

Pengaruh Faktor Sosial terhadap Intensi Bermain Judi *Online*: Peran Moderasi Kecerdasan Emosional

Sadikin

Departemen Manajemen, IBI Kesatuan, Bogor, 16132. Email: Sadikin.jungle@gmail.com

Received: 19/08/2024.

Reviewed: 26/10/2024.

Published: 31/12/2024.

Copyright ©2024 by the author (et al) and Jurnal Sosial Humaniora (JSH)

*This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).
<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Subject Area: *psychology*

Abstract

This study investigates the prevalence of online gambling and its significant impact on individuals, with many falling victims to its addictive nature. A cross-sectional study design was employed, focusing on a population of active online gambling players. The sample was selected using probability sampling, and the sample size was calculated using an indicator formula multiplied by five observations, resulting in 135 respondents. Data analysis involved descriptive statistical methods and Structural Equation Modeling (SEM) to explore the relationships among variables. The findings highlight those psychological factors, such as stress and impulsiveness, significantly influence the intensity of online gambling behavior. Furthermore, emotional intelligence was identified as a critical mediator, moderating the link between psychological factors and gambling intensity. Individuals with higher emotional intelligence demonstrated better control over their gambling habits, even when exposed to adverse psychological conditions. These results underscore the complex interplay between psychological well-being and emotional regulation in shaping gambling behavior. The study emphasizes the need for targeted interventions, such as emotional intelligence training, to mitigate the negative impact of psychological vulnerabilities and reduce the intensity of online gambling. Such strategies could provide valuable tools for addressing the growing issue of online gambling addiction.

Keywords: *psychological factors; emotional intelligence; intention; online gambling*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi membawa perubahan signifikan ke arah digitalisasi (Yeganegi et al., 2021), bukan hanya berimbas pada hal positif, teknologi informasi pun berdampak pada hal negatif yang mengarah pada perilaku yang bertentangan dengan norma yang berlaku di dalam lingkungan (Timchenko et al., 2024), seperti maraknya berkembang situs judi online yang saat ini menyediakan permainan *online* yang dapat menghasilkan uang (Kuasa & Jaya, 2022). Judi *online* yang saat ini menjadi perhatian khusus pemerintah Indonesia telah banyak menelan korban (Budiman et al., 2022), banyak korban bukan hanya terhadap diri pelaku secara pribadi, tetapi mengarah pada perilaku atau tindakan kriminal yang dapat merugikan pihak lain (Iswahyudi, 2022). Salah satu tindakan kriminal dampak dari judi *online* adalah penipuan dan penggelapan dana milik individu lain atau perusahaan yang dilakukan oleh pelaku judi online karena pelaku sudah tidak memiliki

sumber dana lain untuk melakukan deposit (Binde, 2016), penipuan dan penggelapan dilakukan oleh pelaku judi *online* dilandasi oleh rasa penasaran atas kekalahan yang mereka dapatkan, dan berharap pada permainan selanjutnya mendapatkan kemenangan untuk menutupi kekalahan sebelumnya (Binde et al., 2022). Sebuah studi membuktikan bahwa pada dasarnya intensi pelaku judi *online* untuk terus bermain bukan karena kemenangan yang mereka dapatkan, tetapi banyaknya kekalahan yang mereka alami, dengan harapan di permainan selanjutnya mendapatkan kemenangan (Kwiatkowski & Uchańska, 2016). Intensi individu untuk melakukan judi *online* diawali rasa penasaran mereka untuk merasakan keseruan mendapatkan hadiah uang tunai dari pertaruhan yang mereka lakukan secara *online* (Fortes et al., 2016), intensi pelaku judi *online* dilandasi oleh harapan mereka mendapatkan uang tambahan secara instan karena merasa kurangnya pendapatan yang mereka miliki saat ini (Konietzny, 2019), bahkan kemiskinan menjadi salah satu landasan individu untuk melakukan judi *online* (Prasertsiwaporn & Chomtohsuwan, 2023).

Secara faktual yang terjadi di lapangan, pelaku judi *online* adalah dari kalangan ekonomi menengah ke bawah (Riley et al., 2021), pelaku judi *online* banyak dilakukan oleh remaja pria yang memiliki banyak waktu luang, sehingga kebosanan di waktu luang tersebut dijadikan alasan untuk mengisi kekosongan dan berharap mendapatkan kemenangan serta mendapatkan tambahan uang (Ioannidis & Bowden-Jones, 2023), dan pada dasarnya pelaku judi *online* dilandasi oleh lemahnya iman mereka (Calado et al., 2024). Intensi individu untuk bermain judi *online* dipengaruhi oleh faktor psikologis (Agbenorxevi et al., 2023), bahkan rendahnya kecerdasan emosional mengarahkan individu untuk melakukan judi *online* (Kircaburun et al., 2020), dan intensi individu untuk melakukan judi *online* dilandasi oleh norma subjektif, norma objektif, dan kontrol perilaku (Flack & Morris, 2017).

Faktor psikologis melandasi intensi individu untuk menggunakan teknologi informasi (Huang, 2023), di tengah maraknya situs judi *online* yang merangsang minat para pengguna, faktor psikologis berupa kepuasan berperan kuat merangsang individu untuk bermain judi *online* (Parke et al., 2019), selain itu faktor psikologis yang terkait dengan persepsi individu akan mendapatkan keuntungan, menjadi landasan yang merangsang intensi untuk bermain judi *online* (Konietzny & Caruana, 2019). Faktor psikologis terhubung dengan kepercayaan pemain judi *online* bahwa mereka akan mendapatkan kemenangan, sehingga memengaruhi intensi pemain judi *online* (Sirola et al., 2023), dan pada dasarnya faktor psikologis berpengaruh terhadap intensi individu untuk bermain judi *online* (Cemiloglu et al., 2023), karena faktor psikologis terkait dengan persepsi, pengetahuan, kepercayaan, motivasi, dan sikap (Gayen, 2023).

Kecerdasan emosional memainkan peran penting dalam membentuk kemampuan individu menyesuaikan diri pada suatu keadaan (Bru-Luna et al., 2021), dan kecerdasan emosional dapat mencegah individu pada suatu keadaan yang merugikan dirinya (Bermejo-Martins et al., 2021), bahkan dengan kecerdasan emosional, individu akan terhindar dari niat melakukan suatu tindakan yang melanggar hukum (Sharma et al., 2015). Seorang yang memiliki kecerdasan emosional dapat mengontrol dirinya untuk terhindar dari kecanduan bermain game online, karena mereka berpikir tentang risiko yang akan dihadapinya dari efek kecanduan tersebut (Kircaburun et al., 2020), kecerdasan emosional mencegah perilaku agresif, sehingga mencegah individu pada

perilaku negatif yang akan merugikan dirinya (Gutiérrez-Cobo et al., 2018), dan kecerdasan emosional mencegah niat individu untuk melakukan judi *online* (Russell et al., 2018), karena kecerdasan emosional terkait dengan aspek kesadaran diri, regulasi diri, keterampilan sosial, dan empati (Trigueros et al., 2020).

Penelitian ini dilakukan karena maraknya judi *online* yang berkembang di Indonesia, dilansir dari laman internet bahwa judi *online* saat ini menjadi fenomena sosial yang mewabah di kalangan masyarakat Indonesia, dan banyak merugikan masyarakat baik dari segi keuangan maupun kesehatan mental (Kusumo et al., 2023), dilansir dari laman internet lainnya, banyak sekali pelaku judi *online* kehilangan harta yang dimilikinya, sampai harus menjual segala barang yang dimilikinya untuk dapat bermain kembali dan menebus kekalahan sebelumnya (Indonesia, 2022). Diberitakan bahwa sampai dengan kuartal ke 1 ditahun 2024, transaksi judi online mencapai angka 100 triliun rupiah (Kompas.com, 2024), lebih lanjut diinformasikan bahwa judi *online* telah banyak menelan korban jiwa, karena rasa putus asa pemain yang sudah kehilangan banyak harta memutuskan untuk melakukan bunuh diri (Kompas.com, 2024), hasil survei menginformasikan bahwa intensi individu bermain judi *online* karena alasan ingin mendapatkan keuntungan yang cepat, rendahnya pemahaman individu terhadap risiko judi *online*, selain itu faktor lingkungan seperti ajakan teman dan juga masif nya iklan judi *online* yang beredar, mengarahkan intensi individu untuk melakukan judi *online* (Republika, 2024).

Berdasarkan beberapa lansiran di atas, terlihat bahwa judi *online* merupakan fenomena sosial yang berdampak buruk pada kehidupan pelakunya, dan terlihat intensi individu bermain judi *online* dilandasi oleh faktor psikologis seperti motivasi untuk mendapatkan keuntungan singkat dan juga ke tidak tahuan individu atas risiko yang akan berimbas terhadap mereka. Selain itu rendahnya kecerdasan emosional yang terkait dengan ajakan teman-teman dan masifnya iklan judi *online* yang saat ini beredar mengarahkan intensi individu untuk bermain judi *online*. Atas dasar fenomena-fenomena tersebut menjadi landasan perlunya dilakukan penelitian tentang pengaruh faktor psikologis dan kecerdasan emosional terhadap intensi bermain judi *online*, dan berdasarkan uraian terkait dengan penelitian terdahulu, belum ada yang melakukan penelitian utuh tentang pengaruh faktor psikologis dan kecerdasan emosional terhadap intensi bermain judi *online* pada satu penelitian utuh, sehingga penelitian ini memiliki kebaharuan yang menyatukan variabel-variabel tersebut pada satu penelitian utuh dengan tujuan untuk mengungkap pengaruh kecerdasan faktor psikologis terhadap intensi bermain judi *online* dengan kecerdasan emosional sebagai pemoderasi. Mengacu pada tujuan penelitian yang telah diungkapkan sebelumnya, dan beberapa penelitian relevan yang menghubungkan adanya pengaruh faktor psikologis dan kecerdasan emosional terhadap intensi individu, maka dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H1: Faktor psikologis berpengaruh terhadap intensi bermain judi *online*.

H2: Kecerdasan emosional berpengaruh terhadap intensi bermain judi *online*.

H3: Kecerdasan emosional memoderasi hubungan faktor psikologis terhadap intensi bermain judi *online*.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif karena menggunakan angka-angka yang bersifat statistik yang digunakan untuk mengetahui tanggapan responden atas kuesioner yang diajukan, dan desain penelitian termasuk dalam *cross sectional study* yang hanya mengamati perilaku responden pada satu titik tertentu.

Partisipan dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini dilakukan terhadap populasi para pelaku judi *online* yang tergabung dalam komunitas “RTP Slot Gacor” “Komunitas Pemain Slot Gacor Indonesia“ di laman *Facebook* dan “Komunitas Judi *Online*” di laman *Instagram*. Teknik *sampling* menggunakan *probability sampling*. Penentuan jumlah sampel mengacu pada (Hair et al., 2019) dengan cara jumlah indikator kuesioner dikalikan lima, sehingga jumlah batas minimal responden yang diperlukan adalah 27 item x 5 observasi = 135 responden dan pengambilan sampel dilakukan secara acak dengan kriteria inklusi: (1) Pemain yang termasuk golongan remaja - dewasa (> 17 Tahun). (2). Telah bermain lebih dari 3 bulan. Kriteria eksklusi (1) Tidak bersedia dijadikan responden. (2) Baru bermain pertama kali.

Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data primer yang didapatkan langsung dari tanggapan responden melalui kuesioner yang diajukan. Pengukuran variabel faktor psikologis ditujukan untuk mengukur taraf persepsi individu yang melandasinya untuk melakukan judi *online* dengan dimensi persepsi, pengetahuan, kepercayaan, motivasi dan sikap (Gayen, 2023), dan terdiri dari 10 butir pernyataan. Pengukuran variabel kecerdasan emosional ditujukan untuk mengukur taraf persepsi individu untuk mampu mengontrol emosinya dalam mencegah kecanduan judi *online* dengan dimensi kesadaran diri, regulasi diri, keterampilan sosial, dan empati (Trigueros et al., 2020), dan terdiri dari 8 butir pernyataan. Pengukuran variabel intensi bermain judi *online* ditujukan untuk mengukura alasan individu untuk melakukan judi *online* dengan dimensi norma subjektif, norma objektif, dan kontrol perilaku (Flack & Morris, 2017), dan terdiri dari 9 butir pernyataan.

Skala Pengukuran

Skala pengukuran menggunakan skala *likert* poin 1 – 4, untuk variabel faktor psikologis dan intensi melakukan judi *online*, arah pernyataan bersifat *favorable* sehingga ditetapkan mutu jawaban 1 sangat tidak setuju (STS), 2 tidak setuju (TS), 3 setuju (S), 4 sangat setuju (SS). Sedangkan mutu nilai untuk kecerdasan

emosional yang sifatnya *unfavorable* ditetapkan mutu jawaban 1 sangat setuju (SS), 2 setuju (S), 3 tidak setuju (TS), 4 sangat tidak setuju (STS).

Uji Validitas dan Reliabilitas

Pretest dilakukan terhadap 30 responden di luar sampel penelitian menggunakan teknik korelasi product moment dan uji reliabilitas menggunakan teknik *cronbach's alpha*. Hasil uji validitas menyimpulkan bahwa pada seluruh variabel penelitian, seluruh instrumen memiliki nilai r hitung $> 0,361$ sehingga seluruh instrumen pernyataan pada variabel penelitian digunakan seluruhnya, dan uji reliabilitas menunjukkan seluruh instrumen memiliki nilai reliabilitas $> 0,60$, sehingga seluruh instrumen dapat diandalkan dalam survei lanjutan.

Teknik Analisis Data

Analisis statistik deskriptif dengan pendekatan *three box method* mengacu pada pendapat (Ferdinand, 2014) yang membagi skala interval terbagi dalam tiga rentang ukuran yang terdiri dari 37,5 – 67,5 kategori rendah (R), 67,6 – 101,25 kategori sedang (S) dan 101,26 – 135 kategori tinggi (T). Uji hipotesis menggunakan PLS-SEM dengan bantuan program *Smart-PLS* yang terdiri dari (1) Uji *outer model* (a) Menilai faktor muatan dengan asumsi jika nilai faktor muatan $> 0,70$ dinyatakan valid (Hair et al., 2019). (b) Validitas konstruk yang mengacu pada nilai VE jika $> 0,50$ maka dinyatakan valid (Hair et al., 2019). (c) Uji reliabilitas konstruk mengacu pada nilai *cronbach's alpha* dan CR jika $> 0,70$ dinyatakan reliabel (Hair et al., 2019). (d) Uji fit model struktural mengacu pada nilai SMRM jika $< 0,1$ maka model dinyatakan fit (Hair et al., 2019). (2) Uji *inner model* yang terdiri dari (a) Menilai koefisien determinasi mengacu pada nilai R^2 dengan asumsi jika nilai R^2 0,67 - 1 (pengaruh kuat), 0,33 – 0,66 (pengaruh moderat) dan 0,19 – 0,32 (pengaruh lemah), (2) Analisa koefisien pengaruh langsung dan juga interaksi. (c) Uji hipotesis dengan taraf signifikansi 5% sehingga jika nilai thitung $> 1,96$ hipotesis diterima (Hair et al., 2019).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Profil Responden

Berdasarkan hasil analisis dari 135 responden yang disurvei, pada responden berdasarkan intensitas bermain dalam satu bulan, tertinggi intensitas bermain dalam satu bulan sebanyak 4 – 6 kali berjumlah 56 responden (41%). Berdasarkan jenis kelamin, jumlah responden terbanyak berjenis kelamin pria sebanyak 106 responden (79%). Pada responden berdasarkan usia, terbanyak berusia $\geq 17 - 30$ Tahun sebanyak 69 responden (51%). Pada responden berdasarkan pendidikan terakhir, terbanyak \leq SMU / Sederajat sebesar 89 responden (66%).

Deskripsi Instrumen Penelitian

Berdasarkan tabel 1, dapat dijelaskan perilaku-perilaku responden sesuai dengan indeks, sebagai berikut: (1) Variabel faktor psikologis berada pada taraf tinggi, dengan indeks tertinggi pada dimensi sikap

dan terendah pada dimensi pengetahuan, keadaan tersebut menunjukkan perilaku pemain yang terdorong untuk melakukan judi *online* karena rendahnya pengetahuan mereka tentang bahaya bermain judi *online*. (2) Variabel kecerdasan emosional berada pada taraf sedang, dengan indeks tertinggi pada dimensi keterampilan sosial dan terendah pada dimensi regulasi diri, keadaan tersebut menunjukkan perilaku pemain yang terampil membatasi dirinya untuk tidak tergiur dengan informasi jam-jam kemenangan serta rayuan dari admin judi *online*. (3) Variabel intensi bermain judi *online* berada pada taraf tinggi dengan indeks tertinggi pada dimensi kontrol perilaku dan terendah pada dimensi norma objektif, keadaan tersebut menunjukkan perilaku pemain yang tertarik untuk bermain judi *online* karena kebutuhan, karena ingin menang, dan karena kesenangan.

Tabel 1 Hasil Analisis Instrumen Penelitian

Variabel	Indeks			Perilaku
	R	S	T	
Faktor psikologis			*	Terdorong
Kecerdasan emosional		*		Terampil
Intensi bermain judi online			*	Tertarik

Sumber: Olahan data primer, 2024

Analisis Muatan Faktor

Berdasarkan hasil analisis, diketahui pada variabel faktor psikologis, kecerdasan emosional dan intensi bermain judi online, seluruh indikator memiliki muatan faktor $> 0,70$, sehingga disimpulkan bahwa indikator pada variabel-variabel tersebut dapat mewakili variabel latennya, dan dapat disertakan pada penelitian lanjutan.

Uji Validitas, Reliabilitas Konstruk, dan Fit Model

Berdasarkan tabel 2 terlihat bahwa seluruh nilai AVE variabel penelitian bernilai $> 0,50$, dan nilai *cronbach's alpha* serta reliabilitas komposit seluruhnya bernilai $> 0,70$, sehingga disimpulkan bahwa seluruh indikator yang terkandung dalam variabel penelitian merupakan konstruk yang baik dalam membentuk variabel laten.

Tabel 2 Uji Validitas dan Reliabilitas Konstruk

Variabel	Cronbach's Alpha	CR	AVE
X1	0.940	0.949	0.650
X2	0.958	0.964	0.772
Y	0.949	0.957	0.713

Sumber: Output Smart-PLS, 2024

Berdasarkan tabel 3, nilai SRMR menunjukkan nilai $< 0,1$ sehingga hasil tersebut menjelaskan bahwa model penelitian dapat dikatakan *Fit* untuk mengukur hubungan antara variabel laten dan variabel yang diamati (Hair et al., 2019).

Tabel 3 Uji Fit Model

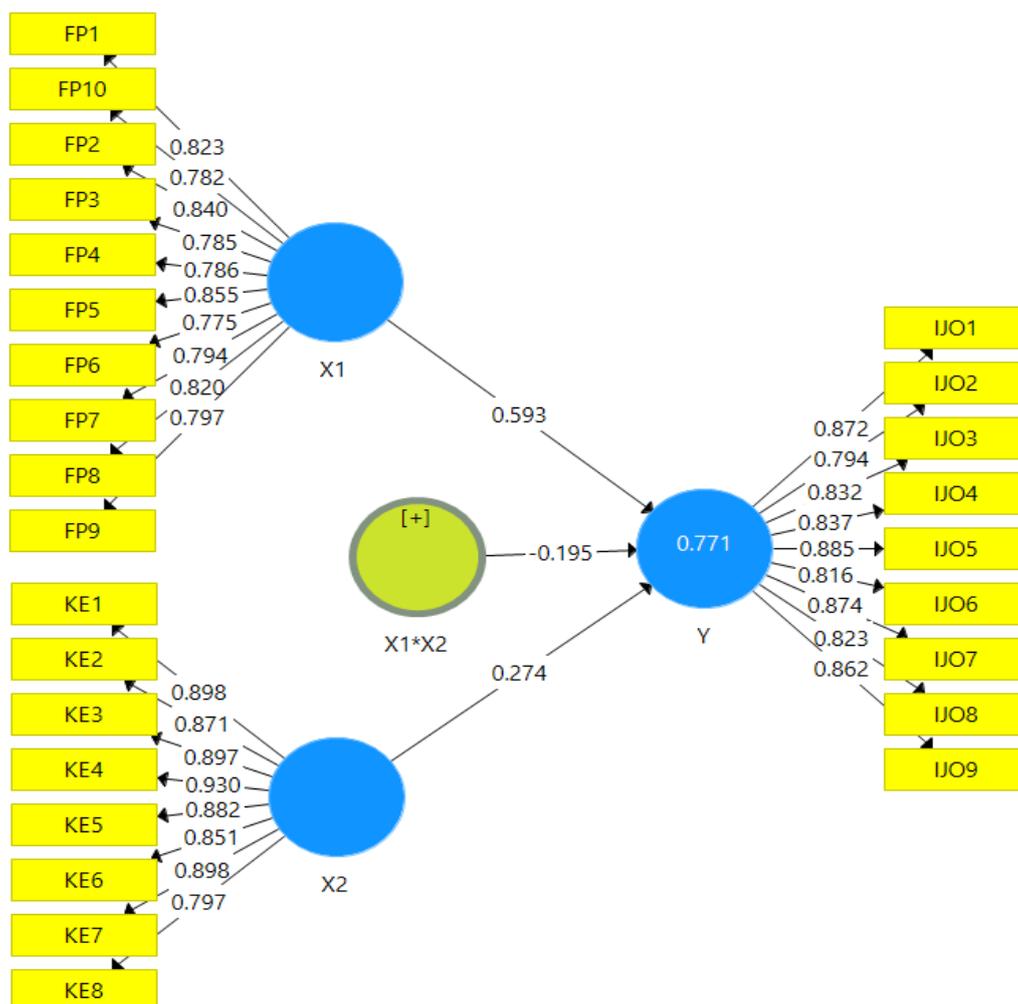
	Saturated Model	Estimated Model
SRMR	0.061	0.061

Sumber: Output *Smart-PLS*, 2024

Analisis Inner Model

Berdasarkan gambar 1 dapat dijelaskan hasil penelitian yang menghubungkan nilai estimasi hubungan antar variabel sebagai berikut; Hasil analisa menunjukkan fungsi persamaan $Y=0,5931(X1)+0,274(X2)$. Hasil tersebut menjelaskan bahwa faktor psikologis dan kecerdasan emosional berpengaruh positif terhadap intensi bermain judi *online*, sehingga saat faktor psikologis dan kecerdasan emosional ditingkatkan sebanyak satu-satuan, maka intensi bermain judi *online* akan meningkat sebanyak 59,3% melalui faktor psikologis dan 27,4% melalui kecerdasan emosional. Koefisien determinasi menunjukkan nilai 0,771 yang berarti faktor psikologis dan kecerdasan emosional berkontribusi sebesar 77,1% dalam menciptakan intensi bermain judi *online* dan masuk kategori pengaruh yang kuat (Hair et al., 2019). Pada analisa efek moderasi yang dihasilkan kecerdasan emosional dalam menginteraksi hubungan faktor psikologis terhadap intensi bermain judi online menunjukkan koefisien sebesar -0,195 yang berarti kecerdasan emosional memperlemah hubungan faktor psikologis terhadap intensi bermain judi *online*.

Gambar 1 Diagram Jalur Model Koefisien



Sumber: Output *Smart-PLS*, 2024

Uji Hipotesis

Hasil penelitian, sebagaimana terlihat pada tabel 4, menunjukkan bahwa faktor psikologis memiliki pengaruh signifikan terhadap intensi bermain judi online dengan nilai T sebesar 11,128, sehingga H1 diterima. Selanjutnya, kecerdasan emosional juga terbukti berpengaruh signifikan terhadap intensi bermain judi online dengan nilai T sebesar 5,244, sehingga H2 diterima. Selain itu, interaksi kecerdasan emosional terhadap hubungan antara faktor psikologis dan intensi bermain judi online memiliki pengaruh signifikan dengan nilai T sebesar 3,525, sehingga H3 juga diterima.

Tabel 4 Rangkuman Uji Hipotesis

Hipotesis	T _{value}	Kesimpulan
Faktor psikologis→ intensi bermain judi online	11,128	H1 Diterima
Kecerdasan emosional intensi bermain judi online	5,244	H2 Diterima
Interaksi kecerdasan emosional atas hubungan faktor psikologis→intensitas bermain judi online	3,525	H3Diterima

Sumber: Olahan peneliti, 2024

Pengaruh Faktor Psikologis terhadap Intensi Bermain Judi Online

Hasil analisis menyimpulkan bahwa faktor psikologis berpengaruh terhadap intensi bermain judi *online*, sehingga dengan meningkatnya dorongan dari faktor psikologis, maka intensi bermain judi *online* meningkat, keadaan menunjukkan bahwa para pemain terdorong untuk melakukan judi *online*, terutama karena karena aspek sikap di mana para pemain memandang bahwa judi online sumber pendapatan singkat, dan sebagai sarana hiburan, sehingga mereka tertarik bermain judi *online* karena kebutuhan, karena ingin menang, dan karena kesenangan. Tetapi meningkatnya intensi patra pemain untuk bermain judi *online* dapat dicegah dan diturunkan jika kemudahannya judi **online** untuk diakses dapat ditingkatkan, sehingga intensi para pemain yang merasa judi *online* mendatangkan keuntungan singkat, menambah penghasilan, dan memberikan kesenangan akan menurun secara drastis. Hasil ini selaras dengan penelitian yang menyimpulkan bahwa faktor psikologis melandasi intensi individu untuk menggunakan teknologi informasi (Huang, 2023), selain itu faktor psikologis yang terkait dengan persepsi individu akan mendapatkan keuntungan, menjadi landasan yang merangsang intensi untuk bermain judi *online* (Konietzny & Caruana, 2019), dan pada dasarnya faktor psikologis berpengaruh terhadap intensi individu untuk bermain judi *online* (Cemiloglu et al., 2023).

Pengaruh Kecerdasan Emosional terhadap Intensi Bermain Judi Online

Hasil analisis menyimpulkan bahwa kecerdasan emosional berpengaruh terhadap intensi bermain judi *online*, sehingga dengan rendahnya kecerdasan emosional pemain, maka akan meningkatkan intensi mereka untuk bermain judi *online*. Keadaan menunjukkan rendahnya regulasi diri para pemain untuk berhenti bermain saat mendapatkan kekalahan, dan berhenti bermain saat sudah tidak memiliki modal, sehingga hal tersebut berdampak pada meningkatnya intensi mereka untuk bermain judi *online* saat merasakan adanya kebutuhan, karena ingin menang, dan karena ingin mendapatkan kesenangan. Tetapi saat timbulnya rasa tidak tertarik dengan janji kemenangan dari admin judi *online*, dan tidak tertarik dengan informasi jam-jam kemenangan, maka intensi mereka untuk bermain judi *online* akan menurun karena merasa judi *online* tidak dapat mendatangkan keuntungan singkat, tidak dapat menambah penghasilan, dan tidak dapat memberikan

kesenangan. Hasil ini selaras dengan penelitian yang menyimpulkan bahwa kecerdasan emosional memainkan peran penting dalam membentuk kemampuan individu menyesuaikan diri pada suatu keadaan (Bru-Luna et al., 2021), dan rendahnya kecerdasan emosional mengarahkan individu untuk melakukan judi *online* (Kircaburun et al., 2020).

Peran Kecerdasan Emosional Memoderasi Hubungan Faktor Psikologis terhadap Intensi Bermain Judi Online

Hasil analisis menyimpulkan bahwa kecerdasan emosional memperlemah hubungan faktor psikologis terhadap intensi bermain judi *online*, sehingga dengan adanya kecerdasan emosional, maka dorongan dari psikologis individu untuk bermain judi *online* akan semakin memperlemah intensi mereka untuk bermain judi *online*. Keadaan ini terjadi karena dominasi keterampilan sosial yang masih ada dalam diri para pemain judi *online*, di mana mereka merasa tidak tertarik dengan janji kemenangan dari admin judi *online*, dan tertarik dengan informasi jam-jam kemenangan, sehingga walaupun para pemain memandang judi *online* sumber pendapatan singkat, dan judi *online* sebagai sarana hiburan, tetapi dengan adanya keterampilan sosial yang melandasi kecerdasan emosional mereka, maka intensi mereka untuk bermain judi *online* akan menurun karena akan timbul dalam pemikirannya bahwa judi *online* tidak dapat mendatangkan keuntungan singkat, tidak dapat menambah penghasilan, dan tidak dapat memberikan kesenangan. Hasil ini mendukung penelitian yang menyimpulkan bahwa kecerdasan emosional memainkan peran penting dalam membentuk kemampuan individu menyesuaikan diri pada suatu keadaan (Bru-Luna et al., 2021), dan kecerdasan emosional dapat mencegah individu pada suatu keadaan yang merugikan dirinya (Bermejo-Martins et al., 2021), bahkan dengan kecerdasan emosional, individu akan terhindar dari niat melakukan suatu tindakan yang melanggar hukum (Sharma et al., 2015). Seorang yang memiliki kecerdasan emosional dapat mengontrol dirinya untuk terhindar dari kecanduan bermain *game online*, karena mereka berpikir tentang risiko yang akan dihadapinya dari efek kecanduan tersebut (Kircaburun et al., 2020), serta kecerdasan emosional mencegah perilaku agresif, sehingga mencegah individu pada perilaku negatif yang akan merugikan dirinya (Gutiérrez-Cobo et al., 2018).

Kesimpulan

Berdasarkan seluruh rangkaian hasil dan pembahasan, diketahui bahwa faktor psikologis dan kecerdasan emosional berpengaruh terhadap intensi bermain judi *online*, dan kecerdasan emosional memperlemah hubungan faktor psikologis terhadap intensi bermain judi *online*. Penelitian ini terbatas hanya menggunakan desain penelitian *cross sectional studi* yang hanya melakukan pengamatan responden pada satu titik tertentu, dan tidak melakukan pengamatan perubahan sikap dari responden. Untuk menekan intensi individu bermain judi *online*, dapat dilakukan dengan membangun keterampilan sosial secara personal, dimana individu dapat membatasi diri dengan mengganti nomor *handphone* dan juga tidak mengakses media-media sosial yang menginformasikan janji-janji manis admin judi *online* yang menjanjikan kemenangan bagi para pemain, dan individu dapat lebih menyibukkan diri dengan hal-hal positif, serta menjauhkan diri dari lingkungan pergaulan negatif, sehingga akan terbangun kecerdasan emosional dalam menempatkan diri di

tengah kondisi maraknya wabah judi *online*. Untuk institusi yang berwenang, diharapkan dapat memblokir seluruh akses terkait penyebaran informasi judi *online* yang dilakukan melalui pesan singkat maupun media-media sosial yang sering kali muncul di beranda setiap pemilik media sosial, dan lebih masif dalam menginformasikan tentang ancaman hukum bagi para pemain yang masih melakukan judi *online*. Untuk saran penelitian lanjutan dilakukan dengan desain longitudinal agar dapat mengamati perubahan sikap dari responden, sehingga ada peluang untuk menambahkan variabel-variabel yang seharusnya diteliti.

Daftar Pustaka

- Agbenorxevi, C. D., Hevi, S. S., Malcalm, E., Akude, J., & Coleman, R. K. N. (2023). Gamified Problem Gambling and Psychological Distress: The Mediated-Moderated Roles of Cognitive and Economic Motives. *Journal of Gambling Studies*, 39(3), 1355–1370. <https://doi.org/10.1007/s10899-023-10219-w>
- Bermejo-Martins, E., Luis, E. O., Fernández-Berrocal, P., Martínez, M., & Sarrionandia, A. (2021). The role of emotional intelligence and self-care in the stress perception during COVID-19 outbreak: An intercultural moderated mediation analysis. *Personality and Individual Differences*, 177, 110679. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.paid.2021.110679>
- Binde, P. (2016). Gambling-related embezzlement in the workplace: a qualitative study. *International Gambling Studies*, 16(3), 391–407. <https://doi.org/10.1080/14459795.2016.1214165>
- Binde, P., Örnberg, J. C., & Forsström, D. (2022). Violating trust: a study of court verdicts in cases of gambling-driven economic crimes in the workplace. *Nordic Journal of Criminology*, 23(2), 212–230. <https://doi.org/10.1080/2578983X.2022.2139473>
- Bru-Luna, L. M., Martí-Vilar, M., Merino-Soto, C., & Cervera-Santiago, J. L. (2021). Emotional Intelligence Measures: A Systematic Review. *Healthcare (Basel, Switzerland)*, 9(12). <https://doi.org/10.3390/healthcare9121696>
- Budiman, R., Romadini, N. A., Herwandi Aziz, M. A., & Pratama, A. G. (2022). The Impact of Online Gambling Among Indonesian Teens and Technology. *IAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI)*, 3(2), 162–167. <https://doi.org/10.34306/itsdi.v3i2.559>
- Calado, F., Vernon, M., Nuyens, F., Alexandre, J., & Griffiths, M. D. (2024). How Does Religiosity Influence Gambling? A Cross-Cultural Study Between Portuguese and English Youth. *Journal of Gambling Studies*, 40(2), 1005–1019. <https://doi.org/10.1007/s10899-023-10269-0>
- Cemiloglu, D., Gurgun, S., Jiang, E. A.-C. N., & Ali, R. (2023). Explainability as a Psychological Inoculation: Building Resistance to Digital Persuasion in Online Gambling through Explainable Interfaces. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 0(0), 1–19. <https://doi.org/10.1080/10447318.2023.2281744>
- Ferdinand, A. (2014). *Metode Penelitian Manajemen*. BP Undip.
- Flack, M., & Morris, M. (2017). Gambling-Related Beliefs and Gambling Behaviour: Explaining Gambling Problems with the Theory of Planned Behaviour. *International Journal of Mental Health and*

- Addiction, 15, 130–142. <https://doi.org/10.1007/s11469-015-9611-9>
- Fortes, N., Moreira, A., & Saraiva, J. (2016). Determinants of Consumer Intention to Use Online Gambling Services: An Empirical Study of the Portuguese Market. *International Journal of E-Business Research*, 12, 23–37. <https://doi.org/10.4018/IJEBR.2016100102>
- Gayen, P. (2023). Various Psychological Factors as Guiding Principles of Human Life. 10, 38–43. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20230407>
- Gutiérrez-Cobo, M. J., Megías, A., Gómez-Leal, R., Cabello, R., & Fernández-Berrocal, P. (2018). The role of emotional intelligence and negative affect as protective and risk factors of aggressive behavior: A moderated mediation model. *Aggressive Behavior*, 44(6), 638–646. <https://doi.org/10.1002/ab.21788>
- Hair, J. F., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2019). *Multivariate Data Analysis*. Cengage.
- Huang, T. (2023). Psychological factors affecting potential users' intention to use autonomous vehicles. *PLOS ONE*, 18(3), 1–22. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0282915>
- Indonesia, B. N. (2022). Judi online marak di Indonesia, sejumlah orang kecanduan - "Uang tabungan habis, mobil saya jual." In *Bbc.Com* (p. 1). <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-61404363>
- Ioannidis, K., & Bowden-Jones, H. (2023). Online gambling among young men: a rising tide? *Trends in Urology & Men's Health*, 14(5), 6–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/tre.929>
- Iswahyudi, F. (2022). Law Enforcement Against Criminal Acts of Online Gaming In The City of Surabaya. *YURISDIKSI: Jurnal Wacana Hukum Dan Sains*, 18, 30–41. <https://doi.org/10.55173/yurisdiksi.v18i1.133>
- Kircaburun, K., Demetrovics, Z., Griffiths, M., Király, O., Kun, B., & Tosuntaş, Ş. (2020). Trait Emotional Intelligence and Internet Gaming Disorder Among Gamers: The Mediating Role of Online Gaming Motives and Moderating Role of Age Groups. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 18, 1446–1457. <https://doi.org/10.1007/s11469-019-00179-x>
- Kompas.com. (2024). Maraknya Judi "Online" _ Di Antara Gagalnya Program Kesejahteraan dan Penegakan Hukum Halaman all - Kompas. <https://nasional.kompas.com/read/2024/06/19/09170761/maraknya-judi-online-di-antara-gagalnya-program-kesejahteraan-dan-penegakan?page=all>
- Konietzny, J. (2019). Anticipated enjoyment and perceived fairness: Drivers of online gambling intention. *Journal of Gambling Studies*. <https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2:1346750%0Ahttps://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1346750/FULLTEXT01.pdf>
- Konietzny, J., & Caruana, A. (2019). Fair and easy: the effect of perceived fairness, effort expectancy and user experience on online slot machine gambling intention. *International Gambling Studies*, 19(2), 183–199. <https://doi.org/10.1080/14459795.2018.1526313>
- Kuasa, D., & Jaya, F. (2022). Online Gambling Phenomenon: Law & Society. *Widya Yuridika*, 5, 345. <https://doi.org/10.31328/wy.v5i2.3572>
- Kusumo, D. N., Ramadhan, M. R., & Febrianti, S. (2023). Maraknya Judi Online Di Kalangan Masyarakat Kota. In *Jurnal Perspektif* (Vol. 2, Issue 2, pp. 225–232).

- Kwiatkowski, B., & Uchańska, J. (2016). The online gambling selected issues. The role of anti-money laundering policy for consumer protection. *J. Crim. L. & Penal Stud.* https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=695835%0Ahttps://heinonline.org/hol-cgi-bin/get_pdf.cgi?handle=hein.journals/jlocllwap20§ion=41&casa_token=ULwF8Q1oyVEAAAAA:RGq1rmBylexG1H178t-kanfEtpN_sGDAhgLNqEeQODkXuODRV_QjV7xQMT088JugFXfdC6hQ2Pom
- Parke, J., Williams, R. J., & Schofield, P. (2019). Exploring psychological need satisfaction from gambling participation and the moderating influence of game preferences. *International Gambling Studies*, 19(3), 508–531. <https://doi.org/10.1080/14459795.2019.1633381>
- Prasertsiwaporn, M., & Chomtohsuwan, T. (2023). Poverty, gambling, and law in the digital economy. *Corporate Law and Governance Review*, 5, 109–116. <https://doi.org/10.22495/clgrv5i2p12>
- Republika. (2024). Alasan Mengapa Judi Online Marak di Indonesia Menurut Studi _ Republika Online Mobile. <https://news.republika.co.id/berita/sfmjg4409/alasan-mengapa-judi-online-marak-di-indonesia-menurut-studi>
- Riley, B. J., Oster, C., Rahamathulla, M., & Lawn, S. (2021). Attitudes, Risk Factors, and Behaviours of Gambling among Adolescents and Young People: A Literature Review and Gap Analysis. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(3). <https://doi.org/10.3390/ijerph18030984>
- Russell, A. M. T., Langham, E., & Hing, N. (2018). Social influences normalize gambling-related harm among higher risk gamblers. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(4), 1100–1111. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.139>
- Sharma, N., Prakash, O., Sengar, K. S., Chaudhury, S., & Singh, A. R. (2015). The relation between emotional intelligence and criminal behavior: A study among convicted criminals. *Industrial Psychiatry Journal*, 24(1), 54–58. <https://doi.org/10.4103/0972-6748.160934>
- Sirola, A., Nyrhinen, J., & Wilska, T.-A. (2023). Psychosocial Perspective on Problem Gambling: The role of Social Relationships, Resilience, and COVID-19 Worry. *Journal of Gambling Studies*, 39(3), 1467–1485. <https://doi.org/10.1007/s10899-022-10185-9>
- Timchenko, A., Kucheva, I., & Silakova, L. (2024). Assessing the negative impact of the it sector on the environment: a call for sustainable solutions. *E3S Web of Conferences*, 474. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202447403026>
- Trigueros, R., Sanchez-Sanchez, E., Mercader, I., Aguilar-Parra, J. M., López-Liria, R., Morales-Gázquez, M. J., Fernández-Campoy, J. M., & Rocamora, P. (2020). Relationship between Emotional Intelligence, Social Skills and Peer Harassment. A Study with High School Students. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(12). <https://doi.org/10.3390/ijerph17124208>
- Yeganegi, S., Laplume, A. O., & Dass, P. (2021). The role of information availability: A longitudinal analysis of technology entrepreneurship. *Technological Forecasting and Social Change*, 170, 120910. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.techfore.2021.120910>