

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengolahan data serta pembahasan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kecenderungan kecanduan game online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku konsumtif pada remaja yang bermain *game online Genshin Impact*. Sumbangan efektif kecenderungan kecanduan *game online* sebesar 15,8% terhadap perilaku konsumtif pada remaja yang bermain *game online Genshin Impact*.

#### **B. Saran**

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada berbagai pihak sebagai masukan yang bermanfaat untuk kemajuan penelitian di masa mendatang. Adapun pihak-pihak tersebut adalah:

1. Bagi pemain *game online*

Para pemain dapat mengatur keuangan dan memperhatikan waktu bermain *game online* agar dapat berkonsentrasi dalam melakukan berbagai kegiatan, serta tidak mudah mengantuk dalam beraktivitas.

2. Bagi peneliti yang akan datang

Penelitian selanjutnya diharapkan untuk menjalankan penelitian dengan lebih menyebar pada komunitas-komunitas yang berada pada berbagai *social media*, serta dapat melakukan penelitian pada *game online* yang berbeda agar dapat membandingkan hasil penelitian yang sama pada jenis *game online* yang berbeda.