

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diberikan dari penelitian ini adalah iklan Genshin Impact *patch* 5.4 menggunakan strategi komunikasi persuasi melalui *storytelling* bersama dengan simbolisasi emosional dalam memperkenalkan karakter baru bernama Yumemizuki Mizuki, guna mendorong promosi mikrotransaksi melalui media sosial X (dikenal sebagai Twitter). Karakter Yumemizuki Mizuki dan lokasi Mikawa Festival menampilkan aspek budaya Jepang yang menarik minat masyarakat Indonesia terhadap budaya pop Jepang, terutama di kalangan anak muda Indonesia. Teori *Elaboration Likelihood Model* mengungkap bahwa pemain memproses pesan iklan secara mendalam melalui jalur sentral, dibuktikan dengan adanya diskusi antar pemain mengenai nilai karakter.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa iklan Genshin Impact *patch* 5.4 “*Moonlight Amidst Dreams*” tidak hanya untuk mempromosikan produk, tetapi membentuk makna budaya melalui representasi karakter dan narasi emosional. Karakter Yumemizuki Mizuki digambarkan secara personal oleh pemain Indonesia yang akrab dengan budaya Jepang, sehingga menumbuhkan ikatan simbolis yang mendorong keterlibatan mikrotransaksi. Oleh karena itu, interaksi antara nilai-nilai budaya, identitas pemain, dan teknik persuasif yang dikembangkan oleh iklan mengarah pada konsumsi dalam *game*.

5.2 Saran

Saran merupakan manifestasi dari penulis atas sesuatu yang belum ditempuh dan layak untuk dilaksanakan pada penelitian lanjutan. Saran dicantumkan karena peneliti melihat adanya kemungkinan untuk mengatasi masalah atau kelemahan yang ada.

5.2.1 Saran Akademis

Saran untuk penelitian selanjutnya, peneliti lain dapat memilih waktu terbatas yang lebih baik. Disayangkan penelitian iklan ini menggunakan bahasa asing lain (Jepang) yang dapat menambah pengerjaan untuk menerjemah kembali. Pemilihan teori pada penelitian kali ini dapat diubah jika ingin menganalisis bagaimana pemain menginginkan suatu karakter, seperti teori kapitalisme kultural milik Pierre Bourdieu.

5.2.2 Saran Praktis

Bagi industri game, Genshin Impact, sebaiknya menyelesaikan masalah dengan perusahaan lain mengenai perekaman untuk mengisi suara dalam game. Masalah ini belum kunjung selesai sehingga banyak pemain sudah mulai tidak tertarik dalam memainkan konten-konten terbaru.

