

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Perjudian

a. Pengertian

Perjudian merupakan aktivitas mempertaruhkan uang, barang, atau sesuatu yang memiliki nilai pada suatu permainan atau peristiwa yang hasilnya belum pasti dengan harapan memperoleh keuntungan. Unsur utama dalam perjudian adalah adanya taruhan (*stake*), ketidakpastian hasil (*uncertainty*), dan harapan memperoleh imbalan (*reward*). Berbeda dengan aktivitas investasi atau usaha yang didasarkan pada perencanaan dan kemampuan, hasil perjudian lebih banyak ditentukan oleh faktor keberuntungan sehingga memiliki risiko kerugian yang tinggi. Dalam perspektif *Behavioral Addiction Theory*, perjudian dipandang sebagai salah satu bentuk adiksi perilaku (*behavioral addiction*), yaitu perilaku yang dilakukan secara berulang karena memberikan sensasi kesenangan dan kepuasan psikologis, meskipun pada akhirnya menimbulkan dampak negatif bagi individu. Teori ini menjelaskan bahwa perilaku berjudi berkembang melalui mekanisme penguatan (*reinforcement*), yaitu ketika individu memperoleh kemenangan atau merasakan kepuasan emosional, sehingga muncul dorongan untuk mengulangi perilaku tersebut.

Menurut Rash et al., (2016), *gambling disorder* merupakan bentuk adiksi perilaku yang memiliki karakteristik serupa dengan gangguan

penggunaan zat (*substance use disorder*). Kesamaan tersebut terlihat dari adanya keinginan yang kuat untuk berjudi (*craving*), kesulitan menghentikan perilaku berjudi, meningkatnya toleransi terhadap jumlah taruhan, serta munculnya dampak negatif terhadap kehidupan pribadi, keluarga, pekerjaan, dan kondisi ekonomi. Oleh karena itu, perjudian tidak lagi dipandang hanya sebagai perilaku menyimpang, tetapi telah diakui sebagai gangguan kesehatan mental yang memerlukan penanganan secara komprehensif.

Selanjutnya, Harris dan Griffiths., (2018) menjelaskan bahwa perilaku perjudian dipengaruhi oleh karakteristik permainan, seperti kecepatan permainan (*speed of play*), frekuensi taruhan, peluang memperoleh kemenangan, dan sistem penghargaan (*reward system*). Semakin cepat siklus permainan dan semakin sering individu menerima penguatan berupa kemenangan, semakin besar kemungkinan individu mengalami keterlibatan yang lebih tinggi dalam perjudian. Kondisi ini menyebabkan pelaku terdorong untuk terus berjudi guna memperoleh sensasi yang sama atau mengejar kerugian yang telah dialami (*loss chasing*). Menurut Potenza et al., (2019), perjudian merupakan perilaku yang dapat berkembang menjadi gambling disorder, yaitu pola perjudian yang berlangsung secara terus-menerus dan berulang sehingga menimbulkan gangguan signifikan pada aspek psikologis, sosial, pekerjaan, pendidikan, maupun kondisi ekonomi individu. Lebih lanjut, Yendork et al., (2024) menjelaskan bahwa perjudian merupakan aktivitas

yang memberikan dampak multidimensi, meliputi kerugian ekonomi, gangguan kesehatan mental, meningkatnya konflik keluarga, menurunnya produktivitas, hingga munculnya berbagai permasalahan sosial. Oleh karena itu, perjudian tidak dapat dipandang hanya sebagai pilihan individu, tetapi juga sebagai fenomena sosial yang dipengaruhi oleh faktor psikologis, lingkungan, ekonomi, budaya, dan kebijakan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa perjudian adalah aktivitas mempertaruhkan uang atau sesuatu yang bernilai pada suatu hasil yang tidak pasti dengan tujuan memperoleh keuntungan.

b. Indikator Perjudian

Menurut Potenza et al., (2019), terdapat beberapa indikator yang menentukan perjudian:

1. Kehilangan kontrol, yaitu kesulitan mengurangi atau menghentikan perilaku berjudi meskipun telah berusaha.
2. *Withdrawal* (gejala putus perilaku), yaitu merasa gelisah atau mudah marah ketika mencoba mengurangi atau menghentikan perjudian.
3. *Loss chasing*, yaitu kembali berjudi untuk mengejar atau menutup kerugian yang telah dialami.

c. Jenis – Jenis Perjudian

Menurut Yendork et al., (2024), perjudian dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. Perjudian kasino, seperti roulette, blackjack, baccarat, poker, dan mesin slot.
2. Perjudian olahraga, yaitu taruhan pada hasil pertandingan olahraga, seperti sepak bola, tenis, atau pacuan kuda.
3. Lotere, yaitu perjudian melalui pembelian nomor undian yang pemenangnya ditentukan secara acak.
4. Perjudian kartu, yaitu permainan kartu yang menggunakan uang atau barang berharga sebagai taruhan.
5. Perjudian online, yaitu perjudian yang dilakukan melalui internet, seperti kasino online, taruhan olahraga online, poker online, dan slot online.

2. Intensitas Bermain Judi Online

a. Pengertian

Intensitas bermain judi *online* didefinisikan sebagai seberapa sering, lama, dan dalam keterlibatan seseorang dalam aktivitas perjudian berbasis internet (Dellastrada & Yudha, 2025). Purwati et al., (2025) menemukan bahwa meningkatnya partisipasi masyarakat terhadap judi *online* disebabkan oleh kombinasi antara kemudahan akses digital, lemahnya regulasi, dan rendahnya kesadaran risiko. Pada kalangan remaja, perilaku ini sering dipengaruhi oleh kondisi emosional, tekanan ekonomi keluarga, serta dorongan untuk mencari hiburan.

Berdasarkan kedua pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain judi *online* merupakan frekuensi dan durasi keterlibatan

seseorang dalam aktivitas perjudian berbasis internet yang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Meningkatnya partisipasi masyarakat dalam judi *online* disebabkan oleh kombinasi antara kemudahan akses digital, lemahnya regulasi, dan rendahnya kesadaran risiko. Intensitas bermain yang tinggi sering kali dipicu oleh kondisi emosional, tekanan ekonomi keluarga, serta dorongan untuk mencari hiburan atau 'jalan cepat' memperoleh uang. Dengan demikian, intensitas bermain judi *online* tidak hanya mencerminkan perilaku individu semata, tetapi juga merupakan hasil interaksi kompleks antara faktor psikologis, ekonomi, dan sosial yang dapat berdampak negatif terhadap kesejahteraan finansial dan emosional pelaku.

b. Jenis Intensitas Judi *Online*

Berdasarkan pendekatan perilaku Kartawinata et al., (2025), intensitas bermain dapat dikategorikan menjadi:

- 1) Frekuensi bermain, yakni seberapa sering individu terlibat dalam judi *online* dalam jangka waktu tertentu.
- 2) Durasi bermain, yaitu lamanya waktu yang dihabiskan dalam satu sesi permainan.
- 3) Keterlibatan emosional, yaitu tingkat ketergantungan psikologis individu terhadap aktivitas berjudi, yang menjadikan judi bagian dari rutinitas hidupnya.

Remaja dengan intensitas tinggi biasanya menunjukkan keterikatan emosional yang kuat terhadap platform perjudian, bahkan mengabaikan konsekuensi finansial dan sosial.

c. Faktor yang mempengaruhi Intensitas Judi *Online*

Menurut Rangkuti & Putra, (2025), terdapat beberapa faktor penentu intensitas judi *online*:

- 1) Motivasi ekonomi, dorongan untuk memperoleh uang secara instan.
- 2) Pengelolaan keuangan yang buruk, ketidakmampuan dalam mengatur pendapatan dan pengeluaran keluarga.
- 3) Lingkungan sosial, khususnya pengaruh kelompok sebaya yang memperkuat normalisasi perilaku berjudi.
- 4) Kemudahan akses dan promosi, termasuk iklan media sosial yang membuat judi *online* terlihat sebagai hiburan biasa.
- 5) Rendahnya literasi keuangan, kurangnya pemahaman tentang risiko finansial dan konsekuensi jangka panjang dari judi *online*.

d. Indikator Intensitas Bermain

Menurut Purwati et al., (2025), Indikator yang mencerminkan tingkat intensitas bermain judi *online* meliputi:

- 1) Jumlah sesi bermain per minggu

Jumlah sesi bermain per minggu menunjukkan seberapa sering seseorang terlibat dalam aktivitas judi *online*. Dellastrada & Yudha, (2025) menunjukkan bahwa frekuensi bermain yang tinggi merupakan

prediktor signifikan dari kecenderungan adiktif terhadap judi *online* pada mahasiswa dan remaja.

2) Total waktu yang dihabiskan dalam permainan

Total waktu yang dihabiskan dalam permainan mengukur durasi kumulatif seseorang dalam judi *online*. menjelaskan bahwa peningkatan durasi bermain berhubungan langsung dengan tingkat risiko kecanduan dan penurunan fungsi sosial remaja penjudi.

3) Besarnya nominal uang yang digunakan

Besarnya nominal uang yang digunakan dalam permainan judi *online* merupakan indikator penting untuk menilai intensitas dan risiko perilaku berjudi. Studi Helvich et al., (2025) menunjukkan bahwa semakin besar nominal uang yang dipertaruhkan, semakin tinggi pula tekanan finansial dan dampak psikologis yang ditimbulkan.

3. Pengaruh Teman Sebaya (*Peer Influence*)

a. Pengertian

Menurut Brown & Anistranski, (2020), *peer influence* atau pengaruh teman sebaya adalah proses di mana individu mengubah atau menyesuaikan sikap, nilai, serta perilaku mereka agar sejalan dengan teman-teman sebayanya yang dianggap penting secara sosial. Proses ini bisa terjadi baik secara langsung, seperti ajakan atau tekanan verbal dari teman, maupun secara tidak langsung, seperti peniruan perilaku yang diamati dari lingkungan pertemanan. Pengaruh teman sebaya memainkan peran besar dalam pembentukan perilaku sosial, terutama pada masa

remaja dan dewasa muda ketika kebutuhan akan penerimaan sosial berada pada puncaknya.

Lebih lanjut, Jessor et al. menjelaskan bahwa pengaruh teman sebaya merupakan salah satu faktor eksternal yang berperan penting dalam pembentukan perilaku sosial remaja. Pada masa remaja, individu cenderung lebih mudah menyesuaikan diri dengan kelompok sebaya sehingga lebih rentan meniru berbagai perilaku, baik yang bersifat positif maupun negatif, termasuk perilaku berisiko seperti perjudian *online* (Liu et al., 2022).

Selain itu, Giletta et al., (2021) melalui meta-analisisnya menemukan bahwa pengaruh teman sebaya tidak hanya terbatas pada tekanan sosial, tetapi juga mencakup aspek keteladanan dan konformitas terhadap norma kelompok. Mereka menegaskan bahwa dalam konteks sosial modern, *peer influence* sering bekerja secara halus melalui media sosial dan interaksi daring, di mana individu terdorong meniru perilaku yang tampak diterima secara sosial. Dengan demikian, pengaruh teman sebaya dapat dipahami sebagai dorongan sosial yang kuat dan kompleks, yang mampu membentuk kecenderungan perilaku individu baik ke arah positif maupun negatif tergantung konteks lingkungan sosialnya.

b. Jenis *Peer Influence*

Menurut Brown & Anistranski, (2020), *peer influence* dapat dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan cara pengaruh itu bekerja terhadap individu. Adapun jenis-jenisnya adalah sebagai berikut:

1) *Direct Influence* (Pengaruh Langsung)

Yaitu pengaruh yang terjadi secara eksplisit melalui ajakan, bujukan, atau tekanan verbal dari teman untuk melakukan suatu tindakan tertentu. Contohnya, teman secara langsung mengajak individu untuk bermain judi *online* atau mencoba aktivitas tertentu.

2) *Indirect Influence* (Pengaruh Tidak Langsung)

Merupakan pengaruh yang terjadi tanpa ajakan langsung, tetapi melalui observasi terhadap perilaku teman sebaya. Individu dapat meniru perilaku teman karena menganggap tindakan tersebut populer, menyenangkan, atau diterima oleh kelompok.

3) *Normative Influence* (Pengaruh *Normatif*)

Terjadi ketika individu menyesuaikan perilaku dan sikapnya agar sesuai dengan norma atau standar sosial dalam kelompok. Pengaruh ini biasanya timbul karena keinginan untuk diterima atau menghindari penolakan sosial.

4) *Informational Influence* (Pengaruh *Informasional*)

Jenis pengaruh ini muncul ketika individu menerima informasi atau pandangan dari teman sebaya dan menganggapnya valid atau lebih berpengetahuan. Dalam kasus judi *online*, misalnya, seseorang bisa tertarik setelah mendengar penjelasan teman tentang cara bermain atau peluang menang.

5) *Modeling Influence* (Pengaruh Keteladanan)

Individu meniru perilaku teman sebaya yang dianggap sukses atau menarik, baik karena hasil yang diperoleh maupun karena status sosial yang tinggi dalam kelompok.

c. Faktor yang Mempengaruhi Intensitas Pengaruh teman sebaya

Intensitas pengaruh teman sebaya tidak terjadi secara seragam pada setiap individu. Menurut Giletta et al., (2021), terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kuat lemahnya pengaruh tersebut, yaitu:

1) Kedekatan Hubungan

semakin dekat hubungan individu dengan kelompok sebaya, semakin besar kemungkinan ia terpengaruh.

2) Kebutuhan untuk Diterima

individu dengan kebutuhan sosial tinggi cenderung lebih mudah menyesuaikan diri dengan perilaku kelompok.

3) Kontrol Diri (*Self-Control*)

individu dengan kontrol diri rendah lebih mudah terpengaruh oleh perilaku menyimpang teman sebaya.

4) Usia dan Tahap Perkembangan

remaja dan dewasa muda lebih rentan terhadap pengaruh sosial dibanding usia dewasa penuh.

5) Norma Sosial Kelompok

semakin kuat norma dalam kelompok, semakin besar tekanan bagi individu untuk menyesuaikan diri.

d. Indikator *Peer Influence*

Berdasarkan teori *peer influence* yang dikemukakan oleh Brown dan Anistranski (2020), serta diperkuat oleh Liu et al., (2022), indikator pengaruh teman sebaya dapat diidentifikasi melalui beberapa aspek berikut:

1) Ajakan Langsung (*Direct Invitation*)

Menunjukkan sejauh mana individu menerima ajakan eksplisit dari teman sebaya untuk melakukan suatu tindakan, misalnya bermain judi *online*.

2) Tekanan Sosial (*Peer Pressure*)

Menggambarkan sejauh mana individu merasa tertekan untuk menyesuaikan diri agar tetap diterima dalam kelompok sosialnya.

3) Keteladanan Perilaku Teman (*Peer Modeling*)

Menunjukkan pengaruh perilaku teman yang sering ditiru oleh individu karena dianggap menarik atau menguntungkan.

4) Dorongan Tidak Langsung (*Indirect Encouragement*)

Menggambarkan pengaruh simbolik dari teman sebaya, seperti cerita kemenangan, status media sosial, atau gaya hidup yang dikaitkan dengan aktivitas tertentu.

5) Konformitas terhadap Kelompok (*Group Conformity*)

Menunjukkan sejauh mana individu menyesuaikan diri terhadap perilaku, nilai, dan norma yang berlaku dalam kelompok untuk mempertahankan hubungan sosial.

e. Hubungan *Peer Influence* dengan Intensitas Bermain Judi Online

Remaja merupakan kelompok sosial yang sangat dipengaruhi oleh lingkungan pertemanan dalam membentuk perilaku dan kebiasaannya. Pengaruh teman sebaya (*peer influence*) berperan besar dalam mendorong individu untuk menyesuaikan diri terhadap norma kelompok, termasuk dalam perilaku menyimpang seperti judi *online*. Ketika kelompok pertemanan memiliki kecenderungan berjudi, individu cenderung ikut serta karena adanya dorongan untuk diterima dan dianggap bagian dari kelompok tersebut. Studi Adingupu, (2025) menjelaskan bahwa aktivitas perjudian pada remaja seringkali dipicu oleh ajakan atau contoh dari teman sebaya yang lebih dahulu terlibat, sehingga perjudian menjadi aktivitas sosial yang dianggap wajar dalam kelompok mereka.

Selain itu, García del Castillo-López, (2025) menegaskan bahwa perilaku adiktif seperti judi *online* tidak hanya disebabkan oleh faktor individu, tetapi juga diperkuat oleh pengaruh sosial melalui interaksi kelompok yang menormalisasi perilaku tersebut. Dalam konteks ini, intensitas bermain judi *online* meningkat seiring dengan tingginya frekuensi interaksi dengan teman sebaya yang memiliki perilaku serupa. Hal ini menunjukkan bahwa *peer influence* memiliki hubungan positif terhadap intensitas bermain judi *online*, karena individu memperoleh penguatan sosial (*social reinforcement*) setiap kali berpartisipasi dalam kegiatan tersebut.

4. Pengelolaan Pendapatan

a. Pengertian

Pengelolaan pendapatan merupakan proses perencanaan, pengorganisasian, pengendalian, serta evaluasi terhadap pemasukan dan pengeluaran individu atau keluarga dengan tujuan mencapai keseimbangan finansial dan menghindari perilaku konsumtif. Menurut Kartawinata et al., (2025), kemampuan seseorang dalam mengelola pendapatan menjadi faktor penting untuk melindungi keluarga dari risiko finansial seperti judi *online* yang dapat menguras sumber daya ekonomi keluarga.

Amonhaemanon, (2024) menambahkan bahwa lemahnya manajemen keuangan sering kali menyebabkan kesalahan mengatur finansial dan mendorong individu untuk mencari “jalan cepat” memperoleh uang melalui aktivitas berisiko seperti judi *online*. Dalam konteks ekonomi rumah tangga, pengelolaan pendapatan tidak hanya berkaitan dengan pembagian alokasi keuangan, tetapi juga mencakup disiplin dalam pengeluaran dan kemampuan menabung untuk kebutuhan jangka panjang.

Dari uraian tersebut, tampak bahwa pengelolaan pendapatan merupakan kemampuan esensial dalam mengatur pemasukan dan pengeluaran keluarga yang bertujuan untuk mencapai keseimbangan finansial dan menghindari perilaku konsumtif. Pengelolaan yang baik memerlukan perencanaan sistematis, disiplin dalam alokasi keuangan, serta kemampuan memanfaatkan berbagai sumber daya ekonomi untuk menjamin kebutuhan jangka panjang keluarga.

b. Indikator

Mengacu pada konsep pengelolaan keuangan keluarga yang dikemukakan oleh Browne et al. (2016) dan Dellastrada & Yudha, (2025), indikator pengelolaan pendapatan meliputi:

- 1) Perencanaan Keuangan (*Financial Planning*) – kemampuan menetapkan prioritas kebutuhan dan tujuan keuangan jangka pendek maupun panjang.
- 2) Pengendalian Pengeluaran (*Expenditure Control*) – sejauh mana individu atau keluarga mampu mengatur pengeluaran agar tidak melebihi pendapatan.
- 3) Kedisiplinan Menabung (*Saving Discipline*) – konsistensi dalam menyisihkan sebagian pendapatan untuk tabungan atau dana darurat.
- 4) Pemanfaatan Pendapatan Secara Produktif (*Income Utilization*) – penggunaan pendapatan untuk aktivitas produktif dan investasi, bukan untuk kesenangan sesaat seperti judi *online*.

c. Hubungan dengan intensitas bermain judi

Ketidakmampuan mengelola pendapatan cenderung meningkatkan tekanan finansial dan membuat individu mencari solusi instan seperti perjudian. Menurut Fahrudin et al., (2024), lemahnya kontrol keuangan pribadi dan pola pengeluaran impulsif berkontribusi signifikan terhadap peningkatan intensitas bermain judi *online*, terutama di kalangan remaja dan mahasiswa. Dalam konteks ekonomi perilaku, manusia tidak selalu bertindak rasional dalam pengelolaan keuangan. Individu kerap

menunjukkan sifat kuasi-rasional (*quasi rationality*), yaitu berusaha rasional namun tetap melakukan kesalahan sistematis akibat faktor emosional dan psikologis. Hal ini diperkuat dengan konsep *mental accounting*, di mana individu membelanjakan uang secara berbeda tergantung pada sumber atau label dana yang dimiliki; dalam hal ini, uang saku atau dana keluarga yang seharusnya digunakan secara produktif justru dialokasikan untuk aktivitas perjudian akibat lemahnya kendali diri (Dewi et al., 2025). Oleh karena itu, semakin baik pengelolaan pendapatan seseorang, semakin rendah kecenderungannya untuk terlibat secara intens dalam aktivitas perjudian *online*.

5. Literasi Keuangan

a. Pengertian

Literasi keuangan adalah kemampuan individu untuk memahami dan menggunakan informasi keuangan secara efektif dalam pengambilan keputusan ekonomi. Kartawinata et al., (2025) menyebut literasi keuangan sebagai bekal penting dalam mencegah dampak negatif judi *online* karena individu dengan pemahaman finansial tinggi cenderung lebih berhati-hati terhadap risiko kehilangan uang.

Menurut Amonhaemanon, (2024), literasi keuangan tidak hanya melibatkan pengetahuan tentang uang, tetapi juga mencakup sikap dan perilaku dalam mengelola sumber daya ekonomi secara bertanggung jawab. Individu yang memahami risiko finansial memiliki kecenderungan

lebih rendah untuk terlibat dalam perjudian *online* sebagai bentuk manajemen risiko pribadi.

Berdasarkan kedua pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa literasi keuangan merupakan kemampuan individu untuk memahami dan menggunakan informasi keuangan secara efektif dalam pengambilan keputusan ekonomi yang berdampak pada kehidupan finansial. Literasi keuangan tidak hanya mencakup pemahaman konseptual tentang keuangan, tetapi juga kemampuan praktis dalam mengelola sumber daya ekonomi secara bertanggung jawab, mencegah dampak negatif dari aktivitas *online* seperti perjudian dan pembelian impulsif, serta keterampilan dalam manajemen risiko pribadi. Dengan demikian, literasi keuangan yang baik menjadi bekal penting bagi individu untuk terhindar dari risiko kehilangan uang, menghindari perilaku konsumtif yang merugikan, dan mampu membuat keputusan finansial yang tepat untuk kesejahteraan jangka panjang.

b. Indikator

Berdasarkan konsep literasi keuangan dari Yendork et al., (2024) dan Arliani et al., (2025), indikatornya mencakup:

- 1) Pengetahuan Keuangan (*Financial Knowledge*) – pemahaman tentang konsep dasar keuangan seperti bunga, risiko, dan inflasi.
- 2) Sikap Keuangan (*Financial Attitude*) – orientasi terhadap perencanaan, kehati-hatian dalam pengeluaran, dan penolakan terhadap perilaku finansial berisiko.

- 3) Perilaku Keuangan (*Financial Behavior*) – tindakan nyata dalam mengelola keuangan, termasuk kebiasaan menabung, berinvestasi, dan menghindari hutang konsumtif.
- 4) Kesadaran Risiko (*Risk Awareness*) – kemampuan mengenali dan menilai risiko dari aktivitas ekonomi seperti investasi ilegal atau judi *online*.

c. Hubungan dengan intensitas bermain judi

Literasi keuangan berperan penting dalam menurunkan intensitas bermain judi *online*. Individu dengan pemahaman finansial yang baik mampu menilai risiko dan memahami bahwa judi *online* bukanlah sarana investasi melainkan aktivitas dengan potensi kerugian tinggi. Fauzi et al., (2025) menemukan bahwa rendahnya literasi keuangan membuat masyarakat lebih rentan terhadap pengaruh perjudian digital, terutama ketika diiringi tekanan ekonomi dan promosi *online* yang agresif.

Selain itu, tingkat literasi keuangan yang baik membantu seseorang dalam membuat keputusan keuangan yang lebih bijak dan rasional. Individu yang memahami cara mengelola keuangan, menilai risiko, dan merencanakan masa depan cenderung lebih berhati-hati terhadap ajakan untuk berjudi secara *online*. Pemahaman ini mendorong seseorang untuk memprioritaskan penggunaan uang pada kebutuhan produktif, seperti tabungan atau investasi yang memiliki nilai jangka panjang, daripada aktivitas spekulatif yang merugikan ditambah ajakan dari teman sebaya.

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu

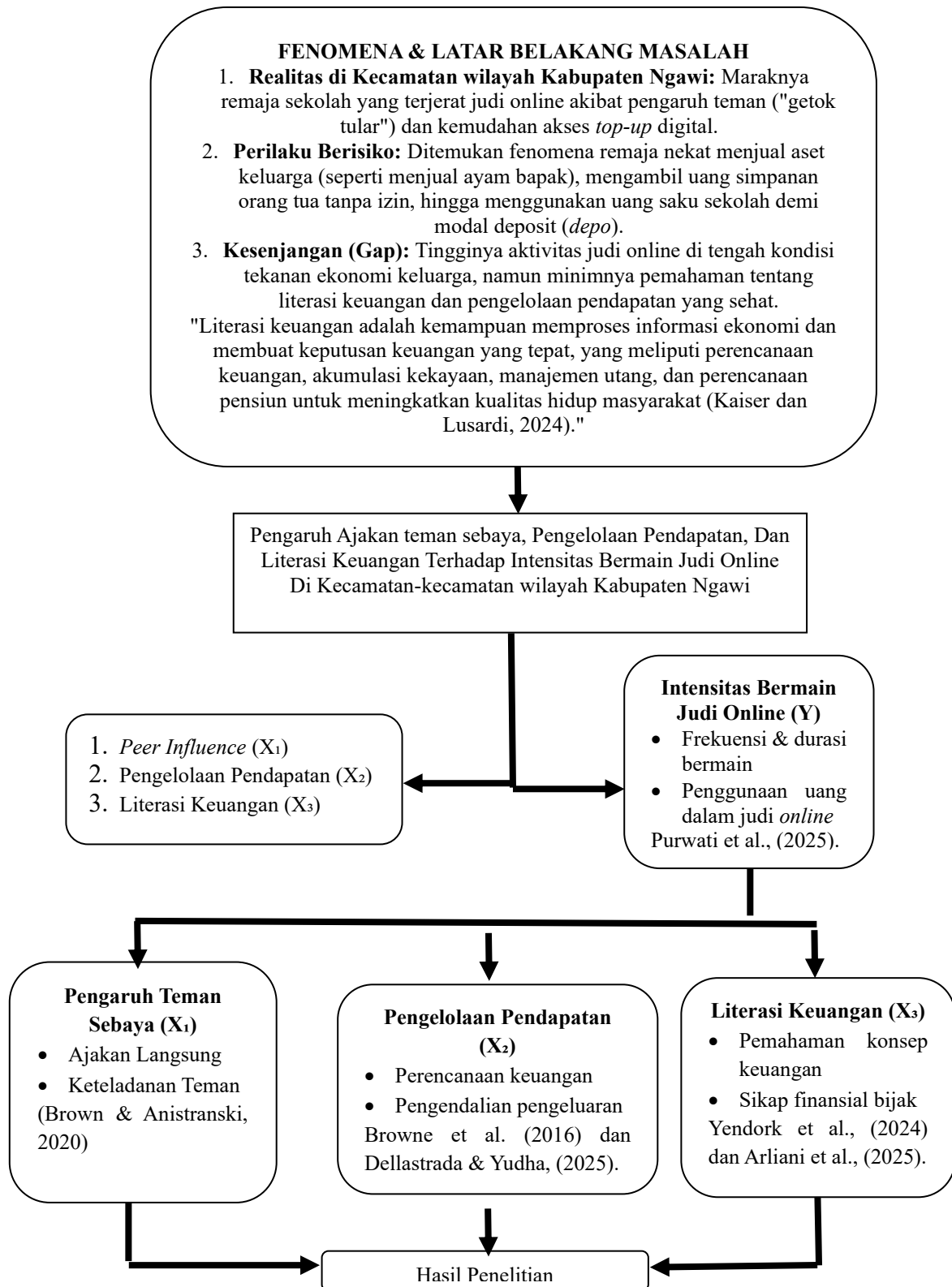
No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil	Kontribusi
1	Peer Influence in Adolescence (Brown & Anistranski, 2020)	Persamaannya terletak pada pembahasan mengenai pengaruh teman sebaya terhadap pengambilan keputusan perilaku remaja, termasuk dalam aktivitas berisiko seperti perjudian online.	Perbedaannya adalah penelitian ini bersifat konseptual dan membahas masa remaja secara umum, sedangkan penelitian kami fokus pada konteks masyarakat di Kabupaten Ngawi	Hasil penelitian menunjukkan bahwa tekanan dan konformitas sosial dari teman sebaya memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku menyimpang.	Penelitian ini memberikan dasar teoritis bagi variabel <i>peer influence</i> (X_1) dalam menjelaskan bagaimana pengaruh lingkungan sosial dapat meningkatkan intensitas bermain judi online.
2	A Meta-Analysis of Longitudinal Peer Influence Effects in Childhood and Adolescence (Giletta et al., 2021)	Sama-sama menyoroti peran pengaruh teman sebaya terhadap perilaku berisiko.	Perbedaannya pada populasi yang dikaji adalah anak dan remaja di negara Barat, sedangkan penelitian ini fokus pada masyarakat lokal.	Meta-analisis menunjukkan bahwa pengaruh teman sebaya memiliki efek kuat dan konsisten terhadap perilaku menyimpang.	Mendukung teori bahwa <i>peer influence</i> memiliki peran signifikan terhadap intensitas bermain judi online.
3	Age Differences in Resistance to Peer Influence Liu et al. (2022)	Persamaannya terletak pada kajian mengenai resistensi individu terhadap tekanan teman sebaya.	Perbedaan pada konteks usia, penelitian ini membahas remaja, sedangkan penelitian kami juga mencakup dewasa muda di daerah Kabupaten Ngawi.	Hasil menunjukkan bahwa individu yang lebih muda lebih rentan terhadap pengaruh teman sebaya dalam pengambilan keputusan.	Memberikan dasar konseptual tentang bagaimana perbedaan tingkat ketahanan terhadap pengaruh teman sebaya memengaruhi intensitas bermain judi online.
4	Effect of Allowance, Peer Environment, and IT Access on Online	Persamaannya terletak pada pembahasan mengenai pengaruh teman sebaya dan	Perbedaannya pada subjek penelitian (mahasiswa) sedangkan penelitian ini fokus pada	Hasil menunjukkan bahwa lingkungan pertemanan dan pengelolaan uang saku	Memberikan landasan empiris untuk variabel <i>peer influence</i> (X_1) dan pengelolaan

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil	Kontribusi
	<i>Gambling Decisions Among University Students</i> (Dellastrada & Yudha, 2025)	pengelolaan keuangan terhadap keputusan berjudi.	masyarakat umum.	memengaruhi keputusan berjudi <i>online</i> .	pendapatan (X ₂) terhadap intensitas bermain judi <i>online</i> .
5	<i>Financial Stress and Gambling Motivation: The Importance of Financial Literacy</i> (Amonhaem anon, 2024)	Sama-sama menyoroti literasi keuangan sebagai faktor yang memengaruhi perilaku judi <i>online</i> .	Perbedaan terletak pada fokus penelitian global, sedangkan penelitian ini bersifat lokal.	Literasi keuangan berperan menurunkan perilaku berjudi.	Memberikan dasar teoretis bahwa literasi keuangan (X ₃) dapat menekan intensitas bermain judi <i>online</i> .
6	<i>Financial Literacy Series: Protect Your Family from Online Gambling</i> (Kartawinata et al., 2025)	Sama-sama mengkaji pentingnya literasi keuangan dalam mencegah perjudian <i>online</i> .	Perbedaannya pada jenis penelitian yang bersifat edukatif, bukan analisis pengaruh.	Literasi keuangan yang baik menurunkan kecenderungan berjudi <i>online</i> .	Memperkuat teori bahwa literasi keuangan (X ₃) merupakan faktor protektif terhadap perjudian <i>online</i> .
7	<i>Online Gambling Addiction: Problems and Solutions for Policymakers and Stakeholders in Indonesia</i> (Fahrudin et al., 2024)	Sama-sama menyoroti faktor penyebab kecanduan judi <i>online</i> .	Perbedaannya pada fokus kebijakan publik.	Menunjukkan bahwa lemahnya manajemen keuangan memperburuk kecanduan judi <i>online</i> .	Mendukung variabel pengelolaan pendapatan (X ₂) sebagai prediktor perilaku berjudi <i>online</i> .
8	<i>Post-COVID Gambling Habits of Adolescents and Young Adults in Aragon, Spain</i> (Barceló-Soler et al., 2025)	Sama-sama meneliti intensitas bermain judi <i>online</i> .	Perbedaannya pada konteks sosial pasca-pandemi.	Intensitas berjudi meningkat pasca-pandemi.	Memberikan dasar empiris bagi variabel intensitas bermain judi <i>online</i> (Y).
9	<i>The Effects of Social</i>	Sama-sama meneliti	Perbedaan pada faktor independen	Isolasi sosial meningkatkan	Memberikan pandangan

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil	Kontribusi
	<i>Isolation and Problematic Social Media Use on Well-being in Young Gamblers</i> (Floridi et al., 2025)	perilaku berjudi <i>online</i> sebagai variabel dependen.	(isolasi sosial dan media digital).	intensitas berjudi <i>online</i> .	tambahan terhadap faktor sosial yang dapat memperkuat pengaruh <i>peer influence</i> .
10	<i>Online Gambling Practices and Their Economic Impacts in Muara Sabak Timur District</i> (Arliani et al., 2025)	Sama-sama membahas dampak ekonomi perjudian online.	Perbedaan pendekatan penelitian (kualitatif vs. kuantitatif).	pada Judi <i>online</i> mengurangi pendapatan keluarga.	Menunjang variabel pengelolaan pendapatan (X_2) dalam konteks lokal.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah struktur konseptual yang menggambarkan bagaimana variabel-variabel dalam penelitian saling berhubungan berdasarkan teori dan temuan sebelumnya. Ia berfungsi sebagai peta logis yang menjembatani antara teori dan hipotesis yang akan diuji secara empiris. Menurut Tamene, (2016), kerangka berpikir membantu peneliti mengorganisasi ide, menjelaskan hubungan sebab-akibat, serta mengarahkan rancangan metodologis agar penelitian memiliki dasar ilmiah yang kuat. Dengan kata lain, kerangka berpikir merupakan jantung konseptual dari penelitian yang memandu alur argumentasi dan analisis data secara sistematis.



Gambar 2.1 Kerangka berpikir

Dari kerangka ini dapat dibuat model konseptual:

Variabel Independen (X1): Pengaruh Ajakan Teman

Variabel Independen (X2): Pengelolaan Pendapatan

Variabel Independen (X3): Literasi Keuangan

Variabel Dependen (Y): Intensitas bermain judi *online*

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan pernyataan sementara yang menjelaskan hubungan antarvariabel yang dirumuskan berdasarkan teori dan kerangka berpikir. Hipotesis memberikan arah dalam pengujian empiris dengan menjawab apakah hubungan yang diasumsikan benar secara statistik. Menurut, hipotesis yang baik harus spesifik, terukur, dan dapat diuji untuk memverifikasi teori yang mendasarinya. Dalam konteks penelitian kuantitatif, hipotesis berfungsi sebagai jembatan antara teori dan hasil penelitian, sekaligus mengarahkan analisis terhadap hubungan kausal antarvariabel yang telah ditetapkan.

1. H1: Terdapat pengaruh signifikan Pengaruh Ajakan Teman sebaya terhadap intensitas bermain judi *online* di kalangan remaja Kabupaten Ngawi.
2. H2: Terdapat pengaruh signifikan pengelolaan pendapatan terhadap intensitas bermain judi *online* di kalangan remaja Kabupaten Ngawi.
3. H3: Terdapat pengaruh signifikan literasi keuangan terhadap intensitas bermain judi *online* di kalangan remaja Kabupaten Ngawi.
4. H4: Terdapat pengaruh signifikan secara simultan antara pengaruh teman sebaya, pengelolaan pendapatan, dan literasi keuangan terhadap intensitas bermain judi *online* di kalangan remaja Kabupaten Ngawi.