Humanitas
Vol. 9 No. 3, Desember 2025, hal. 417 - 432 p-ISSN 2407-2532, e-ISSN 549-4325

Judi Slot Mematikan, Bagaimana Hubungan *Gambling Related Cognition* dan *Perceived Social Support* Dengan *Gambling Behavior*

Faradea Rahmatun[1], Nurul Isnaini[2], Annisa Fitriani[3]

[1,2,3]Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Bandar Lampung, Indonesia

e-mail: faradearahmatunn@gmail.com

Abstract

Online slot gambling is very hightighted issue today. Online slot gambling is played by many people, even children, and many are caught up in this online slot gambling game. This study aims to test the correlation between gambling-related cognition and perceived social support, which is predicted to correlate with gambling behavior. This study uses a quantitative approach with a correlational method. This study involved 361 online slot gambling players. Data analysis using Structural Equation Model-Partial Least Square (SEM-PLS). The hypothesis test results indicate that gambling-related cognition is positively correlated with gambling behavior, with t = 27.466 (t > 1.96) and p = 0.000 (p < 0.005), supporting the first hypothesis. However, perceived social support does not significantly correlate with gambling behavior, with t = 1.062 (t < 1.96) and p = 0.288 (p > 0.005), leading to the rejection of the second hypothesis. These findings can be a reference for further research with the same theme and can be used as a reference in developing interventions to reduce gambling behavior.

Keywords**:** *Gambling Behavior, Gambling Related Cognition, Perceived Social Support, Online Gambling.*

Abstrak

Judi slot online merupakan isu yang sangat disoroti saat ini. Judi slot *online* dimainkan oleh banyak kalangan bahkan anak-anak dan banyak yang terjerat dalam permainan judi slot *online* ini. Penelitian ini bertujuan untuk menguji hubungan *gambling related cognition* dan *perceived social support* yang diprediksi memiliki hubungan dengan *gambling behavior.* Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, Penelitian ini melibatkan 361 orang pemain judi slot *online.* Analisis data menggunakan *Sructural Equation Model-Partial Least Square* (SEM-PLS). Hasil uji hipotesis nilai t = 27.466 (t > 1.96) dan p =0.000 (p < 0.005) menunjukkan bahwa *gambling related cognition* memiliki hubungan positif dengan *gambling behavior*, sehingga hipotesis pertama diterima. Namun, *perceived social support* tidak berhubungan yang signifikan dengan *gambling behavior*, nilai t = 1.062 (t < 1.96) dan p = 0.288 (p > 0.005), sehingga hipotesis kedua ditolak. Temuan ini dapat menjadi referensi bagi riset lanjutan dengan tema yang sama dan dapat digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan intervensi untuk mengurangi perilaku perjudian.

Kata Kunci: *Gambling Behavior, Gambling Related Cognition, Perceived Social Support,* Judi *Online.*

I. Pendahuluan

Teknologi saat ini berkembang cepat dan semakin canggih, tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan teknologi membawa banyak hal baru di kehidupan masyarakat. Sekarang hampir semua hal terkait dengan internet. Misalnya, semua aktivitas seperti penjualan, penyediaan jasa, penggunaan media sosial, bahkan pencarian pekerjaan dan pendidikan saat ini dilakukan secara online. Internet saat ini telah menjadi kebutuhan dan bagian penting dalam kehidupan sehari-hari yang menyediakan akses komunikasi, pendidikan dan hiburan. Internet digunakan oleh semua kalangan baik anak-anak hingga lanjut usia (Kurniasanti, Assandi, Ismail, Nasrun, & Wiguna, 2019). Namun, dengan perkembangan internet yang semakin pesat, muncul juga banyak resiko penyalahgunaan internet, salah satunya dalam permainan perjudian *online* (Arsyan et al., 2023;

@2025 The Authors. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Non-Commercial 4.0 International License

Sulistyo & Ardjayeng, 2018). Perjudian saat ini telah dikembangkan di berbagai media, terutama perjudian menggunakan internet sehingga lebih mudah diakses dan dilakukan secara terang-terangan melalui aplikasi dan berbagai *website* serta masyarakat melihatnya sebagai cara untuk mendapatkan uang cepat, salah satu judi slot *online* (Guillou-Landreat et al., 2021).

Judi slot *online* telah mendapatkan perhatian dari masyarakat di Indonesia, terutama di kalangan remaja dan dewasa muda. Perhatian tersebut tidak hanya muncul karena meningkatnya partisipasi individu dalam aktivitas perjudian *online,* tetapi juga karena kekhawatiran Masyarakat, media dan pemerintah terhadap dampak negatif yang ditimbulkan. Fenomena ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk perilaku teman sebaya, strategi periklanan, dan lingkungan sosial-hukum. Promosi slot *online*, terutama di media sosial, telah menarik banyak pemain, beriklan di media sosial telah efektif dalam memikat individu untuk terlibat dalam perjudian online, menyoroti daya pikat potensi hadiah (Alfian K, 2024) . Perjudian slot *online* adalah bentuk taruhan yang menggunakan mesin elektronik yang berfungsi memutar gulungan dan mencocokkan simbol untuk hadiah uang potensial, difasilitasi melalui platform internet (Rusmiyanto, 2024). Slot *online* merupakan versi digital dan lebih modern dari mesin slot tradisional, memungkinkan pemain untuk memutar gulungan dan memenangkan hadiah berdasarkan kombinasi symbol pada mesin slot digital, yang bertujuan untuk mencocokkan simbol untuk pembayaran, tetapi itu menimbulkan risiko keuangan yang signifikan dan tantangan moral.

Menurut data dari Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), pada Juli 2024 terdapat 4 juta orang tercatat sebagai pemain judi *online* di Indonesia. Jumlah transaksi judi *online* di Indonesia terdapat 168 juta transaksi judi *online* dengan total perputaran dana mencapai Rp. 327 triliun sepanjang 2023. total transaksi mencapai 517 triliun sejak 2017. Pengguna Judi slot *online* bukan hanya kalangan usia dewasa tetapi juga melibatkan anak-anak dibawah usia 10 tahun mencapai 80.000 orang dengan total 2% dari jumlah permainan dan 11% berusia 10-20 tahun sebanyak 440.000 orang. Fenomena ini menunjukkan bahwa perjudian online tidak hanya melibatkan jumlah transaksi yang besar, tetapi juga berdampak luas pada berbagai kelompok usia, termasuk anak-anak dan remaja. Perjudian online berdampak negatif terutama ketika perilaku tersebut berkembang menjadi kecanduan yang tidak terkontrol, sehingga menimbulkan kerugian finansial dan gangguan fungsi psikologis.

Gambling behavior merupakan perilaku menyimpang sosial yang dapat menyebabkan banyak masalah sosial serta dapat memberikan dampak negatif terhadap individu yang melakukan perjudian (Nurjannah, 2021). *Gambling behavior* di berbagai kalangan meningkat menjadi masalah perjudian yang disebabkan oleh kepercayaan yang tidak rasional, dan perubahan lingkungan, serta dapat menyebabkan kerugian yang signifikan, mempengaruhi kesejahteraan finansial, sosial, dan psikologis (Kapukotuwa et al., 2023; Pfund et al., 2023). Dampak permainan

judi *online* yang cenderung mengarah pada hal negatif yang dapat membuat penjudi memiliki kecenderungan adiksi terhadap judi *online,* yang membuat penjudi memiliki keyakinan bahwa kekalahan yang diperoleh bukanlah kekalahan melainkan dianggap hampir menang sehingga terus memiliki keyakinan akan menang (Aprilia, et al., 2023). Hal ini terjadi karena adanya kepercayaan yang tidak rasional, yang membuat individu melebih-lebihkan kendali dan peluang keberhasilannya. Dengan demikian, *gambling behavior* menjadi bermasalah ketika perilaku tersebut berkembang menjadi kompulsif dan tidak terkontrol, sehingga mengarah pada adiksi yang merugikan berbagai aspek kehidupan individu.

Kepercayaan yang tidak rasional mengenai peluang menang, kemampuan untuk mengontrol hasil dari permainan keberuntungan atau keyakinan untuk menang yang dapat mempengaruhi perilaku perjudian dan dapat memperkuat kecanduan dalam masalah perjudian, hal ini disebut *gambling related cognition* (Fortune & Goodie, 2012; Raylu & Oei, 2004). *Gambling related cognition* di kalangan penjudi menunjukkan efek prediktif yang signifikan terhadap gangguan perjudian, Misalnya ilusi kontrol dan kekeliruan penjudi menggambarkan keyakinan seorang penjudi terhadap dirinya atau kemungkinan kesuksesan pribadinya yang tidak dapat dibenarkan (Ledgerwood et al., 2020). Keyakinan irasional ini terbentuk melalui proses distorsi kognitif, yaitu Studi menunjukkan bahwa distorsi kognitif dapat memprediksi hingga 34.5% dari varians dalam kecanduan judi, menyoroti peran penting mereka dalam memahami perilaku, *gambling related cognition* mengacu pada keyakinan dan pola pikir yang keliru mempengaruhi perilaku perjudian (Muela, Navas, & Perales, 2021).

Gambling-related cognition memiliki efek prediktif signifikan terhadap gangguan perjudian. Distorsi kognitif seperti ilusi kontol dan kekeliruan penjudi membuat penjudi meyakini bahwa mereka dapat mempengaruhi hasil perjudian, padahal hasilnya bersifat acak (Ledgerwood et al., 2020). Keyakinan irasional ini muncul karena kemenangan yang terjadi secara tidak terduga memperkuat persepsi salah bahwa keberhasilan dapat diusahakan. Akibatnya, penjudi menafsirkan kekalahan sebagai "hampir menang" dan terus berjudi untuk mengejar kemenangan berikutnya. Distorsi kognitif semacam ini terbukti berkontribusi signifikan terhadap peningkatan perilaku adiktif dalam perjudian (Muela, Navas, & Perales, 2021).

Kepercayaan yang keliru mengenai peluang menang dan kendali atas hasil perjudian, berperan penting dalam memicu dan memperkuat perilaku perjudian. Namun, faktor lain seperti dukungan sosial juga memiliki pengaruh terhadap perilaku perjudian, dalam hal ini *perceived social support* dapat berfungsi sebagai faktor pelindung yang membantu individu mengatasi tekanan psikologis akibat perjudian serta mendukung proses pemulihan dari masalah perjudian. *Perceived social support* merupakan persepsi individu mengenai sejauh mana mereka merasa

@2025 The Authors. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Non-Commercial 4.0 International License

mendapatkan dukungan dari orang-orang terdekat, seperti keluarga, teman, dan komunitas (Zimet et al., 1988; Lu et al., 2023). Dukungan sosial yang tinggi umumnya memberikan efek protektif terhadap stres dan meningkatkan kesejahteraan psikologis individu. Dalam konteks perjudian, *perceived social support* berperan penting sebagai faktor pelindung yang dapat membantu individu mengurangi frekuensi berjudi dan memulihkan diri dari perilaku perjudian bermasalah (Bickl et al., 2024). Hal ini karena dukungan emosional dan sosial dari lingkungan dapat memperkuat regulasi diri, meningkatkan kontrol impuls, serta mengurangi kebutuhan individu untuk mencari pelarian melalui aktivitas berjudi.

Berdasarkan penelitian terdahulu *gambling related cognition* secara signifikan berkontribusi pada kecanduan judi, mempengaruhi perilaku dan proses pengambilan keputusan yang terkait dengan taruhan dan penilaian risiko (Esparza-Reig et al., 2023). Penelitian yang dilakukan oleh Yokumitsu et al (2019) menyatakan adanya hubungan antara *gambling related cognition* terutama ekspektasi judi dengan perilaku perjudian. Selain itu, penelitian terdahulu mengenai *perceived social support,* Penelitian menunjukkan bahwa *perceived social support* yang lebih tinggi dapat mempengaruhi berkurangnya frekuensi dan intensitas perjudian, serta lebih sedikit masalah terkait perjudian (Bickl et al., 2024). Perjudian secara signifikan terkait dengan *perceived social support* menunjukkan bahwa dukungan sosial yang berkurang dapat berkontribusi pada peningkatan perilaku perjudian (Aguocha & Uwakwe, 2023). *Perceived social support* berperan dalam menyediakan sumber emosi positif, rasa diterima, dan strategi koping adaptif yang dapat mengurangi kebutuhan individu untuk mencari pelarian melalui perjudian. Sebaliknya, rendahnya dukungan sosial dapat memicu perasaan kesepian dan stres yang membuat individu lebih rentan menggunakan perjudian sebagai bentuk pelarian emosional.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan adanya hubungan *gambling related cognition* dan *perceived social support* terhadap *gambling behavior*, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji hubungan tersebut dalam konteks yang berbeda, yaitu pada pengguna judi slot *online* di Indonesia. Selain itu, penelitian mengenai *gambling behavior* pada pengguna judi slot *online* masih relatif terbatas di Indonesia, khususnya menguji hubungan *perceived social support* terhadap *gambling behavior* pada pengguna judi slot *online.*

Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian terdahulu, penelitian ini mengajukan dua hipotesis sebagai berikut: Hipotesis 1 (H1): *Gambling-related cognition* memiliki hubungan positif dan signifikan dengan *gambling behavior* pada pemain judi slot online.Hipotesis 2 (H2): *Perceived social support* memiliki hubungan yang signifikan dengan *gambling behavior* pada pemain judi slot online.

II. Metode Penelitian

Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis data *structural equation modelling* (SEM) mengkaji hubungan antar variabel penelitian. Terdapat tiga variabel yang diteliti yaitu *Gambling behavior* sebagai variabel terikat dan *gambling related cognition* dan *perceived social support* sebagai variabel bebas.

Populasi dan Sampel

Penelitian ini melibatkan 361 partisipan pemain judi slot *online* warga negara Indonesia yang direkrut menggunakan metode *sampling purposive non-probability* dengan rentan usia 18-40 tahun serta pernah atau sedang bermain judi slot *online*. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara daring menggunakan kuesioner berbasis *Google Form.* Tautan kuesioner disebarkan melalui media sosial seperti *WhatsApp* dan *Instagram* untuk menjangkau responden sesuai dengan kriteria penelitian yang berlangsung dari 23 Juli 2024 sampai 19 September 2024. Semua peserta setuju untuk berpartisipasi dalam penelitian ini sesuai dengan formulir persetujuan, peserta diberitahu tentang penelitian dan hak-hak mereka sebagai peserta, termasuk sifat sukarela partisipasi dan kerahasiaan data. Data demografis partisipan pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel I.

Tabel I. Data Demografis Partisipan

Karakteristik	Frekuensi	Presentase (%)
Jenis Kelamin		
Laki-laki	357	98,89%
Perempuan	4	1,11%
Usia		
18-24 Tahun	245	67,86%
25-32 Tahun	78	21,60%
33-40 Tahun	38	10,53%
Pendidikan		
SMP	22	6,09%
SMA/SMK	255	70,63%
D3	4	1,10%
D4/S1	78	21,60%
S2	2	0,55%
Lama Bermain Judi Slot *Online*		
<1 Tahun	99	27,42%
1 Tahun	169	46,81%
>1 Tahun	93	25,76%

Alat Ukur Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan tiga instrumen, yaitu *canadian problem gambling index* (CPGI), *the gambling related cognition scale* (GRCS) dan *multidimensional scale of perceived social support* (MSPSS). Kami mengadaptasi *canadian problem gambling index* (CPGI) yang

@2025 The Authors. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Non-Commercial 4.0 International License

dikembangkan oleh Ferris dan Wyne (2001) mengenai tingkat keparahan perilaku perjudian pada individu dengan empat aspek yang diteliti, yaitu: *gambling involvement, problem gambling behavior, adverse consequences* dan *problem gambling correlates* ke dalam versi bahasa Indonesia. Skala ini terdiri dari 31 aitem. Selain itu kami juga mengadaptasi *the gambling related cognition scale* (GRCS) yang dikembangkan oleh Raylu dan Oei (2004) mengenai kognisi terkait perjudian dengan lima aspek yang diteliti, yaitu: *illusion of control, predictive control, interpretative bias, gambling expectancies* dan *inability to stop gambling* ke dalam versi bahasa Indonesia. Skala ini terdiri dari 23 aitem.

Proses adaptasi dilakukan di mana penerjemahan awal dilakukan oleh peneliti dengan latar belakang psikologi, kemudian hasil terjemahan dikaji ulang dan diterjemahkan kembali ke bahasa asli oleh ahli bahasa yang memahami terminologi psikologi untuk memastikan kesetaraan makna dan konteks budaya. Selanjutnya, hasil adaptasi dievaluasi oleh tiga orang *expert judgment* yang memiliki keahlian di bidang psikologi dan psikometri untuk menilai kesesuaian isi, kejelasan butir, serta relevansi budaya instrumen sebelum digunakan dalam pengumpulan data. Selanjutnya untuk *perceived social support* kami menggunakan skala *multidimensional scale of perceived social support* versi bahasa Indonesia oleh Sulistiani, Fajrianthi dan Kristiana (2022), skala asli didasarkan pada kerangka kerja Zimet, Dahlem, Zimet dan Karley (1988), yang terdiri dari tiga aspek, yaitu: *family support, friends support* dan *special person support.* Skala ini terdiri dari 12 aitem.

Semua instrumen dalam penelitian ini menggunakan skala Likert empat poin: Sangat Setuju/Sangat Sering (4), Setuju/Sering (3), Tidak Setuju.Tidak Sering (2), dan Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Sering (1). Skor dibalik untuk aitem yang tidak menguntungkan. Skor total yang lebih tinggi menunjukan *gambling behavior, gambling related cognition,* dan *perceived social support* yang lebih tinggi dan sebaliknya.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan *Structural Equation Model-Partial Least Square* (SEM-PLS) yang bertujuan mengkaji hubungan antar variabel. Terdapat dua tahapan dalam analisis data menggunakan SEM-PLS, yaitu evaluasi *outer model* dan uji *inner model* (uji hipotesis). Menurut Hair & Alamer (2022) Evaluasi *outer model* dilakukan dengan menguji validitas konvergen, validitas diskriminan, dan reliabilitas variabel penelitian. Nilai *loading factor* digunakan untuk menguji validitas konvergen, nilai *loading factor* harus >0.4 untuk valid dalam mengukur konstruknya (Hair et al., 2016). Selanjutnya uji validitas diskriminan dilakukan dengan meninjau nilai *cross loading*. Jika nilai *cross loading* masing-masing indikator terhadap konstruknya lebih besar dari nilai *cross loading* indikator variabel lain, variabel tersebut dianggap

memiliki validitas diskriminan yang baik (Hair Joseph F et al., 2021). Selanjutnya untuk menguji hipotesis dilakukan dengan menggunakan metode *bootstrapping* pada aplikasi SmartPLS 4.0. hipotesis diterima jika nilai p-value <0.05 dan nilai t-statistik >1.96 (Ghozali & Latan, 2015; Hair et al., 2021).

III. Hasil Penelitian dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

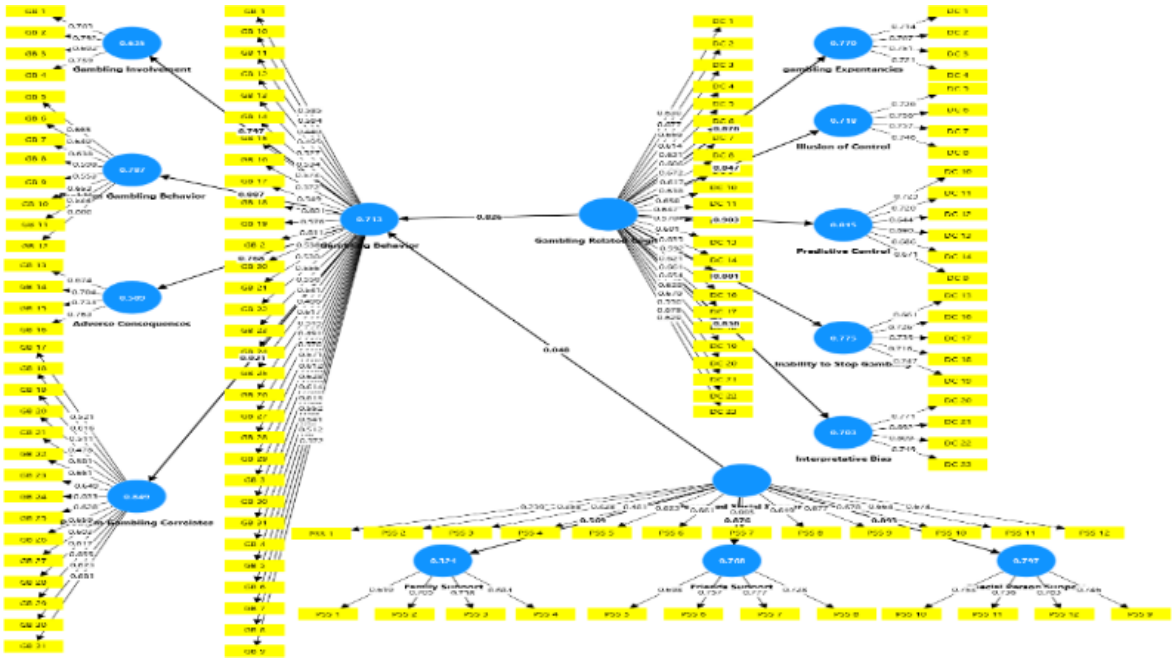
Evaluasi Outer Model

Evaluasi *outer model* menggunakan aplikasi SmartPLS 4.0. Hasil Evaluasi *outer model* dapat dilihat pada Gambar 1.

Validitas Konvergen

Uji validitas konvergen bertujuan untuk memastikan bahwa indikator variabel memiliki kemampuan untuk menunjukkan variabel laten. Setiap indikator memiliki nilai rata-rata, yang menentukan nilai masing-masing indikator. Selanjutnya, nilai tersebut diuji validitas konvergennya dengan menggunakan algoritma PLS. Untuk menjadi valid dalam mengukur konstruknya, setiap indikator harus memiliki nilai faktor pengisian > 0,4 (Hair, et al., 2016) . Skor hasil pengujian validitas konvergen dapat dilihat pada Tabel 2.

Pada Tabel 2 dapat diketahui semua variabel *gambling behavior* (GB), *gambling related cognition* (GRC), dan *perceived social support* (PSS) memiliki nilai *loading factor* >0,4, hal ini menunjukan semua indikator valid.



Gambar 1. *Evaluasi Outer Model*

@2025 The Authors. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Non-Commercial 4.0 International License

Tabel II. Hasil Uji Validitas Konvergen

Variabel	Nilai *Loading Factor*	Keterangan
Gambling Behavior	0.478 – 0.792	Valid
Gambling Related Cognition	0.671 – 0.809	Valid
Perceived Social Support	0.619 – 0.783	Valid

Validitas Diskriminan

Pengujian validitas diskriminan dilakukan bertujuan untuk mengetahui setiap indikator variabel berbeda. Uji validitas diskriminan menggunakan nilai *cross loading*. Jika indikator mempunyai nilai *cross loading* yang lebih besar pada konstruk yang dituju daripada nilai *cross loading* indikator lainnya, indikator tersebut dapat dianggap memiliki perbedaan dengan indikator variabel lainnya (Hair Joseph F et al., 2021). Pada penelitian ini nilai *cross loading* setiap konstruk lebih besar daripada indikator *cross loading* lainnya. Hasil uji validitas diskriminan dapat dilihat pada tabel III.

Tabel III. Hasil Uji Validitas Diskriminan

	Gambling Behavior	**Gambling Related Cognition**	**Perceived Social Support**
GB 1	**0.585**	0.503	0.240
GB 2	**0.611**	0.535	0.187
GB 3	**0.517**	0.422	0.135
GB 4	**0.614**	0.519	0.221
GB 5	**0.613**	0.479	0.199
GB 6	**0.552**	0.457	0.113
GB 7	**0.541**	0.451	0.244
GB 8	**0.512**	0.591	0.176
GB 9	**0.572**	0.521	0.194
GB 10	**0.594**	0.528	0.188
	Gambling Behavior	**Gambling Related Cognition**	**Perceived Social Support**
GB 11	**0.440**	0.297	0.239
GB 12	**0.495**	0.433	0.188
GB 13	**0.527**	0.395	0.180
GB 14	**0.534**	0.404	0.185
GB 15	**0.573**	0.446	0.265
GB 16	**0.572**	0.430	0.290
GB 17	**0.549**	0.547	0.216
GB 18	**0.601**	0.547	0.232
GB 19	**0.576**	0.452	0.201
GB 20	**0.538**	0.432	0.168
GB 21	**0.530**	0.433	0.109
GB 22	**0.556**	0.439	0.182
GB 23	**0.550**	0.450	0.211
GB 24	**0.541**	0.459	0.172
GB 25	**0.496**	0.416	0.173
GB 26	**0.617**	0.556	0.202
GB 27	**0.515**	0.493	0.186
GB 28	**0.491**	0.437	0.185
GB 29	**0.570**	0.503	0.140
GB 30	**0.612**	0.514	0.254
GB 31	**0.628**	0.570	0.134
GRC 1	0.539	**0.630**	0.250
GRC 2	0.580	**0.677**	0.247
GRC 3	0.549	**0.669**	0.200

GRC 4	0.480	**0.614**	0.230
GRC 5	0.555	**0.631**	0.179
GRC 6	0.489	**0.606**	0.250
GRC 7	0.540	**0.672**	0.249
GRC 8	0.489	**0.617**	0.258
GRC 9	0.473	**0.618**	0.272
GRC 10	0.556	**0.658**	0.314
GRC 11	0.544	**0.647**	0.279
GRC 12	0.523	**0.570**	0.231
GRC 13	0.512	**0.601**	0.288
GRC 14	0.546	**0.635**	0.267
GRC 15	0.477	**0.592**	0.197
GRC 16	0.535	**0.621**	0.148
GRC 17	0.560	**0.661**	0.210
GRC 18	0.555	**0.654**	0.222
GRC 19	0.548	**0.628**	0.183
GRC 20	0.555	**0.670**	0.195
GRC 21	0.493	**0.550**	0.150
GRC 22	0.592	**0.679**	0.228
GRC 23	0.559	**0.629**	0.239
PSS 1	-0.015	-0.011	**0.239**
PSS 2	0.079	0.092	**0.358**
PSS 3	0.108	0.116	**0.428**
PSS 4	0.087	0.068	**0.481**
PSS 5	0.248	0.260	**0.623**
PSS 6	0.289	0.351	**0.661**
PSS 7	0.269	0.271	**0.663**
PSS 8	0.277	0.276	**0.649**
PSS 9	0.225	0.215	**0.677**
PSS 10	0.246	0.236	**0.678**
PSS 11	0.240	0.252	**0.664**
PSS 12	0.192	0.217	**0.674**

Reliabilitas

Reliabilitas dalam penelitian ini ditunjukan oleh nilai reliabilitas komposit dan cronbach's alpha N menentukan reliabilitas penelitian ini. Jika nilai reliabilitas komposit dan cronbach's alpha melebihi 0,7, variabel tersebut dianggap memiliki reliabilitas yang baik (Hair Joseph F et al., 2021). Hasil pengujian reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 4.

Berdasarkan pengujian reliabilitas, dapat disimpulkan bahwa variabel *gambling behavior*, *gambling related cognition* dan *perceived social support* telah memiliki reliabilitas yang baik, sehingga dapat dilanjutkan untuk melakukan pengujian hipotesis.

Tabel IV. *Hasil Uji Reliabilitas*

Variabel	Nilai Cronbach's Alpha	Nilai Reliabilitas Komposit	Keterangan
Gambling Behavior	0.926	0.933	Reliabel
Gambling Related Cognition	0.932	0.939	Reliabel
Perceived Social Support	0.814	0.854	Reliabel

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan metode *bootstrapping* yang bertujuan untuk menghasilkan estimasi distribusi sampling dengan menggunakan sampel data

@2025 The Authors. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Non-Commercial 4.0 International License

yang tersedia. Metode ini memungkinkan pengujian hipotesis dilakukan tanpa mengambil distribusi tertentu, yang menghasilkan hasil yang lebih akurat. Dengan menggunakan SmartPLS 4.0 untuk uji hipotesis, hipotesis dapat diterima jika nilai t-statistik (T) >1.96 dan nilai P-value (P) < 0.05 (Hair Joseph F et al., 2021). Tabel 5 menunjukkan hasil hipotesis penelitian dan Nilai R Square.

Tabel V. *Hasil Uji Hipotesis Penelitian dan Nilai R Square*

	Sampel Asli	Rata-rata Sampel	Standar Deviasi	T-Statistik	P Values	Ket
GR → GB	0.826	0.824	0.030	27.466	0.000	H1 Diterima
PSS → GB	0.048	0.048	0.045	1.062	0.288	H2 Ditolak
Nilai R Square (GB)	0.713					
Nilai Adjusted R Square (GB)	0.711					

Berdasarkan hasil uji hipotesis, hipotesis 1 dapat diterima. Hipotesis 1 memperoleh nilai t-statistik >1.96 dan nilai p-value <0.05. hal ini membuktikan bahwa *gambling related cognition* memiliki hubungan yang positif dan signifikan dengan *gambling behavior* pada pemain judi slot *online.* Namun dalam penelitian ini hipotesis 2 ditolak karena nilai t-statistik <1.96 dan nilai p-value >0.05. Ini membuktikan bahwa *perceived social support* tidak memiliki hubungan dengan *gambling behavior* pada pemain judi slot *online.*

Koefisien determinasi atau R Square merupakan cara untuk menilai seberapa besar konstruk endogen dapat dijelaskan oleh konstruk eksogen. Nilai R Square >0.75 menunjukan bahwa model kuat, >0.50 menunjukan model moderat dan >0.25 menunjukan model lemah (Hair et al., 2021). Nilai R Square variabel *gambling behavior* sebesar 0,713 dengan *adjusted R Square* sebesar 0,711 menunjukkan bahwa 71,1% bahwa variasi pada *gambling behavior* dijelaskan oleh kedua variabel *gambling-related cognition* dan *perceived social support*, sedangkan 28,9% sisanya dijelaskan oleh faktor lain di luar model penelitian. Meskipun demikian, hasil uji koefisien jalur menunjukkan bahwa hanya *gambling-related cognition* yang berhubungan signifikan terhadap *gambling behavior*, sedangkan *perceived social support* tidak menunjukkan hubungan yang signifikan, dengan demikian, nilai R Square 0.713 menunjukkan model moderat.

3.2 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menguji hubungan antara *gambling related cognition* dan *perceived social support* dengan *gambling behavior* pada pemain judi slot *online.* Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan, hipotesis yang diajukan mengenai terdapat hubungan antara *gambling related cognition* dengan *gambling behavior* pada pemain judi slot *online* dapat diterima. Artinya semakin tinggi tingkat *gambling related cognition* maka semakin tinggi pula

tingkat *gambling behavior* pada penjudi slot *online.* Sebaliknya berdasarkan uji hipotesis yang diajukan mengenai terdapat hubungan antara *perceived social support* dengan *gambling behavior* pada pemain judi slot *online* ditolak. Artinya *perceived social support* tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan *gambling behavior* pada pemain judi slot *online*

Hipotesis pertama pada penelitian ini menunjukan hasil bahwa *gambling related cognition* memiliki hubungan yang signifikan dengan *gambling behavior* pada pemain judi slot *online.* Hal ini sejalan dengan temuan sebelumnya menunjukan bahwa keyakinan kognitif yang tidak rasional, seperti ilusi kontrol dan ekspektasi kemenangan serta kepercayaan diri dalam memprediksi hasil mendorong individu untuk terus berjudi meskipun menghadapi kekalahan dan kerugian serta berkontribusi pada perilaku perjudian yang bermasalah (Brooks, Ferrari, & Clark, 2020; Yokomitsu et al., 2019). Pemain judi slot *online* cenderung memiliki kognisi terkait perjudian yang kuat yang dapat menyebabkan peningkatan keparahan perilaku judi, dimana mereka percaya bahwa kekalahan hanya bagian dari proses untuk mencapai kemenangan, hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa *gambling related cognition* ditemukan memberikan efek yang signifikan pada tingkat keparahan perjudian (Wong, Zhuang, Jackson, Dowling, & Lo, 2018). *Gambling related cognition* juga menyebabkan harapan yang tidak realistis mengenai kemenangan, seperti kemungkinan menang, sangat berhubungan dalam timbulnya dan pemeliharaan perilaku perjudian (de Lara & Perales, 2020). Penelitian ini mendukung temuan sebelumnya bahwa penjudi cenderung memiliki keyakinan yang salah bahwa mereka dapat memprediksi atau mengendalikan hasil perjudian, yang pada akhirnya memperkuat perilaku berjudi (Mathieu, Barrault, Brunault, & Varescon, 2020). Dalam penelitian ini, *gambling related cognition* yang tinggi berkorelasi secara signifikan dengan *gambling behavior* pada penjudi slot *online.*

Sebaliknya hipotesis kedua (H2) dalam penelitian ini *perceived social support* tidak ditemukan memiliki hubungan yang positif dan signifikan dengan *gambling behavior.* Hasil ini menunjukan bahwa dukungan sosial yang dirasakan tidak memiliki hubungan langsung dengan *gambling* behavior pada pemain judi slot *online.* Temuan ini berbeda dengan penelitian Savolainen et al. (2019) dan Roth (2024) yang menunjukkan bahwa dukungan sosial dapat berperan sebagai faktor protektif terhadap perilaku perjudian bermasalah. Namun, perbedaan hasil ini dapat dijelaskan melalui konteks sosial perjudian daring yang bersifat anonim dan individualistik. Dalam lingkungan perjudian daring, interaksi sosial cenderung terbatas dan dilakukan tanpa keterlibatan emosional yang mendalam, sehingga perceived social support yang dirasakan tidak berfungsi secara efektif dalam menekan perilaku berjudi.

Hasil penelitian ini menunjukan bahwa *perceived social support* tidak berhubungan

@2025 The Authors. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Non-Commercial 4.0 International License

terhadap *gambling behavior* pada pengguna judi slot *online,* temuan ini berbeda dengan penelitian Penfold & Ogden (2024) yang menunjukan bahwa dukungan sosial memprediksi kualitas hidup yang lebih tinggi, rasa memiliki, dan lebih efektif dalam mengurangi dorongan perjudian. Temuan ini menunjukkan bahwa dukungan sosial yang bersifat pasif atau tidak mendalam secara emosional tidak cukup untuk memengaruhi *gambling behavior* secara langsung. Dalam konteks perjudian daring, pemain cenderung tidak memiliki rasa keterikatan sosial yang kuat sehingga *perceived social support* tidak memberikan efek pengendalian terhadap perilaku berjudi.

Lebih lanjut, penelitian *Tomei, Studer, dan Gmel (2025)* juga mendukung hasil ini dengan menemukan bahwa individu dengan *gambling disorder* menunjukan tingkat *perceived social support* yang paling rendah dibandingkan jenis adiksi lainnya. Penurunan dukungan sosial ini dapat terjadi karena individu dengan perilaku adiktif sering kali menarik diri dari hubungan sosial dan menurunkan intensitas timbal balik dalam relasi sosial. Selain itu, Penelitian *Hutchison, Cox, dan Frings (2018)* juga menunjukkan bahwa efek positif dukungan sosial baru muncul ketika individu secara aktif terlibat dalam komunitas pemulihan atau kelompok dukungan yang berorientasi pada perubahan perilaku. Artinya, sekadar persepsi bahwa seseorang memiliki dukungan sosial tidak cukup berperan dalam menurunkan intensitas berjudi tanpa adanya keterlibatan sosial yang nyata.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan pemahaman mengenai peran *perceived social support* dalam konteks perjudian daring. *Perceived social support* tampaknya tidak berpengaruh langsung terhadap *gambling behavior*, melainkan bekerja secara tidak langsung melalui faktor psikologis lainnya. Dalam konteks judi daring yang bersifat anonim dan individual, dukungan sosial sering kali tidak dimanfaatkan secara efektif sehingga fungsi protektifnya terhadap perilaku berjudi menjadi lemah.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, pengumpulan data dilakukan secara daring melalui kuesioner *self-report*, sehingga kemungkinan terdapat bias sosial dan subjektivitas dalam jawaban responden. Kedua, sebagian besar responden adalah laki-laki berusia muda, sehingga hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan secara luas pada kelompok perempuan atau usia dewasa. Ketiga, penelitian ini hanya menguji hubungan langsung antarvariabel tanpa mempertimbangkan variabel psikologis lain yang berpotensi berperan sebagai mediator atau moderator. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk meneliti mekanisme psikologis yang lebih kompleks dan memperhatikan konteks sosial yang memengaruhi efektivitas dukungan sosial dalam perjudian daring.

IV. Simpulan dan Saran

Hasil penelitian ini telah sejalan temuan terdahulu. Sebelumnya diprediksi bahwa

gambling related cognition berhubungan dengan *gambling behavior.* Setelah dilakukan penelitian, *gambling related cognition* juga berhubungan dengan *gambling behavior* pada pemain judi slot *online.* Hal ini menunjukan bahwa semakin kuat *gambling related cognition*, seperti ilusi kontrol, kontrol prediktif dan ekspektasi kemenangan, semakin tinggi juga *gambling behavior* yang ditunjukan oleh individu.

Selain itu, hasil penelitian ini menunjukan temuan baru. Sebelumnya diprediksi bahwa *perceived social support* berhubungan dengan *gambling behavior*. Namun, dalam penelitian ini ditemukan bahwa *perceived social support* tidak berhubungan secara signifikan dengan *gambling behavior.* Artinya dukungan yang dirasakan dari keluarga, teman dan seorang yang spesial tidak mempengaruhi keputusan individu dalam bermain judi slot *online.* Temuan ini memberikan perspektif baru bahwa peran dukungan sosial mungkin tidak selalu efektif dalam mengatasi perilaku perjudian *online.*

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar penelitian selanjutnya mempertimbangkan adanya variabel mediasi atau moderasi, seperti *self-control*, *coping stress*, atau *loneliness*, untuk menjelaskan hubungan tidak langsung antara *perceived social support* dan *gambling behavior*. Selain itu, penelitian mendatang dapat menggunakan desain longitudinal agar hubungan sebab-akibat antarvariabel dapat dipahami lebih mendalam, serta melibatkan populasi dengan variasi jenis perjudian daring yang lebih luas guna meningkatkan generalisasi temuan. Dari sisi praktis, intervensi psikologis sebaiknya difokuskan pada upaya mengurangi distorsi kognitif melalui pendekatan kognitif-perilaku yang membantu individu mengenali dan menantang keyakinan irasional terkait perjudian. Dukungan sosial juga perlu diarahkan pada bentuk dukungan yang lebih aktif dan bermakna, seperti pembentukan komunitas pemulihan daring yang mendorong interaksi positif dan saling membantu antar anggota.

Daftar Pustaka

Aguocha, C. M., & Uwakwe, K. A. (2023). Association between Gambling, Perceived Social Support, and Self-Esteem among Secondary School Students in Orlu. *Indian Journal of Social Psychiatry*, *39*(3), 245–251. https://doi.org/10.4103/ijsp.ijsp_312_21

Alfian K, S. D. N. (2024). Analisis Pengaruh Iklan Judi Slot Online pada Situs Tokyo99 terhadap Masyarakat Kabupaten Sumbawa. *YASIN*, *4*(4), 694–712. https://doi.org/10.58578/yasin.v4i4.3318

Aprilia, N., Pratikto, H., Aristawati, A. R., & Psikologi, F. (2023). Kecenderungan adiksi judi online pada penjudi online: Bagaimana peran self-control? *INNER: Journal of*

@2025 The Authors. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Non-Commercial 4.0 International License

Psychological Research, 2(4), 888–895. Website: https://aksiologi.org/index.php/inner

Arsyan, A., Subagyo, M., & Astuti, L. (n.d.). Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC) Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian Online. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology*, 180. https://doi.org/10.18196/ijclc

Bickl, A. M., Kraus, L., Loy, J. K., Kriwy, P., Sleczka, P., & Schwarzkopf, L. (2024). Development of Gambling Behaviour and Its Relationship with Perceived Social Support: A Longitudinal Study of Young Adult Male Gamblers. *Journal of Gambling Studies*, *40*(1), 307–332. https://doi.org/10.1007/s10899-023-10200-7

Brooks, G., Ferrari, M., & Clark, L. (2020). Cognitive factors in gambling disorder, a behavioral addiction. In *Cognition and addiction* (pp. 209–219). Elsevier. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/B978-0-12-815298-0.00015-0

Esparza-Reig, J., Martí-Vilar, M., González-Sala, F., Merino-Soto, C., Hernández-Salinas, G., & Toledano-Toledano, F. (2023). Health-Related, Social and Cognitive Factors Explaining Gambling Addiction. *Healthcare*, *11*(19), 2657. MDPI. https://doi.org/https://doi.org/10.3390/healthcare11192657

Fortune, E. E., & Goodie, A. S. (2012). Cognitive distortions as a component and treatment focus of pathological gambling: a review. *Psychology of Addictive Behaviors*, *26*(2), 298. https://doi.org/https://doi.org/10.1037/a0026422

Ghozali, I., & Latan, H. (2015). *Partial least square: Konsep, Teknik, Dan Aplikasi Menggunakan Program Smartpls 3.0.* Badan Penerbit Universitas Diponegoro: Semarang.

Hair, J., & Alamer, A. (2022). Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) in second language and education research: Guidelines using an applied example. *Research Methods in Applied Linguistics*, *1*(3), 100027. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.rmal.2022.100027

Hair Joseph F, Hult G. Tomas M, Ringle Chistian M, Sarstedt Marko, Danks Nicholas P, & Ray Soumya. (2021). *Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) Using R A Workbook*. Springer. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-030-80519-7

Hair, J. F., Thomas, G., Ringle, C. M., & Sartedt, M. (2016). *A Primer On Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS.SEM)*. Sage Publication: New York

Hutchison, P. D., Cox, S., & Frings, D. (2018). Helping you helps me: Giving and receiving social support in recovery groups for problem gamblers. *Group Dynamics: Theory, Research,*

and Practice, *22*(4), 187–199. https://doi.org/10.1037/GDN0000090

Kapukotuwa, S., Bonsu, L., Chatterjee, A., Fudolig, M., & Sharma, M. (2023). Examining the Gambling Behavior of University Students: A Cross-Sectional Survey Applying the Multi-Theory Model (MTM) of Health Behavior Change in a Single Institution. *Healthcare (Switzerland)*, *11*(15). https://doi.org/10.3390/healthcare11152151

Kurniasanti, K. S., Assandi, P., Ismail, R. I., Nasrun, M. W. S., & Wiguna, T. (2019). Internet addiction: A new addiction? *Medical Journal of Indonesia, 28*(1), 82–91. https://doi.org/10.13181/mji.v28i1.2752

Ledgerwood, D. M., Dyshniku, F., McCarthy, J. E., Ostojic-Aitkens, D., Forfitt, J., & Rumble, S. C. (2020). Gambling-related cognitive distortions in residential treatment for gambling disorder. *Journal of Gambling Studies*, *36*, 669–683. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s10899-019-09895-4

Lu, H., Li, X., Wang, Y., Song, Y., & Liu, J. (2023). Hippocampus links perceived social support with self-esteem. *Social Neuroscience*, *18*(3), 132–141. https://doi.org/https://doi.org/10.1080/17470919.2023-2216471

Muela, I., Navas, J. F., & Perales, J. C. (2021). Gambling-specific cognitions are not associated with either abstract or probabilistic reasoning: A dual frequentist-Bayesian analysis of individuals with and without gambling disorder. *Frontiers in Psychology*, *11*, 611784. https://doi.org/https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.611784

Nurjannah, M. (2019). Implementasi konseling behavioral teknik modifikasi perilaku untuk mengatasi kecanduan judi online. *Taujih: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam, 4*(1). http://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Taujih

Pfund, R. A., Ginley, M. K., Kim, H. S., Boness, C. L., Horn, T. L., & Whelan, J. P. (2023). Cognitive-behavioral treatment for gambling harm: Umbrella review and meta-analysis. *Clinical Psychology Review*, *105*, 102336. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.cpr.2023.102336

Raylu, N., & Oei, T. P. S. (2004). The Gambling Related Cognitions Scale (GRCS): Development, confirmatory factor validation and psychometric properties. *Addiction*, *99*(6), 757–769. https://doi.org/https://doi.org/10.11/j.1360-0443.2004.00753.x

Roth, G. (2024). *A Moderated-mediation model? Exploring male social support, loneliness, depressive-vulnerability and problem-gambling*. https://doi.org/10.31219/osf.io/tv6se

@2025 The Authors. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Non-Commercial 4.0 International License

Rusmiyanto, A. D. (2024). Kajian Teologis Tentang Judi Online Slot Terhadap Keimanan Orang Kristen Masa Kini. *Apostolos: Journal of Theology and Christian Education*, *4*(1), 12–25. https://doi.org/https://doi.org/10.52960/a.v4i1.273

Sulistyo, H., & Ardjayeng, L. (2018). Tinjauan yuridis tentang perjudian online ditinjau dari undang-undang no 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik. *Dinamika Hukum & Masyarakat*, *1*(2). https://doi.org/https://doi.org/10.30737/DHM.V1I1.811.G717

Sulistiani, W., Fajrianthi, F., & Kristiana, I. F. (2022). Validasi Versi Indonesia dari Skala Multidimensi Dukungan Sosial yang Dirasakan (MSPSS): Pendekatan Model Rasch. *Jurnal Psikologi, 21*(1), 89-103. https://doi.org/10.14710/jp.21.1.89-103

Tomei, A., Studer, J., & Gmel, G. (2025). *Perceived social support according to the type and number of addictions. PLOS ONE, 20*(8). https://doi.org/10.1371/journal.pone.0329256

Yokomitsu, K., Sakai, T., Irie, T., Tayama, J., Furukawa, H., Himachi, M., … Matsuoka, H. (2019). Gambling symptoms, behaviors, and cognitive distortions in Japanese university students. *Substance Abuse Treatment, Prevention, and Policy*, *14*, 1–7. https://doi.org/https://doi.org/10.1186/s13011-019-0230-5

Zimet, G. D., Dahlem, N. W., Zimet, S. G., & Farley, G. K. (1988). The multidimensional scale of perceived social support. *Journal of Personality Assessment*, *52*(1), 30–41. https://doi.org/https://psycnet.apa.org/doi/10.1207/s15327752jpa5201_2