

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5. 1 Kesimpulan**

1. Terdapat hubungan antara Konformitas dengan Perilaku Konsumtif pada *Players Game Esports* Di Kota Bekasi dan hubungan dari kedua variabel terbukti positif.
2. Rata rata subjek dalam penelitian ini memiliki tingkat konformitas yang tinggi begitu pula dengan perilaku konsumtifnya.

#### **5. 2 Saran**

##### **5. 2. 1 Saran Praktis**

Konformitas terbukti dapat menimbulkan perilaku konsumtif, ini artinya penting bagi para *Players games Esports* melakukan usaha preventif terhadap adanya konformitas yang terlalu tinggi dan perilaku konsumtif yang berlebihan, *players game esports* yang memiliki perilaku konsumtif yang tinggi diharapkan mampu memfilter pengaruh yang dibawa oleh teman bermainnya dengan cara:

1. lebih mementingkan skill bermain mereka daripada membeli atribut dalam *games*
2. diskusi yang dilakukan lebih membicarakan tentang strategi cara bermain yang baik
3. menggunakan uang untuk membeli sesuatu yang dapat menunjang skill bermain para *players games esports* demi jenjang yang lebih profesional

##### **5. 2. 2 Saran Teoritis**

Bagi peneliti yang tertarik untuk meneliti perilaku konsumtif pada *Players Game Esports*, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan seperti hal berikut:

1. Pada penelitian ini blue print masih memiliki beberapa kekurangan. Oleh karena itu diharapkan kepada penelitian selanjutnya untuk

memperhatikan pembuatan alat ukur yang berkaitan dengan penelitian ini.

2. Penelitian ini belum menspesifikasikan perilaku konsumtif sehingga perilaku konsumtif kurang terindikasi, sehingga untuk penelitian selanjutnya pentng untuk menspesifikasikan perilaku tersebut agar mendapatkan ciri perilaku yang nyata dan rinci
3. Fenomena khusus pada penelitian ini menggunakan teknik survei yang belum memadai sehingga dharapkan untuk penelitian selanjutnya melakukan teknik penggalian data yang tepat.
4. Penelitian ini bertujuan menguji hunbungan antara kedua variabel dan telah terbukti ada namun begitu peneliti selanjutnya diharapkan untuk dapat mencari pengaruh antara konformitas dan perilaku konsumtif



