

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Judi sudah menjadi salah satu masalah nasional yang cukup banyak dibicarakan oleh banyak orang. Meskipun perjudian ditetapkan ilegal di berbagai tempat di Indonesia, bukan berarti perilaku itu sendiri telah hilang dari masyarakat. Hal ini juga didukung oleh salah seorang sosiolog dari Universitas Indonesia, yaitu Ruwanda (dalam Suwanti, 2024). Ia mengatakan bahwa perjudian sudah cukup melekat dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Menurut KBBI (2016), perjudian itu sendiri bisa diartikan sebagai sebuah perilaku pertaruhan yang melibatkan uang atau barang berharga lainnya dengan tujuan untuk memenangkan lebih banyak uang atau benda yang lebih berharga. Jika suatu perilaku yang terlihat remeh diikutsertakan dengan memberikan taruhan uang atau barang, maka perilaku tersebut dapat dikatakan sebagai judi. Beberapa contoh perjudian yang ditemukan di Indonesia adalah togel, undian kupon, dan sumbangan dana berhadiah (Suwanti, 2024).

Kini, perjudian sudah masuk ke ranah yang lebih praktis dan digital, yaitu judi *online*. Tercatat, sudah ada 2,37 juta pelaku judi *online* dan 2% di antaranya adalah anak berusia di bawah 10 tahun (Achmad & Prabowo, 2024). Penelitian telah membuktikan dampak negatif dari judi *online*, seperti keadaan finansial yang memburuk, adanya dampak psikologis negatif, hubungan sosial yang buruk, kesehatan yang terus menurun, mendorong kepribadian berbohong dan kecanduan, nilai akademik yang menurun, dan ibadah yang ditinggalkan (Widhiatanti & Tobing, 2024). Penelitian lain juga menemukan bahwa kriminalitas sangat mungkin terjadi pada pelaku judi *online*. Selain itu, adanya kemudahan untuk pinjaman cepat memperburuk situasi bagi pelaku dan orang-orang di sekitarnya. (Rohmah & Khodijah, 2024).

Judi *online* bukanlah situs tersembunyi yang hanya diketahui oleh sebagian orang tertentu. Judi *online* cukup banyak merajalela di berbagai tempat di

Indonesia. Iklan judi *online* bisa dengan mudah ditemui di segala penjuru dunia maya yang menyediakan tempat iklan, seperti di website, artikel daring, video, musik, *game*, media sosial, dan masih banyak lagi. Bahkan tidak jarang juga iklan ini justru dipromosikan oleh *influencer* media sosial yang banyak diikuti oleh orang lain (Zain, 2025). Masifnya iklan dan promosi sangat menyulitkan untuk menghindari pengaruh yang dibawa oleh pesan-pesan dalam iklan-iklan tersebut.

Pengaruh iklan bahkan menjadi salah satu alasan mengapa sebagian orang bisa terjerumus ke dalam masalah judi *online* (Manggala & Nugroho, 2025). Bahkan, promosi yang dilakukan oleh situs-situs judi *online* secara sengaja berinvestasi dalam iklan dan promosi digital untuk semakin mengajak anak muda terbiasa dengan perjudian (Korsakiene et al., 2024). Jika melihat profil orang Indonesia yang bermain judi, mayoritas demografi tersebut adalah mereka yang berasal dari ekonomi rendah, pendidikan rendah, dan pengaruh komunitas dan iklan (Manggala & Nugroho, 2025). Di sisi lain, Korsakiene et al. (2024) berpendapat bahwa paparan yang tinggi dalam media mengenai judi *online* bisa mendorong siapa saja untuk mencoba judi *online*. Bahkan menumbuhkan intensi berjudi dalam diri individu.

Intensi yang dimaksud adalah keinginan untuk melakukan suatu perilaku yang diperkuat oleh motivasi (Alwafi et al., 2026). Intensi judi sendiri adalah unsur subjektif dalam individu yang menentukan keputusan untuk memunculkan perilaku bermain judi (Agrippina & Nugrahawati, 2023). Oleh karena itu, intensi judi *online* adalah kecenderungan atau niat individu untuk melakukan judi *online* yang terbentuk dari motivasi serta menjadi faktor yang mengarahkan individu pada keputusan untuk berjudi. Berdasarkan definisi tersebut, intensi bisa dimiliki oleh siapa saja dan setiap orang memiliki peluang yang sama untuk melakukan judi *online*, terlepas dari profil individu tersebut.

Jika melihat bagaimana setiap orang memiliki peluang untuk melakukan judi *online*, maka ada beberapa faktor lainnya yang juga bisa membawa pada perilaku ini, yaitu pengalaman berjudi. Pengalaman berjudi yang dimiliki oleh individu memudahkan pembuatan keputusan untuk melakukan judi lainnya di masa mendatang (León-Jariego et al., 2020). Sebelumnya telah dibahas bahwa orang Indonesia cukup familiar dengan praktik judi, contohnya adalah togel dan undian

(Suwanti, 2024). Namun, bukan ini saja bentuk pengalaman judi yang mungkin juga pernah dilakukan individu. Contohnya adalah bermain simulasi judi.

Simulasi judi adalah aktivitas simulasi digital interaktif judi yang memiliki struktur sistem mirip dengan judi. Simulasi judi tidak mengharuskan pemain menggunakan uang asli untuk memberikan efek psikologis yang sama dengan judi. (King & Delfabbro, 2016). Simulasi judi ini kerap kali ditemui di *game online*. *Game online* yang dimaksud adalah *game* yang memiliki sistem *randomizer* seperti gacha. Menurut Delfabbro dan King (2020), salah satu hipotesis mereka mengenai judi *online* dan *game online* terletak pada ‘kemudahan digitalnya’. Kemudahan di sini dijelaskan sebagai kemudahan berpindah dari bermain *game* ke judi ataupun sebaliknya. Hipotesis berikutnya adalah perubahan pasar yang lebih luas pada pemain *game* daripada pemain judi. Delfabbro dan King (2020) memberikan pendapat bahwa generasi baru tidak lagi tertarik untuk berjudi, sehingga untuk memikat pelanggan baru, perjudian digital didesain seperti bermain *game*.

Gacha dalam video *online game* diadopsi dari sistem *blind box* gachapon yang berasal dari Jepang. Sistem gacha memperbolehkan pemain memilih hadiah utama yang akan mereka taruhkan. Namun, pemain tetap tidak memiliki kepastian apakah mereka akan mendapatkan hadiah tersebut (William, 2023). Contoh *game* populer gacha adalah Genshin Impact, Honkai Star Rail, Wuthering Waves, dan Path To Nowhere. Poin penting dalam sistem gacha adalah sistem hadiah yang diacak, ditambah dengan adanya opsi untuk membuat pemain membayar langsung dengan uang, yang menjadikan sistem ini sangat mudah dieksploitasi (Dang, 2023). Sistem ini mendorong pembeli untuk terus membeli kembali apabila tidak puas dengan hadiahnya (William, 2023).

Namun, perlu diketahui bahwa taruhan dalam gacha hanya dapat dikatakan sebagai judi apabila pemain melakukan pembelian secara berulang untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Taruhan berulang inilah yang menempatkan pemain untuk terus-menerus melakukan pembelian kembali, meskipun harga benda yang diinginkan tersebut sudah tidak sebanding dengan harga aslinya. Jika dihubungkan dengan pengertian judi menurut KBBI (2016), maka pertaruhan uang yang dilakukan dalam gacha dengan tujuan hadiah yang lebih berharga dapat dikatakan sebagai judi. Sistem gacha biasanya digunakan pada *game free-to-play*

yang mudah diunduh oleh siapa saja. Kemudian barulah *game* akan menawarkan gacha mereka dengan iming-iming memberikan pengalaman bermain yang lebih baik, meskipun pemain tidak perlu melakukan gacha untuk menikmati *game* (Dang, 2023).

Jika *game* gacha dapat dikatakan sebagai simulasi judi, maka bisa jadi *game* gacha membawa pada perilaku judi lainnya, seperti judi *online*. King dan Delfabbro (2016) menjelaskan bagaimana simulasi judi mampu untuk memberikan efek psikologis judi tanpa adanya keterlibatan uang. Jika uang juga dilibatkan, maka efeknya bisa meningkat. Sebelumnya juga telah dijelaskan bagaimana setiap orang bisa memiliki peluang untuk mencoba judi *online* jika memiliki intensi dan motivasi untuk melakukannya. Artinya, intensi ini juga tumbuh dari adanya pengalaman berjudi dalam simulasi judi dan adanya paparan dari media *game online*. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan adanya kemungkinan *game* gacha sebagai jembatan menuju judi *online* (King & Delfabbro, 2016; Han, 2025).

Namun, King dan Delfabbro (2016) juga memberikan pandangan lain terkait efek preventif yang bisa dibawa oleh simulasi judi, yaitu adanya evaluasi kritis dari pengalaman lewat simulasi judi. Hasil ini juga didukung oleh Antonio et al. (2025) yang menyatakan bahwa rasa penasaran tidak cukup untuk menjadikan seseorang mencoba judi *online*. Keinginan judi berpengaruh secara negatif terhadap kontrol diri ataupun kontrol finansial. Dinamika seperti ekspektasi, pengaruh sosial, kondisi yang difasilitasi, dan hedonisme lah yang dapat mendorong seseorang untuk mencoba judi *online*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemain *game* gacha tidak akan serta-merta mencoba judi *online* hanya karena sebelumnya pernah melakukan praktik judi dalam gacha (Antonio et al., 2025).

Game Gacha tidak menempatkan sistem *randomizer*-nya dalam *game* untuk keunikan permainan, tapi karena ingin mendorong pemain untuk terus-menerus melakukan transaksi tanpa adanya jaminan kemenangan. Intensi berjudi dalam gacha bisa berasal dari berbagai alasan, tapi ada alasan psikologis yang paling banyak dirasakan oleh pemain, yaitu elemen kejutan. Elemen kejutan atau elemen ketidakpastian adalah elemen yang sama yang digunakan dalam judi dan undian. Rasaantisipasi dan semangat muncul dari stimulasi dopamin, yang nantinya akan menimbulkan efek ketagihan (Bhatti, 2024). Apabila dalam waktu yang bersamaan

pemain juga memiliki stres dan kecemasan, maka dampak psikologisnya akan semakin parah (Tang et al., 2022).

Pemain yang tidak beruntung dalam gacha bisa membeli *draw ticket* tambahan dengan menggunakan uang. Namun, pembelian ini tetap tidak akan menambah keberuntungan pemain, hanya akan memberikan pemain lebih banyak kesempatan untuk gacha (Dang, 2023). Fitur seperti inilah yang mendorong pemain untuk terus melakukan pembelian dalam jumlah kecil maupun besar. Pemain yang tidak beruntung dalam gacha bisa membeli *draw ticket* tambahan dengan melakukan *in-game purchase*. Namun, pembelian ini tetap tidak akan menambah keberuntungan pemain, hanya akan memberikan pemain lebih banyak kesempatan untuk gacha (Dang, 2023).

In-game item sendiri adalah semua produk dan konten virtual yang disediakan dalam *game*, seperti karakter, benda, mata uang virtual, dan token (Muhammad & Hidayanto, 2023). Sedangkan *purchase intention* adalah keinginan pengguna untuk membeli produk virtual atau konten dalam *game* dalam video *game* (Shelstad, 2022). Jika kedua definisi itu digabungkan, maka *in-game purchase intention* adalah keinginan untuk membeli produk virtual yang terdapat dalam lingkungan *game*, meliputi karakter, benda, mata uang virtual, dan token.

Game gacha diposisikan sebagai bentuk simulasi judi karena adanya kemiripan dalam hal mekanisme dan struktur seperti judi, dan adanya fitur pembelian dengan uang (King & Delfabbro, 2016). Oleh karena itu, untuk menghubungkan intensi judi *online* dengan *game* gacha digunakan *in-game purchase intention* untuk melihat apakah pemain memiliki keinginan untuk terlibat dalam *game* dengan sistem *randomizer*. Intensi disini dimaksudkan sebagai gambaran dari niat pemain untuk bertaruh dalam *game* secara finansial, seperti halnya jika taruhan yang sama dimaksudkan untuk judi *online*.

Menurut Chung dan Lau (2021), intensi pembelian dalam *game* didasari oleh kebutuhan memperoleh kepuasan dan kebebasan dalam pengalaman bermain (*self-liberation*) serta keinginan meningkatkan kemampuan dan pencapaian dalam permainan (*self-efficacy*). Selain itu, pemain gacha yang sudah cukup lama memainkan *game* akan cenderung lebih mudah melakukan pembelian dalam *game* karena adanya pengaruh-pengaruh dari teman sebaya, komunitas, *game*, dan iklan-

iklan lainnya (Dang, 2023; Zheng, 2025). Pemain yang saling membandingkan koleksi hasil gachanya untuk merasa superior akan menciptakan nuansa yang lebih kompetitif. Sifat kompetitif seperti ini dapat mengarah menjadi motivasi untuk terus terlibat dalam perjudian dalam *game* (Steinmetz et al., 2022).

Untuk menentukan apakah gacha memiliki hubungan dengan judi *online*, faktor pemain sebagai individu juga perlu dipertimbangkan. Faktor ini akan digunakan sebagai variabel yang mampu menilai pemain di luar dari konteks *game* dan lebih condong pada kehidupan individu secara umum. Variabel tersebut adalah *future time perspective*. FTP sendiri dapat didefinisikan sebagai pandangan individu terhadap masa depan pribadinya, yang mencakup peluang serta keterbatasan yang dipersepsikan akan dihadapi pada masa depan (Medellu et al., 2020). FTP berperan dalam mengarahkan tujuan individu di masa depan, membuat motivasi dan persisten, dan usaha demi masa depan (Phan et al., 2020).

Perjudian sering kali dikaitkan dengan keputusan yang tidak bermanfaat untuk masa depan, sehingga kemampuan dalam memikirkan konsekuensi jangka panjang dapat dikaitkan dengan siapa yang lebih rentan terhadap judi (Noel et al., 2017). Pemikiran jangka panjang ini juga berkaitan dengan kontrol diri dan perilaku adaptif, sehingga bertolak belakang dengan sifat judi yang condong pada kesenangan sesaat (Noel et al., 2017). Dalam perspektif waktu, ini dinamakan fokus persepsi masa kini (Antonio et al., 2025). Fokus persepsi itu sendiri sangat berkaitan erat dengan pandangan hidup yang cenderung pada masa kini dan kurang memperhatikan masa lalu atau masa depan dirinya (Donati et al., 2018). Orang yang memiliki pandangan hidup tersebut akan lebih mungkin untuk jatuh pada perjudian. Sedangkan orang yang memiliki pemikiran masa depan memiliki kemungkinan lebih rendah (Donati et al., 2018).

Individu dengan orientasi pemikiran masa depan memiliki kontrol diri yang lebih baik. Bagi pemain *game*, persepsi waktu ini artinya membuat pilihan kritis, mencari dinamika permainan terbaik, membuat strategi, melakukan analisis, menyelami detail *game* secara utuh, dan masih banyak lagi (Bogon & Halbhuber, 2023). Namun, jika membandingkan *game* gacha dengan simulasi judi, ada kemungkinan bahwa persepsi terhadap masa depan juga bertolak belakang dengan keinginan masa kini. Kemungkinan lainnya, bisa jadi keinginan untuk gacha ini

adalah bagian dari rencana masa depan tersebut. Sayangnya, belum ada penelitian lebih lanjut mengenai persepsi waktu bagi pemain gacha.

Meninjau kembali ulasan sebelumnya, *game* gacha memiliki dampak yang cukup berbeda dengan *game* lainnya. Gacha memiliki dampak psikologis yang sama dengan berjudi karena memiliki konsep aktivitas yang sama dengan judi pada umumnya, tetapi masih tidak bisa dipastikan apakah gacha dapat mendorong perilaku judi *online* (King & Delfabbro, 2016). Pemain gacha memiliki potensi untuk mencoba judi *online* (Steinmetz et al., 202). Namun, dibutuhkan adanya faktor lain yang lebih kuat untuk membuat individu benar-benar mencoba judi *online* (Antonio et al., 2025). Selain itu, setiap pemain juga punya intensi tersendiri dalam melakukan *in-game purchase*, yang mana pengeluaran ini berperan dalam intensi untuk melakukan perjudian juga di luar *game* (Steinmetz et al., 2022). Namun, apabila pemain menganggap penting masa depannya dan berorientasi waktu ke depan, kemungkinan pemain justru tidak akan tertarik untuk melakukan judi *online* (Donati et al., 2018).

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa kesenjangan dalam penelitian terdahulu mengenai *game* gacha dan perjudian yang dapat diteliti kembali untuk menambah literatur ilmiah yang lebih luas mengenai topik ini. Penelitian ini akan menggunakan *game* gacha sebagai bentuk simulasi judi, dan membuktikan atau membantah intensi untuk bermain judi *online* pemain *game* gacha. Variabel yang digunakan adalah intensi pemain gacha dalam berjudi *online*, intensi pembelian dalam *game*, dan persepsi waktu masa depan pemain gacha.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi:

1. Pemain *game* gacha dan judi *online* memiliki beberapa kesamaan dalam aktivitas perjudian.
2. Tidak bisa dipastikan apakah pemain gacha memiliki keinginan untuk melakukan judi *online* .

3. Nuansa judi dalam gacha sangat berbeda dengan nuansa judi pada judi *online*.
4. Tidak ada kepastian mengenai persepsi waktu pemain gacha mengenai masa depan.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian akan difokuskan pada subjek dengan kriteria pemain gacha yang telah melakukan pembelian dalam *game*. Subjek juga diharuskan telah memainkan minimal satu *game* gacha dalam kurun waktu 1 bulan terakhir untuk memastikan keterlibatan pemain dalam *gamenya*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah *future time perspective* dan *in-game purchase intention* memiliki hubungan dengan *online gambling intention* pada pemain *game* gacha?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan *future time perspective* dan *in-game purchase intention* dengan *online gambling intention* pada pemain *game* gacha.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini dapat memberikan gambaran baru mengenai perilaku konsumen dalam konteks *game* digital, khususnya terkait mekanisme *in-game purchase* pada sistem gacha yang memiliki sistem acak.

2. Penelitian ini memberikan pemahaman mengenai bagaimana *future time perspective* memiliki hubungan dalam membuat keputusan perilaku berisiko seperti *gambling intention* dalam *game*.
3. Penelitian ini dapat menjadi dasar bagi penelitian berikutnya yang ingin mengkaji perilaku pemain *game*, kecanduan *game*, *impulsive buying* dalam *game*, maupun perilaku mirip perjudian dalam *game online*.

1.6.1 Manfaat Praktis

1. Penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran pemain mengenai pengaruh sistem pembelian dalam *game* dan pola pikir terhadap masa depan, khususnya pembelian atau perilaku yang menyerupai perjudian.
2. Hasil penelitian dapat menjadi pertimbangan dalam merancang sistem monetisasi yang lebih bertanggung jawab, sehingga tidak mendorong perilaku perjudian atau pengeluaran berlebihan pada pemain.
3. Penelitian ini dapat memberikan pemahaman mengenai risiko psikologis dari mekanisme gacha, sehingga orang tua atau pihak terkait dapat melakukan pengawasan dan edukasi yang lebih baik terhadap pemain muda.
4. Temuan penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan dalam penyusunan regulasi terkait sistem gacha, *loot box*, dan *in-game purchase* agar praktiknya tetap sehat dan melindungi konsumen.