BAB V

PENUTUP

5. 1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian yang telah penulis uraikan di atas maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa interaksi sosial pemuda pemain judi *online* di Kota Bekasi mencakup empat (4) proses tindakan sosial.

Pada proses pertama, yaitu tindakan rasional instrumental, MH, AP, AZ, DD, RE, RP, dan SR mengawali bermain judi *online* karena termotivasi atas capaian yang ingin dituju yaitu kemenangan dalam permainan judi *online* yang akan dipakai untuk kebutuhan pribadi. Sedangkan KP tidak termasuk ke dalam tindakan rasional instrumental karena niat awal nya adalah hanya untuk hiburan tidak untuk kebutuhan pribadi. Dengan demikian, yang menerapkan tindakan rasional instrumental hanya MH, AP, AZ, DD, RE, RP, dan SR.

Pada proses tindakan rasional nilai, awalnya pemuda MH, AP, AZ, DD, RE, RP akan bertindak apapun untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai hingga tidak dapat mempermasalahkan apa yang ia lakukan seperti mulai meminjam uang dan terlilit hutang yang bisa menyebabkan konflik dengan teman nya. Namun, berbeda dengan KP dan SR yang tidak sama sekali terlibat dalam konflik apapun karena tidak terlalu kecanduan oleh judi *online*.

Selanjutnya, pada proses tindakan tradisional semua pemuda pemain judi *online* juga sama hal nya mendapatkan informasi terkait judi *online* dari lingkungan terdekat. Dengan demikian, penyebaran akses judi *online* dilakukan dengan adanya interaksi sosial antara pemuda dengan lingkungan sekitar.

Pada tahap terakhir, ketika pemuda pemain judi *online* sudah mulai masuk ke tindakan afektif maka pemuda akan merespons lingkungan sekitar melalui

Interaksi Sosial.., Khalishta Adzra Andien, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

emosional nya. Pemuda MH, AP, AZ, DD, RE, dan RP mengalami situasi pada emosional diri nya karena terlilit hutang yang akhirnya menjadi pribadi yang lebih sering marah, suka menangis, dan takut untuk berinteraksi dengan sekitar. Sedangkan, KP dan SR tidak terlalu signifikan ke dalam tindakan afektif karena tidak separah dan secandu pemuda lain.

Kemudian, pada faktor interaksi sosial pemuda pemain judi *online* ialah terdapat faktor imitasi yaitu sebuah perilaku yang meniru perilaku individu lain. Dalam hal ini, para pemuda meniru penggunaan judi *online* dari lingkungan sekitar dengan rekomendasi lingkungan sekitar. Lebih lanjut terdapat faktor sugesti yaitu suatu pandangan pada harapan kemenangan atas permainan judi *online*, sehingga pemuda kecanduan judi *online* tersebut sampai tidak bisa mengontrol diri. Setelah sugesti, terdapat faktor identifikasi yaitu suatu keinginan yang berasal dari diri sendiri. Dalam identifikasi disini, pemuda menggunakan judi *online* dengan kemauan sendiri diiringi rasa ingin tahu lebih dalam terkait judi *online*. Terakhir, terdapat faktor simpati dimana rasa kepedulian lingkungan sekitar pada pemuda ketika berada dititik rendah sama sekali tidak ada bahkan semua menjauh dan membatasi interaksi sosial.

Pada faktor – faktor penyebaran judi *online* terdapat 2 (dua) bagian yaitu faktor internal yang berisi faktor finansial dengan ditandai melalui pemuda mengalami penurunan kondisi finansial akibat penggunaan judi *online*. Pemuda cenderung terus menerus menghabiskan uang untuk modal bertaruh hingga nekat meminjam dipinjaman *online*, yang kemudian lama-kelamaan semakin bertambah bunganya. Kemudian terdapat faktor persepsi pada permainan judi *online*, pemuda memiliki anggapan bahwa dengan menggunakan judi *online* akan mendapatkan peluang keuntungan yang berkali lipat. Padahal, semua sistematis permainan sudah di*setting* sejak awal. Selanjutnya, ada faktor kesadaran hukum yang menjadi faktor penyebaran judi *online*. Kurangnya rasa sadar akan hukum perjudian pada pemuda, membuat penggunaan judi *online* semakin banyak.

Lebih lanjut, yang kedua terdapat faktor teknologi yang semakin maju. Teknologi yang semakin maju bukan hanya memberikan manfaat yang positif, namun juga *negative* yaitu mudahnya akses judi *online* melalui *gadget* maupun media sosial. Selanjutnya terdapat faktor lingkungan, yaitu melalui lingkungan yang kebanyakan menggunakan judi *online* tentunya pemuda juga lebih cepat tergiur dan tertarik pada judi *online*. Hampir semua pemuda pemain judi *online* di Kota Bekasi terbiasa mengakses jenis judi *online* slot, karena slot tergolong mudah diakses dengan fitur-fitur yang menarik minat.

5.2 Saran

Setelah menganalisis data serta melakukan pengamatan, oleh sebab itu penulis bermaksud memberikan saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pemuda pemain judi *online* di Kota Bekasi, sebagai berikut:

1. Saran Akademis

   Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang ada pada penelitian ini, namun penulis berharap bagi penliti yang ingin meneliti dengan judul yang sejenis yaitu dengan menggunakan konsep atau teori yang berbeda agar dapat dilihat hasilnya dari sudut pandang yang berbeda juga.
2. Saran Praktis

   Berdasarkan hasil penelitian, diharapkan pemuda pemain judi *online* di Kota Bekasi untuk berhenti menggunakan judi *online*, agar kedepannya tidak ada lagi masalah-masalah atau konflik yang timbul dari penggunaan judi *online* yang bisa merubah interaksi sosial satu sama lainnya.