

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan berdasarkan pemaparan dan hasil pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan adalah adanya tiga karakteristik utama yang dapat membuat *merchandise* Genshin Impact menjadi lebih menarik, yaitu:

1. Adanya komponen yang berhubungan dengan karakter tersebut pada desain. Misalnya adanya barang yang identik dengan karakter.
2. Merchandise interaktif.
3. Ukuran yang proporsional ketika digunakan.

Karakteristik (1) merupakan karakteristik paling penting yang dapat membuat merchandise lebih menarik. Karakteristik nomor (1) mengandung aspek *visceral* dan *reflective* dimana *visceral* dapat dilihat dari desain yang memiliki komponen dari karakter dan adanya aspek *reflective* karena orang yang familier dengan komponen tersebut akan teringat dengan karakter maupun cerita yang ada dibalik komponen. Karakteristik nomor (2) mengandung aspek *behavioral* yang dapat dilihat dari pemakaian *merchandise* tersebut dan kesenangan/kepuasan yang orang dapatkan ketika menggunakan atau berinteraksi dengan *merchandise*. Karakteristik nomor (3) mengandung aspek *visceral* yang dapat dilihat dari sosok *merchandise*, yaitu ukurannya.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan, terdapat saran yang dapat dilakukan untuk mengembangkan penelitian ini, yaitu:

1. Menggunakan kombinasi warna yang berbeda untuk prototipe sehingga penilaian tentang warna bisa berbeda-beda dan aspek *visceral* bisa lebih dianalisis lagi.
2. Menggunakan desain yang lebih bervariasi untuk prototipe (gambar karakter tidak terdapat di semua prototipe) sehingga nilai desain yang mengingatkan

terhadap karakter bisa berbeda-beda dan aspek *reflective* bisa lebih dianalisis lagi.

3. Lebih banyaknya subjek penelitian dalam pengumpulan data untuk evaluasi prototipe akan membuat hasil evaluasi menjadi lebih kuat.

