



Dari Perizinan Hingga Pelarangan: Perjudian Di Kota Semarang Tahun 1970-1997

Dwi Hendro Prabowo[✉] & Putri Agus Wijayati

Jurusan Sejarah Universitas Negeri Semarang

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Mei 2021

Disetujui Juni 2021

Dipublikasikan Agustus 2021

Keywords:

Semarang, Perjudian, Lokalisasi, Penerbitan

Abstrak

Perkembangan kota Semarang sebagai sebuah kota modern dapat dilihat dari penduduknya yang terdiri dari beragam etnis, profesi, dan struktur sosial. Secara historiografis perkembangan etnis di Semarang dijelaskan oleh De Graaf menyatakan bahwa sudah lama terjadi interaksi pertukaran komoditas barang dagangan dan hasil kebudayaan, antara orang Jawa dan Tionghoa yang terjadi di Kota Semarang. Pokok permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini meliputi, (1) Bagaimana perjudian muncul dari sekedar permainan biasa dari hiburan masyarakat, berubah menjadi permainan yang diatur pemerintah kota Semarang, (2) Bagaimana perjudian di kota Semarang diatur dan diarahkan sehingga menjadi sumber dana pendapatan bagi pemerintah kota, (3) Bagaimana wacana perjudian dibentuk dan dilarang keberadaannya, serta dicitrakan sebagai kegiatan yang mengancam moralitas masyarakat. Metode penelitian yang dilakukan dalam proses penelitian ini menggunakan metode sejarah. Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa perjudian di Kota Semarang berhubungan dengan berbagai pihak baik pemain, oknum tertentu, dan juga pemerintah.

Abstract

The development of the city of Semarang as a modern city can be seen from its population consisting of various ethnicities, professions, and social structures. Historiographically, the development of ethnicity in Semarang is explained by De Graaf stating that there has been an interaction between the Javanese and the Chinese in the city of Semarang. The main problems studied in this study include, (1) How gambling emerged from just an ordinary game of public entertainment, turning into a game regulated by the Semarang city government, (2) How gambling in the city of Semarang is regulated and directed so that it becomes a source of income for the government city, (3) How the discourse of gambling is formed and its existence is prohibited, and is imaged as an activity that threatens the morality of society. The research method carried out in this research process uses the historical method. From the results of the research conducted, it can be concluded that gambling in the city of Semarang is related to various parties, both players, certain individuals, and also the government.

© 2021 Universitas Negeri Semarang

ISSN 2252-6633

[✉] Alamat korespondensi:

Ruang Jurnal Sejarah, Gedung C5 Lantai 1 FIS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: Dwihendra967@gmail.com

PENDAHULUAN

Perkembangankota Semarang sebagai sebuah kota modern dapat dilihat dari penduduknya yang terdiri dari beragam etnis, profesi, dan struktur sosial (Thian, 2004: 3). Secara historiografis perkembangan etnis di Semarang dijelaskan oleh De Graaf yang menyatakan bahwa sejak lama sudah terjadi interaksi pertukaran komoditas barang dagangan dan hasil kebudayaan, antara orang-orang Jawa dan Tionghoa yang di Kota Semarang (Graaf, 2004: 15). pembentukan desentralisasi dan pemerintah kota (*Gemeente*) menjadi salah satu unsur utama perkembangan kota ini ke arah modern (Shokheh, 2014: 16).

Di antara salah satu bentuk keragaman budaya yang muncul dari keragaman penduduk adalah adanya unsur hiburan. Secara historiografis hiburan adalah salah satu unsur dasar kebutuhan manusia sebagaimana yang dinyatakan oleh Anthony Reid dalam penelitiannya mengenai bentuk masyarakat Asia Tenggara sebagai *homo ludens* (Reid, 2014: 223). Hiburan pada dasarnya mengharuskan masyarakat kota untuk saling berinteraksi dan berbagi kesenangan, sehingga menunjukkan bahwa hubungan antar penduduk tidak hanya berlaku pada kepentingan ekonomi saja (Handinoto, 2015: 157). Beberapa kajian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya dan dibukukan dalam historiografi yang dilakukan oleh Amen Budiman, Jongkie Tio, maupun Liem Thian Joe menyebutkan kebutuhan masyarakat kota Semarang akan hiburan berjalan, beriringan dengan modernisasi kota itu sendiri (Columbjin, 2006: 190).

Beberapa fasilitas seperti bioskop, klub, dan pasar, menjadi bagian dari keseharian masyarakat untuk menikmati hiburan pada waktu itu. Adanya hiburan menunjukkan adanya saling interaksi di masyarakat bahwasannya hiburan pada waktu itu menjadi pelebur batas etnis maupun profesi yang beragam di antara masyarakat (Lombard, 1996: 47). Kajian yang dilakukan oleh Liem Thian Joe misalnya menyebutkan pasar malam yang pada awalnya menjadi ritual dari masyarakat Tionghoa di Pecinan, dalam perkembangannya pada

tahun 1930-an, juga dinikmati oleh masyarakat etnis lainnya di Semarang (Thian, 2004: 169). Pasar malam selain menjadi tempat pertukaran ekonomis, juga menjadi alternatif hiburan lain berupa aneka permainan rakyat (Putri, 2016: 187).

Relasi antara pasar malam dan hiburan ini menjadikan aneka permainan seperti permainan dadu, kartu dan ketangkasan, menjadi hiburan laris yang dinikmati oleh masyarakat, di luar aneka penjualan barang-barang maupun kebutuhan pokok (*Suara Merdeka*, 12 Agustus: 1). Tradisi ini bertahan hingga Semarang masuk di periode pascarevolusi kemerdekaan di tahun 1950. Situasi pada waktu itu mengharuskan pemerintah kota untuk mengatur hiburan untuk mendapatkan keuntungan ekonomis tertentu. Dari sinilah aneka permainan dadu dan ketangkasan tersebut bersinggungan dengan kebutuhan untuk meningkatkan pendapatan pajak, yang berdampak pada berkembangnya perjudian di Kota Semarang. Lebih lanjut lagi penulis ingin menjelaskan hubungan antara permainan dengan perjudian di Kota Semarang, ditinjau dari segi keseharian masyarakat itu sendiri.

Perjudian dapat dikatakan berada dalam tataran dualisme yang dalam satu sisi dapat dianggap sebagai sebuah kegiatan permainan dan hiburan masyarakat, tapi di sisi lain juga bisa mengarah kepada tindakan kriminalitas. Dalam tulisan yang akan disajikan oleh penulis kali ini perjudian dikonstruksi tidak hanya dari segi tindakan kriminalnya, namun juga dilihat dalam aspek hiburan dan interaksi sosial, dengan menempatkan perjudian sebagai sebuah keseharian masyarakat perkotaan khususnya di wilayah kota Semarang (Raffles, 2008: 243). Fokus pembahasan ini dimulai pada tahun 1950 karena situasi Semarang sudah ada dalam pasca kemerdekaan sehingga memungkinkan terbentuknya pemerintah kota yang independen dan wewenangnya sudah mulai terbentuk dan berbeda dari kajian yang berada pada tataran pemerintah kota di era kolonial. Akhir kajian tahun 1997 karena pada kejadian tahun tersebut perjudian sudah dilarang keberadaannya bahkan dilakukan tindakan-tindakan represif terhadap

semua perjudian di Kota Semarang karena dianggap tindakan yang membahayakan moral masyarakat.

Adapun pertanyaan pokok dalam penelitian ini adalah sejauh mana perubahan perjudian dari sebuah hiburan, menjadi sesuatu yang dilarang dan dinyatakan sebagai tindak kriminal, yang dirangkai dalam rumusan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana perjudian muncul dari sekedar permainan biasa dari hiburan masyarakat, berubah menjadi permainan yang diatur pemerintah kota Semarang ? (2) Bagaimana perjudian di kota Semarang diatur dan diarahkan sehingga menjadi sumber dana pendapatan bagi pemerintah kota ? (3) Bagaimana wacana perjudian dibentuk dan dilarang keberadaannya, serta dicitrakan sebagai kegiatan yang mengancam moralitas masyarakat ?

METODE

Masa lalu diketahui melalui perantara berupa tulisan (*history as a record*), artefak (*history as a remain*), dan juga dapat dibantu melalui sumber lisan (Kuntowijoyo, 2005: 39). Peninggalan manusia baik fisik maupun nonfisik semuanya merupakan jejak-jejak masa lampau yang memungkinkan sejarawan mampu melakukan rekonstruksi berdasarkan jejak tersebut. Dalam upaya merekonstruksi peristiwa pada masa lampau, maka seorang sejarawan akan berupaya menggunakan seperangkat kaidah tertentu guna menelusuri jejak yang memungkinkan didapatkannya jejak rekaman peristiwa masa lampau, sebanyak-banyaknya dan sevalid mungkin. Adapun proses penulisan penelitian ini menggunakan tahapan sebagai berikut: *heuristik*, kritik, interpretasi, dan historiografi. (Gottschalk, 1975: 14).

Langkah *pertama* dalam metode sejarah adalah heuristik, merupakan tahap awal dalam penelitian sejarah. Dalam tahap ini penulis mengumpulkan sumber primer dan sumber sekunder (Gottschalk, 1975: 14). Sumber primer merupakan sumber keterangan dan informasi yang diperoleh secara langsung oleh orang mengalami sendiri. Sumber primer berupa Surat Kabar Suara Merdeka dari tahun 1968 hingga

tahun 1997. Sementara itu, sumber sekunder berupa buku-buku referensi yang digunakan dalam penelitian sejarah dan saling berkaitan. Proses penelitian yang penulis lakukan dalam pencarian sumber primer dilakukan selama 3 minggu di Jogja Library Center dan Depo Arsip Suara Merdeka. Selain itu dalam sumber sekunder berupa buku, penulis dapatkan dari perpustakaan: Perpustakaan Pusat Universitas Gadjah Mada, Perspustakan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada, Perspustakan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro, dan Perpustakaan Jurusan Sejarah Universitas Negeri Semarang.

Tahap *kedua* kritik sumber adalah upaya untuk mendapatkan sumber yang benar, dalam arti benar-benar dibutuhkan, benar-benar autentik serta benar-benar mengandung informasi yang relevan dengan sejarah yang disusun. Kritik sumber dibedakan menjadi dua jenis yaitu kritik eksternal dilakukan untuk mengetahui autentisitas sumber tersebut dan terhadap beberapa hal seperti jenis kertas, huruf, tinta yang digunakan sebagainya. Selanjutnya untuk kritik internal untuk pembuktian yang sebenarnya dari isi sumber sejarah. Berdasarkan sumber yang didapatkan penulis dapat dipastikan secara kritik internal, bahwa koran yang digunakan oleh penulis menggunakan ragam bahasa, ejaan dan isi yang sesuai dengan konteks sejarahnya. Adapun sekarang kritik eksternal, bahan kertas dan tinta yang digunakan dalam koran sesuai dengan koran sezaman dan terbukti keautentikannya.

Tahap *ketiga* interpretasi, dalam tahap ini dilakukan penggabungan atau menghubungkan fakta-fakta sejarah yang telah diperoleh setelah melalui proses kritik sumber tadi berdasarkan dengan hubungan kronologis dan hubungan sebab akibat dengan melakukan imajinasi dan analisis. Sebelum melakukan tahap tersebut, penulis membaca sumber yang relevan menggolongkan fakta-fakta yang didapatkan dari sumber untuk mempermudah proses interpretasi. Setelah penulis mengkategorikan fakta-fakta, mulai menghubungkan fakta satu dengan yang lain untuk menjadi tulisan sejarah yang runut.

Tahap *Keempat* adalah historiografi, tahap ini menyajikan hasil penelitian sejarah menjadi kisah sejarah dalam berbagai bentuknya skripsi. Historiografi merupakan langkah terakhir, fakta sejarah yang ditentukan dalam historiografi harus diolah dan dianalisis terlebih dahulu oleh sejarawan. Dalam tahap ini fakta-fakta yang sudah dipaparkan dalam bentuk tulisan sejarah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebijakan Pembangunan Kota Dalam Arus Perjudian

Selama ini realitas yang muncul ketika membahas kebijakan pemerintah kota, pemikiran yang selalu timbul adalah pemerintah kota melakukan sesuatu dalam kacamata legal dan aturan yang berlaku. Penyusunan anggaran misalnya, selalu dinyatakan bahwa pemerintah kota berhasil menyelenggarakan pembiayaan pembangunan melalui Anggaran Pendapatan Belanja Daerah (Mas'oed, 1989: 62). Namun kajian ini memperlihatkan bahwa pemerintah kota ternyata juga memanfaatkan beberapa aktivitas yang bersifat negatif, seperti perjudian untuk mendukung kebijakan dalam hal pembangunan. Pemerintah Kota Semarang pada tahun 1970-an seperti akan diperlihatkan dalam kajian ini, ternyata juga memanipulasi perjudian untuk kepentingan pembangunan, dalam rangka menarik investasi sekaligus mengaturnya dalam sebuah perusahaan swasta NIAC, dan diakhiri dengan penindakan terhadap pelaku yang diduga melakukan perjudian secara illegal.

Keterlibatan Masyarakat Dalam Perjudian

Kegiatan perjudian tidak hanya memberi efek langsung pada pemerintah kota, tetapi juga dirasakan oleh masyarakat. Berbeda dengan pemerintah kota yang cenderung hanya menggunakan perjudian sebagai pajak, respon masyarakat terhadap perjudian ternyata beragam. Beragamnya reaksi masyarakat terhadap kegiatan perjudian ini timbul karena masyarakat memandang perjudian dalam perspektif yang secara umum dapat dibagi menjadi dua. Respon *pertama* adalah mereka yang pelaku aktif dan terlibat langsung dengan kegiatan perjudian dengan menjadikan kegiatan

perjudian sebagai mata pencaharian, maupun sebagai media pengisi kesenangan (*Suara Merdeka*, 27 Desember: 3). Mereka melakukan perjudian sebagai sebuah pengalihan dari penatnya kehidupan dengan aktivitas yang menyenangkan, sekaligus memberi harapan untuk mendapatkan keuntungan tertentu. Pelaku aktif ini biasanya dapat dibagi lagi menjadi mereka yang mampu mengakses NIAC, dan mereka yang tidak mampu mengakses NIAC (*Suara Merdeka*, 11 Juli: 1).

Mereka yang mengakses NIAC adalah yang mempunyai kedudukan sebagai elite masyarakat Kota Semarang, sebaliknya bagi mereka yang tidak mampu mengakses kegiatan di NIAC tetapi masih menginginkan untuk terlibat dalam kegiatan perjudian, akhirnya mendirikan pusat-pusat perjudian kelas kecil yang tersebar di berbagai lokasi. Biasanya mereka ini adalah masyarakat yang berada pada status sosial menengah kebawah, sehingga untuk mengatasi kegiatan perjudiannya mereka seringkali menggunakan waktu senggang untuk mengisi aktivitasnya dengan kegiatan perjudian skala kecil (*Suara Merdeka*, 13 Juli: 6). Diantara masyarakat Kota Semarang juga ada beberapa pihak yang melakukan penolakan-penolakan terhadap perjudian. Mereka yang menolak ini dikarenakan pandangan degradasi moralitas yang ditimbulkan oleh kegiatan perjudian (*Suara Merdeka*, 27 Mei: 1).

Segi Positif Dari Perjudian

Perjudian tidak selalu berupa kegiatan yang bersifat negatif dalam beberapa kasus perjudian juga punya sisi yang positif. Kendati ini sulit untuk diterima oleh kalangan masyarakat karena banyaknya berita yang menyebutkan tindak perjudian selalu diiringi kriminalitas maupun kejahatan, kata "gelap" secara simbolis mengacu kepada posisi yang tidak terang ataupun dalam posisi yang tersembunyi (Peter, 2011: 187), tetapi dalam kasus perjudian di Kota Semarang aspek positif tersebut tidak bisa diabaikan. Acuan positif tersebut dinilai dari adanya hubungan aktivitas perjudian dengan kegiatan sehari-hari masyarakat yang tidak selalu berupa aktivitas kriminal tetapi justru mengarah

kepada hiburan maupun interaksi diantara masyarakat kota pada waktu itu.

Berkat interaksi semacam itu perjudian secara bertahap menjadi bagian dari keseharian aktivitas masyarakat Semarang. Sebelum tahun 1970 perjudian bebas dilakukan oleh berbagai pihak, namun semenjak pemerintah kota mulai memberikan kebijakan untuk mentertibkan kondisi kota, perjudian mempunyai relasi yang unik dengan pemerintah kota. Adanya Lokalisasi dapat dikatakan merupakan sebuah gagasan untuk menempatkan aktivitas tertentu dalam konteks lokal dan dibatasi oleh aturan-aturan tertentu. Tujuan lokalisasi adalah yang *pertama* untuk memudahkan pengawasan dibanding tanpa lokalisasi. Penggunaan lokalisasi akan mengefektifkan pengawasan khusus dari pemerintah kota maupun dari aparat penegak hukum, untuk mengawasi dan menekan penyebaran sebuah aktivitas yang dianggap meresahkan masyarakat (Goldblatt, 2019: 99). Tujuan *kedua* lokalisasi adalah untuk pengendalian oleh aparat keamanan. Tanpa lokalisasi penyebaran dan pelanggaran para pelaku akan menyulitkan pemerintah kota di dalam menegakkan aturan, sehingga lokalisasi adalah proyek percontohan bagaimana hukum diterapkan dan diarahkan untuk kepentingan tertentu. Tujuan *ketiga* adalah tidak terjadi penyebaran sehingga mencegah dampak destruktif di masyarakat. Maka lokalisasi mengarah kepada kegiatan yang menyangkut kepentingan masyarakat di dalam menemukan hiburan-hiburan tertentu seperti misalnya, pelacuran maupun juga perjudian. Dampak destruktif dua aktivitas ini bagi masyarakat sangat kental dengan nuansa moralitas, oleh karena itu ide lokalisasi dianggap salah satu wujud pencegahan dampak destruktif moralitas dekadensi yang dialami oleh masyarakat (*Suara Merdeka*, 5 Mei: 2).

Pemerintah Kota dan Lokalisasi Perjudian

Pemerintah adalah sebutan bagi sebuah institusi sosial yang bertujuan untuk menunjukkan kekuasaan dalam mengatur tatanan masyarakat pada wilayah tertentu. Dalam perkembangan Kota Semarang, pemerintah kotanya

menegakkan otoritas manakah yang perlu dipertahankan dan mana yang tidak perlu. Dua realitas ini selalu hadir ketika pemerintah mengatur masyarakat, termasuk dalam kebijakan mengenai penataan dan pelarangan perjudian (*Suara Merdeka*, 5 Mei: 7). Pemerintah menetapkan dan sekaligus melarang berbagai hal di masyarakat untuk dijadikan pedoman berbuat baik dan berbuat buruk. Dalam dalam melaksanakan pernyataan tersebut pemerintah seringkali mengadakan hal yang bernama sosialisasi, tetapi ketika hal tersebut sudah tidak dianggap efektif, maka dimulailah pemberlakuan hal yang bersifat lebih keras untuk memaksa masyarakat tersebut kembali kepada tatanan ideal dengan langkah penertiban (*Suara Merdeka*, 24 Februari: 2). Kasus penertiban perjudian ditujukan kepada mereka yang berada diluar tatanan dan tidak mengikuti kaidah yang diatur oleh pemerintah.

Semarang sebagai ibu kota provinsi, menjadi kota yang dianggap ideal sebagai percontohan ketertiban dibanding kota-kota lain di wilayah provinsi Jawa Tengah (*Suara Merdeka*, 5 Mei: 7). Pada pembangunan di awal tahun 1970 terlihat pemerintah kota membutuhkannya kucuran dana yang menggunakan dana dari perjudian. Perjudian dijadikan salah satu cara yang efektif untuk mendapatkan dana sekaligus penegakan otoritas pemerintah kota sebagai sebuah kekuasaan yang legal dan layak untuk diikuti.

Memasuki periode akhir tahun 1980-an dan awal tahun 1990-an ada perubahan yang signifikan dari pemerintah kota khususnya mengenai penanganan perjudian. Gejala yang nampak ada banyaknya pelarangan perjudian hingga penangkapan terhadap masyarakat yang terlibat di dalamnya. Adanya pelarangan ini digunakan oleh pemerintah kota untuk melindungi citranya (*Suara Merdeka*, 6 Desember: 6).

SIMPULAN

Kemunculan perjudian di Kota Semarang beriringan dengan aneka kegiatan hiburan dan permainan. Aneka permainan seperti *sabung ayam*, *dadu*, *gapek*, dan sejenisnya pada awalnya

bukanlah murni kegiatan untuk judi. tetapi sebagai sarana interaksi diantara penduduk. Pada tahun 1954 mulailah kata ‘judi’ lazim digunakan dalam pemberitaan surat kabar. Hal ini menunjukkan bahwa perjudian di Kota Semarang berhubungan dengan permainan, tetapi berbeda konteks dalam pelaksanaan. Jika pada permainan ketangkasan biasa unsur hiburannya lebih dominan, maka pada perjudian yang dominan adalah unsur ekonomis tertentu. Dalam kegiatan di arena pasar malam permainan tersebut tujuan ekonomis ini beriringan dengan keinginan pemerintah Kota Semarang menegakkan otoritasnya dalam bentuk penarikan pajak permainan, maupun pajak dari masyarakat. Adanya keinginan untuk menaikkan pajak tersebut juga berimbang kepada monetisasi hiburan yang akhirnya berubah dari awalnya berupa penawaran hadiah berupa barang menjadi hadiah berupa uang. Hadiah inilah yang kemudian membuat tataran permainan yang semula berkembang sebagai hiburan di pasar malam berubah menjadi perjudian karena unsur ekonomis persaingan tersebut. Keinginan pemerintah kota untuk mengatur pajak dari aneka hiburan tersebut juga akhirnya berimbang kepada pengaturan dalam hal politis keinginan pemerintah kota untuk mengatur tindak permainan berupa pajak tersebut akhirnya mengarahkan kepada pengumpul pajak teratur dan dilakukan dalam bentuk monopoli agar persaingan yang terjadi antara aneka permainan tersebut bisa diarahkan untuk kepentingan monopoli pemerintah. Keinginan untuk memonopoli inilah yang kemudian mengarahkan pemerintah kota setelah tahun 1960 untuk mengatur arena permainan tersebut khususnya perjudian untuk diarahkan pada satu tempat lokasi khusus yang telah ditentukan oleh pemerintah.

Keinginan pemerintah kota untuk mengatur kegiatan perjudian sekaligus meningkatkan pajak untuk pembangunan kota terwujud pada tahun 1970 dalam bentuk usaha NIAC. Usaha ini pada intinya adalah usaha penguatan pihak swasta dan membuat pemerintah kota mengarahkan kegiatan perjudian pada pembangunan ekonomi.

Pembangunan ekonomi itu juga seiring dengan penanaman modal, sehingga pendirian night juga beriringan dengan usaha pengaturan perjudian di lokasi *Shopping Center Johar*. Pemerintah kota beralasan apabila kegiatan perjudian tidak dipusatkan di suatu tempat maka perjudian hanya akan menyebar dan susah untuk diadakan penertiban dan pengawasan terhadap para pelakunya. Keberadaan NIAC sekaligus juga memperkuat dan memper banyak penerimaan pajak yang semuanya ditujukan untuk agenda pembangunan pemerintah kota seperti sekolah, pembangunan jalan, dan penanggulangan bencana. Pengaturan perjudian dalam bentuk NIAC tersebut dinilai efektif, dilihat dari pemerataan pembangunan pasca pendirian NIAC dimana pemerataan pembangunan tersebut menjadi bukti adanya perbaikan dan fasilitas baru bagi kepentingan publik Kota Semarang. pendirian NIAC sekaligus mengimbau masyarakat yang ingin melakukan perjudian boleh dilakukan di tempat yang di khususkan yaitu NIAC sekaligus keberadaannya membantu mengatasi keberadaan perjudian ilegal dan mengontrol jumlah masuknya pajak. Sebaliknya pendirian juga membuat pemerintah kota memaksa para pelaku perjudian untuk melakukan orientasi kepada kegiatan yang telah diatur oleh pemerintah dan dalam hal ini oleh NIAC.

Keberhasilan pemerintah kota untuk mengatur kegiatan perjudian dalam bentuk NIAC membawa konsekuensi jauh pada tahun 1980-an. Perjudian menurut pemerintah kota haruslah berada dalam kontrol pemerintah sehingga di luar itu pemerintah ingin membuat perjudian hilang dari masyarakat Kota Semarang. Gejala tersebut nampak pada tahun 1990-an berupa pelarangan hingga penangkapan terhadap masyarakat yang terlibat dalam perjudian. Adanya pelarangan ini digunakan oleh pemerintah kota untuk melindungi citranya. Jadi meskipun pemerintah kota pernah memanfaatkan dana dari izin perjudian tetapi citra pemerintah kota yang pernah menggunakan uang tidak baik tersebut haruslah terlindungi sehingga perjudian mulai dicari alasannya untuk menjadi sesuatu yang dilarang keberadaannya.

Tindakan-tindakan tersebut muncul dalam bentuk tindakan represif yang dilakukan oleh pemerintah kota dalam bentuk penangkapan, penggerebekan, hingga operasi. Dalam memandang tindak pemerintah kota tersebut beberapa para pelaku perjudian menginginkan sebuah usaha yang bersifat lebih tersembunyi untuk melindungi diri dari tindakan represif pemerintah seperti melakukan perjudian berpindah-pindah, mengembalikan perjudian kembali sebagai bentuk permainan biasa, maupun dengan menutupi diri dalam bentuk undian berhadiah. Sementara pemerintah kota melakukan penangkapan dan penggerebekan yang dinilai tidak efektif maka di tahun 1990 akhir pemerintah mewacanakan untuk melarang kegiatan perjudian secara total. Meskipun demikian wacana ini juga sempat ada tandingan dari sejumlah pihak untuk melakukan lokalisasi daripada melakukan pelarangan secara total. Hingga akhir tahun 1997 perebutan wacana tersebut tidak pernah dilakukan secara terbuka dan lebih banyak di dalam perdebatan-perdebatan opini di dalam surat kabar. Hingga perdebatan tersebut kemudian mengarahkan kepada kesimpulan bahwa pelarangan perjudian adalah sesuatu yang dibentuk oleh pemerintah kota akibat tindakan sebelumnya yang bersifat represif.

DAFTAR PUSTAKA

Surat Kabar

Suara Merdeka, 12 Agustus 1950.

Suara Merdeka, 27 Mei 1971

Suara Merdeka, 11 Juli 1971.

Suara Merdeka, 13 Juli 1974.

Suara Merdeka, 27 Desember 1978.

Suara Merdeka, 5 Mei 1979.

Suara Merdeka, 6 Desember 1987.

Suara Merdeka, 24 Februari 1989.

Suara Merdeka, 5 Mei 1989.

Buku dan Jurnal

Columbijn, Freek *Cars, Conduits, and Kampongs: The Modernization of the Indonesian City, 1920-1960*, Leiden: Brill, 2006.

Graaf, H.J. De. 2004. *Cina Muslim di Jawa Abad XV dan XVI*, Yogyakarta: Tiara Wacana.

Gottschalk, Louis. 1975. *Mengerti Sejarah*, Jakarta: UI Press

Handinoto. 2015. *Perkembangan Kota Di Jawa Abad XVIII Sampai Pertengahan Abad XX: Dipandang Dari Sudut Bentuk dan Struktur Kotanya*, Yogyakarta: Ombak.

Kuntowijoyo. 2005. *Metodologi Sejarah*, Yogyakarta: Tiawara Wacana.

Liem Thian Joe. 2004. *Riwayat Semarang*, Jakarta: Hasta Mitra.

Lombard, Denys. 1996. *Nusa Jawa Jilid 1: Batas Batas Pembaratan*, Jakarta: Gramedia

Mochtar Mas'oed. 1989. *Ekonomi dan Struktur Politik Orde Baru 1966-1971*. Jakarta: LP3ES.

Muhammad Shokheh. 2014. *Gerakan Keagamaan dan Perubahan Sosial: Dakwah Islam dan Misi Katolik di Semarang 1890- 1940*, Pati: Kireinara.

Putri Agus Wijayati. 2016. "Relasi Pasar, Negara, dan Masyarakat: Kajian Pada Ruang Perkotaan Semarang Awal Abad Ke 20", dalam *Paramita*, Vol. 26 No. 2.

Raffles, Thomas Stamford. 2008. *The History Java*, Yogyakarta: Narasi.

Reid, Anthony. 2014. *Asia Tenggara Dalam Kurun Niaga, 1450-1680 Jilid 1: Tanah di Bawah Angin*, Jakarta: Yayasan Pustaka Obor.

Wawancara

Wawancara Sugito, Sabtu 23 November 2019, Pukul 15.30.

Wawancara Sugiarto, Sabtu 4 Juli 2020, Pukul 16.24.

Wawancara Imam Priyadi, Minggu 5 Juli 2020, Pukul 16.30.