

**PENGARUH KUALITAS PRODUK FILM *ANIME* DAN  
ATRIBUT PRODUK *MERCHANDISE* TERHADAP  
KEPUTUSAN PEMBELIAN PADA  
*MERCHANDISE* ASLI GUNDAM EXIA**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Katolik  
Soegijapranatas Semarang sebagai syarat untuk mendapatkan gelar  
Sarjana Strata 1 Ekonomi



Diajukan oleh:

**ANG, FERNANDO CHRISTIAN SUMANDA**

**12.30.0127**

**PROGRAM STUDI S1 MANAJEMEN  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**

**2017**

## HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul: Pengaruh Kualitas Produk Film *Anime* dan Atribut Produk *Merchandise* terhadap Keputusan Pembelian Pada *Merchandise* asli Gundam Exia.

Disusun oleh

Nama : Ang, Fernando Christian Sumanda

NIM : 12.30.0127

Program Studi : S1 Manajemen

Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Universitas Katolik Soegijapranata

Telah disetujui dan diterima pada 09 Agustus 2017



Semarang, 09 Agustus 2017

Dosen Pembimbing,

Dr. MY. Dwi Hayu Agustini, MBA.

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul: Pengaruh Kualitas Produk Film *Anime* dan Atribut Produk *Merchandise* terhadap Keputusan Pembelian Pada *Merchandise* asli Gundam Exia.

Disusun oleh

Nama : Ang, Fernando Christian Sumanda


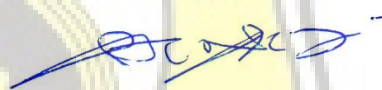
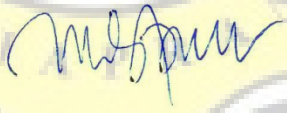
NIM : 12.30.0127

Program Studi : S1 Manajemen


Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Universitas Katolik Soegijapranata

Telah dipertahankan di hadapan penguji pada 20 Oktober 2017

Tim Penguji

|   |  |
|---|--|
| Koordinator   | Anggota  |
|  |  |
| Sentot Suciarto A, Ph.D.  | Drs. R. Bowo Harcahyo, MBA.  |
| Anggota   |  |
|  |  |
| MG. Westri Kekalih S., SE., ME.   |  |

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis

  
(Sentot Suciarto A, Ph.D.)

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ang, Fernando Christian Sumanda

NIM : 12.30.0127

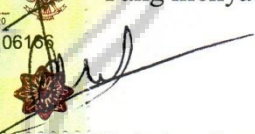
Program Studi : S1 Manajemen

Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Universitas Katolik Soegijapranata

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi saya yang berjudul “PENGARUH KUALITAS PRODUK *ANIME* DAN ATRIBUT PRODUK *MERCHANDISE* TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN *MERCHANDISE* ASLI GUNDAM EXIA” adalah hasil karya sendiri. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya bukti plagiasi, pemalsuan data, atau bentuk kecurangan lainnya, saya bersedia untuk menerima sanksi dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

Semarang, 25 September 2017

METERAI  
TEMPEL  
TGL 20  
FE18AEF211106106  
6000  
ENAM RIBU RUPIAH

Yang menyatakan,  
  
Ang, Fernando Christian Sumanda.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa oleh karena kemurahan serta tuntunanNya saya bisa merampungkan skripsi dengan judul Pengaruh Kualitas Produk *Anime* dan Atribut Produk *Merchandise* terhadap Keputusan Pembelian *Merchandise* Asli Gundam Exia sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ekonomi pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Pemilihan topik mengenai tayangan animasi beserta produk *merchandise* khas Jepang berangkat dari kesenangan penulis dalam bidang tersebut yang membuat pengerjaan penelitian menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Selain itu, penelitian bertema sejenis pun masih sedikit di Indonesia yang menjadikan objek yang diteliti masih beragam. Pada penelitian ini, objek yang dibahas merupakan pengaruh kualitas produk film *anime Mobile Suit Gundam 00* dan atribut produk *merchandise* asli Gundam Exia dimana berasal dari film itu terhadap keputusan pembelian *merchandise* asli Gundam Exia.

Penyelesaian skripsi ini tentunya tidak lepas dari bantuan beberapa pihak. Ucapan terimakasih sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Sentot Suciarto A, Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Katolik Soegijapranata.
2. Ibu Dr. Widuri Kurniasari, M.Si. selaku Kepala Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Katolik Soegijapranata.
3. Bapak Drs. R. Bowo Harcahyo, MBA. selaku dosen penguji penelitian.
4. Ibu MG. Westri Kekalih S., SE., ME. selaku dosen penguji penelitian.
5. Ibu Dr. MY. Dwi Hayu Agustini, MBA selaku pembimbing yang selalu bersedia meluangkan waktu, mendorong dan menyemangati penulis dalam pembuatan skripsi ini.
6. Segenap anggota grup Gundam Community Indonesia di media sosial Facebook yang telah bersedia menyempatkan waktu untuk mengisi kuesioner.

7. Orang tua, Jovita selaku adik, dan Wenni selaku pacar, dan teman-teman saya yang selalu siap memotivasi, menyemangati, membantu dan menghibur saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu hingga tersusunnya skripsi ini.

Akhir kata, penulis memohon maaf jika ada beberapa kekurangan di dalam pembuatan skripsi ini. Penulis berharap agar skripsi ini bisa bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.



Semarang, 25 September 2017

Penulis

Ang, Fernando Christian Sumanda

## DAFTAR ISI

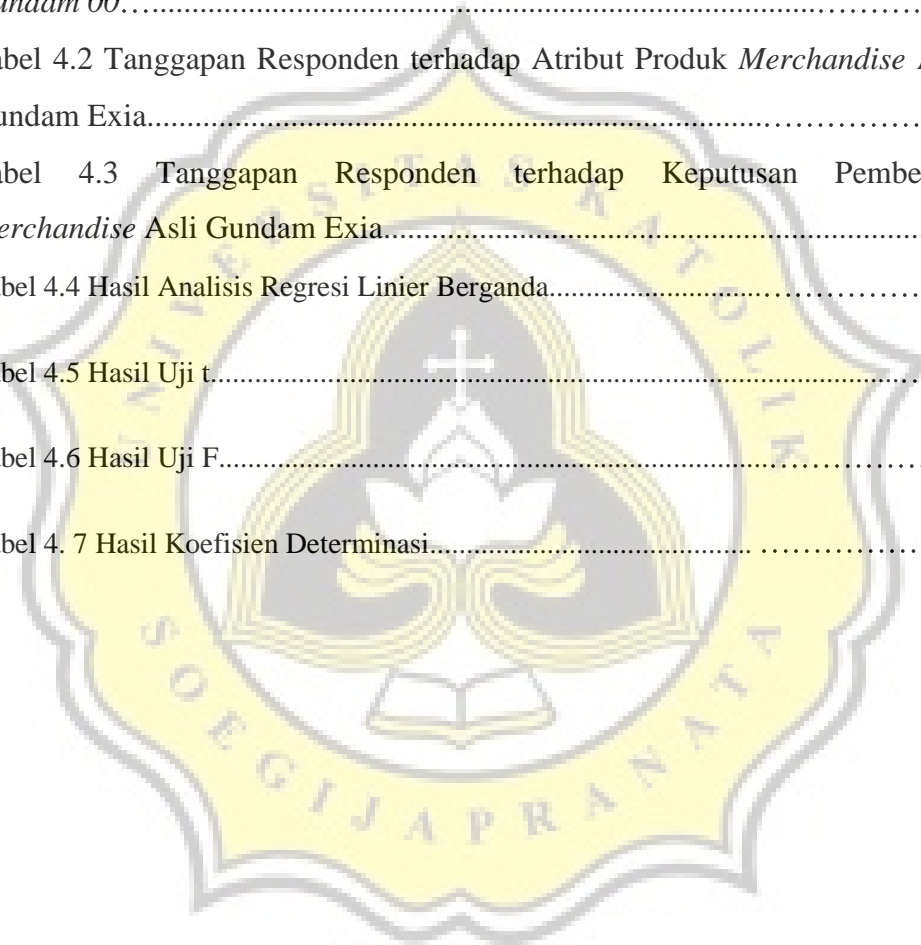
|  |           |
|--|-----------|
| Halaman Judul.....                       | i         |
| Halaman Persetujuan.....                 | ii        |
| Halaman Pengesahan.....                  | iii       |
| Halaman Pernyataan Keaslian Skripsi..... | iv        |
| Kata Pengantar.....                      | v         |
| Daftar Isi.....                          | vii       |
| Daftar Tabel.....                        | ix        |
| Daftar Gambar.....                       | x         |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>            | <b>1</b>  |
| 1.1 Latar Belakang Masalah.....          | 1         |
| 1.2 Rumusan Masalah.....                 | 4         |
| 1.3 Tujuan Penelitian.....               | 4         |
| 1.4 Manfaat Penelitian.....              | 4         |
| <b>BAB II PEMBAHASAN.....</b>            | <b>5</b>  |
| 2.1 Landasan Teori.....                  | 5         |
| 2.1.1 Pengertian Pemasaran.....          | 5         |
| 2.1.2 Produk.....                        | 6         |
| 2.1.3 Proses Keputusan Pembelian.....    | 8         |
| 2.2 Kerangka Pikir.....                  | 14        |
| 2.3 Hipotesis Penelitian.....            | 16        |
| 2.4 Definisi Operasional.....            | 16        |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>    | <b>17</b> |
| 3.1 Populasi dan Sampel.....             | 17        |
| 3.2 Metode Pengumpulan Data.....         | 18        |
| 3.2.1 Uji Validitas.....                 | 19        |
| 3.2.2 Uji Reliabilitas.....              | 20        |

|  |           |
|--|-----------|
| 3.3 Metode Analisis Data.....                            | 21        |
| 3.3.1 Uji Signifikansi Parameter Individual (Uji-t)..... | 22        |
| 3.3.2 Uji-F.....   | 23        |
| 3.3.3 Analisis Koefisien Determinasi ( $R^2$ ).....      | 24        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>                  | <b>25</b> |
| 4.1 Gambaran Umum Responden.....                         | 25        |
| 4.2 Deskripsi Tanggapan Responden.....                   | 32        |
| 4.3 Analisis Regresi Linier Berganda.....                | 35        |
| 4.4 Uji Hipotesis.....                                   | 36        |
| 4.4.1 Uji t.....   | 36        |
| 4.4.2 Uji F.....   | 38        |
| 4.4.3 Koefisien Determinasi.....                         | 38        |
| 4.5 Pembahasan.....                                      | 39        |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>                                | <b>40</b> |
| 5.1 Kesimpulan.....                                      | 40        |
| 5.2 Saran.....   | 40        |
| Daftar Pustaka.....                                      | 42        |
| Lampiran 1 Kuesioner.....                                | 44        |
| Lampiran 2 Hasil Kuesioner.....                          | 48        |
| Lampiran 3 Hasil Analisis Data.....                      | 58        |



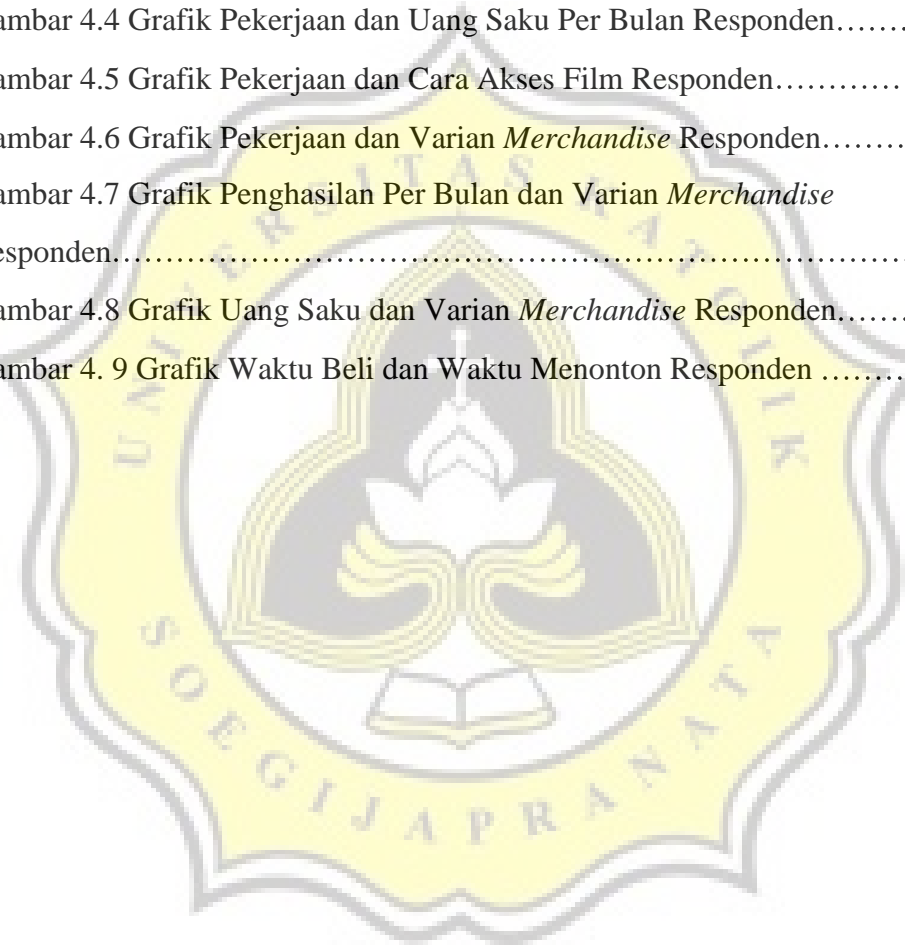
## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 3.1 Uji Validitas Variabel.....  | 19 |
| Tabel 3. 2 Uji Reliabilitas Variabel.....  | 21 |
| Tabel 4.1 Tanggapan Responden terhadap Produk Film <i>Anime Mobile Suit Gundam 00</i> .....          | 33 |
| Tabel 4.2 Tanggapan Responden terhadap Atribut Produk <i>Merchandise Asli Gundam Exia</i> .....      | 34 |
| Tabel 4.3 Tanggapan Responden terhadap Keputusan Pembelian <i>Merchandise Asli Gundam Exia</i> ..... | 35 |
| Tabel 4.4 Hasil Analisis Regresi Linier Berganda.....  | 36 |
| Tabel 4.5 Hasil Uji t.....   | 36 |
| Tabel 4.6 Hasil Uji F.....   | 38 |
| Tabel 4. 7 Hasil Koefisien Determinasi.....  | 39 |



## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1 Blok Skema Kerangka Berpikir.....   | 14 |
| Gambar 4.1 Diagram Jeni Kelamin Responen.....  | 26 |
| Gambar 4.2 Grafik Usia dan Pekerjaan Responen.....                                     | 26 |
| Gambar 4.3 Grafik Pekerjaan dan Penghasilan Per Bulan Responen.....                    | 27 |
| Gambar 4.4 Grafik Pekerjaan dan Uang Saku Per Bulan Responen.....                      | 28 |
| Gambar 4.5 Grafik Pekerjaan dan Cara Akses Film Responen.....                          | 29 |
| Gambar 4.6 Grafik Pekerjaan dan Varian <i>Merchandise</i> Responen.....                | 30 |
| Gambar 4.7 Grafik Penghasilan Per Bulan dan Varian <i>Merchandise</i><br>Responen..... | 30 |
| Gambar 4.8 Grafik Uang Saku dan Varian <i>Merchandise</i> Responen.....                | 31 |
| Gambar 4. 9 Grafik Waktu Beli dan Waktu Menonton Responen .....                        | 32 |



## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dan besarnya pengaruh kualitas produk film *anime Mobile Suit Gundam 00* dan atribut produk *merchandise* asli Gundam Exia terhadap keputusan pembelian *merchandise* asli Gundam Exia. Jumlah responden dalam penelitian ini adalah 50 orang yang ditentukan berdasarkan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan dengan memberikan kuesioner secara *online* melalui Google Forms kepada 50 orang anggota grup media sosial Facebook Gundam Community Indonesia dan dianalisis menggunakan analisis regresi linier berganda menggunakan IBM SPSS Statistics 19. Penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas produk film *anime Mobile Suit Gundam 00* tidak berpengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian *merchandise* asli Gundam Exia. Atribut produk *merchandise* asli Gundam Exia saja yang memberikan pengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian *merchandise* asli Gundam Exia. Besarnya pengaruh kualitas produk film *anime Mobile Suit Gundam 00* dan atribut produk *merchandise* asli Gundam Exia terhadap keputusan pembelian *merchandise* asli Gundam Exia sebesar 33.6 persen.

## ABSTRACT

*The purpose of this research is to know the significance effect and the amount of influence that the product quality of 'Mobile Suit Gundam 00' anime film and the attributes of 'Gundam Exia' original merchandise product give toward the purchase decision of Gundam Exia original merchandise. The number of respondents in this research are 50 which is determined using purposive sampling technique. Data were collected by online questionnaires via Google Forms and sent to 50 members of Gundam Community Indonesia Facebook social media group. The data analysis technique used in this research is the multiple linear regression analysis using IBM SPSS Statistics 19. This research shows that the product quality of 'Mobile Suit Gundam 00' anime film has no significant effect on the purchase decision of Gundam Exia original merchandise. Only the attributes of 'Gundam Exia' original merchandise product have a significant effect on the purchase decision of Gundam Exia original merchandise. The amount of influence that the product quality of 'Mobile Suit Gundam 00' anime film and the attributes of 'Gundam Exia' original merchandise product give to the purchase decision of Gundam Exia original merchandise amounted to 33.6 percent.*