

BAB V

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pengaruh daya tarik *gacha* dan dampak kecanduan *gacha* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa program studi bahasa dan kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) *Gacha* dapat mendorong perilaku konsumtif pemainnya dengan taktik pemasarannya yang seringkali memanfaatkan keinginan impulsif pemainnya dengan membuat batasan waktu untuk mendapatkan *item* atau karakter tertentu dan penggunaan mata uang dalam *game* dan sifat impulsif pemainnya yang memenuhi kebutuhan otak mereka untuk memicu pelepasan dopamin dengan menarik *gacha*.
- 2) Daya tarik *gacha* dan dampak kecanduan *gacha* berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa program studi bahasa dan budaya Jepang Universitas Darma Persada secara simultan. Hasil analisis korelasi ganda kedua variabel tersebut adalah 0,533. Nilai korelasi ganda yang semakin mendekati 1 berarti hubungan yang terjadi semakin kuat. Selain itu hasil signifikansi uji F kedua variabel tersebut sebesar 0,000 dan F hitung sebesar 9,346. Hipotesis adanya pengaruh dari kedua variabel dapat diterima jika signifikansi uji F bernilai lebih kecil dari ukuran standar 0,05 dan f hitung lebih besar dari F tabel yang bernilai 3,23. Oleh karena itu, kedua hasil analisis yang dilakukan menunjukkan bahwa terjadi hubungan yang sedang antara daya tarik *gacha* dan dampak kecanduan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa program studi bahasa dan budaya Jepang Universitas Darma Persada.
- 3) Daya tarik *gacha* berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa program studi bahasa dan kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada. Koefisien regresi variabel daya tarik *gacha* bernilai positif dan hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,015 yang lebih kecil dari ukuran

standar 0,05 dan nilai t hitung 2,524 yang lebih besar dari nilai t tabel 2,012 sehingga hipotesis terdapatnya pengaruh dari daya tarik *gacha* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa program studi bahasa dan kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada diterima.

- 4) Dampak kecanduan *gacha* tidak berpengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa program studi bahasa dan kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada. Meskipun koefisien regresi variabel dampak kecanduan *gacha* bernilai positif, hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,559 yang lebih besar dari ukuran standar 0,05 dan nilai t hitung 0,589 yang lebih kecil dari nilai t tabel 2,012 sehingga hipotesis terdapatnya pengaruh dari dampak kecanduan *gacha* terhadap perilaku konsumtif mahasiswa program studi bahasa dan kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada tidak diterima.

