

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa FoMO berpengaruh secara signifikan terhadap *impulsive buying* pada pemain *multiplayer online game* usia dewasa awal. FoMO memiliki hubungan positif dengan *impulsive buying* yang mana semakin tinggi FoMO pada pemain *multiplayer online game* usia dewasa awal, semakin tinggi juga *impulsive buying* yang mereka miliki. Pemain *multiplayer online game* usia dewasa awal juga ditemukan memiliki tingkat FoMO yang sedang serta tingkat *impulsive buying* yang juga sedang. Maka hasil penelitian ini didapatkan bahwa pemain *multiplayer online game* usia dewasa awal memiliki kecenderungan FoMO yang sedang sehingga kecenderungan *impulsive buying* yang muncul juga sedang.

5.2 Saran

Berikut saran yang peneliti berikan berdasarkan hasil penelitian yang telah diberikan:

5.2.1 Saran Metodologis

1. Pada penelitian ini ditemukan FoMO pada pemain *multiplayer online game* usia dewasa awal lebih dominan muncul karena faktor situasional dan adanya perbedaan tingkat FoMO berdasarkan durasi penggunaan media sosial. *Impulsive buying* sendiri juga ditemukan memiliki perbedaan signifikan berdasarkan durasi bermain *game* pemain.

Penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan untuk meneliti faktor lain yang berkaitan seperti adiksi *game*, *self-control* atau yang lainnya untuk diteliti lebih lanjut dengan FoMO dan *impulsive buying*.

2. Penelitian ini menggunakan adaptasi skala FoMO *online* oleh Wegmann et al. (2017) untuk mengukur FoMO pada pemain *multiplayer online game* usia dewasa awal. Penelitian selanjutnya disarankan dapat menjadikan penelitian ini landasan untuk mempertimbangkan penggunaan skala FoMO *online* oleh Wegmann et al. (2017) untuk mengukur FoMO pada pemain *game online*.

5.2.2 Saran Praktis

1. Bagi Pemain *Multiplayer Online Game*

Pemain *multiplayer online game* usia dewasa awal disarankan untuk mengurangi waktu bermain *game* dan penggunaan media sosial untuk mengurangi paparan konten yang dapat menyebabkan FoMO dan *impulsive buying*. Pemain perlu mempertimbangkan kebutuhan, kemampuan finansial, serta konsekuensi sebelum melakukan pembelian agar keputusan yang diambil tidak hanya didorong oleh faktor emosional sesaat. Selain itu, pemain juga disarankan membatasi intensitas belanja untuk mengurangi paparan stimulus berulang yang muncul saat berbelanja, seperti kemudahan pembayaran, promosi, dan lainnya, yang dapat meningkatkan kecenderungan *impulsive buying*.

2. Bagi Keluarga Pemain *Game*

Keluarga pemain *game* diharapkan dapat mengingatkan pemain untuk mengurangi waktu yang dihabiskan dalam bermain *game* dan penggunaan media sosial guna mengurangi paparan konten yang dapat mendorong terjadinya FoMO dan *impulsive buying* pada pemain *game*. Selain itu keluarga diharapkan dapat memantau dan membatasi intensitas belanja pemain *game* guna mengurangi paparan stimulus yang muncul saat berbelanja, seperti kemudahan pembayaran, promosi, dan lainnya, yang dapat meningkatkan kecenderungan pemain *game* untuk melakukan *impulsive buying*.

