

Peran Impulsivitas Terhadap Problem Gambling Pada Emerging Adulthood Pemain Judi Online

Muhammad Rysard Ramadhan & Atika Dian Ariana*

Fakultas Psikologi Universitas Airlangga

ABSTRAK

Perkembangan perjudian *online* di Indonesia menunjukkan peningkatan yang signifikan dan berisiko pada munculnya *problem gambling*, khususnya pada individu dalam fase *emerging adulthood* yang rentan terhadap perilaku berisiko. Salah satu faktor psikologis yang diduga berperan dalam *problem gambling* adalah impulsivitas, yaitu kecenderungan individu untuk bertindak tanpa mempertimbangkan konsekuensi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran impulsivitas terhadap *problem gambling* pada *emerging adulthood* pemain judi *online*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *cross-sectional*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan *Short UPPS-P Impulsive Behavior Scale (SUPPS-P)* untuk mengukur impulsivitas dan *Problem Gambling Severity Index (PGSI)* untuk mengukur problem gambling. Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 91 orang yang memenuhi kriteria analisis. Data dianalisis menggunakan teknik regresi linear sederhana.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa impulsivitas memiliki peran yang signifikan terhadap *problem gambling*. Analisis regresi menunjukkan nilai $\beta = 0,308$, $t = 8,34$, $p < 0,001$, dengan model regresi yang signifikan ($F(1,89) = 69,6$, $p < 0,001$) dan nilai R^2 sebesar 0,439. Hal ini menunjukkan bahwa impulsivitas mampu menjelaskan 43,9% variasi problem gambling. Dengan demikian, semakin tinggi impulsivitas individu, maka semakin tinggi kecenderungan mengalami *problem gambling* pada fase *emerging adulthood*, sehingga hipotesis penelitian diterima.

Kata kunci: Impulsivitas, *Problem Gambling*, *Emerging Adulthood*, Judi Online.

ABSTRACT

The development of online gambling in Indonesia has shown a significant increase and poses a risk for the emergence of problem gambling, particularly among individuals in the emerging adulthood phase who are vulnerable to risky behaviors. One psychological factor believed to play a role in problem gambling is impulsivity, which refers to an individual's tendency to act without considering the consequences. This study aimed to determine the role of impulsivity on problem gambling among emerging adulthood online gamblers.

This study used a quantitative approach with a cross-sectional design. Data collection was conducted using the Short UPPS-P Impulsive Behavior Scale (SUPPS-P) to measure impulsivity and the Problem Gambling Severity Index (PGSI)

to measure problem gambling. The participants in this study consisted of 91 individuals who met the analysis criteria. Data were analyzed using simple linear regression.

The results showed that impulsivity had a significant role in problem gambling. Regression analysis indicated a β value of 0.308, $t = 8.34$, $p < 0.001$, with a significant regression model ($F(1,89) = 69.6$, $p < 0.001$) and an R^2 value of 0.439. This indicates that impulsivity accounted for 43.9% of the variance in problem gambling. Therefore, the higher the individual's impulsivity, the higher the tendency to experience problem gambling in the emerging adulthood phase, thus supporting the research hypothesis.

Keywords: *Impulsivity, Problem Gambling, Emerging Adulthood, Online Gambling*

PENDAHULUAN

Perjudian merupakan salah satu bentuk aktivitas rekreatif yang sudah ada sejak lama dalam sejarah peradaban manusia. Secara umum, perjudian dapat dipahami sebagai kegiatan mempertaruhkan sejumlah nilai, biasanya uang, pada suatu permainan atau peristiwa dengan hasil yang tidak pasti, dengan harapan memperoleh keuntungan (Lesieur, 2014). Aktivitas ini sering kali dipandang sebagai hiburan, namun disisi lain juga memiliki potensi menimbulkan permasalahan serius baik pada individu maupun masyarakat.

Dalam konteks modern, praktik perjudian tidak hanya dilakukan secara konvensional di tempat-tempat khusus seperti kasino, tetapi juga berkembang pesat melalui platform daring. Perkembangan teknologi informasi memungkinkan akses ke berbagai bentuk perjudian secara mudah dan cepat, tanpa batasan ruang maupun waktu (King dkk., 2020). Fenomena ini menyebabkan meningkatnya jumlah partisipasi dalam aktivitas perjudian, terutama pada kelompok usia muda yang lebih akrab dengan teknologi digital.

Perjudian secara umum dapat didefinisikan sebagai suatu aktivitas yang melibatkan taruhan atas nilai tertentu, biasanya berupa uang, pada suatu permainan, peristiwa, atau hasil yang tidak pasti dengan harapan memperoleh keuntungan yang lebih besar. Unsur utama dalam perjudian adalah adanya risiko, ketidakpastian, serta harapan akan imbalan, yang membuat aktivitas ini berbeda dengan bentuk hiburan lainnya (Lesieur, 2014). Menurut Williams dan kawan-kawan (2017), sebagian besar definisi akademis mengenai perjudian menyoroti tiga aspek utama, yakni keterlibatan sesuatu yang bernilai untuk dipertaruhkan, ketidakpastian hasil yang ditentukan oleh faktor keberuntungan, serta adanya kemungkinan memperoleh keuntungan dari aktivitas tersebut. Senada dengan itu, National Research Council (1999) menyebut perjudian sebagai kegiatan "*wagering money or other belongings on chance activities or events with random or uncertain outcomes*," sehingga aspek ketidakpastian dan peran peluang menjadi karakteristik utama. Dalam perkembangan modern, perjudian juga banyak dilakukan secara daring, di mana Ghelfi dan kawan-kawan (2024) mendeskripsikan perjudian sebagai bentuk hiburan berbasis taruhan yang

hasilnya sebagian besar ditentukan oleh faktor kebetulan.

Sementara itu, dalam konteks hukum Indonesia, Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) menjelaskan bahwa perjudian merupakan permainan yang keuntungannya terutama bergantung pada unsur keberuntungan, meskipun dapat pula dipengaruhi oleh keterampilan. Lebih lanjut, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU No. 11 Tahun 2008 jo. UU No. 19 Tahun 2016) melalui Pasal 27 ayat (2) melarang setiap orang untuk mendistribusikan, mentransmisikan, atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik yang bermuatan perjudian. Ketentuan ini menunjukkan bahwa aktivitas perjudian, termasuk yang dilakukan secara daring, merupakan perbuatan yang dilarang oleh hukum di Indonesia dan berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif, baik secara sosial, ekonomi, maupun moral.

Seiring dengan kemajuan zaman, judi konvensional dan judi daring memiliki perbedaan mendasar. Judi konvensional biasanya dilakukan secara langsung di tempat tertentu, seperti kasino atau arena perjudian, dengan interaksi tatap muka antar pemain. Sementara itu, judi daring (online) dilakukan melalui perangkat elektronik berbasis internet, sehingga dapat diakses kapan saja dan di mana saja tanpa keterikatan ruang dan waktu (Fanani & Tritasyah, 2023). Judi daring juga memiliki karakteristik berbeda karena aturan permainan serta jumlah taruhan ditentukan oleh platform digital, bukan langsung oleh bandar seperti dalam judi konvensional (Mustaqilla, 2023).

Fenomena perjudian di Indonesia, khususnya perjudian daring (online gambling), menunjukkan tren peningkatan yang signifikan di Indonesia. Data yang dirilis oleh Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) serta Kementerian Komunikasi dan Informatika mengungkapkan bahwa pemain judi online di Indonesia diperkirakan sebanyak 8,8 juta dengan jumlah mayoritas berasal dari kelas ekonomi menengah ke bawah. Dari 8,8 juta tersebut, 97 ribu di antaranya merupakan anggota TNI-Polri, 1,9 juta berprofesi sebagai pekerja swasta, dan tercatat ada 80 ribu pemain judi online berusia di bawah 10 tahun (Tempo, 2025). Temuan ini menegaskan bahwa perjudian daring telah berkembang menjadi masalah serius, bukan hanya dalam lingkup ekonomi, tetapi juga sosial. Distribusi usia pemain judi online menunjukkan bahwa aktivitas ini menjangkau seluruh lapisan masyarakat: sekitar 2% pemain berusia di bawah 10 tahun, sementara kelompok usia 31–50 tahun menyumbang hingga 40% dari total pemain (Media Indonesia, 2024). Indikator situasional yang tersedia justru menegaskan eskalasi dampak sosialnya: pada Januari-Maret 2025 PPATK mencatat sekitar 1.066.000 pemain judi online, dalam periode Mei-Agustus 2025 Bareskrim mengungkap 235 perkara dengan 259 tersangka, dan pada ranah keluarga, angka perceraian yang disebabkan judi meningkat dari 648 kasus tahun 2020 menjadi 2.289 kasus pada tahun 2024 (Yamin, 2025).

Berbagai studi empiris mengenai perjudian dan problem gambling pada populasi dewasa yang dilakukan sejak tahun 2000 menunjukkan bahwa masih terdapat banyak negara yang belum memiliki penelitian mengenai perilaku perjudian. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terkait problem gambling telah dilakukan di kawasan Eropa, Asia, Amerika Utara, dan Oseania. Hasil temuan dari studi-studi tersebut mengindikasikan bahwa prevalensi problem gambling dalam satu tahun terakhir (*past-year prevalence*) berada pada kisaran 0,1% hingga 5,8%

di lima benua, sedangkan prevalensi sepanjang hidup (lifetime prevalence) berkisar antara 0,7% hingga 6,5%, meskipun terdapat perbedaan kriteria dan cut-off yang digunakan dalam berbagai instrumen pengukuran (Calado & Griffiths, 2016).

Lebih lanjut, Calado dan Griffiths (2016) mengungkapkan bahwa terdapat variasi angka prevalensi *problem gambling* antar wilayah geografis. Di Amerika Utara, prevalensi problem gambling dalam satu tahun terakhir dilaporkan berada pada rentang 2% hingga 5%. Di kawasan Asia, angka prevalensi berkisar antara 0,5% hingga 5,8%, sementara di Oseania berada pada kisaran 0,4% hingga 0,7%. Adapun di Eropa, prevalensi past-year *problem gambling* dilaporkan lebih rendah, yaitu antara 0,1% hingga 3,4%. Variasi yang cukup lebar di kawasan Asia dan Eropa menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam pola perjudian serta konteks sosial dan budaya yang mempengaruhi munculnya *problem gambling*. Oleh karena itu, kajian lanjutan yang lebih mendalam, khususnya di wilayah Eropa, diperlukan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai perilaku perjudian dan problem gambling (Calado & Griffiths, 2016).

Kelompok *emerging adulthood* dianggap memiliki kerentanan yang lebih tinggi terhadap masalah perjudian dibandingkan kelompok usia lainnya, meskipun kajian yang secara khusus meneliti populasi ini masih terbatas (Wong dkk., 2013). Tingkat partisipasi perjudian pada kelompok ini juga dilaporkan paling tinggi dibandingkan remaja, dengan sekitar 11% berada pada kategori berisiko mengalami perjudian bermasalah (Wong dkk., 2013).

Kerentanan kelompok *emerging adulthood* terhadap perilaku perjudian dapat dijelaskan melalui teori yang dikemukakan oleh Jeffrey Jensen Arnett mengenai fase perkembangan *emerging adulthood*. Arnett (2000) menyatakan bahwa periode usia 18–25 tahun merupakan masa transisi yang ditandai dengan eksplorasi identitas, ketidakstabilan, serta meningkatnya kecenderungan untuk mencoba berbagai pengalaman baru, termasuk perilaku berisiko.

Selain itu, karakteristik *self-focus* dan minimnya komitmen jangka panjang pada tahap ini membuat individu lebih rentan terhadap pengambilan keputusan yang kurang mempertimbangkan konsekuensi, termasuk dalam keterlibatan perjudian. Kondisi tersebut diperkuat dengan adanya kebebasan yang lebih besar dibandingkan masa remaja, namun belum diimbangi dengan kematangan psikologis seperti pada masa dewasa penuh. Oleh karena itu, karakteristik perkembangan pada fase *emerging adulthood* menjadikan kelompok ini lebih rentan terhadap keterlibatan dalam perjudian maupun berkembangnya problem gambling (Arnett, 2000).

Ketersediaan akses perjudian yang semakin luas berhubungan langsung dengan meningkatnya partisipasi masyarakat untuk berjudi, dan kondisi ini berdampak pada kenaikan angka *problem gambling*. Perjudian yang dilakukan secara berulang dengan intensitas tinggi mendorong individu semakin terikat pada aktivitas tersebut, baik sebagai hiburan maupun bentuk pelarian. Namun, bagi sebagian kelompok, keterlibatan ini justru membawa risiko besar terhadap individu dan keluarganya. Kemudahan akses, dorongan intensitas berjudi, serta kondisi sosial-ekonomi menjadi faktor yang membuat seseorang semakin rentan mengalami problem gambling. Dengan demikian, *problem gambling* bukan hanya sekedar persoalan perilaku individu, melainkan fenomena sosial yang kompleks

dengan implikasi luas terhadap kesehatan mental, keharmonisan keluarga, serta kesejahteraan masyarakat (Abbott, 2017).

Problem Gambling (PG), atau perjudian bermasalah, adalah istilah luas yang menunjukkan pola perjudian yang mulai membawa dampak negatif signifikan dalam kehidupan seseorang. Perilaku ini terletak pada sebuah spektrum dari perjudian sebagai hiburan biasa yang ringan, berkembang ke bentuk perjudian bermasalah, dan yang paling ekstrem menjadi Gangguan Berjudi (*Gambling Disorder*) yang di diagnosis secara klinis. Meski seseorang mungkin menunjukkan pola perilaku yang mendekati kriteria diagnostik, belum tentu kondisi tersebut memenuhi ambang batas penuh untuk diagnosis. Intinya, problem gambling adalah ketika aktivitas berjudi tidak lagi sekedar mencari kesenangan, melainkan mulai menimbulkan kerugian bagi diri sendiri, orang terdekat, dan lingkungan sosial lebih luas (Richard, 2023).

Secara lebih spesifik, Blaszczynski dan Nower (2002), terdapat perbedaan konseptual yang jelas antara *problem gambling* dan *pathological gambling*. *Problem gambling* didefinisikan sebagai perilaku berjudi yang menyebabkan kerugian atau dampak negatif baik secara personal, sosial, maupun finansial, namun belum memenuhi kriteria sebagai gangguan klinis selama belum memenuhi beberapa kriteria dalam DSM V. Individu yang tergolong sebagai problem gambler biasanya telah mengalami konsekuensi negatif akibat perilaku judinya, seperti kesulitan ekonomi, konflik interpersonal, atau penurunan kesejahteraan psikologis, meskipun masih memiliki sebagian kontrol terhadap perilaku tersebut. Dengan kata lain, problem gambling menggambarkan tahap awal atau bentuk ringan dari gangguan berjudi (*gambling disorder*) yang berpotensi berkembang menjadi bentuk yang lebih berat apabila tidak diintervensi. Sebaliknya, pathological gambling atau yang kini disebut sebagai gambling disorder dalam *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-5) merupakan kondisi maladaptif yang bersifat kronis dan berulang, ditandai oleh hilangnya kendali atas perilaku berjudi, adanya dorongan kompulsif untuk terus berjudi, serta munculnya konsekuensi psikososial yang signifikan. Individu dengan pathological gambling menunjukkan ketidakmampuan dalam mengendalikan dorongan untuk berjudi meskipun telah mengalami kerugian besar, baik secara ekonomi, sosial, maupun emosional. Bentuk gangguan ini umumnya disertai dampak yang luas, seperti kebangkrutan, kehilangan pekerjaan, konflik keluarga, bahkan perilaku kriminal. Dengan demikian, problem gambling dapat dipandang sebagai bentuk ringan atau tahap awal dari gangguan berjudi, sedangkan pathological gambling merupakan manifestasi berat yang telah mencapai tingkat klinis dan membutuhkan diagnosa serta intervensi profesional.

Dalam literatur adiksi perilaku, *problem gambling* dan *gambling disorder* sering digunakan secara bergantian, meskipun keduanya merujuk pada tingkatan keparahan yang berbeda dalam spektrum perilaku berjudi. Menurut Griffiths (2016), problem gambling menggambarkan pola berjudi yang sudah menimbulkan konsekuensi negatif dalam kehidupan seseorang seperti stres, konflik sosial, atau kesulitan finansial, namun belum mencapai derajat gangguan klinis. Dengan kata lain, *problem gambling* merupakan bentuk pra-klinis yang ditandai oleh meningkatnya frekuensi dan durasi berjudi, disertai kesulitan kontrol yang belum sepenuhnya kehilangan kendali. Sebaliknya, gambling disorder (sebelumnya dikenal sebagai pathological gambling) merupakan

diagnosis klinis resmi sebagaimana tercantum dalam *diagnostic and statistical manual of mental disorders* edisi kelima (American Psychiatric Association, 2013). Individu dengan *gambling disorder* menunjukkan kehilangan kontrol perilaku secara berulang, ketidakmampuan menghentikan atau mengurangi perjudian meskipun menyadari konsekuensinya, serta gejala seperti tolerance, withdrawal, dan relapse. Selain itu, dampak negatif yang ditimbulkan mencakup aspek keuangan, pekerjaan, relasi sosial, dan kesehatan mental, yang sering kali membutuhkan intervensi profesional (Mide, 2023). Penelitian oleh Delfabbro (2013) dan Gartner (2022) menekankan bahwa perbedaan utama antara keduanya bukan hanya pada tingkat kerugian atau frekuensi berjudi, tetapi pada derajat kontrol perilaku dan intensitas distress psikologis yang dialami. Sementara *problem gambling* mungkin masih bersifat sementara atau situasional, *gambling disorder* menunjukkan pola kronis yang menetap dan bersifat adiktif. Dengan demikian, *problem gambling* dapat dipandang sebagai tahap awal atau risiko transisi menuju *gambling disorder* apabila tidak ditangani dengan tepat.

Berdasarkan hasil analisis mereka, Schellinck dan Schrans (2004) menemukan bahwa perilaku atau pengalaman yang paling sering dilaporkan oleh penjudi bermasalah (*problem gambling*) meliputi menghabiskan sekitar tiga perempat waktu mereka untuk berjudi, berjudi lebih dari 180 menit (tiga jam) dalam satu sesi, merasa marah saat berjudi, dan berkeringat selama bermain. Selain itu, perilaku seperti merasa sakit atau sedih saat berjudi serta berjudi selama lebih dari 180 menit dalam satu sesi merupakan faktor yang paling kuat membedakan penjudi bermasalah dari penjudi non-bermasalah. Beberapa indikator lain, seperti menggunakan kartu kredit saat berjudi, mengalami gemetar (*shaking*), atau keluar dari venue untuk mengambil uang tunai juga lebih sering dilaporkan oleh penjudi bermasalah. Namun, perilaku-perilaku tersebut jarang diamati pada penjudi non-bermasalah saat mereka bermain di mesin *VLT (Video Lottery Terminals)*. Temuan ini menegaskan bahwa perilaku tertentu, khususnya yang berkaitan dengan emosi negatif (marah, sedih, cemas) dan pola bermain berkepanjangan, merupakan indikator yang paling akurat untuk membedakan *problem gamblers* dari pemain biasa, sedangkan perilaku finansial seperti penggunaan kartu kredit atau pencairan uang tunai berulang lebih bersifat tambahan sebagai tanda pendukung.

Problem gambling memiliki dampak yang luas dan bersifat multidimensional, mencakup aspek psikologis, sosial, akademik, dan finansial individu. Dari sisi psikologis, individu dengan *problem gambling* menunjukkan tingkat gangguan kesehatan mental yang lebih tinggi dibandingkan non-gambler, terutama gejala depresi, kecemasan, stres psikologis, serta ideasi bunuh diri. Penelitian Richard dan Derevensky (2017) pada populasi remaja menunjukkan bahwa *problem gambling* berhubungan secara signifikan dengan meningkatnya gejala internalizing seperti depresi dan kecemasan, serta externalizing problems seperti impulsivitas dan perilaku agresif. Temuan ini menegaskan bahwa *problem gambling* tidak dapat dipandang sebagai perilaku rekreasional semata, melainkan berkaitan erat dengan kerentanan psikologis yang serius.

Dampak *problem gambling* juga terlihat pada fungsi sosial dan kualitas hubungan interpersonal. Individu yang mengalami perjudian bermasalah cenderung mengalami konflik keluarga, penurunan kualitas hubungan dengan teman sebaya, serta isolasi sosial yang dipicu oleh kebohongan, utang, dan perilaku manipulatif

untuk mempertahankan aktivitas perjudian. Penelitian Storr dan kawan-kawan (2012) menemukan bahwa remaja dengan tingkat perjudian bermasalah lebih sering mengalami peristiwa hidup negatif, termasuk konflik keluarga dan masalah sosial, dibandingkan dengan remaja non-gambler. Dampak sosial ini sering kali memperburuk kondisi psikologis individu dan memperkuat siklus maladaptif antara stres emosional dan perilaku perjudian.

Dalam konteks akademik dan fungsi peran perkembangan, problem gambling berhubungan dengan penurunan performa belajar, rendahnya konsentrasi, serta meningkatnya absensi dan kegagalan akademik, terutama pada kelompok remaja dan mahasiswa. Studi George dan kawan-kawan (2016) menunjukkan bahwa mahasiswa dengan *problem gambling* memiliki tingkat distress psikologis yang lebih tinggi dan kontrol diri yang lebih rendah, yang berdampak langsung pada kemampuan pengambilan keputusan dan pengelolaan tanggung jawab akademik. Kondisi ini menjadikan problem gambling sebagai faktor risiko yang signifikan terhadap gangguan fungsi adaptif pada fase emerging adulthood.

Dampak finansial merupakan konsekuensi paling nyata dari problem gambling dan sering kali menjadi pemicu masalah psikososial lainnya. Kerugian finansial akibat perjudian dapat menyebabkan utang, penggunaan kartu kredit atau pinjaman ilegal, serta perilaku pencarian uang secara maladaptif. Meta-analisis yang dilakukan oleh Dowling, Cowlshaw, Jackson, Merkouris, Francis, dan Christensen (2015) menunjukkan bahwa individu dengan problem gambling memiliki tingkat komorbiditas yang tinggi dengan gangguan mood dan gangguan penggunaan zat, yang sebagian besar diperburuk oleh tekanan finansial kronis. Tekanan ekonomi ini selanjutnya meningkatkan risiko konflik interpersonal, stres berkepanjangan, dan ideasi bunuh diri.

Secara keseluruhan, problem gambling dapat dipahami sebagai perilaku adiktif yang menimbulkan konsekuensi psikologis, sosial, akademik, dan finansial yang saling berkaitan dan memperkuat satu sama lain. Dampak yang ditimbulkan menunjukkan bahwa problem gambling merupakan isu kesehatan mental yang serius dan memerlukan perhatian khusus, baik dalam konteks preventif maupun intervensi klinis, terutama pada populasi remaja dan dewasa muda yang berada pada fase perkembangan yang rentan (Floros, 2018).

Blaszczynski dan Nower (2002) kemudian mengembangkan *Pathways Model*, sebuah model konseptual yang menjelaskan adanya tiga jalur utama yang dapat menyebabkan seseorang terjerumus dalam perilaku *problem gambling*, berdasarkan perbedaan mekanisme penyebab dan profil psikologisnya. Jalur pertama disebut *behaviourally conditioned problem gamblers*, yaitu individu yang tidak memiliki psikopatologi berat sebelumnya. Perilaku berjudi ini berkembang terutama karena proses pembiasaan (*conditioning*), kesalahan kognitif seperti ilusi kontrol dan *gambler's fallacy*, serta penguatan (*reinforcement*) yang diperoleh dari kemenangan acak. Individu dalam kelompok ini cenderung mengalami fluktuasi antara fase berjudi berat dan sedang, serta umumnya dapat pulih melalui intervensi minimal seperti konseling singkat atau edukasi perilaku. Jalur kedua disebut *emotionally vulnerable problem gamblers*, yaitu individu yang memiliki kerentanan emosional dan psikologis, seperti depresi, kecemasan, atau pengalaman traumatis di masa lalu. Bagi kelompok ini, judi berfungsi sebagai mekanisme koping yang digunakan untuk melarikan diri dari stres, depresi, atau

kebosanan. Perilaku berjudi pada kelompok ini memiliki fungsi emosional yang kuat, dan karenanya tingkat gangguan yang dialami cenderung lebih berat dibandingkan jalur pertama. Penanganan bagi kelompok ini memerlukan terapi psikologis jangka panjang yang berfokus pada peningkatan kemampuan regulasi emosi serta pengembangan strategi koping adaptif. Jalur ketiga disebut antisocial-impulsivity problem gamblers, yang ditandai oleh tingkat impulsivitas tinggi, adanya ciri-ciri kepribadian antisosial, serta gangguan neurobiologis seperti disfungsi sistem dopaminergik. Individu pada jalur ini sering kali juga mengalami komorbiditas dengan penyalahgunaan zat, perilaku kriminal, dan kecenderungan terhadap tindakan berisiko tinggi lainnya. Kelompok ini biasanya menunjukkan respons yang buruk terhadap terapi tradisional dan memerlukan pendekatan yang lebih intensif, termasuk kombinasi antara intervensi farmakologis dan terapi pengendalian impuls. Model ini menunjukkan bahwa perilaku berjudi bermasalah tidak disebabkan oleh satu faktor tunggal, melainkan oleh interaksi kompleks antara faktor biologis, psikologis, dan sosial. Dengan mengidentifikasi jalur penyebab yang berbeda, Pathways Model memberikan pemahaman yang lebih komprehensif terhadap heterogenitas perilaku berjudi dan membantu pengembangan strategi intervensi yang lebih spesifik serta efektif sesuai dengan karakteristik masing-masing individu (Blaszczynski & Nower, 2002).

Menurut Ferris dan Wynne (2001), indikator pada *problem gambling severity index (PGSI)* dapat dikelompokkan ke dalam tiga dimensi utama, yaitu perilaku berisiko, dampak negatif, dan kognitif dan emosional. Pertama, dimensi perilaku berisiko (*risky gambling behaviour*) yang menggambarkan peningkatan frekuensi dan intensitas berjudi. Pada dimensi ini, individu menunjukkan kecenderungan untuk mempertaruhkan uang dalam jumlah yang lebih besar (*tolerance*), berjudi melebihi kemampuan finansial, serta terus berjudi untuk menebus kekalahan (*chasing losses*). Kedua, dimensi dampak negatif (*negative consequences*) yang menekankan konsekuensi sosial, emosional, dan finansial akibat perilaku berjudi. Dampak ini dapat muncul dalam bentuk masalah ekonomi, gangguan kesehatan mental seperti stres dan kecemasan, serta konflik dalam hubungan sosial atau keluarga. Ketiga, dimensi kognitif dan emosional (*cognitive and emotional symptoms*), yang merefleksikan kesadaran diri terhadap masalah judi, munculnya rasa bersalah, serta kegagalan dalam mengendalikan perilaku. Dimensi ini menggambarkan adanya konflik internal antara kesadaran moral dan dorongan kompulsif untuk berjudi.

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa tidak ada satu penyebab tunggal yang memicu munculnya perilaku *problem gambling*, melainkan kombinasi kompleks dari predisposisi individu, proses kognitif, regulasi emosi, serta pengaruh lingkungan dan sosial (Blaszczynski & Nower, 2002; Browne dkk., 2019). Secara biologis, studi neuropsikologis menemukan adanya keterlibatan sistem dopaminergik yang berperan dalam sensasi penghargaan (*reward system*) dan penguatan perilaku adaptif (Clark dkk., 2019). Ketidakseimbangan aktivitas dopamin di area mesolimbic *reward pathway* menyebabkan individu lebih rentan terhadap perilaku mencari sensasi dan risiko tinggi yang ditawarkan perjudian (van Holst dkk., 2010). Dari sisi psikologis, berbagai penelitian menyoroti peran distorsi kognitif (*cognitive distortions*) seperti *illusion of control*, *gambler's fallacy*, dan *near-miss effect* sebagai faktor utama yang mempertahankan perilaku berjudi

meskipun individu telah mengalami kerugian (Fortune & Goodie, 2012; Phua dkk., 2022). Distorsi ini menimbulkan keyakinan irasional bahwa hasil perjudian dapat dipengaruhi oleh keterampilan atau strategi pribadi, padahal sepenuhnya bergantung pada peluang acak. Selain itu, kesulitan dalam regulasi emosi (*emotion dysregulation*) juga terbukti memiliki hubungan signifikan dengan tingkat keparahan perjudian bermasalah (Velotti dkk., 2021). Individu yang mengalami stres atau emosi negatif cenderung menggunakan perjudian sebagai strategi coping maladaptif untuk mengalihkan perhatian dari tekanan psikologis (Alaba dkk., 2024). Hal ini memperkuat pola reinforcement jangka pendek di mana perjudian memberikan kelegaan sementara namun dalam jangka panjang justru memperburuk distress emosional dan finansial. Faktor sosial dan lingkungan juga memiliki kontribusi penting. Paparan terhadap iklan perjudian, kemudahan akses ke platform daring, serta norma sosial yang menormalisasi perjudian berperan dalam meningkatkan risiko *problem gambling* (Gainsbury dkk., 2020). Dukungan sosial yang rendah, tekanan ekonomi, dan peristiwa hidup yang penuh stres juga ditemukan sebagai prediktor perilaku perjudian bermasalah (Thurau dkk., 2023).

Studi lain yang memperkuat gagasan bahwa sifat kepribadian impulsif merupakan faktor kunci dalam problem gambling, di luar sekadar pola dan intensitas aktivitas berjudi itu sendiri. Sejumlah temuan secara konsisten menunjukkan bahwa individu dengan ciri impulsivitas yang menonjol, seperti kurangnya pertimbangan sebelum bertindak, kesulitan menahan diri untuk kepuasan sesaat, dan reaktivitas emosional yang tinggi, menghadapi risiko yang lebih besar untuk mengembangkan perilaku judi yang problematik. Korelasi ini terbukti solid pada berbagai rentang usia. Pada populasi remaja, skor impulsivitas yang lebih tinggi ditemukan berhubungan dengan kategori berisiko atau *problem gambling* dalam analisis lintas seksional maupun longitudinal (Secades dkk., 2016). Sementara itu, pada orang dewasa, sebuah meta-analisis neurokognitif oleh Ioannidis dan kawan-kawan (2019). menyimpulkan bahwa individu dengan gangguan perjudian (*gambling disorder*) menunjukkan peningkatan impulsivitas, yang termanifestasi dalam bentuk gangguan pengendalian respons dan pengambilan keputusan berisiko bila dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Impulsivity (impulsivitas) merujuk pada kecenderungan individu untuk bertindak cepat tanpa pertimbangan memadai terhadap konsekuensi, sering kali demi memperoleh imbalan segera (*immediate reward*) meskipun berisiko bagi diri sendiri (Evenden, 1999). Secara psikologis, impulsivitas dipahami sebagai konstruk multidimensi yang mencakup: kurang perencanaan (*lack of premeditation*), kesulitan mempertahankan upaya (*lack of perseverance*), pencarian sensasi (*sensation seeking*), serta komponen *urgency*, yakni dorongan bertindak secara impuls saat emosi kuat, baik emosi negatif (*negative urgency*) maupun positif (*positive urgency*) (Whiteside & Lynam, 2001). Dalam konteks perilaku adiktif termasuk perjudian, tingkat impulsivitas yang lebih tinggi, khususnya pada ranah pengambilan keputusan berisiko dan kontrol inhibisi, sering ditemukan pada kelompok dengan problem/gambling disorder dibanding kontrol, mengindikasikan peran penting impulsivitas dalam kerentanan dan pemeliharaan perilaku bermasalah (Ioannidis dkk., 2019).

Indonesia merupakan salah satu negara berpenduduk terbesar di dunia, namun hingga kini data survei nasional tentang prevalensi problem gambling masih

terbatas. Dalam penelitian ini secara khusus diarahkan untuk menguji peran impulsivitas sebagai karakter psikologis yang mencerminkan kecenderungan bertindak tanpa pertimbangan terhadap *problem gambling* pada kelompok *emerging adulthood* yang bermain judi *online*. Hingga saat ini Indonesia belum memiliki laporan resmi nasional yang secara khusus memetakan angka prevalensi problem gambling secara khusus (seperti *National Gambling Study* di negara lain). Data yang tersedia saat ini umumnya terbatas pada data transaksi keuangan dari PPATK atau data kriminalitas dari kepolisian, yang tidak menangkap dimensi psikologis dan tingkat keparahan berjudi pada individu. Ketiadaan data dasar ini membuktikan bahwa literatur mengenai topik ini masih berada dalam tahap awal (*embryonic stage*) di Indonesia. Maka dari itu pertanyaan “apakah terdapat peran impulsivitas terhadap *problem gambling* pada *emerging adulthood* pemain judi *online*?”. Pertanyaan tersebut yang akan dicoba jawab peneliti dalam penelitian ini.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan pendekatan survei kuesioner untuk pengumpulan data. Penulis mengumpulkan data menggunakan survei dengan cara menyebarkan kuesioner daring kepada *emerging adulthood* yang memenuhi kriteria partisipan penelitian. Kuesioner ini disebarkan melalui berbagai *platform* media sosial agar partisipan dapat mengisi secara mandiri atau dalam bentuk *self-report*. Di dalam kuesioner tersebut terdapat *informed consent*, informasi data demografis, serta instrumen penelitian.

Partisipan

Penelitian ini menggunakan teknik *non-probability sampling* dengan metode *purposive sampling*. Penggunaan teknik *non-probability sampling* menekankan pada pemilihan sampel berdasarkan karakteristik yang relevan dengan topik penelitian. Kriteria partisipan dalam penelitian ini meliputi 1) Individu berusia 18–25 tahun. 2) Pernah melakukan aktivitas perjudian daring (*online gambling*) minimal satu kali dalam satu tahun terakhir. Penentuan jumlah sampel penelitian menggunakan bantuan *software G*Power version 3.1.9.4*. Perhitungan dilakukan melalui analisis *a priori: compute required sample size – given α , power, and effect size* pada uji *F tests* dengan model *linear multiple regression (fixed model, R^2 deviation from zero)*. Parameter yang digunakan dalam analisis ini adalah *effect size (f^2) sebesar 0,15*, tingkat signifikansi *α sebesar 0,05*, *power ($1-\beta$) sebesar 0,80*, serta jumlah prediktor sebanyak 1. Nilai *effect size (f^2) sebesar 0,15* mengacu pada kategori *medium effect size* menurut Cohen (1988). Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diperoleh jumlah sampel minimal sebanyak 55 responden. Oleh karena itu, penelitian ini memerlukan minimal 55 partisipan untuk memenuhi kriteria analisis statistik yang digunakan

Pengukuran

Penelitian ini mengukur variabel impulsivitas diukur menggunakan *Short UPPS-P Impulsive Behavior Scale (SUPPS-P)* yang dikembangkan oleh Cyders dan kawan-kawan (2014). Skala ini telah diadaptasi dan

diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia oleh Ardiansyah (2025). Kuesioner *Short UPPS-P Impulsive Behavior Scale (SUPPS-P)* terdiri dari 20 aitem yang terbagi ke dalam aitem *favorable* dan *unfavorable* dengan 4 pilihan jawaban (1 = "Sangat Setuju", 4 = "Sangat Tidak Setuju"). Untuk mengukur variabel *problem gambling* dalam penelitian ini adalah *Problem Gambling Severity Index (PGSI)* yang dikembangkan oleh Ferris dan Wynne (2001). Skala ini telah diadaptasi dan ditranslasi ke dalam Bahasa Indonesia oleh Pamungkas (2024). Kuesioner *Problem Gambling Severity Index (PGSI)* terdiri dari 9 aitem dengan pilihan jawaban (0 = "Tidak Pernah", 3 = "Selalu").

Uji validitas untuk alat ukur *Short UPPS-P Impulsive Behavior Scale (SUPPS-P)* menggunakan *content validity* dan *face validity* melalui *expert judgement*. Hasil dari *expert judgement* untuk alat ukur *Short UPPS-P Impulsive Behavior Scale (SUPPS-P)* menunjukkan bahwa secara umum, alat ukur sudah cukup dapat dipahami sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dengan beberapa saran untuk menggunakan diksi yang lebih konkret. Hasil analisis reliabilitas dengan teknik *Cronbach's Alpha* menunjukkan bahwa alat ukur *Short UPPS-P Impulsive Behavior Scale (SUPPS-P)* memiliki reliabilitas yang baik ($\alpha = 0,954$). Namun demikian, item nomor 16 dieliminasi karena memperoleh nilai CVI yang rendah serta berdasarkan saran dari para rater untuk menghapus item tersebut (Ardiansyah, 2025). Selain itu, peneliti juga melakukan uji validitas isi melalui metode *cognitive interviewing* kepada enam partisipan yang telah memenuhi kriteria penelitian. Proses *cognitive interviewing* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana partisipan memahami setiap pernyataan dalam instrumen sehingga dapat memastikan bahwa setiap aitem dapat dipahami dengan baik oleh responden.

Uji validitas untuk alat ukur *Problem Gambling Severity Index (PGSI)* menggunakan validitas *content* melalui *expert judgement*. Hasil dari *expert judgement* menunjukkan bahwa aitem pada alat ukur sudah sesuai dengan tujuan penelitian, mewakili konstruk teori, tidak bias, dan jelas. Selain itu, *confirmatory factor analysis* menggambarkan bahwa alat ukur memiliki validitas konstruk yang baik dengan 0,987654. Hasil analisis reliabilitas dengan teknik *Cronbach's Alpha* menunjukkan jika alat ukur *Problem Gambling Severity Index (PGSI)* memiliki reliabilitas yang cukup baik ($\alpha = 0,905$).

Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak pengolah data statistik, yaitu *Jamovi versi 2.7.22 for Windows*. Sebelum melakukan analisis utama, data yang telah diperoleh terlebih dahulu dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai karakteristik data serta distribusi variabel penelitian. Selanjutnya, peneliti melakukan serangkaian uji asumsi yang meliputi uji normalitas, uji linearitas, dan uji heteroskedastisitas. Uji asumsi ini bertujuan untuk memastikan bahwa data penelitian telah memenuhi syarat yang diperlukan dalam analisis regresi. Setelah seluruh asumsi terpenuhi, peneliti melakukan uji hipotesis yang meliputi uji korelasi untuk mengetahui hubungan antara impulsivitas dan *problem gambling*, serta analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui peran impulsivitas sebagai variabel bebas terhadap *problem gambling* sebagai

variabel terikat. Hasil analisis ini digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian mengenai peran impulsivitas terhadap *problem gambling* pada pemain judi *online* yang berada pada tahap *emerging adulthood*. Setelah seluruh asumsi terpenuhi, analisis dilanjutkan dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana untuk mengetahui peran impulsivitas sebagai variabel bebas terhadap *problem gambling* sebagai variabel terikat. Hasil analisis regresi ini digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian mengenai peran impulsivitas terhadap *problem gambling* pada pemain judi *online* yang berada pada tahap *emerging adulthood*.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 91 orang berusia 18–25 tahun, dengan mayoritas berusia 22 tahun. Responden didominasi oleh laki-laki (82,4%) dengan tingkat pendidikan terakhir terbanyak SMA/SMK (47,3%). Sebagian besar responden telah bermain judi online kurang dari 1 tahun (44,0%), dan jenis permainan yang paling banyak dimainkan adalah slot online (74,7%). Hasil analisis data deskriptif seluruh variabel pada penelitian ini mencakup variabel Impulsivitas memiliki nilai ($M = 41$; $SD = 12,9$; $Min = 22$; $Max = 74$; $Skewness = 0,748$; $Kurtosis = -0,426$), variabel *Problem Gambling* memiliki besaran nilai ($M=16$; $SD=5,99$; $Min=2$; $Max=25$, $Skewness = -0,511$; $Kurtosis = -0,655$).

Hasil uji korelasi Pearson menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif signifikan dalam tingkat moderat antara impulsivitas dengan *problem gambling* ($p < 0,001$; Pearson's $r = 0,662$). Hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa impulsivitas memiliki peran positif dan signifikan terhadap *problem gambling* pada pemain judi *online* ($p < 0,001$; $\beta = 0,308$; $R^2 = 0,439$). Impulsivitas memberikan kontribusi sebesar 43,9% terhadap variasi *problem gambling*, sementara 56,1% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini.

DISKUSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah impulsivitas berperan signifikan terhadap *problem gambling* pada individu yang berada pada tahap *emerging adulthood* yang bermain judi *online*. Hasil uji korelasi Pearson menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif signifikan dalam tingkat moderat antara impulsivitas dengan *problem gambling* ($p < 0,001$; Pearson's $r = 0,662$). Hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa impulsivitas memiliki peran positif dan signifikan terhadap *problem gambling* pada pemain judi *online* ($p < 0,001$; $\beta = 0,308$; $R^2 = 0,439$). Persamaan regresi $Y = 1.759 + 0,308X$ menunjukkan bahwa setiap kenaikan 1 unit tingkat impulsivitas dapat meningkatkan kecenderungan *problem gambling* sebesar 0,308 unit. Impulsivitas mampu menjelaskan 43,9% variasi dari *problem gambling* pada pemain judi *online*, sedangkan 56,1% variasi lainnya dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa impulsivitas memiliki peran yang

signifikan terhadap *problem gambling*. Hal ini menunjukkan bahwa impulsivitas merupakan salah satu faktor psikologis yang berkaitan dengan meningkatnya kecenderungan perilaku perjudian bermasalah. Peran antara impulsivitas terhadap *problem gambling* berada pada kategori kuat, yang mengindikasikan bahwa impulsivitas memiliki kontribusi yang cukup besar dalam menjelaskan variasi perilaku perjudian bermasalah pada responden. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat impulsivitas yang dimiliki individu, maka semakin besar pula kecenderungan individu tersebut mengalami *problem gambling*. Sebaliknya, individu dengan tingkat impulsivitas yang lebih rendah cenderung memiliki kecenderungan yang lebih kecil terhadap perilaku perjudian bermasalah. Hal ini dapat dijelaskan melalui karakteristik impulsivitas yang berkaitan dengan kecenderungan individu untuk bertindak secara cepat tanpa mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang dari perilaku yang dilakukan.

Menurut Cyders dan Smith (2008), impulsivitas merupakan kecenderungan individu untuk bertindak secara spontan tanpa mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang dari perilaku yang dilakukan. Individu dengan tingkat impulsivitas yang tinggi cenderung mengalami kesulitan dalam mengendalikan dorongan perilaku serta lebih mudah mengambil keputusan secara cepat tanpa mempertimbangkan risiko yang mungkin terjadi. Dalam konteks perjudian, kecenderungan tersebut dapat meningkatkan kemungkinan individu untuk terus melakukan perjudian meskipun telah mengalami kerugian.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ioannidis dan kawan-kawan (2019) dalam studi berjudul *Impulsivity in Gambling Disorder and Problem Gambling: A Meta-Analysis*, yang menunjukkan bahwa impulsivitas merupakan salah satu karakteristik kognitif yang berkaitan dengan *gambling disorder* maupun *problem gambling*. Melalui metode meta-analysis, penelitian tersebut menemukan bahwa individu dengan *gambling disorder* menunjukkan tingkat impulsivitas yang lebih tinggi pada beberapa domain kognitif, seperti *motor inhibition*, *attentional inhibition*, *delay discounting*, serta *decision making*. Nilai *effect size* tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang cukup signifikan antara individu dengan *gambling disorder* dan kelompok kontrol dalam berbagai aspek impulsivitas. Kondisi ini menunjukkan bahwa individu dengan kecenderungan perjudian bermasalah cenderung mengalami kesulitan dalam menghambat respons impulsif serta kurang mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang ketika mengambil keputusan. Selain itu, ditemukan bahwa gangguan dalam proses pengambilan keputusan (*decision-making impulsivity*) sudah dapat ditemukan pada individu yang berada pada kategori *problem gambling*, meskipun mereka belum sepenuhnya memenuhi kriteria diagnostik *gambling disorder*. Hasil *meta-analysis* menunjukkan bahwa individu dengan *problem gambling* memiliki gangguan dalam pengambilan keputusan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa impulsivitas dapat muncul sejak tahap awal perkembangan perilaku perjudian bermasalah. Individu dengan tingkat impulsivitas yang tinggi cenderung lebih mudah mengambil keputusan berisiko serta lebih berfokus pada kemungkinan memperoleh keuntungan dalam jangka pendek dibandingkan mempertimbangkan potensi kerugian yang mungkin terjadi. Lebih lanjut, penelitian tersebut menjelaskan bahwa impulsivitas juga

berkaitan dengan disfungsi pada jalur saraf frontostriatal, yaitu bagian otak yang berperan dalam pengendalian perilaku, pengambilan keputusan, dan regulasi impuls. Gangguan pada sistem tersebut dapat menyebabkan individu mengalami kesulitan dalam mengendalikan dorongan untuk berjudi, sehingga meningkatkan kerentanan terhadap munculnya *problem gambling* (Ioannidis dkk., 2019).

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Blaszczynski dan Nower (2002) melalui Pathways Model, yang menunjukkan bahwa impulsivitas merupakan salah satu faktor penting yang berkaitan dengan problem gambling maupun gambling disorder. Dalam model tersebut dijelaskan bahwa terdapat kelompok *antisocial-impulsivity gamblers*, yaitu individu yang memiliki tingkat impulsivitas tinggi serta kecenderungan kesulitan dalam mengendalikan perilaku. Individu pada kelompok ini cenderung menunjukkan perilaku pengambilan keputusan yang cepat tanpa pertimbangan matang serta memiliki kecenderungan tinggi terhadap perilaku berisiko, termasuk perjudian. Kondisi ini menunjukkan bahwa individu dengan kecenderungan perjudian bermasalah cenderung mengalami kesulitan dalam menghambat respons impulsif serta kurang mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang ketika mengambil keputusan.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Secades-Villa dan kawan-kawan (2016) juga menunjukkan bahwa impulsivitas memiliki hubungan yang signifikan dengan *problem gambling*, di mana individu dengan tingkat impulsivitas yang lebih tinggi cenderung berada pada kategori perjudian berisiko maupun problem gambling. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa impulsivitas berperan dalam meningkatkan kecenderungan individu untuk mengambil keputusan yang berisiko serta mempertahankan perilaku berjudi meskipun telah mengalami konsekuensi negatif. Temuan ini menunjukkan bahwa impulsivitas dapat muncul sejak tahap awal perkembangan perilaku perjudian bermasalah. Individu dengan tingkat impulsivitas yang tinggi cenderung lebih mudah mengambil keputusan berisiko serta lebih berfokus pada kemungkinan memperoleh keuntungan dalam jangka pendek dibandingkan mempertimbangkan potensi kerugian yang mungkin terjadi.

Lebih lanjut, penelitian oleh Clark dan kawan-kawan (2013) dalam kajian neuropsikologi berjudul *Decision-Making and Impulsivity in Gambling Disorder* menunjukkan bahwa impulsivitas berkaitan dengan disfungsi pada sistem saraf, khususnya pada jalur frontostriatal yang berperan dalam pengendalian perilaku, pengambilan keputusan, dan regulasi impuls. Gangguan pada sistem tersebut dapat menyebabkan individu mengalami kesulitan dalam mengendalikan dorongan untuk berjudi serta meningkatkan sensitivitas terhadap reward, sehingga individu lebih mudah terlibat dalam perilaku perjudian secara berulang. Dengan demikian, impulsivitas tidak hanya berperan pada aspek perilaku, tetapi juga berkaitan dengan mekanisme neurobiologis yang mendasari munculnya problem gambling.

Dalam konteks *problem gambling*, impulsivitas merupakan salah satu faktor psikologis yang berperan penting dalam mempengaruhi kecenderungan individu untuk terlibat dalam perilaku perjudian bermasalah. Impulsivitas tidak

hanya dipahami sebagai tindakan yang tergesa-gesa, tetapi juga sebagai konstruk multidimensi yang mencakup beberapa aspek, seperti *urgency*, *lack of premeditation*, *lack of perseverance*, dan *sensation seeking* (Cyders & Smith, 2014). Setiap dimensi tersebut memiliki kontribusi yang berbeda dalam menjelaskan bagaimana impulsivitas dapat meningkatkan risiko problem gambling.

Dimensi pertama, yaitu *urgency*, merujuk pada kecenderungan individu untuk bertindak secara impulsif ketika mengalami emosi yang kuat, baik emosi negatif maupun positif. Dalam konteks perjudian, individu dengan tingkat *urgency* yang tinggi cenderung menggunakan aktivitas berjudi sebagai bentuk pelarian dari emosi negatif seperti stres, kecemasan, atau kesedihan. Sebaliknya, pada kondisi emosi positif, individu juga dapat terdorong untuk berjudi secara berlebihan karena ingin mempertahankan perasaan senang yang dirasakan. Kondisi ini membuat individu lebih rentan untuk terlibat dalam problem gambling karena keputusan yang diambil didasarkan pada dorongan emosional, bukan pertimbangan rasional (Cyders & Smith, 2014).

Dimensi kedua, yaitu *lack of premeditation*, menggambarkan kecenderungan individu untuk bertindak tanpa mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang dari perilaku yang dilakukan. Individu dengan karakteristik ini cenderung tidak memikirkan risiko kerugian finansial maupun dampak sosial dari perjudian. Dalam praktiknya, hal ini dapat terlihat dari perilaku seperti terus berjudi meskipun telah mengalami kerugian, serta melakukan chasing losses. Kurangnya pertimbangan terhadap konsekuensi ini menjadi salah satu mekanisme utama yang mendorong berkembangnya problem gambling (Ioannidis dkk., 2019; Fortune & Goodie, 2012).

Dimensi ketiga, yaitu *lack of perseverance*, berkaitan dengan kesulitan individu dalam mempertahankan fokus dan konsistensi terhadap tujuan jangka panjang. Individu dengan dimensi ini cenderung mudah menyerah dan lebih memilih aktivitas yang memberikan kepuasan instan. Dalam konteks perjudian, hal ini membuat individu lebih mudah teralihkan pada aktivitas berjudi dibandingkan menjalankan tanggung jawab lain, seperti akademik atau pekerjaan. Akibatnya, perjudian menjadi aktivitas yang terus diulang karena memberikan stimulasi cepat, meskipun berdampak negatif dalam jangka panjang (Billieux dkk., 2012; Derevensky & Gupta, 2004).

Dimensi keempat, yaitu *sensation seeking*, merujuk pada kecenderungan individu untuk mencari pengalaman baru yang menegangkan dan penuh risiko. Aktivitas perjudian, khususnya judi online, menyediakan sensasi ketidakpastian dan peluang kemenangan yang dapat memicu adrenalin. Individu dengan tingkat *sensation seeking* yang tinggi cenderung lebih tertarik pada aktivitas tersebut, sehingga meningkatkan frekuensi keterlibatan dalam perjudian. Seiring waktu, keterlibatan yang berulang ini dapat berkembang menjadi problem gambling, terutama jika tidak diimbangi dengan kontrol diri yang memadai (Zuckerman, 2007; Gainsbury dkk., 2015).

Secara keseluruhan, keempat dimensi impulsivitas tersebut saling berinteraksi dalam meningkatkan kerentanan individu terhadap problem gambling. Individu dengan tingkat impulsivitas yang tinggi cenderung lebih mudah mengambil keputusan berisiko, sulit mengendalikan dorongan, serta lebih berorientasi

pada kepuasan jangka pendek dibandingkan konsekuensi jangka panjang. Dengan demikian, impulsivitas tidak hanya berperan sebagai karakteristik kepribadian, tetapi juga sebagai mekanisme psikologis yang mendasari munculnya perilaku perjudian bermasalah (Blaszczynski & Nower, 2002; Dowling dkk., 2017).

Di samping faktor impulsivitas, karakteristik perkembangan pada tahap *emerging adulthood* juga dapat berperan dalam munculnya perilaku berisiko. Pada tahap perkembangan ini, individu berada dalam proses eksplorasi identitas serta menghadapi berbagai perubahan dalam kehidupan sosial dan emosional (Arnett, 2000). Kondisi tersebut dapat membuat individu lebih rentan terhadap berbagai perilaku berisiko, termasuk perjudian online. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa impulsivitas merupakan salah satu faktor psikologis yang memiliki peran penting dalam meningkatkan kecenderungan *problem gambling* pada individu yang berada pada tahap *emerging adulthood* yang bermain judi online. Prevalensi *problem gambling* pada kelompok ini dilaporkan mengalami peningkatan, dengan sekitar 7–11% populasi *emerging adulthood* mengalami masalah terkait perjudian. Selain itu, kebijakan penurunan batas usia legal berjudi di beberapa wilayah turut mendorong industri perjudian untuk menargetkan kelompok usia muda sebagai pasar potensial. Kondisi ini menunjukkan bahwa *emerging adulthood* merupakan kelompok yang rentan terhadap keterlibatan dalam perjudian (Wong dkk., 2013).

Berdasarkan data demografis pada penelitian ini, mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 75 orang (82,4%), sedangkan responden perempuan berjumlah 16 orang (17,6%). Temuan ini menunjukkan bahwa partisipasi laki-laki dalam aktivitas perjudian online lebih tinggi dibandingkan perempuan. Dominasi responden laki-laki dalam penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa laki-laki cenderung memiliki keterlibatan yang lebih tinggi dalam aktivitas perjudian dibandingkan perempuan. Perbedaan gender dalam perilaku perjudian didukung oleh hasil survei nasional di Prancis yang dilakukan oleh French Institute of Drugs and Addictions. Penelitian tersebut menggunakan Problem Gambling Severity Index (PGSI) dan melibatkan 25.034 individu berusia 15–75 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebesar 3,7% pemain aktif termasuk dalam kategori *problem gambling* dan 7,1% termasuk dalam kategori berisiko sedang. Selain itu, penjudi bermasalah lebih banyak ditemukan pada laki-laki, yaitu sebesar 75,5%, dibandingkan perempuan (Costes dkk., 2011). Temuan ini menunjukkan bahwa laki-laki memiliki kecenderungan yang lebih tinggi untuk mengalami *problem gambling* dibandingkan perempuan. Demikian, variasi gender serta faktor-faktor yang mempengaruhi keterlibatan dan perkembangan *problem gambling* pada kelompok ini masih memerlukan kajian lebih lanjut. Penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan gender dalam perilaku perjudian, di mana laki-laki cenderung lebih berisiko dibandingkan perempuan. Laki-laki diketahui memiliki tingkat *risk-taking* yang lebih tinggi dan tingkat impulsif coping yang lebih rendah dibandingkan perempuan, sehingga lebih mungkin terlibat dalam perjudian (Wong dkk., 2013).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai peran impulsivitas terhadap *problem gambling* pada individu yang berada pada tahap *emerging adulthood* yang bermain judi online, dapat disimpulkan bahwa impulsivitas memiliki peran yang signifikan terhadap *problem gambling*. Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan nilai signifikansi, sehingga menunjukkan bahwa impulsivitas berperan secara signifikan terhadap *problem gambling*.

Selain itu, hasil analisis juga menunjukkan bahwa hubungan antara impulsivitas dan problem gambling berada pada kategori kuat. Nilai koefisien determinasi (*R Square*) menunjukkan bahwa impulsivitas mampu menjelaskan variasi perilaku problem gambling pada responden, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa impulsivitas memiliki peran yang signifikan terhadap *problem gambling* pada individu yang berada pada tahap *emerging adulthood* yang bermain judi online.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, Atika Dian Ariana, M.Sc., M.Psi., Psikolog sebagai dosen pembimbing penulis, keluarga, teman-teman, para partisipan penelitian, dan seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan artikel ilmiah.

DEKLARASI POTENSI TERJADINYA KONFLIK KEPENTINGAN

Muhammad Rysard Ramadhan dan Atika Dian Ariana tidak bekerja, menjadi konsultan, mempunyai saham, atau menerima dana dari perusahaan atau organisasi mana pun yang mungkin akan mengambil keuntungan dari diterbitkannya naskah ini.

PUSTAKA ACUAN

- Abbott, M. (2017). Gambling and gambling harm: A global perspective. *Current Addiction Reports*, 4(3), 307–315. <https://doi.org/10.1007/s40429-017-0151-4>
- Alaba-Ekpo, M., Afolabi, A., & Oladipo, S. (2024). Emotion regulation and gambling severity: A systematic review. *Journal of Behavioral Addictions*.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). American Psychiatric Publishing.
- Ardiansyah, R., & Nawangsari, N. A. F. (2025). Pengaruh impulsivitas terhadap kecanduan game online pada dewasa awal yang dimediasi perasaan kesepian (Skripsi). Universitas Airlangga.
- Arnett, J. J. (2000). Emerging adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties. *American Psychologist*, 55(5), 469–480, <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.5.469>
- Arnett, J. J. (2004). *Emerging adulthood: The winding road from the late teens through*

-
- the twenties. Oxford University Press.
- Arnett, J. J. (2007). Emerging adulthood: What is it and what is it good for? *Child Development Perspectives*, 1(2), 68–73.
<https://doi.org/10.1111/j.1750-8606.2007.00016.x>
- Billieux, J., Lagrange, G., Van der Linden, M., Lançon, C., Adida, M., & Jeanningros, R. (2012). Investigation of impulsivity in a sample of treatment-seeking pathological gamblers: A multidimensional perspective. *Psychiatry Research*, 198(2), 291–296.
<https://doi.org/10.1016/j.psychres.2012.01.001>
- Blaszczynski, A., & Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 97(5), 487–499.
<https://doi.org/10.1046/j.1360-0443.2002.00015.x>
- Browne, M., Langham, E., Rawat, V., Greer, N., Li, E., Rose, J., Rockloff, M., Donaldson, P., Thorne, H., Goodwin, B., & Best, T. (2019). Assessing gambling-related harm in Victoria. *Journal of Gambling Studies*, 35(1), 1–24.
<https://doi.org/10.1007/s10899-018-9794-3>
- Calado, F., & Griffiths, M. D. (2016). Problem gambling worldwide: An update and systematic review of empirical research (2000–2015). *Journal of Behavioral Addictions*, 5(4), 592–613. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.073>
- Casey, B. J., Jones, R. M., & Hare, T. A. (2008). The adolescent brain. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1124, 111–126.
<https://doi.org/10.1196/annals.1440.010>
- Clark, L., Boileau, I., & Zack, M. (2019). Neuroimaging of reward mechanisms in gambling disorder. *Nature Reviews Neuroscience*, 20(11), 615–628.
<https://doi.org/10.1038/s41583-019-0210-7>
- Cross, C. P., Copping, L. T., & Campbell, A. (2011). Sex differences in impulsivity: A meta-analysis. *Psychological Bulletin*, 137(1), 97–130,
<https://doi.org/10.1037/a0021591>
- Cyders, M. A., Littlefield, A. K., Coffey, S. F., & Karyadi, K. A. (2014). Examination of a short version of the UPPS-P impulsive behavior scale. *Addictive Behaviors*, 39(9), 1372–1376. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2014.02.013>
- Dalley, J. W., Everitt, B. J., & Robbins, T. W. (2011). Impulsivity, compulsivity, and top-down cognitive control. *Neuron*, 69(4), 680–694.
<https://doi.org/10.1016/j.neuron.2011.01.020>
- Delfabbro, P. (2013). Problem and pathological gambling: A conceptual review. *Clinical Psychology Review*, 33(3), 331–342. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2012.12.007>
- Derevensky, J. L., & Gupta, R. (2004). Adolescents with gambling problems: A synopsis of our current knowledge. *Electronic Journal of Gambling Issues*, 10,
<https://doi.org/10.4309/jgi.2004.10.3>
- Dowling, N. A., Merkouris, S. S., Greenwood, C. J., Oldenhof, E., Toumbourou, J. W., & Youssef, G. J. (2017). Early risk and protective factors for problem gambling: A systematic review and meta-analysis. *Clinical Psychology Review*, 51, 109–124.
<https://doi.org/10.1016/j.cpr.2016.10.008>
- Ferris, J., & Wynne, H. (2001). The Canadian problem gambling index: Final report. Canadian Centre on Substance Abuse.
- Floros, G. (2018). Gambling disorder in adolescents and young adults. *Journal of Gambling Studies*, 34(2), 425–444. <https://doi.org/10.1007/s10899-017-9713-8>
- Fortune, E. E., & Goodie, A. S. (2012). Cognitive distortions as a component of problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, 28(3), 473–488.
<https://doi.org/10.1007/s10899-011-9275-8>

-
- Gainsbury, S. M., Russell, A., Hing, N., Wood, R., Lubman, D., & Blaszczynski, A. (2020). The impact of internet gambling on gambling problems. *Addiction Research & Theory*, 28(5), 347–359. <https://doi.org/10.1080/16066359.2019.1634193>
- Ghozali, I. (2018). Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25 (Edisi ke-9). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hing, N., Russell, A. M., Gainsbury, S. M., & Blaszczynski, A. (2016). Characteristics and help-seeking behaviors of internet gamblers based on their classification of gambling problems. *Journal of Gambling Studies*, 32(2), 659–676. <https://doi.org/10.1007/s10899-015-9562-x>
- Hodgins, D. C., & Holub, A. (2015). Components of impulsivity in gambling disorder. *International Gambling Studies*, 15(3), 399–411.
- Ioannidis, K., Hook, R., Wickham, K., Grant, J. E., & Chamberlain, S. R. (2019). Impulsivity in gambling disorder: A meta-analysis. *Psychological Medicine*, 49(8), 1231–1245. <https://doi.org/10.1017/S0033291718003088>
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Billieux, J., & Potenza, M. N. (2020). Problematic online gaming and the COVID-19 pandemic. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(2), 184–186.
- Lesieur, H. R. (2014). *The chase: Career of the compulsive gambler*. Transaction Publishers.
- Mari, S., Casale, S., & Fioravanti, G. (2024). Emotion dysregulation and gambling behavior. *Journal of Behavioral Addictions*.
- Media Indonesia. (2024). Ini sebaran wilayah penjudi online terbanyak, Jawa Barat peringkat 1. <https://mediaindonesia.com/politik-dan-hukum/680940/ini-sebaran-wilayah-penjudi-online-terbanyak-jawa-barat-peringkat-1>
- National Research Council. (1999). *Pathological gambling: A critical review*. National Academy Press.
- Neuman, W. L. (2014). *Social research methods: Qualitative and quantitative approaches* (7th ed.). Pearson Education Limited.
- Pamungkas, A. R. K., & Palupi, L. S. (2024). Pengaruh kontrol diri terhadap problem gambling pada individu dewasa awal pemain judi online (Skripsi). Universitas Airlangga.
- Republik Indonesia. (1946). *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Republik Indonesia. (2008). *Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*.
- Republik Indonesia. (2016). *Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*.
- Richard, J. (2023). Understanding problem gambling. *Journal of Gambling Issues*.
- Richard, J., & Derevensky, J. (2017). Adolescent gambling problems and mental health. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 365–378. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.047>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Alfabeta.
- Sujarwadi, S. (2011). *Validitas dan reliabilitas instrumen penelitian*. Universitas Negeri Jakarta.
- Schellinck, T., & Schrans, T. (2004). Indicators of problem gambling behavior. *Journal of Gambling Studies*, 20(3), 231–250,

-
- <https://doi.org/10.1023/B:JOGS.0000040285.26375.9f>
- Secades-Villa, R., González-Roz, A., Fernández-Hermida, J. R., Martínez-Loredo, V., & Fernández-Artamendi, S. (2016). Impulsivity and gambling behavior in adolescents. *Journal of Gambling Studies*, 32(2), 495–507.
<https://doi.org/10.1007/s10899-015-9556-6>
- Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. Macmillan.
- Tempo. (2025). PPATK: Perputaran uang judi online 2025 mencapai Rp1.200 triliun.
<https://www.tempo.co/hukum/ppatk-perputaran-uang-judi-online-2025-mencapai-rp-1-200-triliun--1233401>
- van Holst, R. J., van den Brink, W., Veltman, D. J., & Goudriaan, A. E. (2010). Brain imaging studies in pathological gambling. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 34(1), 87–107. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2009.07.007>
- Velotti, P., Rogier, G., Beomonte Zobel, S., & Billieux, J. (2021). Associations between gambling disorder and emotion regulation. *Frontiers in Psychology*, 12, 643982.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.643982>
- Vitaro, F., Arseneault, L., & Tremblay, R. E. (1999). Impulsivity predicts problem gambling in low socioeconomic status adolescent males. *Addiction*, 94(4), 565–575. <https://doi.org/10.1046/j.1360-0443.1999.9445657.x>
- Whiteside, S. P., & Lynam, D. R. (2001). The five-factor model and impulsivity. *Personality and Individual Differences*, 30(4), 669–689.
[https://doi.org/10.1016/S0191-8869\(00\)00064-7](https://doi.org/10.1016/S0191-8869(00)00064-7)
- Wong, G., Zane, N., Saw, A., & Chan, A. K. (2013). Examining gender differences for gambling engagement and gambling problems among emerging adults. *Journal of Gambling Studies*, 29(2), 171–189. <https://doi.org/10.1007/s10899-012-9305-1>
- Yamin, R. A. (2025). Judi online: Faktor pemicu kekerasan dan perceraian. Info Singkat Komisi VIII DPR RI.
- Zuckerman, M. (2007). Sensation seeking and risky behavior. *American Psychological Association*. <https://doi.org/10.1037/11555-000>,