

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. KESIMPULAN**

Setelah melakukan pembahasan hasil, maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi niat berkelanjutan bermain (*continuance intention*) *game* Tears of Themis adalah *enjoyment* dan *achievement*. Kemudian, hasil pengujian moderasi mengungkapkan bahwa umur pemain tidak memiliki hubungan antara *enjoyment*, *fantasy*, *escapism*, *social interaction*, *social presence*, *achievement*, dan *self-presentation* terhadap *continuance intention* bermain *game* Tears of Themis. Namun jika diteliti berdasarkan sub-kelompok umur, ditemukan bahwa kelompok umur 16 – 19 tahun dipengaruhi oleh *enjoyment* dan *self-presentation* serta kelompok umur 20 – 24 tahun dipengaruhi oleh *enjoyment* terhadap *continuance intention* bermain *game* Tears of Themis.

#### **5.2. SARAN**

Saran yang bisa diberikan adalah penulis berharap metode penelitian di skripsi ini juga dapat dipakai pada *game* bergenre sama atau *game – game* berbeda genre lainnya.