

BAB V

PENUTUP

Bab ini menyajikan kesimpulan hasil penelitian dan saran untuk peneliti berikutnya terkait pengaruh tingkat keterlibatan pemain (X1) dan tingkat keterlibatan komunitas *online* (X2) terhadap loyalitas pemain *game gacha* (Y). Kesimpulan dan saran yang berikut didasarkan pada hasil survei dan uji hipotesis yang melibatkan 398 responden sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan temuan dari penelitian yang dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan pemain memiliki pengaruh yang signifikan terhadap loyalitas pemain *game gacha*. Temuan tersebut dibuktikan dari perolehan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Tingkat keterlibatan pemain juga memberikan kontribusi pengaruh sebesar 43,5% terhadap loyalitas pemain *game gacha*. Selain itu, ditemukan bahwa setiap kenaikan satu satuan tingkat keterlibatan pemain, maka loyalitas pemain *game gacha* meningkat sebesar 0,498. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tingkat keterlibatan pemain secara signifikan dan positif mempengaruhi loyalitas pemain *game gacha*, sehingga H1 diterima. Temuan ini sejalan dengan *Social Exchange Theory*, di mana dijelaskan bahwa pemain akan terus terlibat dan loyal terhadap *game* ketika

keuntungan yang ditawarkan oleh *game* tersebut melebihi pertimbangan, risiko, dan manfaat yang ditawarkan oleh kompetitornya.

2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan komunitas *online* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap loyalitas pemain *game gacha*. Temuan tersebut dibuktikan dari perolehan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Tingkat keterlibatan komunitas *online* juga memberikan kontribusi pengaruh sebesar 17,5% terhadap loyalitas pemain *game gacha*. Selain itu, ditemukan bahwa setiap kenaikan satu satuan tingkat keterlibatan komunitas *online*, maka loyalitas pemain *game gacha* meningkat sebesar 0,255. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tingkat keterlibatan komunitas *online* secara signifikan dan positif mempengaruhi loyalitas pemain *game gacha*, sehingga H2 diterima. Temuan ini sejalan dengan *Social Identity Theory*, di mana dijelaskan bahwa kategorisasi dan identifikasi sosial terhadap komunitas *online* Honkai: Star Rail membentuk identitas sosial individu sebagai bagian dari pemain Honkai: Star Rail, yang turut membangun keterikatan dan loyalitasnya terhadap *game gacha* tersebut melalui keterlibatan yang berkelanjutan di komunitas *online*.

5.2. Saran

Berdasarkan temuan dari penelitian yang dilakukan, berikut merupakan saran atau rekomendasi bagi perusahaan, pemain, dan peneliti selanjutnya:

5.2.1. Bagi Perusahaan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan pemain dan tingkat keterlibatan komunitas *online* berpengaruh signifikan terhadap

loyalitas pemain *game gacha*. Perusahaan disarankan untuk merancang *event in-game* yang lebih variatif dan memberikan *in-game rewards* secara berkala untuk menjaga minat pemain agar tidak bosan dengan pola permainan *turn-based* yang cenderung repetitif. Hal ini bertujuan untuk mempertahankan tingkat keterlibatan pemain dan loyalitas pemain Honkai: Star Rail yang tinggi. Selain itu, perusahaan dapat merancang ekosistem komunitas *online* yang lebih aktif, interaktif, dan sehat guna meningkatkan tingkat keterlibatan komunitas *online* yang moderat, serta mempertahankan loyalitas pemain Honkai: Star Rail.

Selain itu, perusahaan disarankan untuk terus mengimplementasikan strategi komunikasi yang transparan, terbuka, dan responsif terhadap berbagai kritik terkait mekanisme *gacha* yang kontroversial untuk meningkatkan kepercayaan dan loyalitas pemain *game gacha* secara sehat. Hal ini dilakukan dengan menyampaikan persentase peluang dan sistem *pity* secara eksplisit kepada pemain. Perusahaan juga dapat mengadopsi sistem *responsible gaming* dengan merancang fitur batas pengeluaran dan peringatan durasi bermain guna memastikan agar pemain tidak terlibat dalam perilaku bermain yang bermasalah dalam jangka panjang.

Terakhir, perusahaan dapat mempertimbangkan strategi pemasaran lain untuk meningkatkan loyalitas pemain, seperti berkolaborasi dengan *influencer* sebagai jembatan antara perusahaan dan pemain Honkai: Star Rail. Hal ini bertujuan untuk membangun kepercayaan pemain melalui

testimoni dan validasi pihak ketiga yang dianggap lebih autentik dan kredibel oleh pemain.

5.2.2. Bagi Pemain

Berdasarkan temuan penelitian ini, pemain disarankan untuk mendukung terbentuknya ekosistem *game* yang sehat bersama dengan perusahaan. Pemain diharapkan dapat menerapkan *mindful gaming* dengan mengelola perilaku bermain secara bijak untuk mencegah perilaku bermain yang bermasalah, seperti kecanduan, *Fear of Missing Out* (FoMO), dan pengeluaran eksekif yang berdampak negatif pada kesejahteraan hidupnya. Hal ini dikarenakan perilaku bermain yang sehat tidak hanya memberikan keuntungan bagi diri pemain, tetapi juga kepada perusahaan melalui pembentukan hubungan yang suportif. Selain itu, pemain diharapkan dapat membangun hubungan sosial yang positif dengan sesama pemain lainnya dengan saling menghargai, menghindari perilaku *toxic*, dan menciptakan lingkungan sosial yang positif di komunitas *online* Honkai: Star Rail untuk mendukung pengalaman bermain yang bebas dari tekanan dan unsur negatif.

5.2.3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan temuan penelitian ini, peneliti selanjutnya disarankan dapat melakukan studi pada kelompok usia yang berbeda, seperti anak-anak untuk mengetahui variasi pengaruh tingkat keterlibatan pemain dan komunitas *online* Honkai: Star Rail pada karakteristik demografis yang berbeda. Peneliti berikutnya juga diharapkan dapat menggunakan variabel

lainnya dalam penelitian terkait loyalitas pemain *game gacha*, misalnya kepuasan bermain, kepercayaan, aktivitas pemasaran media sosial, kolaborasi dengan *influencer* dan sebagainya. Penelitian berikutnya juga dapat menggunakan metode penelitian kualitatif untuk memperdalam wawasan terkait faktor pendorong loyalitas pemain dibalik risiko kerugian yang diberikan oleh *game gacha*. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat meneliti loyalitas pemain pada *game gacha* yang berbeda, seperti Genshin Impact, Wuthering Waves, Reverse: 1999, dan lainnya.