

# Analisis Kasus Dampak Feedback Effect dalam Memperbaiki Brand Equity Permainan Video Cyberpunk 2077 Melalui Brand Extension = Case Analysis of the Impact of Feedback Effect in Improving the Brand Equity of Cyberpunk 2077 Video Game Through Brand Extension

Yazid Alif Hanan, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920526435&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

Brand extension merupakan strategi pengembangan brand yang memanfaatkan brand equity dari brand utama untuk meluncurkan produk baru. Hal tersebut penting bagi kelangsungan perusahaan video game dalam industri hiburan yang sangat bergantung pada kesuksesan dari produk mereka di pasar seiring pertumbuhan biaya produksi video game. Selain itu, brand extension juga dapat digunakan untuk merevitalisasi brand yang masih bernilai bagi perusahaan melalui fenomena feedback effect. Akan tetapi, hal tersebut jarang diterapkan sehingga kasus revitalisasi franchise Cyberpunk 2077 melalui brand extension Cyberpunk: Edgerunners digunakan untuk menyoroti peran alternatif dari brand extension. Analisis pada data sekunder digunakan untuk menunjukkan perubahan minat konsumen terhadap Cyberpunk 2077 seiring berjalannya waktu. Data yang digunakan dikumpulkan oleh Google, Valve, dan CD Projekt dan dipublikasikan di internet database yang dapat diakses oleh umum. Brand extension Cyberpunk: Edgerunners meningkatkan minat konsumen terhadap video game Cyberpunk 2077 sehingga membawa dampak positif terhadap brand equity dari franchise Cyberpunk 2077 yang sebelumnya rusak. Dampak positif tersebut dibawa oleh feedback effect yang kekuatannya dipengaruhi oleh transmedia storytelling, brand architecture, dukungan pemasaran, dan integrasi antar produk. Penggunaan brand extension untuk perlu dimanfaatkan oleh perusahaan dalam industri hiburan untuk mengurangi risiko finansial yang dihadapi dan mengambil keuntungan dari insentif ekonomi yang muncul.

.....Brand extension is a brand development strategy that utilizes the brand equity of the core brand to launch new products. It is critical for video game companies in the entertainment industry, which are heavily dependent on the success of their products as game production costs grow. In addition, brand extensions can also be used to revitalize brands that are still valuable to the company through the feedback effect, though underutilized, which is highlighted by the case of the revitalization of the Cyberpunk 2077 franchise through the Cyberpunk: Edgerunners brand extension. Secondary research is used to show changes in consumer interest in Cyberpunk 2077 over time. The data is collected from publicly available internet databases that publish data from Google, Valve, and CD Projekt. Cyberpunk: Edgerunners is shown to have increased consumer interest in Cyberpunk 2077 and revitalized the previously-damaged brand equity of the franchise through the feedback effect. Transmedia storytelling, brand architecture, marketing support, and product integration are found to affect the strength of the feedback effect. The brand extension needs to be utilized more by companies in the entertainment industry to mitigate the financial inherent to the industry and take advantage of economic incentives that arise.