

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Menurut *output* pengolahan data menggunakan perangkat lunak SmartPLS terhadap variabel dan indikator pada model penelitian ini menunjukkan :

1. *Peer Conformity* memberikan kontribusi perilaku konsumtif pada pemain Genshin Impact Generasi Z di Indonesia. Semakin kuat dorongan untuk menyesuaikan diri dan meniru preferensi teman dalam komunitas, maka meningkat kuat pula kecenderungan pemain untuk melakukan pembelian berlebih. Temuan ini sejalan dengan konsep *subjective norm* dalam TPB, yang menjelaskan bahwa tekanan dan referensi sosial berperan penting dalam membentuk keputusan konsumsi.
2. *Financial Technology* terbukti memfasilitasi terbentuknya perilaku konsumtif pemain Genshin Impact Generasi Z di Indonesia. Kemudahan, kenyamanan, dan efisiensi transaksi melalui *e-wallet* membuat pemain lebih impulsif dalam melakukan pembelian, selaras dengan konsep *perceived ease of use* dalam TAM. Indikator frekuensi konsumsi yang menjadi nilai loading tertinggi juga menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *e-wallet* telah membentuk kebiasaan konsumsi berulang, sehingga mendorong munculnya perilaku konsumtif.

3. *Financial Literacy* tidak memberikan kontribusi terhadap perilaku konsumtif, sehingga hipotesis ditolak. Meskipun pemain menunjukkan kecakapan tinggi dalam mengelola keuangan, faktor emosional dan sosial saat bermain seperti keterikatan pada karakter melemahkan *perceived behavioral control* mereka, sehingga literasi keuangan tidak mampu menahan dorongan konsumsi berlebih.
4. *Locus of Control* memperlemah dorongan pada perilaku konsumtif, sehingga semakin kuat keyakinan pemain dalam mengendalikan perilaku dan keputusan finansialnya, maka akan memperlemah kecenderungan mereka untuk berperilaku konsumtif. Selaras dengan konsep *perceived behavioral control*, dimana pemain dengan kontrol diri tinggi lebih mampu membatasi pengeluaran terkait *game*.

5.2 Saran

Menelaah kembali hasil penelitian ini, sejumlah saran dan usulan yang dapat membantu pengembangan penelitian selanjutnya, antara lain:

1. Untuk Pemain Genshin Impact Generasi Z di Indonesia, disarankan agar pemain lebih memperhatikan batas pengeluaran pribadi dan meningkatkan kontrol diri dalam melakukan pembelian, terutama saat dipengaruhi faktor emosional atau lingkungan komunitas.
2. Untuk Penelitian Selanjutnya, direkomendasikan untuk menambah variabel moderasi atau mediasi guna memberikan wawasan yang lebih komprehensif terhadap perilaku konsumtif, sehingga dapat menjelaskan faktor lain yang belum terwakilkan oleh konstruk yang digunakan pada model penelitian ini.