



## Hubungan antara Tipe Kepribadian *Big-Five* dengan *Gambling Disorder* pada Pemain Judi Online

Riki Agung Sonjaya, Fanni Putri Diantina\*

*Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Bandung, Indonesia.*

### ARTICLE INFO

#### Article history :

Received : 3/10/2024

Revised : 28/12/2024

Published : 29/12/2024



Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Volume : 4

No. : 2

Halaman : 97 - 102

Terbitan : Desember 2024

Terakreditasi Sinta [Peringkat 5](#)

berdasarkan Ristekdikti

No. 177/E/KPT/2024

### ABSTRAK

*Gambling* merupakan sebuah bentuk permainan yang melibatkan sejumlah uang, perjudian di era sekarang berkembang pesat dimana banyak situs-situs yang menyediakan beragam jenisnya, perjudian yang sedang marak saat ini yaitu judi slot online. Perjudian ini menimbulkan perilaku kecanduan, perilaku berjudi yang tidak terkendali dapat menjadi masalah (*problematic*). Kepribadian ini sangat mempengaruhi dari kecanduan seseorang, sifat dan kepribadian adalah salah satu faktor yang dapat berpengaruh terhadap kecanduan dari individu. Karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan antara Teori kepribadian *Big Five* dan *Gambling Disorder* pada pemain judi slot online. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Big Five Inventory-2* (BFI-2) yang dikembangkan oleh Soto & John (2017) dan diadaptasi ke versi bahasa Indonesia oleh Ahya & Siaputra (2021) dan *Problem Gambling Severity Index* (PGSI) yang dikembangkan oleh Ferris & Wynne (2001). Data penelitian ini diperoleh dari 280 responden yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Metode penelitian ini menggunakan metode korelasional dengan analisis uji *rank spearman*. Hasil menunjukkan aspek *Openness* signifikan berkorelasi positif terhadap *gambling disorder* sebesar (0,495), aspek *Conscientiousness* signifikan berkorelasi positif sebesar (0,522), aspek *Extraversion* signifikan berkorelasi positif sebesar (0,148), aspek *Agreeableness* signifikan berkorelasi positif sebesar (0,227), dan aspek *Neuroticism* signifikan berkorelasi positif sebesar (0,596).

**Kata Kunci :** Kepribadian Lima Besar, Gangguan Perjudian, Judi Slot Online

### ABSTRACT

*Gambling* is a form of gaming that involves a certain amount of money. *Gambling* in the current era is growing rapidly where there are lots of sites that provide various types. *Gambling* that is currently popular is online slot gambling. This gambling causes addictive behavior, uncontrolled gambling behavior can become a problem. This personality greatly influences a person's addiction, nature and personality are one of the factors that can influence a person's addiction. Therefore, this research aims to see the relationship between the Big Five personality theory and *Gambling Disorder* in online slot gambling players. The instruments used in this research were the *Big Five Inventory-2* (BFI-2) developed by Soto & John (2017) and adapted to the Indonesian version by Ahya & Siaputra (2021) and the *Problem Gambling Severity Index* (PGSI) developed by Ferris & Wynne (2001). This research data was obtained from 280 respondents selected using purposive sampling techniques. This research method uses a correlational method with Spearman rank test analysis. The research results show that the *Openness* aspect has a significant positive correlation with gambling disorders of (0.495), the *Conscientiousness* aspect has a significant positive correlation of (0.522), the *Extraversion* aspect has a significant positive correlation of (0.148), the *Agreeableness* aspect has a significant positive correlation of (0.148) a significant positive correlation of (0.227), and the *Neuroticism* aspect has a significant positive correlation. positive (0.596).

**Keywords :** Big Five Personality, *Gambling Disorder*, Online Slot Gambling

Copyright© 2024 The Author(s).

## A. Pendahuluan

Perjudian ini telah ada sejak zaman kuno dan telah mengalami banyak evolusi sepanjang sejarah manusia, perjudian ini diyakini telah ada sejak zaman kuno, dengan bukti-bukti permainan judi ditemukan dalam artefak-artefak kuno dari berbagai budaya di seluruh dunia. Dengan seiring berkembangnya budaya serta teknologi, perjudian pun ikut berkembang, pada abad ke-17, kasino pertama kali muncul di Eropa, dengan kota seperti Venice dan Monaco menjadi pusat perjudian yang terkenal [1]. Di Amerika Serikat, kasino pertama dibangun di kota New Orleans pada awal abad ke-19 .

Revolusi Industri membawa perubahan signifikan dalam perjudian. Mesin slot mekanis pertama kali ditemukan pada akhir abad ke-19 di Amerika Serikat. Ini memberikan landasan untuk evolusi mesin slot modern. di abad ke-20, perjudian berkembang pesat di seluruh dunia dengan kasino yang tersebar di banyak negara [2]. Pada tahun 1990-an, internet memungkinkan perjudian berlangsung secara *online* dan mulai berkembang [3]. Situs-situs perjudian *online* pertama kali muncul, menawarkan permainan seperti poker, blackjack, dan roulette. Mesin slot *online* juga menjadi populer seiring dengan meningkatnya akses internet.

Perjudian *online* slot telah menjadi salah satu bentuk perjudian online yang paling populer. Mereka menawarkan berbagai tema dan fitur, dan terus berkembang dengan teknologi baru seperti grafis yang lebih baik, animasi yang lebih lancar, dan efek suara yang realistis [4]. Perjudian *online* sering kali menjadi topik kontroversial karena risiko ketergantungan dan masalah lainnya. Banyak negara telah memperkenalkan regulasi ketat untuk mengatur industri perjudian online, sementara yang lain masih meninjau atau melarang sepenuhnya. Perjudian *online* slot adalah bagian dari perjalanan panjang sejarah perjudian manusia, yang terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan perubahan sosial [5], [6].

Fenomena perjudian slot *online* pada saat ini mulai mencapai puncaknya, dimana setiap kalangan hampir bermain perjudian slot ini, perjudian slot ini menurut data dari PPAATK (Pusat pelaporan dan analisis transaksi keuangan), pada tahun 2017-2022 perputaran uang di dalam perjudian mencapai Rp.190 triliun dan pada tahun 2023, ada 3,29 juta warga Indonesia yang terlibat dalam judi *online* dengan total perputaran dana hingga Rp.327 triliun, dengan demikian kasus ini dari tahun ke tahun semakin meningkat [7].

Kecanduan dari bermain judi *online* ini memiliki ciri obsesi terhadap permainan dengan terus memikirkan permainan judi *online*, kesulitan untuk mengontrol perilaku perjudian *online* mereka, seperti kesulitan menghentikan permainan meskipun sudah merugi atau sudah memenuhi target kemenangan. Mengabaikan tanggung jawab baik bersifat pribadi maupun profesional, bahkan jika sudah memburuk toleransi yang di butuhkan akan meningkatkan kepuasan atau sensasi yang lebih menantang dari sebelumnya [8]. Dengan demikian kecanduan ini sangat mempengaruhi diri kepribadian seseorang, menurut King dan Delfabbro (2019) sifat dan atau kepribadian adalah salah satu dari factor yang dapat berpengaruh terhadap kecanduan [9].

Banyak berbagai macam teori kepribadian yang digunakan untuk melihat dari kepribadian seseorang, salah satunya adalah teori kepribadian *big five* yang dikemukakan oleh Lewis Goldberg, pendekatan ini digunakan di dalam Psikologi khususnya di dalam ranah kepribadian melalui *trait* atau sifat, dimana di dalam teori *The Big Five* ini terdiri 5 kepribadian yaitu; (*Openness*) keterbukaan terhadap pengalaman baru, (*Conscientiousness*) kehati-hatian dalam bertindak, (*Extraversion*) cara berinteraksi secara sosial, (*Agreeableness*) cara memperlakukan hubungan dengan orang lain, (*Neuroticism*) stabilitas emosi [10].

Berdasarkan penjelasan di atas dan dengan fenomena perjudian *online* yang semakin meningkat ini peneliti menganggap penting untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai hubungan antara *big five personality* dan *gambling disorder*.

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis mengenai hubungan antara tipe kepribadian *big five* dengan *gambling disorder* pada pemain judi *slot online*. Populasi dalam penelitian ini adalah individu yang bermain judi *slot online* di Kota Bandung. Populasi ini bersifat infinit, artinya populasi yang digunakan jumlah anggotanya tidak dapat diketahui secara pasti. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan Teknik *nonprobability sampling* dengan menggunakan metode *Purposive Sampling*. Peneliti menentukan sampel dengan mempertimbangkan karakteristik yang telah ditentukan sebelumnya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner melalui Google Form. *Big Five Personality* diukur dengan menggunakan skala *Big Five Inventori-2* (BFI-2) yang dikembangkan oleh Soto & John (2017) dan telah diadaptasi ke versi bahasa Indonesia yang telah diuji reliabilitas dan validitasnya oleh Ahya & Siaputra (2021) [11], [12]. Sedangkan untuk *Gambling Disorder* ini diukur menggunakan *Problem Gambling Severity Index* (PGSI) (Ferris & Wynne, 2001) [13]. Alat ukur ini terdiri dari 9 item sudah diadaptasi dalam bahasa Indonesia. Adapun teknik analisis data yang digunakan didalam penelitian ini menggunakan korelasi *spearman* untuk mengetahui hubungan masing-masing variabel. Analisis data menggunakan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*).

C. Hasil dan Pembahasan

Tabel 1. Korelasi Spearman Dimensi Kepribadian *Openness*

<i>Correlations</i>				
			<i>Gambling Disorder</i>	<i>Openness</i>
<i>Spearman's Rho</i>	<i>Gambling Disorder</i>	<i>Correlation Coefficient</i>	1.000	.495**
		<i>Sig. (2-Tailed)</i>	.	.000
		<i>N</i>	280	280
<i>Openness</i>	<i>Openness</i>	<i>Correlation Coefficient</i>	.495**	1.000
		<i>Sig. (2-Tailed)</i>	.000	.
		<i>N</i>	280	280

\*\**. Correlation Is Significant At The 0.05 Level (2-Tailed).*

Berdasarkan tabel test korelasi di atas dapat diketahui bahwa korelasi antara variabel *gambling disorder* dengan variabel *openness* menunjukkan angka korelasi positif sebesar +0,495. Hal ini berarti bahwa perilaku *gambling disorder* seseorang tergantung dari kepribadian *openness*, begitupun sebaliknya.

Besarnya angka korelasi spearman dengan nilai 0,495, hal ini menunjukkan bahwa koefisien korelasi cukup kuat (0,40-0,59) antara perilaku *gambling disorder* dengan kepribadian *openness*. Karena besarnya angka korelasi *r* Hitung sebesar 0,495 lebih besar dari *r* Tabel 0,117 maka H1 diterima dan H0 ditolak. Hal ini berarti bahwa hipotesis yang menyatakan “Terdapat hubungan antara dimensi kepribadian *Openness* dengan perilaku *gambling disorder*” diterima.

Tabel 2. Korelasi Spearman Dimensi Kepribadian *Conscientiousness*

<i>Correlations</i>				
			<i>Gambling Disorder</i>	<i>Conscientiousness</i>
<i>Spearman's Rho</i>	<i>Gambling Disorder</i>	<i>Correlation Coefficient</i>	1.000	.522**
		<i>Sig. (2-Tailed)</i>	.	.000
		<i>N</i>	280	280
<i>Conscientiousness</i>	<i>Conscientiousness</i>	<i>Correlation Coefficient</i>	.522**	1.000
		<i>Sig. (2-Tailed)</i>	.000	.
		<i>N</i>	280	280

\*\**. Correlation Is Significant At The 0.05 Level (2-Tailed).*

Berdasarkan tabel test korelasi di atas dapat diketahui bahwa korelasi antara variabel *gambling disorder* dengan variabel *conscientiousness* menunjukkan angka korelasi positif sebesar +0,522. Hal ini berarti bahwa perilaku *gambling disorder* seseorang tergantung dari kepribadian *conscientiousness*, begitupun sebaliknya.

Besarnya angka korelasi spearman dengan nilai 0,522, hal ini menunjukkan bahwa koefisien korelasi cukup kuat (0,40-0,59) antara perilaku *gambling disorder* dengan kepribadian *conscientiousness*. Karena besarnya angka korelasi *r* Hitung sebesar 0,522 lebih besar dari *r* Tabel 0,117 maka H2 diterima dan H0 ditolak. Hal ini berarti bahwa hipotesis yang menyatakan “Terdapat hubungan antara dimensi kepribadian *Conscientiousness* dengan perilaku *gambling disorder*” diterima.

**Tabel 3.** Korelasi Spearman Dimensi Kepribadian *Extraversion*

<i>Correlations</i>			
		<i>Gambling Disorder</i>	<i>Extraversion</i>
<i>Spearman's rho</i>	<i>Gambling Disorder</i>	<i>Correlation Coefficient</i>	1.000
		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.148*
	<i>N</i>	280	280
	<i>Extraversion</i>	<i>Correlation Coefficient</i>	.148*
		<i>Sig. (2-tailed)</i>	1.000
	<i>N</i>	.013	.
		<i>N</i>	280

\*. *Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).*

Berdasarkan tabel test korelasi di atas dapat diketahui bahwa korelasi antara variabel *gambling disorder* dengan variabel *Extraversion* menunjukkan angka korelasi positif sebesar +0,148. Hal ini berarti bahwa perilaku *gambling disorder* seseorang tergantung dari kepribadian *Extraversion*, begitupun sebaliknya.

Besarnya angka korelasi spearman dengan nilai 0,148, hal ini menunjukkan bahwa koefisien korelasi sangat lemah (0,00-0,199) antara perilaku *gambling disorder* dengan kepribadian *Extraversion*. Karena besarnya angka korelasi r Hitung sebesar 0,148 lebih besar dari r Tabel 0,117 maka H3 diterima dan H0 ditolak. Hal ini berarti bahwa hipotesis yang menyatakan “Terdapat hubungan antara dimensi kepribadian *Extraversion* dengan perilaku *gambling disorder*” diterima.

**Tabel 4.** Korelasi Spearman Dimensi Kepribadian *Agreeableness*

<i>Correlations</i>			
		<i>Gambling Disorder</i>	<i>Agreeableness</i>
<i>Spearman's rho</i>	<i>Gambling Disorder</i>	<i>Correlation Coefficient</i>	1.000
		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.227**
	<i>N</i>	280	280
	<i>Agreeableness</i>	<i>Correlation Coefficient</i>	.227**
		<i>Sig. (2-tailed)</i>	1.000
	<i>N</i>	.000	.
		<i>N</i>	280

\*\**. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).*

Berdasarkan tabel test korelasi di atas dapat diketahui bahwa korelasi antara variabel *gambling disorder* dengan variabel *Agreeableness* menunjukkan angka korelasi positif sebesar +0,227. Hal ini berarti bahwa perilaku *gambling disorder* seseorang tergantung dari kepribadian *Agreeableness*, begitupun sebaliknya.

Besarnya angka korelasi spearman dengan nilai 0,227, hal ini menunjukkan bahwa koefisien korelasi lemah (0,20-0,399) antara perilaku *gambling disorder* dengan kepribadian *Agreeableness*. Karena besarnya angka korelasi r Hitung sebesar 0,227 lebih besar dari r Tabel 0,117 maka H4 diterima dan H0 ditolak. Hal ini berarti bahwa hipotesis yang menyatakan “Terdapat hubungan antara dimensi kepribadian *Agreeableness* dengan perilaku *gambling disorder*” diterima.

**Tabel 5.** Korelasi Spearman Dimensi Kepribadian *Neuroticism*

<i>Correlations</i>			
		<i>Gambling Disorder</i>	<i>Neuroticism</i>
<i>Spearman's rho</i>	<i>Gambling Disorder</i>	<i>Correlation Coefficient</i>	1.000
		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.596**
	<i>N</i>	280	280
	<i>Neuroticism</i>	<i>Correlation Coefficient</i>	.596**
		<i>Sig. (2-tailed)</i>	1.000
	<i>N</i>	.000	.
		<i>N</i>	280

\*\**. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).*

Berdasarkan tabel test korelasi di atas dapat diketahui bahwa korelasi antara variabel *gambling disorder* dengan variabel *Neuroticism* menunjukkan angka korelasi positif sebesar +0,596. Hal ini berarti bahwa perilaku *gambling disorder* seseorang tergantung dari kepribadian *Neuroticism*, begitupun sebaliknya.

Besarnya angka korelasi spearman dengan nilai 0,596, hal ini menunjukkan bahwa koefisien korelasi cukup kuat (0,40-0,599) antara perilaku *gambling disorder* dengan kepribadian *Neuroticism*.

Karena besarnya angka korelasi  $r$  Hitung sebesar 0,596 lebih besar dari  $r$  Tabel 0,117 maka  $H_5$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal ini berarti bahwa hipotesis yang menyatakan “Terdapat hubungan antara dimensi kepribadian *Neuroticism* dengan perilaku *gambling disorder*” diterima

Berdasarkan hasil analisis korelasi diketahui bahwa korelasi antara variabel *gambling disorder* dengan variabel *openness* menunjukkan angka korelasi positif sebesar +0,495. Hal ini berarti bahwa perilaku *gambling disorder* seseorang tergantung dari kepribadian *openness*, begitupun sebaliknya. Antara variabel *gambling disorder* dengan variabel *conscientiousness* menunjukkan angka korelasi positif sebesar +0,522. Hal ini berarti bahwa perilaku *gambling disorder* seseorang tergantung dari kepribadian *conscientiousness*, begitupun sebaliknya.

Antara variabel *gambling disorder* dengan variabel *Extraversion* menunjukkan angka korelasi positif sebesar +0,148. Hal ini berarti bahwa perilaku *gambling disorder* seseorang tergantung dari kepribadian *Extraversion*, begitupun sebaliknya. Antara variabel *gambling disorder* dengan variabel *Agreeableness* menunjukkan angka korelasi positif sebesar +0,227. Hal ini berarti bahwa perilaku *gambling disorder* seseorang tergantung dari kepribadian *Agreeableness*, begitupun sebaliknya. Antara variabel *gambling disorder* dengan variabel *Neuroticism* menunjukkan angka korelasi positif sebesar +0,596. Hal ini berarti bahwa perilaku *gambling disorder* seseorang tergantung dari kepribadian *Neuroticism*, begitupun sebaliknya.

Tingkat Kekuatan Korelasi variabel *Openness*, *Conscientiousness*, dan *Neuroticism* memiliki korelasi yang cukup kuat dengan variabel *gambling disorder*. Namun untuk variabel *Agreeableness* memiliki korelasi yang lemah dan untuk variabel *Extraversion* memiliki korelasi yang sangat lemah. Sedangkan untuk Signifikansi Hasil Korelasi seluruh variabel *Openness*, *Conscientiousness*, *Agreeableness*, *Extraversion*, dan *Neuroticism* memiliki hubungan dengan perilaku *gambling disorder*.

Hasil penelitian ini memperkuat pendapat Francine WH Dudfield, John M.Malouff & Jai Meynadier (2022) [14]. Dari penelitian tersebut dijelaskan bahwa masalah perjudian berkorelasi secara signifikan dengan model kepribadian *big five* dan tipe kepribadian tertentu dapat mempengaruhi kecenderungan seseorang untuk terlibat dalam perilaku perjudian. Individu dengan tingkat *neuroticism* tinggi mungkin menggunakan judi sebagai cara untuk mengatasi emosi negatif, sedangkan mereka dengan tingkat *conscientiousness* dan *agreeableness* tinggi mungkin lebih mampu mengontrol impuls dan mempertimbangkan konsekuensi dari perilaku mereka [15].

Perjudian online slot telah menjadi salah satu bentuk perjudian online yang paling populer. Mereka menawarkan berbagai tema dan fitur, dan terus berkembang dengan teknologi baru seperti grafis yang lebih baik, animasi yang lebih lancar, dan efek suara yang realistis [16]. Perjudian online sering kali menjadi topik kontroversial karena risiko ketergantungan dan masalah lainnya.

Berdasarkan hasil penelitian, sebagian besar responden memiliki dimensi kepribadian *Neuroticism*. Dimensi kepribadian ini menunjukkan kualitas orientasi interpersonal seseorang yang cenderung terhadap emosi yang tidak menyenangkan dan mengganggu, serta pikiran dan tindakan yang mengganggu. Nilai rata-rata partisipasi pada dimensi *Neuroticism* tergolong tinggi. Menurut McCrae dan Costa (2003) seseorang dengan skor tinggi mudah tersinggung, cemas, waspada, mudah kesal atau marah, membutuhkan pengakuan sosial [17].

Bahwa karakteristik *neurotic* seperti ini cenderung menggunakan perjudian sebagai cara untuk mengatasi emosi negatif, tetapi ini seringkali mengarah pada masalah yang lebih besar. Individu dengan neurotisme tinggi cenderung mengalami emosi negatif seperti kecemasan, depresi, dan stres lebih sering dan intens daripada individu dengan tingkat neurotisme yang lebih rendah [18].

Perjudian dapat digunakan sebagai mekanisme penghindaran untuk sementara waktu mengurangi atau melupakan emosi-emosi negatif tersebut, dengan berjudi, mereka mungkin merasa mendapatkan pelarian sementara dari perasaan-perasaan tidak menyenangkan [8]. Mereka yang memiliki neurotisme tinggi mungkin memiliki keterampilan koping yang kurang efektif untuk menangani stres. Perjudian dapat menjadi cara yang mudah dan cepat untuk mencoba mengelola atau mengurangi stres, meskipun ini sering kali hanya memberikan solusi sementara dan dapat memperburuk masalah dalam jangka panjang [8].

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) kepribadian *Openness* signifikan berkorelasi positif dan cukup kuat terhadap *gambling disorder* pada pemain judi slot online; (2) kepribadian *Conscientiousness* signifikan berkorelasi positif dan cukup kuat terhadap *gambling*

disorder pada pemain judi slot online; (3) kepribadian *Extraversion* signifikan berkorelasi positif namun sangat lemah terhadap *gambling disorder* pada pemain judi slot online; (4) kepribadian *Agreeableness* signifikan berkorelasi positif namun lemah terhadap *gambling disorder* pada pemain judi slot online; (5) kepribadian *Neuroticism* signifikan berkorelasi positif dan cukup kuat terhadap *gambling disorder* pada pemain judi slot online.

### Daftar Pustaka

- [1] M. Griffiths, "Addiction trends: internet v casino gambling.," *Casino and Gaming International*, vol. 2, no. 1, pp. 85–91, 2006.
- [2] M. Griffiths, J. Parke, R. Wood, and J. Rigbye, "Online Poker Gambling in University Students: Further Findings from an Online Survey," *Int J Ment Health Addict*, vol. 8, no. 1, pp. 82–89, Jan. 2010, doi: 10.1007/s11469-009-9203-7.
- [3] R. Kent-Lemon, "From Liberty Bell to Online Slots: The Evolution of Gambling Machines," *Casino Journal Press*, 2023.
- [4] American Psychiatric Association, *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5)*, 5th ed. American Psychiatric Association, 2013.
- [5] A. Rozana and H. Purnama, "Work-Family Conflict Pada Pekerja Wanita Era Moder," *Psikoborneo Jurnal Imiah Psikologi*, 2022.
- [6] M. Griffiths, "Internet gambling: issues, concerns and recommendations," *CyberPsychology and Behavior*, vol. 6, pp. 557–568, 2003.
- [7] Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK), "Perputaran Uang dalam Perjudian di Indonesia 2017-2022.," PPATK. [Online]. Available: <https://www.ppatk.go.id>
- [8] J. D. Miller, "Personality Disorders and Problem Gambling Severity in a Sample of Help-seeking Gamblers," *J Pers Disord*, vol. 25, no. 1, pp. 49–55, 2011.
- [9] D. L. King and P. H. Delfabbro, "The Epidemiology of Adolescent Gambling: Prevalence, Risk Factors, and Harm.," *J Gambl Stud*, vol. 35, no. 1, pp. 1–15, 2019.
- [10] L. R. Goldberg, "An alternative 'description of personality': the Big-Five factor structure," *J Pers Soc Psychol*, vol. 59, no. 6, pp. 1216–1229, 1990.
- [11] C. J. Soto and O. P. John, "The next Big Five Inventory (BFI-2): Developing and assessing a hierarchical model with 15 facets to enhance bandwidth, fidelity, and predictive power.," *J Pers Soc Psychol*, vol. 113, no. 1, pp. 117–143, Jul. 2017, doi: 10.1037/pspp0000096.
- [12] A. Ahya and I. B. Siaputra, "Validasi Big Five Inventory-2 (BFI-2) untuk Indonesia: Belum sempurna tetapi valid dan reliabel mengukur kepribadian," *Jurnal Psikologi Ulayat*, Nov. 2021, doi: 10.24854/jpu458.
- [13] J. A. Ferris, *The Canadian problem gambling index*. Canadian Centre on Substance Abuse, 2001.
- [14] F. W. H. Dudfield, J. M. Malouff, and J. Meynadier, "The Psychological and Behavioral Factors Associated with Gambling: A Comprehensive Study," *J Gambl Stud*, vol. 38, no. 1, pp. 123–145, 2022.
- [15] N. Zamila and E. N. Nugrahawati, "Pengaruh Kepribadian (Five Factor Personality) terhadap Perilaku Cyberbullying pada Pengguna Media Sosial," *Jurnal Riset Psikologi*, vol. 3, no. 1, pp. 61–68, Jul. 2023, doi: 10.29313/jrp.v3i1.2060.
- [16] Global Betting and Gaming Consultants (GBGC), "Global Gambling Report," 2022.
- [17] R. R. McCrae *et al.*, "Consensual validation of personality traits across cultures," *J Res Pers*, vol. 38, no. 2, pp. 179–201, Apr. 2004, doi: 10.1016/S0092-6566(03)00056-4.
- [18] A. L. Ariadne and E. N. Nugrahawati, "Pengaruh Kecerdasan Emosi terhadap Kekerasan dalam Pacaran Pada Mahasiswa di Kota Bandung," *Jurnal Riset Psikologi*, vol. 3, no. 2, pp. 139–146, Dec. 2023, doi: 10.29313/jrp.v3i2.2954.