
ARTIKEL PENELITIAN

Peran *Lootbox Purchase* dalam Memediasi Pengaruh Gejala *Internet Gaming Disorder* terhadap Gejala *Gambling Disorder* pada Pemain *Online Game* di Indonesia

Rifqi Ishami Fasya & Berlian Gressy Septarini*

Fakultas Psikologi Universitas Airlangga

ABSTRAK

Lootbox merupakan fitur dalam *online game* yang memungkinkan pemain memperoleh item virtual secara acak melalui transaksi, dengan mekanisme yang menyerupai aktivitas perjudian. Kondisi ini dapat berkaitan dengan *internet gaming disorder* dan *gambling disorder* pada pemain *online game*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peran *lootbox purchase* dalam memediasi pengaruh *internet gaming disorder* terhadap *gambling disorder* pada pemain *online game* di Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan 100 responden yang dipilih berdasarkan rumus Lemeshow. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang telah melalui *expert judgement*, *forward* dan *back translation*, kemudian dianalisis menggunakan SPSS Hayes Process. Hasil menunjukkan bahwa 63% responden tidak mengalami gejala *internet gaming disorder*, 69% memiliki risiko rendah *lootbox purchase*, dan 80% tidak mengalami gejala *gambling disorder*. *Internet gaming disorder* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *lootbox purchase* dan *gambling disorder*, sedangkan *lootbox purchase* juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap *gambling disorder*. *Lootbox purchase* terbukti memediasi secara penuh (*full mediation*) pengaruh *internet gaming disorder* terhadap *gambling disorder*, ditunjukkan dengan pengaruh langsung *internet gaming disorder* terhadap *gambling disorder* yang menjadi tidak signifikan setelah *lootbox purchase* dimasukkan sebagai mediator.

Kata kunci: *lootbox purchase*, *internet gaming disorder*, *gambling disorder*, *online game*

ABSTRACT

Lootboxes are features in *online games* that allow players to obtain virtual items randomly through transactions, with mechanisms resembling gambling activities. This condition may be associated with *internet gaming disorder* and *gambling disorder* among *online game* players. This study aims to examine the role of *lootbox purchase* in mediating the effect of *internet gaming disorder* on *gambling disorder* among *online game* players in Indonesia. A quantitative approach was employed with 100 respondents selected using the Lemeshow formula. Data were collected through questionnaires that had undergone expert judgment, forward translation, and back translation, and were analyzed using SPSS Hayes PROCESS. The results showed that 63% of respondents did not experience symptoms of *internet gaming disorder*, 69% had a low risk of *lootbox purchase*, and 80% did not experience symptoms of *gambling disorder*. Nevertheless, *internet gaming disorder* had a positive and significant effect on both *lootbox purchase* and *gambling disorder*, while *lootbox purchase* also had a positive and significant effect on *gambling disorder*. Furthermore, *lootbox purchase* was found to fully mediate the effect of *internet gaming disorder* on *gambling disorder*, as the direct effect of *internet gaming disorder* on *gambling disorder* became non-significant after *lootbox purchase* was included as a mediator.

Keywords: *lootbox purchase*, *internet gaming disorder*, *gambling disorder*, *online*

PENDAHULUAN

Gambling Disorder merupakan salah satu gangguan perilaku adiktif (*behavioral addiction*) yang telah diakui sebagai gangguan kesehatan mental. Dalam Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders edisi kelima revisi teks (DSM-5-TR), Gambling Disorder didefinisikan sebagai pola perilaku berjudi yang persisten dan berulang sehingga menimbulkan gangguan atau penderitaan yang bermakna secara klinis (Basurte-Villamor dkk., 2026; Lucas dkk., 2024). Prevalensi *problem gambling* diperkirakan mencapai 1,9% dari populasi dunia (Miller, 2026), menunjukkan bahwa perjudian bermasalah menjadi isu kesehatan masyarakat di berbagai negara. Di Indonesia sendiri data pemerintah menunjukkan terdapat sekitar 8,8 juta masyarakat Indonesia yang terlibat dalam aktivitas judi *online* sepanjang tahun 2024, dengan sebagian besar berasal dari kelompok masyarakat berpenghasilan rendah (INP Polri, 2024). Kementerian Kesehatan juga telah menyatakan bahwa Indonesia telah memasuki fase darurat kecanduan judi seiring meningkatnya kasus perjudian, baik konvensional maupun daring, yang menimbulkan berbagai dampak kesehatan mental dan sosial (Kembaren & Mahdi, 2024).

Gambling Disorder dalam hal psikologis seseorang memiliki risiko lebih tinggi mengalami depresi, kecemasan, penyalahgunaan zat, konflik keluarga, kebangkrutan, hingga peningkatan risiko bunuh diri (Moreira dkk., 2023). Kementerian Kesehatan Republik Indonesia juga menjelaskan bahwa kecanduan judi dapat mengganggu fungsi otak yang berperan dalam pengendalian impuls, pengambilan keputusan, serta pemrosesan penghargaan (*reward processing*), sehingga menyebabkan individu semakin sulit menghentikan perilaku berjudi (Kembaren & Mahdi, 2024). Dampak multidimensional tersebut menjadikan *Gambling Disorder* sebagai salah satu isu kesehatan masyarakat yang perlu memperoleh perhatian dalam upaya pencegahan maupun intervensi dini.

Fenomena kemajuan teknologi mencerminkan peningkatan pada penetrasi penggunaan internet dan *smartphone*, yang juga telah mendorong pertumbuhan jumlah pemain *game* di seluruh dunia. Newzoo Global Games Market (2023) melaporkan data total pemain game global pada 2023 ada 3,381 miliar pengguna dengan kenaikan 6,3% dari tahun 2022. Lalu tahun 2023 pasar video game diproyeksikan mencapai pendapatan sebesar USD249,6 miliar atau setara dengan Rp3907,6 triliun dan akan terus bertumbuh 9,83% tahun 2027 mendatang (Rahayu, 2023). Survei telah dilakukan untuk melihat distribusi dari pemain *online game* di seluruh dunia dan hasilnya ada 80% individu yang aktif bermain *game*, 64% menonton konten *game*, dan 35% berpartisipasi dalam diskusi atau komunitas *game* (Stuart, 2026). Data yang tersedia menggambarkan gaming telah tertanam kuat dalam budaya *mainstream* dunia, pula Newzoo Global Games Market Report menjabarkan bahwasanya *gamer* konsol dan PC telah menghabiskan lebih dari \$25 per bulan untuk bermain *game* dan 31% pemain mencari *game* baru dan *game* yang sedang menjadi trend (Stuart, 2026).

Fenomena yang telah dielaborasi ini mengindikasikan *game* telah tumbuh menjadi bagian dari gaya hidup digital masyarakat meski *video game* dipandang kontradiktif, satu sisi dianggap memberi manfaat keterampilan kognitif dan hiburan (Chaarani dkk., 2022), di sisi lain juga dikritik karena berpotensi menimbulkan dampak negatif, seperti penurunan fungsi kognitif atau kecanduan (Laderer, 2023). *Game* seperti yang dijelaskan oleh Laderer (2023) dapat menyebabkan perilaku adiktif yang juga dikenal sebagai *Internet Gaming Disorder* (IGD). American Psychiatric Association menjelaskan bahwa IGD merupakan pola perilaku bermain *game* yang persisten dan berulang sehingga menyebabkan gangguan dalam kehidupan individu (Amin, 2025). Individu yang memiliki IGD dapat mengalami kesulitan mengontrol waktu bermain, atau memiliki dorongan bermain yang kompulsif, dan tetap bermain meskipun menimbulkan dampak negatif terhadap aktivitas sosial, akademik, maupun finansial (karena lebih memprioritaskan permainan di atas kepentingan lain), kemudian kecanduan *game* juga dapat

mengalami kecemasan berlebihan sehingga menyebabkan isolasi sosial dan *control impulsive* yang buruk, selain itu dapat membebani hubungan keluarga juga lingkungan sekitar (Chitra M.B dkk., 2023; Darmawan dkk., 2025; Ghosh, 2018).

Pertumbuhan jumlah pemain *game* yang melonjak signifikan telah menggiring model bisnis dalam industri *game* untuk bertransformasi. Jika sebelumnya beberapa *game* mengadopsi model *pay-to-play* yaitu pemain harus membeli *game* terlebih dahulu untuk dapat mengaksesnya, kini banyak pengembang beralih ke model *free-to-play*. Keunggulan *free-to-play* adalah pemain dapat mengunduh dan memainkan *game* secara gratis tanpa biaya awal yang mana sistem gratis ini dapat menjangkau basis pengguna yang lebih luas. Sistem *free-to-play* yang tidak memungut biaya di awal tetap menguntungkan bagi *developer* melalui monetasi di dalam *game* yaitu melalui *microtransaction* (Divya, 2024). Pergeseran dari *pay-to-play* ke *free-to-play* akhirnya mengubah cara pemain mengakses *game* yaitu memunculkan pola konsumsi baru dalam ekosistem *online game* yang semakin kompleks.

Berangkat dari fenomena aktivitas bermain *game* digital yang melonjak turut memunculkan dugaan adanya faktor risiko yang berasal dari dalam ekosistem permainan itu sendiri yaitu *lootbox* yang merupakan salah satu bentuk dari *microtransaction* dan dinilai memiliki mekanisme yang sama dengan sistem perjudian. *Lootbox* (atau dikenal juga sebagai *gacha*) merupakan peti virtual yang berisi item dalam *game* secara acak dan dapat diperoleh melalui pembelian (Drummond & Sauer, 2018). Sedang *microtransaction* sendiri merupakan sistem transaksi yang bisa menukarkan uang sungguhan dengan mata uang digital dalam *online game*, yang mana *microtransaction* ini banyak dijumpai dalam *game* gratis (*freemium*) (Chandler, 2020). *Microtransaction* dapat dilakukan untuk membeli berbagai *virtual item* (kostum karakter/*skin*, senjata, fitur tambahan, akses ke konten tertentu) yang sudah terbukti efektif mendorong pemain untuk melakukan pembelian secara berulang dalam jumlah kecil, yang jika diakumulasi dapat menghasilkan pendapatan yang besar bagi *game developer* (Antepencko dkk., 2022; Nielsen, 2020).

Maka dari itu karakteristik *lootbox* yang menyerupai perjudian menjadi salah satu faktor yang menjelaskan adanya hubungan positif antara *microtransaction* dan *gambling disorder* pada pemain *game* (Raneri dkk., 2022). Tang dkk. (2022) menjelaskan individu yang mengalami gangguan psikologis seperti stres dan kecemasan meningkatkan risiko seseorang menjadi penjudi bermasalah. Sehingga dari paparan Raneri dkk. (2022) juga Tang dkk. (2022) menjelaskan bahwa ada hubungan timbal balik (*reciprocal relationship*) antara penggunaan *lootbox* dan *gambling disorder*. Mekanisme *lootbox* yang berbasis probabilitas dapat memicu perilaku adiktif yang menyerupai perjudian. Pada kondisi lain faktor psikologis seperti stres dan kecemasan dapat mendorong individu untuk terus melakukan pembelian *lootbox* sebagai bentuk pelarian atau *coping mechanism* yang membentuk suatu siklus yang saling memperkuat (*reinforcing cycle*).

Bentuk monetisasi *lootbox* membuat pemain yang mengalami *internet gaming disorder* memiliki keterikatan emosional terhadap *game* sehingga terdorong melakukan pembelian *virtual item*, sebagaimana yang disebutkan dalam penelitian Hasanah dkk. (2022) bahwa *gaming disorder* berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif pembelian *virtual goods*, begitu juga dengan yang disampaikan dalam penelitian González-Cabrera dkk. (2024) bahwa *internet gaming disorder* memiliki hubungan yang signifikan dengan penggunaan *lootbox* bermasalah. Penggunaan *lootbox* semakin meluas dalam industri *game* dewasa ini sebagaimana Zendle dkk. (2020) menjelaskan ada lebih dari setengah permainan yang ada di Android Playstore dan Apple Appstore mengadopsi sistem *gacha*. Ada lebih dari 40% pemain *online game* dewasa dan lebih dari 30% pemain remaja pernah membeli *lootbox* (Montiel dkk., 2022), data ini menunjukkan tingkat partisipasi pemain *game* yang terlibat dalam pembelian *lootbox* bisa dikatakan cukup tinggi.

Keuntungan yang didapatkan *game developer* lewat *lootbox* tetap menciptakan kekhawatiran yaitu dari sisi perilaku pemain. Mekanisme *lootbox* memiliki kemiripan yang kuat dengan produk perjudian, seperti mesin slot (Drummond & Sauer, 2018). Individu yang melakukan pembelian *lootbox* memiliki kecenderungan lebih tinggi untuk mengalami gangguan perjudian (*gambling disorder*) (Wardle & Zendle, 2021) lantaran ketika pemain membeli *lootbox* artinya pemain mengeluarkan sejumlah uang tanpa mengetahui hasil yang akan diperoleh, sehingga seluruh proses bergantung pada probabilitas dan keberuntungan (von Meduna dkk., 2020). Ketidakpastian ini mendorong ekspektasi dan rasa penasaran yang dapat memicu pembelian berulang. Pendapatan dari *lootbox* jika meninjau dari sisi ekonomi juga sangat menguntungkan yang dibuktikan pada 2020 pendapatan perusahaan *video game* dari pembelian *lootbox* mencapai \$15 miliar (Smith, 2021).

Kawasan Asia-Pasifik menempati posisi sebagai wilayah dengan jumlah pemain *online game* terbesar di dunia dengan total mencapai sekitar 1,789 miliar pemain (Rahayu, 2023). Kawasan Asia Tenggara adalah salah satu kawasan yang masuk ke dalam Asia-Pasifik dan memiliki 277,2 juta pemain *game* pada tahun 2023 dan diproyeksikan meningkat menjadi 331,8 juta pemain pada tahun 2028. Di kawasan tersebut, Indonesia menjadi salah satu pasar *game* terbesar sekaligus tercepat pertumbuhannya (Research and Markets, 2024). Indonesia diperkirakan memiliki sekitar 185,2 juta *gamer*, sedangkan Vietnam sekitar 73,1 juta, Filipina 52,7 juta, dan Malaysia sekitar 20,1 juta (SportsHero, 2026). Pada tahun 2023 pasar *video game* di Indonesia diproyeksikan mencapai pendapatan sebesar USD 1,117 juta dan *online game* menjadi kontributor terbesar dengan nilai pasar mencapai USD 343 juta (Rahayu, 2023). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa Indonesia adalah pasar yang potensial dan lingkungan yang relevan untuk mengkaji praktik monetisasi *microtransaction* dan *lootbox*.

Hubungan antara *Internet Gaming Disorder* (IGD), perilaku pembelian *lootbox*, maupun *gambling disorder* dapat dijelaskan dari beberapa penelitian terdahulu yang sebelumnya telah ada. Penelitian Hasanah dkk. (2022) menunjukkan bahwa *gaming disorder* berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif dalam pembelian *virtual goods*, sedangkan Montiel dkk. (2022) menjelaskan ada hubungan positif yang signifikan antara keterlibatan dengan *lootbox* serta perilaku bermain *game* dan *gambling*. Raneri dkk. (2022) serta Tang dkk. (2022) menjelaskan adanya hubungan timbal balik antara penggunaan *lootbox* dan *gambling disorder*. Legault dkk. (2021) menjelaskan bahwa individu dengan *Internet Gaming Disorder* menunjukkan karakteristik neurokognitif yang serupa dengan gangguan perjudian, seperti rendahnya kontrol penghambatan, impulsivitas tinggi, dan kecenderungan pengambilan keputusan berisiko, yang menunjukkan bahwa keduanya dapat berkembang melalui mekanisme patologis yang serupa.

Penelitian mengenai hubungan antara *microtransaction* dengan *gambling disorder* telah beberapa kali dilakukan. Studi yang dilakukan oleh Gibson dkk. (2022) mendapati ada hubungan antara penggunaan *lootbox* dengan *problem gambling*. Penelitian oleh González-Cabrera dkk. (2023) juga menemukan bahwa *problematic use of lootbox* berperan sebagai variabel mediasi antara *internet gaming disorder* dan *online gambling disorder*. Keterbatasan penelitian dari Gibson dkk. dan González-Cabrera dkk. masih terbatas pada negara-negara Barat dan Eropa dengan karakteristik sosial, budaya, serta perilaku digital yang berbeda dengan Indonesia. Penelitian mengenai peran *lootbox purchase* sebagai mekanisme mediasi antara *internet gaming disorder* dan *gambling disorder* pada pemain *online game* di Indonesia masih terbatas. Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini menggunakan *lootbox purchase* untuk mengukur perilaku pembelian *lootbox* yang berpotensi meningkatkan risiko, tetapi belum tentu bersifat patologis. Perbedaan tersebut menjadi *research gap* yang mendasari pengujian peran *lootbox purchase* sebagai mediator antara *Internet Gaming Disorder* dan *Gambling Disorder* pada pemain *online game* di Indonesia.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tipe penelitian survei dan model asosiatif. Data dikumpulkan secara langsung dari responden melalui kuesioner untuk mengidentifikasi hubungan serta pengaruh antarvariabel yang diteliti. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh *Internet Gaming Disorder* terhadap *Gambling Disorder* baik secara langsung maupun tidak langsung melalui *Lootbox Purchase* sebagai variabel mediasi pada pemain *online game* di Indonesia. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara statistik dengan analisis *Hayes Process* menggunakan bantuan SPSS.

Partisipan

Populasi dalam penelitian ini adalah individu yang tinggal di Indonesia dan memiliki pengalaman bermain *online game* yang menyediakan fitur *lootbox* sebagai bentuk *microtransaction*. Karena jumlah populasi tidak diketahui secara pasti, maka penelitian ini menggunakan rumus Lemeshow dengan tingkat kepercayaan 95%, proporsi $p = 0,5$, dan *margin of error* sebesar 10%, sehingga diperoleh jumlah sampel minimal sebesar 96,04 responden yang kemudian dibulatkan menjadi 100 responden. Teknik pengambilan *sample* menggunakan *non-probability sampling* dengan metode *purposive sampling*. Kriteria partisipan meliputi: (1) individu yang pernah bermain *online game* yang memiliki fitur *lootbox*; (2) pernah melakukan pembelian *lootbox* minimal satu kali; (3) berusia minimal 18 tahun; dan (4) aktif bermain *game* dalam kurun waktu enam bulan terakhir.

Pengukuran

Penelitian ini menggunakan tiga variabel, yaitu *Internet Gaming Disorder* sebagai variabel independen, *Lootbox Purchase* sebagai variabel mediasi, dan *Gambling Disorder* sebagai variabel dependen. Variabel *Internet Gaming Disorder* diukur menggunakan *Internet Gaming Disorder Scale-Short Form* (IGDS9-SF) yang dikembangkan oleh Pontes dan Griffiths berdasarkan sembilan kriteria diagnostik DSM-5. Instrumen terdiri dari 9 aitem dengan skala Likert 1–5, mulai dari *never* hingga *very often*, dan memiliki Cronbach's Alpha sebesar 0,87 (Beranuy dkk., 2020). Variabel *Lootbox Purchase* diukur menggunakan *Risky Loot Box Index* (RLI) yang dikembangkan oleh Brooks dan Clark. Instrumen terdiri dari 12 aitem dengan skala Likert 1–5, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju, dan memiliki Cronbach's Alpha sebesar 0,86 (Brooks & Clark, 2019; Forsström dkk., 2022). Variabel *Gambling Disorder* diukur menggunakan *Online Gambling Diagnostic Questionnaire* (OGD-Q) yang dikembangkan berdasarkan *components model of addiction* oleh Mark D. Griffiths. Instrumen terdiri dari 12 aitem dengan skala Likert 1–5, mulai dari *never* hingga *everyday*, dan memiliki Cronbach's Alpha sebesar 0,94 (González-Cabrera dkk., 2020; Stavropoulos dkk., 2022).

Analisis Data

Analisis data dilakukan secara bertahap melalui analisis univariat dan multivariat. Analisis univariat digunakan untuk menggambarkan karakteristik variabel penelitian melalui statistik deskriptif berupa *mean*, standar deviasi, nilai minimum, dan maksimum dan kategorisasi variabel. Analisis multivariat dilakukan untuk menguji pengaruh langsung dan tidak langsung *Internet Gaming Disorder* terhadap *Gambling Disorder* melalui *Lootbox Purchase* sebagai variabel mediasi. Analisis mediasi dilakukan menggunakan PROCESS Macro for SPSS Model 4 yang dikembangkan oleh Andrew F. Hayes. Pengujian efek tidak langsung dilakukan menggunakan metode *bootstrapping* dengan 5.000 *bootstrap samples*. *Lootbox Purchase* dinyatakan memediasi hubungan antara *Internet Gaming Disorder* dan *Gambling Disorder* apabila *Bootstrapping Confidence Interval* tidak melewati angka 0. Pengujian hipotesis menggunakan taraf signifikansi 0,05 ($p < 0,05$).

HASIL PENELITIAN

Pada penelitian ini, responden berjumlah 100 pemain *online game* di Indonesia yang memenuhi kriteria penelitian. Berdasarkan jenis kelamin, sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 55 orang (55,0%), sedangkan responden perempuan berjumlah 45 orang (45,0%). Berdasarkan usia, mayoritas responden berada pada rentang usia 21–25 tahun yaitu sebanyak 57 orang (57,0%). Berdasarkan durasi bermain *game* per hari, mayoritas responden bermain selama 1–3 jam per hari yaitu sebanyak 58 orang (58,0%). Berdasarkan frekuensi membeli *lootbox*, mayoritas responden membeli sebanyak 1–2 kali dalam sebulan yaitu sebanyak 65 orang (65,0%).

Analisis deskriptif statistik dilakukan untuk memberikan gambaran umum mengenai data penelitian berdasarkan nilai minimum, maksimum, rata-rata (*mean*), dan standar deviasi dari masing-masing variabel penelitian. Variabel *Internet Gaming Disorder* memiliki nilai minimum sebesar 11 dan nilai maksimum sebesar 45 dengan rata-rata (*mean*) sebesar 21,47 serta standar deviasi sebesar 9,473. Variabel *Lootbox Purchase* memiliki nilai minimum sebesar 12 dan nilai maksimum sebesar 60 dengan rata-rata (*mean*) sebesar 27,36 serta standar deviasi sebesar 12,470. Variabel *Gambling Disorder* memiliki nilai minimum sebesar 12 dan nilai maksimum sebesar 60 dengan rata-rata (*mean*) sebesar 21,52 serta standar deviasi sebesar 13,726.

Berdasarkan hasil kategorisasi, mayoritas responden tidak mengalami gejala *Internet Gaming Disorder* (IGD), yaitu sebanyak 63 orang (63,0%), memiliki risiko *Lootbox Purchase* rendah sebanyak 69 orang (69,0%), dan tidak mengalami gejala *Gambling Disorder* sebanyak 80 orang (80,0%). Sementara itu, sebagian responden masih menunjukkan gejala IGD pada kategori rendah (20,0%) dan tinggi (17,0%), risiko *Lootbox Purchase* sedang (17,0%) dan tinggi (14,0%), serta gejala *Gambling Disorder* rendah (8,0%) dan tinggi (12,0%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara umum responden memiliki tingkat gejala IGD dan *Gambling Disorder* yang rendah serta risiko *Lootbox Purchase* yang relatif rendah.

Analisis mediasi dalam penelitian ini dilakukan menggunakan Process Macro Hayes Model 4 SPSS untuk menguji peran *Lootbox Purchase* dalam memediasi pengaruh *Internet Gaming Disorder* terhadap *Gambling Disorder* pada pemain *online game* di Indonesia. Diperoleh nilai *total effect* sebesar 1.197 dengan tingkat signifikansi 0.000 ($p < 0.05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa *Internet Gaming Disorder* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Gambling Disorder* pada pemain *online game* di Indonesia. Setelah variabel *Lootbox Purchase* dimasukkan ke dalam model, nilai *direct effect* *Internet Gaming Disorder* terhadap *Gambling Disorder* menurun menjadi 0.191 dengan tingkat signifikansi sebesar 0.086 ($p > 0.05$). Hasil pengujian *indirect effect* menunjukkan nilai koefisien sebesar 1.006 dengan interval kepercayaan *bootstrap* 95% berada pada rentang 0.749 hingga 1.253. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *Lootbox Purchase* secara signifikan memediasi pengaruh *Internet Gaming Disorder* terhadap *Gambling Disorder* pada pemain *online game* di Indonesia. Dapat disimpulkan bahwa *Lootbox Purchase* berperan sebagai mediator penuh (*full mediation*) dalam hubungan antara *Internet Gaming Disorder* dan *Gambling Disorder*.

DISKUSI

Internet Gaming Disorder (IGD) merupakan kondisi yang ditandai dengan kesulitan individu dalam mengendalikan aktivitas bermain *game* sehingga aktivitas tersebut menjadi prioritas dibandingkan aspek kehidupan lainnya. Perilaku bermain yang mengarah pada kondisi adiktif dapat menimbulkan berbagai konsekuensi negatif, termasuk meningkatkan kerentanan terhadap bentuk adiksi perilaku lain yang memiliki karakteristik serupa salah satunya *Gambling Disorder*. Hipotesis pertama (H1) yang menyatakan bahwa *Internet Gaming Disorder* berpengaruh signifikan terhadap *Gambling Disorder* pada pemain *online game* di Indonesia dinyatakan diterima. Meskipun hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa mayoritas responden tidak mengalami gejala *Internet Gaming Disorder* (63%) maupun *Gambling Disorder* (80%), hubungan yang signifikan mengindikasikan bahwa peningkatan gejala *Internet Gaming Disorder* tetap diikuti oleh peningkatan kecenderungan *Gambling Disorder*.

Pemain yang mengalami *Internet Gaming Disorder* menunjukkan karakteristik berupa kehilangan kontrol terhadap aktivitas bermain, dorongan bermain yang terus meningkat, kesulitan menghentikan

permainan, serta tetap bermain meskipun telah mengalami berbagai dampak negatif. Karakteristik tersebut memiliki kesamaan dengan mekanisme psikologis yang ditemukan pada *Gambling Disorder*, seperti perilaku kompulsif, pencarian sensasi (*sensation seeking*), impulsivitas, dan kesulitan mengendalikan dorongan untuk memperoleh *reward* (Bode dkk., 2026). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Raneri dkk. (2022) dalam studi *systematic review* yang menemukan bahwa terdapat hubungan positif antara *Internet Gaming Disorder* dan *Gambling Disorder* pada permainan yang melibatkan sistem *microtransaction* dan *lootbox*.

Hipotesis kedua (H2) yang menyatakan bahwa *Internet Gaming Disorder* berpengaruh signifikan terhadap *Lootbox Purchase* pada pemain *online game* di Indonesia dinyatakan diterima. Semakin tinggi tingkat gejala *Internet Gaming Disorder* yang dimiliki pemain, maka semakin tinggi pula kecenderungan melakukan pembelian *lootbox*. Meskipun hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa sebagian besar responden (69%) berada pada kategori risiko rendah dalam perilaku pembelian *lootbox*, hubungan yang signifikan mengindikasikan bahwa peningkatan gejala *Internet Gaming Disorder* tetap diikuti oleh meningkatnya kecenderungan melakukan pembelian *lootbox*.

Hasil penelitian juga dapat dijelaskan menggunakan *Skinner's Reinforcement Theory*, dimana perilaku cenderung diulang apabila diikuti oleh konsekuensi yang memberikan penguatan (*reinforcement*) (McLeod, 2025). Pada fitur *lootbox*, pemain memperoleh kesempatan mendapatkan hadiah secara acak sehingga setiap pembelian memberikan harapan memperoleh *item* yang bernilai atau langka. Mekanisme ini dikenal sebagai *variable ratio reinforcement schedule*, yaitu pola penguatan dengan pemberian hadiah yang tidak dapat diprediksi (Flayelle dkk., 2023; McLeod, 2025). Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan *systematic literature review* yang dilakukan oleh Yokomitsu dkk. (2021) yang menemukan bahwa individu dengan gejala *problem gaming* atau *Internet Gaming Disorder* cenderung memiliki tingkat pembelian *lootbox* yang lebih tinggi dibandingkan pemain yang tidak menunjukkan gejala tersebut.

Hipotesis ke-3 yang diasumsikan *Lootbox Purchase* berpengaruh signifikan terhadap *Gambling Disorder* diterima. Semakin tinggi kecenderungan melakukan pembelian *lootbox*, semakin tinggi pula kecenderungan *Gambling Disorder*. Meskipun mayoritas responden (69%) masih berada pada kategori risiko rendah dalam perilaku pembelian *lootbox* dan 80% tidak menunjukkan gejala *Gambling Disorder*, hubungan yang signifikan menunjukkan bahwa peningkatan perilaku pembelian *lootbox* tetap berkaitan dengan meningkatnya kecenderungan *Gambling Disorder*. *Lootbox Purchase* dapat dipahami sebagai salah satu mekanisme dalam *game* yang memiliki kemiripan struktural dengan perjudian, sehingga dapat meningkatkan risiko munculnya *Gambling Disorder* pada pemain *online game* di Indonesia.

Hipotesis keempat (H4) yang menyatakan bahwa *Lootbox Purchase* memediasi pengaruh *Internet Gaming Disorder* terhadap *Gambling Disorder* pada pemain *online game* di Indonesia dinyatakan diterima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Lootbox Purchase* berperan sebagai mediator dalam hubungan tersebut, sehingga pengaruh *Internet Gaming Disorder* terhadap *Gambling Disorder* tidak hanya terjadi secara langsung, tetapi juga melalui meningkatnya kecenderungan pemain *game* melakukan pembelian *lootbox*. Dengan demikian, *Lootbox Purchase* menjadi jalur perilaku yang menjelaskan bagaimana *Internet Gaming Disorder* dapat meningkatkan kerentanan terhadap *Gambling Disorder*. *Lootbox Purchase* dapat dikatakan memiliki peran penting dalam menjelaskan hubungan antara *Internet Gaming Disorder* dan *Gambling Disorder*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan mengenai pengaruh *Internet Gaming Disorder* terhadap *Gambling Disorder* dengan *Lootbox Purchase* sebagai variabel mediasi pada pemain *online game* di Indonesia, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden tidak mengalami gejala *Internet Gaming Disorder* (63%), memiliki risiko rendah dalam perilaku *Lootbox Purchase* (69%), dan *gamers* Indonesia tidak mengalami gejala *Gambling Disorder* (80%). *Internet Gaming Disorder* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Gambling Disorder* serta *Lootbox Purchase*, sedangkan *Lootbox Purchase*

berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Gambling Disorder*. Selain itu, *Lootbox Purchase* memediasi secara signifikan pengaruh *Internet Gaming Disorder* terhadap *Gambling Disorder*, dengan pengaruh langsung *Internet Gaming Disorder* terhadap *Gambling Disorder* menjadi tidak signifikan setelah memasukkan *Lootbox Purchase*, sehingga terjadi mediasi penuh (*full mediation*).

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Allah SWT, Berlian Gressy Septarini, M. Psych (Org), Ph.D., 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

Rifqi Ishami Fasya dan Berlian Gressy Septarini tidak bekerja, menjadi konsultan, memiliki saham, atau menerima dana dari perusahaan atau organisasi mana pun yang mungkin akan mengambil keuntungan dari diterbitkannya naskah ini.

PUSTAKA ACUAN

- Amin, D. (2025). Internet gaming disorder di kalangan remaja: Tinjauan pustaka tentang urgensi dan rekomendasi terapi. *Journal of Lifespan Development*, 2(5), 263–273. <https://doi.org/10.32524/jlsd.v2i5.1674>
- Antepencko, C., Rickey, S., Hibbets, A., & Rusk, J.-D. (2022, November 14). *Microtransactions and gambling in the video game industry*. <https://doi.org/10.32727/28.2023.9>
- Basurte-Villamor, I., Gomez-Talal, I., Vega, P., Azizsoltani, M., Gonzalez-Peñas, J., Ferre, F., & Szerman, N. (2026). Building a brief multidomain questionnaire for gambling dual disorder: Psychometric validation and RDoC-based dimensional structure. *International Journal of Methods in Psychiatric Research*, 35(2). <https://doi.org/10.1002/mpr.70078>
- Beranuy, M., Machimbarrena, J. M., Vega-Osés, M. A., Carbonell, X., Griffiths, M. D., Pontes, H. M., & González-Cabrera, J. (2020). Spanish validation of the Internet Gaming Disorder Scale–Short Form (IGDS9-SF): Prevalence and relationship with online gambling and quality of life. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(5), 1562. <https://doi.org/10.3390/ijerph17051562>
- Bode, E. L., Krasniqi, S., Rosenthal, A., Friedel, E., Schlagenhaut, F., & Sebold, M. (2026). When cues take the wheel: Cue-control across alcohol use disorder, binge-eating disorder, gambling disorder, and internet gaming disorder. *Frontiers in Psychology*, 17. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2026.1778384>
- Brooks, G. A., & Clark, L. (2019). Associations between loot box use, problematic gaming and gambling, and gambling-related cognitions. *Addictive Behaviors*, 96, 26–34. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.04.009>
- Chaarani, B., Ortigara, J., Yuan, D., Loso, H., Potter, A., & Garavan, H. P. (2022). Association of video gaming with cognitive performance among children. *JAMA Network Open*. <https://doi.org/10.1001/jamanetworkopen.2022.35721>
- Chandler, H. M. (2020). *The game production toolbox*. CRC Press. <http://taylorandfrancis.com>
- Chitra M. B., Trishala, D., Pandey, M. K., & Bhushan, G. (2023). Internet gaming disorder and its varied impacts on adolescent age group. *International Journal of Science and Research Archive*, 10(2), 170–173. <https://doi.org/10.30574/ijrsra.2023.10.2.0920>
- Darmawan, M. A., Kedel, M. P., & Ningsih, N. N. A. J. (2025). Dunia maya yang menelan nyata: Fenomena Internet Gaming Disorder. *Academia: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 5(4), 480–492. <https://jurnalp4i.com/index.php/academia>
- Divya, K. (2024). Monetization models in the gaming industry: A comparative analysis of in-game

- purchases, subscriptions, and free-to-play strategies. *International Journal for Multidisciplinary Research*, 6(1). <https://doi.org/10.36948/ijfmr.2024.v06i01.13817>
- Drummond, A., & Sauer, J. D. (2018). Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature Human Behaviour*, 2(8), 530–532. <https://doi.org/10.1038/s41562-018-0360-1>
- Flayelle, M., Brevers, D., King, D. L., Maurage, P., Perales, J. C., & Billieux, J. (2023). A taxonomy of technology design features that promote potentially addictive online behaviours. *Nature Reviews Psychology*, 2(3), 136–150. <https://doi.org/10.1038/s44159-023-00153-4>
- Forsström, D., Chahin, G., Savander, S., Mentzoni, R. A., & Gainsbury, S. (2022). Measuring loot box consumption and negative consequences: Psychometric investigation of a Swedish version of the Risky Loot Box Index. *Addictive Behaviors Reports*, 16, 100453. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2022.100453>
- Ghosh, A. (2018). Internet gaming disorder: Can game theory throw some light? *Indian Journal of Social Psychiatry*, 34(3), 197. https://doi.org/10.4103/ijsp.ijsp_27_18
- Gibson, E., Griffiths, M. D., Calado, F., & Harris, A. (2022). The relationship between videogame micro-transactions and problem gaming and gambling: A systematic review. *Computers in Human Behavior*, 131, 107219. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107219>
- González-Cabrera, J., Machimbarrena, J. M., Beranuy, M., Pérez-Rodríguez, P., Fernández-González, L., & Calvete, E. (2020). Design and measurement properties of the Online Gambling Disorder Questionnaire (OGD-Q) in Spanish adolescents. *Journal of Clinical Medicine*, 9(1), 120. <https://doi.org/10.3390/jcm9010120>
- González-Cabrera, J., Basterra-González, A., Ortega-Barón, J., Caba-Machado, V., Díaz-López, A., Pontes, H. M., & Machimbarrena, J. M. (2023). Loot box purchases and their relationship with Internet Gaming Disorder and Online Gambling Disorder in adolescents: A prospective study. *Computers in Human Behavior*, 143, 107685. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107685>
- González-Cabrera, J., Caba-Machado, V., Díaz-López, A., Jiménez-Murcia, S., Mestre-Bach, G., & Machimbarrena, J. M. (2024). The mediating role of problematic use of loot boxes between Internet Gaming Disorder and Online Gambling Disorder: Cross-sectional analytical study. *JMIR Serious Games*, 12. <https://doi.org/10.2196/57304>
- Hasanah, S. S. A., Hidayati, D. S., & Syakarofath, N. A. (2022). Kecenderungan gaming disorder dan perilaku konsumtif pembelian virtual goods pada pemain online game. *Gadjah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.22146/gamajop.56824>
- INP Polri. (2024, November). *8.8 million Indonesians engaged in online gambling in 2024: Coordinating Minister Budi Gunawan*. <https://inp.polri.co.id/>
- Kembaren, L., & Mahdi, M. (2024, July 23). *Bahaya kecanduan judi online bagi kesehatan jiwa*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Laderer, A. (2023). *Video games and mental health: The good and the bad*. Charlie Health. <https://www.charliehealth.com/post/video-games-and-mental-health>
- Legault, M. C. B., Liu, H. Z., & Balodis, I. M. (2021). Neuropsychological constructs in gaming disorders: A systematic review. *Current Behavioral Neuroscience Reports*, 8(3), 59–76. <https://doi.org/10.1007/s40473-021-00230-z>
- Lucas, I., Mora-Maltas, B., Granero, R., Demetrovics, Z., Ciudad-Fernández, V., Nigro, G., Cosenza, M., Rosinska, M., Tapia, J., Fernández-Aranda, F., & Jiménez-Murcia, S. (2024). Network analysis of DSM-5 criteria for gambling disorder: Considering sex differences in a large clinical sample. *European Psychiatry*, 67(1). <https://doi.org/10.1192/j.eurpsy.2024.22>
- McLeod, S. (2025, October 17). *Operant conditioning: What it is, how it works, and examples*. Simply Psychology.
- Miller, J. (2026, June 30). *Gambling addiction statistics*. AddictionHelp.com.

- Montiel, I., Basterra-González, A., Machimbarrena, J. M., Ortega-Barón, J., & González-Cabrera, J. (2022). Loot box engagement: A scoping review of primary studies on prevalence and association with problematic gaming and gambling. *PLoS ONE*, 17(1), e0263177. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0263177>
- Moreira, D., Azeredo, A., & Dias, P. (2023). Risk factors for gambling disorder: A systematic review. *Journal of Gambling Studies*, 39(2), 483–511. <https://doi.org/10.1007/s10899-023-10195-1>
- Nielsen, D. (2020). The moral economy of micro-transactions in digital games. *Baltic Screen Media Review*, 8(1), 92–110. <https://doi.org/10.2478/bsmr-2020-0009>
- Rahayu, A. (2023a). *Perkembangan industri game dunia, 48% pemainnya berasal dari Asia-Pasifik*. GoodStats. <https://goodstats.id/article/perkembangan-industri-game-dunia-48-pemainnya-berasal-dari-asia-pasifik-mLV0w>
- Rahayu, A. (2023b, November 9). *Perkembangan industri game dunia, 48% pemainnya berasal dari Asia-Pasifik*. GoodStats.
- Raneri, P. C., Montag, C., Rozgonjuk, D., Satel, J., & Pontes, H. M. (2022). The role of microtransactions in Internet Gaming Disorder and Gambling Disorder: A preregistered systematic review. *Addictive Behaviors Reports*, 15, 100415. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2022.100415>
- Research and Markets. (2024, September 17). *South East Asia video games research bundle 2024: Focus on market models and gamer behavior & market insights for Indonesia, Malaysia, Philippines, Singapore, Thailand, and Vietnam*. Yahoo Finance.
- SportsHero. (2026). *SportsHero Limited: Investor presentation & trading update*.
- Stavropoulos, V., Monger, K., Zarate, D., Prokofieva, M., & Schivinski, B. (2022). Online Gambling Disorder Questionnaire (OGD-Q): An item response theory examination. *Addictive Behaviors Reports*, 16, 100449. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2022.100449>
- Stuart, E. C. (2026, April 1). *Lebih dari 80% orang bermain game secara global*. Games.GG.
- Tang, A. C. Y., Lee, P. H., Lam, S. C., Siu, S. C. N., Ye, C. J., & Lee, R. L. T. (2022). Prediction of problem gambling by demographics, gaming behavior and psychological correlates among gacha gamers: A cross-sectional online survey in Chinese young adults. *Frontiers in Psychiatry*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2022.940281>
- Von Meduna, M., Steinmetz, F., Ante, L., Reynolds, J., & Fiedler, I. (2020). Loot boxes are gambling-like elements in video games with harmful potential: Results from a large-scale population survey. *Technology in Society*, 63, 101395. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2020.101395>
- Wardle, H., & Zendle, D. (2021). Loot boxes, gambling, and problem gambling among young people: Results from a cross-sectional online survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(4), 267–274. <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0299>
- Wijman, T., Chen, F., Buijsman, M., Wagner, M., Elliott, R., Reis, T., Gu, T., Kuzuhara, T., Simon, L. I., Koh, R.-W., Georgiou, S., & Zhou, D. (2023). *Newzoo global games market report*.
- Yokomitsu, K., Irie, T., Shinkawa, H., & Tanaka, M. (2021). Characteristics of gamers who purchase loot box: A systematic literature review. *Current Addiction Reports*, 8(4), 481–493. <https://doi.org/10.1007/s40429-021-00386-4>