

Modus Operandi, Penyebab, dan Dampak Tindak Pidana Perjudian Online yang Dilakukan oleh Mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta

Witri Naeli Ginaniar¹, Wahyu Priyanka Nata Permana²

Abstract

This study aims to analyze online gambling crimes committed by university students in the Special Region of Yogyakarta from a criminological perspective. The research focuses on modus operandi, causal factors, and resulting impacts. The method used is empirical legal research with a sociological and criminological approach. Data were collected through literature review and interviews. The findings show that the modus operandi includes promotion via social media, gambling applications, and deposit-based transactions. The main contributing factors are social influence, economic needs, and weak oversight. Online gambling has negative impacts on students' psychological condition, finances, and moral integrity. The study recommends preventive efforts through education and strengthened institutional roles.

Keywords : Students, Online Gambling, Modus Operandi, Causal Factors.

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tindak pidana perjudian online yang dilakukan oleh mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta dari perspektif kriminologi. Fokus studi meliputi modus operandi, faktor penyebab, dan dampak yang dihasilkan. Metodologi yang digunakan adalah penelitian hukum empiris dengan pendekatan yuridis sosiologis dan kriminologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modus operandi meliputi promosi melalui media sosial, penggunaan aplikasi perjudian, dan sistem transaksi setoran. Penyebab utama yang mendasari termasuk pengaruh lingkungan sosial, kebutuhan ekonomi, dan pengawasan yang lemah. Perjudian online memiliki dampak negatif terhadap kondisi psikologis, ekonomi, dan integritas moral mahasiswa. Penelitian ini merekomendasikan langkah-langkah pencegahan melalui pendidikan dan penguatan peran lembaga pendidikan.

Kata kunci : Mahasiswa, Perjudian Online, Modus Operandi, Faktor Penyebab.

Pendahuluan

Cyber crime merupakan salah satu bentuk atau dimensi baru dari kejahatan masa kini yang mendapat perhatian luas dari seluruh dunia internasional.³ Kejahatan yang dilakukan melalui akses internet ini semakin marak terjadi, salah satu kejahatan yang kerap terjadi di lingkungan sekitar kita adalah melakukan perjudian secara online. Perilaku tindak perjudian *online* merupakan perilaku yang menyimpang yang saat ini memang sedang marak terjadi di kota-kota besar salah satunya di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Menurut KUHP Perjudian adalah tiap-tiap permainan, yang mendasarkan pengharapan buat menang pada umumnya bergantung kepada untung-untungan saja. Yang masuk kedalam kategori judi adalah peraturan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain.⁴ Tindak pidana berjudi atau turut serta berjudi telah dilarang dan ketentuannya diatur dalam Pasal 303 KUHP. Dan untuk perjudian online telah diatur secara khusus dalam Pasal 27 ayat 2 Undang-Undang Republik Indonesia Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan

¹ Witri Naeli Ginaniar, Mahasiswa Program Studi Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Islam Indonesia, 2021, E-mail: 21410741@students.uii.ac.id

² Wahyu Priyanka Nata Permana, S.H., M.H., Dosen Fakultas Hukum, Universitas Islam Indonesia, E-mail: 154101308@uii.ac.id

³ Barda Nawawi Arief, *Tindak Pidana Mayantara (Perkembangan Kajian Cyber Crime di Indonesia)*. PT Raja Grafindo Persada Jakarta, 2006, hlm. 1.

⁴ R. Soesilo, *Kitab Undang Undang Hukum Pidana [KUHP]*, Karya Nusantara Bandung, Sukabumi , 1986, hlm.222.

Transaksi Elektronik yang telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 sebagaimana diubah dan ditambah dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 (UU ITE).

Mahasiswa menjadi salah satu pihak yang rentan terlibat dalam tindak pidana perjudian online, bahkan ada yang menganggapnya sebagai cara mencari uang saku. Padahal, mahasiswa adalah aset bangsa yang berperan penting bagi masa depan. Jika sejak dulu terjerumus dalam perilaku menyimpang, masa depan bangsa bisa terancam. Oleh karena itu, pencegahan harus dilakukan sejak awal agar mahasiswa tumbuh menjadi pribadi yang bermanfaat bagi negara.⁵

Tabel 1 Data Perjudian Online di Yogyakarta

Tahun	Jumlah Kasus
2024	8
2023	1
2022	3

Sumber : Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta

Dilihat dari data tabel diatas, perjudian online selama 3 tahun terakhir. Setelah melakukan wawancara dengan Bripda Alfian Nurfaizi yang bertugas di bagian Siber Polda DIY, banyak sekali modus operandi dalam perjudian online.

Salah satu modus operandi dalam judi online adalah melalui *endorsement* kepada influencer dan selebgram, influencer dan selebgram yang di *endorsement* akan diberikan penawaran imbalan setiap kali memasangkan iklan tentang judi online. Di Yogyakarta sendiri terdapat enam influencer maupun selebgram yang telah ditangkap karena diduga mempromosikan situs judi online melalui akun media sosial mulai dari instagram, facebook, dan akun X, kemudian setiap mendapatkan pemain mereka akan memperoleh imbalan berdasarkan pengakuan dari para tersangka, mereka telah melakukannya selama dua bulan dan telah mendapatkan imbalan sebesar Rp. 3.000.000 (tiga juta rupiah) sampai Rp. 5.000.000 (lima juta rupiah) per bulan dari bandar judi online.⁶ Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Perjudian *Online* yang dilakukan oleh Mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana modus operandi dari perjudian online di kalangan mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta?
2. Apa yang menjadi faktor mahasiswa melakukan perjudian online di Daerah Istimewa Yogyakarta?
3. Apa dampak yang ditimbulkan dari perjudian online terhadap mahasiswa di Daerah Istimewa

⁵ Abi Arsyah Makarim Subagyo, Laras Astuti,” Faktor Yang Memperngaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online”, *IJCLC Volume 3, Issue. 3*, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, November 2022, hlm.180-189.

⁶ ANTARA SUMSEL, Enam Influencer di Yogyakarta di Ringkus Terkait Promosi Judi Daring, terdapat dalam [Enam infleuncer di Yogyakarta terkait promosi judi daring - ANTARA News Sumatera Selatan](#), Jul.2.2024.diakses pada tanggal 10 Desember 2024, pukul 19.57.

Yogyakarta?

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode hukum empiris, yaitu penelitian yang mengkaji ketentuan hukum yang berlaku serta realitas yang terjadi di masyarakat. Pendekatannya bersifat yuridis sosiologis dan yuridis kriminologis. Pendekatan yuridis sosiologis bertujuan untuk memahami hukum sebagai gejala sosial yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, sedangkan pendekatan yuridis kriminologis melihat fenomena dari sudut pandang kriminologi berdasarkan fakta-fakta di lapangan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara sebagai data primer, serta studi kepustakaan yang mencakup literatur, peraturan perundangan, dan teori relevan. Penelitian ini dilaksanakan di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta dengan analisis data deskriptif kualitatif, yaitu menguraikan data dalam bentuk narasi yang sistematis untuk dianalisis dan disimpulkan sesuai pokok bahasan penelitian.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Modus Operandi dari Perjudian Online Yang Dilakukan Oleh Mahasiswa Di Daerah Istimewa Yogyakarta

Tindak pidana perjudian diatur dalam Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP, yang melarang segala bentuk perjudian, baik konvensional maupun daring. Pasal 303 KUHP mengancam pelaku yang menawarkan atau turut serta dalam perjudian dengan pidana penjara hingga 10 tahun atau denda maksimal Rp25 juta, sedangkan Pasal 303 bis KUHP mengatur pidana hingga 4 tahun atau denda maksimal Rp10 juta bagi yang ikut serta dalam perjudian ilegal.⁷ Sedangkan Perjudian online secara khusus diatur dalam Undang-Undang ITE, yakni Pasal 27 ayat (2) jo. Pasal 45 ayat (2) UU Nomor 11 Tahun 2008 yang telah diubah terakhir melalui UU Nomor 1 Tahun 2024, yang menyatakan bahwa setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan atau menyediakan informasi bermuatan perjudian dapat dipidana hingga 6 tahun dan/atau denda maksimal Rp1 miliar.

Tindak pidana perjudian *online* yang dilakukan oleh mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta dilakukan dengan berbagai macam *modus operandi*. Modus operandi adalah *Modus operandi* adalah teknik atau cara-cara beroperasi yang dipakai oleh penjahat.⁸ *Modus operandi* sangat erat hubungannya dengan kejahatan yang dilakukan dengan penggunaan teknologi berbasis komputer sebagai sarana atau alat komputer sebagai objek, baik itu mendapat keuntungan ataupun tidak.

Menurut Bripda Alfian Nurfauzi, *modus operandi* yang dilakukan oleh pelaku judi *online* sebagai berikut :

1. Melakukan iklan di media sosial menggunakan jasa *influencer*

⁷ Fahrul F, "Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Kasus Proses Tindak Pidana Kasus Judi Online di Wilayah Hukum Kepolisian Daerah Jawa Timur)." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. Vol. 10, No. 6. hlm.54.

⁸ R.Soesilo, *Taktik dan Teknik Penyidikan Perkara Kriminal*, PT. Karya Nusantara,Bandung, 1980, hlm. 98.

Penawaran bonus dan promosi, para pelaku melakukan *endorse* melalui media sosial seperti Instagram, facebook, X, dan lain sebagainya dengan memberikan bonus pendaftaran, *cashback*, atau hadiah kepada pemain baru sebagai daya Tarik agar pada korban lain tertarik untuk melakukan judi *online* dengan situs web atau *link* yang diberikan oleh *influencer* tersebut.⁹

Jika dilihat dari teori kriminologi hal ini sesuai dengan teori *differential association* yang dimana kejahatan perjudian *online* merupakan perilaku yang dipelajari melalui interaksi dengan orang lain dari komunikasi orang lain dan bukan dari bawaan genetik.

2. Perjudian *online* dengan sistem transaksi langsung

Perjudian online dengan sistem transaksi langsung adalah bentuk judi di dunia maya yang menyerupai praktik nyata, seperti pada aplikasi Zynga Poker. Meski tidak ada taruhan antar pemain, permainan ini menggunakan chip yang dibeli dari admin atau pemain lain.

Menurut teori kontrol sosial, praktik ini muncul akibat lemahnya kontrol diri dan lingkungan. Ketika unsur kontrol sosial tidak terbentuk optimal, individu lebih rentan melakukan penyimpangan. Karena itu, pencegahan tidak cukup melalui penegakan hukum, tetapi juga lewat penguatan ikatan sosial dengan lingkungan.

Bahwa selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan dua orang narasumber yang telah bermain judi *online* dalam waktu yang lama FL (21 tahun), RFS (20 tahun), *modus operandi* kejahatan tindak pidana perjudian *online* yang banyak dilakukan di kalangan mahasiswa adalah perjudian *online* dengan sistem deposit. Dimana perjudian *online* dengan sistem deposit para pemain judi *online* akan mengirimkan dana pada rekening admin kemudian dana yang dikirimkan akan dikonversikan kedalam bentuk mata uang dalam permainan tersebut. Jenis perjudian *online* ini marak dilakukan oleh mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta. Jika dikaitkan dengan teori kriminologi, hal ini sesuai dengan teori anomie yang dimana praktik perjudian *online* dengan sistem deposit disebabkan ketika mahasiswa mengalami ketimpangan sosial dan keinginan untuk hidup dengan gaya hidup yang tinggi, tetapi cara mencapainya dengan menggunakan jalan pintas dengan bermain judi *online*.

B. Faktor Penyebab Mahasiswa Melakukan Perjudian Online di Daerah Istimewa Yogyakarta

Banyak faktor yang menyebabkan terjadinya tindak pidana perjudian *online* pada kalangan mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta. Tindak pidana perjudian *online* di kalangan mahasiswa cenderung mengkhawatirkan semua pihak, banyak faktor yang menyebabkan terjadinya perjudian *online* di kalangan mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta. Perjudian pada kalangan mahasiswa semakin marak terjadi dapat dilihat dari statistik kriminal. Statistik kriminal data ringkas yang berbentuk angka-angka yang menunjukkan atau menggambarkan jumlah kejahatan yang tercatat di suatu tempat dan waktu tertentu. Berikut data kasus tindak pidana perjudian *online* pada kalangan mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta dalam pada tahun 2024.

Tabel 2 Tabel Tersangka Judi *Online* di Daerah Istimewa Yogyakarta

⁹ Wawancara dengan Bripda Alfian Nurfauzi, Bamin Direktorat Reserse Kriminal Khusus Polda DIY,pada tanggal 25 Novemeber 2024 pukul 15.05 WIB.

Nama	Umur
GB	23
AS	22
MI	23
LA	23
MK	22
KS	49

Sumber: Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta

Dari tabel di atas terdapat tiga tersangka yang masih berstatus mahasiswa yang berhasil diringkus oleh Polresta Yogyakarta. Adapun Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Alumni, Universitas Ahmad Dahlan (UAD) Gatot Gatot Sugiharto mengatakan bahwa mahasiswa di kampusnya ada yang terjerat judi online.¹⁰

Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan lima mahasiswa yang bermain judi *online*. Adapun narasumber yang dikumpulkan adalah mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi di Daerah Istimewa Yogyakarta, adapun nama para informan (disingkat dengan inisial) : SGM (21 tahun), ARS (22 tahun), AK (21 tahun), NA (21 tahun), HP (21 tahun). Adapun faktor lain yang menyebabkan mahasiswa bermain judi *online* di Daerah Istimewa Yogyakarta adalah faktor Internet, lingkungan, keluarga, ekonomi, seperti tabel di bawah ini:

Tabel 3 Hasil Wawancara Mahasiswa Pelaku Perjudian *Online* di Daerah Istimewa Yogyakarta

Nama	Alasan Bermain Judi <i>Online</i>	Pengetahuan tentang UU ITE	Alat Elektronik Yang Digunakan	Sumber Informasi Tentang Judi <i>Online</i>	Faktor Penyebab Melakukan Judi <i>Online</i>
SGM	Pengaruh teman atau lingkungan	Mengetahui	HP	Teman	Tekanan finansial
ARS	Mencari hiburan	Mengetahui	Komputer/laptop	Melalui situs web	Rasa penasaran dan mencari hiburan
AK	Penasaran	Mengetahui	HP	Teman	Tekanan finansial

¹⁰ Kompas.com, Cerita Kampus di Yogyakarta Tangani Mahasiswa Terjerumus Judi Online , terdapat dalam Cerita Kampus di Yogyakarta Tangani Mahasiswa Terjerumus Judi "Online" Halaman all - Kompas.com, diakses tanggal 13 April 2025, pukul 01.37.

NA	Pengaruh teman atau lingkungan sekitar	Mengetahui	HP	Teman	Pengaruh teman
HP	penasaran	Mengetahui	Komputer/laptop	Iklan media sosial	Rasa penasaran dan mencari hiburan

Sumber : Hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa pemain judi *online* di Daerah Istimewa Yogyakarta

Berdasarkan data di atas, maka faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya tindak pidana perjudian *online* yang dilakukan oleh mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta, Yaitu sebagai berikut :

1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang menjadi penyebab mahasiswa melakukan tindak pidana perjudian *online* yang berasal dari dalam diri mahasiswa itu sendiri. Adapun beberapa faktor internal adalah :

a. Rasa Penasaran

Rasa penasaran pada mahasiswa sangatlah besar, menyebabkan mahasiswa ingin mencoba hal yang belum mereka coba walaupun mereka tahu bahwa hal tersebut adalah suatu yang tidak baik. Dari semua narasumber yang penulis wawancara, mereka mengetahui dan sadar bahwa perjudian *online* yang mereka lakukan merupakan suatu kejahanatan. Tetapi karena rasa penasaran lebih besar, maka mereka tetap melakukan perjudian *online* ini. Hal ini seperti yang dialami oleh HP dan ARS yang melakukan tindak pidana perjudian *online* karena rasa penasaran.

b. Mencari Hiburan

Mencari hiburan merupakan salah satu cara mahasiswa agar tidak stres dalam mengerjakan tugas, dan hal ini juga salah satu faktor yang mendorong mahasiswa untuk melakukan judi *online*. Ditambah juga dengan mudahnya mengakses web judi *online* yang semakin memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk bermain judi *online*. Menurut hasil wawancara dengan saudara ARS dan HP, bahwa alasannya bermain judi *online* adalah sebagai sarana mencari hiburan untuk menghilangkan kebosanan pada saat banyaknya tugas dan aktivitas yang lainnya.¹¹ Dengan hal itu, seharusnya mahasiswa mencari aktivitas lain yang lebih bermanfaat untuk menghilangkan kebiasaan berjudi. Seperti yang dialami oleh ARS

¹¹ Wawancara dengan saudara ARS dan HP, pelaku tindak pidana perjudian *online*, pada tanggal 14 Maret 2025 pukul 13.09

yang bermain judi *online* hanya karena untuk mencari hiburan semata untuk menghilangkan lelah.

2. Faktor Eksternal

a. Faktor Lingkungan

Lingkungan adalah tempat yang sangat berpengaruh dalam pembentukan kepribadian dan merupakan faktor terbesar penyebab mahasiswa melakukan kejahatan, dari data yang didapat tiga dari lima mahasiswa mengenal perjudian *online* tersebut dari lingkungan pertemanan dimana mereka bergaul. Lingkungan sendiri dapat memberikan dampak positif dan juga dapat memberikan dampak negatif.

Hal ini sesuai dengan teori *differential association* yang dikemukakan oleh Edwin H. Sutherland yang menjelaskan bahwa tindakan perilaku kriminal merupakan perilaku yang dipelajari dari lingkungan sosial, perilaku tidak diwariskan dan bukan merupakan keturunan genetik. Dari data yang didapat kelima mahasiswa tersebut berada dalam lingkungan pertemanan yang gemar berjudi, maka dari itu kelima mahasiswa tersebut juga terpengaruh untuk ikut bermain judi. Hal ini seperti yang dialami oleh pelaku NA, yang melakukan tindak pidana perjudian online karena faktor lingkungan

b. Faktor Ekonomi

Ekonomi memiliki peran penting dalam terjadinya kejahatan judi online di kalangan mahasiswa. Sebagai individu yang berada di usia produktif dan berstatus mahasiswa, mahasiswa sering menghadapi berbagai tekanan ekonomi yang dapat mempengaruhi keputusan mereka untuk terlibat dalam kegiatan ilegal seperti perjudian *online*.

Perjudian sendiri sering dianggap sebagai sarana untuk mencari uang dengan mudah dan cepat. karena adanya kebutuhan mendesak, gaya hidup dan tekanan sosial yang membuat seseorang melakukan cara yang salah dan melanggar hukum. Berdasarkan hasil wawancara dengan saudara SGM dan AK menjelaskan bahwa perjudian *online* dilakukan karena tekanan finansial yang digunakan untuk gaya hidup.

Fenomena ini sejalan dengan teori anomie dari Robert K. Merton, yang menyatakan bahwa ketimpangan kelas sosial menyebabkan perbedaan akses terhadap peluang hidup. Masyarakat menekankan pencapaian status sebagai tujuan utama, namun tidak semua individu memiliki kesempatan yang sama. Akibatnya, sebagian orang menempuh jalur menyimpang atau melanggar hukum karena terdesak oleh ketidaksetaraan tersebut.

c. Faktor Teknologi Informasi

Perkembangan teknologi informasi menjadi salah satu faktor utama yang mendorong mahasiswa terlibat dalam perjudian online. Dua dari lima narasumber mengaku mengenal judi online melalui media sosial dan situs web. Akses internet yang mudah dan cepat memungkinkan mereka bermain kapan saja melalui ponsel atau

komputer. Fitur seperti transaksi instan, bonus menarik, serta promosi agresif di media sosial semakin meningkatkan daya tariknya.

Dalam perspektif teori kontrol sosial, kemajuan teknologi dan promosi judi online di media sosial merupakan faktor eksternal yang meningkatkan risiko pelanggaran. Namun, faktor utama justru berasal dari lemahnya pengawasan lingkungan dan minimnya keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan positif. Ketika hubungan dengan norma sosial melemah, mahasiswa lebih rentan terjerumus dalam perilaku menyimpang seperti perjudian online. Oleh karena itu, peran keluarga, institusi pendidikan, dan lingkungan sosial sangat penting dalam pencegahan.

C. Dampak yang ditimbulkan dari Perjudian *Online* terhadap Mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta

Dampak bagi pemain judi *online* sendiri adalah kehilangan uang secara signifikan yang sangat tinggi, dan bisa menyebabkan masalah keuangan jangka panjang, selain itu juga kerugian merupakan dampak dari bermain judi *online*.¹²

Penulis telah melakukan wawancara kepada mahasiswa yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta, adapun beberapa dampak yang ditimbulkan dari perjudian *online* terhadap mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta adalah sebagai berikut :

1. Permasalahan Ekonomi

Perjudian online sering menyebabkan kerugian finansial besar. Berdasarkan wawancara dengan SGM, NA, dan HP, untuk menutupi kekalahan, mereka menggunakan tabungan pribadi hingga menggadaikan barang berharga. Keinginan memperoleh uang secara instan membuat mereka kehilangan kontrol keuangan, berujung pada tekanan ekonomi dan utang menumpuk.

2. Gangguan akademik

Keterlibatan dalam judi online berdampak negatif pada akademik. AK dan NA mengaku mengalami penurunan nilai, kesulitan fokus, serta menurunnya motivasi belajar karena pikiran mereka terus terpaku pada perjudian. Kondisi ini dapat menghambat pencapaian pendidikan dan meningkatkan risiko putus kuliah.

3. Keterlibatan Dalam Tindak Kriminal

Mahasiswa berjudi online berisiko terlibat dalam tindakan kriminal, seperti penipuan, pencurian, atau pinjaman ilegal. HP mengaku pernah meminjam uang dari pinjaman online ilegal dan menipu orang tua demi mendapatkan dana untuk berjudi, menunjukkan adanya keterkaitan antara judi daring dan perilaku menyimpang.

4. Konflik Dengan Teman atau Keluarga

Judi online memicu konflik dengan teman dan keluarga. Berdasarkan keterangan SGM, ARS, dan AK, kebiasaan meminjam uang dan perilaku yang semakin temperamental

¹² Hani Hatimatunnisani, Haifa Nurfadillah, Melan Wasti, Putri Rika, Risca Maharani, "Maraknya Judi *Online* Dan Dampaknya Terhadap Pengelolaan Keuangan Di Klangan Mahasiswa", *Jurnal Soma Volume 2, Number 1*, September 2023, hlm.133.

memicu ketegangan bahkan hampir terjadi kekerasan. Ini menunjukkan dampaknya meluas ke hubungan sosial terdekat.

Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Modus operandi dari perjudian *online* dikalangan Mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta Berdasarkan keterangan dari pihak Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta, tindak pidana perjudian *online* yang dilakukan oleh para pelaku memiliki 2 bentuk modus operandi yakni melakukan iklan di media social menggunakan jasa influencer dan sistem transaksi langsung. Sedangkan, Berdasarkan hasil wawancara dengan dua narasumber yang telah bermain judi *online* dalam waktu yang lama memberikan keterangan, modus operandi yang banyak dilakukan di kalangan mahasiswa adalah dengan sistem deposit.
2. Faktor penyebab mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta terlibat dalam perjudian online terbagi menjadi dua, yaitu internal dan eksternal. Faktor internal meliputi rasa penasaran untuk mencoba hal baru meski melanggar hukum, serta keinginan mencari hiburan sebagai pelarian dari stres akademik. Sementara faktor eksternal mencakup pengaruh lingkungan pergaulan, tekanan ekonomi untuk memenuhi kebutuhan atau gaya hidup, serta kemajuan teknologi informasi yang memudahkan akses ke situs judi online melalui media sosial, promosi agresif, dan sistem transaksi yang praktis.
3. Dampak yang ditimbulkan dari perjudian *online* terhadap mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta adalah kesulitan keuangan, gangguan akademik, keterlibatan dalam tindak kriminal, konflik dengan teman atau keluarga.

Saran

Berdasarkan Kesimpulan dalam penelitian di atas, maka dapat diajukan beberapa saran diantaranya yaitu :

1. Disarankan kepada Mahasiswa untuk menjauhi segala bentuk aktivitas perjudian *online*. Bagi yang sudah terlibat, segera hentikan sebelum dampaknya makin buruk, baik secara akademis, mental, maupun finansial. Bagi yang belum terlibat, tetap waspada terhadap pengaruh lingkungan dan iklan yang menyesatkan.
2. Disarankan pihak Kepolisian Daerah Istimewa Yogyakarta ke depannya untuk meningkatkan koordinasi dengan Lembaga terkait (Kominfo) untuk mengatasi maraknya perjudian *online* ini, dan juga mempertegas terkait penegakan hukum terhadap pelaku perjudian *online*.

Daftar Pustaka

Abdulkadir Muhammad, *Hukum dan Penelitian Hukum*, PT Citra Aditya Bakti, Bandung, 2004
Abi Arsyam Makarim Subagyo, Laras Astuti," Faktor Yang Memperngaruhi Mahasiswa

Melakukan Perjudian Online", *IJCLC Volume 3, Issue. 3*, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, November 2022.

Barda Nawawi Arief, *Tindak Pidana Mayantara (Perkembangan Kajian Cyber Crime di Indonesia)*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2006.

CNN Indonesia, Pemain Judi *Online* di Indonesia Capai 8,8 Juta, Mayoritas Anak Muda, <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20241114163300-12-1166671/pemain-judi-online-di-indonesia-capai-88-juta-majoritas-anak-muda>, diakses pada tanggal 14 April 2025, pukul 23.58 WIB.

Fahrul F, "Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Online (Studi Kasus Proses Tindak Pidana Kasus Judi Online di Wilayah Hukum Kepolisian Daerah Jawa Timur)." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. Vol. 10, No. 6.

Hani Hatimatunnisani, Haifa Nurfadillah, Melan Wasti, Putri Rika, Risca Maharani, "Maraknya Judi *Online* Dan Dampaknya Terhadap Pengelolaan Keuangan Di Kalangan Mahasiswa", *Jurnal Soma Volume 2, Number 1*, September 2023

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).

Kompas.com, Cerita Kampus di Yogyakarta Tangani Mahasiswa Terjerumus Judi *Online*, terdapat dalam [Cerita Kampus di Yogyakarta Tangani Mahasiswa Terjerumus Judi "Online" Halaman all - Kompas.com](#), diakses tanggal 13 April 2025, pukul 01.37.

R. Soesilo, *Kitab Undang Undang Hukum Pidana [KUHP]*, Karya Nusantara Bandung, Sukabumi, 1986.

R. Soesilo, *Taktik dan Teknik Penyidikan Perkara Kriminal*, PT. Karya Nusantara, Bandung, 1980.

Ronny Hanitijo Soemitro, *Metodologi Penelitian Hukum dan Jurimetri*, Bandung, 1990.

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta, Rineka Cipta, 2002.

Universitas Gajah Mada, Judi *Online* Makin Marak di Kalangan Anak Muda, Pakar UGM Sarankan Perlunya Edukasi Literasi Keuangan, <https://ugm.ac.id/id/berita/judi-online-makin-marak-di-kalangan-anak-muda-pakar-ugm-sarankan-perlunya-edukasi-literasi-keuangan/>, diakses pada tanggal 15 April 2025, pukul 00.14 WIB.

Wawancara dengan Bripda Alfian Nurfauzi, Bamin Direktorat Reserse Kriminal Khusus Polda DIY, pada tanggal 25 Novemeber 2024 pukul 15.05 WIB.

Wawancara dengan saudara ARS dan HP, pelaku tindak pidana perjudian *online*, pada tanggal 14 Maret 2025 pukul 13.09 WIB.

Yesmil Anwar & Adang, *Kriminologi*, Refika Aditama, Bandung, 2010.