

Artikel

Pengaruh Faktor Ekonomi dan Teknologi terhadap Penglibatan Perjudian dalam Talian di Malaysia
(*The Influence of Economic and Technological Factors on Online Gambling Participation in Malaysia*)

Norkhizan Ramli & Nur Hafizah Yusoff*

Pusat Kajian Pembangunan, Sosial dan Persekitaran (SEEDS), Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan
Universiti Kebangsaan Malaysia, 43600 Bangi, Selangor, Malaysia

Pengarang Koresponden: nur_hafizah@ukm.edu.my

Diserah: 01 Ogos 2025

Diterima: 02 November 2025

Abstrak: Dalam era digital masa kini, perjudian dalam talian menjadi isu sosial yang semakin membimbangkan apabila corak berjudi masyarakat beralih daripada bentuk tradisional kepada platform digital yang lebih mudah diakses dan bersifat peribadi. Fenomena ini mencerminkan tekanan ekonomi, pengaruh teknologi dan faktor psikologi yang saling berkait, namun kajian mendalam mengenai faktor sebenar yang mendorong penglibatan masih kurang dijalankan. Sehubungan itu, kajian ini bertujuan mengenal pasti faktor utama yang mempengaruhi penglibatan individu dalam perjudian dalam talian serta meneliti corak penglibatan tersebut dalam konteks sosioekonomi masyarakat Malaysia. Kajian ini menggunakan kaedah kuantitatif melalui soal selidik berstruktur yang diedarkan kepada responden yang pernah terlibat dalam perjudian dalam talian. Dapatan menunjukkan bahawa faktor kewangan merupakan pendorong paling dominan diikuti oleh faktor teknologi seperti aplikasi mudah alih dan sistem pembayaran digital yang memudahkan akses secara fleksibel. Aspek psikologi, termasuk keseronokan akibat kemenangan dan tekanan hidup, serta pengaruh sosial rakan sebaya turut mendorong penglibatan. Kajian ini menegaskan bahawa perjudian dalam talian ialah isu kompleks yang memerlukan pendekatan intervensi holistik merangkumi kawalan teknologi, pendidikan kesedaran dan sokongan psikososial. Implikasi kajian diharapkan dapat membantu pihak berwajib merangka strategi yang lebih berkesan bagi membendung kesan negatif perjudian dalam talian terhadap individu dan masyarakat.

Kata kunci: Perjudian dalam talian; faktor kewangan; teknologi digital; penglibatan kompulsif; teori pilihan rasional, kawalan sosial.

Abstract: In today's rapidly advancing digital era, online gambling has emerged as a growing social concern as gambling behaviour shifts from traditional forms to easily accessible and highly private digital platforms. This phenomenon reflects the interplay of economic pressures, technological influence, and psychological factors, yet empirical studies that examine the actual drivers of online gambling participation remain limited. This study aims to identify the key factors influencing individuals' involvement in online gambling and to analyse the patterns of participation within Malaysia's current socioeconomic context. A quantitative research design was employed using a structured questionnaire administered to respondents with prior experience in online gambling. The findings reveal that financial motives are the most dominant factor, recording the highest mean score (4.35), indicating that individuals often gamble to obtain quick financial gains. Technological convenience such as

mobile applications and online payment systems—further sustains continuous and private engagement. Psychological factors, including excitement from winning and coping with life stress, as well as social influences from peers, also contribute to participation. The study highlights that online gambling is a multifaceted issue requiring holistic interventions, including technological regulation, awareness education, and psychosocial support. The implications of this study are expected to assist policymakers in designing more effective strategies to mitigate the negative impacts of online gambling on individuals and society.

Keywords: Online gambling; financial motivation; digital technology; compulsive behavior; rational choice theory; social control.

Pengenalan

Evolusi perjudian mengalami perubahan besar sejak kemunculannya. Bermula sebagai aktiviti hiburan tradisional seperti menyabung ayam dan melaga kerbau dalam kalangan masyarakat Melayu lama (Saari et al., 2021), perjudian pada asalnya dianggap sekadar aktiviti riadah dan sosial. Namun, aktiviti ini berkembang menjadi bentuk pertaruhan yang lebih kompleks apabila manusia mula mempertaruhkan apa sahaja yang boleh mendatangkan keuntungan (Rahim & Hassan, 2020). Aktiviti perjudian yang pada awalnya melibatkan haiwan berevolusi kepada permainan kad seperti *blackjack*, *poker*, *gin rummy* dan sebagainya (Lim & Low, 2019). Menurut laporan Jabatan Siasatan Jenayah (D7) Pencegahan Judi/Maksiat/Gangsterism Polis Diraja Malaysia (PDRM), selain menyediakan permainan kad, pihak kasino atau rumah judi telah memperkenalkan mesin simulator kotak yang menampilkan permainan seperti slot, kuda dan buah (PDRM 2022). Seterusnya, mesin simulator generasi baharu diperkenalkan dengan permainan seperti *Wukong* dan *Fishing Game* yang mendapat sambutan tinggi dalam kalangan penjudi tempatan (Mohd Isa et al., 2023). Kemajuan teknologi turut mendorong perubahan bentuk perjudian apabila sebuah syarikat dari Sweden memperkenalkan platform judi dalam talian pada awal 2000-an (Jabatan Perdana Menteri, 2021).

Walaupun pada awalnya perjudian atas talian tidak mendapat sambutan luas di Malaysia kerana penjudi lebih gemar mengunjungi premis fizikal (Yusoff & Lee, 2020), situasi berubah secara drastik ketika pandemik COVID-19. Sekatan pergerakan dan penutupan pusat hiburan menyebabkan penjudi beralih kepada platform digital yang menawarkan kemudahan akses tanpa sempadan (Mohd Nasir, 2021). Dalam arus kemodenan dan tekanan ekonomi semasa, aktiviti sindiket perjudian dalam talian terus berkembang mengikut peredaran masa (Hamzah et al., 2022). Aktiviti haram sebegini dijalankan oleh sindiket-sindiket yang tidak bertanggungjawab di Malaysia dan secara umumnya didominasi oleh kumpulan tertentu yang memonopoli pasaran perjudian dengan tujuan mengaut keuntungan besar tanpa memerlukan kemahiran khusus (Tan, 2021). Walaupun pihak berkuasa telah melaksanakan pelbagai operasi seperti Op Dadu dan Op Limau untuk membanteras kegiatan ini, sebahagian ahli sindiket masih berani meneruskan aktiviti mereka dengan melanggar undang-undang kerana tertarik dengan pulangan besar dalam tempoh singkat (PDRM 2023; Kementerian Dalam Negeri, 2022).

Judi *Online* memberi kesan kepada masyarakat dan negara. Kesan kepada Judi *Online* dilihat dalam dua aspek iaitu aspek ekonomi dan aspek sosial. Dalam aspek ekonomi di mana aspek kewangan individu yang melakukan aktiviti Judi *Online* ini mengancam kewangan individu serta keluarga individu tersebut manakala aspek sosial pula melibatkan hubungan individu dengan keluarga, masalah kesihatan mental individu dan sebagainya. Banyak contoh di dada akhbar mengenai permasalahan ini yang sepatutnya menjadi iktibar kepada semua. Hameed (2017) menyatakan bahawa aktiviti perjudian boleh menjerumuskan seseorang itu ke tahap berhutang yang serius dan mampu memporak-perandakan institusi kekeluargaan. Menurut McCormack dan Griffiths (2011), perjudian boleh menyebabkan kewangan dan kesihatan seseorang menjadi buruk. Hal ini kerana individu yang mempunyai masalah judi sering mengalami masalah kehidupan dan memberi kesan kepada hubungan sosial mereka. Salah satu kesan negatif berjudi adalah peningkatan masalah bankrap, penceraian dan bunuh diri (Williams et al., 2011). Hal ini jelas menunjukkan bahawa aktiviti judi tidak mengira fizikal atau dalam talian memberi impak yang tidak baik kepada sosial dan ekonomi individu.

Laporan oleh pihak Polis Diraja Malaysia (PDRM) menunjukkan peningkatan ketara dalam aktiviti judi dalam talian sepanjang tempoh Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) akibat pandemik COVID-19. Berdasarkan laporan oleh wartawan Nor Azizah Mokhtar dalam akhbar Berita Harian bertarikh 3 November 2021 bertajuk “Judi Dalam Talian Meningkatkan Ketika PKP”, pihak PDRM mendapati ramai kaki judi beralih kepada platform perjudian dalam talian kerana terpaksa berkurung di rumah sepanjang PKP. Menurut Pengarah Jabatan Siasatan Jenayah (JSJ) Bukit Aman, Datuk Seri Abd Jalil Hassan, sebanyak 4,327 serbuan judi dalam talian direkodkan pada tahun 2019, dan angka tersebut meningkat kepada 6,350 serbuan pada tahun 2020, menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam aktiviti ini. Selain itu, laporan oleh wartawan Muhammad Aminnuralif dari Sinar Harian bertarikh 1 Januari 2022 turut memperincikan peningkatan operasi polis terhadap aktiviti perjudian dalam talian. Dalam laporan tersebut, Datuk Seri Abd Jalil Hassan menyatakan bahawa jumlah serbuan meningkat sebanyak 749 bagi tempoh Januari hingga Disember 2021, iaitu peningkatan 96 peratus berbanding tahun sebelumnya. Bagi tahun 2021, sebanyak 2,933 individu telah ditahan di bawah pelbagai kesalahan berkaitan aktiviti perjudian termasuk judi dalam talian, pusat panggilan (*call centre*), judi loteri haram tanpa lesen, aktiviti bookie, serta judi di tempat bebas atau dalam bangunan. Jumlah ini meningkat berbanding 2,051 tangkapan pada tahun 2020, dengan perbezaan 882 kes, menggambarkan trend peningkatan yang berterusan dalam kegiatan perjudian tidak sah di Malaysia. Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti faktor-faktor utama yang mempengaruhi penglibatan dalam perjudian dalam talian di Malaysia serta menganalisis peranan faktor ekonomi dan teknologi dalam membentuk corak penglibatan pengguna.

Sorotan Literatur

1. Faktor Penglibatan Dalam Aktiviti Judi Dalam Talian

Masalah berjudi merangkumi faktor penting termasuk faktor keluarga/genetik, sosiologi dan individu telah ditemui dalam kesusasteraan perjudian Barat sebagai memainkan peranan penting dalam pembangunan dan penyelenggaraan. Faktor-faktor ini perlu diperiksa sekarang dalam kumpulan budaya lain supaya kita dapat memahami dengan lebih baik proses etiologi yang terlibat dalam masalah berjudi dan mereka bentuk rawatan sensitif budaya (Raylu & Oei, 2004). Fenomena perjudian dalam talian di Malaysia telah menjadi isu yang signifikan dalam masyarakat termasuk masyarakat Muslim pada masa kini. Judi dalam talian juga diklasifikasikan sebagai jenayah di bawah Seksyen 18 Akta Kesalahan Jenayah Syariah (Wilayah-Wilayah Persekutuan, 1997).

Namun begitu, perkembangan teknologi dan akses mudah ke internet menyebabkan pendakwaan terhadap jenayah tersebut menghadapi cabaran yang agak sukar dan kompleks, (Ibrahim et al. 2024). McCormack dan Griffiths (2011) berpendapat bahawa bagi sebilangan kecil orang, perjudian boleh menyebabkan hasil kewangan dan/atau kesihatan yang buruk. Cara penjudi bermasalah mengalami kehidupan mereka dan diri mereka berhubung dengan orang lain mungkin memainkan peranan penting dalam pembangunan dan/atau penyelenggaraan perjudian mereka (Pramita et al., 2024). Kesan yang boleh berlaku termasuk kesukaran untuk mengekalkan tumpuan, peningkatan tahap tekanan dan kebimbangan, risiko ketagihan, penurunan prestasi akademik dan perubahan tingkah laku ke arah yang negatif. Williams et al. (2011) menyatakan bahawa isu yang lebih bermasalah ialah bagaimana membandingkan secara langsung kesan sosial dengan kewangan/ekonomi supaya penentuan keseluruhan sifat positif atau negatif perjudian boleh dibuat.

Faktor risiko untuk perkembangan permainan patologi termasuk gaya keperibadian di mana pemain judi dilihat mempunyai tanda neurotisme, pengasingan sosial dan kawalan diri yang berkurangan, serta masalah kesihatan mental yang berkaitan dengan kemurungan, kebimbangan dan ADHD menurut kajian daripada Ferguson et al. (2011). Tingkah laku berisiko yang berkaitan dengan perjudian tidak berakhir dengan penggunaan bahan yang berlebihan; terdapat tingkah laku lain yang dikaitkan dengan perjudian dalam talian dan masalah, contohnya, penggunaan media yang berlebihan (Ghelfi et al., 2024). Pertumbuhan perjudian internet telah mencetuskan kebimbangan mengenai sumbangannya kepada masalah perjudian. Walau bagaimanapun, kebanyakan penjudi dalam talian juga berjudi secara fizikal, yang mungkin menjadi punca masalah bagi sesetengah orang. Oleh itu, kajian perlu mengenal pasti cara perjudian yang bermasalah (dalam talian atau luar

talian) untuk mengenal pasti mereka yang mempunyai masalah perjudian dalam talian. Mengenal pasti bentuk perjudian dalam talian yang paling bermasalah (cth., EGM, pertaruhan perlumbaan, pertaruhan sukan) juga akan membolehkan pemeriksaan yang lebih tepat tentang masalah perjudian yang dikaitkan dengan cara perjudian dalam talian tertentu (Hing et al. 2017). Fenomena ini telah dipengaruhi oleh COVID-19. Penjudi darat atau penjudi luar talian telah mengalami perubahan besar semasa penutupan kerana penutupan tempat perjudian dan penggantungan acara sukan. Pandemik telah mengurangkan penyertaan perjudian keseluruhan tetapi telah mendorong pemain berasaskan darat untuk beralih kepada perjudian internet (Hodgins & Stevens 2021).

2. Pola Aktiviti Judi dalam Talian

Media sosial ataupun internet boleh dijadikan medium untuk aktiviti perjudian zaman kini. Pusat judi yang berasaskan internet sehingga dapat menjana wang sebenar sangat berleluasa dalam kalangan remaja dan kanak-kanak seperti kasino atau penerima taruhan dalam talian, tapak atau slot, pembelian tiket loteri, kad gores dan menang, pertaruhan sukan dalam talian dan banyak lagi. Bukan setakat itu saja malah permainan video zaman sekarang juga boleh dijadikan pusat untuk berjudi di mana satu permainan video itu menggunakan wang atau barangan untuk dipertaruhkan sebagai tukaran untuk memenangi wang atau hadiah berdasarkan keputusan permainan itu. Sebagai contoh, permainan video yang boleh dijadikan aktiviti perjudian adalah seperti *sportsbook*, *poker online*, *blackjack* dan lain-lain lagi (Johari et al., 2019).

Beberapa kajian menunjukkan bahawa penglibatan dalam judi dalam talian cenderung berlaku pada waktu malam dan hujung minggu, selari dengan masa lapang atau waktu individu bersendirian. Griffiths & Auer (2013) meneliti log data dari platform perjudian dan mendapati bahawa penjudi atas talian aktif dalam tempoh yang panjang, dengan sesetengahnya bermain melebihi 5 jam sehari secara berterusan. Aktiviti ini kerap dilakukan secara bersendirian, tanpa gangguan, dan dalam suasana peribadi (misalnya di rumah). Di Malaysia, kajian oleh Rahim et al. (2020) mendapati majoriti penjudi aktif pada waktu lewat malam (10 malam hingga 3 pagi), menunjukkan unsur *escapism* (melarikan diri dari realiti harian) sebagai faktor pendorong. Beberapa kajian menunjukkan bahawa penglibatan dalam judi dalam talian cenderung berlaku pada waktu malam dan hujung minggu, selari dengan masa lapang atau waktu individu bersendirian. Griffiths & Auer (2013) meneliti log data dari platform perjudian dan mendapati bahawa penjudi atas talian aktif dalam tempoh yang panjang, dengan sesetengahnya bermain melebihi 5 jam sehari secara berterusan. Aktiviti ini kerap dilakukan secara bersendirian, tanpa gangguan, dan dalam suasana peribadi (misalnya di rumah). Di Malaysia, kajian oleh Rahim et al. (2020) mendapati majoriti penjudi aktif pada waktu lewat malam (10 malam hingga 3 pagi), menunjukkan unsur *escapism* (melarikan diri dari realiti harian) sebagai faktor pendorong.

Gainsbury et al. (2015) mendapati bahawa pertaruhan sukan, permainan kasino digital dan poker merupakan kategori yang paling popular. Golongan lelaki lebih cenderung kepada pertaruhan sukan, manakala permainan kasino dan slot lebih menarik minat wanita. Dalam kalangan remaja dan pelajar, e-sukan dan pertaruhan permainan video (misalnya skin betting dan loot boxes) merupakan bentuk judi terselindung yang semakin membimbangkan (King et al., 2020). Wood & Williams (2009) menyatakan bahawa penjudi tegar cenderung untuk bermain lebih daripada satu jenis permainan, dan sering beralih daripada permainan risiko rendah ke permainan risiko tinggi.

Wardle et al. (2011) mendapati lelaki muda (18–35 tahun) adalah kumpulan yang paling aktif dan agresif dalam perjudian dalam talian. Mereka cenderung untuk mengambil risiko yang tinggi dan bermain untuk tempoh yang panjang. Hing et al. (2016) pula melaporkan bahawa individu dengan pendapatan rendah lebih mudah terdedah kepada iklan judi dalam talian, dan sering menggunakan perjudian sebagai cara untuk "menambah pendapatan", walaupun akhirnya menjerumus kepada kerugian. Di Malaysia, Hashim et al. (2021) dalam satu kajian kuantitatif terhadap pelajar universiti awam mendapati 44% responden pernah mencuba judi dalam talian, dan lebih 60% mengaku bermain melalui aplikasi mudah alih seperti slot, e-sukan, atau taruhan nombor ramalan. Lee & Chua (2019) meneliti corak peningkatan judi digital dalam kalangan warga bandar, di mana penjudi bermain secara diam-diam dan bergantung kepada e-wallet atau akaun bank pihak ketiga untuk transaksi.

Metodologi

Dalam kajian ini, pengumpulan data dilaksanakan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan memanfaatkan instrumen soal selidik berstruktur yang diedarkan secara dalam talian melalui platform *Google Form*. Kaedah ini dipilih kerana ia sesuai dengan keperluan semasa, membolehkan penyebaran data dilakukan secara meluas, pantas dan menjimatkan kos. Penggunaan platform digital juga memberi kemudahan kepada pengkaji untuk mengakses kumpulan sasaran secara terus, khususnya individu yang terlibat dalam atau mempunyai kecenderungan terhadap aktiviti perjudian dalam talian. Instrumen soal selidik ini dibangunkan berasaskan sorotan literatur terdahulu dan disesuaikan mengikut konteks tempatan bagi menjamin kesahan kandungan serta kebolehpercayaan instrumen. Soal selidik ini mengandungi 40 item yang dibahagikan kepada empat bahagian utama, iaitu:

- i. Bahagian A: Maklumat demografi responden.
- ii. Bahagian B: Faktor-faktor penglibatan dalam perjudian dalam talian.
- iii. Bahagian C: Kesan sosial dan ekonomi akibat penglibatan perjudian.
- iv. Bahagian D: Corak tingkah laku perjudian dalam talian.

Setiap item disusun menggunakan skala Likert lima mata, bermula daripada “Sangat Tidak Setuju” hingga “Sangat Setuju,” bagi menilai tahap persetujuan responden terhadap kenyataan yang diberikan. Kaedah ini membolehkan data dikumpul dalam bentuk numerik dan kuantitatif, yang seterusnya boleh dianalisis menggunakan teknik statistik untuk menjawab persoalan kajian secara objektif dan menyeluruh. Dari aspek kaedah persampelan, kajian ini menggunakan pendekatan persampelan bertujuan (*purposive sampling*). Kaedah ini digunakan kerana ia menumpukan kepada kumpulan responden yang mempunyai pengetahuan, pengalaman, dan keterlibatan langsung dengan isu yang dikaji. Responden terdiri daripada individu berumur antara 18 hingga 60 tahun, iaitu julat umur yang dikenal pasti paling aktif terlibat dalam aktiviti perjudian dalam talian berdasarkan statistik Polis Diraja Malaysia (PDRM). Seramai 252 orang responden telah dipilih sebagai sampel kajian melalui edaran soal selidik dalam talian yang melibatkan pelbagai latar belakang demografi seperti jantina, bangsa, tahap pendidikan, pendapatan dan status pekerjaan. Pemilihan kaedah ini memastikan data yang dikumpul lebih relevan, tepat dan mencerminkan realiti populasi kajian.

Data yang diperoleh daripada soal selidik dianalisis menggunakan perisian *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) versi 27.0 bagi memastikan hasil analisis yang tepat, sistematik dan mudah ditafsir. Dalam kajian ini, menumpukan kepada analisis deskriptif, iaitu kaedah analisis yang digunakan untuk menghuraikan data secara ringkas dan menggambarkan taburan ciri-ciri utama responden. Analisis ini bertujuan menerangkan profil sosiodemografi responden seperti umur, jantina, bangsa, tahap pendidikan, pendapatan, pekerjaan dan status perkahwinan. Data ini disusun dalam bentuk frekuensi, peratusan, min dan carta graf bagi memudahkan tafsiran dan perbandingan. Melalui analisis deskriptif ini, pengkaji dapat memperoleh gambaran menyeluruh tentang latar belakang responden yang terlibat serta mengenal pasti corak umum penglibatan mereka dalam aktiviti perjudian dalam talian. Hasil analisis ini menjadi asas penting kepada peringkat seterusnya dalam menjawab persoalan dan objektif utama kajian.

Hasil Kajian dan Perbincangan

1. Profil sosiodemografi

Seramai 252 orang responden telah menjawab soal selidik yang diedarkan dalam talian. Daripada jumlah tersebut, sebanyak 89.3% adalah responden lelaki dan bakinya adalah wanita. Dalam menganalisis perbezaan jantina dalam penglibatan terhadap perjudian dalam talian, beberapa kajian menunjukkan bahawa lelaki lebih cenderung terlibat dalam aktiviti perjudian berbanding wanita. Menurut Immunize Nevada (2024), lelaki bukan sahaja lebih ramai dalam kalangan penjudi tegar, malah mereka juga lebih cenderung mengalami ketagihan yang berkaitan dengan keinginan untuk menang dan cabaran. Hal ini berbeza dengan wanita, yang lebih banyak berjudi sebagai cara melarikan diri daripada tekanan emosi atau trauma. Kajian oleh penyelidik dari Yale University turut menyokong dapatan ini, yang mendapati bahawa lelaki dan wanita berjudi atas sebab-sebab yang berbeza. Lelaki lazimnya

terlibat dalam perjudian sebagai satu bentuk rekreasi kompetitif, manakala wanita lebih terdorong oleh faktor emosi dan perasaan ingin melepaskan tekanan (Yale University 2001).

Bagi kategori bangsa, kumpulan terbesar dalam kajian ini ialah India, dengan 32.9% responden. Ini diikuti oleh Cina, yang merupakan kumpulan kedua terbesar dengan 27.0%. Sementara itu, responden berbangsa Melayu mencatatkan (23.4%), manakala Pribumi pula seramai 12.7% responden. Terdapat juga 4.0% responden yang tergolong dalam kategori lain-lain, yang mungkin merangkumi etnik minoriti atau bangsa campuran. Bagi kategori pekerjaan pula, majoriti responden dalam kajian ini adalah bekerja sendiri, dengan jumlah 49.6%, menjadikannya kumpulan pekerjaan terbesar. Kategori kedua terbesar ialah responden yang bekerja dalam sektor kerajaan, dengan 28.6%. Ini diikuti oleh sektor swasta, yang merangkumi 17.5% daripada jumlah keseluruhan responden. Sebanyak 2.4% terlibat dalam pertubuhan bukan kerajaan (NGO), manakala 1.6% merupakan pelajar. Terdapat juga 0.4% yang tidak bekerja.

Pecahan pendapatan mendapati majoriti responden berada dalam kategori RM 2560 dan ke bawah, dengan jumlah 34.9% dari jumlah responden, menjadikannya kumpulan pendapatan terbesar dalam kajian ini. Kategori kedua terbesar ialah RM 2561 – RM 3439, iaitu sebanyak 25.0%, diikuti oleh RM 3440 – RM 4309 yang merangkumi 15.9% responden. Kategori pendapatan RM 4310 – RM 5249 pula seramai 12.3% responden. Bagi pendapatan yang lebih tinggi, 6.3% berada dalam kategori RM 5250 – RM 6339, diikuti oleh 3.2% dalam kategori RM 6340 – RM 7689. Sementara itu, hanya 0.4% mempunyai pendapatan dalam lingkungan RM 7690 – RM 9449, dan 2.0% berpendapatan RM 9450 – RM 11819 dan ke atas. Dapatan ini menunjukkan bahawa responden mempunyai punca kewangan yang membolehkan mereka untuk terlibat di dalam aktiviti perjudian dalam talian.

Jadual 1. Profil demografi responden

Demografi	Kategori	Frekuensi (n)	Peratus (%)
Umur	18–25 tahun	20	7.9
	26–35 tahun	53	21.0
	36–45 tahun	110	44.0
	46–55 tahun	50	19.8
	56–65 tahun	18	7.1
	66 tahun ke atas	0	0.0
Jantina	Lelaki	223	89.3
	Perempuan	27	10.7
Agama	Islam	60	23.8
	Kristian	71	28.2
	Hindu	56	22.2
	Buddha	46	18.3
	Atheist	14	5.6
	Lain-lain	5	2.0
Bangsa	Melayu	59	23.4
	Cina	68	27.0
	India	82	32.9
	Pribumi	32	12.7
	Lain-lain	10	4.0
Pendidikan	Sekolah rendah	12	4.8
	Sekolah menengah	74	29.4
	Sijil / setara	60	23.8
	Diploma	60	23.8
	Ijazah Sarjana Muda	36	14.3
	Sarjana (Masters)	9	3.6
	PhD / Tahfiz / Pondok	0	0.0

	Tidak bersekolah	1	0.4
Pendapatan (RM)	≤ 2,560	87	34.9
	2,561–3,439	63	25.0
	3,440–4,309	40	15.9
	4,310–5,249	31	12.3
	5,250–6,339	16	6.3
	6,340–7,689	8	3.2
	7,690–9,449	1	0.4
	≥ 9,450	4	2.0
Negeri Tempat Tinggal	Negeri Sembilan	33	13.1
	W.P. Kuala Lumpur	29	11.5
	Perak	25	9.9
	Pulau Pinang	21	8.3
	Selangor	21	8.3
	Kelantan	20	7.9
	Melaka	20	7.9
	Kedah	17	6.7
	Pahang	17	6.7
	Johor	14	5.6
	Sarawak	11	4.4
	Sabah	10	4.0
	Perlis	8	3.2
	Terengganu	6	2.4
	W.P. Labuan & Putrajaya	0	0.0
Pekerjaan	Kerajaan	72	28.6
	Swasta	44	17.5
	Bekerja sendiri	124	49.6
	NGO	6	2.4
	Pelajar	4	1.6
	Tidak bekerja	1	0.4
Status Perkahwinan	Bujang	112	44.8
	Berkahwin	113	45.2
	Bercerai / Duda / Janda	25	9.9

Jumlah Responden (n) = 250

Sumber: Pengkaji (2025)

2. Corak Penglibatan Aktiviti Judi dalam Talian

Corak penglibatan responden dipecahkan kepada beberapa faktor yang mendorong mereka memilih untuk aktif di dalam judi dalam talian. Faktor psikologi, ekonomi, sosial dan teknologi membentuk corak penglibatan responden.

Faktor Psikologi

Berdasarkan Jadual 2, item dengan min tertinggi ialah “Perasaan menang semasa berjudi membuatkan saya ingin terus bermain” (min = 4.43). Dapatan ini menunjukkan bahawa emosi positif seperti keseronokan dan kepuasan hasil kemenangan memberikan dorongan kuat kepada individu untuk meneruskan aktiviti perjudian. Kajian oleh Wu et al. (2021) mendapati bahawa pengalaman menang dalam perjudian mencetuskan tindak balas dopamin dalam otak, yang menguatkan keinginan untuk bermain lagi, sekaligus mewujudkan corak tingkah laku berulang. Dalam konteks Teori Pilihan Rasional, tingkah laku ini boleh ditafsir sebagai keputusan sedar yang dibuat oleh

individu setelah menimbang antara ganjaran emosi (seperti kemenangan dan keseronokan) dengan risiko yang wujud. Kemenangan dilihat sebagai hasil yang bernilai tinggi, justeru individu membuat keputusan untuk terus bermain demi mengulangi pengalaman ganjaran tersebut.

Jadual 2. Faktor psikologi

Bil	Perkara	1	2	3	4	5	Min	Huraian Min
1	Perasaan menang semasa berjudi membuatkan saya ingin terus bermain.	13 (5.2)	1 (0.4)	7 (2.8)	74 (29.4)	157 (62.3)	4.43	Setuju / Tinggi
2	Saya percaya perjudian dalam talian adalah cara untuk menghilangkan kebosanan.	19 (7.5)	2 (0.8)	11 (4.4)	71 (28.2)	149 (59.1)	4.31	Setuju / Tinggi
3	Saya berjudi dalam talian sebagai cara untuk melupakan tekanan kehidupan.	20 (7.9)	4 (1.6)	7 (2.8)	74 (29.4)	147 (58.3)	4.29	Setuju / Tinggi
4	Saya berjudi kerana merasakan saya boleh mengawal hasil permainan.	19 (7.5)	4 (1.6)	9 (3.6)	74 (29.4)	146 (57.9)	4.29	Setuju / Tinggi
5	Saya percaya berjudi membantu saya melupakan emosi terpendam seperti kesedihan atau kemarahan.	20 (7.9)	1 (0.4)	11 (4.4)	77 (30.6)	143 (56.7)	4.28	Setuju / Tinggi
6	Saya berjudi dalam talian untuk mendapatkan keseronokan yang tidak boleh diperoleh dari aktiviti lain.	23 (9.1)	2 (0.8)	7 (2.8)	71 (28.2)	149 (59.1)	4.27	Setuju / Tinggi
7	Saya berjudi dalam talian untuk meningkatkan harga diri apabila saya menang.	20 (7.9)	3 (1.2)	11 (4.4)	77 (30.6)	141 (56.0)	4.25	Setuju / Tinggi
Min Keseluruhan								4.16

Seterusnya, item “Saya percaya perjudian dalam talian adalah cara untuk menghilangkan kebosanan” (min = 4.31) dan “Saya berjudi dalam talian sebagai cara untuk melupakan tekanan kehidupan” (min = 4.29) mencerminkan kecenderungan individu menjadikan perjudian sebagai satu bentuk mekanisme pelarian daripada realiti harian. Menurut Thomas et al. (2019), ramai penjudi melaporkan bahawa mereka berjudi untuk melarikan diri daripada tekanan emosi atau kebosanan, menjadikan perjudian sebagai aktiviti pengalih perhatian. Melalui lensa Teori Pilihan Rasional, tingkah laku ini boleh difahami sebagai pilihan yang dinilai memberi kelegaan emosi segera, berbanding alternatif lain yang mungkin lebih memakan masa atau memerlukan usaha yang lebih besar seperti bersosial atau mendapatkan bantuan profesional.

Item “Saya berjudi kerana merasakan saya boleh mengawal hasil permainan” (min = 4.29) pula memperlihatkan wujudnya kepercayaan terhadap kawalan peribadi ke atas sesuatu yang pada hakikatnya bersifat rawak. Kajian oleh Ladouceur et al. (2002) menunjukkan bahawa ramai penjudi mengalami “ilusi kawalan”, iaitu kepercayaan bahawa mereka mampu mempengaruhi keputusan permainan melalui kemahiran atau strategi, walaupun perjudian kebanyakannya bergantung pada nasib. Meskipun persepsi ini tidak semestinya tepat, dari perspektif teori, ia tetap mempengaruhi pertimbangan rasional individu terhadap keberkesanan tindakan perjudian dalam mencapai matlamat yang diinginkan (iaitu kemenangan atau rasa puas). Kepercayaan ini mengukuhkan justifikasi dalaman untuk terus berjudi.

Di samping itu, pernyataan seperti “Saya percaya berjudi membantu saya melupakan emosi terpendam seperti kesedihan atau kemarahan” (min = 4.28) dan “Saya berjudi dalam talian untuk mendapatkan keseronokan yang tidak boleh diperoleh dari aktiviti lain” (min = 4.27) menegaskan lagi bahawa perjudian dipilih sebagai satu jalan penyelesaian kepada tekanan emosi. Blaszczynski dan Nower (2002), melalui model “Pathways Model”, mengklasifikasikan penjudi sebagai “emotionally vulnerable gamblers” apabila mereka menjadikan perjudian sebagai alat pengurusan tekanan emosi, seperti kesedihan atau kemarahan. Apabila individu merasakan bahawa tiada pilihan lain yang lebih mudah, murah, atau segera untuk mengatasi emosi negatif tersebut, maka perjudian dianggap sebagai tindakan yang logik dari sudut pertimbangan peribadi mereka.

Secara keseluruhan, dapatan ini menyokong bahawa penglibatan dalam perjudian dalam talian bukan semata-mata didorong oleh faktor kewangan, tetapi juga oleh pertimbangan emosi yang telah dirasionalisasikan oleh individu. Berdasarkan pengalaman, persepsi terhadap ganjaran, dan penilaian manfaat peribadi, perjudian dilihat sebagai keputusan yang masuk akal. Melalui perspektif Teori Pilihan Rasional, tingkah laku perjudi tidak semestinya bersifat impulsif, sebaliknya merupakan pilihan strategik yang diambil berdasarkan jangkaan hasil yang difikirkan paling mampu memberikan kepuasan emosi dan psikologi. Dapatan ini sejajar dengan pandangan Walker (1992) yang menyatakan bahawa penjudi sering mempersepsikan tindakan mereka sebagai keputusan yang logik terhadap peluang keuntungan, walaupun berisiko tinggi. Kajian oleh Ladouceur et al. (2002) pula menegaskan bahawa fenomena illusion of control menyebabkan penjudi percaya mereka mampu mempengaruhi hasil permainan, sekali gus menguatkan justifikasi emosi terhadap tindakan tersebut. Pandangan ini turut disokong oleh Wood dan Griffiths (2017) yang mendapati bahawa keputusan perjudi dalam talian lebih dipengaruhi oleh ganjaran emosi dan psikologi berbanding dorongan kewangan semata-mata.

Faktor Sosial

Faktor sosial merujuk kepada semua elemen dalam masyarakat yang mempengaruhi tingkah laku, pemikiran, dan interaksi individu atau kumpulan. Faktor sosial ini memainkan peranan penting dalam membentuk norma, nilai, identiti, dan struktur peluang seseorang dalam kehidupan sosial.

Jadual 3. Faktor sosial

Bil	Perkara	1	2	3	4	5	Min	Huraian Min
1	Media sosial dan forum perjudian mendorong saya untuk terus perjudi.	20 (7.9)	3 (1.2)	9 (3.6)	73 (29.0)	147 (58.3)	4.29	Setuju / Tinggi
2	Saya perjudi kerana rakan-rakan saya juga terlibat dalam perjudian dalam talian.	19 (7.5)	3 (1.2)	12 (4.8)	77 (30.6)	141 (56.0)	4.26	Setuju / Tinggi
3	Saya perjudi kerana mahu bersaing dengan rakan-rakan.	22 (8.7)	5 (2.0)	11 (4.4)	65 (25.8)	149 (59.1)	4.25	Setuju / Tinggi
4	Saya perjudi untuk mengeratkan hubungan dengan rakan yang turut perjudi.	22 (8.7)	7 (2.8)	10 (4.0)	68 (27.0)	145 (57.5)	4.22	Setuju / Tinggi
5	Saya perjudi untuk merasa diterima dalam kumpulan sosial tertentu.	26 (10.3)	4 (1.6)	11 (4.4)	68 (27.0)	143 (56.7)	4.18	Setuju / Tinggi
6	Sokongan daripada komuniti perjudian dalam talian memberi saya motivasi untuk terus perjudi.	24 (9.5)	4 (1.6)	11 (4.4)	78 (31.0)	135 (53.6)	4.17	Setuju / Tinggi
7	Sokongan keluarga atau orang terdekat yang perjudi mendorong saya untuk mencuba perjudian.	29 (11.5)	4 (1.6)	7 (2.8)	68 (27.0)	144 (57.1)	4.17	Setuju / Tinggi
Min Keseluruhan							4.22	

Berdasarkan analisis data dalam Jadual 3, didapati bahawa faktor sosial merupakan antara pemacu utama dalam mendorong individu untuk terlibat dalam perjudian dalam talian. Semua item yang mengukur dimensi sosial menunjukkan nilai min yang tinggi, iaitu dalam julat 4.17 hingga 4.29, yang menggambarkan tingkat persetujuan yang tinggi dalam kalangan responden terhadap pengaruh sosial sebagai pendorong tingkah laku perjudian mereka. Faktor seperti pengaruh rakan sebaya, keinginan untuk bersaing atau menjadi sebahagian daripada kumpulan, serta pendedahan berterusan kepada media sosial dan forum perjudian, dilihat memberi kesan langsung terhadap penglibatan responden dalam perjudian dalam talian. Selain itu, sokongan daripada komuniti perjudian dan ahli keluarga turut menyumbang kepada peningkatan kecenderungan perjudi, menjadikan perjudian bukan sahaja suatu aktiviti individu, tetapi juga satu bentuk aktiviti sosial yang dipengaruhi oleh rangkaian hubungan

Dapatan ini dapat difahami secara lebih mendalam melalui Teori Pilihan Rasional, yang menyatakan bahawa individu membuat keputusan secara sedar dan logik berdasarkan penilaian terhadap kos dan faedah sesuatu tindakan (Coleman 1990; Becker 1976). Dalam konteks ini, responden menilai bahawa manfaat sosial yang diterima melalui perjudian seperti penerimaan kumpulan, jalinan hubungan, sokongan komuniti dan rasa kekitaan adalah lebih besar daripada risiko atau kesan negatif yang mungkin dihadapi. Maka, keputusan untuk berjudi dalam talian adalah dilihat sebagai tindakan yang rasional, berdasarkan pertimbangan terhadap hasil sosial yang diinginkan. Kesimpulannya, faktor sosial memberi impak yang signifikan terhadap keputusan seseorang untuk terlibat dalam perjudian dalam talian. Ia bukan sahaja berkait dengan pengaruh luar semata-mata, tetapi mencerminkan satu bentuk keputusan berasaskan logik sosial, seperti yang dijelaskan oleh Teori Pilihan Rasional. Oleh itu, sebarang strategi pencegahan atau intervensi yang ingin dilaksanakan perlu mengambil kira dimensi sosial ini dan bagaimana ia membentuk keputusan serta tindakan individu dalam konteks perjudian.

Pengaruh faktor ekonomi merupakan antara aspek utama yang mendorong seseorang individu untuk melibatkan diri dalam aktiviti perjudian dalam talian. Berdasarkan data yang diperoleh dan dipaparkan dalam Jadual 3, kesemua pernyataan berkaitan dimensi ekonomi mencatatkan nilai min yang tinggi iaitu di antara 4.31 hingga 4.38, menunjukkan tahap persetujuan yang tinggi dalam kalangan responden bahawa faktor kewangan menjadi antara pemicu utama tingkah laku perjudian.

[illegible]

Item dengan min tertinggi ialah pernyataan “Saya berjudi dalam talian kerana ingin cepat mendapatkan wang” (min = 4.38). Dapatan ini menunjukkan bahawa motif kewangan jangka pendek sangat dominan dalam kalangan responden. Mereka melihat perjudian sebagai kaedah mudah dan pantas untuk memperoleh wang tunai, terutamanya apabila menghadapi tekanan ekonomi. Dalam konteks Teori Pilihan Rasional, keputusan ini dibuat berdasarkan penilaian terhadap kebarangkalian memperoleh ganjaran kewangan segera, yang dilihat lebih bernilai berbanding risiko kerugian yang mungkin ditanggung. Individu yang terbeban dengan hutang atau perlu menampung perbelanjaan harian cenderung membuat pertimbangan logik bahawa perjudian adalah penyelesaian yang cepat dan mudah (Thomas et al., 2019).

Pernyataan lain seperti “Bonus yang ditawarkan oleh platform perjudian membuatkan saya terus berjudi” (min = 4.37) dan “Saya berjudi dalam talian kerana ia menjanjikan pulangan kewangan yang besar” (min = 4.37) menunjukkan bahawa insentif tambahan dan persepsi terhadap potensi keuntungan besar turut menjadi pemangkin kepada penglibatan. Dalam kerangka teori ini, individu dianggap rasional apabila mereka membuat keputusan berdasarkan faedah segera yang ditawarkan seperti bonus pendaftaran, kredit percuma, dan program ganjaran (Wu, Lei & Fan, 2021). Mereka mungkin menganggap bahawa kos permulaan yang kecil akan membawa pulangan lumayan, sekali gus meminimumkan risiko secara peribadi. Pernyataan seperti “Saya berjudi untuk menggandakan wang yang saya miliki dalam masa singkat” (min = 4.35) dan “Saya berjudi dalam talian kerana percaya ia boleh menjadi sumber pendapatan sampingan” (min = 4.34) mengesahkan bahawa perjudian dianggap sebagai strategi ekonomi. Dalam kes ini, perjudian tidak lagi dilihat sebagai hiburan semata-mata, tetapi sebagai alat penjana kewangan alternatif. Dari sudut pertimbangan rasional, risiko kerugian dianggap berbaloi jika dibandingkan dengan potensi menggandakan wang secara cepat.

Akhir sekali, pernyataan “Saya melihat perjudian dalam talian sebagai peluang untuk menjadi kaya dengan cepat” (min = 4.31) mencerminkan aspirasi impian ekonomi jangka panjang yang dijana melalui perjudian. Dalam dunia ekonomi tidak formal, perjudian sering ditafsirkan sebagai jalan pintas kepada kejayaan kewangan, dan pilihan ini dibuat secara sedar, logik serta berasaskan aspirasi sosial dan ekonomi (Gainsbury et al. 2014; Griffiths 2010). Secara keseluruhan, dapatan kajian mengesahkan bahawa faktor ekonomi merupakan motivasi utama yang mendorong seseorang terlibat dalam perjudian dalam talian. Berdasarkan Teori Pilihan Rasional, keputusan berjudi bukan semata-mata didorong oleh emosi atau impuls, tetapi berdasarkan pertimbangan logik terhadap ganjaran kewangan, insentif yang ditawarkan dan impak ekonomi jangka pendek (Becker 1976; Coleman 1990). Oleh itu, untuk menangani isu ini secara berkesan, intervensi perlu menekankan literasi kewangan, pengurusan tekanan ekonomi, dan penyediaan alternatif penjana pendapatan yang sah serta selamat agar individu mempunyai pilihan rasional yang lebih baik.

Faktor Teknologi

Faktor teknologi memainkan peranan yang sangat besar dalam menyumbang kepada peningkatan penglibatan dalam perjudian dalam talian. Berikut adalah bagaimana teknologi menyumbang kepada fenomena ini: Akses yang mudah kepada teknologi, *Wi-fi* berkelajuan tinggi serta laman web yang menarik antara dapatan kajian lepas yang didapati menarik minat penjudi dalam talian. Berdasarkan analisis data dalam Jadual 5, semua pernyataan berkaitan faktor teknologi menunjukkan nilai min yang tinggi, antara 4.27 hingga 4.40, menandakan tahap persetujuan yang tinggi dalam kalangan responden bahawa teknologi memainkan peranan penting dalam memudahkan serta mendorong penglibatan mereka dalam perjudian dalam talian. Antara peranan utama teknologi ialah memberi ruang perjudian secara tersembunyi dan peribadi. Pernyataan seperti “*Keupayaan untuk bermain secara rahsia mendorong saya berjudi*” (min = 4.35) dan “*Saya berjudi kerana teknologi memastikan privasi saya terjamin*” (min = 4.33) memperlihatkan bahawa privasi digital meningkatkan keyakinan individu untuk berjudi tanpa perlu berhadapan dengan stigma sosial atau sekatan persekitaran. Menurut King et al. (2010), kebolehan untuk berjudi secara rahsia di ruang peribadi merupakan faktor utama peningkatan perjudian dalam talian, terutamanya dalam kalangan golongan muda yang mahu mengelak pengawasan keluarga atau masyarakat. Melalui perspektif Teori Pilihan Rasional, privasi ini dianggap sebagai pengurangan kos sosial, seterusnya meningkatkan insentif untuk berjudi kerana risiko sosial menjadi rendah.

Jadual 5 Faktor teknologi

Bil	Perkara	1	2	3	4	5	Min	Huraian Min
1	Kemudahan membuat pembayaran secara dalam talian menjadikan perjudian lebih mudah.	14 (5.6)	1 (0.4)	8 (3.2)	77 (30.6)	152 (60.3)	4.40	Setuju / Tinggi
2	Aplikasi perjudian mudah alih memudahkan saya berjudi pada bila-bila masa.	14 (5.6)	3 (1.2)	9 (3.6)	71 (28.2)	155 (61.5)	4.39	Setuju / Tinggi
3	Akses mudah kepada internet mendorong saya untuk berjudi dalam talian.	16 (6.3)	3 (1.2)	5 (2.0)	78 (31.0)	150 (59.5)	4.36	Setuju / Tinggi
4	Keupayaan untuk bermain secara rahsia mendorong saya berjudi.	16 (6.3)	2 (0.8)	8 (3.2)	77 (30.6)	149 (59.1)	4.35	Setuju / Tinggi
5	Saya berjudi kerana teknologi memastikan privasi saya terjamin.	17 (6.7)	0	10 (4.0)	82 (32.5)	143 (56.7)	4.33	Setuju / Tinggi
6	Grafik dan reka bentuk permainan dalam talian sangat menarik perhatian saya.	17 (6.7)	6 (2.4)	7 (2.8)	72 (28.6)	150 (59.5)	4.32	Setuju / Tinggi
7	Platform perjudian yang tersedia 24/7 membuatkan saya sukar untuk berhenti bermain.	18 (7.1)	1 (0.4)	8 (3.2)	81 (32.1)	144 (57.1)	4.32	Setuju / Tinggi
Min Keseluruhan								4.35

Item dengan min tertinggi ialah “Kemudahan membuat pembayaran secara dalam talian menjadikan perjudian lebih mudah” (min = 4.40). Ini menunjukkan bahawa kemudahan transaksi digital merupakan antara tarikan utama. Kajian oleh Gainsbury et al. (2012) mendapati bahawa ciri-ciri seperti transaksi pantas, pelbagai kaedah bayaran, dan kebolehan mengakses dana dengan mudah merupakan elemen teknologi yang meningkatkan daya tarikan perjudian atas talian. Dari sudut Teori Pilihan Rasional, kemudahan pembayaran ini dilihat sebagai faedah tinggi yang mengurangkan kos masa dan tenaga, lalu menjadikan perjudian pilihan yang logik dan mudah diakses.

Pernyataan seperti “Aplikasi perjudian mudah alih memudahkan saya berjudi pada bila-bila masa” (min = 4.39) dan “Akses mudah kepada internet mendorong saya untuk berjudi dalam talian” (min = 4.36) pula menunjukkan bahawa akses tanpa had kepada platform perjudian menjadikan aktiviti ini lebih fleksibel dan menarik. Hing et al. (2014) menegaskan bahawa mobiliti aplikasi perjudian membolehkan pemain berjudi di mana sahaja dan pada bila-bila masa, yang secara signifikan meningkatkan kadar penglibatan, berbanding perjudian konvensional. Dalam konteks teori, kecekapan dan kemudahan akses meningkatkan nilai guna sesuatu tindakan, menjadikan keputusan berjudi satu pilihan rasional berasaskan kos rendah dan faedah tinggi.

Selain itu, faktor reka bentuk sistem dan pemasaran digital turut memberi pengaruh. Pernyataan seperti “Iklan perjudian yang sering muncul membuatkan saya berminat untuk mencuba” (min = 4.31) dan “Algoritma platform yang memberi ganjaran kecil secara berkala membuatkan saya terus bermain” (min = 4.27) menunjukkan bagaimana strategi digital seperti iklan dan ganjaran mikro membentuk persepsi terhadap potensi keuntungan mudah. Griffiths & Parke (2010) menekankan bahawa penggunaan elemen gamifikasi, ganjaran berkala, dan iklan bersasar dalam platform perjudian boleh mewujudkan kebergantungan, kerana pengguna menerima rangsangan kecil yang mencetuskan tindakan berulang. Teori Pilihan Rasional menjelaskan bahawa individu bertindak atas isyarat ganjaran yang kelihatan, sekali gus menjadikan perjudian tampak berbaloi dari segi hasil yang dijangka berbanding risikonya.

Faktor rangsangan visual dan ketersediaan platform 24/7 turut mendorong keterlibatan. Pernyataan seperti “Grafik dan reka bentuk permainan dalam talian sangat menarik perhatian saya” dan “Platform perjudian yang tersedia 24/7 membuatkan saya sukar untuk berhenti bermain” (min = 4.32 masing-masing) mencerminkan bagaimana teknologi mempengaruhi keputusan berjudi melalui daya tarikan estetik dan kehadiran tanpa henti. Kajian oleh Lopez-Gonzalez et al. (2019) menyatakan bahawa reka bentuk permainan yang menarik secara visual

dan ketersediaan sepanjang masa mendorong keterlibatan berpanjangan, khususnya dalam kalangan individu yang mudah terdorong oleh ganjaran jangka pendek. Dari sudut rasional, hiburan berterusan dan faedah segera dilihat sebagai pulangan jangka pendek yang bernilai, justeru meningkatkan kecenderungan untuk terus berjudi. Kesimpulannya, dapatan ini menegaskan bahawa teknologi ialah pemangkin utama penglibatan dalam perjudian dalam talian. Melalui lensa Teori Pilihan Rasional, individu membuat keputusan berdasarkan penilaian terhadap kemudahan akses, privasi, ganjaran serta fleksibiliti yang disediakan oleh teknologi moden (Gainsbury & Blaszczynski 2017; McCormack & Griffiths 2013). Maka, inisiatif kawalan perjudian perlu mengambil kira dimensi teknologi ini, termasuklah kawalan akses, had masa penggunaan, serta pendidikan pengguna tentang ilusi kawalan dan ganjaran yang wujud dalam sistem digital perjudian (Ladouceur et al. 2002; Parke & Griffiths 2018).

Kesimpulan

Kajian ini merumuskan bahawa penglibatan dalam perjudian dalam talian merupakan fenomena pelbagai dimensi yang digerakkan oleh kombinasi faktor ekonomi, teknologi, psikologi dan sosial yang saling memperkukuh antara satu sama lain. Meskipun motivasi ekonomi muncul sebagai pemacu utama, kemudahan teknologi serta pengaruh psikologi dan sosial turut membentuk corak penglibatan yang semakin kompleks dan berisiko. Dapatan ini mengesahkan bahawa perjudian dalam talian tidak lagi boleh dilihat sebagai aktiviti hiburan semata-mata, sebaliknya telah berkembang menjadi tingkah laku berisiko tinggi yang memerlukan pemahaman menyeluruh dari sudut perilaku individu, struktur sosial dan sistem kawalan teknologi.

Dari segi teori, kajian ini menyokong kerangka Teori Pilihan Rasional dan Teori Tingkah Laku Berancang yang menjelaskan bahawa keputusan berjudi dipengaruhi oleh pertimbangan logik terhadap ganjaran, akses yang mudah, serta persepsi kawalan diri. Implikasinya, strategi pencegahan perlu menekankan pendidikan literasi kewangan, kesedaran risiko digital dan pembangunan mekanisme kawalan sendiri dalam kalangan pengguna.

Dari sudut dasar, dapatan ini memberi petunjuk penting kepada pihak berkuasa dan pembuat polisi untuk memperkukuh undang-undang kawalan platform digital, membangunkan sistem pemantauan automatik berasaskan algoritma kecerdasan buatan serta mengukuhkan kerjasama rentas agensi dalam menangani penyalahgunaan teknologi untuk tujuan perjudian. Dari segi sumbangan akademik, kajian ini memperkayakan perbincangan literatur tempatan mengenai tingkah laku perjudian digital yang masih kurang diterokai di Malaysia. Kajian lanjutan wajar meneliti dengan lebih mendalam pengaruh demografi, ciri personaliti dan faktor budaya terhadap penglibatan perjudian dalam talian, termasuk analisis longitudinal bagi menilai perubahan corak penglibatan serta keberkesanan intervensi psikososial dan dasar awam dari semasa ke semasa. Dengan memahami dimensi yang pelbagai ini, strategi intervensi yang lebih komprehensif dan berkesan dapat dirancang bagi membendung kesan sosial, ekonomi dan psikologi akibat perjudian dalam talian dalam masyarakat.

Penghargaan: Terima kasih kepada semua responden kajian yang sudi terlibat sebagai subjek kajian dalam penyelidikan ini.

Konflik Kepentingan: Penyelidik mengisytiharkan tiada konflik kepentingan bagi penyelidikan ini.

Etika Kajian: Penyelidikan ini telah menerima kebenaran dan memenuhi syarat etika penyelidikan.

Rujukan

- Auer, M., & Griffiths, M. D. (2013). Voluntary limit setting and player choice in most intense online gamblers: An empirical study of gambling behaviour. *Journal of Gambling Studies*, 29(4), 647–660. <https://doi.org/10.1007/s10899-012-9332-y>
- Blaszczynski, A., & Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. In D. C. Hodgins & R. J. Williams (Eds.), *Research and measurement issues in gambling studies* (pp. 211–243). Elsevier.
- Gainsbury, S. M., & Blaszczynski, A. (2017). How blockchain and cryptocurrency technology could

- revolutionize online gambling. *Gaming Law Review*, 21(7), 482–492.
- Gainsbury, S. M., Russell, A., Hing, N., Wood, R., Lubman, D. I., & Blaszczynski, A. (2015). How the Internet is changing gambling: Findings from an Australian prevalence survey. *Journal of Gambling Studies*, 31(1), 1–15. <https://doi.org/10.1007/s10899-013-9404-7>
- Gainsbury, S. M., Wood, R., Russell, A. M. T., Hing, N., & Blaszczynski, A. (2012). A digital revolution: Comparison of demographic profiles, attitudes and gambling behavior of Internet and non-Internet gamblers. *Computers in Human Behavior*, 28(4), 1388–1398. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.02.024>
- Griffiths, M. D., & Parke, J. (2010). Online poker gambling in university students: Further findings from an online survey. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 82–89. <https://doi.org/10.1007/s11469-009-9224-x>
- Hameed, S. (2017). Gambling and its consequences on individual and family life. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(2), 150–162.
- Hamzah, A., Che Hassan, N., & Nor, M. (2022). Kesan ekonomi dan sosial perjudian dalam talian di Malaysia. *Jurnal Kriminologi Malaysia*, 5(2), 45–60.
- Hashim, N. H., Zainuddin, N. M., & Aziz, N. A. (2020). Pengaruh aplikasi permainan atas talian terhadap pelajar universiti awam: Satu kajian awal. *Jurnal Psikologi Malaysia*, 34(1), 55–68.
- Hing, N., Russell, A. M. T., & Browne, M. (2014). Risk factors for gambling problems: An analysis of high-risk internet gamblers. *Addiction*, 109(3), 449–456. <https://doi.org/10.1111/add.12363>
- Hing, N., Russell, A. M. T., Tolchard, B., & Nower, L. (2016). Risk factors for gambling problems: An analysis by gender. *Journal of Gambling Studies*, 32(2), 511–534. <https://doi.org/10.1007/s10899-015-9548-8>
- Jabatan Perdana Menteri. (2021). *Laporan tahunan isu sosial dan perjudian dalam talian di Malaysia*. MAMPU.
- Kementerian Dalam Negeri. (2022). *Laporan operasi Op Dadu dan tindakan penguatkuasaan judi dalam talian*. KDN.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., & Griffiths, M. D. (2010). The convergence of gambling and digital media: Implications for gambling in young people. *Journal of Gambling Studies*, 26(2), 175–187. <https://doi.org/10.1007/s10899-009-9153-9>
- King, D. L., Russell, A. M. T., Delfabbro, P. H., & Hing, N. (2020). Adolescent simulated gambling via digital and social media: An emerging problem. *Computers in Human Behavior*, 104, Article 106191. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.106191>
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet and gaming addiction: A systematic literature review of neuroimaging studies. *Brain Sciences*, 2(3), 347–374. <https://doi.org/10.3390/brainsci2030347>
- Ladouceur, R. (2002). Cognitive treatment of pathological gambling. *Journal of Nervous and Mental Disease*, 190(11), 766–773.
- Ladouceur, R., Sylvain, C., Boutin, C., & Doucet, C. (2002). Understanding and treating the illusion of control in problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, 18(1), 61–69. <https://doi.org/10.1023/A:1014583113659>
- LaPlante, D. A., Nelson, S. E., LaBrie, R. A., & Shaffer, H. J. (2008). Disordered gambling, type of gambling and gambling involvement in the British Gambling Prevalence Survey 2007. *The European Journal of Public Health*, 21(4), 532–537. <https://doi.org/10.1093/eurpub/ckp177>
- Lee, C. P., & Chua, Y. P. (2019). Trend perjudian dalam talian dalam kalangan masyarakat bandar di Malaysia. *Jurnal Pengajian Umum Asia Tenggara*, 20(1), 35–50.
- Lim, K., & Low, J. (2019). Gambling behaviour and social implications among Malaysians. *Asian Social Science Journal*, 15(8), 10–25.
- Lopez-Gonzalez, H., Estévez, A., & Griffiths, M. D. (2017). Marketing and advertising online sports betting: A problem gambling perspective. *Journal of Sport and Social Issues*, 41(3), 256–272. <https://doi.org/10.1177/0193723517705545>
- McCormack, A., & Griffiths, M. D. (2011). The effects of problem gambling on quality of life and wellbeing. *Journal of Gambling Studies*, 27(4), 513–520.
- McCormack, A., & Griffiths, M. D. (2013). A scoping study of the structural and situational characteristics of

- internet gambling. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 3(1), 29–49.
- Mohd Isa, H., Norazlin, S., & Kamal, A. (2023). Persepsi masyarakat terhadap permainan mesin stimulator di Malaysia. *Jurnal Sains Sosial Malaysia*, 11(3), 101–117.
- Mohd Nasir, Z. (2021). Pandemic and the rise of online gambling in Malaysia. *Malaysian Journal of Social Issues*, 7(2), 88–104.
- Mohd Yusof, A. M., & Abdul Razak, A. Z. (2019). Cabaran penguatkuasaan undang-undang terhadap judi dalam talian di Malaysia. *Jurnal Undang-undang dan Masyarakat*, 23(2), 19–30.
- Muhamaad Aminnuralif. (2022). Statistik tangkapan judi dalam talian meningkat 2021. *Sinar Harian*. <https://www.sinarharian.com.my/article/180519/berita/nasional/statistik-judi-2021>
- Nor Azizah Mokhtar. (2021, November 3). Judi dalam talian meningkat ketika PKP. *Berita Harian*. <https://www.bharian.com.my/berita/kes/2021/11/883479/judi-dalam-talian-meningkat-ketika-pkp>
- Parke, J., & Griffiths, M. D. (2007). The role of structural characteristics in gambling. In G. Smith (Ed.), [Book title missing].
- Parke, J., & Griffiths, M. D. (2018). The role of structural characteristics in gambling. In H. Bowden-Jones & S. George (Eds.), *A clinician's guide to working with problem gamblers*. Routledge.
- PDRM. (2022). *Laporan tahunan bahagian D7: Pencegahan judi/maksiat/gangsterism*. Polis Diraja Malaysia.
- PDRM. (2023). *Kenyataan media: Op Dadu dan rampasan mesin stimulator di Selangor*. Polis Diraja Malaysia.
- Petry, N. M., & Gonzalez-Ibanez, A. (2015). Internet gambling problems. In N. M. Petry (Ed.), *Behavioral addictions: DSM-5® and beyond* (pp. 261–277). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/med:psych/9780199391565.003.0015>
- Polis Diraja Malaysia. (2021). *Laporan statistik serbuan dan tangkapan judi dalam talian 2019–2021*. Jabatan Siasatan Jenayah Bukit Aman.
- Rahim, S., & Hassan, R. (2020). Perjudian dan faktor sosioekonomi: Satu analisis di Malaysia. *Jurnal Ekonomi dan Pembangunan Malaysia*, 16(1), 73–89.
- Rahim, S. A., Abdullah, M. N., & Latif, N. A. (2020). Pengaruh tekanan hidup terhadap penglibatan dalam perjudian dalam talian dalam kalangan belia Malaysia. *Jurnal Psikologi Sosial*, 8(2), 105–121.
- Saari, A., Manaf, R., & Kadir, N. (2021). Sejarah dan perubahan sosial aktiviti perjudian dalam masyarakat Melayu. *Jurnal Tamadun Islam dan Alam Melayu*, 28(1), 33–48.
- Saari, N., Manaf, R. A., & Kadir, M. A. (2021). Traditional gambling practices in Malay society: A historical and cultural perspective. *Southeast Asian Studies*, 49(2), 120–135.
- Tan, C. (2023). Organised gambling syndicates and money laundering in Malaysia. *Malaysian Police Review*, 9(2), 55–70.
- Thomas, A. C., Allen, F. C., Phillips, J., & Karantzas, G. (2019). Gaming machine addiction: The role of avoidance, escape and boredom. *Psychology of Addictive Behaviors*, 33(2), 133–142.
- Walker, M. B. (1992). *The psychology of gambling*. Pergamon Press.
- Wardle, H., Moody, A., Griffiths, M., Orford, J., & Volberg, R. (2011). Defining the online gambler and patterns of behaviour integration: Evidence from the British Gambling Prevalence Survey 2010. *International Gambling Studies*, 11(3), 339–356. <https://doi.org/10.1080/14459795.2011.628684>
- Williams, R. J., Wood, R. T., & Parke, J. (2012). Policy options for Internet gambling. In *Routledge International Handbook of Internet Gambling* (pp. 249–272). Routledge.
- Wood, R. T. A., & Griffiths, M. D. (2007). Online guidance, advice and support for problem gamblers and concerned relatives and friends: An evaluation of the GamAid pilot service. *British Journal of Guidance & Counselling*, 35(4), 373–389. <https://doi.org/10.1080/03069880701593540>
- Wood, R. T. A., & Griffiths, M. D. (2017). Understanding positive play: An exploration of playing experiences and responsible gambling practices. *Journal of Gambling Studies*, 33(1), 145–164.
- Wood, R. T., & Williams, R. J. (2009). *Internet gambling: Prevalence, patterns, problems, and policy options*. Ontario Problem Gambling Research Centre.
- Wu, C., Lei, L., & Fan, C. (2021). The effect of gambling wins on gambling behavior: Evidence from a neural

and behavioral study. *Journal of Gambling Studies*, 37(1), 85–101. <https://doi.org/10.1007/s10899-020-09934-2>

Yusoff, H., & Lee, P. (2020). Public perception on legal and illegal gambling activities in Malaysia. *Journal of Contemporary Studies*, 14(3), 90–112.

Zainudin, N. M., & Azmi, S. N. M. (2021). Pola ketagihan permainan digital berasaskan perjudian dalam kalangan pelajar IPT di Malaysia. *Jurnal Kajian Media* 3(1). 72–86.