

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dipaparkan pada bab-bab sebelumnya, maka bisa ditarik kesimpulan mengenai penelitian ini yang dikorelasikan dengan rumusan masalah antara lain:

1. Terdapat sebuah fenomena yang terjadi di Desa Dawung, salah satunya yakni aktivitas perjudian *billiard* di kalangan remaja. Aktivitas judi *billiard* di Desa Dawung awalnya hanya dilakukan oleh orang-orang dewasa. Namun, dengan banyaknya para remaja yang sering bermain serta ikut menonton aktivitas perjudian disana, akhirnya para remaja pun tertarik untuk mencoba-coba dengan teman sebayanya. Dalam berjalannya waktu, para remaja kemudian ikut meramaikan perjudian *billiard* bersama orang-orang dewasa.
2. Pada awalnya *billiard* masuk di Desa Dawung hanya untuk dijadikan sarana hiburan untuk mengisi waktu luang yang sengaja dibeli pemiliknya sebagai alat alternatif untuk menarik pengunjung agar usaha warkopnya menjadi ramai. Dengan adanya taruhan tersebut terjadilah pergeseran fungsi yang awalnya permainan *billiard* untuk mengisi waktu luang menjadi perjudian dengan uang sebagai taruhannya.
3. Pada dasarnya, aktivitas perjudian *billiard* tentunya ada sebuah interaksi dan hubungan sosial didalamnya, yang mana hubungan sosial tersebut pada akhirnya akan membentuk sebuah pertukaran sosial. Maka dari itu, penelitian ini akan memfokuskan pada beberapa proposisi dari teori

pertukaran sosial yakni, *Proposisi Sukses*, dalam hal ini merujuk pada harapan atau tujuan yang diyakini oleh remaja tersebut terkait dengan keuntungan atau kemenangan yang akan mereka peroleh jika berhasil memenangkan permainan. Kemenangan dalam judi *billiard*, bagi remaja, bisa berhubungan dengan status sosial, kehormatan di mata teman-teman, atau bahkan hadiah uang yang bisa digunakan untuk kebutuhan sehari-hari. Selanjutnya *Proposisi Stimulus*, tindakan remaja yang melakukan judi *billiard* dipengaruhi oleh rangsangan dari lingkungan sekitar, baik itu teman-teman sebaya maupun kebiasaan yang ada di desa yang mempengaruhi perilaku tersebut. Proposisi berikutnya *Proposisi Nilai*, merujuk pada penilaian individu atau kelompok terhadap nilai atau hasil yang mereka harapkan dari suatu tindakan atau aktivitas tertentu. Dengan kata lain, besar kecilnya nominal taruhan judi *billiard* memiliki peran dalam menentukan tingkat ketertarikan remaja untuk berpartisipasi dalam permainan. Kemudian *Proposisi Persetujuan-Agresi*, digunakan untuk memahami dinamika emosional yang terjadi pada para pelaku judi, terutama terkait dengan bagaimana mereka merespons kemenangan, kekalahan, dan interaksi sosial yang terjadi selama permainan. Emosi yang muncul sebagai reaksi terhadap kemenangan atau kekalahan dalam judi *billiard* contohnya, jika seorang remaja menang dalam permainan dengan taruhan yang besar, ia akan merasa sangat senang, bangga, dan mendapatkan apresiasi dari teman-temannya. Sebaliknya, jika mengalami kekalahan akan memicu reaksi emosional yang kuat, termasuk kecewa atau frustrasi. Yang terakhir *Proposisi Rasionalitas*, motif tindakan para remaja

dalam memilih keputusan untuk berjudi *billiard* didorong oleh pemikiran rasional tentang keuntungan sosial dan materi yang dapat diperoleh. Bagi sebagian besar remaja yang berjudi *billiard* di Desa Dawung bukan hanya soal hiburan semata, tetapi juga sebuah cara untuk memperoleh status sosial atau pengakuan dari teman-teman sebaya. Motif rasional yang bisa dipahami adalah bahwa mereka menganggap permainan *billiard* sebagai kesempatan untuk menunjukkan kemampuan mereka dalam bermain, dengan harapan bisa memperoleh kemenangan yang mengarah pada peningkatan status sosial.

B. Saran

1. Bagi para remaja yang melakukan permainan judi *billiard* yang ada di Desa Dawung, diharapkan dapat menjadikan permainan *billiard* ini menjadi sebuah permainan yang tidak ada unsur perjudian, dikarenakan pada dasarnya permainan *billiard* ini adalah sebuah permainan olahraga yang dapat dikatakan sebagai olahraga yang bergengsi, untuk itu dari pada olahraga *billiard* ini di salah gunakan sebagai media perjudian lebih baik dijadikan sebagai ajang mencari prestasi, seperti dengan mengikuti turnamen-turnamen *billiard* di berbagai kejuaraan.
2. Bagi pemilik usaha *billiard* di Desa Dawung, diharapkan untuk tidak memperbolehkan para remaja melakukan perjudian *billiard* karena dapat kita ketahui bahwa remaja merupakan generasi penerus dari bangsa ini apa bila kegiatan ini masih berlangsung maka remaja akan semakin banyak yang melanggar aturan-aturan yang ada, selain itu perjudian akan berdampak negatif terhadap perilaku remaja tersebut.

3. Bagi peneliti selanjutnya, semoga hasil dari penelitian ini bisa bermanfaat bagi pembaca dan dapat menjadikan referensi bagi penelitian berikutnya yang memiliki fokus yang sama, serta diharapkan peneliti berikutnya dapat menemukan temuan-temuan baru yang relevan sesuai dengan topik perilaku judi *billiard* pada remaja.