

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis melalui tiga komponen persepsi yakni kognitif, afektif, konatif dapat disimpulkan bahwa pada aspek kognitif, informan memahami bahwa konten tersebut merupakan bentuk perjudian yang bersifat ilegal dan dapat menimbulkan risiko, baik bagi pengguna maupun lingkungan sosial. Pengetahuan dan pemahaman ini menunjukkan bahwa secara kognitif, informan telah memiliki kesadaran dan kemampuan membedakan konten yang berpotensi merugikan. Pada aspek afektif, respons emosional yang muncul dari para informan umumnya menunjukkan ketidaknyamanan, rasa terganggu, penolakan, dan ketertarikan terhadap kemunculan iklan tersebut. Meskipun terdapat salah satu informan yang sampai mencoba untuk bermain judi online, mayoritas informan memandang iklan judi online sebagai konten yang tidak pantas dan bertentangan dengan norma sosial serta nilai-nilai moral. Hal ini menguatkan bahwa persepsi afektif informan lebih banyak menunjukkan sikap negatif terhadap iklan judi online. Pada aspek konatif, bentuk tindakan atau kecenderungan bertindak yang ditunjukkan informan antara lain adalah mengabaikan iklan, menggulir layar lebih cepat, memblokir akun penyebar, melaporkan kepada pihak platform, hingga ada yang sampai memainkan judi online karena ajakan bermain di iklan-iklan yang ada di platform itu. Tindakan tersebut menunjukkan adanya upaya proteksi diri, penolakan aktif, dan ada yang memutuskan untuk ikut terhasut untuk judi terhadap konten perjudian. Dengan demikian, respon konatif informan memperlihatkan kecenderungan untuk terlibat dalam aktivitas perjudian online dan menolak pesan persuasif yang disampaikan oleh iklan tersebut. Adapun, penelitian ini juga menemukan bahwa persepsi pengguna dibentuk oleh beberapa faktor, seperti pengalaman pribadi, latar belakang pendidikan, nilai dan norma sosial, literasi digital, serta intensitas

penggunaan Facebook. Faktor tersebut saling memperkuat persepsi negatif informan terhadap iklan judi online. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun iklan judi online muncul secara masif di Facebook, tingkat kesadaran dan penolakan pengguna terhadap konten tersebut terbilang tinggi.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai persepsi pengguna Facebook yang pernah melihat tayangan iklan judi online. Dari hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa : Sensasi yang berupa stimulus atau rangsangan yang diberikan tayangan iklan judi online ditinjau dari aspek informasi, lalu dari pembawa tayangan iklan judi online menggunakan visual set/background yang serba hiperbola, membuat kesan berlebihan dalam tayangan iklan judi online tersebut, mampu membuat informan tertarik untuk melihat tayangan iklan judi online tersebut karena memiliki daya tarik yang mampu membuat informan merasa tertarik dan akhirnya mencobanya. Atensi eksternal, perhatian lebih berdasarkan informan faktor mempunyai untuk menonton tayangan iklan judi online disebabkan karena faktor kebaruan yaitu adanya segmen “Mendapatkan Kemenangan”. Lalu dari faktor intensitas stimuli, stimulus yang menonjol dari tayangan iklan judi online, yang berupa siaran live streaming. Berdasarkan faktor internal, disebabkan faktor psikologis, yang mempengaruhi perhatian penonton untuk memenuhi kebutuhan informasi seputar kehidupan ketika sudah mengenal judi online melalui tayangan iklan judi online di Facebook. Lalu dari faktor sosiopsikologis, berupa informasi yang uptodate dan bersifat investigatif lebih menarik perhatian penonton untuk melihat tayangan live streaming iklan judi online di Facebook.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Pengguna Media Sosial (Masyarakat)

Diharapkan pengguna Facebook dapat terus meningkatkan kewaspadaan dan literasi digital dalam menyikapi konten yang beredar di media sosial, khususnya konten yang berpotensi merugikan seperti iklan judi online. Pengguna perlu lebih selektif dalam mengonsumsi dan merespons informasi, serta tidak mudah tergiur dengan iming-iming keuntungan finansial yang ditawarkan.

2. Bagi Pemerintah dan Regulator

Pemerintah diharapkan memperkuat pengawasan dan penindakan terhadap penyebaran iklan judi online di platform digital. Kerja sama antara Kominfo, aparat penegak hukum, dan penyedia platform perlu ditingkatkan dalam penertiban situs dan akun penyebar konten judi online, serta menyediakan kanal pengaduan publik yang responsif dan informatif.

3. Bagi Platform Media Sosial (Facebook)

Pihak Facebook perlu meningkatkan sistem penyaringan konten (content filtering) serta menindak tegas akun-akun yang mempromosikan judi online. Penambahan fitur pelaporan yang lebih mudah diakses dan edukasi keamanan digital bagi pengguna dapat membantu meminimalisir penyebaran konten negatif di platform.

4. Bagi Akademisi dan Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan lebih banyak informan, segmentasi usia yang berbeda, atau platform media sosial lain sebagai bahan perbandingan. Pengembangan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif atau mixed methods juga dapat dilakukan untuk memperkaya data

serta mengukur tingkat pengaruh iklan judi online terhadap perilaku pengguna media sosial.

5. Bagi Lingkungan Keluarga dan Pendidikan

Orang tua, pendidik, dan lembaga pendidikan diharapkan turut memberikan edukasi dan pengawasan terkait penggunaan media sosial di kalangan remaja dan dewasa muda. Pembiasaan sikap kritis, etika bermedia, dan pemahaman risiko digital perlu ditanamkan sejak dini untuk mencegah keterpaparan dan keterlibatan dalam perilaku negatif yang dipicu oleh konten digital, termasuk iklan judi online.