

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti menarik kesimpulan bahwa ada hubungan negatif yang sangat signifikan antara kontrol diri dengan perilaku konsumtif pembelian *Skin Mobile Legends* pada *Gamers Mobile Legends*. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima.

6.2 Saran

1. Bagi *Gamers Mobile Legends*

Bermain games memang menjadi suatu hobi bagi beberapa pemainnya untuk mengisi waktu luang. Namun, akan lebih baik jika mengisi waktu luang dengan kegiatan yang lebih bermanfaat. Peneliti memberikan saran pada *Gamers* untuk meminimalisir perilaku konsumtif:

- a. Dapat membiasakan diri untuk mengurangi waktu bermain games;
- b. Pemahaman untuk pentingnya *budgeting* sejak dini juga dapat dilakukan bersama lingkungan sekitar;
- c. Tidak mudah terpengaruh lingkungan sekitar yang mendukung perilaku konsumtif;
- d. Berusaha menumbuhkan kontrol dalam diri agar tidak memunculkan perilaku konsumtif yang berlebihan;
- e. Berusaha menumbuhkan sikap rasional dalam diri agar tidak mudah terpengaruh lingkungan sekitar dengan mengontrol diri untuk hidup hemat apapun keadaan ekonominya.

2. Bagi Penelitian selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat membahas lagi faktor-faktor lain yang membuat *Gamers* melakukan perilaku konsumtif dari hasil penelitian ini. Perilaku konsumtif tentunya memiliki dampak negatif dan positif, diharapkan penelitian selanjutnya dapat membahas

