

## URGENSI KEBIJAKAN SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN JUDI ONLINE DI PERGURUAN TINGGI BERDASARKAN KONSEP MASLAHAH

**Bagus Ramadi**

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

e-mail: bagusramadi@uinsu.ac.id

**Budi Sastra Panjaitan**

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

e-mail: budisastrapanjaitan@uinsu.ac.id

**Abdul Aziz Harahap**

UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Indonesia

e-mail: abdulaziz@uinsyahada.ac.id

### Abstract

*Online gambling cases are found not only in the general public but also in the educational environment. Educational institutions have become a paradox between the advancement of knowledge, morals and behavior of some of their students. As a result, there needs to be action taken by the government to prevent similar incidents from occurring in other educational institutions. The government is considered urgent to use policy instruments to stop online gambling in educational institutions, especially in universities (campuses). This qualitative research uses normative research with a statue approach. Using the literature method (library research). The data of this research is analyzed qualitatively, namely secondary data in the form of theories, definitions and substance from various literatures, and laws and regulations, as well as primary data obtained from literature studies, then analyzed with relevant laws, theories and expert opinions to formulate the benefits. The results showed that the impact caused by this online gambling game is very significant, including a bad stimulus for the Higher Education environment, namely the lack of interest or motivation to study for students, worsening the economy such as debt and decreasing spiritual or religious observance. In addition, it affects psychologically due to defeat, impaired health and triggers acts of criminality such as stealing and cheating.*

**Keywords:** Policy, Prevention, Online Gambling, Higher Education, Masalah



## Abstrak

Kasus judi online ditemukan bukan hanya pada lingkungan masyarakat umum tetapi juga terjadi di lingkungan pendidikan. Institusi pendidikan menjadi paradoks antara kemajuan ilmu, moral dan perilaku sebagian mahasiswanya. Akibatnya, perlu ada tindakan yang diambil oleh pemerintah untuk mencegah kejadian serupa terjadi di institusi pendidikan lainnya. Pemerintah dinilai urgen menggunakan instrumen kebijakan untuk menghentikan judi online di lembaga pendidikan terutama pada Perguruan Tinggi (kampus). Penelitian kualitatif ini menggunakan jenis penelitian normatif dengan pendekatan *statue approach*. Menggunakan metode kepustakaan (*library research*). Data penelitian ini dianalisis secara kualitatif yaitu data sekunder yang berupa teori, definisi dan substansinya dari berbagai literatur, dan peraturan perundang-undangan, serta data primer yang diperoleh dari studi kepustakaan, kemudian dianalisis dengan undang-undang, teori dan pendapat pakar yang relevan untuk dapat dirumuskan kemasalahannya. Hasil penelitian menunjukkan dampak yang diakibatkan dari permainan judi online ini sangat signifikan diantaranya stimulus hal buruk bagi lingkungan Perguruan Tinggi yaitu kurangnya minat atau motivasi belajar mahasiswa, memperburuk ekonomi seperti hutang dan ketaatan spiritual atau keagamaan menurun. Selain itu, judi online berdampak pada psikologis akibat kekalahan, kesehatan terganggu dan memicu tindakan kriminalitas seperti mencuri dan menipu.

**Kata Kunci** : Kebijakan, Pencegahan, Judi Online, Perguruan Tinggi, *Masalah*

### A. Pendahuluan

Judi online semakin meningkat pesat pada saat ini, di mana para individu terlibat dalam kegiatan judi secara virtual melalui platform daring seperti situs web atau aplikasi yang terkoneksi dengan internet.<sup>1</sup> Semua transaksi, mulai dari deposit hingga menarik uang dari hasil judi, dilakukan secara online melalui sistem yang terhubung ke internet. Selain itu, karena dianggap praktis dan dapat dilakukan kapan saja, judi online juga melibatkan peran bank sebagai alat untuk mengalirkan dan mengelola uang dalam transaksi. Sehingga semua pemain judi online biasanya memiliki akun bank tertentu atau setidaknya menggunakan akun bank orang lain atau agen dalam penarikan dan transaksi judi online tersebut.

Praktik judi online dengan permainan secara virtual yang dilakukan melalui website atau aplikasi tertentu yang terhubung ke jaringan internet, semakin marak dilakukan pada saat ini. Semua proses transaksi, mulai dari deposit hingga penarikan uang hasil judi, dilakukan melalui sistem yang beroperasi secara online. Karena dianggap dapat dilakukan dengan mudah kapan saja dan di mana saja, bank juga digunakan dalam judi

---

<sup>1</sup> Agnes Chintya Siringoringo, dkk. Tren Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa: Dampak dan Upaya Pencegahannya, *Journal on Education*, Volume 06, No. 02, Januari-Februari 2024



online untuk mengirimkan uang ke sistem transaksi.<sup>2</sup> Hal ini menjadi sisi lemah perkembangan akses internet yang begitu cepat menjadi *tools* para pelaku untuk memperluas jejaring judi online di Indonesia.

Modus *gaming* yang dilakukan para pelaku judi online untuk menjalankan praktik judi online beragam. Untuk menjalankan aktivitasnya, para pelaku menggunakan modus judi online yaitu dengan penggunaan rekening orang lain yang diperoleh dari praktik peminjaman rekening dan jual beli rekening oleh masyarakat kepada pelaku judi online untuk dipakai sebagai rekening penampungan dana judi online.<sup>3</sup> Modus tersebut sangat menguntungkan para pelaku judi online karenanya dengan begitu lebih banyak transaksi yang dilakukan tanpa harus menyertakan nama para pelaku. Meskipun demikian, cara ini juga memberikan keuntungan bagi para pemberi pinjaman rekening untuk transaksi dan penampungan dana judi online dan menyulitkan para penegak hukum dalam hal ini kepolisian untuk menelusuri para pelaku judi online. Modus lain yang digunakan pelaku dengan mengalihkan dana hasil judi online ke luar negeri dengan menggunakan perusahaan-perusahaan cangkang<sup>4</sup> sebagai wadah legal dalam menampung dan mendistribusikan dana hasil judi online ke luar negeri. Dari hasil penelusuran PPATK, nominal dana yang dilarikan ke luar negeri pada tahun 2023 sebanyak 5,1 triliun rupiah.<sup>5</sup>

Data di atas menunjukkan efek buruk dari tindakan perjudian yang secara ekonomi sangat merugikan negara. Efek buruk yang ditimbulkan bukan hanya dari segi ekonomi tetapi paradigma dan SDM Masyarakat yang menurun. Untuk itu, segala aktivitas perjudian dilarang dilakukan baik dalam perspektif hukum positif dan hukum agama. Oleh karena itu, salah satu upaya yang dapat dilakukan dengan melakukan penegakan hukum (aturan) yang bersifat preventif sehingga sangat membantu penguatan model penindakan

---

<sup>2</sup> Abi Arsyian Makarim Subagyo dan Laras Astuti, Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online, *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, Volume. 3, Issue. 3, November 2022.

<sup>3</sup> Laporan Tahunan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) Tahun 2023 hal. 50

<sup>4</sup> Perusahaan cangkang yang seringkali disebut dengan istilah *offshore company* atau *special purpose vehicle* adalah perusahaan yang statusnya hanya di atas kertas. Perusahaan ini beroperasi tanpa kantor, bahkan tanpa karyawan pun juga bisa, dan itu semua bersifat legal. Perusahaan ini kerap dijadikan tempat untuk menyimpan dana di luar negeri yang bebas pajak dan pastinya juga sangat berguna untuk dimanfaatkan perusahaan yang ingin merampingkan arus kasnya. Lihat <https://www.cnbcindonesia.com/mymoney/20230215153313-72-414062/kayak-indosurya-gini-cara-mendirikan-perusahaan-cangkang#:~:text=Apa%20sih%20yang%20dinamakan%20dengan,dan%20itu%20semua%20bersifat%20legal>. Diakses 21 April 2024 pk1. 13.40 Wib

<sup>5</sup> Laporan Tahunan (PPATK Tahun 2023 hal. 50



preventif dari penegakan hukum nasional.<sup>6</sup> Mengupayakan terwujudnya kebijakan pencegahan judi online di Perguruan Tinggi adalah salah satu implementasinya.

Perilaku judi online bukan hanya memengaruhi lingkungan masyarakat umum tetapi juga institusi Pendidikan. Mahasiswa adalah salah satu pihak yang tertarik untuk bermain judi online. Saat ini, judi online menjadi fenomena tersendiri, terutama di kalangan mahasiswa. Beberapa mahasiswa bahkan menjadikan judi online sebagai sarana mencari uang saku atau sebagai mata pencaharian utama untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari, dan ini menjadi hal yang normal bagi mereka yang melakukannya. Di sisi lain, mahasiswa menggunakan uang kuliah mereka untuk bermain judi tanpa mempertimbangkan konsekuensi, bahkan jika hal itu dapat membuat mereka tidak dapat membayar kuliah mereka. Namun, menariknya judi online membuat orang berani mempertaruhkan segalanya, termasuk uang yang seharusnya mereka gunakan untuk kuliah dan biaya sehari-hari, dan mereka tidak segan untuk berbohong kepada orang tua mereka untuk meminta lebih banyak uang ketika uang mereka habis untuk berjudi.<sup>7</sup>

Judi mendidik orang untuk mendapatkan dan mencari nafkah dengan cara yang tidak wajar dan membentuk pribadi pemalas.<sup>8</sup> Hal ini akan menjadi masalah tersendiri karena cara para mahasiswa berpikir yang seharusnya visioner berubah menjadi cara mereka berpikir secara pragmatis. Ini menghilangkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis dan membuat mereka terjebak dalam pusaran judi online. Belum adanya solusi yang jelas dan sanksi yang tegas dalam penyelesaian kasus tersebut, membuat mahasiswa yang sudah melakukan atau sedang melakukan judi online merasa bebas melakukan judi online, hal tersebut jelas membuat mahasiswa tidak takut untuk terus melakukan judi online karena tidak adanya efek jera yang membuat para pelaku mengerti bahwa judi merupakan pelanggaran terhadap budaya sosial di Indonesia.<sup>9</sup> Berdasarkan fakta tersebut tulisan ini akan menganalisis kebijakan pencegahan judi online di Perguruan Tinggi berdasarkan konsep *masalah*.

---

<sup>6</sup> Adi Syahputra Sirait, Problematika Penerapan Hukum Pidana di Indonesia, *Jurnal el-Qanuniy: Jurnal Ilmu-Ilmu Kesyariahan dan Pranata Sosial*, Volume 8 Nomor 1 Edisi Januari-Juni 2022

<sup>7</sup> Abi Arsyah Makarim Subagyo dan Laras Astuti, Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online, *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, Volume. 3, Issue. 3, November 2022.

<sup>8</sup> B. Simandjuntak. (1980). *Pengantar Kriminologi dan Patologi*. Tarsito

<sup>9</sup> Lanka Amar. (2017). *Peranan Orang Tua dalam Proses Persidangan Tindak Pidana Perjudian yang Dilakukan oleh Anak*. Mandar Maju



## B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif berupa kajian pustaka. Pendekatan yang digunakan dalam tulisan ini berupa analisis isi yang padukan dengan menggunakan interpretasi Data. Data dikumpulkan dengan teknik analisis yang meliputi reduksi, penyajian dan penarikan kesimpulan. Jenis data pada penelitian ini berupa studi literature (*library research*).<sup>10</sup> Data primer yakni kitab-kitab perundang-undangan karena penulis ingin menyandingkan konsep masalah yang terdapat dalam kitab klasik kiranya dapat diterapkan pada kampus-kampus yang berdasarkan dengan aturan perundang-undangan. Sedangkan data sekunder dinukil dari sumber kepustakaan jurnal-jurnal terkait yang membahas tentang maraknya perjudian yang memiliki relevansi dengan pembahasan peneliti. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pengumpulan aturan perundang-undangan yang membahas tentang perjudian dan kemaslahatan yang berkaitan dengan judul penelitian ini. Kemudian menjelaskan tentang urgensi akan pencegahan perjudian dengan berdasarkan kepada aturan perundang-undangan dan kemaslahatan serta pendapat para pakar yang relevan yang kiranya akan dapat mencegah berlangsungnya perjudian di area kampus dengan menyusun pembahasan tersebut dalam kerangka yang sistematis. Teknik analisis data dilakukan melalui klasifikasi dan interpretasi. Secara khusus, analisis datanya menggunakan *content analisis*, yakni analisis ilmiah terhadap isi pesan yang berkaitan dengan data-data kemudian dianalisis sesuai dengan materi yang dibahas.

## C. Pembahasan

### Pengaturan Hukum Judi Online di Indonesia

Perbuatan judi atau berjudi secara komprehensif adalah bagian dari tindak kejahatan, illegal dan dan perbuatan kriminal. Hal ini diatur dalam KUHP dan perundang-undangan yang telah direvisi dan disesuaikan dengan beragam modus perjudian yang dilakukan para pelaku judi terutama dalam era transformasi digital seperti saat ini. sebelumnya terkait perjudian diatur dalam Pasal 542 KUHP, namun sejalan dengan ketentuan yang tertulis dalam Pasal 2 ayat (4) dari UU No. 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian, telah direvisi dengan ketentuan dalam Pasal 542 di atas dengan

---

<sup>10</sup> Adhi Kusumastuti dan Ahmad Mustamil Khoiron, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP), 2019),41



ketentuan pidana yang termaktub dalam Pasal 303 KUHP.<sup>11</sup> Perjudian menurut Pasal 303 ayat (3) KUHP yang direvisi dengan Undang- Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian tersebut menjelaskan terkait perjudian. Dalam pasal ini judi didefinisikan sebagai suatu kegiatan di mana peluang untuk menang bergantung pada kemampuan seseorang. Ini mencakup segala bentuk pertaruhan pada hasil perlombaan atau permainan lainnya, yang tidak dilakukan oleh peserta dalam lomba atau permainan tersebut.

Pengertian di atas masih mengakomodir pengertian judi yang dilakukan secara *konvensional* atau dilakukan secara langsung. Belum mencakup pengertian judi yang dilakukan secara online. Hal ini sejalan dengan model perjudian yang saat itu masih dilakukan dengan media *konvensional*, dilakukan secara langsung atau *offline*. Berbeda dengan saat ini, memasuki era transformasi digital, perbuatan judi dilakukan dengan berbagai *modus operandi*, baik berupa konten atau *gaming*. Salah satu aplikasi game yang dijadikan modus perjudian sebut saja *Higgs Domino Island* atau yang sering disebut *Scatter*.<sup>12</sup> Aplikasi ini dapat diunduh dengan gratis dan sangat mudah diakses oleh siapa pun hanya dengan *smart phone*, *gadget*, *ponsel* atau sejenisnya.

Judi online banyak dimainkan oleh para pelaku tanpa khawatir akan dikenakan tuntutan hukum dalam memainkannya. Hal ini disebabkan karena permainan judi online dapat dilakukan di mana saja termasuk di ruang *private* atau di rumah yang sulit dideteksi oleh penegak hukum. Oleh karena itu, pemerintah menerbitkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik atau yang dikenal dengan istilah UU ITE. Dalam undang-undang ini, upaya pencegahan perbuatan judi online semakin diapresiasi. Terbukti banyak kasus judi online yang dapat dijerat melalui UU ITE ini.<sup>13</sup> Hal ini sebagai upaya pemerintah dalam pencegahan judi online yang semakin meluas dan massif.

---

<sup>11</sup> Lamintang, P. A. F. L. & T. (2011). *Delik-Delik Kejahatan Melanggar Norma Kesusilaan dan Norma Kepatutan*. Sinar Grafika Offset

<sup>12</sup> adalah sebuah aplikasi permainan atau game online yang bisa di unduh secara gratis dari google Play Store dan dapat dimainkan dengan mudah pada handphone android, aplikasi ini memuat banyak fitur-fitur permainan, baik itu berupa permainan kartu, slot, dadu dan banyak lagi, aplikasi ini. Lihat Jupalman Welly Simbolon, Aplikasi Game Online Higgs Domino Island di Kalangan Mahasiswa dalam Perspektif Patologi Sosial, *JISA: Jurnal Ilmiah Sosiologi Agama*, Vol.5, No.1, Juni Tahun 2022.

<sup>13</sup> Pada tahun 2023, Polri menangani 77 kasus judi online dan menangkap 130 tersangka judi online. Selain itu, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah memberantas judi online dengan memblokir sebanyak 176 rekening dan 938.106 konten yang berhubungan dengan aktivitas judi online. Lihat <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20230908160255-37-470807/judi-online-menjamur-polri-tangkap-130-tersangka-di-2023>. Diakses 21 April 2024 pkl. 13.55 Wib



Pasal 27 ayat (2) UU ITE ini menerangkan bahwa masuk dalam kategori perbuatan judi yaitu yang dilakukan setiap individu dengan sengaja dan tanpa izin mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dokumen elektronik atau informasi yang mengandung unsur perjudian yang dapat diakses. Apabila pasal tersebut terbukti dilanggar pelakunya diancam dengan Pasal 45 ayat (2) UU ITE, 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 sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1 Miliar, Pelaku judi online tersebut dapat dipidana berdasarkan Pasal 27 ayat (2) UU ITE ini.

Perjudian online memiliki fitur dan karakteristik yang termasuk sebagai kejahatan *cyber crime* jenis *cyber piracy*,<sup>14</sup> yang langsung terkait dengan *illegal content*, yaitu penyebaran informasi, penggunaan jaringan internet, dan pembuatan *software* untuk mendistribusikan sistem perjudian online yang melanggar undang-undang yang dilakukan oleh pelaku saat menjalankan modus kejahatannya. Beberapa perangkat elektronik yang digunakan oleh pelaku untuk mengakses *software* yang mereka buat adalah komputer, laptop, dan ponsel yang digunakan para pemain untuk bermain judi online. Tetapi semua alat tersebut pada prinsipnya tetap sama, dapat digunakan sebagai alat untuk melakukan kejahatan atau kriminalitas. Judi online memiliki banyak kemudahan, salah satunya adalah dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja karena bandar judi beroperasi sepanjang waktu. Selain itu, perjudian online juga dapat dimainkan di warung-warung internet (warnet) atau tempat-tempat yang memiliki wifi hanya dengan ponsel, tidak terkecuali di lingkungan kampus. Pembayaran atau transaksi juga secara online, baik melalui *m-banking*, *western union*, *money gram*, kartu kredit dan *money order wire transfer*.<sup>15</sup>

### Fenomena Perilaku Judi Online di Perguruan Tinggi

Penyebaran judi online sudah menjamur dan massif hampir ada di setiap lingkungan masyarakat tidak terlepas di institusi pendidikan seperti sekolah dan Perguruan Tinggi. Karenanya pengawasan yang ketat dan ekstra perlu dilakukan untuk

<sup>14</sup> Abdul Wahidi, & M. Labib. (2005). *Kejahatan Mayantara (cybercrime)*. Refika Aditama.

<sup>15</sup> Sulistyono, H., & Ardjayeng, L. Tinjauan Yuridis Tentang Perjudian Online Ditinjau Dari Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. *Dinamika Hukum & Masyarakat*, 1 (1) 11, (2020)



menanggulangi fenomena judi online ini. Salah satu yang dapat diawasi secara terbatas adalah institusi Pendidikan baik sekolah dan Perguruan Tinggi. Meskipun secara logis seharusnya Perguruan Tinggi sebagai masyarakat akademis atau *civitas akademika* yang notabeneanya memiliki pengetahuan yang luas dan pemahaman yang komprehensif tentang bahaya judi online serta pengaruhnya bagi keberlangsungan dunia kampus tetapi nyatanya fenomena judi online sudah masuk dan merebak di kalangan mahasiswa.

Fenomena judi online di kalangan mahasiswa sudah banyak terjadi dan berpengaruh kepada mahasiswa, institusi Perguruan Tinggi maupun lingkungan masyarakat sekitarnya. Seperti halnya fenomena judi online yang terjadi pada mahasiswa di lingkungan kampus UMY. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi judi online di lingkungan UMY yaitu faktor sosial dan ekonomi, faktor situasional, faktor belajar, faktor persepsi tentang probabilitas kemenangan dan faktor persepsi terhadap keterampilan.<sup>16</sup>

Fenomena lain judi online juga terjadi di lingkungan Unimed, perjudian online di kalangan mahasiswa isu yang sangat relevan di kalangan generasi muda. Perjudian online bukan sekadar hiburan, tetapi telah menjadi kebiasaan yang merugikan bagi masa depan mahasiswa. Faktor-faktor seperti dorongan ekonomi, lingkungan sosial, dan persepsi terhadap perjudian memiliki pengaruh besar terhadap keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas ini. Meskipun telah ada upaya pencegahan, tantangan seperti resistensi terhadap nasihat, ketergantungan pada perjudian, dan kesulitan mengubah perilaku tetap menjadi kendala dalam menangani masalah ini.<sup>17</sup>

Judi online dalam bentuk *gaming* banyak dilakukan mahasiswa di lingkungan kampus IAKN Tarutung berupa *Higgs Domino Island* atau *Scatter*. Alasan mahasiswa memainkan judi online karena ikut-ikutan, karena mahasiswa yang menggandrungi aplikasi permainan ini. Alasan lainnya karena mereka gemar dan bermain game online bagi mereka bermain game ini, memberikan mereka perasaan senang dan keasyikan tersendiri. Alasan berikutnya karena permainan aplikasi *Higgs Domino Island* ini sangat mudah dimainkan karena diadopsi dari permainan kartu yang sudah umum dilakukan Masyarakat. Selain itu, permainan ini dapat dimainkan dengan santai, bukan seperti jenis

---

<sup>16</sup> Abi Arsyian Makarim Subagyo dan Laras Astuti, Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online, *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, Volume. 3, Issue. 3, November 2022.

<sup>17</sup> Agnes Chintya Siringoringo, dkk. Tren Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa: Dampak dan Upaya Pencegahannya, *Journal on Education*, Volume 06, No. 02, Januari-Februari 2024



game online lainnya yang merupakan game perang atau game pertarungan lainnya. Alasan terakhir sudah tergiur akan penghasilan yang dijanjikan.<sup>18</sup>

Perilaku judi online terjadi di pada mahasiswa di lingkungan UIN Bengkulu. Faktor yang mempengaruhi memainkan judi online adalah karena ajakan atau pergaulan, penasaran, kemudahan dalam mengakses, berharap kemenangan dan berharap mendapat uang melalui permainan. Perilaku ini berpengaruh pada mahasiswa dalam akademik seperti kurangnya minat atau motivasi belajar mahasiswa rendah, malas melaksanakan kegiatan perkuliahan dan mengerjakan tugas, serta kurang fokus terhadap materi kuliah yang diberikan oleh dosen. Di sisi lain juga berdampak bagi perekonomian atau finansial, dampak terhadap spiritual atau keagamaan, dampak psikologis dan adiksi yang kuat.<sup>19</sup>

Judi online juga dilakukan oleh Sebagian Mahasiswa di Tulungagung. Mahasiswa di Tulungagung diantaranya yang berada di UIN Tulungagung menjadikan permainan judi slot untuk memperoleh peningkatan ekonomi secara cepat. Mereka melihat peluang untuk meningkatkan pendapatan mereka secara instan dengan bermain slot di tengah kesibukan kuliah. Ini dibuktikan dengan keinginan mereka untuk membantu keluarga mereka membayar kebutuhan mereka selama kuliah. Dengan diperkuat oleh lingkungan pertemanan yang sudah terpengaruh oleh judi slot, serta kondisi beban pikiran akan keputusan masalah ekonomi dan kejenuhan kuliah, Ini tidak benar. Mahasiswa yang bermain slot mengatakan mereka lebih banyak menuai kerugian daripada keuntungan. Mahasiswa belum menyadari perubahan gaya hidup dan peningkatan ekonomi yang signifikan dari permainan judi slot. Sementara perubahan hidup dan peningkatan taraf ekonomi secara signifikan dari permainan judi slot hingga kini belum ditemukan pada kalangan Mahasiswa.<sup>20</sup>

### **Konsep *Maslahah* dalam Pencegahan Judi Online**

Para ahli hukum Islam memiliki berbagai pendapat tentang pengertian *mashlahah*. Al-Ghazali berpendapat bahwa “*mashlahah* adalah sesuatu yang mendatangkan

---

<sup>18</sup> Jupalman Welly Simbolon, Aplikasi Game Online Higgs Domino Island di Kalangan Mahasiswa dalam Perspektif Patologi Sosial, *JISA: Jurnal Ilmiah Sosiologi Agama*, Vol.5, No.1, Juni Tahun 2022.

<sup>19</sup> Arga Dwi Praditya dan Moch. Iqbal, Fenomena Judi Online Sebagai Patologi Sosial Dilingkungan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Bengkulu, *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-isu Sosial*, Vol 8. No 2 Desember 2023

<sup>20</sup> Citra Arafabiola Pramudhya Anggraeni dan A. Zahid, Modal Ekonomi Judi Slot Sebagai Peningkatan Ekonomi Secara Cepat Mahasiswa, *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 2 No. 2 April 2024



kemanfaatan dan menjauhkan bahaya.” Maksud al-Ghazali bukanlah untuk tujuan manusia, tetapi *mashlahah* adalah memelihara tujuan syariah, yaitu memelihara agama, jiwa, akal, keturunan, dan harta.<sup>21</sup> Sebagaimana al-Ghazali, Syatibi mengatakan bahwa syariah bertujuan untuk menciptakan kemaslahahan bagi manusia di dunia dan akhirat, serta mencegah kerusakan atas mereka.<sup>22</sup> ‘Izz al-Din bin Abdul Salam berpendapat bahwa *mashlahah* dan *mafsadah* sering dimaksudkan dengan baik dan buruk, manfaat dan *mudharat*, bagus dan jelek, bermanfaat dan bagus sebab semua *mashlahah* itu baik, sedangkan *mafsadah* itu semuanya buruk, membahayakan dan tidak baik untuk manusia.<sup>23</sup> Ahmad Raisuni mengemukakan bahwa *mashlahah* adalah setiap sesuatu yang di dalamnya terdapat kebaikan dan manfaat bagi manusia secara umum maupun secara pribadi.”<sup>24</sup> Abu Zahrah berpendapat bahwa *mashlahah* sejatinya adalah merujuk kepada penjagaan terhadap 5 (lima) perkara: agama, jiwa, akal, keturunan, dan harta. *Mashlahah* merupakan pedoman dalam pembentukan hukum Islam.<sup>25</sup>

Menurut Najmuddin al-Thufi sebagaimana dikutip oleh Ahmad Raisuni, jika terjadi pertentangan antara *mashlahah* dan nash (sumber hukum Al-Qur’an dan Hadis), wajib mendahulukan *mashlahah* dalam memutuskan perkara.<sup>26</sup> Hal ini dilakukan dalam perkara muamalat dan adat kebiasaan manusia, bukan perkara ibadah. Sedangkan Al-Izz bin Abd al-Salam menerangkan kaidah untuk mengetahui *mashlahah* dan *mafsadah* (keburukan; bahaya). Menurutnya, jika ingin mengetahui suatu perkara mengandung *mashlahah* atau *mafsadah*, hendaklah ia berpedoman kepada akalanya. Syariah tidak menolak hasil penalaran akal untuk menjadi suatu kesimpulan hukum. Hukum yang dihasilkan dari penalaran akal tidak akan bertentangan dengan tujuan syariah, kecuali

---

<sup>21</sup> Abu Hamid al-Ghazali, *al-Mustasfa min ‘Ilmi al-Ushul*, juz 2, (Beirut: Dar al-Kutub al-Islamiyyah, 1993), h. 481. Lihat juga Imam Ahsan Khan Nyazee, *Theories of Islamic Law*, (New Delhi: Adam Publishers & Distributors, 1996), h. 213.

<sup>22</sup> Abu Ishak al-Syatibi, *al-Muwafaqat*, juz 2, (Kairo: Darul Ibnu ‘Affan), h. 9

<sup>23</sup> ‘Alim, *al-Maqashid al-‘Ammah li al-Syari’ah al-Islamiyyah*, hal. 136. Lihat juga Abdul Manan, *Reformasi Hukum Islam di Indonesia: Tinjauan dari Aspek Metodologis, Legalisasi, dan Yuridprudensi*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2007), h. 261.

<sup>24</sup> Ahmad Raisuni, *al-Ijtihad: al-Nash, al-Waqi’, al-Mashlahah*. Cet-1. (Damaskus: Dar al-Fikr, 2000), h. 34.

<sup>25</sup> Muhammad Abu Zahrah, *Ushul al-Fiqh*, (Kairo: Darul Fikri al-Arabi, t.t.), h. 366.

<sup>26</sup> Al-Thufi mengambil contoh ketika Nabi Muhammad menyampaikan keinginannya kepada Aisyah untuk merubah posisi Kakbah seperti pada masa Nabi Ibrahim. Namun, hal ini tidak dilakukan disebabkan kekhawatiran nabi akan keimanan kaum muslimin yang belum kuat. Lihat Najmuddin al-Thufi, *Risalah fi Ri’ayah al-Mashlahah*, (Kairo: Maktabah al-Misriyyah, 1993), h. 36.



Allah menetapkannya secara pasti untuk memperoleh kemaslahatan dan menjauhi kerusakan.<sup>27</sup>

*Mashlahah* diartikan sebagai sesuatu yang baik dan dapat diterima oleh akal sehat. Setiap suruhan Allah dapat dipahami oleh akal bahwa Allah menyuruh karena mengandung kemaslahatan untuk manusia baik dijelaskan sendiri alasannya oleh Allah maupun tidak dijelaskan. Guna menjamin objektivitas penentuan *mashlahah*, haruslah ada rujukan pertimbangan kepentingan publik yang terlepas dari kenyamanan dan kegunaan relatif individu.<sup>28</sup> Hal ini sejalan dengan penjelasan al-Syathibi, syariah bersifat abadi dan tidak kenal zaman maka kepentingan yang hendak ditegakkan juga harus obyektif dan universal, tidak relatif dan subyektif. Pendekatan ini dapat digunakan dalam ketika mediator sebagai pihak ketiga yang netral memfasilitasi para pihak yang bersengketa untuk menyelesaikan masalahnya.

Melihat dari tujuan hukum Islam mewujudkan kemaslahatan, dirumuskan kaidah yang menolak bahaya dan menghilangkan kesulitan. Untuk mewujudkan kemaslahatan ada tiga belas kaidah fikih yang dapat digunakan. Ketigabelas kaidah fikih ini menjadi acuan mediator ketika membahas sengketa untuk menghasilkan kesepakatan yang dapat diterima oleh para pihak dan tidak melanggar peraturan secara umum dan syariat. Dari ketigabelas kaidah itu yang menjadi landasan pentingnya membuat kebijakan pencegahan judi online adalah kaidah ketujuh yang berbunyi perlakuan atau kebijakan pemerintah bermuara kepada kemaslahatan rakyat.<sup>29</sup> Hakikat atau tujuan awal pemberlakuan syariat adalah untuk merealisasikan kemaslahatan manusia. Untuk itu, tujuan hukum dibuat menurut pandangan masalah ialah untuk kemaslahatan umat manusia seluruhnya yaitu kemaslahatan.<sup>30</sup>

### **Kebijakan Pencegahan Judi Online di Perguruan Tinggi Berdasarkan Konsep *Mashlahah***

Kebijakan pencegahan judi online di Perguruan Tinggi menjadi hal penting dan mendesak untuk segera dikaji dan diimplementasikan. Pernyataan ini bukan tanpa alasan, melihat fenomena judi online di kalangan mahasiswa yang telah meluas dan massif di

<sup>27</sup> 'Alim, *al-Maqashid al-'Ammah li al-Syari'ah al-Islamiyyah*, h. 137.

<sup>28</sup> M. Hashim Kamali, *Membumikan Syariah, Pergulatan Mengaktualkan Islam*, (Bandung: Mizan, 2013), h. 46.

<sup>29</sup> تصرف الإمام عبدالرعية منوطاً بالمصلحة (*tasharruf al-imam 'ala al-ra'iyah manutun bi al-mashlahah*)

<sup>30</sup> Ismail Muhammad Syah dkk., *Filsafat Hukum Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1991) h. 65-66.



beberapa Perguruan Tinggi di Indonesia, baik Perguruan Tinggi Negeri maupun Perguruan Tinggi Swasta. Alasan ini berangkat dari fenomena judi online yang terjadi di lingkungan Perguruan Tinggi yang telah meluas dan massif. Kebijakan terkait dengan peran pemerintah dalam perlindungan Perguruan Tinggi terhadap kejahatan judi online. Judi online termasuk karakteristik kejahatan dalam kategori sebagai kejahatan *cyber crime* jenis *cyber piracy*.<sup>31</sup>

Ancaman judi online menjadi patologi sosial yang dapat menjangkit siapa pun dan kapan pun tanpa terkecuali mahasiswa dan Sivitas Akademika kampus. Apabila judi online sudah menjangkit lingkungan Perguruan Tinggi dikhawatirkan Perguruan Tinggi tidak mampu menjalankan fungsinya sebagai Perguruan Tinggi yaitu wadah pendidikan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan Sivitas Akademika yang inovatif, responsive, kreatif, terampil, berdaya saing dan kooperatif melalui pelaksanaan Tridharma dan mengembangkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dengan memperhatikan dan menerapkan nilai Humaniora.<sup>32</sup>

Fenomena judi online yang terjadi di lingkungan Perguruan Tinggi secara langsung atau tidak langsung akan berdampak pada kurang optimalnya penyelenggaraan Tridharma Perguruan Tinggi dan menurunkan kualitas pendidikan tinggi tersebut. Hal ini disebabkan karena mahasiswa sebagai instrumen yang menentukan kualitas pendidikan di sebuah Perguruan Tinggi. Selain itu, suasana akademik dan layanan yang diberikan juga menjadi tolak ukur kualitas sebuah Perguruan Tinggi. Keadaan ini tidak akan berjalan efektif apabila lingkungan kampus terkontaminasi patologi sosial judi online.

Urgensi mengeluarkan kebijakan pencegahan judi online di perguruan Tinggi menurut hemat penulis sejalan dengan urgensi dalam pencegahan dan penanganan kekerasan seksual di lingkungan Perguruan Tinggi. Sebagaimana tujuan pencegahan dan penanganan kekerasan seksual di lingkungan Perguruan Tinggi untuk menumbuhkan kehidupan kampus yang manusiawi, bermartabat, setara, inklusif, kolaboratif, serta tanpa kekerasan di antara Mahasiswa, Pendidik, Tenaga Kependidikan, dan Warga Kampus di Perguruan Tinggi.<sup>33</sup> Sejalan dengan tujuan itu, pemerintah juga harus memastikan

---

<sup>31</sup> Abdul Wahidi, & M. Labib.. *Kejahatan Mayantara (cybercrime)*. Bandung: Refika Aditama, 2005.

<sup>32</sup> Pasal 4 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi

<sup>33</sup> Pasal 2 ayat (b) Permendikbud Nomor 30 Tahun 2021 Tentang Pencegahan Dan Penanganan Kekerasan Seksual Di Lingkungan Perguruan Tinggi



kehidupan kampus tidak tercemar oleh judi online yang termasuk penyakit masyarakat yang telah menggurita dan mengganggu keamanan dan ketertiban masyarakat. Karena judi bagian dari kejahatan yang dapat menstimulus timbulnya kejahatan-kejahatan yang lain.

Dampak judi online bagi mahasiswa apabila terus dibiarkan tanpa ada tindakan preventif dan pengentasan dapat menimbulkan masalah serius bagi Perguruan Tinggi. Dari beberapa perilaku mahasiswa yang tersugesti dan imitasi bermain judi online, dampaknya sangat serius bagi lingkungan kampus diantaranya: *Pertama*, Mempengaruhi minat dan motivasi belajar serta mengerjakan tugas. Semangat dan motivasi belajar rendah menjadi faktor yang dialami mahasiswa yang kecanduan bermain judi online. Hal ini menjadi dampak umum bagi para pecandu judi, mereka terus dibayang-bayangi rasa penasaran dan besarnya harapan karena judi terus memberikan janji-janji kemenangan.<sup>34</sup>

*Kedua*, Dampak ekonomi atau finansial. Judi online dapat menyebabkan kerugian finansial yang serius. Orang yang tidak bisa mengendalikan kebiasaan berjudi mereka dapat menghabiskan uang yang mereka tidak mampu untuk kehilangan, dan ini dapat menyebabkan masalah keuangan yang serius, seperti utang.

*Ketiga*, Dampak terhadap spiritual atau keagamaan. Akibat bermain game sehingga lupa akan waktu, hal ini menyebabkan lupa menjalankan ibadah seperti shalat dan lainnya.

*Keempat*, Dampak psikologis dan adiksi yang kuat. Gangguan psikologis diakui oleh beberapa informan bahwa dalam permainan game online tersebut, kekalahan sangat sering dialami dan bahkan lebih sering dibandingkan dengan kemenangan, kondisi ini tidak jarang membuat mereka menjadi sangat emosional, mudah marah dan mudah mengucapkan kata-kata kotor, bahkan ada seorang informan yang mengakui pernah sampai membanting dan melemparkan handpone karena kesal dan marah saat mengalami kekalahan.

*Kelima*, Dampak Kesehatan. keseringan dan kecanduan bermain game online ini juga memiliki dampak yang buruk bagi kesehatan, seperti yang diakui oleh informan bahwa mereka sering sekali bermain game online ini sampai larut malam sehingga mengganggu jam istirahat mereka.<sup>35</sup> Kesehatan yang terganggu bukan hanya fisik tetapi Kecanduan judi dapat menyebabkan masalah kesehatan mental, termasuk depresi,

---

<sup>34</sup> Arga Dwi Praditya dan Moch. Iqbal, Fenomena Judi Online Sebagai Patologi Sosial Dilingkungan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Bengkulu, *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-isu Sosial*, Vol 8. No 2 Desember 2023

<sup>35</sup> Jupalman Welly Simbolon, Aplikasi Game Online Higgs Domino Island di Kalangan Mahasiswa dalam Perspektif Patologi Sosial, *JISA: Jurnal Ilmiah Sosiologi Agama*, Vol.5, No.1, Juni Tahun 2022.



kecemasan, dan stres. Orang yang kehilangan banyak uang dalam perjudian juga mungkin merasa tertekan dan putus asa.<sup>36</sup>

*Ketujuh*, Tindakan Kriminalitas. Pengaruh judi online dapat menyebabkan timbulnya tindakan kriminalitas dikalangan mahasiswa seperti mencuri, merampok dan menipu teman maupun orangtua mereka, hal ini dilakukan demi bisa mendapatkan uang sebagai modal untuk bermain judi online.<sup>37</sup>

Dari beberapa dampak yang ditimbulkan dari perilaku judi online di atas, maka urgensi membuat kebijakan dalam rangka pencegahan perilaku judi online di Perguruan Tinggi berdasarkan teori masalah yaitu dalam rangka melindungi kemaslahatan umum bagi Sivitas Akademika diantaranya, mahasiswa, dosen (tenaga pendidik), tenaga kependidikan, karyawan dan masyarakat di lingkungan Perguruan Tinggi. Kebijakan ini dibuat untuk dapat memberikan perlindungan hukum dan kemaslahatan bagi semua warga kampus dan seluruh Sivitas Akademika. Sehingga dengan adanya kebijakan ini nantinya Perguruan Tinggi dapat menjalankan tugas dan fungsinya dalam Tridharma secara maksimal. Mahasiswa dapat meningkatkan minat belajar dan meraih prestasi yang lebih baik.

Implementasi yang dapat dilakukan oleh pemerintah dengan membuat kebijakan tentang Pencegahan dan Perlindungan Perilaku Judi Online di Perguruan Tinggi dengan melibatkan para Rektor, Ketua dan Direktur Perguruan Tinggi di Indonesia dengan didukung oleh instansi penegakan hukum dan seluruh *stakeholders* terkait. Sehingga dapat merumuskan kebijakan hukum yang komprehensif, berkeadilan dan bernilai maslahat bagi pemerintah dan Perguruan Tinggi.

#### D. Penutup

Kebijakan pencegahan judi online di Perguruan Tinggi sangat penting untuk dirumuskan menjadi sebuah kebijakan yang dapat mengatur perilaku kejahatan dan menyimpang bagi mahasiswa maupun seluruh Sivitas Akademika ditengah transformasi digital yang begitu cepat. Apabila tidak segera dilakukan pencegahan dapat menimbulkan kemudharatan atau kerugian yang jauh lebih buruk. Beragam alasan mahasiswa yang bermain judi online diantaranya ajakan atau pergaulan, penasaran, kemudahan dalam

---

<sup>36</sup> Rian Hari Ramadhan dan Qoni'ah Nur Wijayani, Perilaku Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Pengguna Judi Online, *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, Volume 1, Nomor 11 Desember 2023.

<sup>37</sup> *Ibid*,.



mengakses, berharap kemenangan dan berharap mendapat uang melalui permainan. Kebijakan pencegahan judi online dalam pendekatan masalah berdasarkan kaidah ketujuh yang berbunyi perlakuan atau kebijakan pemerintah bermuara kepada kemaslahatan rakyat. Hakikat atau tujuan awal pemberlakuan syariat adalah untuk merealisasikan kemaslahatan manusia. Untuk itu, tujuan hukum dibuat menurut pandangan masalah ialah untuk kemaslahatan umat manusia seluruhnya yaitu kemaslahatan.

Implikasi judi online memberikan stimulus yang buruk bagi lingkungan Perguruan Tinggi yaitu perilaku ini berpengaruh pada mahasiswa dalam akademik seperti kurangnya minat atau motivasi belajar mahasiswa, mempengaruhi ekonomi seperti hutang, ketaatan spiritual atau keagamaan menurun. Selain itu, mempengaruhi psikologis akibat kekalahan. Selanjutnya dampak Kesehatan yang terganggu dan memicu tindakan kriminalitas seperti mencuri dan menipu. Buruknya akibat judi online sehingga pentingnya pemerintah membuat kebijakan pencegahan judi online di lingkungan Perguruan Tinggi untuk kemaslahatan Bersama.

## REFERENSI

- Abdul Wahidi, & M. Labib. *Kejahatan Mayantara (cybercrime)*. Bandung: Refika Aditama, 2005.
- al-Ghazali, Abu Hamid. *al-Mustasfa min 'Ilmi al-Ushul*, juz 2. Beirut: Dar al-Kutub al-Islamiyyah, 1993.
- Al-Syatibi, Abu Ishak. *al-Muwafaqat*, juz 2, (Kairo: Darul Ibnu 'Affan), h. 9
- Al-Thufi, Najmuddin. *Risalah fi Ri'ayah al-Mashlahah*. Kairo: Maktabah al-Mis'riyyah, 1993.
- Amar, Lanka. *Peranan Orang Tua dalam Proses Persidangan Tindak Pidana Perjudian yang Dilakukan oleh Anak*. Jakarta: Mandar Maju, 2017.
- Anggraeni, Citra Arafabiola Pramudhya dan A. Zahid, Modal Ekonomi Judi Slot Sebagai Peningkatan Ekonomi Secara Cepat Mahasiswa, *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 2 No. 2 April 2024
- Jupalman Welly Simbolon, Aplikasi Game Online Higgs Domino Island di Kalangan Mahasiswa dalam Perspektif Patologi Sosial, *JISA: Jurnal Ilmiah Sosiologi Agama*, Vol.5, No.1, Juni Tahun 2022.
- Kamali, M. Hashim. *Membumikan Syariah, Pergulatan Mengaktualkan Islam*. Bandung: Mizan, 2013.
- Kusumastuti Adhi dan Ahmad Mustamil Khoiron, *Metode Penelitian Kualitatif*. Semarang: Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP), 2019.



- Lamintang, P. A. F. L. *Delik-Delik Kejahatan Melanggar Norma Kesusilaan dan Norma Kepatutan*. Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2011.
- Laporan Tahunan Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) Tahun 2023.
- Manan, Abdul. *Reformasi Hukum Islam di Indonesia: Tinjauan dari Aspek Metodologis, Legalisasi, dan Yuridprudensi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2007.
- Nyazee, Imam Ahsan Khan. *Theories of Islamic Law*. New Delhi: Adam Publishers & Distributors, 1996.
- Permendikbud Nomor 30 Tahun 2021 Tentang Pencegahan Dan Penanganan Kekerasan Seksual Di Lingkungan Perguruan Tinggi
- Praditya, Arga Dwi dan Moch. Iqbal, Fenomena Judi Online Sebagai Patologi Sosial Dilingkungan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Bengkulu, *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-isu Sosial*, Vol 8. No 2 Desember 2023
- Raisuni, Ahmad. *al-Ijtihad: al-Nash, al-Waqi', al-Mashlahah*. Cet-1. Damaskus: Dar al-Fikr, 2000.
- Ramadhan, Rian Hari dan Qoni'ah Nur Wijayani, Perilaku Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Pengguna Judi Online, *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, Volume 1, Nomor 11 Desember 2023.
- Simandjuntak, B. *Pengantar Kriminologi dan Patologi*. Bandung: Tarsito, 1980.
- Sirait, Adi Syahputra. Problematika Penerapan Hukum Pidana di Indonesia, *Jurnal el-Qanuniy: Jurnal Ilmu-Ilmu Kesyarifan dan Pranata Sosial*, Volume 8 Nomor 1 Edisi Januari-Juni 2022
- Siringoringo, Agnes Chintya, dkk. Tren Perjudian Online di Kalangan Mahasiswa: Dampak dan Upaya Pencegahannya, *Journal on Education*, Volume 06, No. 02, Januari-Februari 2024
- Subagyo, Abi Arsyah Makarim dan Laras Astuti, Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online, *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, Volume. 3, Issue. 3, November 2022.
- Sulistyo, H., & Ardjayeng, L. Tinjauan Yuridis Tentang Perjudian Online Ditinjau Dari UndangUndang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. *Dinamika Hukum & Masyarakat*, 1 (1) 11, 2020.
- Syah, Ismail Muhammad, dkk., *Filsafat Hukum Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 1991.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi
- Zahrah, Muhammad Abu. *Ushul al-Fiqh*. Kairo: Darul Fikri al-Arabi, t.t.
- CNBC Indonesia, 15 Februari 2023, *Kayak Indosurya, Gini Cara Mendirikan Perusahaan Cangkang*, Diakses 21 April 2024 pk. 13.40 Wib



<https://www.cnbcindonesia.com/mymoney/kayak-indosurya-gini-cara-mendirikan-perusahaan-cangkang>

CNBC Indonesia, 08 September 2023, *Judi Online Menjamur, Polri Tangkap 130 Tersangka di 2023*, Diakses 21 April 2024 pkl. 13.55 Wib <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20230908160255-37-470807/judi-online-menjamur-polri-tangkap-130-tersangka-di-2023>