

Fenomena Judi *Online* Higgs Domino Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang

Resky Supratama¹, Marisa Elsera², Emmy Solina³

¹²³ Universitas Maritim Raja Ali Haji

¹riskyp207@gmail.com

Abstract

Gambling is a societal disease that affects all levels of society, including students in Tanjungpinang City. In the midst of a pandemic, all systems of people's lives have changed from offline to online, including in this research the gambling that hit students in Tanjungpinang City. This study aims to find out what causes the Higgs Domino online gambling game to occur in the midst of a pandemic in the Tanjungpinang City Student environment. The method used in this research is qualitative method. The data obtained through the results of semi-structured in-depth interviews based on interview guidelines and the development of questions, observations, participation and documentation. In research to determine informants using the Purposive Sampling Technique or first determine the criteria of the informants. Based on the results of the analysis, researchers found the phenomenon of the widespread use or game of online gambling games Higgs Domino among students in the city of Tanjungpinang caused by social environmental factors, this is evidenced by the results of interviews which can be concluded that Higgs Domino players first learned about this game from friends, and the existence of Intense communication and interaction between players, starting from sharing information about how to access this game or download it, how to play, how to buy and sell chips. As stated by the Differential Association theory, Edwin H. Shutterland, Sutherland argued that criminal behavior is a behavior that can be understood and also studied in the social environment of society.

Keywords: *Higgs Domino; Chip; Student; Differential Social Association*

Abstrak

Perjudian adalah suatu dari penyakit masyarakat yang melanda semua kalangan masyarakat tak terkecuali mahasiswa di Kota Tanjungpinang. Ditengah Pandemi segala sistem kehidupan masyarakat berubah dari *offline* menjadi *online* termasuk dalam hal penelitian ini adalah perjudian yang melanda pada mahasiswa di Kota Tanjungpinang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa yang menyebabkan *game* judi *online* Higgs Domino marak terjadi ditengah pandemi pada lingkungan mahasiswa Kota Tanjungpinang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Data yang didapatkan melalui hasil wawancara semi terstruktur secara mendalam berdasarkan pedoman wawancara serta pengembangan pertanyaan, observasi partisipatif dan dokumentasi. Dalam penelitian ini untuk menentukan informan menggunakan teknik *purposive sampling* atau terlebih dahulu menentukan kriteria informan. Berdasarkan hasil analisis peneliti menemukan fenomena maraknya penggunaan atau permainan *game* judi *online* Higgs Domino pada kalangan mahasiswa di Kota Tanjungpinang yang disebabkan oleh faktor lingkungan sosial hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang dapat disimpulkan bahwa para pemain Higgs Domino pertama kali mengetahui *game* ini dari teman, dan adanya komunikasi dan interaksi yang intens antar pemain yakni mulai dari saling berbagi informasi tentang cara mengakses *game* ini atau mendownload, cara

bermain, cara membeli dan menjual *chip*. Seperti apa yang disampaikan oleh teori *differential association* Edwin H. Sutherland, Sutherland mengemukakan dimana perilaku kriminal adalah sebuah perilaku yang mampu dipahami dan juga dipelajari dalam lingkungan sosial masyarakat.

Kata Kunci: Higgs Domino; Chip; Mahasiswa; Differential Social Association

Pendahuluan

Menginjak tahun 2019 akhir yang merupakan awal munculnya pandemi Covid- 19, segala bentuk aspek kehidupan masyarakat mengalami kendala. Banyak aspek masyarakat kesulitan menghadapi hal ini, masyarakat dituntut untuk segera beradaptasi dengan keadaan yang dimana segala bentuk kegiatan mesti dilakukan secara terkekekang dan terbatas. Mulai dari kesehatan, ekonomi, pariwisata, sosial budaya bahkan pendidikan pun mengalami hal yang sama. Namun ditengah pandemi Covid-19 sendiri yang segala bentuk kegiatan dilaksanakan dengan pengoptimalan teknologi, guna menunjang segala jenis kegiatan yang sifatnya positif berbanding terbalik dengan fakta dilapangan bahwa masih banyak sekali dijumpai fenomena dan permasalahan yang mengarah kepada pemanfaatan teknologi yang tidak tepat.

Seperti adanya perilaku yang dianggap menyimpang bahkan sampai tindak kriminal. Perilaku menyimpang terjadi pada segala usia dan semua kalangan masyarakat, mulai dari kalangan masyarakat bawah, menengah bahkan masyarakat kelas atas. (Budirahayu, 1983) mulai dari *cyber crime* yang merupakan kejahatan yang terjadi di internet, orang dapat meretas data-data penting, selain itu juga penipuan-penipuan yang terjadi dimana-mana, pencemaran nama baik, perjudian *online*, *bullying* dan masih banyak lagi. Menurut data dari polisi Republik Indonesia, bulan April tahun 2020 setidaknya ada 937 kasus yang dilaporkan. Dari 937 kasus tersebut ada tiga kasus dengan angka tertinggi yaitu kasus *propocative*, *hate content and hate speech* yang paling banyak dilaporkan, sekitar 473 kasus. Kemudian disusul oleh penipuan *online* dengan 259 kasus dan konten porno dengan 82 kasus (Nanda, 2021). Perjudian sendiri pada masa pandemi Covid-19 juga mengalami *trend* peningkatan, banyak sekali dijumpai kasus-kasus baik itu mulai dari perjudian biasa sampai perjudian *online*. Hingga saat ini ada sebanyak 55 situs perjudian *online* yang sudah ada di Indonesia dan tentunya masih banyak juga yang belum diketahui oleh pihak yang berwajib. Seperti kasus yang baru-baru ini polisi melakukan penangkapan 22 pemain judi *online chip* Higgs Domino di berbagai tempat di Lhokseumawe, Aceh. Pemain ditangkap dari sejumlah warung kopi (warkop) dan kafe. Tim Satreskrim Polres Lhokseumawe mengamankan barang bukti yakni 22 unit *smartphone* yang dipakai untuk bermain aplikasi Higgs Domino (Sinuhaji, 2021). Polisi juga menyita uang tunai sebesar Rp570.000. Kasus penangkapan terhadap tindak pidana perjudian *online* ini juga tidak sekedar ditemukan di beberapa daerah tetapi hampir seluruh daerah di Indonesia.

Fenomena permainan *game* judi *online* Higgs Domino yang sangat digemari oleh masyarakat tak terkecuali mahasiswa-mahasiswa yang menempuh pendidikan yang ada di Kota Tanjungpinang yang dikenal dengan Higgs Domino dimana aplikasi tersebut merupakan sebuah aplikasi yang bisa dan mampu digunakan untuk melakukan permainan *game* judi *online*. Dilansir dari Ulasan.co penelusuran yang dilakukan oleh tim ulasan, mendapatkan tanggapan beragam dari berbagai kalangan, di antaranya mahasiswa dan pekerja. Contohnya mahasiswa yang berkuliah di salah satu perguruan tinggi Kota Tanjungpinang yang mengaku bermain *game online* hanya untuk hiburan. Ketertarikannya bermain *game* judi *online* Higgs Domino ini adalah faktor teman. Dirinya mengaku bisa menghabiskan uang sebanyak Rp70.000 untuk sekali transaksi saja. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Ramli, 2018) (Syahrizal, 2021) bahwa memang dengan adanya fenomena

perjudian mampu menyebabkan adanya penyimpangan yang baik yang disadari ataupun tidak disadari oleh para mahasiswa. Bahkan juga mampu merugikan diri sendiri, keluarga, dan juga orang lain.

Dengan kata lain memang *game* judi *online* Higgs Domino saat ini bisa dikatakan sebagai *game* judi *online* paling populer di Kota Tanjungpinang. Yang kemudian juga membuat *game* judi *online* ini paling populer adalah karena *game* ini mampu berbagi *chip* atau koin mas dengan teman sepermainan. Berbeda dengan *game* lain, *game* ini menyediakan akses untuk sesama pemain buat berbagi. Artinya sesama pemain bisa saling memberikan *chip*, sehingga banyak pemain yang merasa dimudahkan dengan hal ini. Karena jika pemain pandai memainkan *game* ini hanya dengan modal berbagi *chip* dari teman bisa mendapat keuntungan.

Berikut beberapa daftar *game* perjudian *online* yang sebelumnya juga pernah tumbuh dimasyarakat:

Table 1. Perbandingan Unduhan *Game* Judi *Online* di Playstore

No	<i>Game</i> Perjudian <i>Online</i>	Unduh di <i>Plasytore</i>
1	25-in-1 Casino (rilis 8 september 2011)	1.000.000 + <i>dwnload</i>
2	Big Fish Casino (rilis 4 Agustus 2011)	10.000.000 + <i>dwnload</i>
3	Roulette (rilis 13 November 2017)	1.000.000 + <i>dwnload</i>
4	Poker <i>Online</i> (rilis 22 Oktober 2014)	5.000.000 + <i>dwnload</i>
5	Blackjack 21 HD (rilis 26 Oktober 2015)	10.000.000 + <i>dwnload</i>
6	Sic Bo (rilis 3 November 2017)	100.000 + download
7	Baccarat (rilis 10 Juli 2015)	500.000 + download
8	Jackpot Party slots Kasino (rilis 3 Juni 2013)	10.000.000 + <i>dwnload</i>
9	Sportsbook (rilis 16 November 2015)	100.000 + download
10	Domino Qiu-Qiu (rilis 10 Februari 2017)	1.000.000 + download

(Sumber: *Internet Playstore* (Olahan Peneliti) 2022)

Fenomena pada mahasiswa-mahasiswa di Kota Tanjungpinang yakni adanya berbagai fakta bahwa memang sudah sangat mampu memahami permainan *game* judi *online* tersebut sehingga memudahkan dalam meraih keuntungan. Berdasarkan observasi lapangan memang banyak ditemukan *game* judi *online* pada beberapa mahasiswa baik itu dirumahnya maupun di kedai-kedai kopi. Mahasiswa biasanya membeli *chip* di konter-konter terdekat sebagai modal dalam melakukan permainan. Kemudian setelah mendapat keuntungan dari permainan maka pemain kemudian menjual lagi *chip* itu ke teman ataupun ke konter yang menerima. Untuk keuntungan yang di dapatkan dari permainan *game* judi ini memang sangat beragam mulai dari puluhan ribu, ratusan, hingga bahkan jutaan rupiah bisa di dapatkan.

Berdasarkan observasi kelapangan melalui wawancara singkat bahwasanya memang para mahasiswa yang sering melakukan jual beli *chip* domino menggunakan uang dari kiriman orang tua, dan ada juga yang memang sudah bekerja, kisaran kiriman uang yang didapatkan mahasiswa tersebut berbagai macam, ada yang memang lebih dari satu juta (Rp.1.000.000) sekaligus dengan uang makan satu bulan, dan ada juga yang kurang bahkan satu juta, namun mahasiswa Kota Tanjungpinang masih saja tetap melakukan perjudian dengan jual beli *chip* Higgs Domino. Setidaknya paling sedikit satu kali seminggu, dan lebih parahnya lagi bisa setiap hari melakukan transaksi. Sehingga menyebabkan permasalahan ekonomi bagi para mahasiswa di Kota Tanjungpinang. Berdasarkan wawancara singkat bahwa memang tidak dipungkiri mahasiswa yang melakukan perjudian *online* Higgs Domino ini terkadang juga mendapat banyak keuntungan, seperti salah satu narasumber sampaikan bahwa kalau memang lagi hoki (beruntung) satu hari mampu menghasilkan lebih dari Rp.500.000 dan juga terkadang

bahkan jika mendapatkan *jackpot* besar mampu menghasilkan Rp.2.700.000. Maka dari itu hal inilah yang terkadang membuat candu dan membuat penasaran para pemainnya seperti mahasiswa Kota Tanjungpinang. Karena disana banyak hadiah seperti *jackpot*, *big win*, *mega win*, *super win*, maupun *scatter*. Sehingga hal ini yang kemudian merebak dan menjamur pada hampir seluruh mahasiswa Kota Tanjungpinang.

Penyimpangan merupakan tindakan yang tidak mengindahkan nilai dan norma, penyimpangan terjadi apabila seseorang tidak mampu memenuhi patokan-patokan yang sudah berlaku pada masyarakat. Biasanya masyarakat sosial mengaitkan tindak perilaku menyimpang dengan istilah perilaku yang sifatnya negatif, misalnya tindak kriminal, tindak pidana dan juga kebrutalan. Namun jika individu yang bertindak terlalu jauh dari aturan sosial yang berlaku juga bisa disebut sebagai tindak perilaku menyimpang. Pada faktanya sebagian besar anggota masyarakat masih banyak yang melakukan pelanggaran terhadap nilai dan norma yang sudah berlaku dimasyarakat itu sendiri pada masa pandemi tak terkecuali mahasiswa. Pelanggaran nilai dan norma yang sudah berlaku dimasyarakat dikenal dengan istilah penyimpangan sosial atau istilah yang sering digunakan dalam perspektif sosiologi adalah *social pathology* (patologi sosial) akibat dari adanya penyimpangan sosial ini mampu memunculkan berbagai permasalahan di masyarakat itu sendiri yang dikenal dengan terminologi penyakit sosial (Siahaan, 2009), (Simandjatak, 1981), (Soekanto, 1996), (Lawang, 1994).

Perjudian sendiri merupakan kegiatan perilaku menyimpang yang mampu mengarah pada tindak kriminal. (Asriadi, 2020) Dasar atau regulasi hukum tentang perjudian guna memberikan efek jera agar adanya alat sebagai pengendalian masalah sosial dan agar perjudian *online* bisa diminimalisir pada masyarakat yakni tertuang pada pasal 27 ayat 2 undang-undang nomor 19 tahun 2016. (Hamzah, 1983) (Munawaroh, 2022) sebagaimana halnya sebuah perilaku yang bisa disebut menyimpang adalah perilaku tersebut bisa mengakibatkan kerugian baik untuk diri sendiri bahkan orang lain juga. Perilaku menyimpang lebih mampu mengakibatkan terjadinya pelanggaran terhadap norma-norma, aturan-aturan, nilai-nilai, dan bahkan hukum. (J.Cohen, 1992) mengatakan bahwasanya penyimpangan bisa dijelaskan sebagai setiap perilaku yang tidak berhasil menyesuaikan diri dengan kehendak-kehendak pada masyarakat ataupun kelompok tertentu.

Game ini dalam aksesnya hanya membutuhkan kuota internet pada *smartphone*, sehingga *game* ini menjadi ketertarikan apalagi bagi seseorang yang memang suka memainkan permainan judi kartu poker, domino, slot dan lainnya. Layaknya permainan judi yang lainnya, *game* Higgs Domino mampu memberikan fitur taruhan atau istilah dalam *game* nya yaitu BET di hampir setiap permainan yang ada. Maka dari itu, jika pemain mengalami kekalahan, taruhan atau bet yang di berikan akan diambil dan akan mengurangi jumlah uang koin atau *chip* yang dimiliki untuk bermain. Akan tetapi menariknya permainan Higgs Domino ini adalah menyediakan fitur *top up* guna mempermudah untuk melakukan transaksi penambahan koin atau *chip* dengan menggunakan uang asli. Permainan-permainan yang ditawarkan di dalam *game* Higgs Domino ini misalnya, kartu gaple (domino), kartu remi (poker), qiu-qiu, catur dan masih banyak lagi. Disini jelas bahwasanya memang *game* judi *online* Higgs Domino ini masuk dan meracuni semua kalangan masyarakat bahkan para mahasiswa yang diharapkan menjadi salah satu elemen masyarakat yang mampu memberikan contoh baik bagi semua kalangan masyarakat, namun faktanya tidak sejalan dengan harapan.

Penelitian sebelumnya yang berkaitan tema penelitian ini adalah terkait perjudian *online* dikalangan mahasiswa dimana lebih banyak mengeksplorasi tentang dampak dari adanya perjudian tersebut bagi mahasiswa. Penelitian pertama yang dilakukan oleh (Febryani, 2021) bagaimana perilaku sosial penggiat *game* Higgs Domino di Kota

Makassar dan bagaimana dampak penggiat *game* Higgs Domino, dan temuan lainnya berdasarkan analisis menggambarkan bahwa memainkan *game online* dengan cara berlebihan akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan. Motivasi belajar menjadi rendah, dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya juga berkurang. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh (Arbi, 2017) yakni untuk mengetahui bagaimana pertukaran sosial yang terjadi antar pemain yang terlibat dalam perjudian sepak bola *online*, hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pertukaran sosial yang berlangsung antar pertukaran. Adapun aktornya adalah mahasiswa Fisip Umrah. Sumber daya pertukaran secara umum dipertukarkan dibagi menjadi dua jenis yakni: akun judi sepak bola *online* dan uang (modal permainan), namun juga secara khusus terdapat sumber daya lainnya akan tetapi jarang dipertukarkan, yakni merupakan informasi, rekening tabungan, laptop dan masih banyak lagi sesama pemain perjudian bola *online* dilingkungan mahasiswa Fisip Umrah yakni terdiri dari pembagian konsep dan asumsi dasar yakni: sumber daya pertukaran dan struktur. Sedangkan dalam penelitian ini berupaya untuk mengungkap apa yang menyebabkan maraknya fenomena judi *online* Higgs Domino di kalangan mahasiswa pada masa pandemi di Kota Tanjungpinang.

Berdasarkan pada hasil penelitian di atas sangat jelas tergambar bahwa perjudian dikalangan mahasiswa menjadi permasalahan yang sampai saat ini belum mampu diselesaikan, mulai dari perjudian biasa bahkan perjudian *online* apalagi ditengah pandemi Covid-19 yang segala bentuk kegiatan memanfaatkan teknologi, termasuk bahkan perjudian mengalami inovasi pembaharuan dimana sekarang mudahnya mengakses *game* judi *online* baik dimana saja dan kapan saja. Oleh karena itu butuh analisa-analisa yang mendalam terkait permasalahan baik mulai dari penyebab atau faktor maraknya perjudian *online* serta bagaimana fenomena seperti ini bisa populer pada semua kalangan dan upaya untuk meminimalisir permasalahan tersebut dalam hal ini kalangan mahasiswa ini guna meminimalisir perjudian ditengah mahasiswa yang diharapkan sebagai generasi penerus bangsa dan negara.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif untuk memahami, menemukan, mengumpulkan, mengatur, dan menganalisis data dari penelitian. Deskriptif kualitatif yang lebih spesifik menggunakan penelitian lapangan adalah jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini dilakukan di Kota Tanjungpinang. Ada jangka waktu untuk melakukan penelitian, yaitu dari bulan Mei 2022 sampai dengan akhir Juni 2022. Metode pengumpulan data menggunakan observasi partipatif, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi. Adapun sumber data yaitu berupa data primer dan sekunder. *Purposive sampling* adalah metode pengumpulan informasi yang digunakan dalam penelitian ini, dan memastikan bahwa telah dibuat kriteria informan sesuai dengan tujuan penelitian ini. Analisis yang digunakan adalah analisis kuantitatif berupa analisis interaktif dengan tiga komponen yaitu redaksi data, elaborasi data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

Hasil dan Pembahasan

1. Fenomena Judi *Online* Higgs Domino di Kalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Di Kota Tanjungpinang

Fenomena judi *online* bukanlah hal yang baru di dengar. Judi *online* merupakan sebuah perilaku yang dianggap menyimpang bahkan juga mampu dianggap sebagai tindak kriminal. Pada Ulasan.co sekertaris komisi hukum dan perundang-undangan majelis ulama indonesia (MUI) Provinsi Kepulauan Riau, (Yasir, 2021) meminta agar pemerintah

Provinsi Kepri maupun Pemda se-Kepri untuk menyelidiki perjudian pada permainan Higgs Domino Island. Suryadi menilai bahwa Higgs Domino Island dapat dinilai sebagai perjudian. Hal itu karena adanya transaksi serta ketergantungan pada peruntungan diri pemain karena fenomena judi ini sudah merebak keseluruh kalangan masyarakat, mirisnya lagi dikalangan mahasiswa juga sangat populer *game* judi ini. Sebelumnya memang sudah banyak dijumpai model atau tipe perjudian baik *offline* maupun *online*. Apalagi ditengah perkembangan teknologi yang semakin cepat setiap hal sudah bisa masuk dalam ranahnya teknologi termasuk perjudian. Seperti fenomena judi *online* Higgs Domino sekarang yang menjadi salah satu judi yang paling diminati belakangan ini dalam masa pandemi, dengan kemudahan-kemudahan yang ditawarkan, realitas dilapangan menunjukkan bahwa judi *online* Higgs Domino ini tidak hanya dilakukan oleh orang-orang dewasa melainkan juga anak usia remaja. Hal yang miris lagi bahwa fenomena tersebut juga terjadi di kalangan mahasiswa.

Berdasarkan wawancara dengan narasumber bahwa memiliki pandangan yang sama bahwa *game* judi *online* Higgs Domino ini apalagi semenjak pandemi Covid-19 banyak sekali dibicarakan orang-orang dan dimainkan juga. Hal ini tentunya fenomena baru yang juga bahkan bisa menimbulkan masalah sosial. Karena biar macam mana pun perjudian dalam ranah apapun sangat merugikan diri sendiri bahkan bisa merugikan orang lain seperti keluarga. Kemudian juga beberapa pendapat para narasumber mengatakan bahwa memang *game online* Higgs Domino ini sangat fenomeneal sekali, artinya semua kalangan sudah merasakan permainan *game* judi ini termasuk mahasiswa. Ada yang mulai bermain dengan modal kecil bahkan ada juga dengan modal yang cukup besar. Mulai dari puluhan ribu, ratusan ribu, bahkan sampai jutaan rupiah. Ini tentunya sangat tidak baik bagi mahasiswa yang notabenehnya belum bekeja atau berpenghasilan sendiri. Mahasiswa masih mengharapkan uang kiriman orang tua, walaupun ada beberapa yang sudah bekerja sendiri. Dan sangat disayangkan jika penggunaan uang kiriman orang tua dan hasil kerja digunakan untuk hal yang salah dan bisa merugikan diri sendiri.



Gambar 1. Tampilan *Game* Higgs Domino Island Domino
(Sumber: www.topbos.com)

Berikut merupakan data primer hasil wawancara dengan narasumber yang menggunakan teknik *purposive sampling* yakni dengan terlebih dahulu menekankan kriteria-kriteria mahasiswa yang bisa menjadi informan (Sugiyono, 2016) yaitu dengan dalam hal ini mahasiswa yang kuliah di Kota Tanjungpinang yang menunjukkan maraknya fenomena judi *online* Higgs Domino pada masa pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang.

Tabel 2. Hasil Wawancara

No	Hasil	Narasumber	Tanggal Wawancara
1	Saya pertama kali memainkan <i>game</i> judi <i>onliene</i> Higgs Domino ini pada masa pandemi,	RD (26 tahun)	Wawancara 28 April 2022

No	Hasil	Narasumber	Tanggal Wawancara
	pertama karena ajakan dari teman yang juga mengajarkan saya bahwa <i>game</i> ini bisa menghasilkan uang.		
2	Sebelum pandemi saya kuliah sambil kerja, pasca pandemi saya diberhentikan, sehingga banyak waktu dirumah. Mulai dari situ mulai coba-coba main <i>game</i> , serta ada ajaran dari teman bahwa <i>game</i> judi <i>online</i> Higgs Domino ini bisa ditukarkan menjadi uang yang lumayan.	APH (24 tahun)	Wawancara 06 Mei 2022
3	Selain ajakan teman, saya juga tertarik bermain <i>game</i> judi <i>online</i> Higgs Domino ini karena kemudahan mengakses <i>game</i> tersebut yang hanya bermodalkan <i>smartphone</i> dan kuota internet.	JL (20 tahun)	Wawancara 07 Mei 2022
4	Transaksinya juga mudah mulai dari fitur <i>top up</i> dari <i>game</i> sendiri juga bisa beli <i>chip game</i> tersebut yang tersedia di konter-konter atau juga bandarnya, hingga jual juga sangat mudah. Istilah yang biasa digunakan untuk menjual adalah bongkar <i>chip</i> .	NEH (22 tahun)	Wawancara 07 Mei 2022
5	Jika tidak punya modal uang pun dari <i>game</i> itu sendiri menyediakan dana <i>chip</i> sedekah sebesar 2M, jika pandai bisa jadi banyak. Saya sendiri pernah sampai dapat 5 B atau jika dirupiahkan Rp.300.000	BAP (23 tahun)	Wawancara 10 Mei 2022
6	<i>Game</i> ini juga memiliki banyak pilihan dalam satu aplikasi, para pemain bisa bermain lebih dari 10	YA (20 tahun)	Wawancara 27 Mei 2022

No	Hasil	Narasumber	Tanggal Wawancara
	model permainan. Mulai dari kartu remi, qiu-qiu, kartu cangkulan, samgong, kartu setan, blackjack, duofu duocai, fafafa, jinjibaox, rejeki nomplok, panda, 5 dragon, 777 crazy, golden dan golden fishing, dan masih banyak lagi.		
7	Kami sesama pemain itu saling memberikan informasi terkait bagaimana updetan <i>game</i> tersebut, cara melihat pola <i>room</i> yang baik, kemudian juga kami saling sedekah <i>chip</i> , sehingga membuat <i>game</i> ini terasa lebih seru.	NR (20 tahun)	Wawancara 12 Mei 2022
8	<i>Game</i> ini sangat populer sejak beberapa tahun terakhir, makanya saya penasaran, ditambah lagi hampir semua teman tongrongan itu main semua. Saya sendiri transaksi <i>game</i> ini mulai dari teman sendiri dan jika dapat banyak baru saya jual ke bandarnya.	GF (20 tahun)	Wawancara 19 Mei 2022

(Sumber: Wawancara narasumber penelitian)

Perjudian *online* memang banyak menargetkan pada kalangan remaja, baik mahasiswa, pelajar, atau yang lainnya. Hal ini disebabkan karena pada dasarnya kalangan remaja dan mahasiswa lebih tergiur dengan bentuk-bentuk penawaran diskon, bonus serta, kelipatan yang besar pada taruhan perjudian *online* (Rasyid, 2017). Sehingga hal ini juga kemudian menimbulkan maraknya fenomena judi *online* Higgs Domino pada kalangan mahasiswa pada masa pandemi di Kota Tanjungpinang. Yang kemudian baik disadari oleh mahasiswa ataupun tidak disadari, namun yang pasti dampak negatif yang di rasakan bahwa mula dari ekonomi yang sulit, ketergantungan dan bahkan mampu menimbulkan tindak kriminal yang berkelanjutan.

2. Faktor Penyebab Maraknya *Game* Judi *Online* Higgs Domino di Kalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi di Kota Tanjungpinang.

Penyebab atau faktor dari sebuah fenomena tentunya dilatarbelakangi beberapa hal, seperti dalam penelitian ini peneliti menemukan bahwasanya faktor-faktor yang mempengaruhi maraknya permainan *game* judi *online* Higgs Domino ini dikalangan mahasiswa di Kota Tanjungpinang pada masa pandemi sehingga adanya fenomena yang menjadi marak pada mahasiswa.

a. Lingkungan Sosial Pertemanan

Lingkungan sosial adalah suatu keadaan dimana antar sesama anggota kelompok masyarakat adanya interaksi sosial. Dalam hal penelitian ini dimana menurut teori *differential association* perbuatan tingkah laku menyimpang bahkan sampai kejahatan pun mampu di pelajari lewat komunikasi dan juga interaksi yang intens di sebuah perkumpulan masyarakat sehingga hal itu bisa dikatakan sebuah teknik dalam melakukan penyimpangan bahkan kejahatan. Teori yang disampaikan sutherland ini bermaksud untuk menjelaskan tentang faktor atau pun sebab terjadinya penyimpangan dan kejahatan.

Dalam penelitian ini yakni faktor yang mempengaruhi fenomena maraknya *game judi online Higgs Domino* dikalangan mahasiswa pada masa pandemi di Kota Tanjungpinang adalah besar karena faktor sosial pertemanan. Lingkungan pertemanan mungkin dapat menjadi salah satu yang paling berpengaruh dalam perubahan dan perkembangan tingkah laku individu. Oleh sebab itulah lingkungan pertemanan menjadi salah satu contoh dari lingkungan sosial. Didalam lingkungan pertemanan juga terjadi interaksi dan hubungan sosial yang terkadang semakin dewasa seseorang akan lebih bergantung terhadap teman dibanding dengan keluarga.

Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa lingkungan pertemanan sangat mempengaruhi pola pikir dan pola tingkah laku seseorang, dimana lingkungan pertemanan dapat terjadi didalam suatu lingkungan sekolah, lingkungan kerja, maupun dalam lingkungan masyarakat. Karena hal tersebutlah seseorang dapat menjadi bagian dari berbagai macam lingkungan sosial. Walaupun seorang individu mungkin akan lebih bergantung kepada teman ketika dewasa, namun tetap dibutuhkan perhatian, pengawasan, serta pengarahan dari lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolah yang bersangkutan. Berikut ini kutipan wawancara, 28 April 2022 dengan RD (26 tahun) mahasiswa STISIPOL yang terlibat dalam melakukan permainan judi *online Higgs Domino*.

Saya mulai pertama kali tahu tentang adanya *game judi online Higgs Domino* yakni pada awal tahun 2021 sekitar bulan februari. Adalah teman-teman setongkrongan saya yang pertama kali memberi tahu saya bahwa ada *game* yang *chip* atau koin masnya bisa diperjual belikan dengan menggunakan uang asli. Awalnya saya hanya sekedar main belum berani buat jual beli *chip*, namun lama kelamaan teman saya mengajarkan trik dan tips buat bisa menang, mulai dari cara melihat *room* yang dianggap bagus dan cara menaikkan dan menurunkan bet atau taruhan sehingga bisa menghasilkan uang. Dan saya coba-coba buat beli *chip* sebesar 1 B dengan harga 60 ribu yang saya beli dari teman saya sendiri. Dan jujur awal-awal saya main langsung diberikan jackpot lumayan sehingga dari situ mulai tertarik dan penasaran dengan jackpot-jackpot lainnya. Sehingga sampai sekarang saya masih saja memainkan *game judi online Higgs Domino* ini.

Dari kutipan wawancara tersebut, dapat bahwasanya memang salah satu faktor yang melatarbelakangi mahasiswa diatas melakukan judi *online Higgs Domino* adalah faktor yang paling berpengaruh yakni lingkungan sosial. Faktor lingkungan dalam konteks tersebut adalah lingkungan sosial pertemanan. Seperti RD (26 tahun) yang dipengaruhi oleh lingkungannya dimana teman-temannya yang notabenenya melakukan judi *online Higgs Domino*. Memang tidak bisa dibantah bahwa manusia adalah makhluk sosial, di dalam kehidupannya tentu saja akan melakukan adaptasi dengan individu-individu lainnya. Dalam kasus ini bisa dilihat bahwa perilaku judi *online Higgs Domino* merupakan konstruksi lingkungan adaptasi. Untuk memperoleh informasi lainnya terkait latar belakang judi *online Higgs Domino* di kalangan mahasiswa Kota Tanjungpinang berikut ini kutipan wawancara, 06 Mei 2022 dengan APH (24 tahun) mahasiswa yang juga turut ikut dalam permainan *game judi online Higgs Domino* karena dipengaruhi lingkungan pertemanan.

Saya memainkan *game* judi *online* Higgs Domino yakni sekitar tahun 2021 awal sampai sekarang, yaitu pada awal pandemi saya merasa keuangan saya itu mulai susah karena adanya pembatasan keluar rumah oleh pemerintah, sehingga sulit untuk melakukan kegiatan pekerjaan yang mengharuskan saya diluar, biasanya saya setelah kuliah melanjutkan kegiatan dengan bekerja serabutan, apa saja saya kerjain, awal saya tahu tentang *game* judi *online* Higgs Domino ini hanya bisa ditukar dengan pulsa, belum tau bahwa bisa ditukar dengan uang asli. Tapi lama-kelamaan saya tahu informasinya dari teman-teman saya bahwa bisa ditukar menjadi uang dan juga cukup menggiurkan yakni 1 B *chip* emas bisa ditukarkan seharga kurang lebih 65 ribuan. Maka dari itu selain saya memainkan *game* judi *online* Higgs Domino ini hanya mengisi waktu kosong sebagai hiburan saya juga perlahan mulai penasaran sehingga sampai sekarang lah saya masih memainkan *game* judi ini. Bahwa memang jujur saya sampai sekarang bahkan masih mengincar jackpot-jackpot besar atau kemenangan besar.

Sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Edwin H. Shutterland dalam teori nya *differential assosication* (teori belajar sosial) yang memiliki 9 premis (Hisyam, 2018). Dari ke Sembilan premis tersebut ada beberapa hal yang sangat relevan dengan hasil temuan dilapangan, sebagai berikut:

Premis *criminal behavior is learned* (tingkah laku kejahatan itu bisa dipelajari). Menurut premis ini, Shutterland mengklaim bahwa kecenderungan kriminal atau kekerasan tidak memiliki kecenderungan genetik, yang berarti bahwa setiap perilaku kekerasan yang dilakukan oleh individu kemungkinan besar merupakan hasil pendidikan daripada koneksi ke dunia luar. Faktor eksternal yang mempengaruhi perilaku menyimpang *game* judi *online* Higgs Domino pada kalangan mahasiswa ini yaitu lingkungan sosial pertemanan. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara yang mana disebutkan bahwa dari hampir semua narasumber mengetahui *game* judi ini bisa dimainkan, kemudian bisa diperjual belikan *chip* dengan harga-harga tertentu dari proses belajar melalui lingkungan sosial pertemanan.

Dan tentunya ada proses interaksi dan komunikasi yang mana sesuai dengan premis *criminal behavior is lerned in interaction with other person in a process off communication* (tingkah laku kejahatan itu dipelajari dalam interaksi dengan orang lain melalui proses komunikasi). Dimana narasumber mengatakan bahwa pemain satu sama lain saling mengenal satu sama lain. Dibuktikan dengan salah satu narasumber yang mengatakan bahwa dia sering melakukan komunikasi yang intens bersama teman sepermainan, mulai dari awal mengenal *game* hingga cara memperjual belikan *chip*. Awalnya narasumber hanya mengetahui bahwa hanya bisa ditukarkan dengan pulsa, namun karena adanya proses belajar dari interaksi dan komunikasi bersama temannya sehingga mengetahui bahwa juga bisa ditukarkan menjadi uang asli.

Kemudian juga adanya premis *the principal part of the learning of criminal behavior accurs within intimate personal groups* (bagian terpenting dari mempelajari tingkah laku kejahatan atau kriminal terjadi pada kelompok-kelompok orang yang dekat. Hal ini juga ditemukan pada hasil lapangan, dimana pada penelitian ini antar sesama pemain *game* judi *online* Higgs Domino ini berasal dari satu kalangan yang sama dan memiliki hubungan yang sangat dekat yakni sebagai sesama mahasiswa.

Premis selanjutnya menjelaskan dimana *differential association may very in frequency, duration, priority, and intency* (pembelajaran tingkah laku kriminal bermacam-macam bergantung pada frekuensi, lamanya, duarasi, prioritas dan intensitasnya). Kemudian premis selanjutnya *the process of learning criminal behavior by association with criminal and anticriminal pattern involves all of the mechanism that are involved in any other learning* (proses pembelajaran perilaku jahat melalui persekutuan dengan pola-

pola kejahatan dan anti kejahatan meliputi seluruh mekanisme yang rumit dalam setiap pembelajaran lainnya). Kedua Premis ini memiliki kesamaan yang menjelaskan bahwa kualitas pembelajaran tingkah laku kriminal sangat ditentukan oleh frekuensi, durasi, prioritas dan intensitas pembelajaran perilaku kriminal tersebut. Ini berarti intensitas pembelajaran sangat mempengaruhi kualitas tingkah laku kriminal. Hal ini dibuktikan pada hasil lapangan bahwa adanya intensitas yang tinggi antara sesama pemain dalam melakukan pembelajaran perilaku menyimpang. Mereka bahkan sering melakukan kegiatan nongkrong bareng sambil melakukan kegiatan permainan judi tersebut, ditambah dengan kemudahan-kemudahan yang ditawarkan oleh *game* tersebut membuat intensitas yang cukup tinggi sehingga pemain satu sama lain saling mempengaruhi sehingga menimbulkan kecenderungan kecanduan dalam permainan tersebut, seperti beberapa narasumber mengatakan bahwa jika pemain kehabisan *chip*, pemain akan saling berbagi satu sama lain dan kemudian melakukan permainan sama-sama dan memiliki pola-pola dalam melakukan permainan.



Gambar 2. Gambaran Mahasiswa Yang Sedang Melakukan Permainan *Game* Judi *Online* Higgs Domino
(Sumber: Peneliti)

Banyak faktor yang mempengaruhi keikutsertaan seseorang dalam permainan judi *online*, diantaranya adalah karena menerima ajakan dari lingkungan teman sepermainan ataupun hanya sekedar meniru apa yang saat ini menjadi *trend* dalam lingkungan sosial (Asriadi, 2020). Seperti apa yang ditemukan dilapangan melalui hasil observasi dan wawancara bahwa salah satu penyebab maraknya *game* judi *online* tersebut pada kalangan mahasiswa adalah karena faktor lingkungan sosial dalam hal ini lingkungan pertemanan.

b. Kemudahan Mengakses *Game*

Kemudian faktor selanjutnya yang juga cukup besar mempengaruhi maraknya *game* perjudian *online* Higgs Domino dikalangan mahasiswa adalah mudahnya mengakses *game* tersebut. Dari beberapa temuan peneliti berdasarkan hasil observasi dan wawancara adalah peneliti mendapatkan beberapa tanggapan dari narasumber yang memang menjelaskan bahwasanya *game* judi *online* Higgs Domino ini memiliki kemudahan cara mengaksesnya, yakni hanya bermodalkan *handphone* dan kuota internet sudah sangat bisa mengakses *game* judi tersebut. Ditambah lagi pada *game* ini disediakan hadiah setiap hari yakni modal sedekah sehingga bahkan bagi pemain yang tidak memiliki modal pun bisa memaikan *game* tersebut. Ditambah lagi *game* ini menyediakan fitur *top up chip* yang tersedia diberbagai konter dan bandar *chip* tersebut dengan harga yang sangat terjangkau dan bahkan sekarang platform-platform belanja *online* pun menyediakan *top up chip game* ini. Seperti pernyataan hasil wawancara, 07 Mei 2022 narasumber JL (20 tahun) menjelaskan tentang bagaimana mengakses *game* judi *online* Higgs Domino ini, yakni sebagai berikut:

Memang jaman sekarang serba mudah, ini aja main judi sangat mudah sekali, setau saya *game* ini ada di *playstore* tinggal bermodalkan *handphone* dan kuota internet saja sudah bisa main. Beda sama judi lain, contohnya judi lain lah kayak judi bola,

itu harus daftar dulu, isi saldo, terus kalau nunggu hasil juga agak lama. Kalau *game* ini tinggal main kalau menang langsung aja ke bandar atau penampung langsung bisa ditukarkan duit. Mudah sih cari tempat penampung, biasanya konter-konter pasti mau aja berapa pun punya, karena konter juga akan menjual sama pemain. Pokoknya bagi saya sendiri *game* ini mudah cara aksesnya, saya juga mudah main dimana saja, baik dirumah maupun diluar rumah, bahkan sambil berkegiatan pun bisa main *game* ini.

BAP (23 tahun) hasil wawancara, 10 Mei 2022 yang juga menjelaskan kemudahan mengakses *game* judi Higgs Domino ini yakni sebagai berikut:

Kenapa saya senang bermain *game* judi *online* Higgs Domino ini, karena cara akses permainannya sangat mudah diakses, saya hanya membutuhkan modal *smartphone* dan kuota internet saya sudah bisa melakukan permainan. Dibandingkan judi lainnya yang biasanya perlu adanya registrasi awal, pengisian saldo, modal yang lumayan besar, buat akun yang cukup panjang. Sementara *game* judi ini saya pertama kali memaikan itu diberikan sedekah oleh teman, nah hal ini juga yang tidak ada di judi lain, yakni bisa berbagi secara gratis dan sukarela ke teman, sehingga bagi yang awal-awal main ragu untuk beli *chip*, bisa meminta modal dengan teman sepermainan. Game judi ini juga bisa dimainkan kapan saja dan dimana saja. Saya sendiri paling sering memainkan *game* ini yakni di warkop, dirumah, dikampus, dikantin, dan bahkan dimana saja asalkan ada akses internet. Sekarang juga setahu saya dipermudah dengan pembelian *chip* secara ketengan atau dengan harga yang lebih kecil, yakni sekitar bisa beli mulai dari 100 M, 200 M, 300 M, 400 M, 500 M dan juga berapa saja tergantung maunya pembeli. Dimulai dengan harga 100 M dihargai sebesar Rp.10.000, artinya bahkan dengan modal yang sangat kecil jika pandai memainkan bisa mampu menghasilkan dan menguntungkan.

Premis yang relevan dengan faktor ini yakni bahwa, *when criminal behavior in learned, the learning includes* dikatakan dalam premis ini bahwa selain mempelajari tingkah laku kriminal, seseorang juga harus mempelajari teknik dan metode tingkah laku kriminal. Pembelajaran tingkah laku kriminal juga dipadukan dengan pembelajaran keterampilan dan pengalaman sehingga pada saat pembelajaran tingkah laku kriminal akan terjadi transfer pengetahuan ilmu keterampilan serta pengalaman. Hal ini dibuktikan dengan hasil temuan bahwa para pemain *game* judi Higgs Domino pada kalangan mahasiswa didalam interaksinya pemain saling memberikan informasi baik itu trik dan tips memenangkan *game*, kemudian juga saling memberikan pemahaman terkait kemudahan akses *game* yang hanya bermodalkan *smartphone* dan kuota internet, dan saling menginformasikan dimana saja dan kapan saja pemain harus melakukan transaksi jual beli *chip* domino yang sudah dimenangkan, serta kemana saja harus membeli *chip* itu sebagai modal permainan *game* tersebut. Dan hal itu dibangun antar sesama pemain sehingga dengan mudah baik itu mulai mengakses *game* dan juga melakukan transaksi.

3. Menghasilkan Uang

Kemudian faktor lainnya yang mampu mempengaruhi maraknya fenomena judi *online* Higgs Domino dikalangan mahasiswa pada masa pandemi di Kota Tanjungpinang adalah faktor material atau uang. Dalam hal ini peneliti menemukan bahwa memang judi ini dikatakan oleh berbagai informan mampu menghasilkan uang. Karena memang dari hasil menang pemain bisa menukarkan *chip* dalam *game* tersebut menjadi uang dengan harga yang sudah ditetapkan oleh pemain ataupun bandar. Dari apa yang juga ditemukan peneliti dilapangan bahwa para mahasiswa ini melakukan penjualan itu hanya dua opsi yakni ke penampung atau bandar dan yang kedua ke teman sepermainan. Para informan

menjelaskan jika pemain judi ini mendapatkan keuntungan bisa mencapai nominal puluhan ribu, ratusan ribu, bahkan sampai jutaan rupiah. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara dengan para narasumber dilapangan. Hasil wawancara, 13 Mei 2022 informan YA (20 tahun) yang menjelaskan sebagai berikut:

Saya pernah menang sampai jutaan rupiah, kalau gak salah sekitar Rp.3.600.000 itu merupakan kemenangan terbesar saya. Waktu itu ingat saya modal 2 B atau kalau dinominal kan Rp.120.000. Tapi kalau kecil-kecil ratusan ribu itu sering. Teman saya pernah sampai Rp.7.200.000 itu waktu main di dragon. Kalau ditanya untung rugi main *game* ini adalah sedikit-sedikit untung, kadang jugak sering rugi, duitnya mutar-mutar disitu saja sih.

Hasil wawancara, 19 Mei 2022 informan GF (20 tahun) mahasiswa yang juga terlibat dan pernah merasakan kemenangan lumayan besar sehingga menghasilkan uang dalam *game* judi *online* Higgs Domino ini, menegaskan kembali seperti pernyataan sebelumnya diatas sebagai berikut:

Kenapa saya suka dengan *game* judi ini karena pertama memang saya sebagai pemain merasakan ada untungnya bermain *game* judi *online* ini, saya pernah sekali main dan lagi untung-untungnya dapat 30 B dan setelah saya bongkar kurang lebih dapat uang sebesar Rp.1.800.000. Nah dari situ saya mulai penasaran lagi buat dapat yang lebih besar, selain itu saya juga sering melakukan sharing dan berbagi informasi terkait *game* judi ini. Sehingga kami sesama pemain akan saling berbagi pengetahuan dan pengalaman dalam permainan, bahkan juga kami sering main bersama dan menang bersama. Jujur memang saya merasa bahwa pengaruh teman bisa mempengaruhi saya, sebelumnya bahkan tidak pernah sama sekali sama bermain judi, namun akibat ajakan teman saya jadi ikut-ikutan.

Kemudian hal ini juga ditambahkan oleh salah satu narasumber yang menjelaskan bahwa pernah mendapatkan keuntungan yang lumayan besar pada *game* tersebut yakni informan NEH (21 tahun) hasil wawancara, 07 Mei 2022 yakni sebagai berikut:

Saya sendiri jujur pernah paling besar dapat kemenangan 50 B *chip* kalau dirupiahkan sekitar Rp.3.000.000. Tapi kalau mau dihitung-hitung pengeluaran saya juga lebih banyak dari itu. Sampai sekarang saya bisa mengeluarkan Rp.120.000 yakni pembelian 2 B *chip* dalam satu hari dan itu berlangsung tiap hari dan sampai sekarang. Kalau ditanya untung rugi saya juga bingung, tapi uangnya mutar-mutar disitu saja.

Premis yang relevan yakni *the specific direction of motives and drives is learned from definitions of the legal codes as favorable or unfavorable* (arah khusus dari motif dan dorongan-dorongan itu dipelajari melalui definisi dari aturan hukum yang menguntungkan atau merugikan). *Premis a person delinquent because of an excess of definitions favorable to violation of law over definitions unfavorable to violation of law* (seseorang menjadi delinkuen disebabkan pemahaman terhadap definis-definisi yang menguntungkan dari pelanggaran terhadap hukum melebihi definisi yang tidak menguntungkan untuk melanggar hukum). Kedua Premis ini menjelaskan bahwa peraturan hukum tidak selalu ditemui untuk suatu peraturan, tetapi juga dicari celah-celah dari peraturan hukum yang dapat disimpangkan sehingga menguntungkan bebrapa pihak tertentu. Hal ini terkait dengan temuan bahwa individu yang memainkan permainan judi *online* Higgs Domino tertarik dengan potensi pendapatan dari permainan melalui taruhan, tetapi pemain tidak peduli dengan pelanggaran hukum yang sudah diadopsi di Indonesia mengenai penerapan undang-undang tersebut. Pasal perjudian yang dikirimkan secara langsung tertulis dalam pasal 303 KUHP, sedangkan perjudian *online* tertulis dalam pasal 27 ayat 2 dimana undang-undang ITE.

Dan premis selanjutnya yang relevan yakni *while criminal behavior is a expression of general needs and values, it is not explained by those general needs and values, since noncriminal behavior is an expression of the same needs and values*. Terlepas dari kenyataan bahwa perilaku jahat adalah manifestasi dari kebutuhan dan nilai-nilai mendasar ini, perilaku yang tidak jahat adalah manifestasi yang berbeda dari kebutuhan dan nilai-nilai yang sama. Karena perilaku non-kriminal memiliki kebutuhan dan nilai yang serupa, hal ini menunjukkan bahwa perilaku kriminal tidak dapat dijelaskan dengan kebutuhan dan nilai yang serupa. Oleh karena itu, kegiatan kriminal memiliki kebutuhan dan persyaratan hukum yang sama dan dapat dibongkar oleh aktivitas non-kriminal.

Sehingga perjudian seperti ini yang sering dianggap para pemainnya sebagai salah satu cara mencari uang dengan singkat, tanpa melihat nilai dan norma yang berlaku pada masyarakat. Kemudian juga kesulitan pemain perjudian *online* untuk meninggalkan aktivitas tersebut karena persepsi bahwa akan ada selalu kemungkinan untuk menang. Pemain pada umumnya sangat yakin akan kemenangan yang akan diperolehnya, meski pada kenyataannya peluang tersebut amatlah kecil karena keyakinan yang ada hanyalah ilusi yang diperoleh dari pikiran sendiri (Siahaan, 2009).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pembahasan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa dimasa pandemi yang segala aspek masyarakat mengalami kendala dan mengalami perubahan dengan melakukan pemanfaatan teknologi secara optimal, dan ditemukan fakta lapangan bahwa pada mahasiswa Kota Tanjungpinang tidak sepenuhnya melaksanakan pemanfaatan teknologi dengan tepat. Hal ini dibuktikan pada penelitian ini dengan adanya fenomena judi *online* Higgs Domino yang marak pada kalangan mahasiswa di Kota Tanjungpinang. Kemudian faktor-faktor yang memengaruhi hal tersebut sesuai apa yang ditemukan dilapangan yakni lingkungan sosial pertemanan pada mahasiswa, yakni adanya interaksi yang intens antar mahasiswa yang saling memberikan informasi terkait *game* tersebut, hampir semua narasumber menjelaskan bahwa mengetahui dan kemudian belajar main *game* judi *online* tersebut karena ajakan dan ajaran dari teman sepergaulan, kemudian faktor kemudahan mengakses *game* tersebut yakni hanya bermodalkan *smartphone* dan kuota internet yang membuat ketertarikan sendiri dan terakhir adanya faktor peluang mendapatkan keuntungan uang pada permainan *game* judi *online* tersebut. Maka dari itu fenomena maraknya *game* judi *online* Higgs Domino ini pada kalangan mahasiswa masih marak sampai saat ini, sehingga diperlukan adanya upaya-upaya dalam penanganan permasalahan seperti ini, baik dari diri sendiri yang harus pintar memilih pergaulan pertemanan, kemudian kontrol dari keluarga, masyarakat dan pemerintah yang diharapkan lebih optimal melakukan penanganan masalah tersebut.

Daftar Pustaka

- Arbi, F. (2017). Pertukaran Sosial Antar Pemain Judi Sepak Bola *Online* (Studi Pada Mahasiswa Fisip Umrah di Tanjungpinang. *E Journal*.
- Asriadi, A. (2021). *Analisis Kecanduan Judi Online (Studi Kasus Pada Siswa SMK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros)* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Budirahayu, T. (1983). *Sosiologi Menyimpang*. Jakarta: Akademi Presindo.
- Febryani, U. (2021). Perilaku Sosial Penggiat *Game* Higgs Domino Di Kota Makasar (Dalam Tinjauan Post Modern).
- Hamzah, A. (1983). *Suatu Tinjauan Ringkas Sistem Pemidanaan Di Indonesia*. Jakarta: Akdemi Presindo.

- Hisyam, C. J. (2018). *Perilaku Menyimpang Tinjauan Sosiologis*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- J.Cohen, B. (1992). *Sosiologi: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Lawang, R. M. (1994). *Teori Sosiologi Klasik dan Modern*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Moleong. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Munawaroh, N. (2022, Mei 23). Jerat Hukum Judi *Online*: Penjara Hingga Denda Rp1.Miliar.
- Nanda, T. ... (2021, Juli 30). Dosen Kriminologi UI Kejahatan Siber Marak Saat Pandemi.
- Ramli. (2018). Fenomena Judi Bola *Online* di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa yang Berdomisili di Jalan Emmy Saelan Kota Makasar. *Pamulang University*.
- Rasyid, Z. (2017). Perjudian *Online* Dikalangan Mahasiswa Yogyakarta. *Digilib UIN Suka*.
- Siahaan. (2009). *Perilaku Menyimpang Pendekatan Sosiologi*. Jakarta: PT Indeks.
- Simandjutak. (1981). *Pengantar Kriminologi dan Patologi Sosial*. Bandung: Tarsito.
- Sinuhaji, J. (2021, September 20). Polisi Aceh Tangkap 22 Pemain Judi Higgs Domino, Terancam Hukuman Cambuk.
- Soekanto, S. (1996). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Suwartono. (2014). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Syahrizal, D. H. (2021). Judi *Online* di Kalangan Mahasiswa Kota Pekanbaru Study Kasus Mahasiswa Yang Berdomisili di Kecamatan Tampan.
- Yasir, M. (2021, Juni 30). MUI Kepri : Higgs Domino Itu Judi, Harus Cepat di Selidiki. *Ulasan.Co*.