

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari *advergame* di dalam *game online call of duty mobile* terhadap keputusan pembelian. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian  $H_a$  dapat diterima. Nilai koefisien korelasi adalah 0,463. Dengan demikian, variabel X yaitu pengaruh terpaan *advergame* menunjukkan hubungan yang cukup kuat variabel Y yaitu keputusan pembelian. Hasil perhitungan koefisien determinasi, dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh terpaan *advergame* (variabel X) di dalam *game online call of duty mobile* terhadap keputusan pembelian (variabel Y) sebesar sebesar 21,5% dan sisanya 78,5% ditentukan oleh faktor-faktor lain yang belum diteliti.

Terdapat terpaan *advergame* (variabel X) di dalam *game online call of duty mobile* berpengaruh terhadap keputusan pembelian (variabel Y) dan memiliki arah yang positif. Variabel X (Terpaan *advergame*) memberikan pengaruh yang berupa frekuensi, durasi dan intensitas. Keberhasilan tersebut menghasilkan respons terhadap keputusan pembelian pada para pemain *game online call of duty mobile*.

#### 5.2 Saran

##### 5.2.1 Saran Praktis

Berdasarkan hasil penelitian, langkah lebih baik perusahaan yang bergerak dalam bidang *advergame* perlu untuk membuat iklan yang yang lebih menarik lagi, seperti menggunakan gaya ilustrasi lain yang lebih unik dengan tidak hanya terbatas pada gaya *cinematic*, perusahaan bisa menggunakan gaya komik sebagai alternatif sehingga pemain dapat lebih tertarik dengan iklan yang ditampilkan. Sehingga dapat meningkatkan daya jual dari produk yang disampaikan melalui game.

##### 5.2.2 Saran Teoritis

Peneliti berharap penelitian ini akan memberikan informasi tambahan kepada para peneliti lain yang ingin melanjutkan penelitian terkait terpaan *advergame*. Peneliti berharap bahwa penelitian selanjutnya menggali lebih dalam mengenai konsep *pure-advergames* yang dirintis mulai tahun 2018. Peneliti selanjutnya

diharapkan dapat menggunakan variabel ataupun metode penelitian yang berbeda agar faktor-faktor lain tentang keputusan pembelian *game call of duty mobile* dapat diketahui.