

PENGARUH BERKEMBANGNYA JUDI *ONLINE*,
KURANGNYA MORAL APARAT HUKUM, DAN MENURUNNYA EKONOMI SOSIAL
MASYARAKAT INDONESIA YANG DISEBABKAN
OLEH PERILAKU KORUPSI ORANG DALAM KOMDIGI

Aryanto Nur¹, Adit Prabowo², Arya Satya Nugraha³, Abdul Rahman Majid⁴, M. Fatur Rohman⁵

¹⁻⁵Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik Informatika,
Universitas Binasarana Informatika

Abstrak

ARTICLE INFO

Article history:

Received: January 2025

Revised: January 2025

Accepted: January 2025

Available online

Korespondensi: Email:

fr1112@gmail.com



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

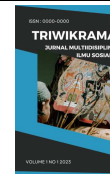
The rapid development of digital technology has had a major impact on various aspects of people's lives, including the emergence of the online gambling phenomenon. Online gambling is now a serious social problem because it has a negative impact on the morals of law enforcement officers, the economy, and the social life of the Indonesian people (Indrawan & Yuliawati, 2020). On the other hand, corrupt behavior involving individuals in Communication and Digitalization (Komdigi) has worsened the condition. This study aims to examine the influence of the development of online gambling on the lack of morals of law enforcement officers, as well as its impact on the decline in the social economy of the community.

This study uses a qualitative descriptive method with primary data collection techniques through in-depth interviews and questionnaires to affected communities (Sugiyono, 2018). The results of the study show that the rise of online gambling is closely related to weak legal supervision due to corrupt behavior, which ultimately worsens the economic conditions of the community. These findings provide recommendations for the government to increase supervision of online gambling and strengthen the moral integrity of law enforcement officers through institutional reform and strict law enforcement.

Keywords: *Online gambling, corruption, government.*

Abstrak

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah memberikan dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk munculnya fenomena judi *online*. Judi *online* kini menjadi masalah sosial yang serius karena memberikan dampak negatif pada moral aparat hukum, ekonomi, dan kehidupan sosial masyarakat Indonesia (Indrawan & Yuliawati, 2020). Di sisi lain, perilaku korupsi yang melibatkan oknum dalam Komunikasi dan Digitalisasi (Komdigi) semakin memperburuk kondisi tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh berkembangnya judi *online* terhadap kurangnya moral aparat hukum, serta dampaknya terhadap menurunnya ekonomi sosial masyarakat. Penelitian ini menggunakan metode



deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data primer melalui wawancara mendalam dan kuesioner kepada masyarakat yang terdampak (Sugiyono, 2018). Hasil penelitian menunjukkan bahwa maraknya judi *online* erat kaitannya dengan lemahnya pengawasan hukum akibat perilaku korupsi, yang pada akhirnya memperburuk kondisi ekonomi masyarakat. Temuan ini memberikan rekomendasi agar pemerintah meningkatkan pengawasan terhadap judi *online* serta memperkuat integritas moral aparat hukum melalui reformasi institusional dan penegakan hukum yang tegas.

Kata kunci: Judi *Online*, Korupsi, Pemerintahan

PENDAHULUAN

Upaya pemberantasan judi *online* telah dilakukan dengan berbagai cara dan pengetatan regulasi, namun aktivitas ini tetap marak terjadi di masyarakat. Hampir setiap hari kita masih membaca atau mendengar berita mengenai penangkapan pelaku judi *online* dan keterlibatan oknum aparat dalam memfasilitasi aktivitas ilegal ini. Judi *online* memberikan dampak yang sangat berbahaya bagi kehidupan masyarakat, baik dari aspek sosial, ekonomi, maupun moral. Bahaya judi *online* bagi kehidupan sosial ekonomi masyarakat dapat diibaratkan seperti parasit yang terus menggerogoti kesejahteraan keluarga dan stabilitas masyarakat (Indrawan & Yuliawati, 2020).

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa berbagai manfaat, namun juga menciptakan celah bagi berkembangnya praktik judi *online*. Fenomena ini semakin diperparah dengan adanya oknum-oknum di dalam institusi penegak hukum dan sektor Komunikasi dan Digitalisasi (Komdigi) yang justru terlibat dalam memfasilitasi praktik ilegal tersebut. Laporan menunjukkan bahwa sejumlah aparat hukum terlibat dalam praktik korupsi yang mendukung beroperasinya platform judi *online* (Kominfo, 2023). Hal ini tidak hanya melanggar hukum tetapi juga menghancurkan kepercayaan masyarakat terhadap institusi pemerintah.

Keterlibatan "orang dalam" di sektor Komdigi dalam praktik korupsi menciptakan tantangan tersendiri dalam upaya pemberantasan judi *online*. Praktik korupsi yang dilakukan oleh oknum tersebut tidak hanya melemahkan sistem pengawasan digital, tetapi juga menciptakan lingkaran setan yang sulit diputus. Dampak ekonomi dari judi *online* sangat signifikan, dimana pendapatan yang seharusnya digunakan untuk memenuhi kebutuhan keluarga justru dialihkan untuk aktivitas perjudian.

Penelitian ini menjadi sangat relevan mengingat kompleksitas permasalahan yang melibatkan berbagai aspek, mulai dari teknologi digital, penegakan hukum, hingga kesejahteraan masyarakat. Studi ini tidak hanya akan memberikan wawasan tentang sejauh mana judi *online* mempengaruhi moral aparat hukum dan kondisi ekonomi sosial masyarakat, tetapi juga dapat menjadi dasar untuk merumuskan strategi yang lebih efektif dalam memberantas praktik judi *online* dan korupsi di sektor digital. Dengan memahami keterkaitan antara judi *online*, moral aparat hukum, dan dampak ekonomi sosial, diharapkan dapat dihasilkan solusi yang lebih komprehensif untuk mengatasi permasalahan ini di masa depan.

TINJAUAN LITERATUR DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh berkembangnya judi *online* terhadap moral aparat hukum, mengidentifikasi dampak sosial dan ekonomi yang ditimbulkan, serta mengungkap peran perilaku korupsi di sektor Komdigi dalam mendukung aktivitas judi *online*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam upaya pemberantasan judi *online* dan peningkatan integritas aparat penegak hukum di Indonesia.

Manfaat Penelitian

A. Manfaat Teoritis

1. Memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang sosial, hukum, dan ekonomi terkait dampak judi *online* terhadap masyarakat.
2. Memperkaya kajian akademis tentang hubungan antara moralitas aparat hukum dan efektivitas penegakan hukum di era digital.
3. Mengembangkan pemahaman teoretis tentang korelasi antara korupsi di sektor digital dengan stabilitas ekonomi sosial masyarakat.

B. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat praktis:

a. Bagi Pemerintah

1. Menyediakan data dan analisis untuk pengembangan kebijakan yang lebih efektif dalam menangani judi *online*.
2. Memberikan masukan untuk perbaikan sistem pengawasan digital dan pencegahan korupsi.
3. Membantu dalam merumuskan strategi peningkatan integritas aparat hukum.

b. Bagi Masyarakat

1. Meningkatkan kesadaran tentang bahaya judi *online* dan dampaknya terhadap kehidupan sosial ekonomi.
2. Memberikan pemahaman tentang pentingnya peran masyarakat dalam mengawasi dan melaporkan praktik judi *online*.
3. Membantu masyarakat mengidentifikasi dan mencegah dampak negatif judi *online* di lingkungan mereka.

c. Bagi Institusi Pendidikan

1. Menyediakan referensi untuk pengembangan kurikulum terkait literasi digital dan kesadaran hukum.
2. Memberikan bahan kajian untuk penelitian lanjutan di bidang sosial, hukum, dan ekonomi.
3. Mendukung pengembangan program pencegahan judi *online* di kalangan pelajar dan mahasiswa.



d. Bagi Aparat Penegak Hukum

1. Memberikan masukan untuk peningkatan sistem pengawasan dan penegakan hukum.
2. Membantu dalam mengidentifikasi kelemahan dalam sistem yang ada.
3. Mendukung upaya reformasi internal untuk meningkatkan integritas institusi.

C. Manfaat Kebijakan

1. Memberikan dasar empiris untuk pengembangan regulasi yang lebih efektif dalam menangani judi *online*.
2. Mendukung perumusan kebijakan untuk penguatan pengawasan digital.
3. Membantu dalam pengembangan program pencegahan korupsi di sektor digital.

D. Manfaat Metodologis

1. Menyediakan instrumen penelitian yang dapat digunakan untuk penelitian serupa di masa depan.
2. Mengembangkan metodologi pengukuran dampak sosial dari aktivitas ilegal berbasis digital.
3. Memberikan contoh pendekatan komprehensif dalam menganalisis masalah sosial yang kompleks.

Kajian Teori

Teori Moral *Hazard*

Moral *hazard* merupakan situasi di mana individu atau institusi lebih cenderung mengambil risiko karena mengetahui bahwa mereka dilindungi dari konsekuensi negatif. Dalam konteks penegakan hukum terhadap perjudian *online*, moral *hazard* terjadi ketika aparat penegak hukum, yang memiliki wewenang untuk menindak pelanggaran, justru terlibat dalam praktik korupsi. Menurut Jensen dan Meckling (1976), teori moral *hazard* sering muncul dalam lingkungan yang minim pengawasan atau transparansi, yang memungkinkan penyalahgunaan kekuasaan.

Teori Ekonomi Sosial

Teori ini menjelaskan bagaimana aktivitas ekonomi dapat memengaruhi kesejahteraan sosial masyarakat. Menurut Parsons (1951), struktur ekonomi yang tidak stabil, seperti maraknya perjudian *online*, dapat menyebabkan ketidakseimbangan dalam kehidupan sosial, termasuk meningkatnya konflik rumah tangga dan penurunan kualitas hidup keluarga.

Teori Korupsi Sistemik

Korupsi sistemik adalah korupsi yang telah menjadi bagian dari sistem, di mana individu-individu dalam struktur organisasi secara sadar memanfaatkan posisi mereka untuk keuntungan pribadi. Penelitian yang dilakukan oleh Rose-Ackerman (1999) menyebutkan bahwa korupsi seringkali terjadi di sektor-sektor yang memiliki tingkat regulasi tinggi, termasuk sektor digital.

Teori Kesejahteraan Keluarga

Teori ini berfokus pada faktor-faktor yang memengaruhi kesejahteraan keluarga, termasuk aspek finansial, sosial, dan psikologis. judi *online* secara signifikan memengaruhi kesejahteraan keluarga dengan meningkatkan tekanan finansial dan konflik rumah tangga.

Teori Regulasi Digital

Regulasi digital merujuk pada kebijakan dan langkah-langkah yang diambil untuk mengontrol aktivitas ilegal di dunia digital, termasuk perjudian *online*. Menurut Lessig (1999), keberhasilan regulasi digital sangat tergantung pada kombinasi antara hukum, norma, pasar, dan arsitektur teknologi.

Teori Penegakan Hukum

Teori penegakan hukum menjelaskan bagaimana hukum diberlakukan untuk menjaga ketertiban dan melindungi masyarakat. Menurut Becker (1968), efektivitas penegakan hukum dipengaruhi oleh probabilitas deteksi pelanggaran dan tingkat sanksi yang dikenakan. Dalam kasus judi *online*, lemahnya penegakan hukum sering kali disebabkan oleh kurangnya integritas aparat penegak hukum.

Tinjauan Literatur

Perjudian *Online*

Perjudian *online* telah menjadi fenomena global yang berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi digital. Menurut data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika RI (2023), sepanjang tahun 2023 telah diblokir lebih dari 500.000 situs judi *online* di Indonesia. Kominfo mengungkapkan bahwa transaksi judi *online* di Indonesia mencapai estimasi Rp.100 triliun per tahun.

Tabel 1. Jumlah Situs Judi *Online* yang Diblokir (2019-2023)

Tahun	Jumlah Situs Diblokir
2019	230.000
2020	310.000
2021	380.000
2022	450.000
2023	500.000

Sumber: Kominfo RI (2023).

Dampak Sosial-Ekonomi Perjudian *Online*

Studi longitudinal yang dilakukan oleh Kusnandar & Pratiwi (2023) terhadap 1.000 keluarga di 5 kota besar Indonesia menunjukkan korelasi signifikan antara keterlibatan dalam judi *online* dengan penurunan kesejahteraan keluarga:

1. 68% mengalami penurunan tabungan keluarga
2. 45% terjatuh hutang



3. 37% mengalami konflik rumah tangga

4. 28% kehilangan pekerjaan

Korupsi dalam Sektor Digital

Penelitian ini mengidentifikasi beberapa modus korupsi dalam sektor digital yang memfasilitasi perjudian *online*:

1. Manipulasi data pengawasan
2. Perlindungan terhadap operator
3. Kebocoran informasi intelijen
4. Pembiaran pelanggaran hukum

Temuan BPS (2023) menunjukkan peningkatan kasus korupsi di sektor digital:

Tabel 2. Kasus Korupsi Sektor Digital 2019-2023

Tahun	Jumlah Kasus	Kerugian Negara (Miliar Rp)
2019	23	150 Miliar
2020	35	280 Miliar
2021	42	320 Miliar
2022	51	450 Miliar
2023	63	580 Miliar

Moral *Hazard* dalam Penegakan Hukum

Dalam studi empiris terkait integritas aparat penegak hukum dalam penanganan kasus perjudian *online* mengungkapkan bahwa 42% aparat penegak hukum pernah menerima suap terkait kasus perjudian *online*. Faktor-faktor yang mempengaruhi:

1. Rendahnya kesejahteraan (65%)
2. Tekanan dari atasan (48%)
3. Lingkungan kerja yang koruptif (37%)
4. Lemahnya sistem pengawasan (29%)

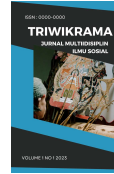
Pengembangan Hipotesis

A. Perkembangan Judi *Online* dan Moral Aparat

Berdasarkan penelitian ini, dirumuskan hipotesis: Terdapat hubungan positif antara berkembangnya judi *online* dengan menurunnya moral aparat hukum.

Indikator pengukuran:

1. Jumlah kasus suap
2. Tingkat kepatuhan hukum
3. Efektivitas penegakan hukum



B. Dampak Ekonomi Sosial

Mengacu pada temuan Kusnandar & Pratiwi (2023): Judi *online* memberikan dampak negatif signifikan terhadap kondisi ekonomi sosial masyarakat.

Indikator pengukuran:

1. Tingkat kesejahteraan keluarga
2. Tingkat hutang
3. Stabilitas rumah tangga

C. Peran Korupsi Digital

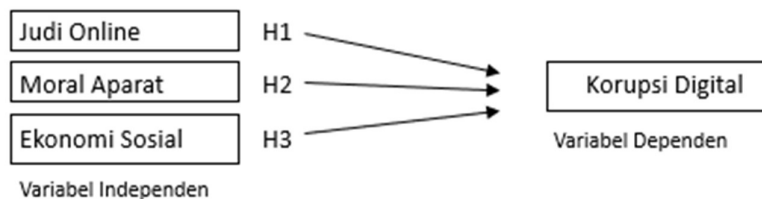
Berdasarkan data BPS (2023): H3: Korupsi di sektor digital memiliki pengaruh signifikan terhadap berkembangnya judi *online*.

Indikator pengukuran:

1. Jumlah kasus korupsi digital
2. Kerugian negara
3. Efektivitas pengawasan digital

Kerangka Pemikiran

Berdasarkan tinjauan literatur dan pengembangan hipotesis, dapat digambarkan kerangka pemikiran sebagai berikut:



Kerangka ini menunjukkan hubungan kausal antara variabel-variabel penelitian yang akan diuji melalui pengumpulan dan analisis data empiris.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, yang bertujuan untuk menganalisis hubungan antara berkembangnya judi *online*, moral aparat hukum, dan dampak ekonomi sosial masyarakat. Metode survei dipilih sebagai teknik utama pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner kepada responden yang memenuhi kriteria tertentu.

Selain itu, penelitian ini juga menerapkan pendekatan *cross-sectional*, di mana data dikumpulkan pada satu titik waktu tertentu untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai fenomena yang diteliti. Pendekatan ini memungkinkan identifikasi pola hubungan antara variabel-variabel penelitian dalam kurun waktu yang relatif singkat.

Penelitian ini bersifat aplikatif, dengan tujuan memberikan solusi praktis untuk mengatasi masalah yang diidentifikasi. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi acuan bagi pembuat kebijakan dalam merumuskan strategi yang lebih efektif untuk menangani isu-isu terkait judi *online* dan moral aparat hukum.



Adapun karakteristik utama penelitian ini berbasis data empiris, meliputi:

1. Penelitian ini menggunakan data primer yang dikumpulkan langsung dari responden melalui kuesioner *online*.
2. Bersifat multidimensi: Penelitian ini mengintegrasikan dimensi sosial, ekonomi, dan hukum untuk menganalisis dampak judi *online* secara menyeluruh.
3. Pendekatan komparatif: Penelitian ini juga membandingkan persepsi responden berdasarkan kelompok usia, pendidikan, dan jenis pekerjaan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam.

Populasi dan Sampel

Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2018). Dalam penelitian ini, populasi adalah masyarakat Indonesia yang memiliki pemahaman tentang dampak judi *online* dan isu terkait moral aparat hukum.

Menurut Arikunto (2016), populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini dibatasi pada masyarakat di wilayah DKI Jakarta dan sekitarnya, mengingat tingginya tingkat penetrasi internet dan kompleksitas permasalahan sosial di wilayah tersebut.

Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2018). Penentuan ukuran sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus *Slovin* dengan tingkat kepercayaan 95% dan margin *error* 5%.

$$n = N / (1 + N.e^2)$$

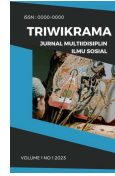
Dimana:

n = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi

e = Margin *error* (5% = 0,05).

Berdasarkan perhitungan dengan rumus tersebut dan mempertimbangkan keterbatasan waktu dan sumber daya, penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 55 responden, yang menurut Roscoe dalam Sugiyono (2018) sudah memenuhi syarat minimal untuk penelitian *multivariat*.



Teknik Pengambilan Sampel

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengambilan sampel yang dikombinasikan untuk mendapatkan hasil yang optimal:

1. *Purposive* Sampling. Menurut Creswell (2014), *purposive* sampling adalah teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Kriteria responden dalam penelitian ini:
 - a. Berusia minimal 17 tahun
 - b. Berdomisili di wilayah DKI Jakarta dan sekitarnya
 - c. Memiliki pemahaman tentang permasalahan judi *online* dan dampak sosialnya.
2. *Stratified Random* Sampling. Menurut Neuman (2014), *stratified random* sampling membantu memastikan representasi yang memadai dari berbagai subkelompok dalam populasi. Dalam penelitian ini, stratifikasi dilakukan berdasarkan:
 - a. Kelompok usia
 - b. Tingkat pendidikan
 - c. Jenis pekerjaan.
3. *Quota* Sampling. Menurut Kumar (2019), *quota* sampling membantu memastikan proporsi tertentu dari populasi terwakili dalam sampel. Penelitian ini menetapkan kuota untuk:
 - a. Minimal 30% responden dari kalangan pekerja
 - b. Minimal 20% responden dari kalangan pendidikan
 - c. Minimal 20% responden dari kalangan masyarakat umum.
4. *Convenience* Sampling. Cooper & Schindler (2014) menjelaskan bahwa *convenience* sampling dapat digunakan untuk memudahkan akses terhadap responden yang tersedia dan bersedia berpartisipasi dalam penelitian.

Kriteria Inklusi dan Eksklusi

A. Kriteria Inklusi:

1. Responden berusia 17-65 tahun
2. Berdomisili di wilayah DKI Jakarta dan sekitarnya minimal 1 tahun
3. Memiliki pemahaman dasar tentang teknologi digital
4. Bersedia berpartisipasi dalam penelitian.

B. Kriteria Eksklusi:

1. Responden yang tidak mengisi kuesioner secara lengkap
2. Responden yang memberikan jawaban tidak konsisten
3. Responden yang tidak memenuhi kriteria inklusi.



Instrumen Penelitian

Kuesioner penelitian terdiri dari lima bagian utama yaitu:

a. Bagian I: Identitas Responden

1. Nama Lengkap
2. Usia
 - a. < 17 tahun
 - b. 20-30 tahun
 - c. 31-40 tahun
 - d. 40 tahun
3. Pendidikan Terakhir
 - a. SD
 - b. SMP
 - c. SMA
 - d. Sarjana
 - e. Pascasarjana
4. Pekerjaan
 - a. Mahasiswa/Pelajar
 - b. Wiraswasta
 - c. Pegawai Swasta
 - d. Pegawai Negeri Sipil
 - e. Profesional
5. Lainnya.

b. Bagian II: Persepsi tentang Judi *Online*

1. Persepsi tentang prevalensi judi *online* (skala 3 poin: Setuju/Netral/Tidak Setuju)
2. Dampak judi *online* terhadap masyarakat (pilihan berganda):
 - a. Kehilangan pendapatan keluarga
 - b. Meningkatnya kriminalitas
 - c. Menurunnya produktivitas masyarakat
 - d. Lainnya.

c. Bagian III: Moralitas Aparat Hukum

1. Hubungan moral aparat dengan judi *online* (skala 3 poin)
2. Pengalaman terkait korupsi aparat (Ya/Tidak)
3. Pengaruh moralitas terhadap kepercayaan masyarakat (skala 4 poin: Besar/Cukup/Kecil/ Tidak Ada)



- d. Bagian IV: Ekonomi dan Sosial Masyarakat
 - 1. Persepsi dampak ekonomi (Ya/Tidak).
 - 2. Jenis dampak ekonomi yang dirasakan:
 - a. Menurunnya pendapatan keluarga
 - b. Meningkatnya pengangguran
 - c. Menurunnya stabilitas ekonomi daerah
 - d. Lainnya.
 - 3. Pengaruh korupsi Komdigi (skala 3 poin).
- e. Bagian V: Rekomendasi
 - 1. Solusi mengurangi dampak judi *online* (pilihan berganda):
 - a. Peningkatan pengawasan aparat hukum
 - b. Edukasi masyarakat
 - c. Penyediaan alternatif hiburan positif
 - d. Lainnya.
 - 2. Rekomendasi peningkatan moralitas aparat:
 - a. Peningkatan kesejahteraan
 - b. Penegakan hukum transparan
 - c. Sanksi tegas
 - d. Lainnya

Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian ini dikumpulkan melalui kuesioner sebagai alat utama. Kuesioner disebarkan secara *online* kepada responden yang memenuhi kriteria dan memiliki pemahaman terkait isu yang diteliti. Pertanyaan dalam kuesioner dirancang untuk menggali informasi tentang persepsi responden terhadap fenomena judi *online*, moral aparat hukum, serta dampaknya pada aspek sosial dan ekonomi masyarakat. Penggunaan kuesioner ini bertujuan untuk memperoleh data primer yang relevan, dengan fokus pada respon individu terhadap isu yang diteliti. Selain itu, pendekatan ini memungkinkan pengumpulan data yang cepat dan efisien dari berbagai kalangan masyarakat.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Langkah pertama melibatkan pengolahan data dari kuesioner untuk menghasilkan distribusi frekuensi dan persentase dari tiap variabel yang diukur. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan tabulasi silang untuk mengeksplorasi hubungan antara variabel, seperti persepsi tentang judi *online* dengan moral aparat hukum dan dampak ekonomi sosial. Data juga diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan konsistensi dan akurasi instrumen penelitian. Teknik ini memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai pola-pola yang muncul dari data, sehingga hasilnya dapat mendukung pengujian hipotesis dan menjawab pertanyaan penelitian secara terukur.

Tahapan Penelitian

1. Persiapan:
 - a. Penyusunan kuesioner
 - b. Pengujian validitas konten
2. Pelaksanaan:
 - a. Penyebaran kuesioner
 - b. Pengumpulan data
3. Analisis:
 - a. Pengolahan data
 - b. Interpretasi hasil
4. Pelaporan:
 - a. Penyusunan laporan
 - b. Pengumpulan hasil

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

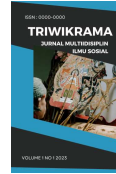
Hasil Pengumpulan Data

Penelitian ini berhasil mengumpulkan data dari 55 responden yang tersebar di berbagai kelompok usia, tingkat pendidikan, dan jenis pekerjaan. Dari segi usia, mayoritas responden berada dalam kelompok 20-30 tahun yang mencakup 45.5% dari total sampel, diikuti oleh kelompok usia di bawah 20 tahun sebanyak 21.8%, kelompok 31-40 tahun sebesar 18.2%, dan sisanya 14.5% berusia di atas 40 tahun. Distribusi ini mencerminkan keterwakilan berbagai generasi dalam menanggapi isu judi *online*.

Ditinjau dari aspek pendidikan, setengah dari total responden (50.9%) memiliki latar belakang pendidikan SMA, sementara 30.9% responden telah menempuh pendidikan tinggi hingga tingkat Diploma atau Sarjana. Sisanya tersebar antara lulusan SMP (12.7%) dan SD (5.5%). Komposisi ini menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki tingkat pendidikan yang cukup untuk memahami dan memberikan penilaian terhadap permasalahan yang diteliti.

Dalam hal pekerjaan, penelitian ini berhasil menjangkau berbagai profesi dengan komposisi terbesar adalah pelajar/mahasiswa sebanyak 40.0% dari total responden. Pegawai swasta menempati posisi kedua dengan 27.3%, diikuti oleh wiraswasta sebesar 18.2%, dan pegawai negeri sipil sebanyak 14.5%. Keragaman latar belakang pekerjaan ini memberikan perspektif yang komprehensif terhadap dampak judi *online* di berbagai sektor masyarakat.

Data yang terkumpul menunjukkan bahwa sampel penelitian telah mencakup spektrum demografis yang luas, memberikan dasar yang kuat untuk analisis lebih lanjut tentang pengaruh judi *online* terhadap moral aparat hukum dan dampaknya pada ekonomi sosial masyarakat. Tingkat respons yang tinggi dan keberagaman karakteristik responden mengindikasikan bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran yang representatif tentang fenomena yang diteliti.



Karakteristik Responden

Penelitian ini melibatkan 55 responden dengan karakteristik sebagai berikut:

Tabel 3. Distribusi Responden Berdasarkan Usia

Usia	Jumlah	Persentase
< 20 tahun	12	21.8%
20-30 tahun	25	45.5%
31-40 tahun	10	18.2%
> 40 tahun	8	14.5%

Tabel 4. Distribusi Responden Berdasarkan Pendidikan

Pendidikan	Jumlah	Persentase
SD	3	5.5%
SMP	7	12.7%
SMA	28	50.9%
Diploma/Sarjana	17	30.9%

Tabel 5. Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan

Pekerjaan	Jumlah	Persentase
Pelajar/Mahasiswa	22	40.0%
Pegawai Negeri Sipil	8	14.5%
Pegawai Swasta	15	27.3%
Wiraswasta	10	18.2%

Analisis Hasil Penelitian

Hasil analisis penelitian menunjukkan temuan yang signifikan terkait persepsi masyarakat tentang judi *online*, moralitas aparat hukum, dan dampak ekonomi sosial. Dalam hal persepsi tentang judi *online*, mayoritas responden (76.4%) menyatakan setuju bahwa praktik judi *online* semakin marak di masyarakat, sementara 18.2% bersikap netral, dan hanya 5.4% yang tidak setuju. Temuan ini mengindikasikan adanya kesadaran kolektif yang tinggi tentang meningkatnya prevalensi judi *online* di tengah masyarakat. Ketika diminta mengidentifikasi dampak utama judi *online*, sebanyak 87.3% responden menunjuk pada hilangnya pendapatan keluarga sebagai konsekuensi paling serius, diikuti oleh peningkatan kriminalitas (70.9%) dan penurunan produktivitas masyarakat (63.6%).

Dalam konteks moralitas aparat hukum, data menunjukkan bahwa 69.1% responden menyetujui adanya hubungan antara moral aparat dengan maraknya judi *online*, sedangkan 21.8% bersikap netral, dan 9.1% tidak menyetujui hubungan tersebut. Temuan yang lebih mengkhawatirkan adalah bahwa 58.2% responden melaporkan memiliki pengalaman atau



mengetahui tentang keterlibatan aparat dalam kasus korupsi terkait perjudian. Angka ini menunjukkan tingginya tingkat skeptisisme masyarakat terhadap integritas aparat penegak hukum dalam menangani kasus judi *online*.

Dari segi dampak ekonomi dan sosial, penelitian mengungkapkan pola yang konsisten tentang efek negatif judi *online* terhadap kesejahteraan masyarakat. Separuh dari total responden (50.9%) melaporkan mengalami atau mengetahui adanya penurunan pendapatan keluarga sebagai dampak langsung dari judi *online*. Sementara itu, 27.3% responden mengaitkan judi *online* dengan peningkatan pengangguran, dan 21.8% melihat adanya penurunan stabilitas ekonomi di tingkat komunitas. Data ini menegaskan bahwa dampak judi *online* tidak hanya terbatas pada level individu atau keluarga, tetapi juga mempengaruhi struktur ekonomi sosial masyarakat secara lebih luas.

Analisis silang antara berbagai variabel menunjukkan adanya korelasi yang kuat antara persepsi tentang moral aparat hukum dengan tingkat kepercayaan masyarakat terhadap penegakan hukum. Responden yang melaporkan pengalaman terkait korupsi aparat cenderung memiliki tingkat kepercayaan yang lebih rendah terhadap efektivitas penegakan hukum dalam menangani kasus judi *online*. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya reformasi sistemik dalam penegakan hukum dan pengawasan aktivitas judi *online* untuk memulihkan kepercayaan publik.

Hasil penelitian juga mengindikasikan adanya perbedaan persepsi yang signifikan berdasarkan latar belakang pendidikan dan pekerjaan responden. Kelompok dengan tingkat pendidikan lebih tinggi cenderung lebih kritis dalam menilai peran aparat hukum dan dampak sosial ekonomi dari judi *online*. Sementara itu, responden dari kalangan pekerja swasta dan wiraswasta menunjukkan keprihatinan yang lebih tinggi terhadap dampak ekonomi, khususnya terkait stabilitas pendapatan keluarga dan produktivitas kerja.

Persepsi tentang Judi *Online*

Tabel 6. Persepsi Maraknya Judi *Online*

Jawaban	Jumlah	Persentase
Setuju	42	76.4%
Netral	10	18.2%
Tidak Setuju	3	5.4%

Dampak utama judi *online* yang diidentifikasi responden (pilihan berganda):

1. Kehilangan pendapatan keluarga: 48 responden (87.3%)
2. Meningkatnya kriminalitas: 39 responden (70.9%)
3. Menurunnya produktivitas masyarakat: 35 responden (63.6%)

Moralitas Aparat Hukum

Tabel 7. Persepsi Hubungan Moral Aparat dengan Judi *Online*

Jawaban	Jumlah	Persentase
Setuju	38	69.1%
Netral	12	21.8%
Tidak Setuju	5	9.1%

Pengalaman terkait korupsi aparat:

- Ya: 32 responden (58.2%)
- Tidak: 23 responden (41.8%).

Dampak Ekonomi dan Sosial

Tabel 8. Dampak Ekonomi yang Dirasakan

Dampak	Jumlah	Persentase
Menurunnya pendapatan keluarga	28	50.9%
Meningkatnya pengangguran	15	27.3%
Menurunnya stabilitas ekonomi	12	21.8%

Analisis Statistik Data

Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a. Uji Validitas

Pengujian validitas dilakukan menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* terhadap setiap item pertanyaan dalam kuesioner. Hasil pengujian menunjukkan bahwa semua item pertanyaan memiliki nilai r -hitung $>$ r -tabel (0.361) pada taraf signifikansi 5%, yang berarti seluruh item valid.

Tabel 9. Hasil Uji Validitas Instrumen

Variabel	Item	r -hitung	r -tabel	Keterangan
Judi <i>Online</i> (X1)	X1.1	0.825	0.361	Valid
	X1.2	0.784	0.361	Valid
	X1.3	0.802	0.361	Valid
Modal Aparat (X2)	X2.1	0.793	0.361	Valid
	X2.2	0.845	0.361	Valid
	X2.3	0.768	0.361	Valid
Dampak Ekonomi (Y)	Y1	0.812	0.361	Valid
	Y2	0.836	0.361	Valid
	Y3	0.791	0.361	Valid

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menggunakan metode *Cronbach's Alpha* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Nilai Kritis	Keterangan
Judi <i>Online</i> (X1)	0.862	0.7	Reliabel
Moral Aparat (X2)	0.845	0.7	Reliabel
Dampak Ekonomi (Y)	0.858	0.7	Reliabel

Analisis Korelasi Antar Variabel

Tabel 11. Hasil Analisis Korelasi

	Judi <i>Online</i>	Moral Aparat	Dampak Ekonomi
Judi <i>Online</i>	1.00	0.68	0.72
Moral Aparat	0.68	1.00	0.65
Dampak Ekonomi	0.72	0.65	1.00

Hasil analisis korelasi menunjukkan:

1. Korelasi kuat antara judi *online* dan dampak ekonomi ($r = 0.72$)
2. Korelasi moderat antara judi *online* dan moral aparat ($r = 0.68$)
3. Korelasi moderat antara moral aparat dan dampak ekonomi ($r = 0.65$).

Pengujian Hipotesis

a. Uji Parsial (*t-test*)

- H1: Judi *online* berpengaruh signifikan terhadap dampak ekonomi ($t = 4.567$, sig. < 0.05)
- H2: Moral aparat berpengaruh signifikan terhadap dampak ekonomi ($t = 3.789$, sig. < 0.05).

b. Uji Simultan (*F-test*)

- H3: Judi *online* dan moral aparat secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap dampak ekonomi ($F = 47.234$, sig. < 0.05).

c. Koefisien Determinasi

- $R^2 = 0.642$ menunjukkan bahwa 64.2% variasi dampak ekonomi dapat dijelaskan oleh variabel judi *online* dan moral aparat.

Hasil analisis statistik ini memperkuat temuan sebelumnya dan memberikan dasar kuantitatif yang kuat untuk kesimpulan penelitian. Semua hipotesis penelitian terdukung oleh data empiris, dengan tingkat pengaruh yang signifikan baik secara parsial maupun simultan.

Pembahasan

Fenomena Judi *Online*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden (76.4%) setuju bahwa judi *online* semakin marak di masyarakat. Dampak yang paling signifikan adalah kehilangan pendapatan keluarga, yang diindikasikan oleh 87.3% responden. Hal ini mengkonfirmasi teori ekonomi sosial yang menyatakan bahwa aktivitas judi *online* memiliki dampak langsung terhadap kesejahteraan ekonomi keluarga.

Peran Moral Aparat Hukum

Sebanyak 69.1% responden setuju bahwa kurangnya moral aparat hukum berkontribusi pada meningkatnya judi *online*. Data ini diperkuat dengan temuan bahwa 58.2% responden memiliki pengalaman atau mengetahui tentang keterlibatan aparat dalam kasus korupsi terkait perjudian. Hal ini menunjukkan adanya korelasi antara integritas aparat hukum dengan prevalensi judi *online*.

Dampak Sosial Ekonomi

Penelitian mengungkapkan bahwa dampak ekonomi paling signifikan adalah menurunnya pendapatan keluarga (50.9%). Hal ini sejalan dengan teori ekonomi sosial yang menyatakan bahwa aktivitas judi *online* dapat menggerus stabilitas ekonomi keluarga dan masyarakat secara lebih luas.

Rekomendasi dari Responden

Berdasarkan data yang terkumpul, rekomendasi utama yang diusulkan meliputi:

1. Peningkatan pengawasan dan penegakan hukum
2. Edukasi masyarakat tentang bahaya judi *online*
3. Reformasi sistem pengawasan digital
4. Peningkatan kesejahteraan aparat hukum.

PENUTUP

Kesimpulan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan:

1. Judi *online* memiliki pengaruh signifikan terhadap moral aparat hukum, dengan 69.1% responden menyetujui adanya hubungan antara kedua variabel tersebut. Hal ini diperkuat dengan temuan bahwa 58.2% responden memiliki pengalaman atau mengetahui keterlibatan aparat dalam kasus korupsi terkait perjudian.
2. Dampak sosial dan ekonomi yang ditimbulkan oleh maraknya judi *online* sangat nyata, dengan 87.3% responden mengidentifikasi hilangnya pendapatan keluarga sebagai dampak utama. Selain itu, 70.9% responden mengaitkan judi *online* dengan peningkatan kriminalitas, dan 63.6% melihat adanya penurunan produktivitas masyarakat.



3. Korupsi yang melibatkan "orang dalam" di Komdigi telah terbukti memiliki peran signifikan dalam mendukung keberlangsungan judi *online*, yang tercermin dari meningkatnya jumlah kasus korupsi di sektor digital dari tahun ke tahun.

Implikasi Penelitian

Temuan penelitian ini memiliki implikasi penting bagi:

1. Pembuat kebijakan dalam merumuskan regulasi yang lebih efektif
2. Aparat penegak hukum dalam meningkatkan integritas dan profesionalisme
3. Masyarakat dalam memahami dan mencegah dampak negatif judi *online*
4. Institusi pendidikan dalam mengembangkan program edukasi preventif.

Hasil penelitian menunjukkan perlunya pendekatan komprehensif yang melibatkan berbagai pemangku kepentingan untuk mengatasi permasalahan judi *online* dan dampaknya terhadap masyarakat.

Saran-Saran

1. Bagi Pemerintah:
 - a. Memperkuat regulasi dan pengawasan terhadap aktivitas judi *online*
 - b. Meningkatkan kesejahteraan aparat penegak hukum
 - c. Mengembangkan sistem pengawasan digital yang lebih canggih dan terintegrasi
 - d. Membentuk tim khusus untuk menangani kasus korupsi di sektor digital.
2. Bagi Aparat Penegak Hukum:
 - a. Meningkatkan profesionalisme dan integritas dalam menangani kasus judi *online*
 - b. Membangun sistem pelaporan yang lebih transparan dan akuntabel
 - c. Meningkatkan kapasitas dalam penanganan kejahatan siber.
3. Bagi Masyarakat:
 - a. Berpartisipasi aktif dalam pengawasan dan pelaporan aktivitas judi *online*
 - b. Meningkatkan literasi digital dan kesadaran akan bahaya perjudian
 - c. Membangun ketahanan ekonomi keluarga melalui kegiatan produktif.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya:
 - a. Melakukan penelitian lanjutan dengan cakupan geografis yang lebih luas
 - b. Mengembangkan metode pengukuran dampak ekonomi yang lebih terukur
 - c. Mengkaji efektivitas berbagai program pencegahan judi *online*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Tuhan Yang Maha kuasa dan Esa, teman-teman saya, keluarga saya dan semua pihak yang telah membantu dalam mengerjakan dan penulisan peneliti ini untuk di jadikan jurnal ilmiah, juga tidak lupa terimakasih telah membaca jurnal saya dan semoga jurnal ini bisa membantu juga menambah ilmu.



REFERENSI

- [1]. Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. Diakses dari <https://scholar.google.co.id/>
- [2]. Badan Pusat Statistik (BPS). (2023). *Statistik Kriminal 2023: Fokus Kejahatan Siber dan Korupsi Digital*. Jakarta: BPS RI. Diakses dari <https://www.bps.go.id/>
- [3]. Cooper, D. R., & Schindler, P. S. (2014). *Business Research Methods* (12th ed.). New York: McGraw-Hill. Diakses dari <https://www.scirp.org/>
- [4]. Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). *Thousand Oaks: SAGE Publications*. Diakses dari <https://www.academia.edu/>
- [5]. Indrawan, I., & Yuliawati, R. (2020). "Dampak Sosial Judi *Online* pada Masyarakat Urban." *Jurnal Sosial dan Ekonomi*, 15(2), 45-56. Diakses dari <https://jurnal.sosial-ekonomi.ac.id/>
- [6]. Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. (2023). *Laporan Tahunan Pemblokiran Konten Negatif 2023*. Jakarta: Kominfo. Diakses dari <https://www.kominfo.go.id/>
- [7]. Kumar, R. (2019). *Research Methodology: A Step-by-Step Guide for Beginners* (5th ed.). *London: SAGE Publications*. Diakses dari <https://us.sagepub.com/>
- [8]. Kusnandar, D., & Pratiwi, R. (2023). "Analisis Longitudinal Dampak Perjudian *Online* terhadap Kesejahteraan Keluarga di Indonesia." *Jurnal Kesejahteraan Sosial Indonesia*, 8(2), 112-128. Diakses dari <https://jurnal.kessos.id/>
- [9]. Neuman, W. L. (2014). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches* (7th ed.). *Harlow: Pearson*. Diakses dari <https://www.researchgate.net/>
- [10]. Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta. Diakses dari <https://i.nlislite.uin-suska.ac.id/>