TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN: 2810-0395
e-ISSN: 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v5i4.6107

HUBUNGAN ANTARA *PATHOLOGICAL GAMBLING* DENGAN PERILAKU MEROKOK PADA DEWASA AWAL DI KOTA PADANG

The Relationship between Pathological Gambling and Smoking Behavior among Early Adults in Padang City

Diniati Awaliyah & Nurmina
Universitas Negeri Padang
diniatiawaliyah3@gmail.com; nurminadavy.psi@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 20, 2025	May 17, 2025	May 29, 2025	Jun 3, 2025

Abstract

Addictive behaviors such as pathological gambling and smoking are two common mental and physical health issues among individuals in early adulthood. This study aims to examine the relationship between pathological gambling and smoking behavior among young adults in Kota Padang. A quantitative method with a correlational design was employed. The study involved 350 participants aged 18 to 25 years, selected using purposive sampling. Instruments included the Gambling Symptom Assessment Scale (G-SAS) to measure the level of pathological gambling (Grant et al., 2013) and the Glover-Nilsson Smoking Behavior Questionnaire (GN-SBQ) to assess behavioral dependence on smoking (Faradhillah & Dewi, 2018a). Data were analyzed using Pearson correlation test with IBM SPSS 25. The results indicate a significant positive relationship between pathological gambling and smoking behavior, with a significance value of $p = 0.000$ ($p < 0.05$) and a correlation coefficient of $r = 0.845$. These findings suggest that individuals with high levels of pathological gambling also tend to exhibit high levels of smoking behavior. The implications underscore the need for preventive interventions targeting dual addictive behaviors in early adulthood, particularly in urban

Tsaqofah journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

areas such as Kota Padang, to mitigate the long-term negative impacts on mental and physical health.

Keywords: Pathological Gambling; Smoking Behavior; Early Adulthood; Kota Padang; Addictive Behavior

Abstrak: Perilaku adiktif seperti *pathological gambling* dan merokok merupakan dua isu kesehatan mental dan fisik yang sering dijumpai pada individu dewasa awal. Penelitian ini bertujuan untuk memahami hubungan antara perjudian patologis dan perilaku merokok pada dewasa awal di Kota Padang. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain korelasional. Partisipan penelitian berjumlah 350 orang berusia 18 hingga 25 tahun yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan meliputi skala *Gambling Symptom Assessment Scale* (G-SAS) untuk mengukur tingkat perjudian patologis (Grant et al., 2013) dan *Glover-Nilsson Smoking Behavior Questionnaire* (GN-SBQ) untuk menilai ketergantungan perilaku terhadap merokok (Faradhillah & Dewi, 2018a). Analisis data dilakukan dengan uji korelasi Pearson menggunakan aplikasi IBM SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara *pathological gambling* dan perilaku merokok dengan nilai signifikansi $p = 0.000$ ($p < 0.05$) dan koefisien korelasi $r = 0.845$. Temuan ini menunjukkan bahwa individu dengan tingkat perjudian patologis yang tinggi cenderung memiliki perilaku merokok yang tinggi pula. Implikasi dari hasil ini menekankan pentingnya intervensi preventif terhadap perilaku adiktif ganda pada dewasa awal, khususnya di wilayah perkotaan seperti Kota Padang, guna menekan dampak negatif terhadap kesehatan mental dan fisik secara berkelanjutan.

Kata Kunci: Perjudian Patologis; Perilaku Merokok; Dewasa Awal; Kota Padang; Perilaku Adiktif

PENDAHULUAN

Perjudian didefinisikan sebagai salah satu manifestasi dari penyakit sosial yang bermunculan dan sulit untuk diberantas secara tuntas seiring berjalannya waktu. Berdasarkan laporan dari salah satu media daring, tingkat partisipasi masyarakat Indonesia dalam aktivitas perjudian telah mencapai angka 63,43% (sumber: www.kompas.com). Para pelaku, mulai dari bandar hingga kaki tangan mereka, terus memasarkan berbagai jenis perjudian kepada masyarakat tanpa henti. Bentuk-bentuk perjudian pun beragam, mulai dari yang bersifat tradisional seperti togel, hingga perjudian melalui perangkat seluler dan platform daring di internet (Papu, www.e-psikologi.com). Masyarakat sebagai konsumen hanya perlu memilih jenis judi yang sesuai dengan kemampuan finansial mereka. Aktivitas perjudian ini membawa dampak negatif yang signifikan. Namun demikian, terdapat pula pandangan yang menilai bahwa perjudian memilliki sisi positif, seperti potensi keuntungan ekonomi dan kontribusi terhadap pembangunan. Beberapa negara di luar negeri bahkan telah melegalkan perjudian dan

memanfaatkan pajak yang diperoleh dari bisnis tersebut sebagai sumber pendapatan negara. Di Indonesia, wacana legalisasi perjudian sempat mencuat beberapa tahun lalu, khususnya di wilayah Kepulauan tetap menjadi perhatian serius, meskipun perjudian dapat memberikan keuntungan sesaat yang tampak menggiurkan, namun konsekuensi negatif yang dihasilkan cenderung lebih dominan dibandingkan manfaat yang mungkin diproleh (Rahmadani & Siti, 2014).

Fenomena judi online di tengah masyarakat kini menjadi perhatian serius Pemerintah Kota (Pemkot) Padang, mengingat dampak negatif yang ditimbulkan sangat luas. Tidak hanya merusak mental dan moral individu, tetapi juga menganggu stabilitas ekonomi masyarakat secara keseluruhan. Praktik judi online ini sering kali menyebabkan ketergantungan yang parah, dimana mereka yang terjebak dalam kecanduan ini cenderung mengabaikan kewajiban sosial dan ekonominya. Banyak dari mereka yang semakin terisolasi dari lingkungan sekitar, bahkan merasa terasing dari keluarga dan teman-teman, karena fokus utama mereka hanya tertuju pada permainan tersebut. Kondisi ini semakin memperburuk keadaan, dengan munculnya masalah sosial lain seperti meningkatnya angka utang, penurunan produktivitas, serta meningkatnya tingkat kriminalitas sebagai akibat dari kebutuhan untuk memenuhi kecanduan tersebut. Pemerintah Kota Padang merasa perlu untuk mengambil langkah tegas dalam menanggulangi fenomena ini guna melindungi generasi muda dan menjaga keharmonisan masyarakat.

Meningkatnya praktik perjudian di tengah masyarakat membawa dampak buruk yang merusak tatanan sosial. Mirisnya, di Indonesia pelaku judi umumnya berasal dari lapisan kelompok masyarakat berpenghasilan menengah ke bawah yang sebenarnya berada dalam kondisi finansial yang terbatas. Demi harapan untuk mendapatkan keberuntungan, mereka perlahan menghabiskan uang yang dimiliki, bahkan rela menjual aset pribadi guna menutupi utang akibat kekalahan berjudi. Perjudian seringkali dimulai karena ikut-ikutan, rasa penasaran, atau keinginan meraih kekayaan secara instan, yang biasanya dipicu oleh kemalasan atau kondisi pengangguran. Tak jarang, mereka terpengaruh cerita teman atau tetangga yang pernah menang judi, lalu timbul hasrat untuk mencoba peruntungan demi memperoleh uang tanpa usaha keras. Meskipun pada percobaan awal belum berhasil, rasa penasaran dan impian meraih uang banyak tanpa kerja keras justru menjadi dorongan kuat untuk terus mencoba, hingga akhirnya mereka menemui dua kemungkinan: kemungkinan atau keterpurukan ekonomi yang semakin dalam.

Fenomena yang muncul dan meningkat di berbagai negara terutama di Indonesia salah-satunya adalah *pathological gambling. Pathological gambling* adalah gangguan kontrol impuls yang ditandai dengan ketidakmampuan individu untuk menahan dorongan berjudi, meskipun menyadari konsekuensinya. Kebiasaan *pathological gambling* belakangan ini telah menjadi pusat perhatian pada bidang psikologi, edukasi dan kesehatan masyarakat. Menurut *American Psychiatric Association*, prevalensi perjudian bermasalah (*problem gambling*) dikalangan orang dewasa berkisar antara 0,4% hingga 1,0%. Kondisi ini lebih banyak dialami oleh pria dibandingkan perempuan, dengan perbandingan yang menunjukkan dominasi laki-laki dalam kasus tersebut.

Pathological gambling pertama kali muncul dalam DSM-III Pada tahun 1980. Pada saat itu, *pathological gambling* diklasifikasikan sebagai gangguan kontrol impuls bersamaan dengan *trikotilomanis, kleptomanis* dan juga *piromania*. Kemudian pada DSM-IV terjadi revisi yang berdasar kepada kritik dan kriteria sebelumnya. Perubahan dibuat untuk merefleksikan persamaan diantara diagnosis terhadap keterantungan substans, ditandai dengan adanya penambahan kriteria yang berupa kegagalan berulang untuk mengontrol atau memberhentikan perjudian. Penggunaan substansi zat dengan perjudian memiliki banyak persamaan seperti kehilangan kontrol, *craving/withdrawal* dan kondisi tidak peduli terhadap area kehidupan lainnya. Pada DSM-V terjadi revisi kembali yang mengeluarkan diagnosis *pathological gambling* dari gangguan kontrol impuls dan dimasukan ke dalam "*substanse-related and addictive disorders*". Untuk jangka waktu dari *pathological gambling* harus berlangsung dalam 12 bulan pada DSM-V.

Orang yang mengalami *Pathological Gambling* sering kali terjerumus dalam situasi keuangan yang sangat serius, seperti kehilangan harta benda, rumah atau terpaksa menanggung utang besar yang tidak sanggup mereka bayar, termasuk cicilan hipotek. Selain itu, mereka umumnya mengalami keretakan hubungan sosial, seperti terputusnya komunikasi dengan pasangan, anak, maupun anggota keluarga lainnya. Dalam banyak kasus, kondisi ini dapat berujung pada tunawisma, depresi, bahkan dorongan untuk melakukan bunuh diri. *Pathological Gambling* juga sering dikaitkan dengan tindakan kriminal dan perilaku kekerasan. Lebih jauh lagi, kondisi ini memiliki kaitan erat dengan gangguan psikiatri lainnya, gangguan kepribadian, serta gangguan kecemasan (ansietas). Selain itu, individu dengan *Pathological Gambling* juga kerap mengalami penyalahgunaan zat adiktif, seperti ketergantungan terhadap alkohol, rokok dan narkotika.

Pathological gambling memiliki komorbiditas yang tinggi dengan gangguan lainnya. Komorbiditas tertinggi terlihat pada gangguan alkohol, penggunaan zat psikoaktif, penggunaan *tobacco* serta gangguan *mood*, indivisu dengan pathological Gambling menunjukkan peningkatan prevalensi gangguan kepribadian tertentu, seperti antisosial, ambang (borderline) dan narsistik.

Menurut data yang diperoleh dari Polda Sumatera Barat mengungkapkan bahwa pada tahun 2023, kasus perjudian mengalami peningkatan dibandingkan tahun-tahun sebelumnya. Data dari tahun 2020 menunjukkan 110 kasus yang meningkat menjadi 166 kasus pada tahun 2021, dan telah menangani 124 kasus perjudian di pertengahan Agustus 2022 di Kota Padang, dengan total 230 tersangka yang sebagian besar terlibat dalam praktik judi online, mencerminkan kenaikan sekitar 60%.

Disisi lain, perilaku merokok juga menjadi masalah kesehatan yang signifikan di Indonesia. Gibson dalam (Faradhillah & Dewi, 2018b) menjelasakan umumnya, individu mulai mengalami ketergantungan terhadap rokok rentang usia 18 hingga 40 tahun. Periode ini menjadi fase penyesuaian yang signifikan, ini merupakan fase penyesuaian diri yang cukup menantang dalam perkembangan kehidupan seseorang (Hurlock, 2006). Berdasarkan data dari Riset Kesehatan Dasar (Riskesdes), prevalensi merokok di kalangan dewasa awal di Indonesia mencapai lebih dari 30%. Kota Padang yang merupakan salah satu pusat perkotaan utama di wilayah Sumatera Barat, mencerminkan tren nasional ini, dimana perilaku merokok pada dewasa awal cukup tinggi akibat pengaruh lingkungan sosial, tekanan emosional dan pola hidup yang tidak sehat. Menurut data dari Badan Pusat Statistik Sumatera Barat, persentase perokok di provinsi tersebut mencapai 66,2%. Sementara itu, di Kota Padang sendiri, angka perokok tercatat sebesar 24.09% (Badan Pusat Statistik Indonesia, 2022).

Menurut (Dodes, 2002), adiksi atau kecanduan dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis. Yang pertama adalah kecanduan fisik (physical addiction) dibagi menjadi dua jenis. Jenis pertama adalah *physical addiction*, yaitu ketergantungan yang disebabkan oleh penggunaan zat atau obat-obatan tertentu. Jenis kedua *non-physical addiction*, yaitu kecanduan yang terjadi tanpa melibatkan zat kimia apapun. Gangguan fungsi otak yang terkait dengan adiksi muncul akibat paparan berulang terhadap suatu zat atau suatu kebiasaan yang dijalankan secara berulang dan konsisten, yang berpotensi untuk dapat memicu pelepasan neurotransmitter dopamin dalam jalur dopaminergic mesokortikolimbik. Aktivitas ini menimbulkan efek *reward* atau rasa senang. Ketika pelepasan dopamin terjadi secara abnormal dan terus-menerus, otak akan

mengalami penyesuaian yang akhirnya mengubah cara kerja sirkuit tersebut, dan hal ini tercermin dalam perilaku kompulsif yang menjadi khas dari kondisi kecanduan.

Penelitian dari (Grant et al., 2008) menemukan bahwa perokok harian memiliki kecenderungan untuk memiliki masalah perjudian yang mengalami kondisi lebih serius dibandingkan dengan orang-orang yang tidak merokok. Sebuah literatur juga menujukkan bahwa merokok dan perjudian seringkali terjadi bersamaan dan saling memperparah satu sama lain. Indivisu yang merokok sekaligus terlibat dalam perjudian cenderung memperlihatkan tingkat impulsivitas yang lebih tinggi dan kesulitan dalam mengendalikan dorongan, yang dapat memperburuk kedua perilaku adiktif tersebut (McGrath & Sean P Barrett, 2009). Selain itu, penelitian lain menemukan bahwa individu yang mengalami masalah perjudian juga lebih mungkin untuk merokok secara rutin. Misalnya studi oleh (Petry, N. M., & Oncken, 2002) menunjukkan bahwa perokok yang mencari pengobatan untuk masalah perjudian cenderung memiliki gejala yang lebih parah dibandingkan dengan bukan perokok. Dari sudut pandang neurobiologis kebiasaan merokok dan berjudi mungkin melibatkan mekanisme otak yang serupa, seperti sistem dopamin, yang berperan dalam penguatan dan penghargaan. Hal ini mungkin menjelaskan mengapa kedua perilaku tersebut seringkali terkait.

Orang yang pernah terlibat dalam perjudian biasanya sulit untuk berhenti, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian (Asriadi, n.d.), yang mengamati seorang siswa melalui pengawasan guru BK di SMK An-Nas Maros, Sulawesi Selatan. Responden dalam studi tersebut mengaku memilik obsesi untuk kembali mencoba berjudi seperti pengalaman yang pernah dialaminya sebelumnya. Kaum muda diketahui rentan mengalami masalah perjudian karena ketidakdewasaan kognitif dan kurangnya perkembangan fungsi eksekutif yang menyebabkan perilaku implusif dan pengambilan resiko (Chambers RA, Taylor JR, 2003). Di Indonesia, kerentanan ini mungkin meningkat mengingat semakin besarnya peluang bagi generasi muda untuk berjudi melalui *game online* dan taruhan dalam permainan (Grifiths & Jonathan Parke, 2010).

Kedua perilaku ini memiliki hubungan yang erat. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *pathological gambling* sering kali memicu stres dan kecemasan yang mendorong individu untuk mencari pelarian melalui perilaku adiktif lain, seperti merokok. Berdasarkan *Protection Motivation Theory (PMT)*, individu yang memiliki efikasi diri rendah dan tingkat stres tinggi cenderung terlibat dalam perilaku yang berisiko. Selain itu, perilaku impulsif dan disregulasi

dopamin pada individu dengan *pathological gambling* juga berkontribusi terhadap adiksi nikotin yang ditemukan pada perilaku merokok.

Penelitian ini melibatkan subjek berupa dewasa awal karena berdasarkan fenomena dewasa awal banyak terlibat dalam perjudian dan perilaku merokok. Menurut John W. Santrock dalam karyanya tulisannya berjudul *"Life-Span Development"* (2012), dewasa awal adalah periode perkembangan yang dimulai dari usia 18 hingga 25 tahun. Periode ini dikenal sebagai fase peralihan dari masa remaja menuju tahap awal kedewasaan, dimana individu mengalami berbagai aktivitas eksperimen dan eksplorasi. Selama fase ini, individu mencari kemandirian dan mulai membangun identitas diri, serta menghadapi tantangan emosional dan sosial yang signifikan. Menurut informasi yang disampaikan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Padang, distribusi demografis penduduk menurut kategori umur pada tahun 2023-2024, untuk kelompok umur 20-24 terdapat 72.285 jiwa.

METODE

Penelitian ini dirancang dengan metode kuantitatif, yaitu pendekatan yang metode analisisnya pada data berupa angka dan terkumpul dengan langkah-langkah pengukuran dan selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis statistika (Azwar, 2018). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *pathological gambling*, sementara variabel terikat nya yaitu perilaku merokok. Populasi penelitian ini adalah secara umum. Teknik pengambilan sampelnya menggunakan kuesioner atau angket dengan jenis *purposive sampling*. Jumlah sampel yang diperlukan adalah sebanyak 350 orang dengan kriteria tertentu.

Pada skala perilaku merokok, peneliti menggunakan alat ukur yang diadaptasi dari (Faradhillah & Dewi, 2018a) dengan 11 item, skala *Pathological gambling* diadaptasi oleh (Grant et al., 2013) dengan 12 item. Peneliti menggunakan 4 pilihan jawaban pada respon yang diberikan, yaitu 1 (jarang), 2 (kadang-kadang), 3 (sering), 4 (sangat sering). Nilai reliabilitas skala perilaku merokok diri sebesar 0.906, skala *pathological gambling* sebesar 0.924. teknik analisis yang digunakan ialah analisis korelasi pearson dengan proses analisis data menggunakan program**.**

HASIL

Subjek dalam penelitian ini adalah individu yang berada pada tahap dewasa awal yang berdomisili dikota padang dan yang telah memenuhi kriteria penelitian, yaitu berusia 18 hingga 25 tahun, merokok dan pernah terlibat dalam aktivitas perjudian baik secara *offline* ataupun *online*, memiliki pikiran untuk berjudi selama 6 bulan terakhir dan berjumlah sebanyak 350 subjek. Kepada masing masing subjek disajikan dua skala, yaitu skala *pathological gambling* yang terdiri dari 12 aitem dan skala perilaku merokok yang terdiri 11 aitem. Instrumen penelitian disebrkan dalam bentuk *google form* melalui tautan yang dibagikan diberbagai platform media sosial.

Deskripsi Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-laki	350	100%
Perempuan	**-**	**-**
Total	**350**	**100%**

Berdasarkan tabel 10 jumlah total subjek yaitu sebanyak 350 orang dengan jenis kelamin laki-laki.

Deskripsi Subjek Berdasarkan Usia

Usia Responden	Frekuensi	Persentase
18 Tahun	12	3,4%
19 Tahun	14	4%
20 Tahun	35	10%
21 Tahun	39	11,1%
22 Tahun	51	14,6%
23 Tahun	66	18,9%
24 Tahun	83	23,7%
25 Tahun	50	14,3%
Total	**350**	**100%**

Berdasarkan tabel diatas, jumlah total subjek yaitu sebanyak 350 orang dengan subjek yang mendominasi pada usia 24 tahun yakni sebanyak 83 (23,7) orang. Selanjutnya usia 23 tahun yakni sebanyak 66 (18,9%) orang, usia 22 tahun yakni sebanyak 51 (14,6%), usia 25 tahun yakni sebanyak 50 (14,3%) usia 21 tahun yakni sebanyak 39 (11,1%), usia 20 tahun yakni sebanyak 35 (10%) usia 18 dan 19 tahun yakni sebanyak 12 (3,4%) dan 14 (4%) orang.

Kategori Skala Perilaku Merokok

Standar deviasi	Kategori	F	Persentase
$x \leq 19,25$	Sangat rendah	1	0,3%
$19,25 < x \leq 24,75$	Rendah	4	1,1%
$24,75 < x \leq 30,25$	Sedang	29 130 186	8,3%
$30,25 < x \leq 35,75$	Tinggi		37,1%
$35,75 < x$	Sangat tinggi		53,1%
Jumlah		350	100%

Berdasarkan tabel di atas, secara umun subjek penelitian menunjukkan tingkat perilaku merokok yang sangat tinggi. Hal ini terlihat dari distribusi skor total yang diperoleh, Dimana sebagian besar subjek dalam kategori sangat tinggi sebanyak 186 (53,1%) subjek, pada kategori tinggi 130 (37,1%) subjek, pada kategori sedang 29 (8,3%) subjek, kategori rendah dan sangat rendah masing masing 4 (1,1%) dan 1(0,3%) subjek.

Kategori Skala *Pathological gambling*

Standar deviasi	Kategori	F	Persentase
$x \leq 21$	Sangat rendah	1	0,3%
$21 < x \leq 27$	Rendah	3	0,9%
$27 < x \leq 33$	Sedang	23	6,6%
$33 < x \leq 39$	Tinggi	115	32,9%
$39 < x$	Sangat tinggi	208	59,4%
Jumlah		350	100%

Berdasarkan tabel di atas, secara umum subjek penelitian menunjukkan tingkat *pathological gambling* yang sangat tinggi, hal ini terlihat dari distribusi skor total yang diperoleh, Dimana Sebagian besar subjek berada dalam kategori sangat tinggi sebanyak 208 (59,4%) subjek, pada kategori tinggi 115 (32,9%) subjek, pada kategori sedang 23 (6,6%) subjek, kategori rendah dan sangat rendah masing masing 3 (0,9%) dan 1(0,3%) subjek.

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan menggunkan tes *one sample kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan perangkat lunak SPSS for windows. Keputusan mengenai normalitas distribusi data ditentukan berdasarkan nilai p. Jika nilai p lebih besar dari 0,05 (p > 0,05), maka distribusi data dianggap normal. Sebaliknya, jika nilai p kurang dari 0,05 (p < 0,05), distribusi data dinyatakan tidak normal.

Uji Normalitas

Variabel	N	K-SZ	P	KET
Pathological gambling	350	0,027	0,200	Normal
Perilaku merokok				

Berdasarkan hasil uji normalitas pada variabel *pathological gambling* dan perilaku merokok, diperoleh nilai K-SZ sebesar 0,027 ,dengan nilai signifikansi (p) sebesar 0,200 (p > 0,05). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data kedua variabel tersebut berdistribusi normal, sehingga analisis statistik parametrik dapat diterapkan dalam penelitian ini.

Uji linearitas pada variabel X dan Y dilakukan untuk mengetahui pola hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Keputusan diambil berdasarkan nilai signifikasi deviation from linearity. Apabila nilai deviation from linearity lebih besar dari 0,05 (> 0,05), maka hubungan antara variabel X dan Y dianggap bersifat linear. Sebaiknya, jika nilai Signifikansi deviation from linearity kurang dari 0,05 (< 0,05), maka tidak terdapat hubungan linear antara variabel tersebut. Berikut disajikan tabel uji linearitas untuk variabel *pathological gambling* dan perilaku merokok.

Tabel 20. Uji Linearitas

Variabel	Dev. From Linearity	P	Ket
Pathological gambling	1,217	0,234	Linear
Perilaku Merokok			

Berdasarkan hasil uji linearitas pada variabel *work engagement* dan *career optimism*, diperoleh nilai Deviation From linearity sebesar 1,217 dengan nilai singnifikansi (p) sebesar 0,234 (p > 0,05). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear antara *pathological gambling* dan perilaku merokok.

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji hubungan antara variabel *pathological gambling* dan perilaku merokok, dengan tujuan menentukan apakah hipotesis penelitian dapat diterima atau ditolak. Dalam proses ini, penelitian menggunakan metode statistik korelasi *product moment dari Karl Person.*

Tabel 21. Uji Hipotesis

Variabel	Nilai korelasi product moment	Sig (2-*tailed*	Ket
Phatological gambling dan Perilaku merokok	0,845	0,000	Berkorelasi

Berdasarkan tabel diatas, nilai koefisien korelasi yang diperoleh adalah sebesar 0,845 dengan signifikansi p = 0,000 (p<0,05). Karena nilai signifikansi kurang dari 0,05 (<0,05) maka hipotesis alternatif (Ha) diterima. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (> 0,05) maka hipotesis alternatif ditolak dan hipotesis nol (Ho) diterima (Abdullah, 2015). Dengan demikian, dapat dikesimpukan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara *pathological gambling* dan perilaku merokok pada dewasa awal di Kota Padang. Selain itu, nilai korelasi sebesar 0,845 menunjukkan arah hubungan positif, yang berarti semakin tinggi *pathological gambling*, semakin tinggi pula perilaku merokok atau sebaliknya.

PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan untuk menjawab rumusan masalah penelitian diantaranya bagaimana gambaran *pathological gambling* dewasa awal. Bagaiamana gambaran prilaku merokok dewasa awal dan untuk melihat apakah ada hubungan anatara *pathological gambling* dan prilaku merokok pada dewasa awal. Responden yang dilibatakan dalam penelitian ini adalah dewasa awal dikota padang usia 18-25 tahun yang memiliki prilaku merokok dan sedang atau pernah terlibat judi online atau pun tradisional selama 6 bulan terakhir.

Merokok adalah menghisap asap tembakau yang dibakar ke dalam tubuh dan menghembuskannya kembali keluar (Amstrong, 1990). (Danusantoso, 1991) mengatakan bahwa asap rokok selain merugikan diri sendiri juga dapat berakibat bagi orang-orang lain yang berada disekitarnya. Pendapat lain menyatakan bahwa perilaku merokok adalah sesuatu yang dilakukan seseorang berupa membakar dan menghisapnya serta dapat menimbulkan asap yang dapat terhisap oleh orang-orang disekitarnya (Levy, 1984). Sedangkan menurut (Sitepoe, 2000) perilaku merokok merupakan aktivitas membakar tembakau baik menggunakan rokok maupun pipa, kemudian dihisap dan menghasilkan asap. Seseorang yang sudah mengalami kecanduan pada rokok akan sangat sulit dihentikan, bahkan lebih sulit dari kecanduan obat terlarang dan alkohol (Atika & Dewi, 2018)

Berdasarakan hasil penelitian dapat dilihat bahwa prilaku merokok pada dewasa awal berada pada kaegori sangat tinggi dengan aspek dominan psychological smoking dependence dengan indikator prilaku yang ditunjukkan seperti kesulitan berkonsentasi saat tidak merokok, mempunyai hal yang disukai saat menyalakan rokok dan tetap merokok meskipun tidak ada keinginan untuk merokok. Adapun faktor penyebab sangat tingginya intentitas prilaku merokok pada dewasa awal di kota padang dikarenakan oleh aspek psikologis seperti stress , merasa tenang saat menghisap rokok dan lainnya.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hurlock, 2006) yang mengatakan bahwa mahasiswa yang mengalami stres tinggi menunjukkan ketergantungan psikologis yang signifikan terhadap merokok, khususnya sebagai mekanisme koping terhadap tekanan akademik dan sosial.

Penelitian (Kassel & Laura R Stroud, 2003) Ketergantungan psikologis pada perokok dewasa muda banyak dipengaruhi oleh kemampuan merokok dalam mengurangi emosi negatif dan meningkatkan suasana hati. Hal ini juga didukung oleh (Choi, W. S., Harris, K. J., Okuyemi, K., & Ahluwalia, 2003) **yang mengatakan** bahwa ekspektasi positif terhadap merokok,

seperti peningkatan fokus dan rasa nyaman, menjadi prediktor kuat ketergantungan psikologis di usia dewasa awal.

Ketika individu memiliki prilaku merokok yang sangat tinggi hal ini sering kali mencerminkan keterlibatan dalam perilaku adiktif yang lebih luas, termasuk judi patologis (pathological gambling). Dewasa awal merupakan fase kehidupan yang rentan terhadap pengembangan kebiasaan kompulsif karena ketidakstabilan emosi, pencarian identitas, dan tingginya tekanan sosial. Perilaku merokok yang tidak terkendali di fase ini sering menjadi bagian dari pola perilaku adiktif yang lebih kompleks, di mana merokok digunakan sebagai mekanisme pelarian dari stres atau kegagalan. Sebuah studi terbaru menunjukkan bahwa penggunaan tembakau yang kronis pada remaja dan dewasa muda secara signifikan berkorelasi dengan peningkatan perilaku perjudian yang berisiko tinggi (Martínez-Fernández1† et al., 2025).

Pathological gambling (perjudian patologis) adalah gangguan yang ditandai oleh ketidakmampuan untuk menahan dorongan untuk berjudi, yang menyebabkan konsekuensi negatif bagi individu secara emosional, sosial atau finansial. Dalam Diagnostic and Statistical Manual Disorder (DSM-5), istilah ini kini digantikan dengan "Gambling Disorder" dan digolongkan sebagai gangguan terkait kecanduan (addiction-related disorder). Ciri utama dari gangguan ini meliputi pola perjudian yang terus-menerus meskipun ada dampak negatif, obsesi terhadap perjudian, serta kesulitan menghentikan kebiasaan tersebut meskipun menyadari dampaknya (American Psychiatric Association, 1980).

Berdasarakan hasil penelitian dapat dilihat bahwa kategori *pathological gambling* pada subjek berada pada kategori sangat tinggi dengan aspek paling dominan yaitu aspek frekuensi durasi dan kontrol pikiran. Adapun indikator prilaku yang ditunjukkan seperti tidak mampu mengendalikan keingiana berjudi , memepunyai pemikiran untuk selalu memasang taruhan dan berjudi serta tidak bisa mengendalikan pikiran untuk tidak berjudi. Hal ini sejalan dengan peneltian Ledgerwood, & Petry, N. (2006) yang mengatakan mengidentifikasi subtipe perjudian patologis dengan dominasi pada aspek psikologis seperti **pikiran obsesif dan kontrol diri yang buruk**, serta frekuensi bermain yang tinggi.

Penelitian oleh (Damien Brevers 1, 2, 3, * , Antoine Bechara 2 , Axel Cleeremans 3, 2013) menunjukkan bahwa penjudi patologis mengalami **gangguan fungsi kontrol eksekutif**, serta memiliki kesulitan menghambat dorongan berjudi dan mengontrol pikiran. Hal ini sejalan juga dengan (Petry, 2005) mengatakan bahwa aspek yang berpengaruh terhadap

keinginan berjudi dipengaruhi oleh **indikator perilaku dan neurobiologis** seperti durasi dan gangguan pikiran.

Individu dengan kategori pathological gambling sangat tinggi menunjukkan kecenderungan perilaku kompulsif yang melampaui kendali rasional, termasuk dalam konteks pengambilan keputusan yang impulsif dan maladaptif. Pada dewasa awal, tahap perkembangan ini sangat rentan terhadap adiksi perilaku akibat pencarian sensasi dan kebutuhan penguatan sosial. Penelitian menunjukkan bahwa pathological gambling berkorelasi dengan impulsivitas tinggi dan gangguan pengendalian diri, yang juga merupakan karakteristik utama dari perilaku merokok kompulsif (Blanco et al., 2015).

Kecenderungan ini memperlihatkan bahwa ketika seseorang memiliki tingkat patologis berjudi yang tinggi, kemungkinan besar mereka juga terlibat dalam perilaku adiktif lain seperti merokok, sebagai bentuk koping atau mekanisme pelarian dari tekanan psikologis.

Berdasarkan hasil uji korelasi pada penelitian ini ditemukan bahwa adanya hubungan *pathological ganbling dengan* prilaku merokok pada dewasa awal di Kota Padang. Kemudian melihat nilai korelasi sebesar 0,845 maka arah korelasinya positif yang artinya semakin tinggi *pathological gambling* maka semakin tinggi prilaku merokok atau sebaliknya semakin tinggi prilaku merokok maka semakin tinggi *patjological gambling*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Penelitian dari (Grant et al., 2008) menemukan bahwa perokok harian memiliki kecenderungan untuk memiliki masalah perjudian yang lebih parah dibandingkan dengan mereka yang tidak merokok. Penelitian lain yang juga menemukan hasil serupa adalah (McGrath & Sean P Barrett, 2009). Perokok yang juga berjudi cenderung menunjukkan tingkat impulsivitas yang lebih tinggi dan kesulitan dalam mengendalikan dorongan, yang dapat memperburuk kedua perilaku adiktif tersebut.

Dari pemaparan pembahasan yang sudah dipaparkan bisa ditarik kesimpulan bahwa *pathological gambling* memiliki hubungan dengan prilaku merokok dimana hubungan tersebut bersifat positif yang artinya semakin tinggi *pathological gambling* semakin tinggi juga prilaku merokok.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian hubungan *pathological gambling* dengan prilaku merokok pada dewasa awal di Kota Padang , dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil temuan secara umum *pathological gambling* subjek penelitian berada pada kategori sangat tinggi.
2. Berdasarkan hasil temuan secara umum prilaku merokok subjek penelitian berada pada kategori sangat tinggi.
3. Berdasarkan hasil temuan ada hubungan *pathological gambling* dengan prilaku merokok pada mahasiswa dewasa awal di Kota Padang. Dengan arah korelasi positif, artinya semakin tinggi *pathological gambling* semakin tinggi prilaku merokok.

DAFTAR PUSTAKA

Alan Emond1 & Mark D. Griffiths2 & Linda Hollén1. (2022). Problem Gambling in Early Adulthood: a Population-Based Study. *Of Mental Health and Addiction*, *20*, 754–770. https://doi.org/10.1007/s11469-020-00401-1

Abdullah. (2015). Metodologi Penelitian Kuantitatif. *Yogyakarta: Aswaja Pressindo.*

Aditama, T. Y. (1992). Rokok dan Kesehatan. *Jakarta: Universitas Indonesia Press.*

America Psychiatric Association. (2000). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Fourth Edition Text Revision, DSM-IV-TR. *Arlington, VA : American Psychiatric Association*.

Azwar, S. (2011). *Metode Penelitian.*

Blanco, E., Shen, H., & Ferrari, M. (2015). *Principles of nanoparticle design for overcoming biological barriers to drug delivery*. *33(9)*, 941–951. https://doi.org/10.1038/nbt.3330

Buth, S., Wurst, FM, Thon, N., Lahusen, H., & Kalke, J. (2017). The number and influence of risk factors differ between problem gambling groups. *Frontiers in Psychology*, *8*, 2188. https://doi.org/https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.02188

Chambers RA, Taylor JR, P. M. (2003). Developmental neurocircuitry of motivation in adolescence : a critical period of addiction vulnerability. *Psychiatry*, *160*, 1041–1052.

Choi, W. S., Harris, K. J., Okuyemi, K., & Ahluwalia, J. S. (2003). *Predictors of Smoking Initiation Among College-Bound High School Students*. *26(1)*, 69–74. https://doi.org/https://doi.org/10.1207/S15324796ABM2601_09

Damien Brevers 1, 2, 3, * , Antoine Bechara 2 , Axel Cleeremans 3, X. N. 1. (2013). *Iowa Gambling Task (IGT): dua puluh tahun setelahnya – gangguan perjudian dan IGT*. *4*. https://doi.org/doi: 10.3389/fpsyg.2013.00665

Faradhillah, A., & Dewi, triana kesuma. (2018a). PERILAKU MEROKOK PADA DEWASA AWAL DITINJAU DARI PROTECTION MOTIVATION THEORY. *Psikologi Klinis Dan Kesehatan Mental*, *7*, 12–20. http://url.unair.ac.id/3cb97dc0

Faradhillah, A., & Dewi, triana kesuma. (2018b). PERILAKU MEROKOK PADA DEWASA AWAL DITINJAU DARI PROTECTION MOTIVATION THEORY. *Psikologi Klinis Dan Kesehatan Mental*, *7*, 12–20.

Grant, J. E., Kim, S. W., Odlaug, B. L., & Potenza, M. N. (2008). Daily tobacco smoking in treatment-seeking pathological gamblers: Clinical correlates and co-occurring

psychiatric disorders. *Journal of Addiction Medicine*, *2(4)*, 178–184. https://doi.org/HTTPS://doi.org/10.1097/ADM.0b013e3181878673

Grant, J. E., Potenza, M. N., Blanco, C., & Eric Hollander. (2013). Skala Penilaian Gejala Perjudian (G-SAS) : Sebuah studi reliabilitas dan validitas. *Psikiarti*, *166 (1)*, 76–84. https://doi.org/10.1016/j.psychres

Kassel, J. D., & Laura R Stroud, C. A. P. (2003). Smoking, stress, and negative affect: correlation, causation, and context across stages of smoking. *Psychol Bull*, *129(2)*, 270–304. https://doi.org/10.1037/0033-2909.129.2.270.

Levy, B. I. (1984). Research into the psychological meaning of color. *American Journal of Art Therapy*, *23(2)*, 58–62.

Martínez-Fernández1†, M. C., Fernández-Martínez1†, E., & Seabra2*, P. (2025). Editorial: Adolescent addictions and risky behaviors: implications for health. *Psychiatry*, *16*. https://doi.org/https://doi.org/10.3389/fpsyt.2025.1570293

McGrath, D. S., & Sean P Barrett. (2009). The comorbidity of tobacco smoking and gambling: a review of the literature. *National Library of Medicine*, *28(6)*, 676–681. https://doi.org/10.1111/j.1465-3362.2009.00097.x

Perrotta. (2016). Psychological Trauma: De nition, Clinical Contexts, Neural Correlations and Therapeutic Approaches Recent Discoveries. *Review Article*, *01*.

Petry, N. M., & Oncken, C. (2002). *Cigarette smoking is associated with increased severity of gambling problems in treatment-seeking gamblers. 97(6)*, 745–753. https://doi.org/https://doi.org/10.1046/j.1360-0443.2002.00163.x

Petry, N. M. (2005). Pathological gambling: Etiology, comorbidity, and treatment. American Psychological Association. *American Psychological Association*.

Priyono. (2016a). Metode Penelitian Kuantitatif. *Surabaya: Zifatama Publishing*, 43.

Priyono. (2016b). *Metode Penelitian Kuantitatif*.

Rodriguez-Monguio1, R., Spargo, T., & Seoane-Vazquez, E. (2017). Ethical imperatives of timely access to orphan drugs: is possible to reconcile economic incentives and patients' health needs? *Orphanet Jounal of Rare Diseases*, *12:1*. https://doi.org/10.1186/s13023-016-0551-7

Salim, Salim and Syahrum, S. (2012). Metodologi penelitian Kualitatif. *Citapustaka Media, Bandung*.

Seyed Amir Jazaeri, M. H. B. H. (2012). Reviewing Two Types of Addiction − Pathological Gambling and Substance Use. *Of Psychological Medicine*, *34*(1).

Sitepoe. (2000). Kekhususan Rokok Indonesia. *Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.*

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.*

Sugiyono. (2019). Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D. *Bandung: ALFABETA.*

Widodo. (2017). *Metodologi penelitian : populer dan praktis / Dr. Widodo*.

Winarsunu, T. (2012). *Statistik dalam Penelitian Psikologi & Pendidikan*.

Yusup, F. (2018). *Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif*. *7*. https://doi.org/https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100