

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan Berdasarkan hasil analisis data serta pembahasan sebagaimana sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa persepsi audiens terhadap fenomena promosi judi online di akun TikTok @mpl.id.official diwujudkan dengan 3 tahapan utama, yaitu sensasi, atensi, dan interpretasi.

1. Pertama, pada tahap sensasi, audiens menerima stimulus awal berupa tampilan visual, audio, dan interaksi dalam konten live streaming yang dikemas secara menarik dan menghibur. Stimulus tersebut hadir dalam bentuk permainan, hadiah, serta komunikasi yang bersifat persuasif. Meskipun demikian, sensasi yang diterima audiens tidak selalu menimbulkan kesan positif, karena sebagian audiens secara langsung mengaitkan stimulus tersebut dengan isu moral dan norma sosial yang berlaku di masyarakat.
2. Kedua, pada tahap atensi, audiens menunjukkan sikap selektif dalam memberikan perhatian terhadap konten yang ditampilkan. Audiens tidak menyerap seluruh pesan secara utuh, melainkan hanya memfokuskan perhatian pada aspek-aspek tertentu yang dianggap relevan dengan latar belakang pendidikan, pengalaman, dan kepedulian sosial masing-masing. Perbedaan latar belakang tersebut menyebabkan variasi fokus perhatian, seperti perhatian terhadap aspek hukum, etika komunikasi, maupun cara penyampaian pesan yang disamarkan dalam bentuk hiburan.
3. Ketiga, pada tahap interpretasi, audiens melakukan proses pemaknaan terhadap fenomena promosi judi online berdasarkan nilai, pengalaman, dan kesadaran sosial yang dimiliki. Mayoritas audiens menafsirkan fenomena tersebut sebagai

bentuk komunikasi yang tidak etis, berpotensi menyesatkan, serta bertentangan dengan norma hukum dan moral. Interpretasi ini menunjukkan bahwa audiens tidak hanya menerima pesan secara apa adanya, tetapi juga melakukan penilaian kritis terhadap maksud dan dampak dari konten yang ditampilkan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa audiens bersifat aktif dan kritis dalam memaknai konten digital. Persepsi yang terbentuk tidak semata-mata dipengaruhi oleh daya tarik visual atau kemasan hiburan, tetapi juga oleh nilai, pengalaman, dan tingkat literasi digital individu. Dengan demikian, fenomena promosi judi online di media sosial dipahami sebagai realitas komunikasi yang kompleks dan membutuhkan kesadaran kritis dari audiens dalam menyikapinya.

5.2 Saran

Sesuai paparan diatas maka terdapat saran dimana saran ini disusun guna memberikan kontribusi praktis dan akademis dalam upaya memahami serta menanggulangi fenomena promosi judi online di media sosial, khususnya pada platform TikTok.

1. Bagi Pemerintah dan Regulator Media

Pemerintah perlu memperkuat sistem pengawasan dan regulasi terhadap konten digital yang berpotensi menyesatkan, termasuk promosi judi online terselubung di platform media sosial. Kolaborasi antara Kominfo, Bareskrim, dan platform seperti TikTok harus lebih intensif agar konten bermuatan ilegal dapat segera terdeteksi dan diblokir.

2. Bagi Platform Media Sosial (TikTok)

TikTok sebagai penyedia layanan harus bertanggung jawab secara etis dengan menegakkan kebijakan *community guideline* yang lebih ketat, serta menindak akun yang terindikasi melakukan promosi perjudian. Sistem deteksi otomatis dan moderasi komentar perlu diperkuat untuk mencegah penyebaran konten ilegal.

3. Bagi Masyarakat dan Pengguna Media Sosial

Pengguna diharapkan meningkatkan literasi digital, terutama dalam membedakan konten informatif dengan konten manipulatif. Sikap kritis dan kesadaran hukum perlu ditumbuhkan agar tidak mudah terpengaruh oleh narasi promosi yang bersifat menyesatkan.

4. Bagi Kalangan Akademisi dan Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi pijakan awal untuk studi lanjutan mengenai persepsi publik terhadap fenomena penyimpangan digital. Peneliti selanjutnya dapat memperluas subjek penelitian ke kalangan non-mahasiswa atau menggunakan pendekatan kuantitatif agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif tentang tingkat persepsi dan pengaruhnya terhadap perilaku pengguna.

5. Bagi Lembaga Pendidikan

Institusi pendidikan diharapkan memasukkan literasi media dan etika digital ke dalam kurikulum pembelajaran, terutama pada mahasiswa sebagai generasi aktif pengguna media sosial. Dengan demikian, mahasiswa mampu berperan

sebagai agen perubahan yang kritis dan bertanggung jawab dalam ekosistem digital.