

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan temuan, rumusan masalah penelitian dapat dijawab melalui empat Kesimpulan utama.

- Pertama, remaja mengetahui bahwa perjudian dilarang secara hukum dan dipandang salah secara moral, tetapi pengetahuan tersebut tidak selalu menentukan Keputusan Larangan menjadi kurang kuat ketika taruhan dilakukan bersama teman, dikaitkan dengan hiburan olahraga, atau menghasilkan kemenangan. Kepekaan moral tidak hilang sepenuhnya, tetapi berubah sesuai situasi dan konsekuensi.
- Kedua, remaja memaknai sports betting melalui beberapa cara. Pada awalnya taruhan dimaknai sebagai rasa penasaran, hiburan, kebersamaan, dukungan terhadap tim, dan cara membuat pertandingan lebih seru. Setelah berlangsung berulang, Sebagian informan memaknainya sebagai cara memperoleh uang cepat, kebutuhan, tambahan penghasilan, atau bagian dari gaya hidup. Dengan demikian, makna taruhan bergerak dari rekreasional menuju ekonomis.
- Ketiga, remaja merasionalisasi keterlibatan dengan menekankan pengetahuan olahraga, kepemilikan uang pribadi, kecilnya nominal, penggunaan “uang

dingin”, atau prinsip bahwa taruhan bukan mata pencaharian. Rasionalisasi tersebut membantu mereka membedakan dirinya dari Gambaran penjudi yang dianggap tidak terkendali. Namun, batas tersebut sering dibentuk setelah kerugian terjadi.

- Keempat, platform judi online memperkuat keterlibatan melalui akses cepat, transaksi yang mudah, live betting, dan bonus promosi. Fitur tersebut membuat taruhan menyatu dengan aktivitas menonton dan memungkinkan Keputusan dilakukan berulang dalam waktu singkat. Namun, platform bekerja bersama pengaruh teman, kebutuhan uang, fandom olahraga, pengalaman menang, dan cara informan menghadapi kerugian. Oleh karena itu, keterlibatan tidak dapat dijelaskan oleh teknologi atau karakter individu saja.
- Kelima, tidak satu pun informan berhenti karena pertimbangan hukum, moral, maupun keagamaan. Empat informan membangun bentuk pembatasan berupa pengecilan nominal, penggunaan kategori uang tertentu, atau penghindaran pinjaman daring, dan keempatnya masih membuka kemungkinan bertaruh kembali. Satu informan berhenti sepenuhnya, tetapi penghentian tersebut terjadi ketika sumber dananya habis dan tidak tersedia dana pengganti. Dengan demikian, yang ditemukan penelitian ini bukan penghentian yang didasari kesadaran normatif, melainkan pembatasan yang disusun setelah kerugian dan penghentian yang ditentukan batas material. Keadaan tersebut menunjukkan bahwa bentuk kontrol yang terbangun sendiri belum dapat diperlakukan sebagai

tanda pemulihan, karena kontrol itu bergantung pada ketersediaan uang dan bukan pada perubahan penilaian terhadap perbuatannya.

Dalam kaitannya dengan tujuan penelitian pertama, pengalaman hukum dan moral memengaruhi Keputusan terutama setelah muncul konsekuensi. Rasa bersalah, penyesalan, dan kesadaran ilegalitas mendorong informan mengurangi nominal, mengambil jeda, menghindari pinjaman, atau menggunakan kategori uang tertentu. Namun, pengaruh tersebut tidak selalu menghasilkan penghentian.

Dalam kaitannya dengan tujuan penelitian kedua, mahasiswa merasionalisasi perilakunya dengan mengubah cara mendefinisikan taruhan. Taruhan tidak selalu disebut perjudian, tetapi dipahami sebagai hiburan olahraga, pengujian analisis, dukungan kepada tim, atau cara mencari tambahan uang. Ketika dampak muncul, rasionalisasi berubah menjadi bahasa kontrol, seperti “Cuma hiburan”, “tipis-tipis”, atau memakai “uang dingin”.

5.2 Kontribusi Penelitian

Kontribusi utama penelitian ini bersifat empiris. Penelitian menunjukkan bahwa kontradiksi antara mengetahui larangan dan tetap bertaruh tidak dapat dipahami hanya sebagai kurangnya pengetahuan hukum. Informan telah mengetahui larangan, tetapi Keputusan mereka dibentuk oleh pengalaman yang lebih dekat: penerimaan teman,

keseruan pertandingan, kemudahan platform, kemenangan, kebutuhan uang, dan harapan mengembalikan kerugian.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa normalisasi berlangsung dalam kehidupan sehari-hari. Normalisasi terjadi ketika teman-teman melakukan kegiatan yang sama, ketika taruhan dibicarakan sebagai bagian dari pertandingan, dan ketika penggunaan platform menjadi kebiasaan. Dalam kondisi tersebut, perjudian tidak lagi selalu dialami sebagai tindakan yang terpisah dari kehidupan normal, tetapi sebagai bagian dari menonton olahraga dan bergaul.

Secara konseptual, temuan dapat diringkas sebagai proses normalisasi bertahap melalui pengalaman sosial dan platform judi online. Proses tersebut terdiri dari empat bagian: pengenalan melalui teman, pemaknaan taruhan sebagai hiburan olahraga, peningkatan keterlibatan karena kemudahan platform dan pengalaman menang, serta pembentukan kontrol setelah kerugian. Konsep ini sederhana, tetapi sesuai dengan data dan dapat menjadi dasar penelitian berikutnya.

Kontribusi berikutnya adalah penjelasan bahwa *Moral Desensitization* dalam penelitian ini tidak berarti hilangnya moralitas secara total. Hal yang terjadi lebih tepat disebut penurunan kepekaan moral secara situasional. Informan masih mengetahui bahwa taruhan salah, tetapi penilaian tersebut menjadi lebih lemah ketika mereka menang atau merasa masih terkendali. Kesadaran moral situasional menguat ketika uang habis, utang muncul, atau hubungan sosial rusak.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu dipertimbangkan dalam membaca temuannya. Pertama, jumlah partisipan terbatas pada lima orang, sesuai dengan karakteristik Interpretative Phenomenological Analysis yang mengutamakan kedalaman pemahaman atas pengalaman individu. Temuan penelitian karenanya tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi pada populasi yang lebih luas.

Kedua, seluruh partisipan berjenis kelamin laki-laki dan berada pada rentang usia yang berdekatan. Penelitian ini belum dapat menjelaskan bagaimana pengalaman *sports betting* dialami oleh Perempuan atau oleh kelompok usia yang berbeda, padahal keduanya berpotensi menghadirkan pemaknaan yang tidak sama.

Ketiga, data diperoleh melalui wawancara retrospektif. Partisipan menceritakan pengalaman yang telah berlalu, sehingga cerita tersebut telah melalui proses penyusunan ulang dalam ingatan. Penelitian ini menganalisis pengalaman sebagaimana dimaknai partisipan saat wawancara, bukan sebagaimana peristiwa itu terjadi.

Keempat, penelitian berfokus pada pengalaman pengguna dan tidak menelaah sisi penyelenggara platform, strategi pemasaran, maupun mekanisme teknis yang bekerja di baliknya.

Kelima, seluruh partisipan berasal dari lingkungan pergaulan yang saling beririsan dan berada dalam satu wilayah yang sama, serta dijangkau melalui jaringan

pertemanan peneliti. Kondisi tersebut memungkinkan terbangunnya kepercayaan yang diperlukan untuk membicarakan pengalaman yang berstatus ilegal, tetapi sekaligus membuat norma kelompok yang ditemukan dalam penelitian ini berasal dari satu lingkungan norma saja. Penelitian berikutnya yang melibatkan partisipan dari lingkungan sosial yang berbeda diperlukan untuk menguji apakah pola yang sama juga terbentuk di luar lingkungan tersebut.

5.4 Saran

5.4.1 Saran Akademis

Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan partisipan Perempuan untuk melihat apakah pemaknaan dan rasionalisasi terhadap *sports betting* berbeda menurut gender. Selain itu, penelitian longitudinal akan bermanfaat untuk menelusuri apakah bentuk kontrol yang dibangun partisipan setelah kerugian bertahan dalam jangka panjang atau Kembali melemah.

Kajian berikutnya juga dapat menelaah sisi platform secara langsung, misalnya melalui analisis fitur, strategi promosi, atau pola komunikasi pemasaran, sehingga hubungan antara desain platform dan pengalaman pengguna dapat dijelaskan dari dua arah.

5.4.2 Saran Praktis

Bagi penyusun program pencegahan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan yang menekankan informasi mengenai larangan hukum kemungkinan kurang efektif. Seluruh partisipan telah mengetahui bahwa perjudian dilarang, tetapi pengetahuan tersebut tidak menghentikan keterlibatan. Program pencegahan perlu diarahkan pada konteks yang lebih dekat dengan pengalaman sehari-hari, yaitu pengaruh kelompok pertemanan, pemaknaan taruhan sebagai bagian dari hiburan olahraga, serta cara individu menghadapi kerugian.

Bagi institusi pendidikan tinggi, temuan mengenai penggunaan dana pendidikan untuk bertaruh menunjukkan perlunya perhatian terhadap persoalan finansial mahasiswa, termasuk ketersediaan saluran konseling yang dapat diakses tanpa rasa takut dihakimi.

Bagi individu yang terlibat dalam aktivitas *sports betting*, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa bentuk kontrol yang dibangun sendiri umumnya baru muncul setelah kerugian besar terjadi. Kesadaran terhadap pola tersebut dapat menjadi titik awal untuk mempertimbangkan bantuan dari pihak lain sebelum kerugian meluas.

Bagi penyusun program pencegahan, temuan penelitian ini juga menunjukkan

bahwa titik pencegahan yang paling menentukan berada sebelum taruhan pertama dilakukan. Kelima informan mengenal sports betting dari teman dan tidak satu pun menemukannya melalui pencarian mandiri. Setelah taruhan pertama berlangsung, tidak ada satu pun bentuk pengetahuan yang terbukti mampu menghentikan keterlibatan, termasuk pengetahuan hukum, penilaian moral, maupun penilaian keagamaan yang seluruhnya sudah dimiliki sejak awal. Program pencegahan karena itu perlu diarahkan pada pencegahan percobaan pertama di dalam kelompok pertemanan, bukan pada penyampaian informasi mengenai larangan kepada orang yang sudah terlibat.

Penekanan pada taruhan pertama tersebut memperoleh dukungan tidak langsung dari temuan (Edson, 2023) dalam studi prospektif berskala besar terhadap petaruh olahraga daring. Studi tersebut mendapati bahwa kemenangan besar berhubungan dengan bertambahnya jumlah taruhan, naiknya nominal yang dipertaruhkan, dan membesarnya kerugian pada pekan berikutnya. Perlu dicatat bahwa studi yang sama justru tidak menemukan bahwa waktu terjadinya kemenangan besar memberikan pengaruh khusus, sehingga kemenangan besar pada awal keterlibatan tidak terbukti lebih berbahaya daripada kemenangan besar pada tahap berikutnya. Dengan demikian, alasan untuk menekankan pencegahan pada taruhan pertama dalam penelitian ini bukan terletak pada efek kemenangan awal, melainkan pada temuan bahwa taruhan pertama adalah pintu masuk menuju lingkungan norma yang sesudahnya sulit ditinggalkan.

Bagi pembuat kebijakan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pemblokiran akses saja belum memadai. Dalam pengalaman informan, pemblokiran

dialami sebagai hambatan koneksi yang dapat diatasi melalui penggunaan server luar negeri. (Fisher, 2025) mencatat bahwa kepatuhan terhadap sistem pemblokiran cenderung menurun setelah penerapan awal, bahwa pemblokiran rekening dan pembayaran memberikan manfaat tetapi tidak dapat bekerja sendiri karena metode pembayaran nonkartu berada di luar jangkauannya, dan bahwa pembatasan nominal setoran dapat mendorong perpindahan pengguna menuju layanan yang tidak berizin. Kombinasi beberapa bentuk penindakan sekaligus, termasuk pemutusan jalur pembayaran dan pengalihan pengguna yang terblokir menuju halaman informasi bantuan, dicatat sebagai pendekatan yang lebih menjanjikan dibandingkan pemblokiran tunggal.

Bagi penyelenggara layanan keuangan digital, temuan mengenai kemudahan transaksi menunjukkan perlunya perhatian pada jalur pembayaran yang menghubungkan pengguna dengan platform judi online. Kemudahan menyetor dan menarik dana merupakan salah satu kondisi yang membuat keputusan bertaruh dapat diulang dalam waktu singkat, sebagaimana diuraikan pada subbab 4.3. Penelitian ini tidak menelaah sisi penyelenggara pembayaran secara langsung, sehingga saran ini diajukan sebagai arah perhatian dan bukan sebagai kesimpulan yang ditopang data penelitian.