

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perilaku Judi *Online*

2.1.1 Definisi Perilaku Judi *Online*

Perilaku perjudian merujuk pada tindakan individu yang mempertaruhkan sejumlah nilai (baik berupa uang maupun barang berharga) untuk memilih satu dari beberapa alternatif, dengan harapan memperoleh kemenangan. Dalam aktivitas ini, hanya satu opsi yang dinyatakan benar dan berhak memenangkan taruhan, sementara pihak yang kalah harus menyerahkan taruhannya kepada pihak yang menang. Proses perjudian dilakukan berdasarkan kesepakatan yang telah ditentukan sebelumnya, baik dari segi aturan maupun nominal taruhan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, perjudian merupakan suatu bentuk permainan yang melibatkan taruhan berupa uang atau barang berharga, seperti dalam permainan dadu dan kartu. Sementara itu, judi *online* adalah bentuk perjudian yang dilaksanakan melalui media elektronik dengan bantuan koneksi internet. Berdasarkan Pasal 303 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), perjudian didefinisikan sebagai permainan yang hasilnya bergantung pada unsur keberuntungan semata, atau karena keahlian pemain yang lebih berpengalaman. Hal ini juga mencakup berbagai peraturan yang berkaitan dengan hasil suatu permainan atau kompetisi yang tidak dilangsungkan secara langsung antar peserta (Prayogo, 2025)

Tren judi online telah menciptakan dinamika perilaku baru, termasuk potensi berkembangnya kecanduan akibat dorongan untuk terus bermain. Studi oleh (Rizka Daniah et al, 2024) menunjukkan bahwa pemain yang mengalami kemenangan cenderung ingin mengulanginya, bahkan dengan meningkatkan jumlah taruhan. Taruhan lebih besar akan menghasilkan kemenangan yang lebih besar memperkuat dorongan salah satu daya tarik utama judi *online* adalah fleksibilitasnya dapat diakses kapan saja. Banyak individu terlibat dalam judi *online* sebagai bentuk hiburan atau untuk mengisi waktu luang. Aktivitas ini dapat dilakukan oleh siapa

saja selama memiliki akses internet dan sumber daya finansial yang memadai untuk bermain, baik melalui perangkat komputer maupun ponsel pintar (Angga Nurdiansyah & Saepudin, 2024).

2.1.2 Menurut penelitian Nurhasanah et al (2025) perjudian *online* dapat menimbulkan berbagai dampak negatif pada individu, yang meliputi aspek- aspek berikut:

2.1.2.1 Dampak Psikologis

Hasrat untuk memenangkan permainan sering kali mendorong pemain untuk terus bermain, bahkan ketika mereka sudah terjat dalam permainan. Keinginan yang terus berkembang ini dapat menyebabkan ketergantungan, yang membuat pemain kesulitan untuk menghentikan kebiasaan berjudi. Perjudian dapat menciptakan sebuah siklus yang sulit diputus, di mana dorongan untuk bermain semakin kuat dan berujung pada perubahan perilaku yang merugikan.

2.1.2.2 Dampak Sosial

Perjudian online juga memengaruhi hubungan sosial seseorang. Kecanduan terhadap perjudian sering kali menghabiskan banyak waktu di depan layar, yang mengurangi kesempatan untuk berinteraksi dengan keluarga atau teman. Ini bisa menyebabkan perasaan terisolasi dan kesepian karena berkurangnya interaksi sosial yang sehat dan dukungan emosional. Selain itu, masalah keuangan akibat perjudian *online* sering kali menambah ketegangan dalam keluarga. Ketika keluarga mengetahui bahwa uang mereka lebih banyak digunakan untuk berjudi, konflik dalam keluarga dapat meningkat, bahkan berujung pada perpecahan hubungan.

2.1.2.3 Dampak Kesehatan Mental

Kecanduan judi *online* dapat berdampak buruk pada kesehatan mental, menyebabkan kecemasan dan depresi. membuat pemain merasa cemas mengenai hasil perjudian, dan depresi sering muncul ketika mereka terus-menerus mengalami kekalahan. Kondisi ini semakin buruk jika mereka menggunakan uang orang lain untuk terus berjudi, berharap bisa menang, tetapi justru berakhir dengan kerugian. Ini menambah beban psikologis karena mereka harus menghadapi konsekuensi dari perbuatan mereka.

2.1.2.4 Dampak Ekonomi

Perjudian *online* memang dapat memberikan pendapatan bagi penyelenggaranya, namun banyak individu yang mengalami kerugian finansial akibat kegiatan ini. Data dari Biro Statistik Pusat (BPS) mengungkapkan bahwa lebih dari 40% pemain perjudian *online* mengalami kerugian yang berdampak pada stabilitas keuangan mereka. Hal ini sering kali menyebabkan penumpukan utang dan masalah keuangan yang lebih besar, yang pada gilirannya mempengaruhi kesehatan mental dan kesejahteraan mereka. Para ekonom yang meneliti dampak perjudian *online* menyatakan bahwa hal ini dapat memberikan dampak ekonomi yang negatif, terutama bagi mereka yang tidak mampu mengelola keuangan mereka dengan baik.

2.1.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Judi *Online*

Menurut Makarin & Astuti (2023) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi judi *online* terbagi menjadi lima yaitu:

2.1.3.1 Faktor Sosial dan Ekonomi

Bagi kelompok masyarakat dengan status sosial dan ekonomi yang rendah, perjudian sering dianggap sebagai cara untuk memperbaiki kondisi hidup mereka. Hal ini terlihat pada masa undian SDSB (Sumbangan Dermawan Sosial Berhadiah) di Indonesia pada era Orde Baru, di mana banyak peserta berasal dari kalangan masyarakat berpenghasilan rendah, seperti tukang becak, buruh, dan pedagang kaki lima. Dengan modal yang sangat terbatas, mereka berharap bisa mendapatkan keuntungan besar atau menjadi kaya dalam waktu singkat tanpa harus melakukan usaha yang berat. Selain itu, adanya lingkungan sosial yang mendukung perilaku berjudi turut memperkuat tumbuhnya kebiasaan tersebut di dalam komunitas.

2.1.3.2 Faktor Situasional

Faktor situasional merupakan salah satu pemicu utama perilaku berjudi, di antaranya tekanan dari teman atau kelompok serta strategi pemasaran yang digunakan oleh penyelenggara perjudian. Tekanan kelompok sering kali membuat individu merasa terpaksa untuk mengikuti kehendak kelompok agar tidak merasa tersisih. Di sisi lain, metode pemasaran yang sering memperlihatkan kisah sukses penjudi yang menang, menciptakan gambaran bahwa kemenangan dalam perjudian

adalah hal yang mudah, umum, dan bisa diraih oleh siapa saja, meskipun kenyataannya peluang untuk menang sangatlah kecil. Selain itu, peran media massa, seperti televisi dan film, yang menampilkan gambaran penjudi yang dapat mengubah peluang menjadi kemenangan, juga semakin mendorong individu untuk mencoba peruntungannya dalam perjudian.

2.1.3.3 Faktor Belajar

Tidak mengherankan jika faktor pembelajaran memiliki pengaruh besar terhadap perilaku berjudi, terutama dalam hal dorongan untuk terus berjudi. Pengalaman yang memberikan kepuasan atau kesenangan cenderung terus dikenang, mendorong individu untuk mengulangnya. Dalam perspektif teori pembelajaran, hal ini dikenal dengan sebutan *Reinforcement Theory*, yang menyatakan bahwa suatu perilaku cenderung diperkuat atau diulang jika diikuti dengan penguatan positif atau rasa kesenangan.

2.1.3.4 Faktor Persepsi tentang Probabilitas Kemenangan

Persepsi yang dimaksud di sini merujuk pada cara individu menilai peluang untuk menang jika mereka terlibat dalam perjudian. Penjudi yang kesulitan untuk berhenti cenderung memiliki persepsi yang salah tentang kemungkinan untuk menang. Mereka sering kali merasa sangat yakin akan meraih kemenangan, meskipun kenyataannya peluang tersebut sangat kecil. Keyakinan ini biasanya merupakan ilusi yang muncul akibat penilaian peluang berdasarkan situasi atau kejadian yang tidak pasti dan bersifat sangat subjektif. Dalam pikiran mereka, sering kali terlintas pemikiran, "Jika kali ini belum menang.

2.1.3.5 Faktor Persepsi terhadap Keterampilan

Penjudi yang merasa memiliki keterampilan unggul dalam satu atau lebih jenis permainan judi sering kali menganggap kemenangan yang mereka peroleh sebagai hasil dari keahlian mereka. Mereka meyakini bahwa keterampilan tersebut memberi mereka kontrol atas situasi dan memungkinkan mereka meraih kemenangan (*illusion of control*). Seringkali, mereka kesulitan membedakan antara kemenangan yang diperoleh melalui keterampilan dan kemenangan yang terjadi secara kebetulan. Bagi mereka, kekalahan dalam perjudian tidak dianggap sebagai kegagalan nyata, melainkan sebagai "hampir menang," yang membuat mereka terus berusaha mengejar kemenangan yang diyakini akan datang.

2.1.3.6 Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan memainkan peran utama dalam pengembangan perilaku berjudi. Contohnya adalah strategi pemasaran yang menasar kelompok teman dan komunitas, serta tekanan yang diberikan kepada calon pemain oleh pengelola perjudian online. Selain itu, pemasaran perjudian *online* sering kali menonjolkan kesederhanaan meraih kemenangan dalam permainan. Peran penting juga dimainkan oleh iklan yang muncul di media massa, seperti televisi, internet, dan film, yang semakin memperkuat persepsi positif tentang perjudian.

2.1.3.7 Faktor Pembelajaran

Perilaku perjudian memiliki dampak yang signifikan. Jika aktivitas ini memberikan sedikit kesenangan, maka hal itu akan melekat dalam pikiran individu dan mempengaruhi kelangsungan perilaku tersebut. Keinginan untuk mengulangnya dari waktu ke waktu merupakan contoh dari penguatan dalam teori pembelajaran. Teori ini menyatakan bahwa perilaku tertentu cenderung diperkuat atau diulang seiring berjalannya waktu, terutama jika diikuti dengan hadiah atau pengalaman yang menyenangkan.

2.1.3.8 Faktor -faktor kognitif

Persepsi yang diterima oleh pelaku perjudian ketika menilai potensi manfaat dari permainan sering kali memengaruhi perilaku mereka. Pemain yang merasa sulit untuk berhenti berjudi cenderung terus melakukannya, sering kali karena adanya kesalahan dalam menilai peluang untuk menang. Secara umum, mereka sangat yakin akan kemenangan yang akan diraih, meskipun kenyataannya peluang tersebut sangat kecil. Keyakinan ini sering kali merupakan ilusi yang didasarkan pada penilaian yang mungkin dipengaruhi oleh keadaan atau peristiwa yang tidak pasti dan sangat subjektif.

2.1.4 Jenis-Jenis Judi *Online*

Menurut Lestari et al (2025) didapatkan bahwa terdapat jenis-jenis judi *online* yang dapat di akses melalui gadget terdiri dari enam jenis yaitu :

2.1.4.1 Situs Pragmatic Play



Gambar 2.1 Situs Pragmatic Play

Pragmatic Play adalah *platform* perjudian *online* yang memungkinkan penggunaan uang tunai dan dapat diakses melalui perangkat seluler. Sebagai pengembang perangkat lunak yang berpusat di Malta, situs ini mengkhususkan diri dalam permainan kasino *online*. Berdasarkan penelitian, *Pragmatic Play* telah menjadi salah satu situs paling populer di kalangan remaja. Daya tarik utama situs ini terletak pada deposit minimum yang hanya Rp10.000, serta peluang besar untuk memenangkan bonus *jackpot*. Dengan tawaran keuntungan yang menggiurkan dan modal yang terjangkau, situs ini berhasil menarik banyak pemain

2.1.4.2 Poker Online



Gambar 2.2 Poker Online

Permainan poker awalnya populer melalui platform Facebook, di mana pemain bisa membeli *chip* atau kredit dengan uang asli. Sekarang, akses ke permainan ini semakin mudah karena tidak lagi memerlukan perantara. Pemain dapat melakukan transaksi deposit maupun penarikan dana langsung melalui rekening bank lokal seperti BCA, Mandiri, BRI, atau BNI. Di Desa Cilebut, banyak remaja yang tertarik dengan jenis perjudian ini karena kemudahan yang ditawarkan dalam proses deposit dan penarikan dana ketika mereka meraih kemenangan.

2.1.4.3 *Togel Online*



Gambar 2.3 *Togel Online*

Permainan togel, yang dulunya dikenal dengan sebutan "toto gelap" pada masa Orde Baru atau *lottery* di luar negeri, tetap menjadi pilihan favorit di kalangan penjudi dari berbagai generasi. Saat ini, togel sudah dapat dimainkan secara online, memberikan kemudahan akses bagi para pemain. Remaja yang menjadi subjek dalam penelitian ini mengungkapkan ketertarikan mereka terhadap togel online karena cara bermainnya yang sederhana, yaitu menebak angka. Kemudahan ini menjadi alasan utama mereka tertarik untuk mencoba jenis perjudian ini.

2.1.4.4 *Parlay Online*



Gambar 2.4 *Parlay Online*

Taruhan olahraga *online* adalah bentuk perjudian yang memungkinkan individu untuk bertaruh pada hasil berbagai acara olahraga melalui internet. Jenis taruhan ini mencakup berbagai permainan olahraga seperti sepak bola, bola basket, dan tenis. Pemain dapat memilih berbagai jenis taruhan sesuai dengan preferensi dan analisis permainan mereka. Prosesnya dimulai dengan setoran setelah pendaftaran. Untuk dapat memasang taruhan, pemain harus melakukan deposit pertama mereka setelah mendaftar. Pemain kemudian dapat memilih pertandingan dari berbagai olahraga yang tersedia untuk dipertaruhkan.

2.1.5 Penelitian Hidayah et al (2023) sebelumnya menunjukkan bahwa keterlibatan remaja dalam judi *online* memberikan dampak negatif yang luas. Dampak psikologis meliputi kecanduan, stres, dan gangguan emosional, sedangkan dampak sosial mencakup konflik dengan keluarga dan teman. Selain itu, perilaku ini juga berpotensi menyebabkan kerugian finansial yang signifikan dan penurunan kinerja akademis. Meskipun begitu, kesadaran akan bahaya judi *online* masih rendah, sehingga banyak mahasiswa yang tidak memahami risiko yang mereka hadapi.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa aktivitas judi *online* atau *online* gambling semakin marak di era kontemporer, terutama dengan menjadikan generasi muda sebagai target pasar utama. Fenomena ini dipicu oleh kurangnya edukasi yang komprehensif serta minimnya sosialisasi literasi keuangan dan digital yang memadai dari pemerintah. Akibatnya, banyak individu muda terjatuh dalam perilaku impulsif yang berorientasi pada keinginan untuk memperoleh keuntungan secara instan, tanpa mempertimbangkan dampak jangka panjangnya. Dalam konteks ini, judi *online* tidak hanya menjadi ancaman serius bagi kesehatan mental, dengan meningkatnya kasus gambling disorder sebagai bentuk adiksi yang mengganggu kestabilan emosional, tetapi juga menimbulkan dampak sosial berupa terganggunya keseimbangan ekonomi keluarga dan komunitas. Oleh karena itu, penguatan regulasi terkait judi *online*, disertai upaya masif dalam edukasi literasi digital dan keuangan, menjadi kebutuhan mendesak untuk mengurangi prevalensi dan dampak destruktif dari praktik ini (Pratama et al., 2025).

2.2 Kesehatan Mental

2.2.1 Definisi Kesehatan Mental

Kesehatan mental merupakan komponen fundamental dalam kehidupan manusia yang berhubungan erat dengan kesejahteraan emosional dan psikologis. Menurut definisi dari *World Health Organization* (WHO), kesehatan mental bukan hanya ketiadaan gangguan jiwa, melainkan juga kondisi sejahtera di mana individu mampu menyadari potensinya, mengatasi tekanan kehidupan sehari-hari, bekerja secara produktif, dan berkontribusi bagi komunitasnya. Keadaan ini mencakup

dimensi emosional, psikologis, dan sosial yang memengaruhi bagaimana seseorang berpikir, merasakan, dan bertindak. Kesehatan mental dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk aspek biologis, sosial, dan lingkungan. Karena itu, kondisi ini bersifat dinamis dan dapat berubah mengikuti pengalaman hidup serta keadaan yang dihadapi individu. Salah satu indikator utama dari kesehatan mental yang baik adalah kemampuan dalam mengelola emosi secara sehat dan efektif, serta keterampilan dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah secara adaptif. Sebaliknya, gangguan mental seperti depresi, gangguan kecemasan, dan skizofrenia berpotensi merusak kualitas hidup dan berdampak negatif pada berbagai aspek kehidupan sehari-hari (Asna & Fitria, 2025).

Dalam konteks gangguan yang memengaruhi kesehatan mental, kecanduan judi merupakan salah satu faktor yang menonjol, terutama dalam era digital. Banyak individu yang tanpa disadari terperangkap dalam siklus kecanduan perjudian yang sulit dihentikan. Aktivitas ini, yang kerap dipersepsikan sebagai hiburan biasa, dapat berkembang menjadi perilaku kompulsif yang berbahaya. Kecanduan judi ditandai oleh gejala seperti pemikiran obsesif terhadap perjudian, kehilangan kontrol atas kebiasaan berjudi, serta peningkatan kebutuhan untuk berjudi dalam intensitas lebih tinggi guna memperoleh sensasi yang sama. Kondisi tersebut dapat memicu masalah psikologis serius seperti kecemasan, stres berkepanjangan, dan depresi mendalam, bahkan hingga munculnya pikiran atau perilaku yang merugikan diri sendiri. Selain itu, tekanan finansial yang timbul akibat perjudian *online* turut memperburuk kesejahteraan mental, khususnya bagi individu yang tidak mampu mengendalikan pengeluaran mereka. Tidak hanya berdampak pada diri pelaku secara individu, kecanduan judi juga dapat memberikan kontribusi negatif terhadap stabilitas emosional dan keseimbangan mental secara keseluruhan (Munandar et al, 2025).

Dalam kerangka kebutuhan manusia, kesehatan mental tidak dapat dipisahkan dari kesehatan fisik dan sosial karena ketiganya saling berkaitan dan membentuk kesejahteraan holistik individu. Kesehatan, dalam pengertian menyeluruh, bukan

sekadar tidak adanya penyakit fisik, melainkan mencakup integrasi antara kondisi tubuh, keadaan jiwa, dan hubungan sosial yang sehat. Di antara ketiga dimensi tersebut, kesehatan mental memegang peranan paling krusial karena ia menjadi fondasi yang memengaruhi kualitas kehidupan seseorang secara keseluruhan. Apabila seseorang memiliki kondisi mental yang baik, maka kesehatan fisik dan kemampuan bersosialisasinya cenderung turut berada dalam kondisi optimal. Hal ini dikarenakan kesehatan mental mencakup keseimbangan seluruh aspek perkembangan individu, baik dari segi fisik, emosional, maupun psikologis (Mardiyah et al., 2025)

2.2.2 Faktor Yang Mempengaruhi Kesehatan Mental

Menurut Adventinawati (2025), kondisi kesehatan mental seseorang dipengaruhi oleh tiga kategori utama faktor, yaitu faktor biologis, psikologis, dan sosial. Ketiga faktor ini saling berinteraksi dan membentuk dinamika yang kompleks, yang secara kolektif berkontribusi terhadap stabilitas atau gangguan dalam kesehatan mental individu.

2.2.2.1 Faktor Biologis

Faktor biologis mencakup elemen-elemen yang berkaitan dengan kondisi fisik serta aspek genetik seseorang. Individu dengan riwayat keluarga yang mengalami gangguan mental memiliki kecenderungan lebih tinggi untuk mengalami kondisi serupa. Sejumlah studi menunjukkan bahwa gangguan seperti depresi, kecemasan, dan skizofrenia memiliki komponen hereditas yang signifikan. Selain itu, gangguan mental juga dapat dipicu oleh ketidakseimbangan kadar neurotransmitter di otak, seperti serotonin dan dopamin, yang berperan penting dalam mengatur suasana hati dan perilaku seseorang.

2.2.2.2 Faktor Psikologis

Faktor psikologis berhubungan erat dengan pengalaman hidup individu serta cara mereka dalam mengelola emosi dan stres. Peristiwa traumatis pada masa kanak-kanak, seperti kekerasan atau kehilangan orang tua, dapat memberikan dampak jangka panjang terhadap kesehatan mental. Pengalaman-pengalaman tersebut turut membentuk respons individu terhadap stres di masa mendatang dan memengaruhi

kualitas hubungan sosialnya. Kemampuan seseorang dalam menghadapi tekanan hidup sangat ditentukan oleh strategi koping yang dipelajari sepanjang hidupnya. Berdasarkan teori hierarki kebutuhan Maslow, pemenuhan kebutuhan psikologis merupakan komponen esensial dalam mendukung keseimbangan mental.

2.2.2.3 Faktor Sosial

Faktor sosial mencakup berbagai bentuk interaksi antara individu dengan lingkungannya, termasuk hubungan dengan keluarga, teman, dan komunitas. Kesehatan mental anak sangat dipengaruhi oleh peran orang tua dan dinamika dalam keluarga; lingkungan keluarga yang penuh dukungan dan harmonis mampu membentuk rasa percaya diri serta keterampilan sosial yang positif. Selain itu, hubungan sosial di luar keluarga, seperti dengan rekan sebaya atau masyarakat sekitar, berperan penting dalam membentuk ketahanan psikologis individu. Dukungan sosial yang memadai dari jejaring sosial dapat mengurangi perasaan kesepian dan meningkatkan perasaan memiliki. Sebaliknya, tekanan sosial dari faktor eksternal seperti kemiskinan, diskriminasi, ketidakadilan sosial, dan pelecehan dapat memperburuk kondisi mental seseorang. Ketidakhadiran lingkungan sosial yang mendukung seringkali menjadi pemicu menurunnya kualitas kesehatan mental.

2.2.3 Jenis Kesehatan Mental

2.2.3.1 Gangguan emosional

Mayoritas remaja yang menjadi subjek dalam penelitian ini tidak menunjukkan gangguan psikologis yang signifikan. Namun, sekitar 15% responden mengaku mengalami gangguan emosional yang berkaitan langsung dengan kecanduan judi *online*. Temuan ini mendukung kesimpulan bahwa aktivitas perjudian daring berdampak terhadap kesejahteraan emosional sebagian remaja. Responden dalam kategori ini kerap menunjukkan gejala seperti kecemasan, ketegangan, serta ketidakstabilan emosi, baik saat bermain maupun dalam interaksi sosial. Masa pubertas merupakan fase krusial dalam perkembangan karakter dan kepribadian seseorang. Ketidakseimbangan emosi, khususnya dominasi emosi negatif dalam fase ini, dapat mengganggu proses pembelajaran dan pertumbuhan psikologis lebih

lanjut. Berdasarkan kerangka kecerdasan emosional, terdapat lima elemen utama yang memengaruhi stabilitas emosional remaja, yaitu kemampuan mengenali dan mengelola emosi diri, keterampilan mengatasi tekanan, pengelolaan tantangan, empati terhadap emosi orang lain, serta kemampuan menjalin hubungan sosial secara sehat (Kurniawan, 2022)

2.2.3.2 Depresi

Depresi pada umumnya ditunjukkan oleh perasaan sedih yang berkepanjangan, rasa putus asa, hilangnya motivasi, penurunan aktivitas, serta pandangan negatif terhadap masa depan. Dalam kajian psikologi klinis, Chaplin mengemukakan bahwa depresi dalam bentuk patologis mencakup reaksi penolakan yang sangat kuat terhadap berbagai rangsangan, yang sering kali disertai dengan perasaan frustrasi, rendahnya harga diri, khayalan akan ketidakpedulian lingkungan (*pirouette*), keputusan ekstrem, serta perasaan tidak berdaya. Kondisi ini menunjukkan adanya gangguan psikologis yang serius dan membutuhkan penanganan khusus melalui intervensi profesional, baik secara psikoterapeutik maupun psikiatri (Anisa & Hamidy, 2025)

2.2.3.3 Kecemasan

Kecemasan telah menjadi salah satu masalah kesehatan mental yang berkembang pesat di seluruh dunia, dengan dampak yang signifikan terhadap kehidupan individu, baik secara psikologis maupun fisik. Gangguan kecemasan dapat bervariasi, mulai dari kekhawatiran sehari-hari yang ringan hingga gangguan kecemasan yang lebih berat, yang dapat mengganggu kemampuan seseorang untuk menjalani kehidupan yang normal dan produktif (Clarine & Hidradjat, 2025)

2.2.4 Alat Ukur Kesehatan Mental

screening atau pengujian awal merupakan langkah pertama yang krusial untuk mendeteksi gangguan mental yang mungkin tidak disadari oleh individu. Salah satu program layanan nirlaba berjudul "*Mental Wellness* untuk Masa Depan yang Lebih Baik" yang melibatkan kegiatan penyaringan dan pendidikan kesehatan mental, diadakan di sekolah menengah dan ditujukan untuk remaja yang sedang berada

dalam masa transisi penting dalam hidup mereka. Indikator penilaian kesehatan mental dapat dipantau melalui kemampuan individu dalam mengelola tekanan, stres, dan kecemasan (Nafikadini et al., 2021). Kesehatan mental pada kelompok remaja memegang peranan penting dalam perkembangan psikososial mereka. Remaja dengan kondisi kesehatan mental yang baik akan menjadi aset yang sangat berharga. Oleh karena itu, apabila remaja tidak memiliki tujuan yang jelas dan mengalami kebingungan identitas, ini menandakan adanya masalah dalam kesehatan mental mereka (Mawaddah & Prastya, 2023)

2.2.5 Prevelensi kesehatan mental remaja

Penelitian secara global yang dilakukan *The World Health Organization* (WHO) (2021), mendapati bahwa sebanyak 1 dari 7 (14%) mengalami kondisi gangguan kesehatan mental. Selanjutnya, laporan *World Federation for Mental Health* (WFMH) tahun 2019 menyatakan bahwa satu dari lima manusia yang ada di dunia memiliki gangguan kesehatan mental. Berdasarkan data UNICEF tahun 2021 anak usia 17-21 tahun rentan terhadap gangguan kecemasan dan gangguan perilaku dimana gangguan tersebut sangat berpengaruh terhadap kesehatan mental. Sedangkan untuk wilayah Asia penyandang permasalahan kesehatan mental tertinggi adalah India dengan jumlah mencapai 56,675,969 dan Negara kedua dengan penyandang masalah kesehatan mental adalah Indonesia dengan total kasus mencapai 9,162,886 *Estimates Global Health*, (2020). Berdasarkan Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) (2018), menunjukkan lebih dari 19 juta penduduk berusia diatas 15-24 tahun mengalami gangguan mental emosional, dan lebih dari 12 juta penduduk (6,2%) mengalami depresi dengan wilayah Sulawesi Tengah (12,3%), Gorontalo (10,3%), dan Nusa Tenggara Timur 9,7%). Kemudian pada tahun 2022 Indonesia National Adolescent Mental Health Survey (INAMHS) mendapati prevalensi remaja usia 10-17 tahun mengalami gangguan cemas sebesar 3,7% dan gangguan depresi sebesar 1%, gangguan perilaku (0,9%), serta gangguan stres sebesar 0,5% (Caesaria et al., 2024).

2.2.6 Konsep remaja

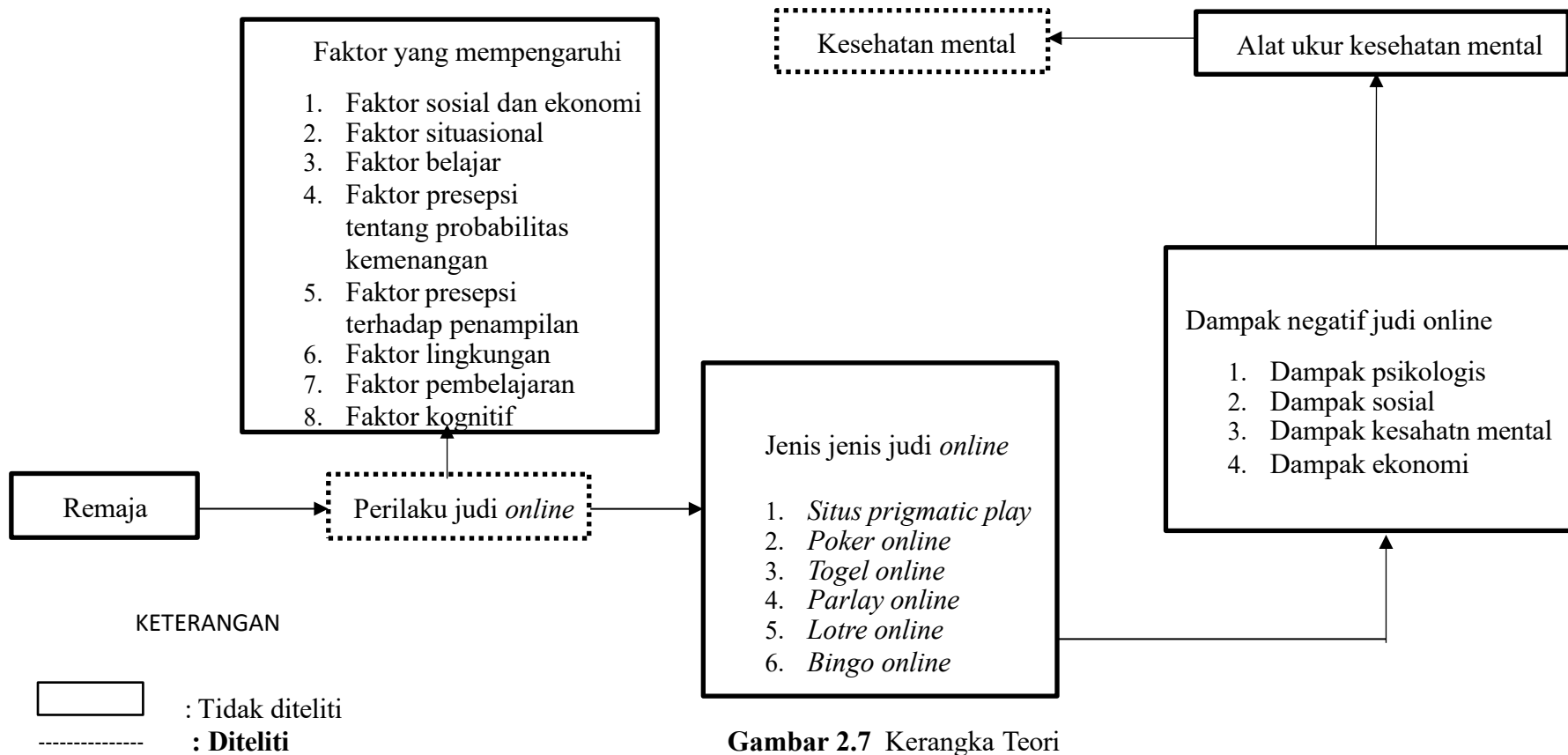
Masa remaja adalah masa penuh warna dan dinamika, disertai rangkaian gejolak emosi yang menghiasi perjalanan seorang manusia yang hendak tumbuh dewasa. Bagi remaja, di masa inilah mereka mulai mengenal lingkungan luar. Sudah cukup masa kecil yang hanya berada di seputar lingkungan keluarga atau teman-teman saja. Para remaja akan cenderung semakin memperluas lingkungan pergaulannya, baik berinteraksi secara langsung ataupun dengan perantara teknologi seperti internet dan telepon genggam. Di masa inipula, remaja rentan terkena pengaruh dari pergaulan dengan teman-temannya. Karena freewill yang mereka miliki serta dorongan pergaulan yang semakin dinamis menyebabkan remaja cenderung mudah mengikuti pengaruh lingkungan sekitarnya. Jika lingkungan tempat bergaul mereka itu positif, maka mereka akan semakin berkembang ke arah positif, tetapi jika mereka terjerumus dalam lingkungan negative maka remaja juga akan terdorong melakukan hal-hal negative (Syahraeni et al., 2020)

Penelitian sebelumnya terkait kesehatan mental remaja diintegrasikan untuk memberikan gambaran yang lebih holistik mengenai isu ini. Tidak hanya itu, penelitian ini juga berusaha untuk mengidentifikasi faktor-faktor penyebab yang mendasari keterlibatan individu remaja dalam judi *online*, seperti stres, cemas, atau tekanan sosial. Selain memahami faktor penyebab, penelitian ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi potensi solusi yang dapat diterapkan untuk meminimalkan dampak negatif dari judi *online*. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat ditemukan strategi yang tidak hanya efektif dalam mencegah, tetapi juga menangani dampak yang telah terjadi (Fasa, 2021)

Remaja yang berhubungan dengan judi *online* dengan kesehatan mental dapat menyebabkan kecanduan di kalangan remaja, usia remaja yaitu 17-21 tahun yang banyak mengalami kecanduan judi *online*. mengilangkan fokus mereka dalam belajar, dan berdampak pada kesehatan mental sehingga menunjukkan remaja yang berjudi *online* cenderung mengalami kecemasan dan defresi. Oleh karena itu keterlibatan ini berdampak negatif pada kesehatan mental, prestasi akademik, dan

kehidupan sosial mereka mengenai pendidikan sangat berisiko akibat maraknya judi *online* yang berorientasi terhadap pelajar. judi *online* dapat merusak hubungan sosial pelajar. Sebab keterlibatan ini akan mengakibatkan mengurangi interaksi dengan teman, dan keluarga. Judi *online* sudah menjadi budaya bagi masyarakat khususnya pelajar karena judi online juga sering di perkenalkan melalui media sosial sehingga menarik perhatian bagi kalangan masyarakat. oleh karena itu dari hasil pengelihatn dan observasi keterlibatan pelajar di lingkungan Masyarakat (Syahraeni et al., 2020)

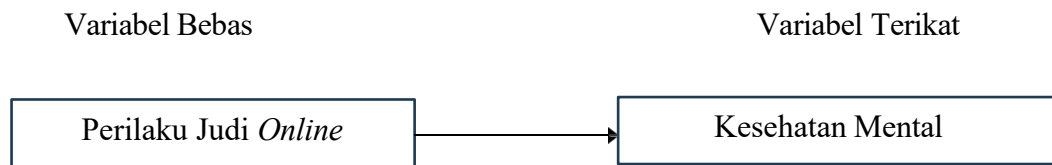
2.3 Kerangka Teori



Gambar 2.7 Kerangka Teori

Sumber : Sosial & Relrgius, (2025), Prayogo, (2025), Nurkhasanah et al., (2025), Lestari, (2025)

2.4 Kerangka Konsep



Gambar 2.8 Kerangka Konsep

2.4.1 Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu pernyataan sementara yang diajukan dalam sebuah penelitian, yang akan diuji kebenarannya. Berdasarkan hasil penelitian, hipotesis tersebut dapat dinyatakan benar atau salah, dan diterima atau ditolak.

2.4.2 Hipotesis Nol (H_0)

Ada kaitan antara perilaku judi *online* dan kesehatan mental pada remaja di Desa Trayeman, Kecamatan Slawi