

## BAB IV

### PENUTUP

#### 4.1 Kesimpulan

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu Untuk mengetahui apa motif penggunaan aplikasi judi *online* Higgs Domino bagi kalangan remaja di Kelurahan Pagambiran Ampalu nan XX Kota Padang dan Untuk mengetahui *because* motif dan *inorder* motif dari penggunaan aplikasi judi *online* Higgs Domino. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa adanya motif dari remaja menggunakan aplikasi judi online Higgs Domino. Motif tersebut ialah:

##### 1. *Because Motive*

- Menghasilkan uang dari bermain Higgs Domino.
- Lingkungan sekitar mendukung permainan Higgs Domino.
- Tontonan media sosial.

##### 2. *In Order To Motive*

- Memenuhi keinginan berupa membeli HP baru dan pakaian baru.
- Membuka usaha sendiri jual beli chip Higgs Domino.
- Sebagai uang cadangan dikemudian hari.

#### 4.2 Saran

Sehubung dengan penelitian yang dilakukan telah selesai dilakukan di Kelurahan Pagambiran Ampalu Nan XX. Penulis ingin memberikan saran ataupun rekomendasi yang bermanfaat terhadap remaja sekolah yang bermain judi online. Berikut ialah saran atau rekomendasi penulis untuk remaja sekolah:

1. Berhenti bermain judi online karena kemenanagan yang didapatkan tidak sebanding dengan uang yang telah dihabiskan.
2. Manfaatkan media sosial dengan sebijaknya, tontonlah video yang sekiranya bisa memberikan *value* atau manfaat dalam kehidupan sehari-hari.
3. Fokus belajar dan terus kembangkan keahlian bisa dengan aktif dalam berorganisasi.
4. Jangan membuang-buang waktu hanya untuk sekedar hiburan. Waktu yang terbangun tidak bisa datang kembali.



