

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan rangkuman dari hasil penelitian dan menyampaikan saran pengembangan untuk pengembang dan akademis berdasarkan hasil yang telah diperoleh.

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap model penelitian, dapat disimpulkan bahwa dimensi-dimensi dalam Perceived Value (PERVAL) memengaruhi niat beli (*purchase intention*) pada fitur Premium Albion Online melalui pola pengaruh langsung yang spesifik. Secara dominan, *Social Value*, *Quality Value*, dan *Economic Value* bertindak sebagai pendorong utama yang secara positif dan signifikan menentukan keinginan pemain untuk melakukan transaksi. Temuan ini menunjukkan bahwa komunitas pemain *Albion Online* di Indonesia memandang keputusan membeli fitur Premium sebagai langkah strategis untuk memenuhi standar fungsional kualitas, meningkatkan eksistensi maupun citra sosial di dalam komunitas, sekaligus menjadi aset ekonomi yang memberikan efisiensi progres permainan yang sebanding dengan biaya yang dikeluarkan.

Sebaliknya, dimensi *Enjoyment Value* memberikan pola pengaruh yang berbeda dan berlawanan, di mana variabel ini ditemukan berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap *purchase intention*. Pola ini mengindikasikan bahwa kepuasan emosional atau kesenangan yang didapatkan dari elemen permainan tidak menjadi faktor yang mendorong atau menurunkan minat transaksi pemain secara nyata. Sifatnya yang tidak signifikan dan berarah negatif ini mengisyaratkan bahwa motivasi pemain Indonesia dalam membeli fitur Premium Albion Online murni didorong oleh nilai-nilai pragmatis, fungsional, dan sosial, bukan karena mencari kesenangan emosional semata yang mungkin sudah terpenuhi secara gratis melalui *base game* itu sendiri.

Oleh karena itu, penelitian ini menyimpulkan bahwa mekanisme pendorong niat beli (*purchase intention*) dalam ekosistem Albion Online sangat bergantung pada kemampuan fitur Premium tersebut dalam memberikan manfaat yang terlihat secara eksternal (*Social Value*) serta dirasakan secara pragmatis (*Quality*

dan *Economic Value*). Tanpa adanya ketergantungan pada aspek retensi penggunaan, keputusan monetisasi pemain dapat langsung dipicu secara efektif apabila pengembang berfokus penuh pada penguatan nilai fungsional, stabilitas kualitas fitur, dan keunggulan kompetitif yang dapat meningkatkan status sosial pemain di dalam ekosistem game.

5.2. Saran

Merujuk pada temuan penelitian ini, beberapa saran berikut diajukan sebagai bahan pertimbangan untuk studi atau pengembangan di masa mendatang:

1. Hasil analisis mengindikasikan bahwa *Enjoyment* berpengaruh secara negatif namun tidak signifikan terhadap minat beli *premium subscription* pemain Albion Online. Hal ini memberikan petunjuk bahwa pengguna yang merasa sangat menikmati game secara kasual justru merasa tidak punya niatan atau urgensi untuk membayar *premium subscription*. Pada penelitian lain ditemukan fakta unik bahwa *Enjoyment* berpengaruh positif terhadap niat pembelian[36], hal tersebut jelas bertolak belakang dengan hasil penelitian yang telah dilakukan. Oleh karena itu perlu untuk dilakukan sebuah penelitian dengan metode kualitatif untuk mendapatkan hasil yang lebih eksploratif. Hal ini diharapkan dapat memperkaya literatur perilaku konsumen digital dengan mengidentifikasi batasan-batasan baru pada teori PERVAL.
2. Terbatasnya jumlah responden juga menjadi salah satu tantangan dalam penelitian ini. Penelitian selanjutnya diharapkan untuk menggunakan berbagai media dengan cakupan yang lebih luas dalam mencari responden.