

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan analisis data yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa:

1. Literasi keuangan berpengaruh negatif terhadap perilaku konsumtif. Artinya, semakin baik literasi keuangan seseorang, semakin rendah kecenderungan mereka untuk berperilaku konsumtif dalam *game*.
2. Perilaku keuangan tidak terbukti memiliki pengaruh negatif terhadap perilaku konsumtif. Artinya, meskipun seseorang memiliki kebiasaan keuangan yang baik, adanya faktor-faktor lain seperti *gaming disorder* dan ketakutan ketinggalan untuk tren tetap dapat mendorong perilaku konsumtif.
3. *Mental accounting* tidak terbukti memiliki pengaruh negatif terhadap perilaku konsumtif. Artinya, meskipun seseorang menerapkan *mental accounting*, faktor-faktor lain seperti kemudahan transaksi digital dapat mendorong perilaku konsumtif.

5.2 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini belum mengkaji secara mendalam peran edukasi literasi keuangan dan efektivitas kebijakan pemerintah dalam mengurangi perilaku konsumtif pemain *game online*.
2. Penelitian ini hanya dilakukan pada pemain *game Mobile Legends* di Kota Bandung, sehingga hasilnya belum tentu dapat digeneralisasi ke wilayah lain atau pemain *game* dengan genre berbeda.
3. Data yang digunakan dalam penelitian ini bersifat *cross-sectional*, sehingga tidak dapat menggambarkan perubahan perilaku konsumtif dalam jangka Panjang.

4. Penelitian ini menggunakan metode survey berbasis kuesioner yang memungkinkan adanya bias subjektivitas responden dalam menjawab pernyataan.
5. Faktor-faktor lain yang dapat berpengaruh terhadap perilaku konsumtif, seperti pengaruh teman sebaya atau faktor emosional, *Fear of Missing Out* (FOMO), diskon, harga dan gaya hidup tidak dianalisis dalam penelitian ini.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran yang peneliti berikan, yaitu:

1. Bagi institusi pendidikan untuk menyusun modul literasi keuangan berbasis perilaku (*behavioral-based financial education*) yang tidak hanya menekankan pada pengetahuan, tetapi juga pada praktik nyata dan latihan pengambilan keputusan keuangan.
2. Untuk individu/pemain *game*, penting untuk mulai menerapkan strategi *selfbudgeting*, membuat daftar prioritas kebutuhan, serta belajar menunda pembelian melalui metode seperti *delayed gratification*.
3. Dukungan psikososial juga penting, misalnya melalui komunitas diskusi sehat yang membahas keuangan dan kebiasaan konsumsi di kalangan remaja. Hal ini bertujuan untuk mengurangi tekanan sosial yang memicu FoMO dan perilaku impulsif.
4. Bagi peneliti selanjutnya, dapat memperluas cakupan wilayah penelitian agar hasilnya lebih representatif dan dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. Lalu penggunaan metode penelitian kualitatif atau *mixed-method* dapat memperkaya analisis dengan memahami alasan psikologis di balik perilaku konsumtif pemain *game*. Selain itu dapat menambahkan variabel lain seperti pengaruh sosial, diskon, harga, FOMO atau uang saku untuk memahami faktor-faktor yang lebih kompleks dalam perilaku konsumtif pemain *game* dan memasukan variabel moderasi terkait faktor psikologis dan emosional.