

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Konteks Penelitian**

Sebelum adanya era globalisasi, masyarakat yang melakukan transaksi maupun melakukan sosialisasi dengan orang lain dilakukan secara langsung atau disebut konvensional.<sup>1</sup> Begitu juga dengan perjudian. Perjudian adalah taruhan uang atau barang dengan hasil yang tidak pasti dengan tujuan untuk melipat gandakan uang tambahan atau juga berupa barang materi yang telah dipertaruhkan. Sejarah lahirnya perjudian di tanah air sudah ada sejak lama. Dalam cerita Mahabarata dapat diketahui bahwa Pandawa menjadi kehilangan kerajaan dan dibuang ke hutan selama 13 tahun karena kalah melawan Kurawa. Sambung ayam merupakan bentuk permainan judi tradisional dan banyak dilakukan oleh masyarakat Indonesia. Ketika VOC bercokol, untuk memperoleh penghasilan pajak yang tinggi dari pengelola rumah-rumah judi tersebut, maka pemerintah VOC memberi izin pada para Kapitan Tionghoa untuk membuka rumah judi sejak 1620.

Berjudi secara umum dipandang sebagai sebuah kejahatan<sup>2</sup> tindak pidana berjudi atau turut serta berjudi dilarang dalam ketentuan Pasal 303 KUHP. Menurut KUHP perjudian adalah tiap-tiap pemain yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung pada untung-untungan saja, dan apabila pengharapan itu semakin besar dikarenakan kepintaran dan kebiasaan dalam bermain. Cara atau sistem bermain judi juga menjadi beraneka ragam yang dikembangkan secara mandiri oleh para pemain, bahkan sampai ada yang membuat perjanjian yang dilakukan secara tersirat.

Maraknya perjudian di internet, Indonesia tidak lupa pula untuk melakukan penanggulangan dan pencegahan melalui hukum positif yaitu

---

<sup>1</sup> Budi Suhariyanti. (2012). *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime)*. Raja Grafindo Persada

<sup>2</sup> Putri Oktaviani, 2018 "*Peran Kepolisian Dalam Penanggulangan Judi Togel Online (Studi Kasus di Kepolisian Sektor Lawyan Surakarta)*", Tugas Akhir Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Hal 1

sebagaimana diatur dalam Undang-Undang No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah oleh Undang-Undang No.19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No.11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik , yakni dalam pasal 27 ayat (2) UU ITE yang berbunyi : “setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”. Ancaman pidana Pasal 27 ayat (2) bersumber pada Pasal 45 ayat (1), yang berbunyi “ setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3) atau ayat (4) dipidana dengan penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).<sup>3</sup>

Berdasarkan data mengenai perjudian di Indonesia yang bersumber dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) periode tahun 2018 hingga 22 Agustus 2022, Kominfo telah melakukan pemutusan akses terhadap 566.332 konten ruang digital yang memiliki unsur perjudian, termasuk akun platform digital dan situs yang membagikan konten terkait kegiatan judi, dengan rincian penanganan per tahunnya sebagai berikut: Tahun 2018 sebanyak 84.484 konten, Tahun 2019 sebanyak 78.306 konten, Tahun 2020 sebanyak 80.305 konten, Tahun 2021 sebanyak 204.917 konten, Tahun 2022 sebanyak 118.320 konten dan sampai saat ini masih di cari data-datanya terkait konten perjudian *online*.<sup>4</sup>

Judi *online* kini semakin marak dilakukan oleh masyarakat. Dimana masyarakat dapat melakukan kegiatan perjudian secara virtual yang dilakukan melalui *website* atau aplikasi tertentu yang terhubung dengan jaringan internet. Proses dari bermain judi *online* dilakukan melalui

---

<sup>3</sup> Seva Maya Sari. (2021). *Sanksi Tindak Pidana Judi Online dalam Prespektif Fiqh Jinayah (Analisis terhadap Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik)*

<sup>4</sup> Siaran Pers No. 340/HM/KOMINFO/08/20022 “ *Penanganan Judi Online oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika.*

transaksi *deposit* hingga penarikan uang hasil dari perjudian semua terhubung dalam satu sistem secara *online*. Judi *online* termasuk salah satu kategori kejahatan atau tindak pidana baru yang timbul akibat pesatnya perkembangan teknologi dan komunikasi saat ini.<sup>5</sup> Judi *online* tidak dipandang sebagai sesuatu tindak pidana yang biasa tetapi sudah menjadi luar biasa. Hal ini karena dampak yang timbul dari judi *online* ini akan berpengaruh pada struktur sosial dan psikologis pelakunya dan tindakan ini juga termasuk salah satu tindakan penyimpangan sosial. Banyak kasus kejahatan yang timbul akibat judi *online* ini, misalnya kasus perampokan, begal, jambret, pencurian serta kasus kriminal lainnya yang memiliki latar belakang dan tujuan hasil kejahatan untuk bahan taruhan judi.

Banyaknya kasus perjudian yang beraneka ragam di Indonesia pada kenyataannya merupakan tindak pidana yang angka kriminalitasnya cukup tinggi yang mana patut untuk mendapatkan perhatian. Kasus tersebut juga di ungkap oleh polda Jawa Timur pada Rabu, 24 Agustus 2022 dengan jumlah ratusan kasus perjudian online. Diketahui sejak Januari 2022 sampai pertengahan Agustus 2022 ini sudah melakukan pengungkapan kasus perjudian sebanyak 327 LP dengan tersangka yang diamankan total 500 orang. Sedangkan kasus terbaru, polisi mengungkap kasus sebanyak 18 LP dengan jumlah yang diamankan 19 orang. Total tersangkannya sebanyak 500 orang untuk Ditresktimsus 261 LP, dengan 429 tersangka sedangkan Ditreskrimsus 66 LP, dengan 71 tersangka. Para tersangka tertangkap karna terkait dengan perjudian online, perjudian togel, perjudian dadu, perjudian slot dan perjudian bola<sup>6</sup>. Kasus perjudian ini juga terdapat pada Kota Kediri dilihat dari 3 bulan terakhir pada tahun 2022 sejumlah 11 penjudi yang berhasil diamankan polisi. Para tersangka ini diciduk dari 6 kasus yang diungkap Tim Khusus Berantas Aksi Perjudian Polres Kediri Kota.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Wirjono Prodjodikoro, *Asas-Asas Hukum Pidana Indonesia*, (Bandung PT. Eresco, 1986), h.55

<sup>6</sup> TB News Polres Kediri Kota, Sepanjang Tahun 2022 Sindikat Judi Online Dibongkar Polda Jatim, 500 Tersangka Ditahan. 24 Agustus 2022.

<sup>7</sup> Andhika Dwi, *Tim Khusus Polres Kediri Kota Ciduk 11 Penjudi Selama 3 Bulan Terakhir*, detikJaktim, Sabtu, 16 Jul 2022, 14:53 WIB.

Salah satu pihak yang tertarik untuk melakukan perjudian *online* adalah mahasiswa. Perkembangan globalisasi saat ini seakan semakin memudahkan mahasiswa untuk mendapatkan keuntungan uang secara instan melalui judi. Beberapa mahasiswa bahkan menjadikan perjudian *online* sebagai sarana uang saku, menjadikan perjudian *online* sebagai tambahan ekonomi untuk kebutuhan hidup sehari-hari, atau menjadikannya sebagai sumber keuntungan yang hasilnya digunakan untuk bersenang-senang bersama teman sebayanya, dan hal tersebut menjadi hal lumrah bagi mereka yang melakukannya.

Rabu, 5 April 2023 Pukul 00.15 WIB Sat Reskrim Polres Kediri menangkap 2 orang pengguna judi *online* higgs domino island diwarung kopi Jl. Kh. Agus Salim Rt 07 Rw 06 Kel. Bandar Kidul Kec. Mojoroto Kota Kediri semua barang bukti sudah diamankan dan dilakukan pemeriksaan lebih lanjut pelaku dibawa ke Polres Kediri Kota.<sup>8</sup> Terjadi juga pada kasus Minggu, 21 Mei 2023 di Jawa Timur tepat di Tulungagung seorang mahasiswa berumur 22 tahun yang mencoba peruntungan melalui slot. Jumlah modal awal yang dikeluarkan dari puluhan ribu hingga jutaan rupiah, hingga uang kuliah yang telah dikirim oleh orang tuanya ia putarkan kembali ke situs judi *online* sehingga berdampak pada kuliahnya yang akhirnya menunda hingga 3 semester.<sup>9</sup>

Permainan yang bergantung pada sebuah keberuntungan memang sangat menarik perhatian bagi mahasiswa untuk ikut terlibat di dalamnya. Jika tetap pada tren yang seperti ini, maka perjudian *online* akan menjadi pilihan kegiatan bagi mahasiswa. Penyediaan jasa permainan judi *online* memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk melakukan transaksi judi. Oleh sebab itu tidak dapat dipungkiri dengan kemajuan zaman yang seperti ini, perjudian *online* pun mengalami perkembangan yang sangat cepat.

Seiring berkembangnya zaman yang seperti ini, tidak sedikit dari

---

<sup>8</sup> Humas Polres Kediri Kota, 2 Pelaku Judi Online Higgs Domino Island Diringkus Petugas Satreskrim Polres Kediri Kota, 05 April 2023, 00.15 WIB.

<sup>9</sup> Dharaka Russiandi Perdana, Dampak Judi Online Mengerikan, Mahasiswa Tulungagung Sampai Putus Kuliah, 21 Mei 2023, 10.02 WIB.

mahasiswa yang bermain judi *online* bahkan semakin banyak dan merambah di kehidupan mahasiswa Kota Kediri. Hampir dari semua kampus yang ada di Kota Kediri terdapat mahasiswa yang bermain judi *online* dan itu cukup membuktikan bahwa siapapun bisa bermain judi *online* dan tidak memandang siapa dan apapun status sosialnya. Permainan judi *online* sudah bukan lagi hal yang tabu dilakukan bagi penggunanya, sehingga banyak pengguna yang memainkannya secara terang-terangan, di manapun dan kapan pun. Hal inilah yang mengakibatkan banyak mahasiswa yang terjerumus didalamnya dan mengakibatkan ketergantungan yang berlebihan sehingga berdampak pada hal-hal yang negatif. Oleh karena itu butuh analisa-analisa yang mendalam terkait permasalahan baik mulai dari bentuk-bentuk, penyebab atau faktor maraknya perjudian *online* serta bagaimana permainan judi *online* seperti ini bisa populer di kalangan mahasiswa.

Berdasarkan uraian diatas peneliti cukup tertarik untuk lebih memperdalam penelitian tersebut dengan mengangkat judul mengenai ***"Judi Online Di Kalangan Mahasiswa Kota Kediri"***

## **B. Fokus Penelitian**

Dari konteks penelitian yang telah diuraikan diatas, maka yang akan menjadi fokus penelitian ini sebagai berikut :

1. Apa saja bentuk-bentuk perjudian *online* yang sering digunakan oleh mahasiswa Kota Kediri?
2. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa Kota Kediri terlibat dalam perjudian *online*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian yang sudah dibahas, maka peneliti akan merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apa saja bentuk-bentuk perjudian *online* yang sering digunakan oleh mahasiswa Kota Kediri.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa Kota Kediri bermain judi *online*.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dijelaskan, maka hasil dari penelitian yang diharapkan dapat memberikan manfaat, baik manfaat secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat penelitian yakni :

##### **1. Manfaat secara teoritis**

Pada penelitian ini diharapkan dapat membantu untuk mengetahui informasi terkait adanya judi *online* di kalangan mahasiswa. Dengan adanya penelitian ini juga diharapkan untuk menjadikan bahan pertimbangan bagi pemerintah dalam hal mengambil kebijakan terkait penggunaan judi *online* yang terjadi dimasyarakat terutama pada mahasiswa.

##### **2. Manfaat secara praktis**

###### **a. Bagi peneliti**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai judi *online* di kalangan mahasiswa

###### **b. Bagi pembaca**

Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai sumber informasi pengetahuan atau sebagai penambah wawasan untuk pembaca yang memiliki minat mempelajari mengenai faktor apa saja yang terjadi pada mahasiswa karna telah terlibat dalam permainan judi *online*.

###### **c. Bagi mahasiswa**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam memperluas wawasan dan dapat dijadikan dasar untuk mahasiswa lain, menjadi bahan rujukan untuk penelitian lain yang membutuhkan data yang berkaitan dengan bermain judi *online*.

## E. Penelitian Terdahulu

Diantara beberapa penelitian yang berkaitan dengan penyimpangan sosial dan perjudian pernah dikaji beberapa kali. Namun, dalam beberapa penelitian tersebut terdapat beberapa persamaan dan perbedaan, baik dalam segi subjek yang akan diteliti ataupun hasil dari penelitian. Penelitian ini digunakan sebagai sumber lampau dari hasil penelitian yang kemudian akan digunakan dan juga diusahakan oleh peneliti untuk membandingkan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Ada beberapa temuan penelitian yang bermanfaat yaitu :

*Pertama*, Penelitian ini ditulis oleh, Ramli pada tahun 2018 dengan judul “*Fenomena Judi Bola Online Di Kalangan Mahasiswa*”. Universitas Muhammadiyah Makassar. Pada penelitian ini menggunakan jenis metode deskriptif kualitatif dengan mendapatkan data-data melalui catatan di lapangan, foto, rekaman wawancara dan dokumen resmi lainnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui fenomena judi *online* di kalangan mahasiswa dan respon masyarakat atas fenomena judi *online* yang ada di jalan Emmy Saelan Kota Makassar.

Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa judi bola *online* bisa dimainkan dimana saja dan kapan saja yang terpenting terhubung dalam jaringan internet. Dalam fenomena judi online yang kian berkembang, mahasiswa ada yang menyadari perbuatan judi *online* yang menyimpang akan tetapi, banyak juga mahasiswa yang baru terjun untuk bermain judi *online* bola<sup>10</sup>. Perbedaan penelitian terdahulu dan yang akan datang adalah jika penelitian terdahulu berfokus pada “*Fenomena Judi Online Bola Di Kalangan Mahasiswa*” yang membahas mengenai judi *online* yang dilakukan mahasiswa hanya berfokus pada satu subyek saja yaitu judi bola *online* sedangkan penelitian saat ini yaitu berfokus pada “*Judi Online Di Kalangan Mahasiswa Kota Kediri*” yang membahas mengenai semua jenis judi *online* yang dimainkan oleh mahasiswa Kota Kediri. Persamaan antara

---

<sup>10</sup> Ramli, *Fenomena Judi Bola Online Di Kalangan Mahasiswa*, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018

kedua penelitian tersebut adalah sama-sama membahas mengenai judi *online* di kalangan mahasiswa.

*Kedua*, Penelitian yang ditulis oleh, Zulrahman Rasyid pada tahun 2017 dengan judul “*Perjudian Online Di Kalangan Mahasiswa*”. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan menggumpulkan berbagai data dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran lebih detail mengenai jenis-jenis permainan judi *online* dan mengetahui penyebab terlibatnya mahasiswa dalam permainan judi *online*.

Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa perjudian online di kalangan mahasiswa terbentuk karna adanya penawaran yang terjadi antara individu dengan individu lain sehingga memunculkan keinginan untuk terlibat dalam permainan judi *online*. Pada penelitian terdahulu peneliti mengambil judul “*Perjudian Online Di Kalangan Mahasiswa*” yang menjelaskan bahwa perjudian *online* membuat perilaku mahasiswa tidak sesuai dengan norma-norma yang sudah terdapat di kehidupan masyarakat dan perilaku ini termasuk perbuatan yang menyimpang dan penyimpangan yang seperti ini juga dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan sekarang mengenai berfokus pada “*Judi Online Di Kalangan Mahasiswa Kota Kediri*”<sup>11</sup>. Dalam penelitian ini memiliki persamaan yaitu sama-sama menggunakan objek mahasiswa pengguna judi *online* dan membahas mengenai faktor apa saja yang dapat mempengaruhi mahasiswa hingga terjerumus pada permainan judi *online*.

*Ketiga*, Penelitian ini ditulis oleh, Lalu M Machsun S Pada tahun 2015 dengan judul “*Fenomena Judi Online Di Kalangan Mahasiswa*” Universitas Mataram. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dan metode yang digunakan adalah metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa

---

<sup>11</sup> Zulrahman Rasyid, *Perjudian Online Di Kalangan Mahasiswa*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017

proses awal mahasiswa mengenal akan keberadaan judi *online* berawal dari interaksi yang dilakukan dengan sesama mahasiswa, baik mahasiswa yang berada dalam satu kampus maupun yang berada dalam satu tempat tinggal dengan mereka yang lebih dahulu mengetahui dan terlibat dalam permainan judi *online*<sup>12</sup>. persamaan dari penelitian saat ini dan terdahulu adalah sama-sama mengambil fokus pada mahasiswa yang bermain judi *online* serta menggambarkan faktor dan dampak yang diterima mahasiswa setelah keikutsertaan mereka dalam permainan judi *online*.

*Keempat*, Penelitian ini ditulis oleh Abi Arsyian Makarim Subagyo, Laras Astuti pada tahun 2022 dengan judul “*Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online*” Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology. Volume 3. Pada penelitian ini menggunakan jenis metode deskriptif dan pendekatan kualitatif. Data yang dikumpulkan melalui wawancara kepada pihak yang terkait. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan mahasiswa melakukan perjudian *online*.

Hasil dari penelitian ini terdapat upaya yang dilakukan oleh pihak kepolisian seperti upaya preventif, represif, kuratif hingga persuasif sayangnya upaya tersebut belum mampu menanggulangi judi *online* dikalangan mahasiswa. Pada penelitian terdahulu peneliti mengambil judul “*Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online*” yang menjelaskan bahwa banyak mahasiswa yang menyalahgunakan uang kuliah sebagai modal untuk bermain judi *online* tanpa memikirkan efek samping dari tindakan tersebut sekalipun perbuatan tersebut bisa membuat mereka terancam tidak bisa membayar biaya kuliah<sup>13</sup> sedangkan pada penelitian sekarang peneliti mengambil judul “*Judi Online Di Kalangan Mahasiswa Kota Kediri*” penelitian ini menjelaskan bahwa pengaruh judi

---

<sup>12</sup> Zulrahman Rasyid, *Perjudian Online Di Kalangan Mahasiswa*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017

<sup>13</sup> Abi Arsyam Makarim Subagyo, Laras Astuti, *Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online*. Indonesia Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC). 1

*online* sangat berbahaya bagi mahasiswa bahkan bisa membuat mereka kehilangan barang berharga yang bisa merugikannya dan bisa mengganggu perkuliahan mereka jika mereka nekat melakukan hal yang diluar batas tindakannya. Persamaan dari kedua penelitian ini adalah sama-sama menjelaskan mengenai faktor yang telah terjadi ketika mahasiswa tidak bisa mengendalikan dirinya dalam bermain judi *online*, sedangkan perbedaan dari kedua penelitian ini hanya terletak pada pengambilan judul dan lokasi yang akan diteliti.

*Kelima*, Penelitian ini ditulis oleh Resky Supratama, Marisa Elsera, Emmy Solina pada tahun 2022 dengan judul “*Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang*” Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora. Volume 5 Nomor 3. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif untuk memahami, menemukan, mengumpulkan, mengatur dan menganalisis data dari penelitian. Hasil dari penelitian ini menjelaskan masyarakat mengalami kendala dan mengalami perubahan dengan melakukan pemanfaatan teknologi secara optimal dan ditemukannya fakta bahwa pada mahasiswa Kota Tanjungpinang menggunakan teknologi dengan tepat. Hal ini dibuktikan bahwa banyaknya mahasiswa Kota Tanjungpinang yang menggunakan permainan judi online lewat aplikasi Higgs Domino, faktor yang mempengaruhi adalah faktor lingkungan sosial pertemanan pada mahasiswa, yakni ada interaksi antar mahasiswa yang saling memberikan informasi terkait game tersebut. Sehingga terjadi karena adanya ajakan dan ajaran dari teman sepergaulan mereka.

Perbedaan kedua penelitian ini adalah penelitian memilih objek hanya pada pengguna *Higgs Domino* sedangkan penelitian saat ini mengambil objek pada mahasiswa yang menggunakan semua jenis permainan judi *online*. Persamaan pada kedua penelitian ini sama-sama membahas mengenai bermain judi *online*.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Resky Supratama, “*Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang*”. Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora. Vol.5. No.3 (2022)

Tabel 1.1 Telaah Pustaka

No	Nama, Tahun	Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1	Ramli, 2018	Fenomena Judi Bola <i>Online</i> Di Kalangan Mahasiswa	untuk mengetahui fenomena judi <i>online</i> dikalangan mahasiswa dan respon masyarakat atas fenomena judi <i>online</i> yang ada dijalan Emmy Saelan Kota Makassar.	jenis metode deskriptif kualitatif dengan mendapatkan data-data melalui catatan di lapangan, foto, rekaman wawancara dan dokumen resmi lainnya	Dalam fenomena judi <i>online</i> banyak dari mahasiswa yang menyadari akan tetapi banyak juga yang mengabaikan mengenai perbuatan penyimpanan dalam bermain judi bola <i>online</i>	Perbedaan penelitian terdahulu dan yang akan datang terdapat pada objek penelitian saja. penelitian terdahulu hanya berfokus pada judi bola <i>online</i> sedangkan penelitian saat ini pada semua judi <i>online</i> <sup>15</sup>
2	Zulrahman Rasyi, 2017	<i>Perjudian Online Di Kalangan Mahasiswa</i>	mendapatkan gambaran lebih detail mengenai jenis-jenis permainan judi <i>online</i> , mengetahui penyebab terjadinya mahasiswa dalam permainan judi <i>online</i> .	metode deskriptif kualitatif dengan menggumpulkan berbagai data dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi.	Perjudian <i>online</i> di kalangan mahasiswa terbentuk karena adanya penawaran yang terjadi antara individu dengan individu lain	Pada penelitian ini memiliki perbedaan dari pengambilan lokasi yang diteliti sedangkan pengambilan lokasi pada penelitian

<sup>15</sup> Ramli, *Fenomena Judi Bola Online Di Kalangan Mahasiswa*, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018

					sehingga memunculkan keinginan untuk terlibat dalam permainan judi <i>online</i> .	yang akan datang ada pada di mahasiswa Kota Kediri <sup>16</sup>
3	Lalu M, Machsun S, 2015	Fenomena Judi Online Di Kalangan Mahasiswa	Untuk mengetahui mengenai dampak dan penyebab dari terjadinya mahasiswa yang bermain judi online	Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dan metode yang digunakan adalah metode wawancara, observasi dan dokumentasi.	berawal dari interaksi yang dilakukan dengan sesama mahasiswa, baik mahasiswa yang berada dalam satu kampus maupun yang berada dalam satu tempat tinggal dengan mereka yang lebih dahulu mengetahui dan terlibat dalam permainan judi <i>online</i> .	Perbedaan pada penelitian ini lebih mengfokuskan pada tujuan bermain judi online pada kalangan mahasiswa sedangkan pada penelitian yang akan datang lebih mengfokuskan pada bentuk dan faktor yang terjadi pada mahasiswa Kota Kediri dalam bermain judi <i>online</i> <sup>17</sup>

<sup>17</sup> Lalu M Machsun S, *Fenomena Judi Online Pada Kalangan Mahasiswa Di Kota Mataram*. Universitas Mataram, 2015

<sup>16</sup> Zulrahman Rasyid, *Perjudian Online Di Kalangan Mahasiswa*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017

<sup>17</sup> Lalu M Machsun S, *Fenomena Judi Online Pada Kalangan Mahasiswa Di Kota Mataram*. Universitas Mataram, 2015

4	Abi Arsyam Makarim Subagyo, Laras Astuti, 2022	Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukakan Perjudian Online	untuk mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan mahasiswa melakukan perjudian <i>online</i> .	Pada penelitian ini menggunakan jenis metode deskriptif dan pendekatan kualitatif	upaya yang dilakukan oleh pihak kepolisian sayangnya upaya tersebut belum mampu menanggulangi judi <i>online</i> dikalangan mahasiswa	perbedaan dari kedua penelitian ini hanya terletak pada pengambilan judul dan lokasi yang akan diteliti <sup>18</sup>
5	Resky Supratama, Marisa Elsera, Emmy Solina, 2022	Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang	Untuk mengetahui alasan mahasiswa bermain judi <i>online</i> seperti higgs domino dan alasan mengapa tertarik untuk melakukan permainan judi tersebut.	Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif untuk memahami, menemukan, mengumpulkan, mengatur dan menganalisis data dari penelitian	banyaknya mahasiswa Kota Tanjungpinang yang menggunakan permainan judi <i>online</i> lewat aplikasi Higgs Domino faktor yang mempengaruhi yaitu faktor lingkungan sosial.	penelitian terdahulu mengambil objek pada pengguna Higgs Domino sedangkan penelitian saat ini mengambil objek pada mahasiswa yang menggunakan semua jenis permainan judi <i>online</i> . <sup>19</sup>

<sup>18</sup> Abi Arsyam Makarim Subagyo, Laras Astuti, *Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukakan Perjudian Online*. Indonesia Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC). Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 2022.

<sup>19</sup> Resky Supratama, Marisa Elsera, Emmy Solina *“Fenomena Judi Online Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang. Jurnal Ilmu Sosi*



