

## **BAB 5 PENUTUP**

### **5.1 KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti lapangan dengan judul “ Penggunaan Whatsapp Sebagai Media Jual Beli Chip Game Higgs Domino dan Perubahan Sosial yang terjadi di Kecamatan Lima Kaum Batusangkar”. Peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Whatsapp menjadi medium utama yang membentuk pola transaksi jual beli chip secara signifikan di Kecamatan Lima Kaum. Penggunaan Whatsapp bukan hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, namun juga menjadi medium yang mengubah struktur, pola interaksi, serta model bisnis para agen chip. Meningkatkan efektivitas promosi dan memperluas jangkauan konsumen. Hal tersebut meningkatkan volume penjualan para agen yang meningkat dari 30 – 40B chip per hari menjadi 60-70 chip per hari.
2. Higgs Domino sebagai medium tidak hanya menjadi permainan digital, tetapi juga membentuk realitas sosial baru yang mempengaruhi perilaku ekonomi, psikologis dan pola interaksi masyarakat. Permainan ini menciptakan lingkungan komunikasi yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi dalam konteks yang berbeda dari kehidupan sehari-hari. Sebagai medium, Higgs Domino membentuk kebiasaan baru seperti pola bermain malam hari, pengeluaran rutin untuk pembelian chip, serta munculnya ketergantungan pada pengalaman bermain. Temuan penelitian

menunjukkan beberapa pemain mengalami tekanan psikologis, stress, hingga penyesalan akibat kerugian finansial yang berulang.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti akan memberikan saran untuk beberapa pihak terkait sebagai berikut.

1. Bagi Masyarakat / Pemain Higgs Domino

Diharapkan untuk lebih mengetahui risiko finansial dan psikologis dari permainan berbasis chip tersebut. Dapat mengatur waktu bermain agar tidak mengganggu aktivitas pekerjaan, keluarga, maupun pola tidur.

2. Bagi Pemerintah atau Pemangku Kebijakan Daerah

Pemerintah atau pemangku kebijakan diharapkan meningkatkan sosialisasi mengenai risiko permainan digital yang melibatkan transaksi uang, terutama yang dekat dengan praktik judi online.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya agar dapat memperluas cakupan penelitian dengan membandingkan beberapa daerah lain untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas dan dapat meneliti lebih dalam dampak psikologis kecanduan permainan tersebut.

