

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran peran *peer group* dalam membentuk perilaku konsumtif remaja. Untuk itu, berdasarkan penelitian dan proses analisis data yang telah dilakukan pada dua *peer group* di SMA Negeri 7 Bandung yang terdiri dari lima belas informan, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat beberapa hal yang mendorong siswa masuk dalam *peer group*. Hal-hal tersebut diantaranya 1) kesamaan ciri fisik, 2) kesamaan karakteristik atau sifat, 3) keinginan meraih eksistensi, 4) memberikan rasa aman, 5) memberikan keuntungan, 6) memberikan rasa nyaman, 7) solidaritas yang tinggi, serta yang terakhir 8) bisa memberikan pengertian.
2. Kedekatan diantara remaja dengan *peer group*nya terjalin disebabkan oleh intensitas pertemuan mereka yang intensif. Intensitas pertemuan remaja bersama teman-temannya terkadang bisa lebih sering dibandingkan dengan orangtua mereka. Rata-rata remaja meluangkan tiga sampai empat hari dalam seminggu untuk bermain bersama *peer group*. Pertemuan-pertemuan tersebut terjadi tidak hanya pada saat jam sekolah, melainkan pada saat sepulang sekolah. Ketika sepulang sekolah biasanya *peer group* melakukan kegiatan-kegiatan yang merupakan kegemaran mereka diantaranya, jalan-jalan, mengobrol atau hanya sekedar nongkrong saja.

3. Kebiasaan remaja bersama *peergroup*nya yang gemar menghabiskan waktu luang bersama-sama ternyata dapat membentuk gaya hidup konsumtif bagi remaja itu sendiri. Terdapat beberapa gambaran mengenai peran *peergroup* dalam membentuk perilaku konsumtif remaja yaitu 1) sarana mencapai kekompakan *peergroup*, 2) syarat untuk diterima dalam *peergroup*, 3) memberikan penilaian bagi penampilan remaja, 4) memberikan pengetahuan baru mengenai suatu produk, dan yang terakhir yaitu 5) sifat dominasi untuk memberikan pengaruh.
4. Terdapat tiga bentuk gaya hidup konsumtif yang ditunjukkan oleh remaja. Bentuk-bentuk gaya hidup konsumtif tersebut yaitu *food*, *fashion* dan *fun*. *Food* berkaitan dengan segala bentuk kuliner dengan kata lain apa yang mereka konsumsi dalam bentuk makanan dan minuman. *Fashion* merupakan hal yang berkaitan dengan penampilan yaitu apa yang mereka kenakan seperti pakaian, aksesoris, sepatu, dan lain-lain. Sementara *fun* adalah apa yang menjadi kesenangan atau hal yang diminati. Hal-hal yang dilakukan remaja bersama *peergroup*nya yaitu menonton film di bioskop, karaoke serta bermain band.
5. Dampak yang ditimbulkan dalam gaya hidup konsumtif dirasakan oleh remaja. Dampak tersebut dibagi menjadi dua yaitu dampak positif dan negatif. Dampak positif yang dirasakan remaja yaitu merasa puas memiliki barang-barang bermerek dan merasa kekinian sebab mengikuti *trend* yang berkembang. Sementara dampak negatif dari gaya hidup konsumtif tersebut adalah terlalu boros dalam membelanjakan uang, masih bergantung kepada orangtua, melakukan hal negatif dalam memenuhi gaya hidup konsumtif, membeli barang-barang tidak sesuai dengan kebutuhan, membuang-buang waktu serta melakukan hal yang menyimpang.

B. REKOMENDASI

Adapun rekomendasi yang dapat penulis sampaikan, sebagai penutup dalam laporan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagi Remaja
 - a. Dengan adanya penelitian ini diharapkan para remaja dapat memanfaatkan waktu luang yang dimiliki untuk melakukan hal-hal yang lebih bermanfaat.
 - b. Diharapkan para remaja lebih efektif dan efisien dalam membelanjakan uang yang dimiliki.
 - c. Diharapkan para remaja agar menimbang-nimbang secara matang ketika akan membeli barang, apakah barang tersebut benar-benar bermanfaat atau hanya tergiur oleh teman dan keinginan sesaat.
 - d. Diharapkan para remaja agar menjadi dirinya sendiri, tidak mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitar yang negatif.
2. Bagi Orangtua
 - a. Dengan adanya penelitian ini diharapkan orangtua dapat memberikan kontrol yang lebih kepada anak-anaknya ketika membelanjakan uang yang mereka miliki.
 - b. Diharapkan orangtua mampu membina sikap dan perilaku agar dapat membentuk kualitas pribadi remaja yang memiliki sikap yang tidak konsumtif.
3. Bagi Pendidik
 - a. Dengan adanya penelitian ini diharapkan para pendidik mampu memberikan pemahaman pada remaja mengenai bahaya gaya hidup konsumtif.

- b. Diharapkan para pendidik mampu memberikan pengarahan mengenai pentingnya hidup hemat.
 - c. Diharapkan para pendidik mampu mengarahkan remaja pada kegiatan-kegiatan yang positif, mengingat status dari mereka adalah sebagai pelajar dimana tugas utamanya adalah belajar semaksimal mungkin.
4. Bagi Penelitian Selanjutnya
- a. Dengan ada penelitian ini diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk lebih mengembangkan aspek-aspek lain dari *peergroup* dan gaya hidup konsumtif.
 - b. Diharapkan peneliti membuat *time schedule* ketika akan melakukan penelitian sehingga dapat terorganisir dengan baik.
 - c. Diharapkan peneliti untuk lebih dekat dengan informan, agar kedalaman data dapat tergali secara maksimal.