

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Permainan *game online slot* telah menjadi fenomena yang cukup mengkhawatirkan di kalangan mahasiswa Antropologi Budaya angkatan 2020. Banyak dari mereka yang terlibat dalam permainan ini akhirnya jatuh kedalam lubang kecanduan yang sulit untuk dihindari. Ada beberapa faktor yang menyebabkan mereka kecanduan untuk bermain *game online slot* yaitu: Pertama, rasa penasaran yang tinggi, karena *game online slot* menawarkan sensasi dan tantangan yang membuat banyak orang penasaran untuk mencobanya. Kedua, ada keberuntungan, banyak yang berharap bisa mendapatkan keuntungan besar dari permainan ini, kemudian mereka juga memanfaatkan ini untuk mengisi waktu luang. Ketiga, lingkungan pertemanan yang banyak bermain *game slot online*, hal ini mempengaruhi seseorang untuk bermain *game slot online*.

Permainan *game online slot* ini mengakibatkan kecanduan bagi mahasiswa Antropologi Budaya angkatan 2020, beberapa mahasiswa ketergantungan bermain *game online slot* seperti melipat gandakan uang secara instan, , kurang tidur yang membuat mahasiswa antropologi budaya angkatan 2020 selalu terlambat ke kampus dan telat mengikuti pelajaran yang sedang berlangsung, gangguan aktivitas kurang fokus dalam belajar seperti lupa mengerjakan tugas yang di berikan oleh dosen dan lupa makan

serta melupakan hal-hal yang menurutnya penting tetapi mereka abaikan demi bermain *game online slot*, berbicara kotor dan kasar seperti berbicara hal-hal yang tidak wajar. Semua ini tentu saja sangat mengganggu kehidupan mereka sebagai mahasiswa dan individu

B. Saran

Game online slot adalah sebuah permainan judi yang di mainkan secara *online* banyak yang terkena dampak dari bermain *game online slot* dan membahas tentang faktor yang terkait di dalam *game online slot* yaitu fomo, rasa penasaran begitu tinggi dan lain lain sebagainya. adapun dampak dari bermain *game online slot* ini yaitu kecanduan, kurang tidur dan terganggu aktivitas, tidak fokus dalam belajar, berbicara kotor dan kasar. Penelitian ini baru membahas mengenai fenomena kecanduan *game online slot* di kalangan mahasiswa Antropologi Budaya angkatan 2020. Diharapkan penelitian ini nantinya dilanjutkan oleh peneliti berikutnya karena masih banyak temuan menarik lainnya baik dibidang kriminal maupun bidang lain yang masih terkait dengan persoalan kecanduan *game online slot*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agif Septia Meswari, & Matnur Ritonga. 2023. Yang berjudul “Dampak Dari Judi *Online* Terhadap Masa Depan Pemuda, Desa Air Buluh KEC.Ipuh KAB. Muko-muko Provinsi Bengkulu.”
- Amir, Z, & Risnawati. 2015. Psikologi Pembelajaran Matematika.Aswaja Pressindo. Yogyakarta.
- Al Muchtar, Suwarma. 2015. Dasar Penelitian Kualitatif. Gelar Pustaka Mandiri. Bandung
- BPS Badan Pusat Statistik. Kota Padangpanjang. www.bps.co.id. Diakses pada 30 Juni 2023.
- Brand, Todhunter, & Jervis. 2017. Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. Universita Gajah Mada.
- Chou, Condron, & Belland. 2005. Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. Universita Gajah Mada.
- Haryanto, Sindung. 2012 Spektrum Teori Sosial Dari Klasik Hingga Modern. Ar hRuzz Media : Yogyakarta.
- HR, V., & Fikry, Z 2023. Yang berjudul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online Slot* Dengan Prokrastinasi Akademik Pada Remaja di Kota Padang Panjang.”
- Julianto. 2023. Analisis Sistem Kerja Dan Dampak Negatif Aplikasi Judi *Online Zeus* Dalam Perspektif Sistem Informasi. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, IAIN Pontianak.
- Moleong J Lexy. 2011. Metodologi Penelitian Kualitatif. Rosdakarya.Bandung.
- Novriardy, eryzal 2019. Kecanduan Game Online Pada Remaja : Dampak Dan Pencegahannya. Jurnal. Universitas Negri Padang

Pande Putu Rastika Paramartha, Anak Agung Sagung Laksmi Dewi, & I Putu Gede Seputra. 2021. Dalam tulisan yang berjudul “Sanksi Pidana terhadap Para Pemasang Dan Promosi Iklan Bermuatan Konten Judi *Online*.”

Przybylski et al., 2013. Fear of Missing Out. Universitas Siliwangi.

Prodi Antropologi Budaya. www.isi-padangpanjang.ac.id/prodi-antropologi-budaya/ Diakses pada 11 April 2023

Rahman, Sayopi, Abdul . 2022. Fenomena Game Higgs Domino`Island Pada Kalangan Masyarakat Produksif Di Kota Pekanbaru jurnal. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.

Robert Carson & James Butcher. 2013. Perjudian Dalam Kajian Terdahulu. Universitas Internasional Batam.

Rahmi, 2021. Fenomena Kecanduan Game Online Slot Di Kalangan Remaja Desa Pesisir Kecamatan Kuala Pesisir Kabupaten Nagan Raya.

Resky Supratama, Marisa Elsera, Emmy Solina. 2022. Fenomena Judi *Online Higgs Domino* Dikalangan Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kota Tanjungpinang. Universitas Maritim Raja Ali Haji.

Sejarah ISI Padangpanjang. www.isi-padangpanjang.ac.id/sejarah-isi/ Diakses pada 11 April 2023.

Sweet Bonanza. id.linkedin.com/pulse/sweet-bonanza-putri-agenslot. Diakses pada 14 April 2022.

Singadji, W.N., Hehanussa, D.A., & Supusepa, R. 2022. “Penegakan Hukum Terhadap Judi *Online* Pada Masa Pandemi Covid-19.”

Soleman, T., 2008. Struktur dan Proses Suatu Pengantar Sosiologi Pembangunan. Jakarta: Rajawali.

Strinati, Dominic. 2016. Popular Culture: Pengantar Menuju Teori Budaya Populer. Narasi: Yogyakarta

Sugiyono . 2017. Metode Penelitian Kualitatif. Albeta CV. Bandung
2014. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. *Jurnal*. Alfabeta: Bandung.

Susanti, R. 2021. “Judi *Online* Dan Kontrol Sosial Masyarakat Pedesaan: *Online Gambling and Social Control of Rural Communities.*”

Waluyo.2011. Fenomena Calo Liar. UNISMUH Makassar.

Wahfidz Addiyansyah, Rofi’ah. 2023. Kecanduan Judi *Online* Di Kalangan Remaja Desa Cilembut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor. Komunikasi Penyiaran Islam, Universitas Ibn Khaldun, Bogor,Indonesia

Wibowo, R. P. 2013. Perilaku Mahasiswa FISIP yang Melakukan Judi Bola Online. Universitas Airlangga.

World Health Organization.2018. Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. Universita Gajah Mada.

Young, K. 2009. Understanding Online Game Addiction and Treatment Issue for Adolescents. The American Journal of Family Therapy. 37, 355-372.

Kuswarno, Engkus. 2013. Metode Penelitian Komunikasi Fenomenologi Widya Padjajaran..Bandung.