

BAB V

SIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dan analisis yang telah dilakukan didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Literasi keuangan memiliki peran dalam membentuk perilaku konsumtif mahasiswa. Mahasiswa dengan pemahaman literasi keuangan yang lebih baik cenderung merasa lebih percaya diri dalam mengelola uang mereka. Hal ini membuat mereka lebih leluasa untuk menggunakan uang pada kebutuhan yang sifatnya konsumtif, seperti membeli item dalam game. Pengetahuan ini memungkinkan mahasiswa untuk merasa mampu mengambil keputusan finansial, termasuk pengeluaran untuk hal-hal yang mereka anggap menyenangkan atau bermanfaat meskipun bukan kebutuhan utama.
2. Lingkungan sosial juga memberikan dampak yang kuat terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Teman sebaya, dukungan orang tua, dan tren dalam komunitas *game* sering kali membuat mahasiswa merasa perlu untuk mengikuti perkembangan, seperti memiliki karakter atau item tertentu. Interaksi dalam komunitas tersebut bisa menjadi alasan bagi mahasiswa untuk mengeluarkan uang, baik untuk menjaga hubungan sosial maupun untuk menunjukkan partisipasi mereka dalam komunitas yang sama.

3. Perencanaan keuangan memiliki kontribusi yang baik terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Mahasiswa yang memiliki kebiasaan merencanakan keuangan dengan baik cenderung lebih hati-hati dalam melakukan pengeluaran. Mereka cenderung memprioritaskan kebutuhan utama, seperti biaya pendidikan atau kebutuhan sehari-hari, dibandingkan dengan pengeluaran untuk kesenangan, termasuk pembelian dalam *game*. Kebiasaan ini membuat mahasiswa lebih sulit terpengaruh oleh dorongan lingkungan sosial atau godaan untuk melakukan pembelian impulsif, karena mereka sudah menetapkan alokasi anggaran untuk kebutuhan lain yang lebih penting.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa lingkungan sosial dan literasi keuangan memiliki peran yang lebih besar dalam mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa pengguna Genshin Impact dibandingkan dengan perencanaan keuangan.

5.2. Saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, beberapa saran yang dapat diajukan baik untuk objek penelitian maupun penelitian lebih lanjut, di antaranya:

1. Mahasiswa diharap dapat melakukan perencanaan keuangan dimulai dengan mencatat pendapatan dan pengeluaran secara konsisten, menggunakan alat bantu atau aplikasi pencatatan. Mahasiswa juga diharap untuk berinteraksi dengan lingkungan sosialnya secara sehat, memfokuskan pada aspek sosial daripada konsumsi.

2. Untuk penelitian selanjutnya, peneliti diharap melibatkan variabel-variabel lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini dan menggunakan metode pengumpulan data yang berbeda seperti wawancara. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan hasil data yang lebih akurat karena responden dapat mengerti dengan jelas maksud dari pertanyaan yang diajukan.

5.3. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan sesuai dengan kaidah ilmiah. Namun, tentunya masih memiliki keterbatasan yang perlu diakui. Keterbatasan ini dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya.

1. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini hanya menggunakan kuesioner yang disebar secara *online* sehingga masih memiliki peluang untuk terjadinya bias.
2. Penelitian ini hanya terfokus pada satu *game*, sehingga hasil penelitian tidak bisa digeneralisasikan pada *game* lain.

5.4. Implikasi Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki potensi kontribusi yang signifikan baik dalam ranah teoretis maupun praktis.

1. Secara teoretis temuan ini dapat memperkaya pemahaman mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif, khususnya dalam konteks *game online*, sehingga dapat digunakan untuk menguji dan menyempurnakan model-model perilaku konsumen yang ada.

2. Secara praktis hasil penelitian ini dapat menjadi dasar pengembangan program edukasi literasi keuangan yang lebih efektif bagi mahasiswa. Dengan begitu, perguruan tinggi dapat merancang kebijakan yang mendukung peningkatan literasi keuangan mahasiswa.