

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk meneliti pengaruh teknologi, keterlibatan aktor, dan integrasi sumber daya terhadap nilai dalam konteks. Kami melakukan pendekatan dengan menggunakan perspektif yang sedang berkembang, yaitu Logika Dominan Layanan (LDL). Penelitian ini menerapkan perspektif LDL dengan menggunakan metode kuantitatif dalam konteks *game online* PUBG Mobile, di Indonesia.

Pengumpulan data dilakukan secara *purposive* dan *snowball sampling* sebanyak 388 responden secara online pada bulan Mei dan Juni 2019, yang diolah dengan Regresi Linier. Hasil menunjukkan bahwa kepuasan seorang aktor pemain sangat dipengaruhi oleh keterlibatan yang terbentuk diantara para aktor pemain saat bermain. Di sisi lain, proses dan praktik yang mudah digunakan dari teknologi, dan kecocokan sumber daya yang digunakan akan meningkatkan kepuasan para aktor pemain. Oleh sebab itu, ketika pihak pemasar dan perusahaan berbasis game online ingin memberikan proposisi nilai kepada aktor lain, platform keterlibatan harus dipastikan mudah digunakan dan membuat para aktor pemain terlibat ketika ingin dan saat bermain. Penyediaan sumber daya yang cocok terhadap konteks yang diterapkan oleh para aktor pemain juga harus diperhatikan, karena dapat meningkatkan nilai dalam konteks tertentu bagi para aktor pemain.

Ada sejumlah kebaruan (novelty) dalam riset ini, yaitu: (i) merancang instrumen penelitian baru, (ii) membuat model penelitian baru, (iii) menganalisis dari perspektif baru, yaitu LDL dalam konteks baru yaitu teknologi PUBG Mobile. Penelitian ini berhasil membuktikan perspektif LDL, yang semakin memperkuat keberadaan perspektif ini dalam ilmu pemasaran modern.

ABSTRACT

The research aims to examine the effect of technology, actor engagement, and resource integration on value-in-context. We are using the developing perspective, Service Dominant Logic (SDL). This research applied the SDL perspective using quantitative methods in the context of online games which called PUBG Mobile, in Indonesia.

Data collection was carried out by purposive and snowball sampling 388 respondents online in May and June 2019, which were processed by Linear Regression. The results show that the satisfaction of a player actor is strongly influenced by the involvement that is formed between the actors of the players while playing. On the other hand, the processes and practices that are easy to use from technology, and the match of the resources used will increase the satisfaction of the actors. Therefore, when marketers and online game-based companies wanted to provide value propositions to other actors, the engagement platform must be ensured to be easy to use and get the actors involved when they want and when playing. Provision of resources appropriate to the context applied by the actors of the player must also be considered, because it can increase the value in certain contexts for the actors of the player.

There are some novelty in this research, namely: (i) designing new research instruments, (ii) creating new research models, (iii) analyzing from a new perspective, namely SDL in a new context, PUBG Mobile technology. This research succeeded in proving the SDL perspective, which further strengthens the existence of this perspective in modern marketing science.