

**GAMBARAN MENTAL EMOSIONAL PADA PELAKU
JUDI ONLINE : *LITERATURE REVIEW***

SKRIPSI



RAFLIYANTO

20.0603.0024

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG**

2025

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perjudian sudah dilakukan sejak zaman dahulu dari berbagai macam bentuk dari tradisional sampai dengan modern. Perjudian di era perkembangan teknologi dilakukan secara fisik di tempat-tempat tertentu secara *offline*, selain itu judi dapat dilakukan menggunakan internet yang disebut sebagai judi *online* (Saepudin Kanda & Aziz, 2024). Judi *online* menjadi fenomena global yang menawarkan beberapa macam bentuk taruhan dan bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja, karena pengguna dapat mengakses dengan begitu mudah melalui smartphone, laptop, dan komputer yang terhubung internet. Berdasarkan pasal 303 (KUHP) menyatakan bahwa “barang siapa dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi, atau turut serta dalam suatu usaha untuk itu, dengan ancaman hukuman penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun atau denda paling banyak Rp 25 juta”. Aturan lain yang menjelaskan tentang judi *online* juga tercantum dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 (ITE) pasal 27 ayat 2 bahwa pelaku judi *online* akan dipidana hukuman penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda maksimal Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). Artinya, pelaku judi *online*, baik sebagai pemain maupun penyedia layanan, dapat dikenakan sanksi pidana. Segala bentuk perjudian, baik konvensional maupun digital adalah ilegal dan diancam dengan hukuman pidana. (Rizzaldi & Mustofa, 2024).

Pelaku judi *online* melakukan permainan judi dengan menggunakan uang melalui akses internet dan media elektronik sebagai perantara, dalam sistem permainan ini pengguna melakukan deposit terlebih dahulu melalui situs-situs judi yang akan dimainkan. Judi *online* ini sangat digemari selain mudah untuk dimainkan ada beraneka ragam permainan dalam satu situs seperti slot *online*, togel *online*, *live casino*, yang membuat pengguna tidak mudah bosan (Larasati et al., 2024).

Angka kejadian orang yang bermain judi *online* di Indonesia pada tahun 2023 tercatat mencapai Rp. 307 triliun, angka ini merupakan angka tertinggi dalam kurun waktu tahun 2017 sampai 2023. Sedangkan jumlah transaksi pada tahun 2023 mencapai 168 juta transaksi. Pelaku judi *online* di Jawa Tengah mencapai 201.963 dengan nilai transaksi mencapai Rp. 1,3 triliun. Dengan adanya data tersebut Jawa Tengah termasuk dalam daftar lima provinsi dengan jumlah pemain judi *online* terbanyak di Indonesia. Indonesia memiliki permasalahan yang serius yaitu judi *online*, karena dampak negatifnya terhadap masyarakat itu sendiri. (Badan Pusat Statistik, 2024).

Salah satu alasan judi *online* sangat diminati karena aturan yang digunakan judi *online* sederhana membuat pengguna tertarik untuk bermain dan sulit untuk berhenti. Menariknya potensi keuntungan dalam judi *online* menjadi penyebab para pengguna untuk terus bermain, meskipun tanpa kepastian. Kemungkinan besar dengan daya tarik permainan ini bergantung pada keberuntungan. Bermain judi *online* dapat menyebabkan si pemain kehilangan uang, selain itu juga dapat menyebabkan masalah psikologis seperti depresi, tekanan batin, stres, keputusan, bahkan bisa berpotensi melukai diri sendiri maupun orang lain, dan akhirnya berdampak negatif pada kondisi mental emosional si pemain judi *online*. Fenomena ini menunjukkan bahwa situs perjudian *online* memiliki dampak negatif terhadap masyarakat dan menimbulkan pertanyaan tentang bagaimana perjudian *online* ini menjadi kegiatan atau hobi bagi orang-orang yang tertarik jika tren ini terus berlanjut. Oleh karena itu perlu adanya kesadaran dan upaya pencegahan untuk mengatasi dampak negatif judi *online* yang dapat menyebabkan kecanduan yang sangat merugikan bagi pengguna judi *online* (Wirareja & Sa'adah, 2024).

Kondisi kecanduan bermain judi *online* pada seseorang didorong untuk melakukan suatu aktivitas tersebut untuk mendapatkan kenikmatan dari hasil yang diperoleh. Ketergantungan pada permainan judi *online* diidentifikasi dengan penggunaan uang secara berlebihan ketika bermain judi dan tidak mampu mengendalikan diri saat bermain. Ketergantungan ini sering kali dimulai dengan perasaan senang dan

euforia yang diperoleh dari kemenangan awal, tetapi seiring waktu menjadi kebutuhan yang mengganggu fungsi sehari-hari (Afrioza, Padilah, & Mursiah, 2024). Dalam penelitian milik (Ikhtiarini, 2023) pecandu judi *online* kerap menghadapi masalah dalam regulasi emosi, yang dapat memperburuk kualitas hubungan sosial dan kinerja akademis. Pecandu judi online tidak hanya mengalami kerugian finansial, tetapi juga gangguan emosional yang signifikan. Data statistik dari penelitian menunjukkan bahwa 60% dari pecandu judi *online* mengalami masalah emosional yang menetap, yang bisa memperburuk keadaan mental dan meningkatkan risiko gangguan psikologis. Regresi kemampuan untuk mengontrol dorongan berjudi tersebut berdampak negatif pada kesehatan mental secara keseluruhan. Pemain judi *online* menghadapi tantangan besar pada kesejahteraan mentalnya, mempengaruhi berbagai aspek kehidupan mereka, termasuk hubungan antarpersonal dan keseimbangan emosional.

1.2 Rumusan Masalah

Pemain judi *online* melakukan permainan judi dengan menggunakan uang melalui akses internet dan media elektronik sebagai perantara, dalam sistem permainan ini pengguna melakukan deposit terlebih dahulu melalui situs-situs judi yang akan dimainkan. Ketika mengalami kekalahan saat bermain judi *online* tersebut mengakibatkan seseorang menjadi emosi bahkan sering marah saat diajak bercanda oleh teman-temannya, ada yang sampai hutang pinjol untuk bermain lagi dengan tujuan agar bisa mengembalikan modal awal ketika kalah bermain judi *online*, namun pada akhirnya tetap saja kalah. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimanakah gambaran mental emosional pada pelaku judi online : *literature review*?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran mental emosional pada pelaku judi *online* dengan metode *literature review*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terdiri dari beberapa hal, yaitu:

1.4.1 Bagi Institusi Pendidikan

Penelitian ini dapat digunakan untuk menambah referensi dan kepustakaan materi yang berhubungan dengan mental emosional pada pelaku judi *online* dan dijadikan sumber pembuatan promosi kesehatan mengenai bahayanya dampak dari bermain judi *online*.

1.4.2 Bagi Orang Tua

Penelitian ini dapat digunakan untuk membantu orang tua untuk melakukan pencegahan serta memberikan bimbingan yang tepat pada anak atau anggota keluarga mereka agar tidak terjerumus dalam judi *online*.

1.4.3 Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan referensi bagi peneliti lain yang berkaitan dengan masalah mental emosional pada pelaku judi *online*.

1.5 Target Luaran

Target luaran pada skripsi ini dengan metode *literature review* berupa publikasi artikel ilmiah pada jurnal keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Magelang.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Judi Online

2.1.1 Definisi Judi Online

Judi merupakan pertarungan yang disengaja dengan menyadari adanya resiko dan harapan-harapan atas sesuatu yang bernilai disuatu permainan, kompetisi, atau peristiwa yang hasilnya tidak diketahui atau belum pasti (Munandar et al, 2025). Judi online adalah perjudian yang menggunakan media internet untuk melakukan pertarungan, dalam permainan tersebut pengguna harus melakukan perjanjian tentang ketentuan permainan dan apa yang di pertaruhkan. Pada dasarnya judi online sama dengan judi lainnya karena di dalam permainan tersebut ada unsur kalah menang, selain itu permainan judi online juga memanfaatkan situs atau website judi yang disediakan oleh para penyedia layanan sehingga perjudian online tersebar di dunia maya (Asriadi, 2020). Judi Online adalah permainan yang dimainkan dengan mempertaruhkan uang oleh pemain judi online secara sadar dan sengaja dilakukan walaupun pemain menyadari adanya resiko yang akan didapat nantinya. Misalnya, seperti permainan yang berpacu pada pengharapan atau keberuntungan dalam peristiwa-peristiwa ketika bermain. Permainan yang tidak atau belum pasti hasilnya melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara atau yang lebih dikenal secara online (Kusumo & Ramadhan, 2023)

Judi online dapat menyebabkan candu dikarenakan awal mula hanya mencoba-coba dan mendapatkan kemenangan yang membuat pengguna ingin terus bermain lagi dengan modal taruhan yang lebih banyak dan lebih banyak lagi dengan pola pikir pengguna semakin besar modal yang dikeluarkan akan semakin besar pula kemenangan yang didapatkan. Judi online ini bisa dilakukan sewaktu-waktu dan dimana saja, dengan uang yang ada di rekening tabungan pemain digunakan untuk taruhan, dan smartphone atau laptop yang sudah terhubung koneksi internet untuk bermain judi online. Namun demikian, pemain judi online seringkali dihasut oleh

pemikiran bahwa judi adalah tempat jalan pintas sebagai penghasilan tambahan yang menjanjikan (Suhendra, 2018).

2.1.2 Jenis-Jenis Permainan Judi Online

Beranekaragam perjudian online yang bisa ditemukan di situs-situs melalui internet, tinggal bagaimana pengguna memilih judi yang akan dimainkan. Adapun jenis-jenis judi online yang sering dimainkan oleh masyarakat menurut (Pratama, 2023) yaitu sebagai berikut:

a. Pragmatic Play

Pragmatic play adalah salah satu penyedia jasa judi online berupa slot yang dimuat dalam situs-situs permainan judi online, game ini sangat populer kalangan masyarakat. Pragmatic play memiliki ciri khasnya yaitu tampilannya yang sangat menarik dan mudah untuk dimainkan. Salah satunya permainan yang menampilkan gambar buah-buahan atau permen dan mengeluarkan tampilan perkalian dari 2-1000 perkalian yang membuat pengguna tertarik untuk memainkannya. Cara bermainnya seperti bermain mesin slot yang ada di kasino hanya menekan satu tombol lalu mesin slot akan berputar menampilkan gambar dan dapat memberikan keuntungan jika beruntung.

b. Poker Online

Poker online adalah permainan yang menggunakan kartu remi sebagai media permainannya, dalam permainan ini pemain harus mendapatkan 5 kombinasi kartu tertinggi atau terbaik. Selain itu game poker juga bisa dimainkan melalui aplikasi yang bisa dimainkan menggunakan akun sendiri melalui website judi poker online

c. Judi Bola Online

Judi bola online merupakan permainan judi yang sangat populer, bermain dengan sistem online lebih menguntungkan daripada bertaruh dengan teman sendiri. Permainan judi bola online ini hampir sama dengan poker online dalam cara deposit yaitu mengirimkan uang ke rekening tertentu untuk modal awal permainan. Sepak bola sudah lama dijadikan untuk berjudi oleh masyarakat, baik dalam jumlah taruhan yang dibuat antara satu sama lain atau melalui jasa penyalur yang dikenal sebagai bandar judi bola.

d. Live Kasino

Jenis dalam permainan ini seperti menebak angka atau menggunakan pilihan yang diyakini atau sesuai firasat pemain. Live kasino mempunyai beranekaragam permainan sehingga pengguna bisa bermain sesuai dengan keahlian mereka dalam permainan seperti Blackjack, Baccarat, Roullate, Sic Bo dan lain-lain. Karena permainan ini sifatnya menebak membuat pemain sangat kompetitif dan selalu merasa tegang. Dalam kategori ini pemain menanggapi kemenangan yang diperoleh melalui kemampuan mereka untuk bermain dengan sangat ahli, menggunakan strategi yang tepat, dan mempelajari strategi lawan.

2.1.3 Faktor Penyebab Penjudi Online

Faktor dari perjudian online menurut (Asriadi, 2020) yaitu:

a. Faktor Ekonomi dan sosial

Perjudian sering dipandang sebagai sumber peningkatan taraf hidup di kalangan masyarakat dengan status sosial dan ekonomi rendah seperti pekerja pabrik, tukang becak, dan pedagang klontongan. Mereka ingin mendapatkan untung banyak dengan modal kecil atau mendadak jadi kaya tanpa banyak usaha. Konteks sosial masyarakat yang menerima judi juga berperan penting dalam maraknya perjudian

b. Faktor Situasional

Kondisi yang dapat dikategorikan dalam pemicu perjudian, seperti ajakan dari teman atau kelompok atau taktik pemasaran yang dilakukan oleh pengelola judi. Pengelola perjudian melakukan metode pemasarannya dengan selalu mengekspos para pemain yang menang sehingga menarik perhatian kepada calon pemain bahwa kemenangan dalam perjudian itu mudah untuk didapatkan dalam sekejap.

c. Faktor Kognitif Tentang Kemungkinan Menang

Kognisi yang terkandung di dalamnya persepsi perilaku dalam menilai kemungkinan manfaat yang diterima perilaku berjudi. Pengguna yang merasa kecanduan berjudi cenderung melakukannya. Persepsi yang salah mengenai peluang menang, walaupun peluang kemenangannya sangat kecil.

d. Faktor Persepsi Keterampilan

Faktor yang memengaruhi cara pandang penjudi bahwa menganggap dirinya sangatlah ulet dan terampil dalam satu atau lebih jenis perjudian yang mengaitkan keberhasilan dan kemenangan perjudian (pengendalian diri palsu). Penjudi tidak dapat membedakan antara kemenangan, keterampilan dan hanya kebetulan saja. Hal ini disebabkan karena penjudi menganggap kekalahannya dalam perjudian sebagai (hampir menang atau akan dikasih jackpot), oleh karena itu mereka akan terus mencari kemenangan yang belum mereka dapatkan.

e. Faktor Media Sosial

Saat ini banyak platform media sosial yang digunakan untuk mempromosikan produk dan layanan mereka. Salah satu jenis pemasaran yang terjadi yaitu iklan perjudian online, iklan tersebut mempromosikan permainan yang menawarkan jumlah kemenangan yang sangat besar. Selain itu, promosi yang digunakan langsung menunjukkan begitu mudahnya dalam bermain dan penampilan yang dibuat sangat menarik.

2.1.4 Dampak Judi Online

Menurut (Bakhtiar & Adilah, 2024) judi memberikan dampak negatif bagi pengguna individu, yaitu:

a. Dampak Psikologis

1. Kecanduan (Adiktif)

Permainan judi mendorong pengguna untuk terus bermain karena rasa penasaran terhadap kemenangan untuk permainan berikutnya. Rasa penasaran ini yang membuat pengguna kecanduan dan sulit untuk berhenti

2. Mengganggu Kesehatan Mental

Judi Online bisa menyebabkan kecemasan, stress, bahkan depresi bagi pengguna yang disebabkan karena kecanduan akibat permainan judi yang membuat pengguna cemas akan hasil yang didapatkan, stress hingga depresi saat mendapatkan kekalahan terus menerus.

b. Dampak Ekonomi

Kecanduan judi online membuat pengguna melakukan berbagai cara untuk modal agar bisa bermain, contohnya berhutang. Pengguna tidak peduli jika mengalami kerugian akibat kalah saat bermain dan selalu mengharapkan menang. Hal tersebut membuat pengguna telilit hutang dan mengalami kerugian finansial.

c. Dampak Sosial

1. Meningkatkan Tindakan Kriminalitas

Tidak hanya merugikan setiap individu, judi online juga meningkatkan Tindakan kriminal, sudah banyak kasus pencurian yang diakibatkan dari judi online, seperti pencurian uang perusahaan yang digunkanan untuk modal bermain judi online

2. Isolasi Sosial

Kecanduan judi membuat pengguna atau individu menghindari sosialisasi dari lingkungan sekitar. Selain itu, Kecanduan judi online dapat merusak hubungan seseorang akibat berutang ataupun tempramen

d. Dampak Pada Negara

Hukum perjudian di Indonesia masih ambigu dan berkembang, hal ini menyebabkan permasalahan hukum terkait perjudian online. Penegakan undang-undang yang lemah dapat merugikan negara atas citra kekuatan hukum yang dimiliki. Terlebih lagi, dengan adanya fenomena judi online yang berwujud lintas negara, pastinya hal tersebut mengancam keamanan negara.

2.2 Gangguan Mental Emosional

2.2.1 Definisi Gangguan Mental Emosional

Kesehatan mental merupakan kenyamanan dalam kehidupan yang terwujud dari fungsi kejiwaan, kemampuan menghadapi suatu masalah yang dihadapi dan mampu merasakan kebahagiaan dirinya. Kesehatan mental tiap individu berbeda dan mengalami dinamisasi dalam pertumbuhannya, pada dasarnya hakikat manusia dihadapkan dalam kondisi dimana harus menyelesaikan masalah-masalahnya dengan berbagai cara alternatif pemecahannya. Kesehatan mental didefinisikan oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) sebagai kondisi kesejahteraan dimana seseorang menyadari potensinya sendiri, mempunyai kemampuan untuk mengatasi

tekanan hidup, bisa bekerja dengan produktif dan berhasil, serta memiliki kemampuan untuk memberikan bantuan kepada komunitasnya (Diana, 2020). Gangguan mental merupakan masalah kesehatan yang signifikan. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menyatakan bahwa setiap orang di dunia akan mengalami gangguan mental atau neorologis pada suatu titik dalam kehidupan mereka. Kenyataan dalam kondisi ini sangat tinggi dan berdampak besar pada kualitas penderita menjadi gangguan mental sebagai masalah penting yang memerlukan penanganan serius (Vitoasmara et al., 2024).

Gangguan mental emosional adalah kondisi kesehatan seseorang yang mengalami perubahan dalam pikiran, perasaan, dan perilaku aktivitas sehari-hari, namun tidak ditemukan tanda dan gejala dalam kehidupan sehari-hari. Gangguan mental emosional dapat diartikan adanya tekanan emosional atau gangguan kesehatan jiwa (Kementrian Kesehatan RI, 2021). Menurut (Fatimah & Nuryaningsih, 2018), gangguan mental emosional adalah suatu kondisi yang mengalami adanya perubahan emosional pada individu, yang dapat menjadi patalogis jika tidak ditangani dengan baik. Pada kondisi tertentu, siapa pun dapat mengalami gangguan mental emosional dan bisa disembuhkan jika orang yang mengalaminya memanfaatkan fasilitas kesehatan yang sudah disediakan dengan baik. Pada dasarnya gangguan mental emosional yang umum terjadi di masyarakat adalah depresi dan kecemasan.

2.2.2 Tanda-Tanda Gangguan Mental Emosional

Menurut (Ardiansyah, Risnita, & Jailani, 2023) ada beberapa tanda-tanda gangguan mental, yaitu:

a. Banyak Konflik Batin

Dada terasa sakit oleh pikiran dan emosi antagonis yang bertentangan. Hilangnya rasa kepercayaan diri dan harga diri, selalu merasa tidak nyaman dan dikejar oleh pikiran maupun perasaan yang tidak jelas hingga merasa cemas dan takut. Menjadi lebih agresif, berusaha menyerang bahkan bisa membunuh orang lain atau melakukan Tindakan bunuh diri.

b. Komunikasi Sosial Terputus Dan Adanya Disorientasi Sosial

Muncul delusi-delusi yang menyeramkan atau terkena *delusion of grandeur* (merasa dirinya paling hebat), selalu merasa iri hati dan curiga. Kadang-kadang terkena *delusion of persecution* atau khayalan dikejar-kejar yang menjadi sangat agresif, berusaha melakukan pengrusakan, destruksi diri dan bunuh diri.

c. Ada Gangguan Intelaktual Dan Gangguan Emosional Yang Serius

Penderita mengalami halusinasi, delusi, dan ilusi, serta kurangnya mengontrol emosi dan selalu bereaksi berlebihan. Mengusahakan untuk melarikan diri dari dunia fantasi, yaitu dalam masyarakat semu yang diciptakan dalam khayalan. Penderita akan merasa aman dalam dunia fantasinya.

2.2.3 Faktor Penyebab Gangguan Mental Emosional

Faktor penyebab gangguan mental emosional menurut (Vitoasmara & Hidayah, 2024) sebagai berikut:

- a. Genetik merupakan faktor keturunan yang bisa menyebabkan meningkatnya gangguan mental emosional
- b. Faktor fisiologis dan biologis, seperti terdapat kerusakan pada otak, kegagalan perkembangan otak, atau cacat fisik lainnya yang berpengaruh pada kegagalan otak.
- c. Faktor psikologis yaitu ada rasa trauma saat kecil, merasa kesepian, kecemasan, kehilangan, stress, dan sebagainya.
- d. Faktor lingkungan, seperti lingkungan sosial yang buruk, stress kronis, pengalaman hidup yang menantang, dan lain-laun.

2.2.4 Gejala Gangguan Mental Emosional

Menurut (Adi Setya Frida Utami, 2021), gangguan mental emosional mengidentifikasi seseorang mengalami perubahan psikologis. Ada beberapa gejala gangguan mental emosional sebagai berikut:

a. Ansietas (Kecemasan)

Ansietas atau kecemasan adalah perasaan yang muncul sebagai respons awal terhadap gangguan mental emosional, sering kali dipicu oleh persepsi terhadap

suatu kejadian. Kecemasan dimulai dari keadaan yang dianggap sebagai ancaman. Ansietas atau rasa cemas ditandai oleh tiga dari empat kategori gejala, yaitu:

1. Rasa khawatir yang berlebihan mengenai hal-hal yang belum terjadi seperti cemas, takut, pikiran tentang hal-hal buruk yang menimpa dirinya.
2. Kewaspadaan yang berlebihan karena sering mengamati lingkungan menyebabkan sulit untuk berkonsentrasi, mudah dialihkan, sukar tidur, iritabel dan tidak sabar.
3. Hiperaktifitas saraf otonom seperti jantung berdebar, bibir kering, pusing, telapak tangan basah, kesemutan, rasa tidak nyaman di ulu hati, serta muka pucat.
4. Ketegangan motorik seperti kurang rileks, tegang, gemetar, mudah kaget, gelisah, nyeri otot dan lelah.

b. Depresi

Depresi adalah orang yang mengalami gangguan suasana hati, mengakibatkan rasa sedih, mudah marah, kehilangan kesenangan atau minat dalam aktivitas, hampir setiap hari penderita merasakan hal tersebut selama dua minggu bahkan berbulan-bulan. Dalam gejala depresi pada gangguan mental emosional mengalami beberapa gejala sebagai berikut:

1. Afek adalah perasaan seseorang yang dilihat dari ekspresi gestur tubuh, seperti rasa sedih, apatis, kehilangan minat atau merasa tidak berharga, murung, dan tidak bersemangat.
2. Secara kognitif seperti konsentrasi menurun, harga diri rendah, merasa bersalah, dan tidak percaya diri.
3. Secara fisik yaitu mengalami gangguan nafsu makan, perubahan berat badan, gangguan seksual, kesulitan tidur hingga bisa berniat untuk bunuh diri.

c. Gangguan Makan

Gangguan makan, seperti anoreksia nervosa dan bulimia nervosa mengaitkan pada pola makan yang tidak normal dan keasyikan dengan makanan serta masalah berat badan dan bentuk tubuh yang menonjol. Gejala ini menyebabkan kerusakan atau gangguan yang signifikan terhadap kesehatan.

d. Penurunan Energi

Penurunan energi dapat ditandai dengan tidak adanya gairah atau semangat seseorang dalam menjalani hidup, merasa mudah lelah, sulit untuk berpikir dan berkonsentrasi.

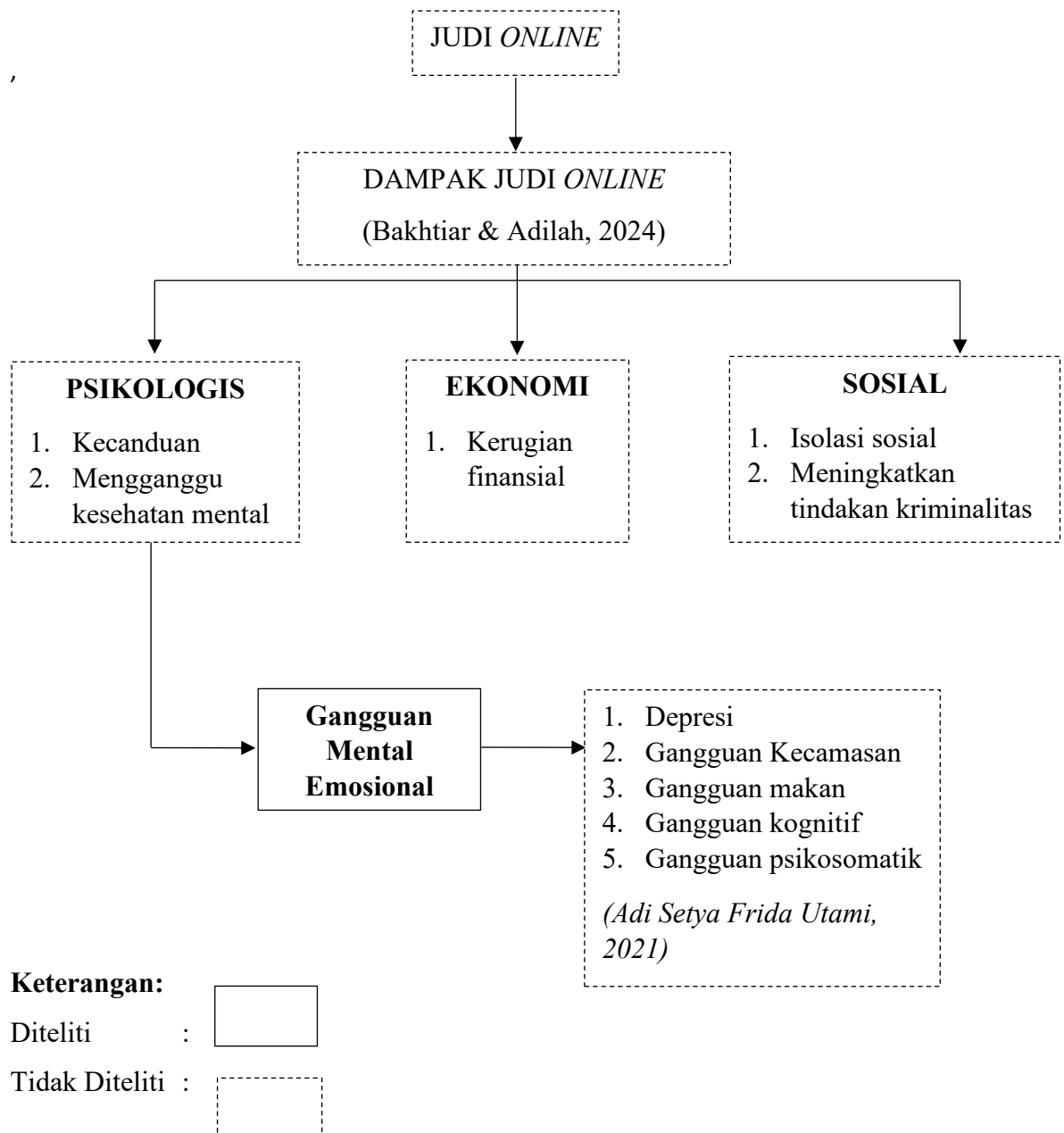
e. Gangguan Psikosomatik

Gangguan psikosomatik merupakan keadaan yang sering muncul dimana seseorang mengalami keluhan gejala fisik tetapi tidak ditemukan apa penyebabnya saat dilakukan pemeriksaan medis. Orang yang mengalami gangguan psikosomatik ini merasakan sesak nafas, ketegangan otot, nyeri lambung, dan keluhan fisik lainnya. Gejala ini bisa memperburuk kondisi emosional dan kualitas hidup apabila tidak diatasi dengan benar.

f. Gangguan Kognitif

Penderita yang mengalami gangguan mental emosional akan mengalami gangguan kognitif, seperti susah berkonsentrasi atau mengambil keputusan. Pada gejala ini penderita mengalami pola berpikir yang buruk sehingga membutuhkan waktu atau terasa lambat untuk mencerna informasi bahkan bisa kesulitan mengingat hal-hal baru atau mudah lupa.

2.3 Kerangka Teori



Gambar 2. 1 Kerangka Teori Gambaran Mental Emosional Pada Pelaku Judi Online : *Literature Review*

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Database

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder yang diperoleh bukan dari pengalaman langsung, namun diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Sumber data sekunder yang didapatkan berupa artikel dan jurnal dengan tema yang sudah ditentukan. Pencarian *literature review* dilakukan dengan menggunakan satu sumber *database* pada aplikasi *pubish or perish* dengan kriteria kualitas sedang yaitu *google scholar*.

3.2 Kata Kunci

Pencarian artikel dan jurnal dengan menggunakan bahasa Indonesia dengan *keyword* dan *boolean operator* (*AND*, *OR* *NOT*, or *AND NOT*) yang digunakan untuk memperluas atau memspesifikkan pencarian, sehingga mempermudah dalam penentuan artikel dan jurnal yang digunakan. Kata kunci dalam *literature review* ini disesuaikan dengan *Medical Subject Heading (MeSH)* dan terdiri dari beberapa kata kunci sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Kata Kunci *Literature Review*

Mental Emosional	<i>AND</i>	Pelaku Judi Online
------------------	------------	--------------------

3.3 Kriteria Inklusi dan Eksklusi

3.3.1 Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi adalah karakteristik umum subjek penelitian dari suatu populasi target yang terjangkau dan akan diteliti (Nursalam, 2018). Kriteria inklusi pada penelitian *literature review* ini sebagai berikut:

- a. Sampel penelitian pelaku judi online
- b. Membahas terkait gangguan mental emosional pada pelaku judi online

- c. Desain *crossectional*
- d. Jurnal dan artikel yang terbit pada tahun 2020 sampai dengan 2025
- e. Jurnal dan artikel berbahasa Indonesia

3.3.2 Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi adalah menghilangkan atau mengeluarkan subjek yang memenuhi kriteria inklusi dari studi karena berbagai sebab (Nursalam, 2018). Kriteria eksklusi pada penelitian *literature review* ini sebagai berikut:

- a. Artikel tidak *full text*
- b. Artikel dengan jenis *review*
- c. Artikel sebelum tahun 2020
- d. Judul artikel tidak terdapat kata “Mental Emosional” atau “Pelaku Judi Online”
- e. Artikel dibawah tahun 2020
- f. Artikel selain berbahasa Indonesia

Strategi yang digunakan untuk mencari artikel menggunakan PICOS *framework* yaitu teknik dengan basis untuk menjawab pertanyaan klinis dalam kaitan dengan masalah tertentu untuk membantu secara relevan bukti *literature*. PICOS yang terdiri dari:

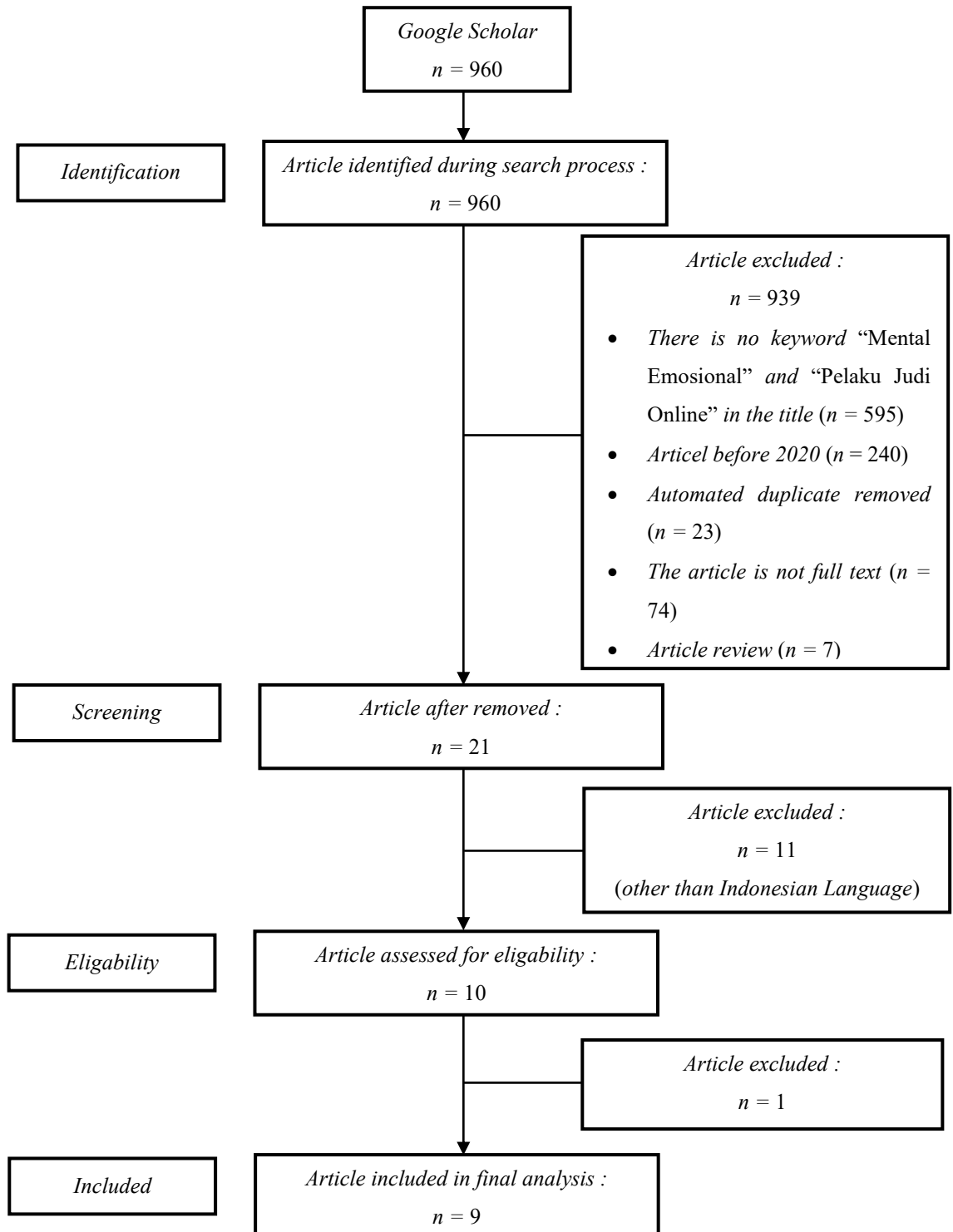
Tabel 3. 2 PICOS dalam *literture review*

Kriteria	Inklusi	Eksklusi
<i>Population (P)</i>	Pelaku judi online yang terindikasi dengan masalah mental emosional	Selain pelaku judi online yang terindikasi dengan masalah mental emosional
<i>Intervention (I)</i>	Tidak ada intervensi	Tidak ada intervensi
<i>Comparators (C)</i>	Tidak ada pembanding	Tidak ada pembanding
<i>Outcomes (O)</i>	Pelaku judi online memiliki masalah mental emosional	Tidak ada penjelasan pelaku judi online memiliki masalah mental emosional
<i>Study design and publication type (S)</i>	Desain <i>crossectional</i>	Tidak ada studi desain
<i>Publication years</i>	Setelah tahun 2020	Sebelum tahun 2020
<i>Language</i>	Artikel menggunakan bahasa Indonesia	Artikel selain bahasa Indonesia

3.4 Proses Seleksi Artikel

Penelitian ini menggunakan desain *literature review (narrative review)* untuk menjawab tujuan penelitian yaitu bertujuan mengetahui gambaran mental emosional pada pelaku judi online. *Database* yang telah digunakan untuk mencari *literature* yaitu *google scholar* dengan menggunakan aplikasi *publish or perish*. Dalam mencari *literature*, peneliti menggunakan kata kunci diantaranya, “Mental Emosional and Pelaku Judi Online”, yang diakses pada hari Jumat, 15 Agustus 2025 jam 09.37 WIB. Berdasarkan hasil pencarian yang dilakukan oleh peneliti didapatkan sebanyak 960 artikel yang berasal dari *Google Scholar*. Adapun kriteria inklusi dalam pencarian artikel tersebut adalah sampel penelitian pelaku judi online, membahas terkait mental emosional pada pelaku judi online, desain penelitian *crossectional*, jurnal yang terbit pada tahun 2020-2025, jurnal berbahasa Indonesia. Sementara itu untuk kriteria eksklusi yang diterapkan artikel tidak terdapat *full text*, artikel *review*, judul artikel tidak terdapat kata “mental emosional” atau “pelaku judi online”, artikel dibawah tahun 2020. Peneliti menggunakan diagram PRISMA dalam proses seleksi artikel (Gambar 3.1), selama pencarian artikel didapatkan 960 artikel. Kemudian peneliti melakukan pengkajian terhadap 960 artikel dan dikaji ulang sesuai dengan kriteria eksklusi tersebut dengan kriteria tidak terdapat kata “mental emosional” dan “pelaku judi online” sejumlah 595 artikel, artikel sebelum tahun 2020 sejumlah 240 artikel, artikel yang sama sejumlah 23 artikel, artikel tidak *full text* sejumlah 74 artikel, artikel *review* sejumlah 7 artikel, sehingga tersisa 21 artikel. Peneliti melakukan *screening* ulang pada 21 artikel dan akhirnya mengeluarkan 11 artikel karena tidak menggunakan bahasa Indonesia, sehingga tersisa 10 artikel. Peneliti kemudian melakukan *eligibility* ulang terhadap 10 artikel dan mengeluarkan 1 artikel, sehingga hasil akhir yang didapatkan dalam penelitian *literature review* ini, peneliti menggunakan 9 artikel untuk dianalisis.

3.5 Diagram PRISMA



Gambar 3. 1 Diagram PRISMA

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah di *review* sebanyak 9 artikel yang membahas tentang gangguan emosional pada pelaku judi online sehingga peneliti menyimpulkan dari 9 jurnal dan artikel yang di *review* didapatkan hasil bahwa:

- 5.1.1 Dampak dari judi online telah diatur dalam pelanggaran perjudian telah diatur dalam Undang-Undang No. 1 tahun 1946 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana KUHP dan pasal 303 ayat 3 KUHP yang membahas tentang judi. Dampak negatif dari judi online diantaranya menimbulkan kehancuran pada rumah tangga, merusak iman seseorang, mendorong untuk berlaku syirik, menghabiskan banyak waktu yang terbuang sia-sia, menimbulkan rasa malas bekerja dan berdoa, dan mendorong pelaku untuk berbuat kejahatan, selain itu juga dapat menyebabkan gangguan kesehatan mental mulai dari stres hingga bunuh diri, lalu kondisi keuangan yang tidak stabil akibat kerugian dalam waktu singkat dan terlilit hutang, dan meningkatnya tindakan kriminalitas akibat perjudian online.
- 5.1.2 Gangguan mental yang dialami oleh pemain judi online dapat memicu terjadinya perilaku judi yang lebih dari masalah karena mendekati kriteria diagnostik untuk menjadi perjudian patologis. Gangguan mental yang terjadi pada pelaku judi online dapat mempengaruhi kondisi kesehatan baik dari cara seseorang berfikir (pikiran), merasakan (emosi), bertindak dan berinteraksi dengan orang lain (perilaku). Sedangkan kondisi stres pada pemain judi online disebabkan dari coping stres yang dimiliki oleh tiap orang, individu yang mengalami tekanan tinggi cenderung mencari pelarian melalui aktivitas yang memberikan kepuasan instan seperti judi online.
- 5.1.3 Penatalaksanaan atau intervensi yang dapat dilakukan untuk menanggulangi bertambahnya pemain judi online mulai dari sosialisasi (penyuluhan) platform judi online serta dampaknya pada kesehatan mental,

edukasi digital), tindakan hukum, hingga kerjasama dari berbagai bidang seperti OJK dan jasa finansial teknologi. Selain itu juga dapat dibantu dengan peran teman sebaya, dan pendekatan holistik yang melibatkan tindakan preventif, edukatif dan rehabilitatif.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan pada penelitian ini diantaranya:

5.2.1 Institusi Pendidikan dan Fasilitas Pelayanan Kesehatan Masyarakat

Saran untuk institusi pendidikan dan fasilitas pelayanan kesehatan masyarakat dalam hal ini hasil *literature review* ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan dalam menangani masalah yang terjadi pada korban pelaku judi online ataupun pada orang yang sedang atau belum terkontaminasi dengan permainan judi online agar dapat menangani sebelum terjadi dampak yang dimunculkan jadi bermain judi online.

5.2.2 Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menunjang penelitian selanjutnya namun lebih memperhatikan secara spesifik pada gangguan mental yang terjadi pada pelaku judi online untuk mencegah terjadinya gangguan kesehatan mental. Dan pada penelitian selanjutnya dapat membuat penelitian yang berfokus pada gangguan emosional pada pelaku judi online untuk menambah referensi serta perbandingan kondisi emosional yang terjadi pada pelaku judi online pada semua kalangan usia.

5.2.3 Masyarakat

Hasil penelitian *literature review* ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi masyarakat untuk berhati-hati dalam menggunakan media elektronik dan dapat menjadi wawasan yang baru bagi orang tua dalam menjaga anggota keluarganya agar dapat terhindar dari judi online.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrioza, S., Padilah, S., & Mursiah. (2024). Pengaruh Penyuluhan Platform Judi Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja. *Jurnal Ilmu Kesehatan Bhakti Husada*.
- Agrippina, F., & Nugrahawati, E. (2023). Pengaruh Teman Sebaya Terhadap Gambling Intention Pada Mahasiswa Pemain Judi Slot Online di Kota Bandung. *Jurnal Psychology Science*, 282-289.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. (2023). Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Ihsan : Jurnal Pendidikan Islam*, 1-9.
- Ariesta, S., Kurniati, D., & Wulan, T. S. (2024). Dampak Judi Online Pada Kesehatan Mental : Analsis Literature di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Technoscience Politeknik PGRI Banten*.
- Asriadi. (2020). *Analisis Kecanduan Online (Studi Kasus Pada Siswa SMAK AN NAS Mandai Maros Kabupaten Maros)*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Badan Pusat Statistik, B. (2024). *Jumlah Pengguna Internet di Indonesia (2019-2024)*. Jakarta: Badan Pusat Statistik Indonesia.
- Bakhtiar, S. H., & Adilah, A. N. (2024). Fenomena Judi Online : Faktor, Dampak, Pertanggungjawaban Hukum. *Jurnal Of Social Science Research*, 1016-1026.
- Budianto, F. (2023). Perasaan Inferior Menjadi Pemicu Stres Pada Usis Dewasa Awal. *Journal Fenomena*, 27-35.
- Goni, H. S., Wati, L., & Mirza, M. (2024). Fenomena Perubahan Kesehatan Mental Pada Pemain Judi Slot Online di Kota Tangerang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 424-435.
- Hakim, I. A., Dewi, R. N., & Aurelia, M. P. (2024). Studi Literatur : Bahaya Judi Online Terhadap Diri Sendiri dan Keharmonisan Keluarga. *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 56-77.
- Ikhtiarini, M. S. (2023). *Regulasi Emosi Remaja Pecandu Judi Online di Kelurahan Mojosongo Surakarta*. Surakarta: UIN Raden Mas Said Surakarta.
- Ismail, R. D., Setiawati, P. E., Lutfiyani, M., & Fadhilah, A. I. (2025). Dampak Judi Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja (Studi di Desa X). *Krepa : Kreativitas Pada Abdimas*.

- Kuncoro, A. T., & Kalifia, A. D. (2024). Analisis Pengaruh Judi Online Terhadap Kesehatan Mental Dengan Menggunakan Visual RapideMiner. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 189-193.
- Kusumo, D. N., & Ramadhan, M. (2023). Maraknya Judi Online di Kalangan Masyarakat Kota Maupun Desa. *Jurnal Transekonomika*.
- Laras, A., Najwa, F., Cindy, C., Jusini, D. H., D., F., & Mic, F. (2024). Analisis Dampak Judi Online di Indonesia. *Journal Of Social Humanities and Education*, 320-331.
- Lubis, A. H., & Mardianto. (2024). Hubungan Perilaku Judi Online Dengan Gangguan Emosi Mahasiswa. *International Journal Of Trends in Global Psychological Science and Education*, 37-44.
- Nursalam. (2018). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Keperawatan*. Jakarta: Info Medika.
- Pranawa, B., Raharjo, S. B., Putra, T. H., Sutarni, N., S, A. M., Solikah, D. I., et al. (2024). Kenakalan Remaja Judi Online Berakibat Pada Gangguan Kejiwaan Yang memungkinkan Terjadinya Penelantaran dan Pemasungan. *Krida Cendekia*, 15-25.
- Prasetyo, M. C. (2023). Hubungan Perilaku Judi Online Dengan Kesehatan Mental Pada Remaja. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3517-3523.
- Pratama, C. M. (2023). Sanksi Pidana Bagi Pendistribusian Judi Online Menurut Perundang-Undang di Bidang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Lex Administratum*.
- Purwaningsih, E., & Nurmala, I. (2021). The Impact Of Online Game Addiction On Adolescent Mental Health : A Systemic Review and Meta-analysis. *Open Access Macedonian Journal Of Medical Sciences (OAMJMS)*, 260-274.
- Radiani, W. (2019). Kesehatan Mental Masa Kini dan Penanganan Gangguannya Secara Islami. *Journal Of Islamic and Law Studies*, 87-113.
- Rifa'i, H., & Ilham, M. A. (2025). Fenomena Judi Online dan Implikasinya Terhadap kesehatan Mental Remaja di Kabupaten Serang. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 230-238.
- Rizzaldi, M. R., & Mustofa, R. H. (2024). Dampak Sosial Keterlibatan Anak Usia Sekolah Dalam Judi Online (Studi Kasus Desa Blagung Kecamatan Simo Kabupaten Boyolali). *Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 4503-4519.

- Saepudin Kanda, A., & Aziz, F. (2024). Analisis Dampak Kasus Judi Online Terhadap Kesenjangan Anak Muda di Dicikutra High Land. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(3), 829-836.
- Sahputra, D., Afifa, A., Salwa, A., Yudhistira, N., & Lingga, L. (2022). Dampak Judi Online Terhadap KalangN Remaja (Studi Kasus Tebing Tinggi). *Islamic Counseling : Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 139-156.
- Sidiq, F., Binti Abdullah Suhaimi, N., & Kalfin. (2024). The Effect Of Online Gambling on Mental Health : Study on Teenagers in Panimbang District, Banten. *International Journal Of Health*, 11-15.
- Sobari, M., & Novianti, H. (2025). Dampak Kecanduan Judi Online Terhadap Kesehatan Mental Pada Kalangan Remaja di Kampung Sawah Jakarta Utara. *Student Reseacrh Journal*, 57-68.
- Suhendra. (2018). Pembuktian Tindak Pidana Judi Online . *Jurnal UAJY*.
- Syakira, N. A., Ramadhahana, N. F., Anggita, N. D., Tsqifa, T., & Husna, R. N. (2024). Dampak Konsumerisme Berupa Judi Online di Indonesia : Perspektif Ekonomi, Sosial dan Mental. *INTERAKTIF : Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 73-79.
- Ulumuddin, M. I., & Rochmawati, D. H. (2025). Hubungan Antara Tingkat Stres Dengan Kecanduan Judi Online Pada Dewasa Awal. *Jurnal Kesehatan*, 45-54.
- Vitoasmara, K., & Hidayah, F. (2024). Gangguan Mental (Mental Disorder). *Student Research Journal*, 57-68.
- Vitoasmara, K., Hidayah, F. V., Purnamasari, N. I., Aprillia, R. Y., & Dewi, L. D. (2024). Gangguan Mental (Mental Disorder). *Student Research Journal*, 57-68.
- Wirareja, Y., & Sa'adah, N. (2024). Dampak Judi Online Terhadap Kesehatan Mental Mahasiswa. *Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, dan Konseling Islam*, 103-118.