

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berikut merupakan kesimpulan yang dapat diambil oleh penulis berdasarkan hasil penelitian pada bab sebelumnya, yaitu mengenai pengaruh fitur *modding* terhadap loyalitas konsumen produk *game* Dark Souls™ dengan mediasi *perceived value* pada Komunitas PC Gamers Indonesia:

1. Variabel fitur *modding* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap variabel loyalitas konsumen. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik sebuah fitur *modding* pada suatu *game*, terutama Dark Souls™ sesuai penelitian, maka semakin meningkat juga tingkat loyalitas konsumen para pemain *game* tersebut.
2. Variabel fitur *modding* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *perceived value*. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik sebuah fitur *modding* pada *game* Dark Souls™, maka semakin meningkat juga tingkat *perceived value* yang dirasakan oleh konsumen atau pemain.
3. Variabel *perceived value* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap variabel loyalitas konsumen. Semakin tinggi / baik sebuah *perceived value* yang dirasakan oleh pemain Dark Souls™, tingkat loyalitas mereka terhadap Dark Souls™ juga akan meningkat dan pemain juga akan resisten terhadap *game* lain.
4. Variabel fitur *modding* terhadap loyalitas konsumen melalui mediasi variabel *perceived value* memberikan pengaruh positif dan signifikan pada penelitian ini. Dengan dorongan dari adanya fitur *modding* di Dark Souls™, pemain merasakan

peningkatan *perceived value* terhadap Dark Souls™, yang pada akhirnya juga melalui mediasi variabel di atas, menjadi pendorong meningkatnya loyalitas konsumen.

4.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya dalam penelitian ini, ada beberapa saran yang dapat dilakukan untuk meningkatkan loyalitas konsumen dari *game* Dark Souls™ maupun *game* lain secara umum yang akan rilis pada masa yang akan datang:

1. Memperhatikan item indikator MOD1.1 “Banyaknya aspek elemen Dark Souls™ yang dapat dirubah menggunakan *mod*”. Banyak dari responden merasa bahwa variasi atau kemampuan *modding* dalam merubah berbagai elemen di dalam *game* sangatlah penting. Khusus pada kasus penelitian ini, Dark Souls™, fitur *modding* yang ada tidak terlalu memiliki cakupan yang menyeluruh terhadap modifikasi yang bisa dilakukan. Dapat disimpulkan bahwa untuk *game* lain di masa mendatang maupun versi baru Dark Souls™ agar diupayakan memfasilitasi fitur *modding* yang cukup ekstensif dalam merubah banyak elemen pada *game*.
2. Memperhatikan item indikator MOD2.1 “Proaktif dalam mencari informasi *modding* untuk Dark Souls™”. Berdasarkan jawaban responden, dapat ditarik benang merah bahwa aksesibilitas yang sangat baik terutama informasi mengenai *mod* hingga bagaimana sebuah *mod* dapat dipasang sangatlah penting. Pihak pengembang *game* disarankan untuk membuat sebuah *platform* atau situs

web khusus yang menyediakan berbagai macam konten baru melalui *modding* secara terpadu dan juga secara aktif mengiklankan bahwa *modding* pada *game* yang mereka rancang sangatlah mungkin dilakukan, bahkan untuk awam sekalipun.

3. Memperhatikan item indikator MOD3.1 “Hadirnya *mod* baru menjadi alasan kembali memainkan Dark Souls™ secara berkala”. Melihat berbagai macam respon dari responden, sebenarnya terkait ini masih cukup ambigu untuk dapat dijadikan sebuah saran. Karena jawaban responden terkesan memiliki arah bahwa khusus aspek ini akan sangat menjadi *niche* tersendiri dan umumnya hanya akan menarik bagi orang yang benar-benar terikat secara emosional pada Dark Souls™ dan bukan sebaliknya.
4. Memperhatikan item indikator PV2.1 “Manfaat dari *modding* dianggap lebih besar daripada usaha pemasangannya”. Berdasarkan jawaban responden, masih cukup banyak orang yang merasa bahwa besar usaha atau *effort* yang dikeluarkan untuk melakukan *modding* pada Dark Souls™ tidak terlalu menjamin memiliki manfaat atau output akhir yang sesuai harapan. Sebagian juga beralasan terkait aksesibilitas *modding* pada Dark Souls™ yang masih kurang praktis karena tidak adanya dukungan resmi dari pengembang Dark Souls. Oleh karena itu, sangatlah penting untuk memperbaiki aksesibilitas *modding* yang pada akhirnya akan memudahkan pemain dalam menggunakan *mod*.

5. Memperhatikan kedua item indikator PV3.1 dan PV3.2 “Dark Souls™ dianggap sebagai produk yang lebih utuh dengan adanya *modding*” dan “Citra Dark Souls™ sebagai game berkualitas meningkat dengan dukungan komunitas *modding*”. Kedua item ini digabung menjadi satu *point* yang sama dikarenakan oleh jawaban responden pada penelitian ini sendiri. Dari kedua indikator dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa *game* yang dari awal sudah memiliki kualitas atau ciri khas tersendiri tidak memiliki keterkaitan yang terlalu besar atas kualitas maupun citra/popularitasnya terhadap *modding*. Namun akan menjadi hal yang menarik apabila keduanya dapat diakomodasi dengan baik oleh sebuah *game* pada masa yang akan mendatang.
6. Memperhatikan item indikator LOY2.1 dan LOY2.2 “*Game Souls-like* lain tidak akan mudah dilirik karena pengalaman *modding* Dark Souls™ yang tak tergantikan.” dan “Dark Souls™ yang sudah dimodifikasi lebih sering dipilih untuk dimainkan kembali daripada game baru. Jawaban responden memiliki garis besar bahwa bahwa Dark Souls™ merupakan *game* dengan fitur *modding* yang cukup tidak konsisten terutama mengenai variasi dan aksesibilitas *modding* itu sendiri. Hal ini mengisyaratkan bahwa ada atau tidaknya *modding* menjadi kurang relevan terhadap loyalitas mereka dalam memainkan Dark Souls™ dan lebih memilih untuk selalu terbuka dalam mencoba *game* lain.
7. Untuk penulis dan peneliti lain, diperlukan penelitian lanjutan mengenai topik atau tema sejenis. Topik ini masih sangat jarang dibahas terutama dalam lingkup nasional dan belum ada satupun dari penelitian yang ada benar-benar spesifik meneliti menggunakan variabel “*modding*” itu sendiri. Umumnya lebih kepada

turunan indikator-indikator seperti interaktivitas dan personalisasi pada aplikasi *e-commerce*, pembuatan *fanwork* atau konten kreatif dari penggemar. Sehingga diharapkan untuk penelitian ini dapat membantu penelitian selanjutnya di masa yang akan datang pada objek penelitian yang berbeda dan lebih baik.