



DAMPAK APLIKASI GAME ONLINE HIGGS DOMINO TERHADAP TINDAK PIDANA PENCURIAN DI KOTA MAKASSAR PERSPEKTIF KRIMINOLOGI

Muh. Fachul Razy Mahka¹, Andi Ashadi Amrullah², Muhammad Halim³, Andi Ismayana Wahid⁴

¹²³⁴Universitas Handayani Makassar

¹fachrurazygowa@gmail.com, ²andiashadi@handayani.ac.id,

³Halim@handayani.ac.id, ⁴andiismayana@handayani.ac.id

ABSTRAK

Dengan kemajuan zaman, teknologi semakin mengalami perkembangan yang pesat, menjadi elemen yang sangat vital dalam kehidupan manusia. Teknologi tidak hanya meringankan pekerjaan, tetapi juga mempermudah aktivitas manusia. Tindakan kriminalitas ini menarik perhatian dalam bidang kriminologi karena menciptakan hubungan antara perilaku melanggar hukum dan fenomena digital. Tujuan diadakan penelitian ini diantaranya untuk mengetahui dampak aplikasi higgs domino terhadap tindak pidana pencurian dan mengetahui temuan-temuan dalam konteks kriminologi. Hasil penelitian ini mengkaji dampak aplikasi game online Higgs Domino terhadap tindak pidana pencurian di Kota Makassar. Melalui teori Differential Association, penelitian ini membahas bagaimana interaksi sosial dan lingkungan mempengaruhi individu (A dan B) dalam melakukan tindak pidana. Teori Strain Theory oleh Robert K. Merton juga digunakan untuk menganalisis bagaimana tekanan sosial dan ketidaksesuaian antara tujuan dan sarana sah dapat mendorong individu untuk menggunakan cara-cara ilegal. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pemuda terlibat dalam pencurian untuk memperoleh chip game online Higgs Domino, menciptakan keterkaitan antara dunia maya dan dunia nyata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak kecanduan game online Higgs domino tak hanya menciptakan tindakan kriminal tetapi juga menciptakan suatu pola ekonomi kriminal.

Kata kunci: Tindak Pidana, Pencurian, Kriminologi, Higgs Domino

1. PENDAHULUAN

Kriminologi merupakan sebuah disiplin ilmu yang mempelajari fenomena kejahatan sebagai bagian dari dinamika sosial masyarakat [1]. Dalam ruang lingkupnya, kriminologi menggali proses pembentukan hukum, pelanggaran terhadap hukum, serta respon terhadap pelanggaran hukum yang saling mempengaruhi. sebagaimana yang dikemukakan oleh Sutherland and Cressey kriminologi adalah himpunan pengetahuan mengenai kejahatan sebagai gejala masyarakat yang termasuk dalam ruang lingkupnya adalah proses Perbuatan Perundang-undangan dan reaksi-reaksi terhadap pelanggaran Peraturan Perundang-undangan [2]. Objek dari kriminologi adalah proses-proses Perbuatan Perundang-undangan, pelanggaran Peraturan Perundang-undangan dan reaksi terhadap pelanggaran tersebut yang saling mempengaruhi secara beruntun.

Kriminalitas merupakan isu sosial yang signifikan dalam kehidupan bersama. Saat ini, tingkat kriminalitas mengalami peningkatan baik dari segi jumlah maupun tingkat keparahan. Fenomena ini dapat disebabkan oleh kemajuan di bidang ekonomi, teknologi, sosial, dan budaya [3]. Tindak pidana pencurian merupakan salah satu fokus atau bidang studi dalam kriminologi [4]. Bidang studi lainnya meliputi kejahatan, pelaku kejahatan, dan tanggapan sosial terhadap kejahatan. Kriminologi, sebagai ilmu pengetahuan, menyelidiki faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya suatu kejahatan dan kondisi-kondisi yang umumnya mempengaruhinya, serta mengkaji strategi untuk memerangi kejahatan [5].

Dengan kemajuan zaman, teknologi semakin mengalami perkembangan yang pesat, menjadi elemen yang sangat vital dalam kehidupan manusia. Teknologi tidak hanya meringankan pekerjaan, tetapi juga

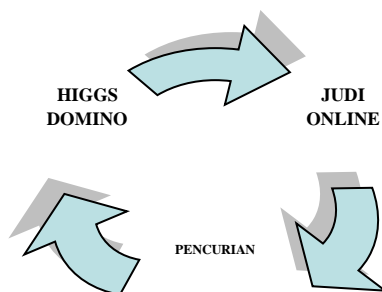


mempermudah aktivitas manusia [6]. Sebagai hasil dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, globalisasi memberikan keuntungan signifikan bagi kehidupan manusia di seluruh dunia, mengubah pola komunikasi tradisional dengan munculnya realitas virtual internet. Internet memungkinkan individu untuk berkomunikasi, berbelanja, bersekolah, dan melaksanakan berbagai aktivitas lainnya. Budaya internet berkembang pesat di tengah masyarakat kontemporer, dianggap sebagai budaya karena berbagai kegiatan masyarakat cyber seperti berpikir, memproduksi, dan bertindak dapat dilakukan melalui Internet kapan saja dan di mana saja [7]. Kecanggihan teknologi turut merambah ke dunia gaming, di mana para pembuat game semakin kreatif dalam menciptakan game online. Umumnya, game online adalah permainan video yang dapat dimainkan di berbagai perangkat, yang kemudian terhubung ke internet [8]. Saat ini, game online tidak hanya dapat diakses melalui komputer pribadi, melainkan juga dapat dimainkan di ponsel kapan saja dan di mana saja. Selain itu, game online memungkinkan interaksi antar pemain dari berbagai daerah dan bahkan negara dalam satu permainan. Para pemain dapat berkomunikasi satu sama lain melalui fitur chat dan suara yang tersedia di dalam game tersebut. Game online menawarkan beragam jenis permainan, salah satunya adalah Higgs Domino Island.

Kesenangan bermain game online dapat memunculkan kecanduan di antara para pemain, yang kemudian mendorong mereka untuk mengeluarkan uang untuk melakukan top up chip [9]. Chip ini berfungsi sebagai mata uang virtual yang diperlukan untuk bermain game Higgs Domino, dan jumlahnya dapat bertambah saat pemain berhasil memenangkan permainan. Namun, sebaliknya, kekalahan dalam permainan akan mengakibatkan pemain kehilangan chip dan memerlukan top up kembali untuk melanjutkan aktivitas bermain. Chip yang terkumpul dalam permainan ini memiliki nilai dan dapat ditukarkan dengan uang tunai. Biasanya, pemain cenderung menjual chip mereka kepada sesama pemain [10]. Dalam proses jual beli chip, seringkali terjadi kesimpangan atau pelanggaran aturan yang perlu diperhatikan seperti pencurian.

Dalam konteks masyarakat Kota Makassar, fenomena menarik terjadi di mana sekelompok individu terlibat dalam tindak pidana pencurian dengan motif yang cukup unik. Mereka melakukan kejahatan ini tidak untuk keuntungan materi langsung, melainkan untuk memperoleh akses lebih besar ke dalam dunia permainan online, khususnya game Higgs Domino. Tindakan kriminalitas ini menarik perhatian dalam bidang kriminologi karena menciptakan hubungan antara perilaku melanggar hukum dan fenomena digital. Sebuah lapisan baru muncul di mana tindak pidana pencurian tidak lagi hanya terkait dengan motif finansial atau barang berharga fisik, tetapi juga dengan keinginan untuk mengakses pengalaman permainan daring tertentu.

Dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan kejahatan seiring dengan meningkatnya tingkat pengangguran. Kenaikan angka pengangguran ini memiliki dampak signifikan terhadap kesejahteraan masyarakat, khususnya pada tingkat kesejahteraan yang rendah. Masyarakat dengan tingkat kesejahteraan yang kurang memadai cenderung kurang memperhatikan norma atau aturan hukum yang berlaku. Dalam situasi ini, untuk memenuhi kebutuhan hidup, muncul kecenderungan untuk menggunakan berbagai cara agar kebutuhan tersebut dapat terpenuhi. Pendekatan yang digunakan dalam memenuhi kebutuhan ini bisa melibatkan tindakan yang sesuai dengan norma hukum atau sebaliknya. Salah satu hasil dari ketidakstabilan ekonomi ini adalah meningkatnya tindak pidana pencurian dalam masyarakat.



Gambar 1 : Siklus Akibat dari Higgs Domino

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik untuk menganalisis dampak aplikasi game online higgs domino terhadap tindak pidana pencurian perspektif kriminologi. Tujuan diadakan penelitian ini diantaranya untuk mengetahui dampak aplikasi higgs domino terhadap tindak pidana pencurian dan mengetahui temuan-temuan dalam konteks kriminologi.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, yaitu prosedur penelitian dengan mencari makna, pemahaman, pengertian tentang suatu fenomena, kejadian maupun kehidupan manusia dengan terlibat langsung atau tidak langsung dalam setting yang diteliti, kontekstual dan menyeluruh. merupakan suatu metode pengolahan data yang memberikan prioritas pada informasi yang memiliki kualitas tinggi dan dapat

dipertanggungjawabkan. Penulis melakukan penelitian di Kota Makassar. Guna mendapatkan data serta informasi kepada pihak yang terkait. Dalam pelaksanaan penelitian tersebut, maka peneliti menggunakan pendekatan yuridis sosiologis. Dan untuk menguatkan data peneliti menggunakan bahan hukum primer yang terdiri :

Tabel 1 : Data Bahan Hukum Primer dan Sekunder

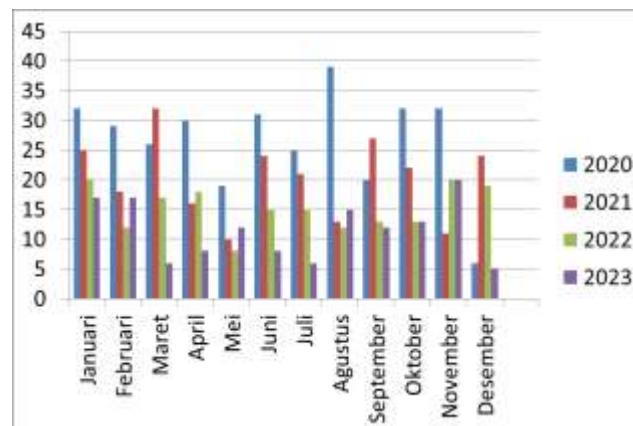
Bahan Hukum Primer	Bahan Hukum Sekunder
Undang-Undang Dasar 1945	Berbagai tulisan pakar hukum pidana dan kriminologi yang berkaitan dengan pencurian, yang dituangkan dalam bentuk buku, paper atau makalah serta tulisan-tulisan ilmiah lainnya
Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)	Berbagai hasil penelitian yang pernah dilakukan berkaitan dengan pencurian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Dampak Aplikasi Higgs Domino terhadap Tindak Pidana Pencurian

Perkembangan teknologi informasi membawa dampak yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan masyarakat. Salah satu dampaknya adalah munculnya aplikasi permainan online yang menjadi bagian integral dari gaya hidup modern. Dalam konteks ini, aplikasi Higgs Domino menjadi salah satu permainan yang memikat perhatian banyak pengguna, menawarkan pengalaman bermain yang menarik dan interaktif. Meskipun game online seperti Higgs Domino memberikan hiburan dan kesenangan kepada penggunanya, namun kita juga perlu memperhatikan potensi dampak negatif yang dapat muncul seiring dengan popularitasnya. Salah satu aspek yang menarik untuk dianalisis adalah keterkaitan antara aplikasi Higgs Domino dan tindak pidana pencurian yang terjadi di masyarakat.

Penting untuk memahami bahwa permainan online, termasuk Higgs Domino, tidak hanya sekadar aktivitas rekreasi. Seiring dengan meningkatnya popularitasnya, aplikasi ini mungkin memiliki pengaruh yang lebih kompleks terhadap perilaku sosial dan keamanan masyarakat. Analisis mendalam diperlukan untuk mengevaluasi dampaknya pada tingkat tindak pidana pencurian. Tindak pidana pencurian merupakan ancaman serius terhadap keamanan masyarakat dan kestabilan sosial. Sebagaimana data dari putusan Pengadilan Negeri Makassar terkait dengan kasus pencurian.



Gambar 1 : Data Putusan Pengadilan Negeri Makassar terkait Kasus Pencurian

Angka-angka yang tercatat dalam putusan kasus tindak pidana pencurian di Pengadilan Negeri Makassar memberikan gambaran tentang tren kejadian kriminal selama periode empat tahun, yaitu dari tahun 2020 hingga 2023. Pada tahun 2020, terdapat 321 kejadian, namun terjadi penurunan signifikan pada tahun 2021 menjadi 243, dan terus berkurang hingga mencapai total 139 kejadian pada tahun 2023. Penurunan jumlah kasus tersebut dapat diartikan sebagai indikasi bahwa langkah-langkah penegakan hukum dan pencegahan yang diambil oleh pihak berwenang atau perubahan dalam kebijakan keamanan mungkin telah memberikan dampak positif. Meskipun demikian, peningkatan yang terlihat pada beberapa bulan tertentu, seperti November 2022, menunjukkan perlunya analisis lebih lanjut untuk memahami faktor-faktor penyebab kenaikan tersebut.



Dalam peristiwa pencurian yang terjadi di Jl Balana I, Kota Makassar, terungkap bahwa pelaku utama adalah seorang pria berinisial AL, berusia 24 tahun. Aksinya ini berhasil diungkap dan tertangkap oleh pihak kepolisian ketika berada di kawasan Pasar Terong, Jl Bawakaraeng, Makassar. Proses penangkapan AL menjadi kunci dalam membongkar jalannya aksi pencurian tersebut. Hasil interogasi di Polsek Makassar mengungkapkan bahwa AL tidak menjalankan aksinya sendirian, melainkan bersama seorang temannya yang diidentifikasi dengan inisial B. Saat ini, temannya B masih berstatus buron, dan pengejaran terhadapnya masih berlanjut.

AL memberikan pengakuan bahwa aksi pencurian yang dilakukannya bersama B terjadi di Jl Balana I, Kota Makassar. Keduanya mengakui bahwa awalnya mereka hanya melintas, namun menemukan sebuah mobil pickup yang tertutup terpal. Melihat situasi tersebut, AL dan B memutuskan untuk membuka terpal mobil dan menemukan aneka makanan dan minuman di atasnya. Pada tahap selanjutnya, AL dan B bersinergi dalam melancarkan aksinya. B membuka tenda mobil, sementara AL membantu mengambil barang-barang yang berada di dalam mobil tersebut. Barang curian tersebut kemudian dibawa ke Pasar Terong dengan tujuan untuk dijual. Hasil penjualan tersebut kemudian dibagi bersama oleh AL dan B. Keterangan dari Kanit Reskrim Polsek Makassar, Iptu Samsul Bakri, menjelaskan bahwa AL dan B awalnya hanya berencana melintas, namun ketika menemukan kesempatan untuk mencuri, mereka melihatnya sebagai peluang. Akses terhadap makanan dan minuman yang dianggap mudah diambil menjadi pemicu utama mereka untuk terlibat dalam aksi pencurian tersebut.

Menariknya, AL dan B tidak hanya terfokus pada aksi pencurian semata, tetapi juga memiliki agenda tertentu setelah mendapatkan barang curian. Menurut Kanit Reskrim Polsek Makassar Iptu Samsul Bakri Tompo, hasil penjualan dari barang curian tersebut, digunakan untuk membeli chip game online Higgs domino. Motivasi untuk mencuri demi memperoleh chip game online Higgs domino menggambarkan betapa kuatnya dampak kecanduan game online terhadap perilaku para pemuda. Hasil penjualan barang curian digunakan untuk memenuhi kebutuhan dalam dunia virtual, menandakan tingkat keterlibatan dan ketergantungan yang cukup signifikan terhadap permainan tersebut. Peristiwa ini membuka ruang untuk refleksi lebih lanjut tentang bagaimana fenomena kecanduan game online dapat berdampak pada perilaku sosial dan keamanan masyarakat. Keterlibatan pemuda dalam aksi pencurian sebagai upaya untuk mendapatkan chip game menyoroti urgensi perlunya pemahaman dan pendekatan holistik terhadap dampak negatif dari permainan daring.

Tindakan yang dilakukan oleh AL dan B dapat dikenakan pasal 362. menurut KUHP, pencurian terjadi ketika seseorang mengambil barang yang bukan miliknya dengan melanggar hak orang lain, penjelasan lebih lanjut dapat ditemukan dalam pasal 362 KUHP yang berbunyi “Barangsiapa mengambil sesuatu benda yang sebagian atau seluruhnya merupakan kepunyaan orang lain, dengan maksud untuk menguasai benda tersebut secara melawan hukum, karena bersalah melakukan pencurian, dipidana dengan pidanaselama-lamanya lima tahun atau dengan pidana denda setinggi-tingginya Sembilan ratus rupiah” [11]

Berdasarkan fenomena tersebut keterlibatan AL dan B dalam menjual barang-barang curian menunjukkan bahwa dampak kecanduan game online Higgs domino tak hanya menciptakan tindakan kriminal tetapi juga menciptakan suatu pola ekonomi kriminal. Hasil penjualan yang digunakan untuk membeli chip game online Higgs domino menjadi bukti konkrit tentang sejauh mana permainan daring dapat merambah ke dunia nyata dan menciptakan siklus kriminalitas. Motivasi AL dan B untuk mencuri demi memperoleh chip game online Higgs domino menggambarkan bagaimana aplikasi Higgs domino dapat memperkuat keterlibatan pemuda dalam aktivitas kriminal. Hasil penjualan barang curian yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan virtual game online Higgs domino menyoroti urgensi perlunya pendekatan holistik dalam menanggapi dampak negatif kecanduan game online. Fenomena ini memberikan pelajaran penting untuk pemahaman lebih mendalam tentang hubungan kompleks antara dunia maya dan dunia nyata, serta bagaimana aplikasi game online Higgs domino dapat mempengaruhi perilaku sosial dan keamanan masyarakat secara keseluruhan.

3.2 Temuan-Temuan Dampak Aplikasi Higgs Domino terhadap Tindak Pidana Pencurian dalam Konteks Kriminologi

Dalam bidang kriminologi, terdapat beberapa teori yang digunakan untuk menganalisis aspek-aspek yang terkait dengan kejahatan. Teori-teori tersebut pada dasarnya bertujuan untuk mengkaji dan menjelaskan fenomena yang terkait dengan pelaku kejahatan dan kejahatan itu sendiri. Meskipun tujuan utamanya serupa, setiap teori memiliki pendekatan dan penjelasan yang berbeda dalam mengartikan hubungan antara penjahat dan kejahatan. Dengan demikian, perbedaan konsep dan perspektif antar teori menjadi hal yang sangat relevan dalam pemahaman terhadap fenomena kejahatan. Kejahatan dan masyarakat membentuk sebuah dinamika kompleks yang senantiasa saling berdampingan, menciptakan hubungan keterlibatan yang sulit untuk dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Fenomena ini mencerminkan realitas sosial yang kompleks, di mana keberadaan kejahatan dan respons masyarakat terhadapnya menjadi bagian integral dari dinamika sosial.

Kejahatan sebagai suatu tindakan melanggar hukum atau norma masyarakat, secara alami hadir dalam berbagai bentuk dan tingkat keparahan. Sebagai kontras, masyarakat berfungsi sebagai entitas dinamis yang





terus berkembang, membentuk norma, nilai, dan aturan yang menciptakan kerangka kerja untuk kehidupan bersama. Dalam proses ini, kejahatan dan masyarakat menjadi saling terkait dalam membentuk suasana kehidupan sehari-hari. Penting untuk diakui bahwa kejahatan tidak muncul begitu saja; ia sering kali dipengaruhi oleh faktor-faktor sosial, ekonomi, dan budaya di dalam masyarakat. Sebaliknya, respons masyarakat terhadap kejahatan membentuk dasar untuk penegakan norma dan nilai yang dianggap penting. Interaksi antara kejahatan dan masyarakat menciptakan suatu lingkungan di mana kontrol sosial, hukuman, dan upaya pencegahan menjadi peran kunci dalam menjaga keseimbangan dan kestabilan sosial.

Pada tinjauan kriminologi terdapat satu teori yaitu *Differential Association Theory*, Sutherland merumuskan *Differential association theory* yaitu perkembangan seseorang menjadi criminal melalui belajar ditengah asosiasi yang beraneka ragam. Sutherland menekankan bahwa individu tidak secara inheren menjadi kriminal; sebaliknya, mereka belajar menjadi kriminal melalui interaksi dengan orang-orang di sekitar mereka. Asosiasi atau interaksi tersebut mencakup berbagai nilai, norma, dan sikap terkait perilaku kriminal. Jadi, seseorang cenderung mengadopsi perilaku kriminal jika mereka terpapar lebih banyak kepada ide, nilai, dan norma yang mendukung tindakan kriminal daripada yang menentangnya. Teori ini menyoroti pentingnya lingkungan sosial dalam membentuk perilaku kriminal. Seseorang belajar konsep-konsep kriminal, motif, teknik, dan rasionalisasi kejahatan melalui interaksi dengan individu-individu yang sudah terlibat dalam dunia kriminal atau memiliki pandangan yang merendahkan terhadap hukum dan norma sosial.

Differential Association Theory menegaskan bahwa Mempelajari tingkah laku criminal, termasuk didalamnya Teknik melakukan kejahatan dan motivasi/dorongan atau alasan pembeda. Dalam kasus pencurian di Jl Balana I, terungkap bahwa pelaku utama (AL) dan rekannya (B) terlibat dalam aksi kriminal. Faktor-faktor lingkungan dan interaksi sosial mereka dapat dijelaskan melalui lensa teori *Differential Association*, di mana mereka belajar tentang teknik pencurian, motivasi untuk mendapatkan chip dari game online Higgs domino, dan pembedaannya melalui asosiasi dengan individu lain yang terlibat dalam perilaku serupa.

Menurut Robert K. Merton, Jika seseorang menghadapi hambatan dalam upayanya, maka mereka mungkin mencoba untuk mencapainya melalui tindakan atau cara yang tidak sah [12]. Hal tersebut mencerminkan pandangan Merton tentang tekanan sosial dan anomie. Robert K. Merton menyatakan bahwa ketidaksesuaian antara tujuan yang diterima secara sosial dan sarana yang sah untuk mencapainya dapat mendorong individu untuk mencari cara-cara ilegal atau tidak konvensional untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam konteks peristiwa pencurian di Jl Balana I, Kota Makassar, hal ini dapat diterapkan seperti tabel dibawah ini :

Tabel 2 : Peristiwa Pencurian dalam *Strain Theory*

Strain Theory	Realitas
Tekanan Sosial dan Ketidaksesuaian	AL dan B, dalam rencana awal mereka, mungkin menghadapi tekanan sosial, berupa kesulitan ekonomi dan kebutuhan lain yang sulit dipenuhi seperti membeli Chip pada game onlie Higgs Domino. Kesenjangan antara tujuan (memenuhi kebutuhan atau keinginan) dan sarana yang sah mungkin membuat mereka merasa dihalangi
Cara yang Tidak Legal Sebagai Solusi	Dalam menghadapi kesempitan ekonomi atau kesulitan, AL dan B memilih untuk mencuri sebagai solusi untuk memenuhi kebutuhan atau keinginan mendapatkan Chip dari Aplikasi Game Online Higgs Domino. Ini mencerminkan pemahaman Robert K. Merton bahwa individu, ketika merasa terhalangi, dapat menggunakan cara-cara ilegal untuk mencapai tujuan mereka
Refleksi Dampak Kecanduan Game Online	hasil penjualan dari barang curian digunakan untuk membeli chip game online Higgs domino. Hal ini menunjukkan dampak kecanduan game online, di mana pemuda seperti AL dan B mungkin mencari cara-cara ilegal untuk mendukung kebutuhan atau keinginan virtual mereka, sejalan dengan teori Robert K. Merton
Pemahaman dan Pendekatan	Peristiwa ini membuka ruang untuk refleksi lebih





	<p>lanjut tentang dampak kecanduan game online pada perilaku sosial dan keamanan masyarakat. Melihat keterlibatan pemuda dalam aksi pencurian sebagai upaya untuk mendapatkan chip game, menjadi penting untuk memahami secara holistik dan merancang pendekatan yang lebih luas untuk mengatasi dampak negatif dari permainan daring.</p>
--	--

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Dalam analisis dampak aplikasi Higgs Domino terhadap tindak pidana pencurian, ditemukan bahwa perkembangan teknologi informasi, terutama aplikasi permainan online seperti Higgs Domino, memainkan peran penting dalam membentuk perilaku sosial dan keamanan masyarakat. Meskipun game online memberikan hiburan, namun dampaknya bisa lebih kompleks dan merambah ke dalam dunia nyata, terutama dalam konteks tindak pidana. Melalui lensa kriminologi, teori Differential Association Theory dan Strain Theory dapat memberikan pemahaman lebih dalam tentang motivasi dan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku kriminal AL dan B. Mereka belajar teknik pencurian dan memotivasi diri untuk mendapatkan chip game online Higgs Domino. Selain itu, teori Strain Theory menunjukkan bagaimana ketidaksesuaian antara tujuan sosial dan sarana yang sah dapat mendorong individu mencari cara-cara ilegal untuk mencapai tujuan tersebut

4.2 Saran

Penelitian dapat mengeksplorasi efektivitas langkah-langkah penegakan hukum dan pencegahan yang diambil oleh pihak berwenang dalam menanggapi kejahatan terkait game online Higgs domino. Evaluasi kebijakan keamanan dan potensi perubahan dalam kebijakan dapat menjadi area penelitian yang bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. A. P. Andre Arya Pratama, M. S. Maya Shafira, D. A. Deni Achmad, and G. J. Gunawan Jatmiko, "Arah Kebijakan Pengendalian Sosial Kejahatan di Era Digital," 2022, Accessed: Feb. 28, 2024. [Online]. Available: <https://fh.unila.ac.id/>
- [2] D. Maya Missa, R. Petrus Leo, and H. Amalo, "TINJAUAN KRIMINOLOGIS TERHADAP PENGULANGAN PENCURIAN (RESIDIVE) DI KELURAHAN OEPURA, KECAMATAN MAULAFANA, KOTA KUPANG," *Jurnal Hukum Online*, vol. 1, no. 3, pp. 71–98, Jul. 31, 2023. Accessed: Feb. 28, 2024. [Online]. Available: <https://jurnalhukumonline.com/index.php/JHO/article/view/41>
- [3] V. L. S. Herindrasti, "Drug-free ASEAN 2025: Tantangan Indonesia dalam Penanggulangan Penyalahgunaan Narkotika," *J. Hub. Int.*, vol. 7, no. 1, pp. 19–33, Sep. 2018, doi: 10.18196/HI.71122.
- [4] J. K. Hukum and I. A. Millah, "PENANGGULANGAN KEJAHATAN DI MASA PANDEMI COVID-19 (DALAM PERSPEKTIF KRIMINOLOGI DAN VIKTIMOLOGI)," *J. Komun. Huk.*, vol. 6, no. 2, pp. 497–513, Aug. 2020, doi: 10.23887/JKH.V6I2.28099.
- [5] W. Anggaryatama, "Tinjauan Kriminologi Terhadap Pelaku Pencurian Dengan Kekerasan Secara Bersama-Sama," *J. Pencerah Bangsa*, vol. 1, no. 1, pp. 20–30, 2021, Accessed: Feb. 28, 2024. [Online]. Available: <https://jurnal.mediapencerahanbangsa.co.id/index.php/jpb/article/view/17>
- [6] E. Irmania, A. Trisiana, and C. Salsabila, "Upaya mengatasi pengaruh negatif budaya asing terhadap generasi muda di Indonesia," *J. Din. Sos. Budaya*, vol. 23, no. 1, pp. 148–160, Jun. 2021, doi: 10.26623/JDSB.V23I1.2970.
- [7] F. MURFIANTI, "MEME DI ERA DIGITAL DAN BUDAYA SIBER," 2018.
- [8] T. Jap, S. Tiatri, E. S. Jaya, and M. S. Suteja, "The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire," *PLoS One*, vol. 8, no. 4, Apr. 2013, doi: 10.1371/JOURNAL.PONE.0061098.
- [9] G. Karakteristik *et al.*, "Gambaran Karakteristik Anak yang Mengalami Kecanduan Bermain Game Online," *ASJN (Aisyiyah Surakarta J. Nursing)*, vol. 2, no. 2, pp. 42–46, Dec. 2021, doi: 10.30787/asjn.v2i2.833.
- [10] 180303061 Zakiyan Rifqa, "Pemahaman Pemain Game Online Higgs Domino Kecamatan Bebesen Kabupaten Aceh Tengah terhadap Ayat-Ayat tentang Judi," Jan. 2022, Accessed: Feb. 28, 2024. [Online]. Available: <http://repository.ar-raniry.ac.id>
- [11] R. P. Saputra, "Perkembangan tindak pidana pencurian di Indonesia," *J. Pahlawan*, vol. 2, no. 2, pp. 1–8, 2019.
- [12] M. C. B. Umanilo, "EDITORIAL: KANDUNGAN FUNGSI KETERATURAN DALAM





STRUKTURAL FUNGSIONAL ROBERT KING MERTON,” *Sosiologis Kaji. Sociol. Klasik, Mod. dan Kontemporer*, vol. 1, no. 04, pp. i–iii, Oct. 2023, doi: 10.1177/1468795X07078032.

