

BAB VI

PENUTUP

Bab ini memiliki bagian penutup yang membahas hasil dan temuan dari penelitian sebelumnya. Bagian penutup ini mencakup dua poin: kesimpulan dan rekomendasi.

6.1 Kesimpulan

Peneliti dapat menarik kesimpulan berdasarkan data yang di kumpulkan selama penelitian, bahwa *game online* secara tidak langsung memberikan hiburan kepada setiap pemainnya. Selain itu, adanya *event-event* menarik yang diberikan pihak *game* bertujuan untuk mendorong setiap pemain *game* untuk membeli barang *virtual*. Perilaku konsumtif mahasiswa sebagai pemain *game* juga disebabkan oleh hal tersebut. Terutama di kos-kosan Dhijori Kelurahan Oesapa, Kota Kupang. Dampak perilaku konsumtif yang ditimbulkan dari permainan *game online free fire* ada dua.

Pembelian item virtual dalam *game free fire* sendiri memiliki efek positif diantaranya, yang pertama keinginan untuk tampak berbeda dari orang lain. Yaitu dengan melakukan pembelian item terus menerus agar terlihat lebih berbeda dari orang lain. Yang kedua untuk menarik perhatian orang lain, yaitu dengan membeli item yang baru, berkualitas tinggi dan langka. Pada akhirnya membuat orang yang melihatnya tertarik.

Salah satu efek negatif dari membeli terlalu banyak virtual item adalah mereka lupa akan kebutuhan yang sebenarnya mereka butuhkan dan cenderung terus membeli *virtual item* disetiap edisinya. Akibatnya, mereka cenderung hidup boros dan tidak

memikirkan kebutuhan pokok yang harus mereka penuhi dan kesulitan mengatur keuangan. Mereka cenderung sulit menyisihkan sedikit uang yang mereka miliki, untuk ditabung.

6.2 SARAN

Penulis memberikan rekomendasi berikut berdasarkan semua penelitian mereka :

1. Diharapkan bahwa pemain *game online*, terutama pemain *game online free fire*. Diharapkan lebih cerdas dan terkontrol saat membeli *item virtual* dalam *game online free fire*.
2. Diharapkan bahwa penelitian ini akan menjadi pedoman untuk program studi ilmu komunikasi dan juga untuk perpustakaan ilmu komunikasi.
3. Diharapkan bahwa penulis akan mengkaji lebih banyak sumber dan referensi terkait dengan subjek ini.