

ABSTRAK

Nagathan Bei Samudro (01011180350)

PENGARUH CONSUMER INVOLVEMENT PADA CONSUMER BRAND ENGAGEMENT, SELF BRAND CONNECTION, DAN BRAND USAGE INTENT PADA THE SULTAN HOTEL JAKARTA

(xv+176 halaman; 9 gambar; 39 tabel; 6 lampiran)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari *Consumer Involvement* terhadap *Consumer Brand Engagement*, *Self Brand Connection*, dan *Brand Usage Intent* pada *The Sultan Hotel Jakarta*, mengetahui pengaruh dari *Consumer Involvement* terhadap *Cognitive Processing*, *Affection*, dan *Activation* dan mengetahui pengaruh dari *Cognitive Processing*, *Affection*, dan *Activation* terhadap *Self Brand Connection*, dan *Brand Usage Intent*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang menggunakan kuesioner *online* yang disusun menggunakan Google Form dan disebarluaskan secara *online* melalui sosial media (Instagram, WhatsApp, KasKus, Twitter, dan Facebook). Teknik penentuan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *power analysis* dengan *tools Gpower* dengan minimal sampel 115 dan mendapatkan jumlah 297 responden setelah hasil analisa seluruh sebaran kuesioner. Hasil pengujian hipotesis menandakan bahwa seluruh hipotesis didukung, yaitu: terdapat pengaruh positif dari *Consumer Involvement* terhadap *Cognitive Processing*, terdapat pengaruh positif dari *Consumer Involvement* terhadap *Affection*, terdapat pengaruh positif dari *Consumer Involvement* terhadap *Activation*, terdapat pengaruh positif dari *Cognitive Processing* terhadap *Self Brand Connection*, terdapat pengaruh positif dari *Affection* terhadap *Self Brand Connection*, terdapat pengaruh positif dari *Activation* (*behavioral*) terhadap *Self Brand Connection*, terdapat pengaruh positif dari *Cognitive Processing* terhadap *Brand Usage Intent*, terdapat pengaruh positif dari *Affection* terhadap *Brand Usage Intent*, terdapat pengaruh positif dari *Activation* terhadap *Brand Usage Intent*.

Keywords: *Consumer Involvement*; *Consumer Brand Engagement*; *Self Brand Connection*; *Brand Usage Intent*; *Cognitive Processing*; *Affection*; *Activation*..

Referensi: 103 (1965-2023)