

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan kesimpulan yang didapatkan adalah sebagai berikut:

1. Variabel jenis perangkat mempunyai pengaruh yang kuat terhadap jumlah *microtransaction* yang ada pada *gamers* di DKI Jakarta. Mayoritas pengguna yang aktif membelanjakan *microtransaction* merupakan *gamers* yang aktif dalam *game online* yang membutuhkan statistic karakter yang kuat untuk melanjutkan permainan hingga progresnya selesai. Dengan adanya tipe pemain seperti ini yang dimanfaatkan oleh para pengembang dalam mengembangkan sistem *microtransaction* yang memberikan kepuasan bagi para pemainnya.
2. Variabel *gacha* relatif berpengaruh dikarenakan adanya tingkat kepuasan yang harus didapatkan oleh para pemain dan pemain diharapkan tidak langsung merasa puas ketika mereka mengeluarkan sedikit uang. Dan dengan inilah sistem *gacha* pada *game online* dimanfaatkan sebagai faktor yang membuat tingginya minat pemain terhadap *microtransaction* atau bisa disebut juga para pemain mengalami sifat kompulsif secara tidak sengaja.

V.2 Saran

1. Aspek Teoritis
 - a. Penelitian selanjutnya diharapkan menelusuri variabel-variabel baru yang lebih relevan pada masa yang akan datang sehingga dapat menjadi relevansi yang berbeda dibanding tahun penelitian ini dibuat
 - b. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memunculkan faktor faktor lainnya yang berbeda dari saat ini
 - c. Penggunaan teknik analisis berkelanjutan dengan perangkat lunak *Micmac* diharapkan dapat digunakan kembali pada penelitian berikutnya untuk mencari variabel kunci atau variabel tersembunyi

lainnya yang bisa menjadi bahan evaluasi kepada kebijakan untuk penanganan masalah yang ada

2. Aspek Praktis

Dalam penelitian ini jenis perangkat dan sistem *gacha* dalam *game online* mempunyai pengaruh terhadap sifat kompulsif akibat adanya *microtransaction*. Dalam hal jenis perangkat, pemilihan perangkat yang digunakan untuk bermain mempengaruhi seberapa besar pemain akan mengeluarkan uangnya untuk membeli *microtransaction*, semakin mudah perangkat yang dipakai untuk bertransaksi, semakin sering pemain mengeluarkan uangnya untuk *microtransaction* yang pada akhirnya menimbulkan sifat kompulsif di dalam nya.

Kemudian dalam sistem *gacha* yang semakin marak di dalam *game online* membuat pengaruh yang kuat terhadap nilai emosional seseorang untuk membeli *microtransaction* yang tersedia. Hal ini menyebabkan sistem yang kurang sehat jika didiamkan seperti ini terus tanpa adanya batasan dari diri sendiri.