

Gambaran Intensi Judi Online pada Karyawan PT. X

Unik Setiyani¹, Siti Masitoh², Raden Yudhi Satria³

^{1,2,3} Universitas Esa Unggul, Jakarta, Indonesia

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
Riwayat artikel: Diterima : 03/08/2026 Direvisi : 26/08/2026 Dipublikasikan : 31/08/2026 Kata kunci: <i>Intensi Judi Online; Karyawan; Theory of Planned Behavior.</i>	Intensi judi <i>online</i> merupakan niat, kesiapan, atau kecenderungan individu untuk terlibat dalam aktivitas perjudian berbasis internet. Penelitian ini bertujuan menggambarkan intensi judi <i>online</i> pada karyawan PT. X. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan responden sebanyak 150 karyawan PT. X. Teknik pengambilan sampel yang dilaporkan dalam skripsi adalah <i>purposive sampling</i>. Data dikumpulkan menggunakan Skala Intensi Judi Online yang disusun berdasarkan kerangka <i>Theory of Planned Behavior</i>. Setelah uji coba, lima dari 12 item dieliminasi dan tujuh item dipertahankan dengan koefisien reliabilitas <i>Cronbach's alpha</i> sebesar 0,850. Analisis dilakukan melalui statistik deskriptif, kategorisasi skor, serta tabulasi silang berdasarkan jenis kelamin, usia, pendidikan terakhir, dan divisi kerja. Hasil menunjukkan skor intensi judi <i>online</i> memiliki nilai minimum 7, maksimum 35, dan rata-rata 28,98. Sebanyak 132 responden (88,0%) berada pada kategori intensi tinggi dan 18 responden (12,0%) pada kategori rendah. Proporsi kategori tinggi relatif serupa pada laki-laki (87,9%) dan perempuan (88,2%), serta ditemukan pada seluruh kelompok usia, pendidikan, dan divisi. Temuan ini menunjukkan bahwa intensi judi <i>online</i> merupakan fenomena yang menonjol pada responden penelitian dan dapat dijadikan dasar bagi upaya pencegahan di lingkungan kerja sebelum kecenderungan tersebut berkembang menjadi perilaku aktual, melalui edukasi risiko dan penguatan lingkungan kerja yang sehat.
Penulis Korespondensi: Unik Setiyani Email: shetiyaniunik@student.esaunggul.ac.id	

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memperluas akses masyarakat terhadap berbagai aktivitas berbasis internet, termasuk judi *online*. Kemudahan penggunaan telepon pintar, transaksi digital, serta paparan konten di media sosial membuat perjudian dapat diakses secara cepat tanpa batas ruang yang jelas. Fenomena tersebut menjadi relevan dalam konteks pekerjaan karena karyawan merupakan kelompok usia produktif yang menggunakan teknologi digital secara intensif sekaligus menghadapi tuntutan ekonomi, tanggung jawab keluarga, target kerja, dan tekanan organisasi. Di Indonesia, skala persoalan judi *online* menunjukkan peningkatan yang besar. Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan mencatat sekitar empat juta pemain judi *online* dan 168 juta transaksi dengan akumulasi perputaran dana Rp327 triliun sepanjang 2023; akumulasi sejak 2017 disebut mencapai Rp517 triliun (Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan [PPATK], 2024). Data tersebut menempatkan judi *online* bukan

hanya sebagai aktivitas hiburan digital, tetapi sebagai perilaku berisiko yang berpotensi memengaruhi stabilitas ekonomi, kesejahteraan psikologis, dan fungsi sosial individu.

Dampak judi *online* juga telah terlihat dalam konteks ketenagakerjaan. Pemberitaan Katadata (2024) mengutip pernyataan pemerintah mengenai sebuah pabrik di Bekasi yang mengalami pemutusan hubungan kerja terhadap sekitar 1.500 karyawan, dengan sekitar separuh kasus dikaitkan dengan dampak judi *online*. Di lingkungan pemerintahan, Liputan6 (2024) melaporkan pemberhentian sepuluh pegawai Kementerian Komunikasi dan Digital yang terlibat kasus judi *online*. Antara News (2024) juga mengutip data PPATK bahwa terdapat pekerja yang menghabiskan hingga hampir 70% gajinya untuk aktivitas perjudian daring. Berbagai peristiwa tersebut menggambarkan bahwa keterlibatan dalam judi *online* dapat berkaitan dengan masalah finansial, kedisiplinan, produktivitas, integritas, serta keberlangsungan hubungan kerja. Dengan demikian, upaya pencegahan di lingkungan organisasi perlu diarahkan tidak hanya pada perilaku perjudian yang telah terjadi, tetapi juga pada tahap psikologis yang mendahului perilaku tersebut.

PT. X merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang logistik. Karakteristik pekerjaan logistik menuntut ketelitian, disiplin, tanggung jawab, kejujuran, kemampuan menjaga fokus, serta kepatuhan pada standar operasional karena aktivitas kerja berhubungan dengan ketepatan waktu, kelancaran arus barang, akurasi administrasi, keselamatan kerja, dan kepuasan pelanggan. Dalam kondisi ideal, karyawan diharapkan menggunakan waktu kerja secara produktif dan menghindari aktivitas pribadi yang dapat mengganggu konsentrasi. Namun, tuntutan kerja, kejenuhan, kelelahan, tekanan ekonomi, dan masalah personal dapat muncul bersamaan dengan kemudahan akses terhadap berbagai aktivitas digital. Berdasarkan *screening* awal yang dilaporkan dalam skripsi terhadap 22 karyawan PT. X, sebagian responden menunjukkan ketertarikan atau kecenderungan terhadap judi *online*. Temuan awal tersebut tidak membuktikan perilaku perjudian aktual, tetapi menunjukkan adanya potensi niat yang relevan untuk dipetakan sebagai dasar pencegahan.

Dalam psikologi, kecenderungan sebelum munculnya perilaku aktual dapat dipahami melalui konsep intensi. Ajzen (1991) menjelaskan intensi sebagai faktor motivasional yang menunjukkan seberapa kuat seseorang bersedia mencoba dan seberapa besar usaha yang direncanakan untuk melakukan suatu perilaku. Intensi dengan demikian menempati posisi penting karena menggambarkan kesiapan individu sebelum tindakan benar-benar dilakukan. Dalam penelitian ini, intensi judi *online* dimaknai sebagai niat, kesiapan, atau kecenderungan karyawan untuk terlibat dalam aktivitas perjudian berbasis internet, yang tercermin melalui keinginan, usaha mencari kesempatan, perencanaan, dan keteguhan untuk melakukan atau melanjutkan aktivitas tersebut. Fokus terhadap intensi memungkinkan penelitian menangkap risiko pada tahap yang lebih awal daripada perilaku aktual. Pendekatan ini relevan bagi organisasi karena identifikasi dini dapat digunakan untuk merancang edukasi, pembatasan paparan, dan dukungan psikologis sebelum kecenderungan berkembang menjadi perilaku yang lebih merugikan.

Kerangka *Theory of Planned Behavior* menempatkan intensi sebagai prediktor penting perilaku dan menjelaskan bahwa pembentukan intensi berkaitan dengan sikap terhadap perilaku, norma subjektif, serta *perceived behavioral control* (Ajzen, 1991). Sikap merujuk pada penilaian positif atau negatif terhadap suatu perilaku; norma subjektif berkaitan dengan persepsi tekanan atau dukungan sosial; sedangkan *perceived behavioral control* menggambarkan persepsi mengenai kemudahan atau kesulitan melakukan perilaku. Dalam konteks judi *online*, individu dapat memiliki intensi yang lebih kuat ketika memandang perjudian sebagai aktivitas yang menarik atau menguntungkan, merasakan adanya normalisasi atau ajakan dari lingkungan sosial, serta merasa mempunyai waktu, uang, akses, dan kesempatan untuk berjudi. Ketiga komponen tersebut tidak identik dengan perilaku aktual, tetapi membantu menjelaskan proses psikologis yang dapat mendahului terbentuknya niat. Penelitian ini menggunakan kerangka tersebut sebagai dasar konseptual penyusunan Skala Intensi Judi *Online* sebagaimana dilaporkan dalam skripsi.

Karakteristik judi *online* memperkuat relevansi kerangka tersebut. Tinjauan sistematis Ghelfi et al. (2024) menunjukkan bahwa aksesibilitas, anonimitas, dan variasi permainan merupakan karakteristik yang sering dikaitkan dengan perjudian *online* pada populasi dewasa. Kemudahan akses terhadap perjudian daring melalui perangkat digital telah mengubah lanskap perilaku berjudi secara fundamental. Perjudian daring memungkinkan individu berjudi kapan saja dan di mana saja, termasuk di tempat kerja, tanpa memerlukan kehadiran fisik di lokasi perjudian (Huang et al., 2025). Smartphone telah menjadi perangkat utama untuk berjudi daring, mengkolonisasi ruang-ruang yang sebelumnya bukan merupakan lingkungan perjudian, termasuk tempat kerja. Kemudahan akses internet di tempat kerja membuat perjudian daring sulit terdeteksi oleh atasan,

Dalam konteks karyawan, penggunaan internet untuk keperluan non-kerja seperti perjudian daring dikategorikan sebagai *cyberloafing* serius yang berpotensi melanggar hukum,. Paparan berulang terhadap peluang berjudi di lingkungan kerja dapat menormalisasi perilaku tersebut, terutama ketika rekan kerja turut terlibat,. Penelitian menunjukkan bahwa preferensi berjudi pada karyawan berkaitan dengan deplesi ego dan peningkatan risiko kecurangan okupasional (Chaichi et al., 2023). Masalah terkait perjudian di tempat kerja mencakup ketidakfokusan, tingginya cuti sakit, dan penurunan produktivitas (Chaichi et al., 2023). Pemetaan intensi judi daring pada karyawan menjadi penting karena perangkat digital yang sama digunakan untuk bekerja juga menjadi sarana akses perjudian, (Kolandai-Matchett et al., 2018). Program pencegahan berbasis tempat kerja, termasuk kebijakan perjudian dan pelatihan manajer, telah diusulkan sebagai strategi mitigasi,.

Paparan media juga menjadi konteks penting dalam memahami intensi berjudi. Korsakienė et al. (2024) menunjukkan bahwa paparan media berkaitan dengan sikap, norma subjektif, dan persepsi kontrol terhadap perjudian, sedangkan sikap dan persepsi kontrol berkaitan dengan peningkatan intensi berjudi. Hasil tersebut sejalan dengan konteks digital saat ini, ketika promosi dapat muncul melalui media sosial, tautan digital, komunitas daring, maupun iklan terselubung. Paparan iklan perjudian melalui media sosial, sponsor olahraga, dan platform daring terbukti berkaitan dengan sikap yang lebih positif terhadap perjudian serta intensi berjudi yang lebih kuat (Killick & Griffiths, 2022). Tessier et al. (2026) menunjukkan bahwa penjudi berisiko tinggi lebih rentan terhadap pengaruh iklan. Paparan berulang melalui berbagai kanal digital, termasuk media sosial, tautan langsung, dan komunitas daring, dapat menormalisasi perjudian dan mengurangi persepsi risiko (Killick & Griffiths, 2022; Korsakienė et al., 2024), sehingga membentuk keyakinan bahwa judi daring merupakan aktivitas yang wajar dan mudah dilakukan.

Namun, penelitian ini tidak mengukur tingkat paparan media secara langsung; temuan tersebut digunakan sebagai konteks teoretis untuk memahami mengapa intensi perlu diperhatikan pada populasi pekerja. Pada PT. X, pihak *Human Resource Development* sebagaimana dilaporkan dalam skripsi juga menyadari adanya potensi risiko dari paparan promosi judi *online* dan pinjaman *online* melalui media sosial.

Selain faktor sosial dan akses, kemampuan pengendalian diri telah dibahas dalam penelitian terdahulu sebagai faktor yang berkaitan dengan perilaku perjudian. Aprilia et al. (2023) menemukan hubungan negatif antara *self-control* dan kecenderungan adiksi judi *online*, sedangkan Fitrananda et al. (2024) melaporkan hubungan negatif antara kontrol diri dan intensitas bermain judi *online*. Pradani et al. (2026) juga menemukan bahwa *self-control* berhubungan negatif dengan perilaku judi *online* pada orang dewasa di Indonesia. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menahan dorongan dan mempertimbangkan konsekuensi dapat menjadi perspektif pendukung dalam pencegahan. Meskipun demikian, penelitian ini tidak menempatkan pengendalian diri sebagai variabel yang diukur sehingga hubungan tersebut tidak dapat diuji pada karyawan PT. X. Rujukan tersebut digunakan untuk menegaskan bahwa intensi judi *online* perlu dipahami sebagai bagian dari proses psikologis yang dapat berinteraksi dengan kemampuan regulasi perilaku dan pengambilan keputusan.

Karyawan memiliki karakteristik yang membedakan mereka dari populasi remaja atau mahasiswa yang lebih sering menjadi subjek penelitian perjudian. Sebagian besar studi tentang

intensi berjudi dilakukan pada mahasiswa (Wang et al., 2021), sementara karyawan berada dalam sistem kerja formal dengan tuntutan produktivitas dan tanggung jawab organisasional (Yuan, 2025). Tekanan finansial yang kompleks termasuk tanggungan keluarga dan cicilan dapat menjadikan perjudian dipersepsikan sebagai jalan cepat memperoleh uang (Korsakiené et al., 2024) dan smartphone memungkinkan perjudian terjadi di tempat kerja tanpa terdeteksi (López-González et al., 2020). Perjudian di tempat kerja telah dikaitkan dengan penurunan produktivitas dan masalah kesejahteraan karyawan (Binde, 2017; Hofmarcher et al., 2020). Ketika perjudian dipersepsikan sebagai hiburan, pelarian dari tekanan, atau jalan cepat memperoleh uang, potensi munculnya niat dapat meningkat. Namun, tingginya intensi tidak dapat langsung disamakan dengan perilaku berjudi karena intensi menggambarkan kesiapan psikologis, bukan bukti tindakan aktual. Perbedaan konseptual tersebut penting untuk menjaga interpretasi hasil penelitian agar tidak memberi label bahwa seluruh responden yang memiliki skor tinggi telah melakukan perjudian.

Penelitian terdahulu mengenai perjudian *online* juga menunjukkan bahwa karakteristik demografis dapat digunakan untuk memetakan kelompok responden, meskipun tidak selalu dapat diperlakukan sebagai faktor penyebab. Ghelfi et al. (2024) menemukan bahwa jenis kelamin, usia, dan tingkat pendidikan termasuk karakteristik sosiodemografis yang sering dikaji dalam studi perjudian *online*; laki-laki dan kelompok usia lebih muda lebih banyak ditemukan pada sebagian kelompok penjudi *online*. Namun, hubungan karakteristik tersebut dengan perjudian dapat bervariasi menurut definisi sampel dan indikator masalah perjudian. Karena penelitian ini bersifat deskriptif, data jenis kelamin, usia, pendidikan terakhir, dan divisi kerja digunakan untuk menggambarkan sebaran intensi, bukan untuk menguji perbedaan atau pengaruh. Pendekatan tersebut penting agar hasil tabulasi silang tidak ditafsirkan sebagai hubungan kausal yang tidak diuji secara statistik.

Dari perspektif organisasi, tahap intensi memiliki nilai praktis karena pencegahan dapat dilakukan sebelum muncul konsekuensi yang lebih nyata. Karyawan yang mulai memandang judi *online* sebagai cara memperoleh uang cepat, mengisi waktu luang, atau meredakan tekanan dapat mengalami perubahan dalam penilaian risiko dan pengambilan keputusan. Pada konteks perusahaan logistik, gangguan perhatian dan keputusan finansial yang tidak adaptif berpotensi beririsan dengan tuntutan ketepatan, keselamatan, serta akuntabilitas kerja. Karena itu, pemetaan intensi tidak dimaksudkan untuk menghukum atau menstigma karyawan, melainkan untuk menyediakan informasi awal mengenai kebutuhan edukasi, dukungan, dan penguatan lingkungan kerja yang tidak menormalisasi perjudian. Orientasi preventif tersebut sesuai dengan posisi intensi sebagai tahap yang mendahului perilaku aktual (Ajzen, 1991).

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kesenjangan antara kondisi ideal karyawan yang dituntut fokus, produktif, disiplin, dan bertanggung jawab dengan adanya paparan judi *online* serta potensi ketertarikan yang ditemukan pada *screening* awal PT. X. Kajian pada populasi karyawan juga masih lebih terbatas dibandingkan penelitian pada kelompok lain, padahal konteks pekerjaan memiliki konsekuensi tambahan bagi individu maupun organisasi. Penelitian ini karena itu diarahkan untuk memberikan gambaran empiris mengenai intensi judi *online* pada karyawan PT. X, termasuk distribusinya berdasarkan karakteristik demografis. Tujuan utama penelitian adalah mengetahui tingkat intensi judi *online* pada karyawan PT. X melalui skor total, kategorisasi, serta tabulasi silang berdasarkan jenis kelamin, usia, pendidikan terakhir, dan divisi kerja. Hasil penelitian diharapkan menjadi dasar identifikasi awal dan perencanaan tindakan preventif di lingkungan perusahaan tanpa menyamakan intensi dengan perilaku perjudian aktual.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif untuk menggambarkan intensi judi *online* pada karyawan PT. X tanpa menguji hubungan sebab-akibat (Hardani et al., 2020). Populasi penelitian adalah seluruh karyawan PT. X sebanyak 150 orang. Skripsi melaporkan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*, yaitu penentuan responden berdasarkan pertimbangan yang relevan dengan tujuan penelitian (Subhaktiyasa, 2024). Jumlah

responden yang dianalisis sebanyak 150 karyawan. Karakteristik responden mencakup jenis kelamin, usia, pendidikan terakhir, dan divisi kerja.

Intensi judi *online* dioperasionalkan sebagai skor total Skala Intensi Judi Online yang disusun berdasarkan kerangka *Theory of Planned Behavior* Ajzen (1991). Instrumen awal terdiri atas 12 item dengan skala Likert lima pilihan, dari Sangat Tidak Setuju (1) sampai Sangat Setuju (5). Setelah uji coba, lima item, yaitu item 1, 6, 8, 9, dan 12, dieliminasi sehingga instrumen akhir terdiri atas tujuh item. Hasil uji putaran kedua menunjukkan *corrected item-total correlation* sebesar 0,548-0,710 dan koefisien *Cronbach's alpha* sebesar 0,850, sehingga instrumen dinyatakan memiliki konsistensi internal yang memadai. Pengujian item dilakukan melalui korelasi item dengan skor total dan evaluasi *corrected item-total correlation*, dengan batas kelayakan 0,30 sebagaimana kriteria yang digunakan dalam skripsi. Skor akhir tujuh item secara teoretis berada pada rentang 7-35; skor yang lebih tinggi menunjukkan intensi judi *online* yang lebih tinggi.

Analisis dilakukan menggunakan program SPSS. Statistik deskriptif digunakan untuk memperoleh skor minimum, maksimum, dan *mean* intensi judi *online*. Selanjutnya, skor responden dikategorikan menjadi intensi tinggi dan rendah dengan *mean* empiris 28,98 sebagai titik pemisah sebagaimana prosedur yang dilaporkan dalam skripsi. Distribusi frekuensi dan persentase digunakan untuk menggambarkan komposisi responden serta kategori intensi. Tabulasi silang dilakukan untuk memetakan kategori intensi berdasarkan jenis kelamin, kelompok usia, pendidikan terakhir, dan divisi kerja. Karena desain penelitian bersifat deskriptif, hasil tabulasi silang ditafsirkan sebagai pola distribusi dalam sampel dan tidak digunakan untuk menyimpulkan hubungan, perbedaan, maupun pengaruh antarvariabel (Syahrizal & Jailani, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian melibatkan 150 karyawan PT. X yang memenuhi kriteria dan bersedia menjadi responden. Komposisi responden didominasi laki-laki sebanyak 116 orang (77,3%), sedangkan perempuan berjumlah 34 orang (22,7%). Berdasarkan usia, kelompok 20-29 tahun merupakan kelompok terbesar, yaitu 82 responden (54,7%), diikuti usia 30-39 tahun sebanyak 45 responden (30,0%). Responden berusia 40-49 tahun berjumlah 13 orang (8,7%), usia ≥ 50 tahun sebanyak 6 orang (4,0%), dan usia < 20 tahun sebanyak 4 orang (2,7%). Dengan demikian, 127 dari 150 responden (84,7%) berada pada rentang usia 20-39 tahun, sehingga profil sampel terutama merepresentasikan karyawan usia muda hingga dewasa produktif.

Ditinjau dari pendidikan terakhir, 94 responden (62,7%) berpendidikan SMA/ sederajat dan 56 responden (37,3%) berpendidikan perguruan tinggi/ sederajat. Berdasarkan divisi kerja, responden terbanyak berasal dari Divisi Operasional sebanyak 94 orang (62,7%), kemudian Divisi Keuangan sebanyak 39 orang (26,0%), dan Divisi *Marketing* sebanyak 17 orang (11,3%). Komposisi tersebut menunjukkan bahwa distribusi responden tidak seimbang antarkelompok demografis, khususnya pada jenis kelamin dan divisi. Oleh karena itu, jumlah absolut pada setiap kategori perlu dibaca bersamaan dengan persentase dalam kelompok ketika menggambarkan pola intensi judi *online*.

Tabel 1. Karakteristik Responden Penelitian

Karakteristik	Kategori	n	%
Jenis kelamin	Laki-laki	116	77,3
	Perempuan	34	22,7
Usia	<20 tahun	4	2,7
	20-29 tahun	82	54,7
	30-39 tahun	45	30,0

	40-49 tahun	13	8,7
	>=50 tahun	6	4,0
Pendidikan	SMA/ sederajat	94	62,7
	Perguruan tinggi/ sederajat	56	37,3
Divisi	Keuangan	39	26,0
	Marketing	17	11,3
	Operasional	94	62,7

Pada tahap pengujian instrumen, Skala Intensi Judi Online mula-mula terdiri atas 12 item. Hasil pengujian putaran pertama menunjukkan masalah konsistensi internal, dengan *Cronbach's alpha* bernilai negatif. Evaluasi terhadap item kemudian menghasilkan pengeliminasian lima item, yaitu P1, P6, P8, P9, dan P12. Pengujian putaran kedua dilakukan terhadap tujuh item yang tersisa. Berdasarkan keluaran SPSS pada lampiran skripsi, *corrected item-total correlation* berada pada rentang 0,548-0,710, sedangkan *Cronbach's alpha* mencapai 0,850. Seluruh tujuh item kemudian digunakan dalam pengambilan dan analisis data penelitian karena memenuhi kriteria item dan reliabilitas yang ditetapkan dalam skripsi.

Analisis deskriptif terhadap skor intensi judi *online* menunjukkan nilai minimum 7, maksimum 35, dan *mean* 28,98. Dengan tujuh item dan rentang respons 1-5, skor empiris yang ditemukan mencakup seluruh rentang teoretis instrumen akhir. Kategorisasi dalam skripsi menggunakan *mean* empiris 28,98 sebagai titik pemisah.

Tabel 2. Statistik Deskriptif

N	Minimum	Maksimum	Mean	Cronbach's alpha
150	7	35	28,98	0,850

Berdasarkan kategorisasi tersebut, sebanyak 132 responden (88,0%) berada pada kategori intensi judi *online* tinggi dan 18 responden (12,0%) berada pada kategori rendah. Proporsi ini menunjukkan bahwa hampir sembilan dari sepuluh responden memperoleh skor yang diklasifikasikan sebagai intensi tinggi berdasarkan kriteria penelitian. Hasil tersebut merupakan temuan utama penelitian karena menggambarkan dominasi kategori tinggi pada populasi responden PT. X yang diteliti.

Tabel 3. Kategorisasi Intensi Judi *Online*

Kategori	n	%
Tinggi	132	88,0
Rendah	18	12,0

Tabulasi silang berdasarkan jenis kelamin menunjukkan pola yang relatif serupa antara laki-laki dan perempuan. Dari 116 responden laki-laki, 102 orang (87,9%) berada pada kategori intensi tinggi dan 14 orang (12,1%) pada kategori rendah. Dari 34 responden perempuan, 30 orang (88,2%) berada pada kategori tinggi dan 4 orang (11,8%) pada kategori rendah. Selisih proporsi kategori tinggi antarkedua kelompok hanya 0,3 poin persentase. Walaupun jumlah responden laki-laki jauh lebih besar, dominasi kategori intensi tinggi terlihat pada kedua jenis kelamin. Karena penelitian tidak melakukan uji beda, pola ini hanya menunjukkan sebaran kategori dan tidak digunakan untuk menyatakan adanya atau tidak adanya perbedaan statistik berdasarkan jenis kelamin.

Berdasarkan kelompok usia, kategori intensi tinggi ditemukan pada seluruh rentang usia yang dianalisis. Pada kelompok <20 tahun, seluruh 4 responden (100%) berada pada kategori tinggi. Pada kelompok 20-29 tahun, 72 dari 82 responden (87,7%) berada pada kategori tinggi.

dan 10 responden (12,2%) berada pada kategori rendah. Pada kelompok 30-39 tahun, 40 dari 45 responden (88,8%) berada pada kategori tinggi dan 5 responden (11,2%) pada kategori rendah. Pada kelompok 40-49 tahun, 11 dari 13 responden (84,6%) berada pada kategori tinggi, sedangkan 2 responden (15,4%) berada pada kategori rendah. Pada kelompok ≥ 50 tahun, 5 dari 6 responden (84,3%) berada pada kategori tinggi dan 1 responden (15,7%) pada kategori rendah. Frekuensi terbesar kategori tinggi terdapat pada usia 20-29 tahun, tetapi kelompok tersebut juga merupakan kelompok dengan jumlah responden terbanyak.

Tabulasi silang berdasarkan pendidikan terakhir kembali menunjukkan dominasi kategori tinggi pada kedua kelompok pendidikan. Dari 94 responden berpendidikan SMA/ sederajat, 83 orang (88,2%) berada pada kategori intensi tinggi dan 11 orang (11,8%) pada kategori rendah. Pada 56 responden berpendidikan perguruan tinggi/ sederajat, 49 orang (87,5%) berada pada kategori tinggi dan 7 orang (12,5%) pada kategori rendah. Selisih proporsi kategori tinggi kedua kelompok hanya 0,7 poin persentase. Jumlah absolut responden berkategori tinggi lebih banyak pada kelompok SMA/ sederajat karena jumlah anggota kelompok tersebut juga lebih besar. Oleh karena itu, hasil ini menunjukkan kemiripan distribusi kategori pada dua tingkat pendidikan yang diamati, bukan bukti bahwa pendidikan tertentu meningkatkan atau menurunkan intensi judi *online*.

Pola serupa terlihat pada divisi kerja. Pada Divisi Keuangan, 34 dari 39 responden (87,1%) berada pada kategori tinggi dan 5 responden (12,9%) pada kategori rendah. Pada Divisi *Marketing*, 15 dari 17 responden (88,2%) berada pada kategori tinggi dan 2 responden (11,8%) pada kategori rendah. Pada Divisi Operasional, 83 dari 94 responden (88,2%) berada pada kategori tinggi dan 11 responden (11,8%) pada kategori rendah. Walaupun jumlah responden berkategori tinggi paling besar berasal dari Divisi Operasional, proporsi kategori tinggi pada ketiga divisi berada pada rentang yang sangat berdekatan, yaitu 87,1-88,2%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa kategori intensi tinggi tidak terkonsentrasi pada satu divisi saja.

Tabel 4. Distribusi Kategori Intensitas Judi *Online* Berdasarkan Karakteristik Responden

Karakteristik	Kategori	Rendah	Tinggi
Jenis kelamin	Laki-laki	14 (12,1%)	102 (87,9%)
	Perempuan	4 (11,8%)	30 (88,2%)
Usia	<20 tahun	0 (0%)	4 (100%)
	20-29 tahun	10 (12,2%)	72 (87,7%)
	30-39 tahun	5 (11,2%)	40 (88,8%)
	40-49 tahun	2 (15,4%)	11 (84,6%)
	≥ 50 tahun	1 (15,7%)	5 (84,3%)
Pendidikan	SMA/ sederajat	11 (11,8%)	83 (88,2%)
	Perguruan tinggi/ sederajat	7 (12,5%)	49 (87,5%)
Divisi	Keuangan	5 (12,9%)	34 (87,1%)
	Marketing	2 (11,8%)	15 (88,2%)
	Operasional	11 (11,8%)	83 (88,2%)

Secara keseluruhan, hasil penelitian memperlihatkan dua pola utama. Pertama, skor intensitas judi *online* pada responden berada pada rata-rata yang relatif dekat dengan skor maksimum instrumen, yaitu 28,98 dari maksimum 35, dan 88,0% responden dikategorikan memiliki intensitas tinggi. Kedua, dominasi kategori tinggi muncul secara konsisten pada seluruh karakteristik demografis yang dideskripsikan. Persentase kategori tinggi relatif serupa menurut jenis kelamin, pendidikan, dan divisi, sedangkan pada kelompok usia proporsinya berkisar 84,3-

100%. Pola tersebut perlu dipahami dalam kerangka penelitian deskriptif: hasil menunjukkan bagaimana skor dan kategori tersebar pada responden PT. X, tetapi tidak menguji apakah karakteristik demografis menyebabkan, memprediksi, atau membedakan intensi judi *online* secara statistik. Temuan juga tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan bahwa responden dengan kategori tinggi telah melakukan judi *online*, karena variabel yang diukur adalah intensi atau kecenderungan psikologis sebelum perilaku aktual.

Pembahasan

Temuan utama penelitian menunjukkan bahwa 88,0% karyawan PT. X berada pada kategori intensi judi *online* tinggi, sedangkan 12,0% berada pada kategori rendah. Mean sebesar 28,98 dari skor maksimum 35 memperkuat gambaran bahwa sebagian besar responden memperoleh skor relatif tinggi pada instrumen. Dalam *Theory of Planned Behavior*, intensi merupakan kesiapan motivasional yang mendahului perilaku dan merefleksikan seberapa kuat seseorang bersedia mencoba serta seberapa besar usaha yang direncanakan untuk melakukan tindakan tertentu (Ajzen, 1991). Temuan ini tidak berarti bahwa 88,0% karyawan telah melakukan perjudian *online*. Hasil lebih tepat dipahami sebagai indikasi bahwa sebagian besar responden menunjukkan niat atau kecenderungan yang dikategorikan tinggi berdasarkan konstruksi alat ukur penelitian. Distingsi antara intensi dan perilaku aktual penting agar hasil tidak menimbulkan pelabelan yang tidak didukung desain penelitian.

Tingginya kategori intensi dapat dipahami dalam konteks judi *online* yang mudah diakses melalui perangkat digital. Ghelfi et al. (2024) mengidentifikasi aksesibilitas, anonimitas, dan variasi permainan sebagai karakteristik penting perjudian *online* pada populasi dewasa. Pada kelompok karyawan, telepon pintar dan internet merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari, baik untuk kepentingan pribadi maupun pekerjaan. Kemudahan tersebut dapat memperkecil hambatan praktis untuk terpapar, mencari informasi, atau mencoba aktivitas perjudian. Dalam konteks PT. X, *screening* awal yang dilaporkan dalam skripsi juga menunjukkan ketertarikan terhadap judi *online* pada sebagian karyawan. Karena penelitian ini tidak mengukur aksesibilitas sebagai variabel tersendiri, faktor tersebut tidak dapat dinyatakan sebagai penyebab, tetapi relevan sebagai konteks yang membantu menjelaskan kebutuhan pencegahan.

Theory of Planned Behavior juga membantu memahami bahwa intensi tidak muncul secara terisolasi. Ajzen (1991) menempatkan sikap, norma subjektif, dan *perceived behavioral control* sebagai determinan intensi. Dalam konteks perjudian, sikap berkaitan dengan penilaian terhadap judi; norma subjektif berkaitan dengan persepsi penerimaan atau penolakan lingkungan; sedangkan *perceived behavioral control* berkaitan dengan persepsi mengenai kesempatan, sarana, dan kemampuan melakukan perilaku. Korsakiene et al. (2024) menunjukkan bahwa paparan media dapat memperkuat sikap, norma subjektif, dan persepsi kontrol terhadap perjudian, sementara sikap dan persepsi kontrol berkaitan dengan peningkatan intensi berjudi. Temuan tersebut memberi konteks bahwa tingginya intensi pada responden PT. X perlu dipahami bersama paparan digital dan proses penilaian psikologis, meskipun faktor tersebut tidak diuji langsung.

Distribusi kategori intensi berdasarkan jenis kelamin menunjukkan proporsi yang hampir sama pada laki-laki dan perempuan, yaitu 87,9% dan 88,2%. Hasil ini menandakan bahwa dalam sampel PT. X, kategori tinggi tidak terbatas pada satu jenis kelamin. Ghelfi et al. (2024) melaporkan bahwa laki-laki lebih sering ditemukan pada sebagian kelompok penjudi *online* dalam studi-studi terdahulu, tetapi penelitian saat ini tidak menilai perilaku perjudian aktual dan tidak melakukan uji beda jenis kelamin. Oleh karena itu, ketidakseimbangan jumlah responden laki-laki dan perempuan tidak boleh ditafsirkan sebagai bukti bahwa salah satu kelompok lebih berisiko secara statistik. Secara praktis, kemiripan proporsi kategori tinggi justru menunjukkan bahwa program pencegahan di PT. X sebaiknya bersifat universal dan tidak hanya ditujukan kepada karyawan laki-laki.

Berdasarkan usia, frekuensi terbesar responden berkategori tinggi terdapat pada kelompok 20-29 tahun dan 30-39 tahun. Namun, kedua kelompok tersebut mencakup 84,7% sampel. Jika dilihat dari proporsi dalam kelompok, kategori tinggi juga ditemukan pada usia lain dengan

persentase 84,3-100%. Ghelfi et al. (2024) menyebut usia lebih muda sebagai salah satu karakteristik yang lebih sering dikaitkan dengan perjudian *online* dan perjudian *online* bermasalah, tetapi hasil PT. X tidak cukup untuk menguji pola tersebut karena desainnya deskriptif. Temuan ini lebih tepat dibaca sebagai indikasi bahwa intensi tinggi muncul lintas usia, sementara jumlah absolut terbesar mengikuti komposisi perusahaan. Implikasi preventifnya adalah edukasi tidak perlu dibatasi pada kelompok usia tertentu.

Pola serupa tampak pada pendidikan dan divisi kerja. Proporsi kategori tinggi pada responden SMA/ sederajat sebesar 88,2% dan perguruan tinggi/ sederajat 87,5%. Pada Divisi Keuangan, *Marketing*, dan Operasional, proporsinya masing-masing 87,1%, 88,2%, dan 88,2%. Perbedaan tersebut tidak dapat ditafsirkan sebagai perbedaan substantif tanpa pengujian statistik. Ghelfi et al. (2024) mencatat pendidikan sebagai karakteristik sosiodemografis yang sering dikaji dalam penelitian perjudian, tetapi arah keterkaitannya dapat berbeda menurut populasi dan indikator. Karena itu, hasil PT. X lebih mendukung pencegahan menyeluruh daripada strategi yang hanya menasar divisi atau tingkat pendidikan tertentu. Pencegahan dapat diintegrasikan dalam kebijakan organisasi, komunikasi internal, dan program kesejahteraan karyawan.

Pengendalian diri dapat digunakan sebagai perspektif tambahan untuk merancang pencegahan, walaupun tidak diukur dalam penelitian ini. Aprilia et al. (2023) menemukan hubungan negatif antara *self-control* dan kecenderungan adiksi judi *online*. Fitrananda et al. (2024) juga menemukan hubungan negatif antara kontrol diri dan intensitas bermain judi *online*, sedangkan Pradani et al. (2026) melaporkan hubungan negatif yang signifikan antara *self-control* dan perilaku judi *online* pada orang dewasa di Indonesia. Kesamaan arah temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menahan dorongan, menilai risiko, dan mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang dapat relevan dalam konteks pencegahan. Namun, hasil-hasil penelitian tersebut tidak boleh digunakan untuk menyimpulkan bahwa karyawan PT. X dengan intensi tinggi memiliki *self-control* rendah, karena variabel tersebut tidak diukur. Pengendalian diri lebih tepat diposisikan sebagai sasaran potensial program psikoedukasi atau penelitian lanjutan.

Secara praktis, hasil penelitian dapat digunakan sebagai dasar identifikasi awal bagi perusahaan. Pencegahan dapat mencakup edukasi risiko finansial dan psikologis judi *online*, literasi terhadap promosi perjudian digital, penguatan norma organisasi yang tidak menormalisasi perjudian, serta saluran bantuan bagi karyawan yang mengalami tekanan ekonomi atau masalah pribadi. Program juga dapat memasukkan keterampilan pengambilan keputusan dan pengendalian dorongan. Arah tersebut konsisten dengan posisi intensi sebagai tahap yang mendahului perilaku (Ajzen, 1991) dan temuan mengenai paparan media serta *self-control* (Aprilia et al., 2023; Korsakiene et al., 2024; Pradani et al., 2026). Pencegahan sebaiknya dilaksanakan tanpa stigma karena skor tinggi pada instrumen tidak identik dengan perilaku perjudian yang telah dilakukan.

Interpretasi hasil perlu mempertimbangkan keterbatasan penelitian. Pendekatan kuantitatif deskriptif tidak memungkinkan pengujian sebab-akibat, hubungan, atau perbedaan antarkelompok. Penelitian juga tidak mengukur *self-control*, stres, impulsivitas, kondisi ekonomi, maupun paparan promosi secara langsung. Seluruh responden berasal dari satu perusahaan sehingga temuan tidak dapat digeneralisasikan ke seluruh populasi karyawan. Instrumen akhir menyisakan tujuh item setelah lima item dieliminasi. Penelitian selanjutnya perlu memperkuat pengujian psikometrik instrumen dan mempertimbangkan pengukuran perilaku aktual secara terpisah dari intensi. Desain korelasional, longitudinal, atau kualitatif dapat digunakan untuk memahami faktor yang berkaitan dengan perubahan intensi dan proses ketika niat berkembang atau tidak berkembang menjadi perilaku perjudian.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa intensi judi *online* merupakan fenomena yang menonjol pada karyawan PT. X. Dari 150 responden, 132 orang (88,0%) berada pada kategori intensi tinggi dan 18 orang (12,0%) berada pada kategori rendah. Skor intensi memiliki nilai minimum 7,

maksimum 35, dan *mean* 28,98. Dominasi kategori tinggi juga terlihat pada seluruh karakteristik demografis yang dideskripsikan. Proporsi intensi tinggi sebesar 87,9% pada laki-laki dan 88,2% pada perempuan; ditemukan pada seluruh kelompok usia; serta relatif serupa pada kelompok pendidikan dan divisi kerja. Karena penelitian bersifat deskriptif, pola tersebut tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan adanya perbedaan, hubungan, atau pengaruh karakteristik demografis terhadap intensi judi *online*.

Temuan penelitian perlu dipahami sebagai gambaran kecenderungan psikologis, bukan bukti bahwa mayoritas karyawan telah melakukan perjudian *online*. Dalam kerangka *Theory of Planned Behavior*, intensi merupakan tahap yang mendahului perilaku sehingga hasil penelitian dapat dimanfaatkan sebagai informasi awal untuk pencegahan (Ajzen, 1991). PT. X dapat mempertimbangkan edukasi mengenai risiko finansial, psikologis, dan pekerjaan dari judi *online*; peningkatan literasi terhadap paparan promosi digital; penguatan norma kerja yang tidak menormalisasi perjudian; serta penyediaan dukungan bagi karyawan yang menghadapi tekanan ekonomi atau masalah pribadi.

Penelitian selanjutnya disarankan menguji faktor yang berpotensi berkaitan dengan intensi, seperti *self-control*, stres kerja, impulsivitas, kondisi ekonomi, dan paparan media. Pengembangan instrumen juga perlu diperkuat melalui pengujian psikometrik yang lebih luas karena alat ukur akhir penelitian ini terdiri atas tujuh item setelah lima item dieliminasi. Sampel dari beberapa perusahaan dan sektor pekerjaan dapat digunakan untuk meningkatkan keterwakilan temuan. Desain korelasional, longitudinal, atau kualitatif juga dapat membantu membedakan antara faktor pembentuk intensi, perubahan intensi dari waktu ke waktu, dan transisi dari niat menuju perilaku judi *online* aktual. Dengan demikian, penelitian lanjutan diharapkan menghasilkan pemahaman yang lebih presisi sekaligus memberi dasar intervensi organisasi yang proporsional, preventif, dan tidak menstigma karyawan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*. [https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90020-T](https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90020-T)
- Antara News. (2024). *PPATK: Ada karyawan habiskan 70 persen gaji untuk judi online*. <https://sultra.antaranews.com/berita/479229/ppatk-ada-karyawan-habiskan-70-persen-gaji-untuk-judi-online>
- Aprilia, N., Pratikto, H., Aristawati, A. R., & Psikologi, F. (2023). Kecenderungan adiksi judi online pada penjudi online: Bagaimana peran self-control? *INNER: Journal of Psychological Research*, 2(4), 888-895. <https://aksiologi.org/index.php/inner>
- Binde, P. (2017). Gambling-Related Employee Embezzlement: A Study of Swedish Newspaper Reports. *Journal of Gambling Issues*, (34). <https://doi.org/10.4309/jgi.2016.34.2>
- Chaichi, K., Trupp, A., Ranjanthran, M., & Thirumaran, K. (2023). Robotic life of casino employees: exploring well-being dimensions in the gambling industry in Malaysia. *Equality Diversity and Inclusion an International Journal*, 42(4), 512–529. <https://doi.org/10.1108/edi-02-2022-0051>
- Fitrananda, R. D., Meiyuntariningsih, T., & Ramadhani, H. S. (2024). Intensitas bermain judi online meningkat: Bagaimana peranan kontrol diri? *Jiwa: Jurnal Psikologi Indonesia*, 3(2), 168-174.
- Ghelfi, M., Scattola, P., Giudici, G., & Velasco, V. (2024). Online gambling: A systematic review of risk and protective factors in the adult population. *Journal of Gambling Studies*, 40(2), 673-699. <https://doi.org/10.1007/s10899-023-10258-3>
- Hardani, N. H., Auliya, H., Andriani, R. A., Fardani, J., Ustiawaty, E. F., Utami, D. J., Sukmana, & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. CV Pustaka Ilmu.

- Hofmarcher, T., Romild, U., Spångberg, J., Persson, U., & Håkansson, A. (2020). The societal costs of problem gambling in Sweden. *BMC Public Health*, 20(1). <https://doi.org/10.1186/s12889-020-10008-9>.
- Huang, S., Chen, Y., & Li, B. (2025). Does gambling preference level affect occupational fraud behavior? Evidence from a survey study in China. *Frontiers in Psychology*, 16. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1494990>.
- Katadata. (2024). *Menkominfo sebut pabrik di Bekasi pecat 50% pegawai karena judi online*. <https://katadata.co.id/digital/fintech/669f3cc4d6c2a/menkominfo-sebut-pabrik-di-bekasi-pecat-50-pegawai-karena-judi-online>
- Killick, E. A., & Griffiths, M. D. (2022). Impact of Sports Betting Advertising on Gambling Behavior: A Systematic Review. *Addicta the Turkish Journal on Addictions*, 8(3), 201–214. <https://doi.org/10.5152/addicta.2022.21080>.
- Kolandai-Matchett, K., Landon, J., Bellringer, M., & Abbott, M. (2018). A national public health programme on gambling policy development in New Zealand: insights from a process evaluation. *Harm Reduction Journal*, 15(1). <https://doi.org/10.1186/s12954-018-0217-y>.
- Korsakienė, R., Vilkaite-Vaitonė, N., & Jeseviciute-Ufartienė, L. (2024). Exposed to the media: Intentions to gamble and problem gambling. *SAGE Open*, 14(4), 1-12. <https://doi.org/10.1177/21582440241298812>
- Liputan6. (2024). *Komdigi pecat 10 pegawai yang terlibat judi online*. <https://www.liputan6.com/news/read/5787820/komdigi-pecat-10-pegawai-yang-terlibat-judi-online>
- López-González, H., Jiménez-Múrcia, S., & Griffiths, M. D. (2020). The erosion of nongambling spheres by smartphone gambling: A qualitative study on workplace and domestic disordered gambling. *Mobile Media & Communication*, 9(2), 254–273. <https://doi.org/10.1177/2050157920952127>.
- Pradani, W. H., Mually, M. A., Guspa, A., Pratama, R. I., & Alkhawwash, M. A. (2026). Does religiosity moderate the relationship between self-control and online gambling? Evidence from Indonesia. *Journal of Gambling Studies*, 1-14.
- Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan. (2024). *Data PPATK 2023*.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan populasi dan sampel: Pendekatan metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721-2731.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-jenis penelitian dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif. *QOSIM Journal of Social Education & Humanities*, 1(1), 13-23.
- Tessier, S., Romo, L., Gonthier, C., & Zerhouni, O. (2026). Betting on influence: The impact of gambling advertising on the attitudes and behaviors of problem gamblers in France. *Psychology of Addictive Behaviors*, 40(1), 99–112. <https://doi.org/10.1037/adb0001102>.
- Wang, X., Won, D., & Jeon, H. S. (2021). Predictors of Sports Gambling among College Students: The Role of the Theory of Planned Behavior and Problem Gambling Severity. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(4), 1803. <https://doi.org/10.3390/ijerph18041803>.
- Yuan, Z. (2025). Digital Overload: Unmasking the Impact of Internet Addiction Disorder on Employee Performance. *Journal of Experimental Psychopathology*, 16(3). <https://doi.org/10.1177/20438087251379693>.