

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan atau korelasi antara variabel relasi parasosial dengan *repurchase intention* pada pemain *Genshin Impact* dewasa awal yang melakukan *top up*. Sementara, tidak terdapat hubungan antara korelasi kontrol diri dengan *repurchase intention* pada pemain *Genshin Impact* dewasa awal yang melakukan *top up*.

B. Saran

1. Bagi Pemain *Genshin Impact*

Relasi parasosial berpengaruh terhadap *repurchase intention*, pentingnya untuk menjaga hubungan relasi parasosial yang dimiliki dengan karakternya agar tidak menjadi suatu hal yang negatif. Adanya banyak akses yang bisa dilakukan untuk melakukan *top up* bukan berarti bisa dilakukan secara berlebihan. Perlu adanya batasan untuk melakukan pengeluaran untuk *Genshin Impact*.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya untuk mempertimbangkan faktor-faktor lainnya yang dapat mejadi variabel untuk menggali topik ini lebih mendalam serta meneliti pada subjek komunitas *game gacha/pull* berbeda. Terakhir, dapat dilakukan penelitian lebih mendalam secara kualitatif terhadap komunitas *gamer Genshin Impact* untuk memahami alasan mereka melakukan *top up* serta alasan mereka memiliki relasi parasosial dengan karakter *Genshin Impact*.

3. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan terhadap masyarakat untuk membantu mengawasi perilaku pemain *Genshin Impact* agar tidak melakukan pembelian secara berlebihan dan terjerumus ke dalam hal-hal negatif yang dapat merugikan diri sendiri serta orang lainnya.