**BAB IV**

**PENUTUP**

1. **Simpulan**

Kesimpulan Permainan judi online yang dilakukan oleh para mahasiswa merupakan hasil dari sebuah interaksi sosial yang terjadi diantara mereka. Intensitas kebersamaan antar sesama mahasiswa yang sering bertemu membuat hubungan mereka terjalin dengan baik, hal ini membuat proses interaksi yang terjadi diantar mereka dapat berjalan dengan baik karena satu sama lain saling memberikan respon atau tanggapan terhadap apa yang mereka perbincangkan.

Interaksi sosial ibaratkan sebuah mata uang yang memiliki dua sisi, apabila dalam interaksi tersebut melibatkan berbagai hal yang membawa kepada ketaatan peraturan, norma, serta nilai yang berlaku dalam masyarakat maka interaksi tersebut akan memiliki dampak yang positif. Namun, interaksi juga memiliki sisi lain yang dapat berdampak negatif, seperti yang terjadi pada para mahasiswa yang ikut dalam permainan judi online. Dalam proses interaksi yang terjadi diantara mahasiswa terdapat proses tukar-menukar informasi yang bersifat negatif, karena informasi tersebut berisikan sesuatu yang lebih bersifat terhadap bentuk penyimpangan sosial. Dari proses interaksi tersebutlah awal mula mahasiswa mengenal akan keberadaan permainan judi online. Setelah mahasiswa mengetahui keberadaan permainan judi online

melalui interaksi yang terjadi diantar mereka, kemudian dilanjutkan dengan proses belajar akan aturan main yang berlaku dalam permainan judi online. Proses belajar yang dilakukan oleh para mahasiswa dilakukan dengan rasa sadar, sehingga penyimpangan yang mereka lakukan dengan ikut serta dalam permainan judi online merupakan hasil dari sebuah proses belajar dan bukanlah hasil dari kerusakan otak atau keturunan. Namun dalam proses mereka menentukan keputusan untuk ikut ke dalam permainan judi online, dipengaruhi oleh faktor-faktor yang menjadi pendorong mereka dalam mengambil sebuah keputusan. Faktor-faktor tersebut dapat datang dari hal-hal yang menarik perhatian mereka namun juga dapat muncul dari hal-hal lain yang didasari atas berbagai alasan seperti rasa solidaritas, keuntungan, rasa penasaran, hingga keinginan untuk sebatas mencoba saja.

Selama keikutsertaan mahasiswa dalam permainan judi online, mereka juga merasakan dampak yang mereka terima. Dampak tersebut ada yang bersifat positif bagi diri mereka, meskipun lebih banyak yang bersifat negatif karena pada dasarnya sesuatu atau perbuatan yang menyimpang akan berdampak negatif terhadap pelaku ataupun masyarakat sekitar. Dampak negatif yang dirasakan oleh para mahasiswa antara lain berdampak pada akademik, dan kepribadian mereka meskipun lebih banyak berdampak terhadap keadaan ekonomi para mahasiswa yang diakibatkan dari kekalahan yang mereka alami.

1. **Saran**
2. **Bagi Mahasiswa**

Sebagai seorang mahasiswa yang memiliki pengetahuan serta wawasan luas, sebaiknya dalam mengambil sebuah keputusan lebih dipikirkan secara matang baik dan buruknya terlebih dahulu. Jangan mudah terpengaruh akan kemungkinan-kemungkinan menarik yang mungkin didapatkan karena segala kemungkinan belum ada yang pasti terlebih terhadap sesuatu yang besifat menyimpang serta melanggar nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat.

1. **Bagi Orang Tua**

sebagai orang tua yang memiliki kewajiban untuk mengawasi anak agar dapat tumbuh menjadi manusia yang baik serta bermanfaat bagi Bangsa dan Negara, sebaiknya dalam melakukan pengawasan dan kontrol dapat lebih ditingkatkan lagi. Meskipun terkendala jarak, tetapi semua itu dapat diminimalisir dengan kemajuan teknologi. Komunikasi yang baik antara orang tua dengan anak serta nasihat yang diberikan oleh orang tua akan mempengaruhi kepribadian seorang anak. Kontrol sosial yang ketat namun tidak membuat anak merasa tertekan akan memperkecil kemungkinan seorang anak untuk melakukan sebuah penyimpangan.