

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai proses komunikasi anti sosial anggota komunitas judi online di Taman Sepanjang Sidoarjo, dengan mengambil lima subjek sebagai sampel, maka setidaknya ada dua hal yang dapat disimpulkan, yaitu:

1. Komunikasi anti sosial yang telah dimiliki oleh anggota komunitas judi online yang ada di Taman Sepanjang Sidoarjo bukan timbul dari dalam diri mereka sendiri sejak lahir, akan tetapi mereka memiliki sebuah proses panjang sehingga mereka memiliki karakteristik komunikasi anti sosial. Pada awalnya mereka hanya sebatas teman dekat yang sama – sama gemar untuk bermain game online. Waktupun berjalan sampai salah satu diantara merekapun tidak puas dengan hanya bermain game online yang hanya menghabiskan uang untuk ke warnet, dan membeli pulsa paketan internet yang hanya digunakan untuk bermain game online yang bersifat menghibur, salah satu diantara merekapun mencoba untuk bermain judi online yang mana permainan tersebut tidak jauh dari permainan yang biasa mereka mainkan, dan yang membedakan ialah sebelum mereka bermain, maka merekapun harus diwajibkan untuk deposit minimal 50 sampai 200 ribu rupiah, tergantung Bandar yang mereka pakai. Selang beberapa waktu salah satu diantara merekapun kecanduan untuk bermain perjudian tersebut dan tak lama kemudian dia mengajak teman dekatnya tersebut untuk bermain.

Awalnya mereka amatlah aman seperti biasanya, namun selang beberapa waktu telah beredarnya sebuah kabar berita tentang penangkapan pejudi online maka merekapun sangat berhati – hati dengan kebiasaan mereka untuk bermain judi online tersebut. Sehingga pada suatu hari merekapun tak bisa mengakses dan bermain judi online tersebut, dikarenakan situs yang biasa mereka mainkan telah di blokir. Semangat merekapun tak akan pudar, merekapun selalu berusaha untuk bisa bermain kembali judi online tersebut. Sehingga semangat mereka membuahkan hasil, sehingga mereka menemukan software hotspot shield yang mana software tersebut bisa membuka situs – situs yang telah diblokir oleh nirwala dan KOMINFO. Mereka pun sudah bisa bermain permainan judi online tersebut, akan tetapi masalah tetap menghantui anggota komunitas judi online, yakni aparat yang selalu memantau perjudian online, sehingga mereka memusyawarahkan akan hal ini. Maka pada saat itulah salah satu diantara mereka ada yang berpendapat bahwa anggota komunitas judi online harus berhati – hati dalam memilih teman dan harus menjaga jarak sehingga kedekatan mereka tak sampai mengetahui perjudian online tersebut. Maka dalam hal inilah timbul komunikasi anti sosial pada anggota komunitas judi online terbentuk karena adanya kewaspadaan mereka terhadap aturan pemerintah yang dijalankan oleh aparat Negara, karena keselamatan diri mereka dan anggota mereka tergantung dari diri mereka sendiri.

2. Peranan teknologi yang menyediakan layanan media online merupakan suatu kebutuhan yang sangat dibutuhkan oleh semua masyarakat. Sehingga pada penelitian ini melibatkan peranan media online pada anggota

komunitas judi online yang membuat mereka memiliki karakteristik komunikasi anti sosial pada masyarakat. Proses tersebut timbul karena adanya sebuah teknologi yang berupa; laptop / computer yang telah mempunyai jaringan internet dan hp. Kedua teknologi tersebut mempunyai sebuah media online yang menyediakan berbagai fasilitas yang bisa dimiliki dan digunakan oleh mereka untuk kepentingan, mulai dari laptop untuk mengerjakan tugas kuliah dan tugas – tugas pekerjaan bagi mereka, Dan ketika laptop tersebut mempunyai jaringan internet maka laptop tersebut memiliki layanan media online yang bisa digunakan browsing untuk keperluan hiburan, ilmu pengetahuan, bisnis dan bersosialisasi dengan yang lain tanpa adanya sebuah halangan apapun, selama koneksi internet mereka lancar. Setelah itu hp yang memiliki kecanggihan seperti laptop yang sangat mudah dibawa kemana saja dan kapan saja ketika hp tersebut diperlukan untuk berinteraksi dengan orang lain, seperti dengan menggunakan layanan WA (WhatsApp), BBM (Blacberry Messenger) dan SMS. Maka dengan itu semua mereka sangat mudah untuk memenuhi kebutuhan hidup. Namun tak disangka bahwa media online bisa membuat karakteristik seseorang tersebut berubah, seperti yang dialami oleh anggota komunitas judi online yang pada mulanya mereka menggunakan media online hanya untuk sekedar hiburan bermain game online, dan pada saat itu juga bermula dari media online yang menyediakan game online merekapun mempunyai teman akrab dan akhirnya merekapun mebentuk komunitas judi online game, yang mana permainan tersebut bermula dari salah satu teman mereka yang mencoba – coba dan akhirnya terjadi kecanduan dan kecanduan tersebut menjalar pada teman

dekat mereka. Setelah itu dari media juga mereka mengetahui tentang penangkapan perjudian online yang ada di Pekanbaru, Riau. Dan saat itulah mereka juga mengalami kendala untuk mengakses situs perjudian dan tak lama pula mereka juga bisa menemukan software untuk mengakses situs perjudian tersebut. Dan saat itulah mereka bisa sedikit bernafas lega karena judi game online yang mereka gemari sudah bisa dimainkan kembali. Akan tetapi didalam benak mereka masih ada kendala yang tidak bisa terselesaikan hingga saat ini, mereka terbebani dengan adanya aparat yang selalu memantau perjudian online tersebut, sehingga mereka pun selalu berhati – hati dengan adanya keberadaan mereka. Sehingga mereka pun membuat kesepakatan untuk tidak sembarangan bermain perjudian online dan yang paling terpenting ialah mereka menjaga interaksi mereka dalam bersosialisasi dengan orang lain, sehingga dengan adanya batasan tersebut maka orang lain tidak akan terlalu dekat dan tidak mengetahui perjudian online tersebut.

## **B. Rekomendasi**

Berikut beberapa rekomendasi berdasarkan kesimpulan yang dihasilkan oleh peneliti :

1. Bagi pengembangan ilmu komunikasi. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap berkembangnya ilmu – ilmu sosial, khususnya pada ilmu komunikasi yang berbasis pada pengembangan penelitian kajian peranan media online pada komunikasi anti sosial. Seperti yang telah dijelaskan oleh peneliti bahwa peranan media online pada karakteristik komunikasi anti sosial pada anggota komunitas judi online memiliki

peranan yang sangat penting. Sehingga karakteristik mereka berubah pesat dengan sendirinya.

2. Bagi program studi, khususnya pada program studi ilmu komunikasi, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk tahapan berikutnya. Mengingat ilmu sosial yang sangat penting untuk diketahui. Karena pada awalnya manusia adalah makhluk sosial yang sangat membutuhkan dengan orang lain, dan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi anti sosial tersebut timbul karena adanya sebuah media online yang telah menyediakan berbagai layanan hiburan judi online sehingga mereka berkumpul dan membuat sebuah komunitas judi online, dan dari media online juga mereka mengetahui penangkapan pejudi online tersebut, sehingga pada saat itulah komunikasi anti sosial tersebut tertanam pada diri mereka sendiri. Karena mereka juga memilih aman dan bisa bermain judi online yang mereka gemari. Karena mereka sudah kecanduan dengan judi game online tersebut.