

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Fenomena judi online di Desa Paku Alam menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital telah membuka akses yang semakin luas bagi remaja untuk terlibat dalam praktik tersebut melalui handphone dan jaringan internet. Meskipun tidak seluruh remaja terlibat, praktik ini muncul pada sebagian individu yang memiliki intensitas penggunaan teknologi lebih tinggi serta dipengaruhi oleh lingkungan pergaulan. Jenis permainan yang dimainkan cenderung terfokus pada game slot digital yang sedang populer, seperti *Mahjong Ways 2* dan *Gates Of Olympus* (“Kakek Zeus”), serta variasi lain seperti *Starlight Princess* dan *Spaceman*. Pemilihan permainan ini dipengaruhi oleh kemudahan mekanisme, tampilan visual yang menarik, serta persepsi adanya peluang keuntungan yang cepat. Dengan demikian, fenomena judi online di Desa Paku Alam tidak berdiri sendiri, melainkan merupakan bagian dari dinamika sosial remaja yang dipengaruhi oleh interaksi teman sebaya, tren digital, dan kemudahan akses teknologi.

Melalui perspektif Pierre Bourdieu, fenomena tersebut dapat dipahami sebagai hasil interaksi antara *habitus*, modal, dan arena. *Habitus* remaja terbentuk dari pengalaman keseharian seperti rasa bosan, kebutuhan hiburan, dorongan ekonomi, serta pengaruh lingkungan sosial, yang kemudian mendorong praktik judi online

secara berulang hingga menjadi kebiasaan. Modal ekonomi, meskipun dalam jumlah kecil, memungkinkan remaja untuk berpartisipasi, sementara modal sosial dari jaringan pertemanan memperkuat akses dan keberlanjutan praktik tersebut. Arena digital, sebagai ruang sosial berbasis teknologi, tidak hanya menyediakan akses, tetapi juga membentuk preferensi dan pola tindakan melalui fitur permainan yang menarik dan sistem reward yang mendorong keterlibatan. Dengan demikian, praktik judi online di kalangan remaja Desa Paku Alam merupakan praktik sosial yang terbentuk secara struktural dan terus direproduksi melalui hubungan dialektis antara *habitus*, modal, dan arena.

B. Rekomendasi

1. Pendalaman aspek dampak psikologis dan keagamaan

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji lebih dalam dampak judi online terhadap kondisi psikologis remaja, seperti kecanduan, kontrol diri, serta kesehatan mental, sekaligus mengaitkannya dengan penurunan kualitas praktik keagamaan. Hal ini penting untuk memperluas analisis tidak hanya pada praktik sosial, tetapi juga pada konsekuensi internal individu.

2. Perluasan subjek dan perbandingan lokasi penelitian

Penelitian berikutnya dapat memperluas subjek tidak hanya pada remaja, tetapi juga melibatkan orang tua, tokoh agama, dan aparat desa, serta melakukan studi komparatif antara desa lain atau wilayah perkotaan. Tujuannya agar diperoleh

gambaran yang lebih komprehensif mengenai perbedaan pola, faktor penyebab, dan dinamika sosial judi online di berbagai konteks.

3. Pengembangan pendekatan intervensi dan pencegahan

Disarankan agar penelitian selanjutnya tidak hanya bersifat deskriptif-analitis, tetapi juga mengarah pada perumusan strategi intervensi, seperti edukasi literasi digital, penguatan nilai keagamaan, serta peran komunitas dalam mencegah penyebaran judi online. Dengan demikian, penelitian dapat memberikan kontribusi praktis dalam upaya penanggulangan fenomena tersebut.