

KEPRIBADIAN *BIG FIVE* PEMAIN JUDI *ONLINE*

Feni Aulia¹, Juliarni Siregar²
Fakultas Psikologi, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia
juliarni.siregar@psy.uir.ac.id

Abstract

Indonesia is currently facing an online gambling emergency. The number of online gambling players has been increasing year by year. There are not many empirical studies that have specifically investigated online gambling behavior in Indonesia from a psychological perspective. However, theoretically, it can be explained that the emergence of this behavior can be influenced by personality. The purpose of this study is to determine the Big Five personality traits among online gambling players. This study involved 384 online gambling players who were selected using the snowball sampling technique. The measuring instrument used is the International Personality Item Pool - Big Five Markers (IPIP-BFM-25), which consists of 25 items. The statistical analysis used in this study is descriptive statistics. The results showed that of the five personality factors, the most dominant among online gambling players was agreeableness, with a mean value of 19.94. The lowest personality factor was emotional stability, with a mean value of 11.46. The results of this study have implications for the importance of conducting further research on the nature of agreeableness and the factors that influence it, so that it can be used to develop early prevention programs for online gambling behavior.

Keywords: Personality, Big Five Personality, Online Gambling

Abstrak

Indonesia saat ini mengalami darurat judi *online*. Jumlah pemain judi *online* mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Belum banyak penelitian empiris yang secara khusus menyelidiki mengenai perilaku judi *online* di Indonesia dalam perspektif psikologi. Meskipun demikian, secara teoritis dapat dijelaskan bahwa munculnya perilaku dapat dipengaruhi oleh faktor kepribadian. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran kepribadian *Big Five* pada pemain judi *online*. Penelitian ini melibatkan 384 orang pemain judi *online* yang dipilih dengan menggunakan teknik *snowball sampling*. Alat ukur yang digunakan yaitu *International Personality Item Pool - Big Five Markers* (IPIP- BFM-25) yang terdiri dari 25 item. Analisis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari kelima faktor kepribadian, yang paling dominan dimiliki oleh pemain judi *online* adalah faktor kepribadian *agreeableness* dengan nilai *mean* 19,94. Adapun faktor kepribadian yang paling rendah adalah faktor kepribadian *emotional stability* dengan nilai *mean* 11,46. Hasil penelitian ini berimplikasi pada pentingnya dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai sifat *agreeableness* dan faktor-faktor yang mempengaruhinya sehingga dapat digunakan untuk menyusun program pencegahan sejak dini dari perilaku bermain judi *online*.

Kata kunci: Kepribadian, *Big Five Personality*, Judi *Online*

Saat ini, Indonesia mengalami darurat judi *online*. Pernyataan ini disampaikan oleh wakil menteri Komunikasi dan Informatika (Kominfo) Republik Indonesia, Nezar Patria pada 17 Oktober 2023 kepada CNBC Indonesia. Kementerian Kominfo menambahkan bahwa kegiatan perjudian sudah menyebabkan kerugian bagi masyarakat. Dari situs judi *online*, kerugian yang diperoleh masyarakat per tahun mencapai angka 27 Triliun (Rachman, 2023). Selanjutnya, menteri Kominfo Budi Arie Setiadi kepada VOA Indonesia mengatakan bahwa perputaran uang judi *online* di Indonesia sepanjang tahun 2023 telah mencapai Rp 327 triliun (Intan, 2024). Jumlah ini meningkat tajam pada tahun 2024. Berdasarkan pernyataan Presiden Republik Indonesia yang dikutip oleh detikinet, perputaran judi *online* di Indonesia telah mencapai Rp 900 triliun pada tahun 2024 (Haryanto, 2024).

Judi *online* dapat dilakukan oleh siapa saja, masyarakat biasa, karyawan swasta maupun aparatur negara. Presiden Republik Indonesia yang dikutip oleh detikinet menyebutkan bahwa 97ribu anggota TNI-POLRI, dan 1,9 juta pegawai swasta terlibat dalam permainan judi *online* (Haryanto, 2024). Beberapa hasil penelitian juga menemukan bahwa judi *online* juga dimainkan oleh remaja (At et al., 2019; Rohmah & Khodijah, 2024; Widhiatanti & Tobing, 2024),

mahasiswa (Adli, 2015; Wirareja & Sa'adah, 2024), bahkan di kalangan masyarakat pedesaan (Susanti, 2021).

Jenis judi *online* yang dimainkan juga beragam. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh peneliti secara *online* di Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, pada tahun 2024, terhadap 100 orang pemain judi *online* ditemukan bahwa mayoritas responden (36%) memainkan *high domino*. Selanjutnya, 47% responden mengetahui judi *online* dari teman. Terkait frekuensi bermain judi *online* ditemukan bahwa mayoritas responden (64%) bermain judi *online* hanya dalam beberapa kali dalam seminggu. Adapun beberapa alasan orang bermain judi *online* adalah karena materi (uang), rasa ingin tahu, hiburan, pelampiasan masalah pribadi, ketagihan, coba-coba, menghilangkan kebosanan, lingkungan bahkan ada beberapa yang bermain judi *online* tanpa alasan apapun. Namun, alasan yang paling besar mempengaruhi seseorang bermain judi *online* adalah materi (uang).

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemain judi memiliki ciri khas sifat tertentu. Cyders and Smith (2008) melalui metode penelitian *cross-sectional* menemukan bahwa pemain judi *online* cenderung gegabah meskipun dalam suasana hati yang positif, kurang mampu membuat perencanaan, mencari sensasi dengan melakukan tindakan yang berisiko. Adapun yang memprediksi perilaku judi akan berlangsung lama adalah perasaan positif yang diperoleh dan sensasi dari tindakan berisiko dalam bermain judi. Hasil penelitian tersebut didukung oleh temuan Mishra et al. (2010) bahwa perjudian mewakili salah satu manifestasi dari kecenderungan umum untuk mengambil risiko. Selanjutnya, Jiménez-Murcia et al. (2021) menemukan bahwa kemandirian yang rendah, keinginan yang tinggi untuk memperoleh hal-hal baru adalah prediktor tingkat keparahan perjudian pada penjudi olahraga di Spanyol. Selain itu, sifat transendensi yang tinggi dan ketekunan yang rendah juga ditemukan pada penjudi di Spanyol. Bahkan hasil penelitian Mallorquí-Bagué et al. (2017) yang secara khusus dilakukan kepada pasien dengan gangguan judi *online* (*online gambling disorder*) menunjukkan bahwa mereka memiliki tingkat pencarian *novelty* dan ketekunan yang rendah. Hasil penelitian ini semakin jelas menunjukkan bahwa ada peran kepribadian dalam perilaku bermain judi termasuk judi *online*, namun hasil penelitian ini masih belum menjelaskan profil kepribadian dengan menggunakan teori kepribadian modern yang saat ini banyak digunakan dalam riset-riset psikologi dan ilmu sosial.

Teori kepribadian yang saat ini cukup banyak digunakan dalam berbagai riset psikologi dan ilmu sosial adalah teori *Big Five Personality*. Model Lima Besar atau *Big Five Personality Traits* ini dikembangkan oleh McCrae dan Costa yang terdiri dari 5 dimensi kunci yaitu *Openness*, *Conscientiousness*, *Extraversion*, *Agreeableness* dan *Neuroticism* (Siregar et al., 2025). Lebih lanjut, Feist and Feist (2006) menjelaskan bahwa McCrae dan Costa memberikan uraian mengenai ciri-ciri dari sifat *openness* (keterbukaan terhadap pengalaman) yaitu cenderung untuk menyukai pengalaman baru, toleran terhadap hal yang belum diketahui, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sedangkan *neuroticism* (neurotisme) yaitu cenderung untuk mudah cemas, murung, mudah terpengaruh, dan memiliki sensitivitas emosional yang tinggi. Adapun *extraversion* digambarkan dengan ciri cenderung untuk senang bergaul, ceria, energik, dan mencari kesenangan dalam interaksi sosial, sedangkan *agreeableness* (kebersetujuan) dicirikan dengan cenderung untuk menyukai kebaikan, mudah percaya pada orang lain, dan menghargai kerjasama. Terakhir adalah *conscientiousness* (kehati-hatian) yang dicirikan dengan cenderung untuk terorganisir, pekerja keras, disiplin diri, dan memiliki motivasi tinggi untuk mencapai tujuan.

Jika sifat-sifat tersebut digunakan untuk mengkaji lebih dalam mengenai ciri khas pemain judi dari penelitian sebelumnya, yaitu cenderung gegabah, tidak punya perencanaan, ingin mencari sensasi dengan melakukan tindakan berisiko (Cyders & Smith, 2008; Mishra et al., 2010), kemandirian yang rendah, ingin mencari hal-hal baru, sifat transendensi yang tinggi dan ketekunan yang rendah (Jiménez-Murcia et al., 2021; Mallorquí-Bagué et al., 2017), maka dapat disimpulkan bahwa pemain judi cenderung memiliki sifat kepribadian *conscientiousness* yang

rendah, *openess* yang tinggi, neurotisme yang tinggi, *extraversion* dan *agreeableness* yang tinggi. Meskipun demikian, kesimpulan ini harus didukung oleh riset ilmiah. Oleh karena itu perlu kajian literatur yang mendukung. Berikut ini disajikan uraian penelitian terdahulu yang sebagian bertolak belakang dengan asumsi tersebut.

Bagby et al. (2007) menemukan bahwa semakin patologis perilaku judi, maka semakin tinggi sifat neurotisme, dan semakin rendah sifat *conscientiousness* yang dimiliki oleh penjudi. Faktor kepribadian tersebut diukur dengan NEO PI-R. Penelitian lainnya dilakukan oleh Myrseth et al., (2009), juga membandingkan penjudi patologis dengan penjudi non-patologis menggunakan NEO-FFI (versi singkat dari NEO PI-R) dan menemukan bahwa skor tinggi pada domain *Neuroticism* dan skor rendah pada domain *Openness* terhadap pengalaman terkait dengan perjudian patologis. Reardon et al. (2019) menambahkan bahwa *conscientiousness* bersama dengan pencarian sensasi adalah faktor kepribadian yang paling signifikan terkait dengan perilaku berjudi. Berdasarkan ketiga penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penjudi patologis memiliki profil kepribadian yaitu neurotisme yang tinggi, *conscientiousness*, dan *openess* yang rendah.

Brunborg et al. (2016) menambahkan bahwa tingkat keparahan perjudian yang lebih tinggi tampaknya terkait dengan skor yang lebih tinggi pada neurotisme, dan dengan skor yang lebih rendah pada *conscientiousness* dan *agreeableness*. Penelitian dengan menggunakan jumlah sampel yang lebih banyak yaitu 4729 di Inggris menemukan bahwa indeks keparahan masalah judi dapat diprediksi oleh faktor kepribadian *agreeableness* dan *neuroticism* (Spsychala et al., 2022).

Selanjutnya, penelitian Dash et al. (2019) secara lebih spesifik mengelompokkan profil kepribadian pemain judi berdasarkan jenis kelamin. Mereka menemukan bahwa laki-laki memiliki tingkat neurotisme yang tinggi, *agreeableness*, *conscientiousness* dan *extraversion* yang rendah. Pada perempuan ditemukan pola yang sama, namun dengan tambahan *openes to experience* yang tinggi. Jadi, perbedaan profil laki-laki dan perempuan ada pada faktor kepribadian *openess to experience*. Laki-laki dengan masalah judi cenderung rendah pada sifat *openess* sedangkan perempuan cenderung tinggi.

Berbeda dengan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, hasil penelitian von der Heiden and Egloff (2021) yang dilakukan pada sampel Australia yang menemukan bahwa *openes* dan *agreeableness* tidak memprediksi perilaku judi. Hanya neurotisme yang tinggi, *conscientiousness* yang rendah dan sebaliknya *extraversion* yang tinggi (bukan yang rendah) yang memprediksi perilaku judi. Hasil penelitian ini didukung oleh temuan Owaa and Mwebi (2018) pada sampel Kenya bahwa individu yang memiliki sifat *extrovert* lebih kuat kecenderungannya untuk berjudi dibandingkan dengan ciri kepribadian lainnya.

Temuan yang sangat berbeda diperoleh oleh Grable et al. (2021) dari hasil penelitian yang dilakukan kepada 500 orang yang bertaruh dengan sejumlah uang di kasino di Amerika Serikat dimana hasilnya menunjukkan bahwa secara keseluruhan, responden menunjukkan skor *conscientiousness* yang relatif tinggi, *extraversion* dan *emotional stability* yang rendah.

Oleh karena ditemukannya hasil penelitian yang beragam mengenai profil kepribadian dari pemain judi *online*, maka perlu dilakukan riset yang lebih spesifik pada konteks penelitian ini. Ditambah lagi belum ditemukannya riset yang secara khusus dilakukan pada sampel Indonesia terutama pada judi *online*, sementara Indonesia saat ini mengalami darurat judi *online*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran awal untuk mengambil langkah-langkah pencegahan terhadap meluasnya perilaku judi *online* di masyarakat. Dengan mengetahui bagaimana kepribadian pelaku judi *online*, maka orangtua, pendidik, bahkan pemerintah dapat melakukan langkah-langkah yang tepat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana gambaran profil kepribadian pemain judi *online* berdasarkan teori kepribadian *big five*.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif yang melibatkan satu variabel yaitu kepribadian berdasarkan model *Big Five* yang terdiri dari 5 faktor yang meliputi *extraversion*, *emotional stability*, *agreeableness*, *conscientiousness* dan *intellect*. Penggunaan istilah *emotional stability* yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari konsep Goldberg yang merupakan kebalikan dari neurotisisme yang disebutkan oleh McCrae dan Costa. Adapun istilah *intellect* sama dengan *openness*. Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel tersebut adalah IPIP-BFM-25 (*International Personality Item Pool – Big Five Markers* yang dikembangkan oleh Akhtar and Azwar (2019) berdasarkan skala yang digunakan dalam artikel Goldberg (1992). Sebelum digunakan untuk mengambil data penelitian, 25 butir item IPIP-BFM-25 telah diuji reliabilitas hasil ukurnya berdasarkan data dari 200 orang subjek *try out* yaitu pemain judi *online*. Pengambilan data *try out* dilakukan dengan menggunakan bantuan *google form* yang disebarakan melalui beberapa informan yang bermain judi *online* yang kemudian membantu menyebarkan kepada pemain judi *online* lainnya. Berdasarkan hasil analisis daya diskriminasi item diketahui bahwa semua item memiliki nilai koefisien korelasi item-total > 0,3 sehingga tidak ada item yang gugur. Adapun nilai reliabilitas untuk faktor *extraversion* adalah 0,77, faktor *agreeableness* adalah 0,69, faktor *conscientiousness* adalah 0,69, faktor *emotional stability* adalah 0,75, dan faktor *intellect* adalah 0,65. Dapat disimpulkan bahwa IPIP-BFM-25 memiliki nilai reliabilitas yang cukup sehingga dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. IPIP-BFM-25 dibuat dalam versi *google form* untuk memudahkan dalam menjangkau sampel secara *online*.

Adapun populasi penelitian ini adalah seluruh pemain judi *online* baik pemain judi yang bermasalah (patologis) maupun tidak. Penelitian ini merupakan penelitian awal sehingga tidak mengelompokkan judi patologis dan bukan patologis. Jumlah sampel yang dilibatkan dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan rumus Cochran yaitu sebesar 384 orang. Sampel diperoleh dengan teknik *snowbal* sampling. Tautan *gogle form* disebarakan oleh satu informan pemain judi *online* kepada pemain judi *online* lainnya. Informan yang pertama kemudian akan mencari informan lainnya untuk menyebarkan kepada jejaring judi *online* lainnya. Begitulah seterusnya sehingga kuesioner ini menyebar sehingga terkumpul data sebanyak 384 responden.

Analisis statistik yang digunakan adalah statistik deskriptif dengan bantuan SPSS 22.0 *for Windows* yang berupa data demografi responden, nilai *mean* dan standar deviasi, pengelompokan skor dalam 5 kategori, frekuensi dan persentase masing-masing kategori untuk setiap faktor kepribadian untuk memperoleh profil kepribadian pemain judi *online*.

HASIL PENELITIAN

Data Demografi Subjek Penelitian

Berdasarkan data dari 384 orang pemain judi *online* diperoleh deskripsi demografi yang dicantumkan secara lengkap pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1
Data Demografi Subjek Penelitian

Detail Demografi	Frekuensi	Persentase
Jenis Kelamin		
Laki-Laki	209	54,4
Perempuan	275	46,6
Umur		
13-17 tahun	4	1
18-40 tahun	378	98,4
41-60 tahun	2	0,5
Situs judi online yang dimainkan		
9k Yeti	11	2,9
<i>Brother Kings</i>	23	6
<i>Dholphin Gold</i>	11	2,9
<i>High Domino</i>	113	29,4
<i>Hoki 178</i>	28	7,3
<i>Lucky Twins</i>	32	8,3
<i>Pragmatic Play</i>	23	6
<i>Slot88</i>	107	27,9
<i>Slot 98BET</i>	17	4,4
<i>Thundering Zeus</i>	19	4,9

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa mayoritas pemain judi *online* yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah laki-laki (54,4%) dengan rentang usia 18-40 tahun (98,4%). Adapun situs judi *online* yang paling banyak digunakan adalah *high domino* dengan persentase sebesar 29,4%.

Deskripsi Data Penelitian

Data penelitian dideskripsikan dalam bentuk nilai *mean* dan standar deviasi untuk masing-masing faktor kepribadian. Uraian lengkap mengenai deksripsi data penelitian dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2
Deskripsi Data Penelitian

Faktor Kepribadian <i>Big Five</i>	<i>Mean</i> empirik	Standar Deviasi
<i>Extraversion</i>	15,54	3,477
<i>Agreeableness</i>	19,94	3,145
<i>Conscientiousness</i>	19,23	3,355
<i>Emotion Stability</i>	11,46	3,955
<i>Intellect</i>	18,45	3,214

Berdasarkan tabel 2 dapat disimpulkan bahwa faktor kepribadian yang paling tinggi dimiliki oleh pemain judi *online* adalah *agreeableness*. Adapun faktor kepribadian yang paling rendah adalah *emotional stability*.

Deskripsi Faktor-Faktor Kepribadian *Big Five* Pemain Judi Online

Selanjutnya disusun kategorisasi 5 jenjang berdasarkan nilai *mean* dan standar deviasi hipotetik. Oleh karena masing-masing faktor kepribadian memiliki jumlah item yang sama yaitu 5 item, maka hasil perhitungan nilai *mean* dan standar deviasi hipotetik untuk masing-masing faktor kepribadian juga diperoleh hasil yang sama yaitu 15 untuk nilai *mean* hipotetik dan 3,33 untuk nilai standar deviasi hipotetik. Adapun rumus kategorisasi 5 jenjang yang digunakan dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3
Rumus Kategorisasi Lima Jenjang

Rumus	Kategori
$X \geq M + 1,5 SD$	Sangat Tinggi
$M + 0,5 SD \leq X < M + 1,5 SD$	Tinggi
$M - 0,5 SD \leq X < M + 0,5 SD$	Sedang
$M - 1,5 SD \leq X < M - 0,5 SD$	Rendah
$X < M - 1,5 SD$	Sangat Rendah

Gambaran kepribadian pemain judi *online* secara umum berdasarkan kategorisasi 5 jenjang dari data 384 subjek penelitian dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini

Tabel 4
Gambaran Kepribadian Pemain Judi *Online*

Kategori	<i>Extraversion</i>	<i>Agreeableness</i>	<i>Conscientiousness</i>	<i>Emotion Stability</i>	<i>Intellect</i>
Sangat Tinggi	9,1%	65,9%	57,8%	23,2%	52,3%
Tinggi	29,2%	20,1%	26,8%	10,4%	21,2%
Sedang	38%	8,3%	4,4%	12%	17,4%
Rendah	17,2%	5,7%	8,6%	24,5%	7,8%
Sangat Rendah	6,5%	0%	2,4%	29,9%	1,3%

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa faktor kepribadian yang mayoritas responden berada pada kategori sangat tinggi adalah *agreeableness* (65,9%), *conscientiousness* (57,8%), dan *intellect* (52,3%). Kebalikannya, faktor kepribadian yang mayoritas responden berada pada kategori sangat rendah adalah *emotional stability* (29,9%). Adapun pada faktor kepribadian *extraversion*, mayoritas responden berada pada kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa hampir semua faktor kepribadian *big five* (kecuali *emotional stability*) mayoritas berada pada rentang tinggi sampai dengan sangat tinggi.

DISKUSI

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa skor *mean* yang tertinggi pada faktor kepribadian *big five* pemain judi *online* adalah *agreeableness*, sedangkan yang terendah adalah *emotional stability*. Meskipun demikian, hampir semua faktor kepribadian tergolong tinggi, hanya *emotional stability* yang tergolong sangat rendah atau dengan kata lain *neuroticism* tergolong tinggi. Hasil penelitian ini bertolak belakang dengan mayoritas penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa *conscientiousness* lah yang tergolong rendah pada penjudi baik penjudi patologis maupun yang tidak patologis. Adapun *neuroticisme* tergolong tinggi sejalan dengan penelitian ini dimana *emotional stability* rendah artinya sama dengan neurotisme tinggi.

Penelitian yang mendukung bahwa penjudi memiliki neurotisme yang tinggi atau dalam hal ini sama dengan *emotional stability* yang rendah adalah Bagby et al. (2007), Myrseth et al. (2009), Brunborg et al. (2016), Spychala et al. (2022), Dash et al. (2019), dan von der Heiden and Egloff (2021). Dapat disimpulkan bahwa stabilitas emosi adalah faktor kepribadian yang konsisten yang berkaitan dengan perilaku berjudi. Kemampuan seseorang untuk mengelola emosi akan memengaruhi arah tindakan yang dipilih. Perilaku negatif cenderung dilakukan akibat kesulitan dalam mengelola emosi. Temuan ini menjadi catatan penting untuk pengembangan penelitian selanjutnya bahkan pengembangan program preventif bagi pihak-pihak terkait dalam mengatasi masalah judi *online* di Indonesia.

Adapun penelitian yang menemukan bahwa *conscientiousness* penjudi tergolong rendah adalah Bagby et al. (2007), Reardon et al. (2019), Brunborg et al. (2016), Dash et al. (2019), dan von der Heiden and Egloff (2021). Oleh karena banyak hasil penelitian yang dinyatakan bertolak belakang dengan temuan penelitian ini terkait dengan faktor kepribadian *conscientiousness*, maka perlu dikaji lebih dalam terkait kemungkinan hal-hal yang turut memengaruhi temuan

penelitian ini. Asumsi yang menyebabkan adanya perbedaan terhadap temuan penelitian ini adalah bahwa metode yang digunakan pada penelitian ini hanya deskriptif kuantitatif. Jika dibandingkan dengan hasil penelitian yang menggunakan metode yang sama yaitu hasil penelitian Grable et al. (2021), ternyata ditemukan hasil yang sama bahwa analisis deskriptif menunjukkan bahwa responden menunjukkan *conscientiousness* yang relatif tinggi. Selain itu, Grable et al. (2021) juga menemukan bahwa seseorang dalam kluster sifat yang tinggi lebih cenderung menunjukkan kecenderungan berjudi jika orang tersebut melaporkan pengetahuan keuangan subjektif yang lebih tinggi dan toleransi risiko keuangan yang tinggi. Mereka kurang cenderung berjudi jika memiliki pendidikan perguruan tinggi atau pascasarjana. Artinya, selain variabel toleransi terhadap risiko keuangan, pengetahuan keuangan subjektif, variabel tingkat pendidikan juga turut memengaruhi kecenderungan berjudi pada mereka yang berada pada skor *conscientiousness* tinggi.

Temuan selanjutnya adalah *agreeableness* yang sangat tinggi dibandingkan dengan faktor kepribadian lainnya. Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, semua penelitian bertolak belakang dengan hasil penelitian ini. Oleh karena itu, perlu dikaji lebih lanjut terkait dengan konteks penelitian atau faktor-faktor lain yang mungkin turut berperan. Sesuai dengan penjelasan McCrae dan Costa yang dikutip oleh Feist and Feist (2006) bahwa skor tinggi pada *agreeableness* dicirikan oleh sifat berhati lembut, mudah percaya, murah hati, pendamai, pemaaf, dan baik hati. Artinya, mereka yang memiliki kepribadian ini sangat mudah dipengaruhi. Apabila dilihat lebih lanjut bagaimana realitas judi *online* terjadi di Indonesia, hasil penelitian Sipayung and Handoyo (2024) menunjukkan adanya promosi agresif judi *online* yang dilakukan di Indonesia menyebabkan peningkatan jumlah perjudian yang terjadi. Penelitian tersebut menemukan adanya strategi pemasaran yang menargetkan kelompok rentan yaitu remaja. Jika dikaji lebih lanjut, dengan adanya iklan judi *online*, kelompok rentan lainnya adalah mereka yang mengalami kesulitan finansial. Hasil penelitian Al Munawar et al. (2024) dan Hidayati and Elmansyah (2025) telah membuktikan bahwa salah satu motivasi individu melakukan judi *online* di Indonesia adalah karena kebutuhan ekonomi. Mereka yang mudah terpengaruh yaitu yang memiliki skor tinggi pada *agreeableness* cenderung akan lebih terpengaruh untuk melakukan judi *online* jika terpapar oleh iklan yang tersebar secara agresif di media digital. Hal inilah yang diasumsikan menjadi penyebab yang membedakan hasil penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Perbedaan konteks penelitian menjadi penting untuk dipertimbangkan sebagai penyebab variasi perbedaan hasil penelitian.

Pada penelitian ini *openess* atau *intellect* ditemukan mayoritas dalam kategori tinggi meskipun penelitian terdahulu seperti yang ditemukan oleh Myrseth et al. (2009), dan von der Heiden and Egloff (2021) menemukan pada kategori rendah terutama pada laki-laki. Jika dikaitkan kembali dengan motivasi perjudi *online* di Indonesia untuk melakukan judi, sebagian peneliti menemukan bahwa adanya rasa ingin tahu yang kemudian menjadi kecanduan karena sulit mengendalikan diri untuk lepas dari perjudian tersebut (Al Munawar et al., 2024; Hidayati & Elmansyah, 2025). Bahkan sebagian pelaku judi adalah mahasiswa yang mengenal judi *online* melalui iklan di media digital. Artinya, pelaku judi *online* di Indonesia yang memiliki profil *openess* yang tinggi apabila terpapar oleh ajakan untuk bermain judi *online* kemungkinan akan cenderung mudah untuk melakukan judi *online* karena rasa ingin tahu.

Terakhir, penelitian ini menemukan bahwa faktor kepribadian *extraversion* juga tergolong tinggi pada mayoritas responden. Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan Owaa and Mwebi (2018) menemukan faktor kepribadian *extraversion* memiliki hubungan yang signifikan dengan kecenderungan tingginya frekuensi berjudi. Bahkan orang dengan sifat *extraversion* lebih mungkin menjadi perjudi patologis. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian Grable et al. (2021) bahwa orang dengan skor *extraversion* tinggi menunjukkan kecenderungan tinggi untuk berjudi. Seperti yang dikemukakan oleh McCrae dan Costa yang dikutip oleh Feist and Feist (2006) bahwa individu dengan skor *extraversion* yang tinggi memiliki ciri penuh perhatian, mudah bergabung, aktif

bicara, menyukai kelucuan, aktif dan bersemangat. Hasil penelitian Ilham and Muhid (2022) menunjukkan bahwa faktor kepribadian *extraversion* berpengaruh signifikan terhadap pembelian impulsif, bahkan apabila ditambah dengan kontrol diri yang lemah. Ini mengindikasikan bahwa iklan yang agresif di media digital mengenai judi *online* akan cenderung mempengaruhi individu *extrovert* untuk mencoba melakukan judi *online* apalagi jika ditambah dengan lemahnya kontrol diri.

Uraian penjelasan tersebut menunjukkan bahwa profil kepribadian pemain judi *online* yang mayoritas ditemukan dalam penelitian ini sangat mungkin dipengaruhi oleh faktor lainnya, diantaranya adalah masifnya ajakan dalam bentuk iklan di media digital dan kebutuhan ekonomi yang mendesak yang umumnya menjadi alasan untuk bermain judi *online* di Indonesia. Oleh karena itu, apabila temuan penelitian ini ingin di generalisasikan kepada penjudi *online* lainnya, maka harus digunakan secara hati-hati. Seperti yang telah dijelaskan, bahwa ada variabel lainnya yang kemungkinan turut mempengaruhi profil kepribadian tersebut seperti variabel toleransi terhadap risiko keuangan, pengetahuan keuangan subjektif, variabel tingkat pendidikan, motivasi berjudi, dan lain-lain yang belum diteliti. Selain itu, penelitian ini juga memiliki keterbatasan dalam memperoleh sebaran sampel yang tidak menjangkau pulau-pulau lain di Indonesia selain pulau Sumatera. Oleh karena itu, diperlukan penelitian selanjutnya yang melibatkan variabel demografi yang variatif dan variabel psikologis lainnya yang secara ilmiah diasumsikan turut mempengaruhi serta cakupan wilayah penelitian yang lebih luas.

KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa profil pemain judi *online* di Indonesia terutama yang meliputi responden yang berdomisili di pulau Sumatera, cenderung memiliki faktor kepribadian *agreeableness* yang sangat tinggi dan *emotional stability* yang sangat rendah. Promosi judi *online* yang dilakukan secara agresif di media digital kemungkinan menjadikan kelompok individu dengan kepribadian *agreeableness* yang tinggi dan *emotional stability* yang rendah sebagai kelompok yang rentan untuk melakukan judi *online*. Apalagi ditambah dengan kesulitan ekonomi, hal ini menyebabkan kelompok individu dengan kepribadian ini menjadi lebih rentan melakukan judi *online*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan berdampak pada pengembangan program preventif dan kuratif kepada kelompok individu tersebut yang menggunakan media digital. Penelitian selanjutnya dapat memperluas wilayah populasi dan melibatkan variabel demografi dan variabel psikologis dan sosial lainnya yang diasumsikan turut mempengaruhi perilaku judi, baik judi *online* yang patologis maupun yang tidak patologis.

DAFTAR PUSTAKA

- Adli, M. (2015). Online Gambling Behaviour (Among Students University RIAU). *Riau Jom Fisip*, 2(2), 1-15. <https://media.neliti.com/media/publications/32535-ID-perilaku-judi-online-dikalangan-mahasiswa-universitas-riau.pdf>
- Akhtar, H., & Azwar, S. (2019). Indonesian adaptation and psychometric properties evaluation of the big five personality inventory: IPIP-BFM-50. *Jurnal Psikologi*, 46(1), 32 – 44. <https://doi.org/10.22146/jpsi.33571>
- Al Munawar, M. A. R., Wiguna, S., Insani, A. P. N., Desyanti, I., Satrya, M. M. D., Aldi, M., & Rozak, R. W. A. (2024). Analisis Pola Perilaku dan Motivasi Bermain Judi Online Pada Mahasiswa di Era Digital. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.11104490>
- At, M. R., Haris, A., & Heru, H. (2019). Judi Online Dikalangan Remaja (Kasus Kelurahan Bone-Bone, Luwu). *Hasanuddin Journal of Sociology (HJS)*, 127-138. <https://doi.org/https://doi.org/10.31947/hjs.v1i2.9432>

- Bagby, R., Vachon, D., Bulmash, E., Toneatto, T., Quilty, L., & Costa, P. (2007). Pathological gambling and the five-factor model of personality. *Personality and Individual Differences*, 43, 873-880. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2007.02.011>
- Brunborg, G. S., Hanss, D., Mentzoni, R. A., Molde, H., & Pallesen, S. (2016). Problem gambling and the five-factor model of personality: a large population-based study. *Addiction*, 111(8), 1428-1435. <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/add.13388>Digital Object Identifier (DOI)
- Cyders, M. A., & Smith, G. T. (2008). Clarifying the role of personality dispositions in risk for increased gambling behavior. *Personality and Individual Differences*, 45(6), 503-508. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC2603031/pdf/nihms-69054.pdf>
- Dash, G. F., Slutske, W. S., Martin, N. G., Statham, D. J., Agrawal, A., & Lynskey, M. T. (2019). Big Five personality traits and alcohol, nicotine, cannabis, and gambling disorder comorbidity. *Psychology of Addictive Behaviors*, 33(4), 420. <https://doi.org/https://doi.org/10.1037/adb0000468>
- Feist, J., & Feist, G. J. (2006). *Theories of Personality*. McGraw-Hill.
- Grable, J., Joo, S.-H., & Kwak, E. J. (2021). Describing gambling affinity: the role of personality traits. *Journal of Financial Therapy*, 12(1), 6. <https://doi.org/https://doi.org/10.4148/1944-9771.1236>
- Haryanto, A. T. (2024). *Indonesia Darurat Judi Online, Pemainnya 8,8 Juta Orang!* detikInet. <https://inet.detik.com/law-and-policy/d-7649616/indonesia-darurat-judi-online-pemainnya-8-8-juta-orang>
- Hidayati, N. W., & Elmansyah, T. (2025). Studi Survey Fenomena Judi Online dikalangan Mahasiswa. *JCOSE Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 7(2), 59-72. <https://doi.org/https://doi.org/10.24905/jcose.v7i2.216>
- Ilham, F., & Muhid, A. (2022). Self control, extrovert personality and impulsive buying behaviors among online gamers: Kontrol diri, kepribadian ekstrovert dan perilaku impulsive buying pada pemain game online. *Psikologia: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, 17(2), 72-81. <https://doi.org/https://doi.org/10.32734/psikologia.v17i2.9538>
- Intan, G. (2024). *Menkominfo: Indonesia Darurat Judi Online, Perputaran Uang Capai Rp327 Triliun*. VoA. <https://www.voaindonesia.com/a/menkominfo-indonesia-darurat-judi-online-perputaran-uang-capai-rp327-triliun/7579998.html>
- Jiménez-Murcia, S., Giménez, M., Granero, R., López-González, H., Gómez-Peña, M., Moragas, L., Baenas, I., Del Pino-Gutiérrez, A., Codina, E., & Mena-Moreno, T. (2021). Psychopathological status and personality correlates of problem gambling severity in sports bettors undergoing treatment for gambling disorder. *Journal of Behavioral Addictions*, 10(3), 422-434. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00101>
- Mallorquí-Bagué, N., Fernández-Aranda, F., Lozano-Madrid, M., Granero, R., Mestre-Bach, G., Baño, M., Pino-Gutiérrez, A. D., Gómez-Peña, M., Aymamí, N., & Menchón, J. M. (2017). Internet gaming disorder and online gambling disorder: Clinical and personality correlates. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(4), 669-677. <https://doi.org/https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.078>
- Mishra, S., Lalumière, M. L., & Williams, R. J. (2010). Gambling as a form of risk-taking: Individual differences in personality, risk-accepting attitudes, and behavioral preferences for risk. *Personality and Individual Differences*, 49(6), 616-621. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.paid.2010.05.032>
- Myrseth, H., Pallesen, S., Molde, H., Johnsen, B. H., & Lorvik, I. M. (2009). Personality factors as predictors of pathological gambling. *Personality and Individual Differences*, 47(8), 933-937. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.paid.2009.07.018>
- Owaa, J., & Mwebi, B. (2018). Relationship between extraversion and gambling tendencies among students in Nyamira South-sub county, Kenya.

<https://www.noveltyjournals.com/upload/paper/RELATIONSHIP%20BETWEEN%20EXTRAVERSION-1376.pdf>

- Rachman, A. (2023). *RI Darurat Judi Online: Takedown Sekarang, Besok Muncul Lagi!* CNBC Indonesia. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20231017144100-37-481276/ri-darurat-judi-online-takedown-sekarang-besok-muncul-lagi>
- Reardon, K. W., Wang, M., Neighbors, C., & Tackett, J. L. (2019). The personality context of adolescent gambling: Better explained by the Big Five or sensation-seeking? *Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment*, 41(1), 69-80. <https://doi.org/10.1007/s10862-018-9690-6>
- Rohmah, Y., & Khodijah, K. (2024). Resiko dan dampak sosial judi dan pinjaman online pada remaja. *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 13(1), 85-92. <https://doi.org/10.21831/dimensia.v13i1.66871>
- Sipayung, F. J. E., & Handoyo, C. A. (2024). Dampak Dalam Mempromosikan Iklan Judi Online (Studi Kasus Iklan Judi Online Indonesia). *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(3), 4548-4553. <https://jicnusanantara.com/index.php/jicn/article/view/661/735>
- Siregar, J., Ananda, F., Yainahu, H., Elisadevi, N., Mujayanto, Utari, A. W., Fitriani, V. N., Masturah, R., Pratama, M. R. A., Utami, N. P., Nasa, A. F., Batubara, J., Madoni, E. R., Syafwan, R. A., Kusumaningtyas, A. R., & Ngii, Y. (2025). *Psikologi Kepribadian* (W. O. N. N. Rachman, Ed.). CV. EUREKA MEDIA AKSARA.
- Spychala, K. M., Gizer, I. R., Davis, C. N., Dash, G. F., Piasecki, T. M., & Slutske, W. S. (2022). Predicting disordered gambling across adolescence and young adulthood from polygenic contributions to Big 5 personality traits in a UK birth cohort. *Addiction*, 117(3), 690-700. <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/add.15648Digital> Object Identifier (DOI)
- Susanti, R. (2021). Judi online dan kontrol sosial masyarakat pedesaan: online gambling and social control of rural communities. *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial Dan Budaya*, 10(1), 86-95. <https://doi.org/https://doi.org/10.33772/etnoreflika.v10i1.1094>
- von der Heiden, J. M., & Egloff, B. (2021). Associations of the Big Five and locus of control with problem gambling in a large Australian sample. *Plos one*, 16(6), e0253046. <https://doi.org/https://doi.org/10.1371/journal.pone.0253046>
- Widhiatanti, K. T., & Tobing, D. H. (2024). Dampak judi online pada remaja penjudi: Literature review. *Deviance Jurnal Kriminologi*, 8(1), 91-108. <https://journal.budiluhur.ac.id/deviance/article/view/2759>
- Wirareja, Y., & Sa'adah, N. (2024). Dampak Judi Online Terhadap Kesehatan Mental Mahasiswa. *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Dan Konseling Islam*, 7(1), 103-118. <https://jurnal.pabki.org/index.php/alisyraq/article/view/382>