

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berangkat dari hasil dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa *Honkai: Star Rail* telah sukses dalam memasuki pasar game Jepang. Hal tersebut terjadi salah satunya adalah sebagai akibat dari *Honkai: Star Rail* yang jatuh pada spesifikasi *JRPG*, seperti desain karakter yang terpengaruh oleh gaya *anime*, penekanan yang kuat pada narasi, dan terdapat sistem combat *turn-based*, dengan *JRPG* merupakan genre game paling populer dan banyak diminati oleh pemain lokal. Dengan demikian, *Honkai: Star Rail* telah memenuhi ekspektasi dan preferensi pasar yang dituju, sehingga mengantarkan pada penerimaan yang baik. Kesuksesan *Honkai: Star Rail* di pasar game Jepang selanjutnya tidak terlepas dari strategi pemasaran yang diterapkan. Untuk melakukan penetrasi, digunakan strategi pemasaran global, yang kemudian diadaptasi melalui *marketing mix 7Ps*. Pada elemen *product*, dilakukan adaptasi dengan melakukan lokalisasi pada bahasa yang digunakan. Alih bahasa tersebut melibatkan peralihan logo, nama game, dan transliterasi karakter-karakter yang terlibat. Lebih lanjut, untuk menciptakan rasa familiaritas dan keterlibatan emosional pemain, terdapat beberapa referensi sejarah dan mitologi Jepang pada karakter (Rappa dan Acheron) dan item di dalam game.

Adaptasi dalam elemen *price* melibatkan kepatuhan *Honkai: Star Rail* dalam regulasi pemerintah Jepang untuk game yang memiliki aspek *gacha*. Adaptasi lainnya dalam elemen ini adalah untuk melakukan isi ulang melalui situs resmi, pemain Jepang difasilitasi dengan konversi mata uang yang secara otomatis

berubah menjadi *yen*. Melalui adaptasi *promotion*, *Honkai: Star Rail* telah melakukan kolaborasi dengan beberapa perusahaan berbasis di Jepang, seperti *Lawson* dan Stasiun Kereta Api Seibu. Selain itu, untuk mencapai target audiens yang lebih luas, *Honkai: Star Rail* hadir melalui media sosial di berbagai macam kanal, khusus untuk penutur bahasa Jepang, seperti pada *X*, *YouTube*, dan *TikTok*. Dalam adaptasi *process*, *Honkai: Star Rail* berfokus pada pelanggan dengan menghadirkan aspek-aspek yang dekat dengan kehidupan sehari-hari bagi pemain Jepang, seperti penggunaan *honorific* dalam percakapan, video promosi karakter yang memberikan impresi pertama, dan pemeliharaan komunitas yang terfasilitasi. Kemudian, pada adaptasi *physical evidence*, *Honkai: Star Rail* berupaya untuk menghadirkan pengalaman daring untuk dapat dirasakan secara nyata oleh pemain, melalui kolaborasi dan pengadaan *pop up event* di ruang-ruang publik di Jepang.

4.2 Saran

Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan kajian melalui pendekatan campuran dengan melibatkan data kuantitatif seperti survei pengguna, untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap persepsi, preferensi, dan perilaku konsumen terhadap strategi pemasaran yang digunakan. Selain itu, studi komparatif lintas negara juga dapat dilakukan untuk mengevaluasi bagaimana strategi serupa dijalankan dalam konteks budaya, regulasi, dan dinamika pasar yang berbeda.