

## BAB V

### PENUTUP

Pembahasan yang sudah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, data serta hasil penelitian yang diperoleh mengenai hubungan terpaan iklan Mobile Legends dan intensitas mikrotransaksi dengan tingkat kecanduan *game online* pada *gamers* remaja. Pada bab ini, berisi saran, implikasi beserta kesimpulan yang bermanfaat bagi penelitian selanjutnya dan pihak yang memiliki kepentingan sehingga dapat menjadi sebuah acuan ke depannya.

#### 5.1 Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini adanya hubungan yang signifikan antara Terpaan Iklan Mobile Legends dan Intensitas Mikrotransaksi dengan Tingkat Kecanduan *Game Online* pada *Gamers* Remaja. Artinya semakin tinggi seseorang terkena terpaan iklan Mobile Legends dan melakukan mikrotransaksi dalam *game*, maka semakin tinggi juga kemungkinan meningkatnya kecanduan *game online* pada *gamers* remaja. Hasil uji menunjukkan jika nilai signifikan untuk hipotesis pertama ( $X_1$  dan  $Y$ ) sebesar 0,190, dan hipotesis kedua ( $X_2$  dan  $Y$ ) sebesar 0,209. sehingga dapat dinyatakan bahwa kedua hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat hubungan antara terpaan iklan Mobile Legends dan intensitas mikrotransaksi dengan tingkat kecanduan *game online* pada *gamers* remaja dapat **diterima**.

## **5.2 Implikasi**

Penelitian berjudul “Hubungan Terpaan Iklan Mobile Legends dan Intensitas Mikrotransaksi dengan Tingkat Kecanduan *Game Online* pada Gamers Remaja” yang sudah dilakukan oleh peneliti memiliki implikasi baik dari segi teoritis, praktis maupun sosial.

### **5.2.1 Teoretis**

Dari segi teoretis, penelitian ini mampu memberikan penjelasan maupun pengetahuan mengenai dampak yang dihasilkan dari terpaan iklan dan aktivitas mikrotransaksi terhadap tingkat kecanduan *game online* terutama pada segmentasi *gamers* remaja. Hal ini pula sudah ditelaah melalui penelitian-penelitian terdahulu. Melalui penelitian ini juga dapat dipahami jika terpaan iklan Mobile Legends yang berisi berbagai konten menarik mampu meningkatkan keinginan *gamers* remaja untuk melakukan aktivitas mikrotransaksi. Salah satu dampak yang peneliti tekankan dari aktivitas mikrotransaksi yang tidak terkontrol ialah peningkatan terhadap kecanduan *game online*.

### **5.2.2 Praktis**

Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi perhatian bagi banyak komunitas *game online*, kelompok bermain, yang mengikuti perkembangan pada industri *game online* khususnya Mobile Legends agar dapat menciptakan lingkungan yang positif dalam bermain *game online*, mampu mengontrol aktivitas mikrotransaksi dalam artian tidak berlebihan.

### **5.2.3 Sosial**

Berdasarkan perspektif sosial, penelitian ini mampu menambah wawasan masyarakat yang lebih mendalam terkait hal yang dapat meningkatkan kecanduan *game online* terkhusus pada kalangan *gamers* remaja. Peneliti mendorong agar setiap individu dapat meningkatkan *awareness* dalam menggunakan *game online* Mobile Legends.

### **5.3 Saran**

Terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan, diantaranya perlunya kontrol diri pada *gamers* remaja agar dapat menggunakan *game online* secara bijak. Selain itu, dibutuhkan evaluasi hukum yang mengatur industri game online agar dapat meminimalisir dampak negatif yang memungkinkan dapat terjadi.