

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Faktor remaja kecanduan judi online di Desa Cigading Pasar Kecamatan Ciwandan Kota Cilegon. Terdapat dua faktor yang mengakibatkan remaja kecanduan judi di antaranya faktor internal dan faktor eksternal yang saling terkait. Faktor internal, meliputi aspek ekonomi, kondisi finansial yang tercukupi mendorong judi online dipandang sebagai hiburan, sedangkan kondisi ekonomi rendah lebih melihatnya sebagai jalan pintas memperoleh penghasilan instan. Faktor persepsi permainan judi ditandai dengan keyakinan kemenangan untuk terus bermain karena pengalaman awal yang dianggap menguntungkan. Sementara itu, kesadaran hukum masih rendah, meskipun sebagian mengetahui adanya larangan, aturan tersebut cenderung diabaikan. Faktor eksternal meliputi perkembangan teknologi dan pengaruh lingkungan sosial. Akses mudah melalui link, promosi di media sosial, serta minimnya pembatasan usia memperkuat keterlibatan dalam judi online. Lingkungan pergaulan sebaya menjadi pemicu utama, diperkuat oleh kecenderungan mengikuti *trend*, rasa ingin tahu, dan lemahnya perhatian masyarakat terhadap fenomena ini, sehingga aktivitas judi online dianggap wajar.
2. Dampak remaja kecanduan judi online di Desa Cigading Pasar Kecamatan Ciwandan Kota Cilegon, tidak hanya berdampak dalam aspek finansial, tetapi berdampak juga pada diri sendiri, hubungan sosial, nilai keagamaan, prestasi belajar maupun pekerjaan, serta kondisi psikologis. Pada aspek material, muncul kerugian berupa penjualan barang berharga, pencurian, hingga penghabisan penghasilan bekerja untuk berjudi. Secara sosial, interaksi dengan keluarga menurun karena lebih banyak waktu dihabiskan dengan teman sebaya, mengurangi interaksi sosial dan memilih menyendiri. Aspek keagamaan juga terganggu, ditandai berkurangnya kualitas ibadah, dan kurangnya partisipasi dalam kegiatan keagamaan digantikan dengan aktivitas berjudi. Pada ranah pendidikan dan pekerjaan, kebiasaan begadang menyebabkan penurunan prestasi, motivasi, dan produktivitas, bahkan menimbulkan kemalasan mencari pekerjaan bagi yang menganggur. Sementara secara psikologis, judi online memberi kesenangan sesaat, tetapi juga memicu stres, kekecewaan, kebingungan, serta emosi yang tidak stabil. Dampak ini turut dirasakan keluarga yang melihat perubahan perilaku menjadi gelisah, murung, dan emosional ketika tidak memiliki uang.

B. Saran

1. Bagi remaja

Remaja harus lebih meningkatkan kesadaran akan resiko jangka pajang dari aktivitas judi online, baik dari sisi finansial, sosial, agama, maupun psikologis. Dengan mencoba mengelola waktu, emosi, dan memberikan waktu luang untuk melakukan kegiatan positif, seperti mengikuti kegiatan sosial yang memberikan manfaat dan pembelajaran jangka panjang untuk kehidupan yang tenang dan mengurangi kebiasaan bermain judi online.

2. Bagi orang tua

Orang tua perlu mengawasi aktivitas anak dalam berinternet dan memantau pergaulannya. Memulai komunikasi yang terbuka dengan anak, mengenai masalahnya dan memberikan pengertian yang terbaik tanpa adanya penghakiman atas perilakunya, serta memberikan contoh perilaku yang baik kepada anak.

3. Bagi masyarakat

Mengadakan kegiatan sosial dan komunitas karang taruna yang melibatkan remaja, membentuk kelompok pengawasan lingkungan untuk mencegah perilaku kriminal dan juga melibatkan tokoh agama dan tokoh masyarakat dalam edukasi bahaya judi online di setiap kegiatan keagamaan atau kegiatan sosial di masyarakat