

**KORELASI IN-GAME PURCHASE INTENTION DAN FUTURE TIME
PERSPECTIVE DENGAN ONLINE GAMBLING INTENTION PADA
PEMAIN GAME GACHA**



Oleh:

Dzakia Rahmah Nurunnada
1801622081

PSIKOLOGI

SKRIPSI

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PENDIDIKAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA DAFTAR ISI
2026**

**KORELASI IN-GAME PURCHASE INTENTION DAN FUTURE TIME
PERSPECTIVE DENGAN ONLINE GAMBLING INTENTION PADA
PEMAIN GAME GACHA**



Intelligentia - Dignitas

Oleh:

Dzakia Rahmah Nurunnada

1801622081

PSIKOLOGI

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Sarjana

Psikologi

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PENDIDIKAN PSIKOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA DAFTAR ISI
2026**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGUJI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG SKRIPSI

KORELASI *IN-GAME PURCHASE INTENTION* DAN *FUTURE TIME PERSPECTIVE* DENGAN *ONLINE GAMBLING INTENTION* PADA PEMAIN GAME GACHA

Nama Mahasiswa : Dzakia Rahmah Nurunnada
NIM : 1801622081
Program Studi : Psikologi
Tanggal Ujian : 20 Juli 2026

Pembimbing I

Rahmadiany Gazadinda, S.Psi., M. Sc
NIP.199206162019032038

Pembimbing II

Jimny Hilda Fauzia, M.Psi, Psikolog.
NIP. 199401252024062002

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Gungum Gumelar Fajar Rakhman, M.Si. (Dekan/Penanggungjawab)		
Mira Ariyani, Ph.D (Wakil Dekan/Wakil Penanggungjawab)		
Mauna, M.Psi., Psikolog (Ketua Sidang)		28 Juli 2026
Novitasari R. Damanik, M.Si. (Dosen penguji I /Anggota)		28 Juli 2026
Syahid Izharuddin, M.Si. (Dosen penguji II /Anggota)		28 Juli 2026

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Pendidikan Psikologi Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Dzakia Rahmah Nurunnada

NIM : 1801622081

Program Studi : Psikologi

Menyatakan bahwa skripsi yang dibuat dengan judul “Korelasi In-Game Purchase Intention dan Future Time Perspective dengan Online Gambling Intention pada Pemain Game Gacha” adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Mei sampai dengan bulan Juli 2026.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi/karya inovasi yang pernah dibuat orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang ditimbulkan jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 15 Juli 2026

Yang Membuat Pernyataan



Dzakia Rahmah Nurunnada

LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Osmanthus wine taste the same as i remember, but where are those who share the memory...”

- Zhongli, Geo Archon



PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk saya sendiri selaku peneliti, orang tua, keluarga yang mendukung, teman-teman terdekat, kucing saya Nekoyen, dan komunitas pemain gacha Indonesia.

-

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN
Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Dzakia Rahmah Nurunnada
NIM : 1801622081
Fakultas/Prodi : Psikologi/Psikologi
Alamat email : dzakia rahmah@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

KORELASI IN-GAME PURCHASE INTENTION DAN FUTURE TIME PERSPECTIVE
DENGAN ONLINE GAMBLING INTENTION PADA PEMAIN GAME GACHA

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 7 Agustus 2026
Penulis,

(Dzakia Rahmah Nurunnada)

**KORELASI *IN-GAME PURCHASE INTENTION* DAN *FUTURE TIME PERSPECTIVE* DENGAN *ONLINE GAMBLING INTENTION* PADA
PEMAIN GAME GACHA**

SKRIPSI

Jakarta: Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Jakarta,
2026

ABSTRAK

Judi *online* di Indonesia semakin marak dan menimbulkan berbagai dampak negatif bagi individu maupun masyarakat. Paparan iklan, kemudahan akses, serta pengalaman berjudi meningkatkan peluang seseorang untuk terlibat dalam aktivitas perjudian daring. Salah satu bentuk pengalaman tersebut dapat ditemukan pada game gacha, yang memiliki mekanisme menyerupai simulasi judi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *online gambling intention* dengan *in-game purchase intention* dan *future time perspective* pada pemain game gacha. Penelitian ini menggunakan desain *cross-sectional* dengan pendekatan kuantitatif non-eksperimental. Sampel penelitian terdiri atas 188 pemain game gacha yang pernah melakukan pembelian dalam game, yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui kuesioner *self-report*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *in-game purchase intention* tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan *online gambling intention* ($r = -0,068$), dengan arah hubungan negatif dan kekuatan yang sangat lemah. Sebaliknya, *future time perspective* memiliki hubungan negatif yang signifikan dengan *online gambling intention* ($r = -0,149$), meskipun kekuatannya tergolong lemah. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi *future time perspective* yang dimiliki pemain game gacha, semakin rendah kecenderungan mereka untuk memiliki intensi melakukan judi *online*. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi upaya pencegahan perjudian daring melalui penguatan *future time perspective*, khususnya pada pemain game gacha.

Kata Kunci: *online gambling intention*, *in-game purchase intention*, *future time perspective*.

**THE CORRELATION BETWEEN IN-GAME PURCHASE INTENTION,
FUTURE TIME PERSPECTIVE, AND ONLINE GAMBLING INTENTION
AMONG GACHA GAME PLAYERS**

UNDERGRADUATE THESIS

*Jakarta: Psychology Study Program, Faculty of Psychology, Universitas Negeri
Jakarta, 2026.*

ABSTRACT

Online gambling has become increasingly widespread in Indonesia, resulting in various negative consequences for both individuals and society. Exposure to gambling advertisements, ease of access, and prior gambling experiences increase the likelihood of individuals engaging in online gambling activities. One such experience can be found in gacha games, which incorporate mechanics that resemble simulated gambling. This study aimed to examine the relationships between online gambling intention, in-game purchase intention, and future time perspective among gacha game players. This study employed a cross-sectional design using a quantitative, non-experimental approach. The sample consisted of 188 gacha game players who had previously made in-game purchases, selected through purposive sampling. Data were collected using self-report questionnaires. The results indicated that in-game purchase intention was not significantly correlated with online gambling intention ($r = -0.068$), with a very weak negative relationship. In contrast, future time perspective was significantly and negatively correlated with online gambling intention ($r = -0.149$), although the strength of the relationship was weak. These findings suggest that the higher the future time perspective among gacha game players, the lower their intention to engage in online gambling. This study is expected to provide a foundation for online gambling prevention efforts by strengthening future time perspective, particularly among gacha game players.

Keywords: online gambling intention, in-game purchase intention, future time perspective.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, kasih, dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "*Korelasi In-Game Purchase Intention dan Future Time Perspective dengan Online Gambling Intention pada Pemain Game Gacha*" sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi pada Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Jakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, bimbingan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Gumgum Gumelar Fajar Rakhman, M.Si., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Mira Ariyani, Ph.D., selaku Wakil Dekan I Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu Dr. Lussy Dwiutami Wahyuni, M.Pd., selaku Wakil Dekan II Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
4. Bapak Herdiyan Maulana, Ph.D., selaku Wakil Dekan III Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
5. Ibu Irma Rosalinda Lubis, S.Psi., M.Si., Psikolog, selaku Koordinator Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta.
6. Ibu Rahmadianty Gazadinda, S.Psi., M. Sc, selaku dosen pembimbing I yang senantiasa membimbing dan memberikan arahan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Ibu Jimny Hilda Fauzia, M.Psi, Psikolog., selaku dosen pembimbing II yang selalu membantu dan membimbing penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
8. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Fakultas Psikologi Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu berharga untuk penulis selama masa perkuliahan.

9. Mama, Ayah, Teteh Dzikra, Om Anto, Mang Ruli, Tante Inggit, Hanifa serta keluarga lainnya yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral maupun material, serta semangat yang tiada henti kepada penulis.
10. Nayla, Tazkia, Nabila, Rye, Dewi, Nesha, Olla, Kak Lila, dan seluruh teman-teman seperjuangan di Fakultas Psikologi yang telah memberikan dukungan, bantuan, serta menjadi rekan selama perkuliahan.
11. Sasa, Aza, Cheryl, dan teman-teman alumni lainnya yang juga ikut membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Nekoyen, kucing jingga peneliti yang sudah hadir memberikan semangat moral dan emosional selama masa penulisan skripsi.
13. Seluruh responden penelitian yang telah bersedia meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.
14. Caelus, yang sudah menemani penulis selama kuliah dan menjadi penyemangat emosional.
15. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan, doa, dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai keterbatasan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan penelitian ini di masa mendatang. Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu psikologi.

16 Juli 2026



Dzakia Rahmah Nurunnada

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGUJI	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	8
1.6.1 Manfaat Praktis	9
BAB II.....	10
TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 <i>Online Gambling Intention</i>	10
2.1.1 Definisi <i>Online Gambling Intention</i>	10
2.1.2 Dimensi <i>Online Gambling Intention</i>	10
2.1.3 Faktor-faktor <i>Online Gambling Intention</i>	11
2.2 <i>In-game Purchase Intention</i>	12
2.2.1 Definisi <i>In-game Purchase Intention</i>	12

2.2.2 Dimensi <i>In-game Purchase Intention</i>	12
2.2.3 Faktor-faktor <i>In-game Purchase Intention</i>	13
2.3 <i>Future Time Perspective</i>	13
2.3.1 Definisi <i>Future Time Perspective</i>	13
2.3.2 Dimensi <i>Future Time Perspective</i>	14
2.4 Dinamika Antar Variabel	15
2.4.1 Dinamika <i>In-game Purchase Intention</i> dengan <i>Online Gambling Intention</i>	15
2.4.2 Dinamika <i>Future Time Perspective</i> dengan <i>Online Gambling Intention</i>	16
2.4.3 Dinamika <i>In-game Purchase Intention</i> dan <i>Future Time Perspective</i> dengan <i>Online Gambling Intention</i>	18
2.5 Kerangka Pemikiran.....	18
2.6 Hipotesis Penelitian.....	19
2.7 Hasil Penelitian yang Relevan	19
2.7.1 Wieczorek et al. (2024)	19
2.7.2 Lee & Lee (2023)	20
2.7.3 Mancone et al. (2025)	20
2.7.4 Cokki et al. (2025).....	21
2.7.5 Cosenza et al. (2023).....	22
2.7.6 King & Delfabbro (2016).....	23
2.7.7 Steinmetz et al. (2022)	24
BAB III	26
METODE PENELITIAN	26
3.1 Tipe Penelitian	26
3.2 Identifikasi dan Operasionalisasi Variabel Penelitian.....	26
3.2.1 Definisi Konseptual.....	26
3.2.2 Definisi Operasional.....	27
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	28
3.3.1 Populasi Penelitian	28
3.3.2 Sampel Penelitian.....	28
3.3.3 Teknik Sampling	29
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.4.1 Teknik Pengambilan Data	29
3.4.2 Instrumen Penelitian.....	30
3.4.3 Uji Coba Instrumen.....	35

3.5 Analisis Data	39
3.5.1 Uji Asumsi	39
3.5.2 Uji Hipotesis	40
BAB IV	41
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Gambaran Partisipan Penelitian	41
4.2 Prosedur Penelitian	43
4.2.1 Persiapan Penelitian	43
4.2.2 Pelaksanaan Penelitian	44
4.3 Hasil Analisis Data Penelitian	44
4.3.1 Hasil Deskriptif	44
4.3.2 Hasil Uji Asumsi	46
4.3.3 Hasil Uji Hipotesis	49
4.4 Pembahasan	51
4.5 Keterbatasan Penelitian	56
BAB V	58
KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	58
5.1. Kesimpulan	58
5.2. Implikasi	58
5.3. Saran dan Rekomendasi	59
5.3.1 Bagi Peneliti Selanjutnya	59
5.3.2 Bagi Pembaca Umum	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	66

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen <i>Online Gambling Intention</i>	31
Tabel 3.2 Skala Jawaban Instrumen <i>Online Gambling Intention</i>	31
Tabel 3.3 Instrumen ICPIS.....	32
Tabel 3.4 Skala Jawaban Instrumen ICPIS	33
Tabel 3.5 Instrumen FTP-I	34
Tabel 3.6 Skala Jawaban Instrumen FTP-I	34
Tabel 3.7 Tingkat Reliabilitas Alpha Cronbach.....	35
Tabel 3.8 Hasil Uji Coba Reliabilitas <i>Online Gambling Intention</i>	36
Tabel 3.9 Hasil Uji Coba CITC <i>Online Gambling Intention</i>	36
Tabel 3.10 Hasil Uji Coba Reliabilitas ICPIS.....	36
Tabel 3.11 Hasil Uji Coba CITC ICPIS	37
Tabel 3.12 Hasil Uji Coba Reliabilitas FTP-1	38
Tabel 3.13 Hasil Uji Coba CITC FTP-1	38
Tabel 4.1 Data Demografi Partisipan.....	41
Tabel 4.2 Data Usia Partisipan.....	43
Tabel 4.3 Deskriptif Variabel <i>Online Gambling Intention</i>	45
Tabel 4.4 Deskriptif Variabel ICPIS	45
Tabel 4.6 Uji Normalitas <i>Kolmogorov-Smirnov</i>	46
Tabel 4.7 <i>Curve Estimation</i> Uji Linearitas.....	47
Tabel 4.8 Interpretasi Spearman.....	49
Tabel 4.9 Hasil Koefisien Korelasi Spearman	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran.....	19
Gambar 4.1 Scatterplot Uji Homoskedastisitas.....	48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pernyataan Persetujuan Expert Judgement 1	66
Lampiran 2 Pernyataan Persetujuan Expert Judgement 2	67
Lampiran 3 Lembar Expert Judgement Instrumen <i>Online</i> Gambling Intention...	68
Lampiran 4 Lembar Expert Judgement Instrumen In-game Purchase Intention..	69
Lampiran 5 Perizinan Penggunaan Alat Ukur.....	74
Lampiran 6 Hasil Reliabilitas Adaptasi Instrumen <i>Online</i> Gambling Intention ..	74
Lampiran 7 Hasil Reliabilitas Adaptasi Instrumen ICPIS.....	74
Lampiran 8 Hasil Reliabilitas Uji Coba Adopsi Instrumen FTP-I	75
Lampiran 9 Hasil Uji Asumsi Normalitas	76
Lampiran 10 Hasil Uji Asumsi Linearitas.....	76
Lampiran 11 Hasil Uji Asumsi Homoskedastisitas.....	77
Lampiran 12 Hasil Deskriptif Variabel	77
Lampiran 13 Hasil Uji Hipotesis Korelasi Spearman Rank	78
Lampiran 14 Data Demografi Partisipan.....	78
Lampiran 15 Instrumen <i>Online</i> Gambling Intention	80
Lampiran 16 Instrumen In-game Purchase Intention	81
Lampiran 17 Instrumen Future Time Perspective	82
Lampiran 18 Riwayat Hidup Peneliti	83