



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil analisis data dengan menggunakan *Structural Equation Modeling*(SEM) menunjukkan data pada penelitian ini semuanya memiliki kecocokan dengan model penelitian yang diajukan. Namun untuk model pengukuran seluruh indicator memiliki kriteria valid dan seluruh variabel memiliki reliabilitas atau konsistensi pengukuran yang baik.

Berdasarkan model struktural dari kelima hipotesis penelitian yang diajukan ternyata hasil hipotesis semuanya sesuai dengan hasil temuan Hur *et.al* (2011). Sehingga hasil dari model struktural tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1 *We-ness* memiliki pengaruh positif terhadap *Commitment*. Hal ini menunjukkan jika anggota komunitas facebook New Gundam Indonesia merasa saling memiliki dan merasa penting terhadap hubungan terhadap sesama komunitas tersebut, dan anggota komunitas tersebut akan berkomitmen dengan berperan secara aktif di komunitas Facebook New Gundam Indonesia.

2. *Moral Responsibility* memiliki pengaruh positif terhadap *Commitment*. Hal ini menunjukkan jika anggota komunitas Facebook New Gundam Indonesia memiliki tanggung jawab moral untuk membantu sesama anggota komunitas yang membutuhkan bantuan yang berkaitan dengan gundam, dan anggota komunitas

tersebut akan berkomitment dengan berperan secara aktif di komunitas Facebook New Gundam Indonesia

3. *Shared Culture* memiliki pengaruh positif terhadap *Commitment*. Hal ini ditunjukkan dengan anggota komunitas Facebook New Gundam Indonesia akan tetap mempertahankan tradisi yang ada di dalam komunitas tersebut dan akan di turunkan kepada anggota komunitas yang baru, dan anggota komunitas tersebut akan berkomitment dengan berperan secara aktif di komunitas Facebook New Gundam Indonesia.

4. *Commitment* memiliki pengaruh positif terhadap *Repurchase Intention*. Hal ini menunjukkan jika anggota komunitas Facebook New Gundam Indonesia akan berperan secara aktif dalam berjalannya komunitas tersebut, turut membantu sesama anggota komunitas lainnya, dan pada akhirnya anggota komunitas tersebut akan melakukan pembelian kembali mainan gundam di masa yang akan datang.

5. *Commitment* memiliki pengaruh positif terhadap *Information Seeking Behavior*. Hal ini menunjukkan jika anggota komunitas Facebook New Gundam Indonesia akan berperan secara aktif dalam berjalannya komunitas tersebut, turut membantu sesama anggota komunitas lainnya, dan pada akhirnya anggota komunitas tersebut akan selalu mencari informasi tentang gundam di komunitas Facebook New Gundam Indonesia.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Bagi Perusahaan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *We-ness* memiliki pengaruh positif terhadap *Commitment*, dan *Moral Responsibility* memiliki pengaruh positif terhadap *Commitment*, *Shared Culture* memiliki hubungan positif terhadap *Commitment*, *Commitment* memiliki pengaruh positif terhadap *Repurchase Intention* dan *Information Seeking Behavior*. Maka saran yang bisa di sampaikan dari hasil penelitian yang didapat adalah sebagai berikut:

MAP bekerja sama dengan Admin atau pengurus komunitas Facebook New Gundam Indonesia mengadakan *gathering* di kota – kota yang ada kids station, mengadakan *event* komunitas seperti nonton film gundam terbaru, mengeluarkan kartu keanggotaan komunitas New Gundam Indonesia, mensupport komunitas dalam mengikuti kegiatan seperti event pameran mainan, *Cosplay*, mengadakan kuis di dalam komunitas setiap satu bulan sekali, memuat grub di instant messaging (*bbm*, *whatsapp*, *Line*) untuk menyelesaikan permasalahan anggota komunitas terkait gundam, mengadakan bedak produk (*workshop*) tentang produk – produk gundam, mengadakan pelatihan seperti proses perakitan yang benar, alat – alat apa saja yang dibutuhkan, MAP memberikan promo – promo menarik khusus untuk komunitas Facebook New Gundam Indonesia, mengadaka mini turnamen, melakukan review produk gundam yang dikeluarkan Bandai di dalam komunitas tersebut.

5.2.2 Saran Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini tentu saja jauh dari sempurna dan memiliki berbagai keterbatasan sehingga memerlukan penyempurnaan untuk penelitian di masa yang akan datang. Berikut beberapa saran yang memungkinkan untuk penelitian selanjutnya, antara lain :

1. Menambahkan variable penelitian *product quality*, agar penelitian kedepannya juga bisa menilai bagaimana kualitas dari produk gundam, dan kualitas produk gundam yang diharapkan oleh konsumen.
2. Untuk peneliti berikutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian dengan menggabungkan beberapa komunitas besar gundam yang ada di Indonesia seperti bootleg lover, dan Gundam Generation Indonesia untuk mendapatkan responden dan juga informasi masukan yang diterima lebih banyak juga lebih akurat.
3. Untuk peneliti berikutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian dengan meneliti mainan Bandai keseluruhan, agar dapat membandingkan jenis mainan apa saja yang paling diminati.

UMMN