

STUDI EMPIRIS TENTANG BIMBINGAN DAN PENYULUHAN
DALAM MENGATASI PRILAKU PERJUDIAN (MERPATI)
PEMUDA DI SEMUT KALIMIR SURABAYA

1. Letak RW 6 Semut Kalimir.

Menurut pembagian wilayah Surabaya, kampung Semut Kalimir termasuk Surabaya Utara, dan merupakan kampung lama yang ada di Surabaya.

Batas wilayah RW 6 Semut Kalimir adalah sbb :

- Sebelah Utara : RW 5 Kalianyar Kalimir.
- Sebelah Timur : RW 7 Kalianyar.
- Sebelah Selatan : RW 8 Semut Kalimir.
- Sebelah Barat : Perbatasan sungai Semut.

Masalah perhubungan tidak ada masalah mengingat wilayah ini merupakan kampung yang berada ditengah kota. Maka semua dapat terpenuhi, demikian pula dengan keadaan tanah seluruhnya dipergunakan untuk perumahan tanpa ada sebidang tanah diperuntukkan ladang untuk bertani.

2. Demografi.

RW 6 Semut Kalimir mempunyai penduduk 716 jiwa dengan jumlah kepala keluarga 116, terdiri dari laki laki 308 dan perempuan 408 orang.

Struktur organisasi pemerintahan RW 6 Semut Kalimir.

Ketua RW	: Deddy Sudjono
Wakil ketua RW	: A l w i
Sekretaris	: Kasmadi
Bendahara	: Wahono
Seksi Kartar	: Kasmari
Seksi Pembangunan	: Gunawan
Seksi P K K	: Ny. Deddy Sudjono
Seksi Sosial	: Sugito
Seksi Keamanan	; Karjono
Seksi U m u m	: Sukirno
RT 1	: R. Khosym
RT 2	: Chormat
RT 3	: Suparno
RT 4	: Djauhari
RT 5	: Sumarli
RT 6	: Musji
RT 7	: Matsuri

Data ini diambil dari kantor Balai RW 6 Semut Kalimir.

B. Bentuk-bentuk perjudian yang ada di Semut Kalimir.

Berdasarkan hasil penelitian penulis, ternyata dikampung Semut Kalimir kelurahan Bongkaran terdapat beberapa bentuk perjudian yang antara lain sebagai berikut :

- Kyu-kyu, Domino.
- Remi, lintrik.
- Catur, karambol.
- Dadu, Oke'.
- Adu doro.
- Kyu-kyu.

Kyu-kyu adalah permainan dengan menggunakan kartu domino, kartu domino dibagikan, masing-masing memegang empat kartu domino, apabila 2 kartu mereka berjumlah 9 maka dia mempunyai harapan untuk menang.

- Permainan remi seperti biasa.
- Karambol biasanya diatas buah karambol diberi nomer setelah itu dibagikan kartu remi, siapa yang memasukan buah karambol dan cocok dengan kartu remi maka dia yang akan memenangkan permainan ini.
- Dadu dan Oke' ialah dengan mengcopyok 3 buah dadu siapa yang memasang dan cocok dengan yang ada di buah dadu maka dia akan mendapatkan imbalan sesuai dengan yang telang dipasang. Oke' adalah dengan menempelkan dua mata uang logam dilemparkan keatas dan jatuh dengan gambar burung, dinyatakan mati, apabila gambarnya rupiah maka dinyatakan hidup (orip).

Disamping jenis permainan diatas masih banyak lagi aktivitas yang dapat dipertaruhkan seperti olah raga, sepak bola, tinju, bulu tangkis, dan sebagainya, dan SDSB.

C. Faktor penyebab timbulnya perjudian.

Yang menjadi penyebab terjadinya perjudian yang ada dikampung Semut Kalimir, adalah kurangnya pengetahuan/ajaran agama, dan status ekonomi yang rendah menyebabkan timbulnya berbagai cara untuk memenuhi segala kebutuhan hidup, antara lain yang dilakukan oleh para pemuda dengan melakukan perjudian (merpati).

Dengan melakukan perjudian mereka mempunyai angan-angan yang panjang apabila dalam permainan itu mereka mendapatkan kemenangan, maka belum berpikir apabila terjadi kekalahan, yang selalu menjadi buah pikirannya adalah kemenangan. Akibat dari pada kekalahan melakukan perjudian banyak menimbulkan eksese tindak kriminal misalnya pencurian dan sebagainya.

8.	!	Matrai	!	19	!	SD	!	KEL
9.	!	Mahfud	!	20	!	SLTP	!	PAK
10.	!	Rifai	!	20	!	SLTP	!	KEL
11.	!	Kusmiadi	!	21	!	SLTA	!	PAK
12.	!	Umar	!	22	!	SLTP	!	PAK
13.	!	Syakir	!	20	!	SLTA	!	PAK
14.	!	Ismail	!	21	!	SLTA	!	PAK
15.	!	Tambri	!	22	!	SD	!	KEL
16.	!	Totok	!	22	!	SD	!	KEL
17.	!	Wahyu	!	21	!	SLTA	!	PAK
	!		!		!		!	

Keterangan :

KEL : Keadaan ekonomi lemah.

PAK : Pengetahuan agama kurang.