya menyatakan bahwa dalam memahami perilaku menyimpang ada 4 langkah. *Pertama*, yaitu mengidentifikasi karakter ataupun tindakan seseorang yang berkaitan dengan diri individu itu sendiri, yang kemudian dari hal itu dapat ditentukan apakah masuk dalam kategori penyimpangan. *Kedua*, dengan mengidentifikasi orang-orang disekitar individu yang menjadi objek, bagaimanakah perlakuan orang tersebut terhadap *label* yang telah diberikan kepada objek tersebut. *Ketiga*, mengetahui tindakan atau reaksi objek terhadap perilaku yang diberikan oleh orang-orang ataupun lingkungan sekitar objek berada. *Empat*, lalu membahas stabilitas pola interaksi antar mereka yang membeli lebel dan yang diberi *label*.

G. Kerangka Pikir

Kerangka pikir digunakan untuk menggambarkan alur pikir peneliti dalam menganalisis penelitian ini agar memudahkan pembaca dalam memahami penelitian ini. Adapun rumusan alur pikir tersebut sebagai berikut:

Gambar 1. Bagan Alur Pikir



Berdasarkan bagan alur pikir di atas dapat dijelaskan bahwa: di Kota Sungailiat Kabupaten Bangka yang merupakan salah satu daerah yang ada di Bangka Belitung. Bahwasanya Kota Sungailiat tidaklah terlepas dari adanya permasalahan-permasalahan sosial. Permasalahan sosial ialah bagian dari dinamika kehidupan sosial yang tanpa disadar munculnya berbagai perilaku-perilaku menyimpang. Individu ataupun masyarakat tidak dapat mengikuti dan mentaati nilai dan norma yang berlaku.

Nilai dan norma tidak lah lagi menjadi hal penting di dalam kehidupan bermasyarakat, masyarakat cenderung melakukan hal-hal yang dirasa bertentangan dengan nilai dan norma yang diyakini. Salah satunya dengan menemukan fenomena sosial terlibatnya perempuan dalam permainan judi, yang mana ketidaklaziman tindakan kaum perempuan melalui konstruksi masyarakat bahwa akan terasa aneh ketika kaum perempuan ikut terlibat dalam permainan judi. Kemudian untuk menganalisis fenomena tersebut digunakan lah teori labeling Howard S. Becker yang menekankan pada dua persoalan, yaitu: *pertama*, mengapa dan bagaimana label atau cap diberikan kepada orang-orang tertentu. *Kedua*, Pengaruh dari label tersebut sebagai suatu konsekuensi dari perbuatan yang telah dilakukan yang pada akhirnya menimbulkan persepsi masyarakat.

H. Sistematika Penulisan

Penelitian ini diawali dengan menemukan fenomena disekitar, kemudian dilanjutkan dengan melakukan pra observasi. Data yang telah terkumpulkan kemudian dipilih dikelompokkan berdasarkan fokus penelitian. Adapun sistematika yang akan dilakukan dalam penulisan penelitian ini yaitu:

Pada Bab I terdapat Pendahuluan yaitu terdiri dari *pertama*, latar belakang merupakan bagian yang menunjukkan adanya kesenjangan dalam judul yang akan diteliti, latar belakang juga menjabarkan alasan yang logis untuk menjelaskan apa yang ingin diteliti. *Kedua*, rumusan masalah yang merupakan pertanyaan sementara terkait dengan judul yang akan diteliti. *Ketiga* yaitu terdapat tujuan penelitian, yang merupakan jawaban atas rumusan masalah yang ada. *Keempat*, manfaat penelitian yang terdiri dari dua, manfaat teoritis dan manfaat praktis. *Kelima*, tinjauan pustaka yang merupakan berisi tinjauan-tinjauan penelitian yang terdahulu. *Keenam*, adalah kerangka teori, bagian ini berisi teori apa yang akan digunakan dalam menganalisis penelitian yang akan diteliti. Tahapan *ketujuh*, dalam bab ini ialah kerangka pikir, tahapan ini berisi bagan yang dapat memudahkan pembaca untuk mengetahui alur pikir dalam menganalisis penelitian yang akan diteliti.

Selanjutnya pada Bab II yaitu, metode penelitian yang terdiri atas beberapa tahapan antara lain: *Pertama*, penelitian ini menggunakan jenis dan pendekatan kualitatif deskriptif. *Kedua*, lokasi penelitian berada di Kota Sungailiat Kabupaten Bangka. *Ketiga*, objek penelitian tentang fenomena

perempuan berjudi di Kampung Nelayan 1. *Keempat*, Sumber data penelitian ini berasal dari 2 sumber, yaitu data primer dan data sekunder. *Keelima*, teknik pengumpulan data akan melakukan menggunakan teknik wawancara secara acak atau tidak terstruktur, observasi, dan dokumentasi. *Keenam*, Teknik analisis data yang akan digunakan menggunakan tahap pengumpulan data, reduksi data, display data dan verifikasi data.

Bab III akan berisi mengenai gambaran umum. Pada bab ini peneliti akan memberikan gambaran berupa: *Pertama*, kondisi geografis dan demografis Kampung Nelayan I. Geografis nantinya akan menjelaskan letak lokasi penelitian dan demografis nantinya akan menjelaskan berapa jumlah penduduk yang ada pada lokasi penelitian. *Kedua*, jenis mata pencaharian masyarakat Kampung Nelayan I *Ketiga*, Gambaran sosial budaya masyarakat Kampung Nelayan I

Bab IV hasil dan pembahasan pada penelitian ini yang terdiri dari: *Pertama*, akan menjabarkan macam-macam bentuk permainan judi. *Kedua*, faktor-faktor yang menyebabkan perempuan terlibat dalam permainan judi, berupa faktor *internal* dan *eksternal*. Faktor *internal* ialah faktor dari dalam individu dan faktor *eksternal* ialah faktor luar yang mempengaruhi perilaku individu. *Ketiga*, persepsi masyarakat terhadap perempuan yang terlibat dalam permainan judi. Pada bab ini juga nantinya peneliti akan mengaitkan fakta-fakta yang ditemukan dilapangan dengan teori *labeling* Howard S. Becker yang menekankan pada dua hal yaitu: *pertama*, mengapa dan bagaimana orang-

orang tertentu diberi cap/label. *Kedua*, pengaruh dari *label* tersebut sebagai konsekuensi dari perilaku yang dilakukan.

Bab V yaitu bab penutup. Bab ini meliputi dua bagian yaitu berupa kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisi kesimpulan dari hasil akhir penelitian dan saran berisi rekomendasi-rekomendasi yang akan dapat dilakukan untuk kedepannya oleh pihak terkait.

