

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

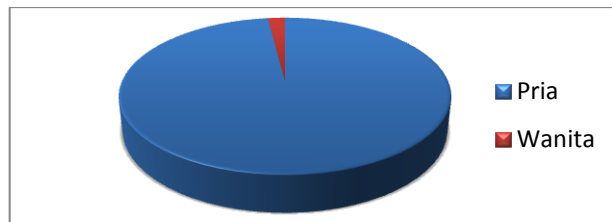
#### 4.1. Gambaran Umum Responden

Penelitian ini mengambil responden yang berasal dari komunitas Gundam Community Indonesia di situs media sosial Facebook dengan ketentuan yang sudah menonton film *anime Mobile Suit Gundam 00* dan memiliki *merchandise* asli Gundam Exia. Sampel responden ditentukan sebanyak 50 orang untuk mewakili populasi responden yang jumlahnya terus berubah dari masa ke masa.

Responden diminta untuk menjawab kuesioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan untuk mengidentifikasi data diri responden, mengetahui informasi cara mereka mengakses film, jumlah *merchandise* yang dimilikinya, periode terakhir mereka menonton film maupun membeli *merchandise*, dan pertanyaan berkaitan dengan indikator yang mendorong mereka membuat keputusan pembelian terhadap *merchandise* asli Gundam Exia. Jawaban-jawaban responden dirangkum, diolah, dan digambarkan ke dalam bentuk diagram atau grafik berdasarkan pengelompokan yang hasilnya paling menonjol untuk melihat data persebarannya.

Pengelompokan pertama dilakukan berdasarkan jenis kelamin. Jumlah responden dilihat berdasarkan pengelompokan ini terdistribusi sebanyak 98% pria, dan 2% wanita (lihat gambar 4.1).

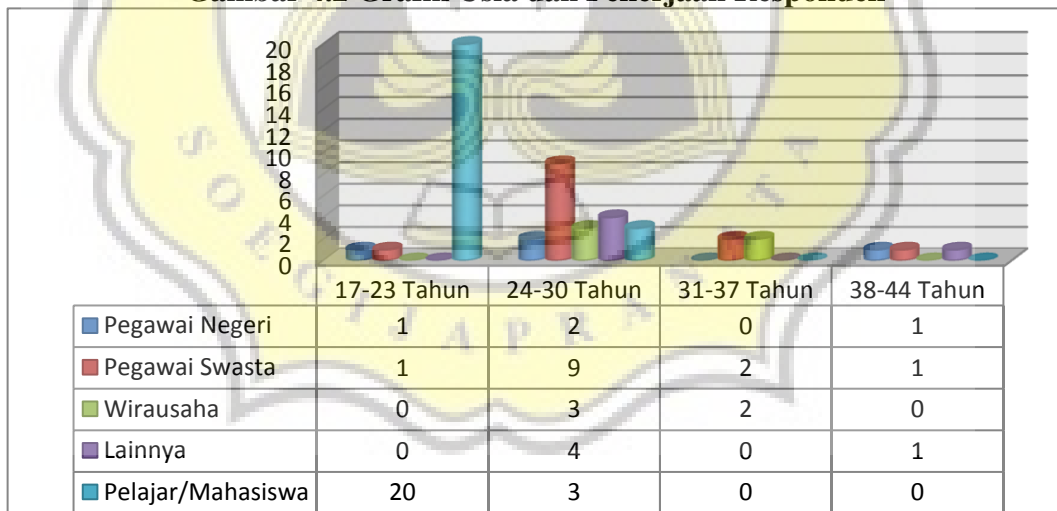
**Gambar 4.1 Diagram Jenis Kelamin Responden**



Sumber : *data primer yang diolah, 2017*

Kemudian, dilanjutkan dengan pengelompokan berdasarkan usia dan pekerjaan. Jumlah responden menurut pengelompokan ini pada gambar 4.2 menunjukkan bahwa sebagian besar responden merupakan pelajar/mahasiswa berusia 17 sampai 23 tahun dengan persentase sebanyak 40%. Sedangkan untuk responden yang sudah bekerja, paling banyak didominasi oleh responden pegawai swasta pada usia 24 sampai 30 tahun dengan persentase sebanyak 18%.

**Gambar 4.2 Grafik Usia dan Pekerjaan Responden**



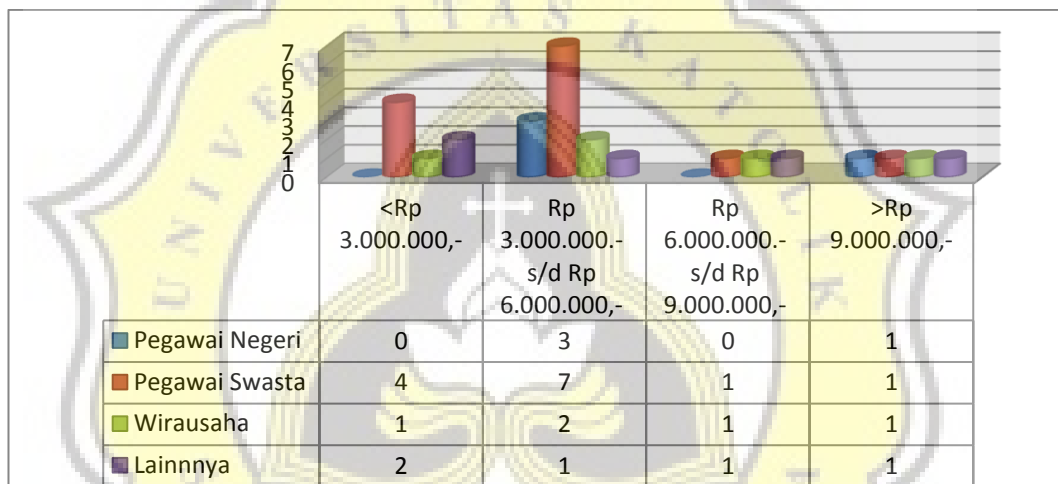
Sumber : *data primer yang diolah, 2017*

Lalu, pengelompokan responden yang ketiga dilakukan berdasarkan pekerjaan, penghasilan per bulan, dan uang saku per bulan. Penelitian ini membedakan penghasilan berdasarkan status pekerjaan yang dimiliki responden. Bagi responden yang sudah bekerja dibedakan dengan penghasilan per bulan

(gambar 4.3), dan bagi responden yang belum bekerja atau sebagai pelajar/mahasiswa, dibedakan dengan uang saku per bulan (gambar 4.4).

Jumlah responden menurut pekerjaan dan penghasilan per bulan menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki pekerjaan sebagai pegawai swasta berpenghasilan di bawah Rp 6.000.000,- per bulan dengan persentase sebanyak 40.74%.

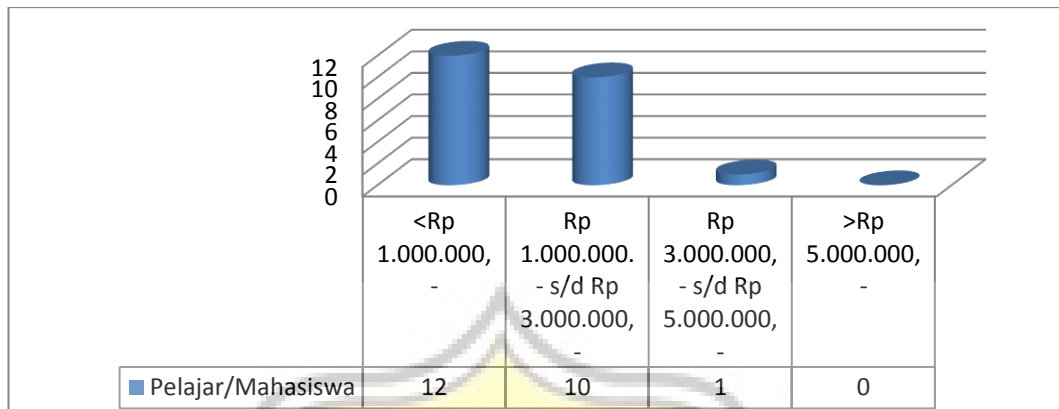
**Gambar 4.3 Grafik Pekerjaan dan Penghasilan Per Bulan Responden**



Sumber : data primer yang diolah, 2017

Hasil yang terdapat pada gambar 4.4 juga menunjukkan bahwa distribusi responden cenderung berada di kelas penghasilan yang relatif rendah. Sebagian besar pelajar/mahasiswa memiliki uang saku di bawah Rp 3.000.000,- per bulan dengan persentase sebanyak 95.65%.

**Gambar 4.4 Grafik Pekerjaan dan Uang Saku Per Bulan Responden**

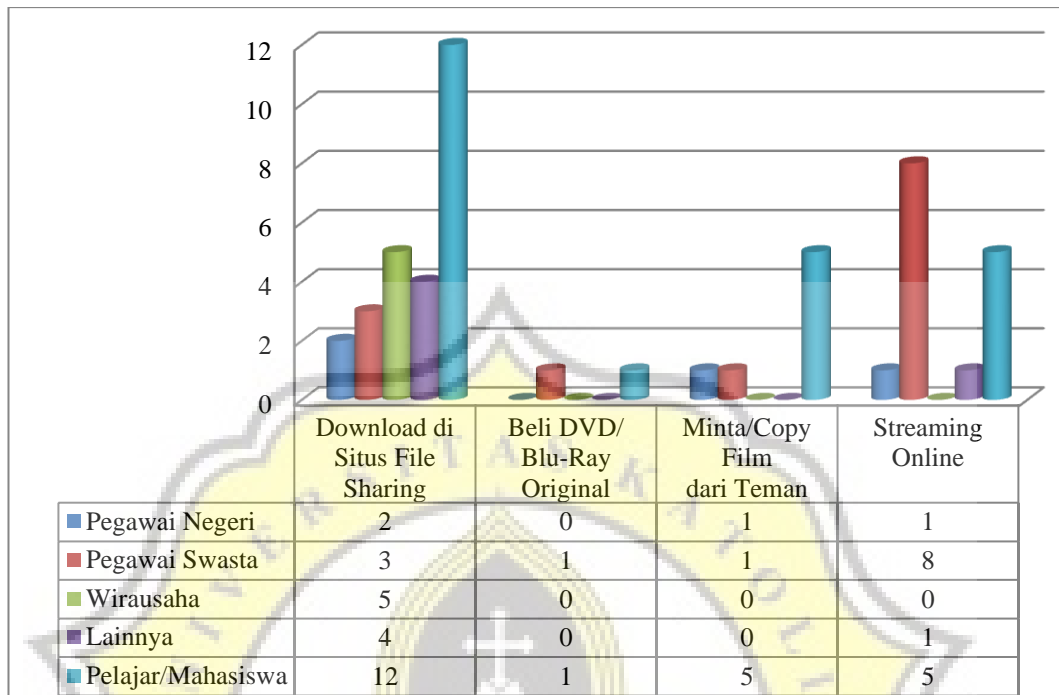


Sumber : data primer yang diolah, 2017

Pengelompokkan responden juga dapat dilakukan berdasarkan pekerjaan dan akses film *anime Mobile Suit Gundam 00*. Jumlah responden menurut pengelompokkan ini seperti pada gambar 4.5 di bawah menunjukkan bahwa sebagian besar responden yang mengakses film didominasi oleh pelajar/mahasiswa. Para pelajar/mahasiswa ini paling banyak menggunakan cara mengunduh di situs penyedia layanan berbagi pakai *file (File Sharing)* dengan persentase sebanyak 24%. Kemudian, diikuti dengan cara meminta/*mengcopy file* dari teman, dan *streaming online* dengan masing-masing persentase sebanyak 10%.

Sedangkan untuk jumlah responden terbanyak kedua, sebagian besar merupakan para pegawai swasta sejumlah 16% responden yang menggunakan koneksi internet untuk melakukan *streaming* film. Mengingat sebagian besar responden pada kelas pekerjaan ini berpenghasilan di bawah Rp 6.000.000,- per bulan, maka mereka mampu mengakomodasi biaya internet bulanan agar dapat lebih cepat dalam menikmati film di sela-sela kesibukan mereka.

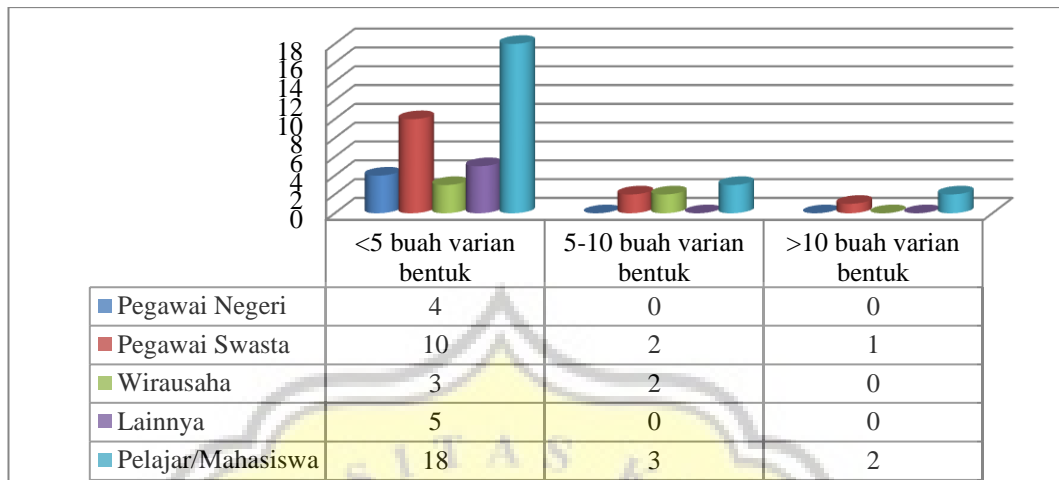
**Gambar 4.5 Grafik Pekerjaan dan Akses Film Responden**



Sumber : data primer yang diolah, 2017

Selain itu, pengelompokan menurut pekerjaan dapat dipadukan dengan pengelompokan menurut varian bentuk *merchandise*. Jumlah responden menurut pengelompokan ini seperti pada gambar 4.6 di bawah menunjukkan bahwa sebagian besar responden, meskipun berbeda dalam hal status pekerjaan, memiliki varian bentuk *merchandise* dalam kelas yang sama, yakni kurang dari 5 buah. Hal ini menyiratkan bahwa responden yang telah bekerja belum tentu memiliki jumlah *merchandise* lebih banyak dari pada responden yang masih berstatus sebagai pelajar/mahasiswa. Kondisi ini juga dapat dilihat lebih jelas melalui pengelompokan menurut penghasilan per bulan, uang saku per bulan, dan varian bentuk *merchandise*.

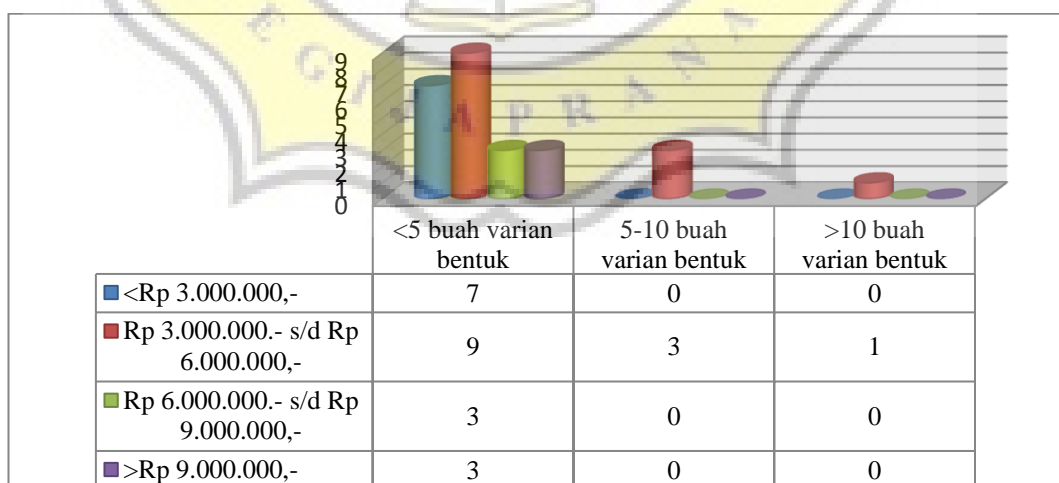
**Gambar 4.6 Grafik Pekerjaan dan Varian *Merchandise* Responden**



Sumber : data primer yang diolah, 2017

Jumlah responden menurut penghasilan per bulan dan varian bentuk *merchandise* yang dimiliki (pada gambar 4.7) menunjukkan bahwa sebagian besar responden berpenghasilan di bawah Rp 6.000.000,- per bulan, memiliki bentuk *merchandise* kurang dari 5 buah varian, dengan persentase sebanyak 59.25%.

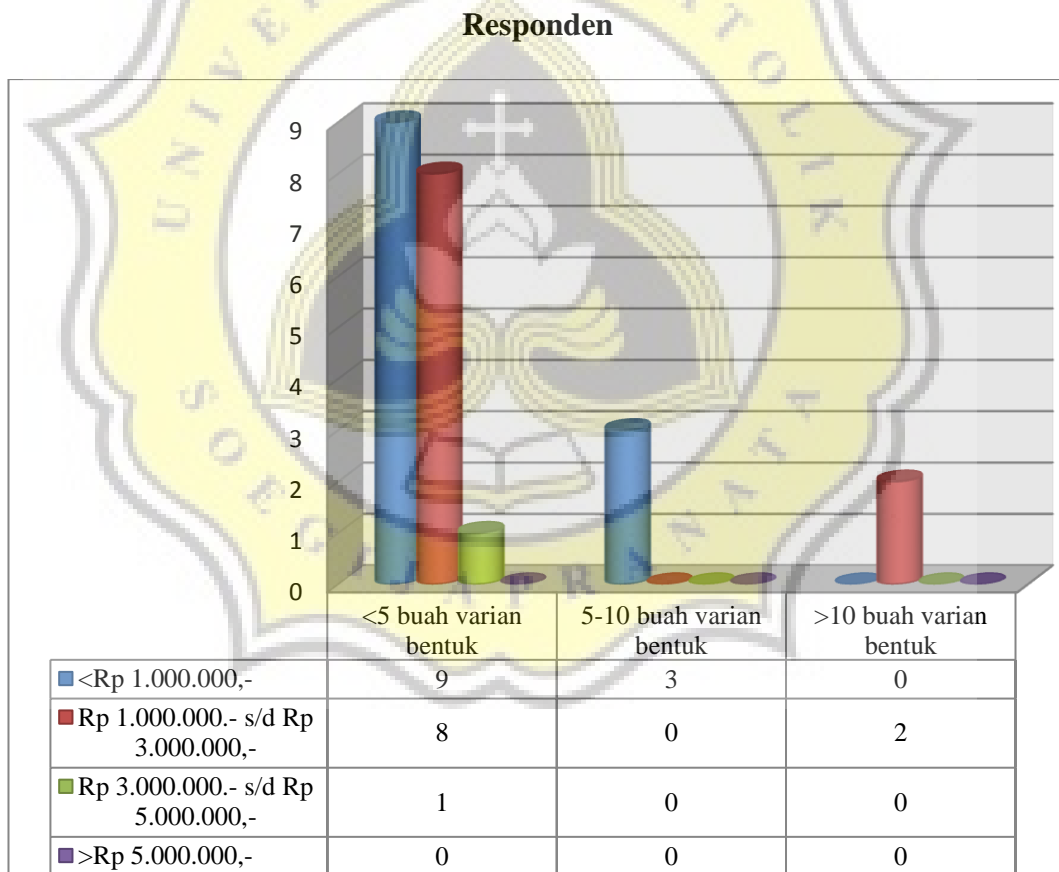
**Gambar 4.7 Grafik Penghasilan Per Bulan dan Varian *Merchandise* Responden**



Sumber : data primer yang diolah, 2017

Hasil yang terdapat pada gambar 4.8 juga menunjukkan bahwa distribusi responden cenderung berada di kelas memiliki *merchandise* kurang dari 5 buah varian bentuk. Mereka yang berada pada kelas ini memiliki uang saku di bawah Rp 3.000.000,- per bulan dengan persentase sebanyak 73.91%. Hal ini menunjukkan bahwa banyak sedikitnya jumlah *merchandise* yang dimiliki oleh responden pada penelitian ini tidak tergantung pada besaran penghasilan atau uang saku yang dimiliki

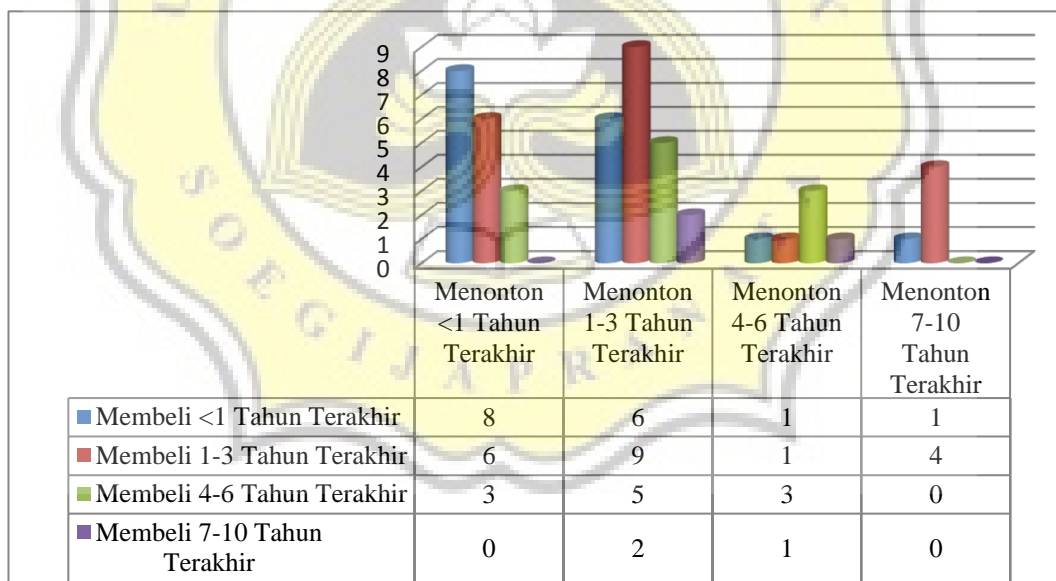
**Gambar 4.8 Grafik Uang Saku Per Bulan dan Varian *Merchandise***



Sumber : data primer yang diolah, 2017

Pengelompokkan yang didasarkan pada waktu beli *merchandise* asli Gundam Exia dan waktu menonton film *anime Mobile Suit Gundam 00*. Hasil yang didapat seperti pada gambar 4.9 menunjukkan adanya keterkaitan yang erat antara waktu membeli terakhir dengan waktu menonton terakhir. Keterkaitan tersebut ditunjukkan melalui tingginya persentase responden yang membeli dan menonton pada kurun waktu yang sama, mulai dari 16% untuk responden yang membeli dan menonton kurang dari waktu 1 tahun terakhir, 18% untuk responden yang membeli dan menonton dalam kurun waktu 1 tahun sampai 3 terakhir, dan 6% untuk responden yang membeli dan menonton dalam kurun waktu 4 sampai 6 tahun terakhir.

**Gambar 4.9 Grafik Waktu Beli dan Waktu Menonton Responden**



Sumber : data primer yang diolah, 2017

#### 4.2. Deskripsi Tanggapan Responden

Deskripsi tanggapan responden berisi uraian tentang hasil perhitungan rata-rata item-item pernyataan dari setiap variabel yang ada dalam penelitian.



Perhitungan ini bertujuan untuk mengetahui nilai tanggapan spesifik responden terhadap setiap pernyataan yang ada.

Hasil tanggapan responden di tabel 4.10 menunjukkan setuju terhadap item-item pernyataan tentang produk film *anime Mobile Suit Gundam 00* dengan rata-rata total skor sebesar 4.05. Jika dilihat lebih detail lagi, responden memberikan rata-rata tertinggi terhadap item kualitas gambar film dengan skor 4.18. Selain itu, item kemenarikan tema cerita dan kehalusan pergerakan gambar atau animasi dari film juga memperoleh rata-rata tertinggi dengan masing-masing skor sebesar 4.16. Hal ini menunjukkan bahwa responden cenderung menyetujui setuju terhadap pernyataan-pernyataan dari ketiga item tersebut.

**Tabel 4.1 Tanggapan Responden terhadap Produk Film *Anime Mobile Suit Gundam 00***

Pernyataan	Frekuensi					Rata-Rata
	STS	TS	N	S	SS	
Kejelasan alur cerita	1	0	7	29	13	4.06
Tema cerita menarik	1	2	6	20	21	4.16
Kualitas gambar tinggi	0	0	9	23	18	4.18
Kehalusan pergerakan gambar	0	0	8	26	16	4.16
Kejernihan kualitas suara	0	1	10	25	14	4.04
Kemudahan dalam mengakses filmnya	1	6	13	17	13	3.7
<b>Rata-Rata Total</b>						4.05

Sumber : data primer yang diolah, 2017

Keterangan:

- STS = Sangat Tidak Setuju
- TS = Tidak Setuju
- N = Netral
- S = Setuju

- SS = Sangat Setuju

Lalu, untuk hasil tanggapan responden di tabel 4.11 menunjukkan setuju terhadap item-item pernyataan tentang atribut produk *merchandise* asli Gundam Exia dengan rata-rata total skor sebesar 3.76. Meski demikian, ternyata ada satu item pernyataan yang membuat responden cenderung ragu-ragu (rata-rata skor 3.48), yaitu lamanya daya tahan *merchandise*. Artinya, daya tahan *merchandise* asli Gundam Exia dinilai belum tahan lama bagi responden.

**Tabel 4.2 Tanggapan Responden terhadap Atribut Produk *Merchandise* Asli Gundam Exia**

Pernyataan	Frekuensi					Rata-Rata
	STS	TS	N	S	SS	
Keragaman bentuk produk	1	5	12	13	19	3.88
Keunggulan fitur seperti yang ditawarkan	0	4	13	24	9	3.76
Daya tahan lama	0	4	23	18	5	3.48
Kualitas sesuai yang diharapkan	0	1	15	21	13	3.92
<b>Rata-Rata Total</b>						<b>3.76</b>

Sumber : data primer yang diolah, 2017

Hasil tanggapan responden di tabel 4.12 menunjukkan bahwa responden memilih tidak berpendapat pada pilihan-pilihan pernyataan tentang keputusan pembelian *merchandise* asli Gundam Exia (rata-rata total skor sebesar 3.3). Kecenderungan ini nampak paling jelas pada item pernyataan keaslian dari *merchandise*, dan periode membeli *merchandise* dengan rata-rata skor masing-masing sebesar 2.64.

Meskipun demikian, ternyata ada item-item pernyataan yang cenderung disetujui responden sebagai alasan untuk membeli *merchandise*, yaitu kemudahan

menemukan lokasi pembelian *merchandise* (rata-rata skor 3.88), dan kemiripan penampilan *merchandise* seperti dalam film (rata-rata skor 4.04).

Perbedaan rata-rata skor yang mencolok pada keempat item-item pernyataan di tabel inilah yang menyebabkan hasil rata-rata total skornya cenderung tidak berpendapat.

**Tabel 4.3 Tanggapan Responden terhadap Keputusan Pembelian  
*Merchandise Asli Gundam Exia***

Pernyataan	Frekuensi					Rata-Rata
	STS	TS	N	S	SS	
Keaslian dari <i>merchandise</i> Gundam Exia membuat saya membelinya	14	11	12	5	8	2.64
Saya membeli <i>merchandise</i> asli Gundam Exia dalam periode satu tahun terakhir	17	9	8	7	9	2.64
Lokasi pembelian <i>merchandise</i> asli Gundam Exia mudah ditemukan	4	1	9	19	17	3.88
Kemiripan penampilan <i>merchandise</i> asli Gundam Exia seperti dalam film <i>anime Mobile Suit Gundam 00</i> membuat saya membelinya	0	2	9	24	15	4.04
<b>Rata-Rata Total</b>						3.3

Sumber : *data primer yang diolah, 2017*

#### 4.3. Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis regresi linier berganda pada penelitian ini dilakukan menggunakan bantuan program IBM SPSS versi ke 19. Berikut hasil analisis regresi linier berganda yang telah dilakukan (tabel lengkap lihat lampiran 3):

**Tabel 4.4 Hasil Analisis Regresi Linier Berganda**

Model	Unstandarized Coefficients		Standarized Coefficients
	B	Std. Error	Beta
1 (Constant)	-1,381	3,064	
Kualitas Produk Film <i>Anime</i>	0,253	0,144	0,244
Atribut Produk <i>Merchandise Asli</i>	0,561	0,180	0,434

Sumber : data primer yang diolah, 2017

$$Y = (-1.381) + 0.253X_1 + 0.561X_2$$

Terdapat pengaruh positif antara variabel kualitas produk film *anime Mobile Suit Gundam 00* ( $X_1$ ) dan variabel atribut produk *merchandise asli Gundam Exia* ( $X_2$ ) terhadap variabel keputusan pembelian *merchandise asli Gundam Exia* ( $Y$ ). Artinya, dua variabel bebas dalam penelitian ini mempengaruhi variabel terikatnya secara searah. Jika dilihat berdasarkan hasil koefisien regresinya, maka variabel  $X_2$  memiliki nilai koefisien regresi lebih besar dari pada variabel  $X_1$  ( $0.561 > 0.253$ ).

#### 4.4. Uji Hipotesis

##### 4.4.1. Uji t

Pengujian ini digunakan untuk mencari tahu signifikansi secara individual dari variabel independen terhadap variabel dependen. Variabel dikatakan signifikan jika nilai sig. lebih kecil dari  $\alpha$  (tingkat signifikansi). Berikut tabel hasil ujinya:

**Tabel 4.5 Hasil Uji t**

Variabel	t	Sig.
(Constant)	-0,451	0,654
Kualitas Produk Film <i>Anime</i>	1,757	0,085
Atribut Produk <i>Merchandise Asli</i>	3,125	0,003

Sumber : data primer yang diolah, 2017

a) Variabel Kualitas Produk Film *Anime Mobile Suit Gundam 00* ( $X_1$ )

Variabel kualitas produk film *anime Mobile Suit Gundam 00* ( $X_1$ ) memiliki nilai signifikansi sebesar 0.085. Membandingkan nilai signifikansi ini dengan tingkat signifikansi yang telah ditetapkan ( $\alpha=0.05$ ), menghasilkan kesimpulan bahwa variabel kualitas produk film *anime Mobile Suit Gundam 00* ( $X_1$ ) tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian *merchandise* asli Gundam Exia (Y) atau  $H_0$  yang berbunyi tidak ada pengaruh positif dan signifikan dari kualitas produk film *anime Mobile Suit Gundam 00* terhadap keputusan pembelian *merchandise* asli Gundam Exia diterima.

b) Variabel Atribut Produk *Merchandise* Asli Gundam Exia ( $X_2$ )

Variabel atribut produk *merchandise* asli Gundam Exia ( $X_2$ ) memiliki nilai signifikansi sebesar 0.003. Membandingkan nilai signifikansi ini dengan tingkat signifikansi yang telah ditetapkan atau ( $\alpha=0.05$ ), menghasilkan kesimpulan bahwa variabel atribut produk *merchandise* asli Gundam Exia ( $X_2$ ) memiliki pengaruh signifikan terhadap keputusan pembelian *merchandise* asli Gundam Exia (Y) atau  $H_0$  yang berbunyi tidak ada pengaruh positif dan signifikan dari atribut produk *merchandise* asli Gundam Exia terhadap keputusan pembelian *merchandise* asli Gundam Exia ditolak.

Berdasarkan hasil uji t yang dilakukan pada dua variabel bebas di atas dapat disimpulkan bahwa variabel terikat atau keputusan pembelian *merchandise* asli Gundam Exia (Y) hanya dipengaruhi secara parsial dan signifikan oleh atribut produk *merchandise* asli Gundam Exia ( $X_2$ ).

#### 4.4.2. Uji-F

Pengujian ini digunakan untuk mencari tahu signifikansi secara bersama dari variabel independen terhadap variabel dependen. Variabel dikatakan signifikan jika nilai sig. lebih kecil dari  $\alpha$  (tingkat signifikansi). Berikut tabel hasil ujiannya:

**Tabel 4.6 Hasil Uji F**

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	207,599	2	103,799	13,388	0,000 <sup>a</sup>
Residual	364,401	47	7,753		
Total	572	49			

Sumber : data primer yang diolah, 2017

Berdasarkan tabel 4.14, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi uji F sebesar 0,000 atau nilai signifikansi lebih kecil dari pada  $\alpha$  ( $0,000 < 0,05$ ). Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari kualitas produk film *anime Mobile Suit Gundam 00* ( $X_1$ ) dan atribut produk *merchandise* asli Gundam Exia ( $X_2$ ) secara bersama-sama terhadap keputusan pembelian *merchandise* asli Gundam Exia ( $Y$ ) atau dengan kata lain  $H_0$  yang berbunyi tidak ada pengaruh positif dan signifikan dari kualitas produk film *anime Mobile Suit Gundam 00* dan atribut produk *merchandise* asli Gundam Exia secara bersamaan terhadap keputusan pembelian *merchandise* asli Gundam Exia ditolak.

#### 4.4.3. Koefisien Determinasi

Nilai *Adjusted R Square* adalah 0,336. Hal ini memperlihatkan bahwa 33,6% keputusan pembelian *merchandise* asli Gundam Exia dipengaruhi oleh variabel kualitas produk film *anime Mobile Suit Gundam 00*, dan atribut produk *merchandise* asli Gundam Exia. Sedangkan sisanya yaitu 66,4% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain.

**Tabel 4.7 Hasil Koefisien Determinasi**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,602 <sup>a</sup>	0,363	0,336	2,78446

Sumber : *data primer yang diolah, 2017*

#### **4.5. Pembahasan**

Variabel kualitas produk film *anime Mobile Suit Gundam 00* ( $X_1$ ) dan variabel atribut produk *merchandise* asli Gundam Exia ( $X_2$ ) memiliki nilai koefisien regresi yang positif, sehingga berpengaruh searah terhadap variabel keputusan pembelian *merchandise* asli Gundam Exia ( $Y$ ).

Selain berpengaruh searah, kedua variabel bebas itu juga berpengaruh secara signifikan terhadap variabel terikatnya jika diuji secara bersama-sama. Meski demikian, jika diuji secara individual hanya variabel  $X_2$  saja yang berpengaruh secara signifikan.

Perbedaan nilai signifikansi variabel-variabel bebas dalam penelitian ini ternyata juga memberikan dampak pada besarnya koefisien determinasi yang dimiliki. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan, ternyata variabel kualitas produk film *anime Mobile Suit Gundam 00* ( $X_1$ ) dan variabel atribut produk *merchandise* asli Gundam Exia ( $X_2$ ) hanya memiliki bobot sebesar 33,6% sebagai variabel yang mempengaruhi keputusan pembelian *merchandise* asli Gundam Exia ( $Y$ ). Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat 66,4% variabel lain yang lebih mempengaruhi proses keputusan pembelian *merchandise* asli Gundam Exia. Perolehan persentase dari hasil uji di atas menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki potensi yang cukup besar untuk digunakan sebagai bahan penelitian yang lebih dalam.