

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bab ini, peneliti akan menyampaikan kesimpulan, implikasi dan rekomendasi berdasarkan hasil temuan penelitian yang telah dilakukan.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, temuan dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV, berikut adalah kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini.

1. Kemampuan komunikasi interpersonal yang dimiliki pelaku industri kreatif *fashion* di Kota Bandung mempengaruhi perilaku inovatif mereka. Dalam penelitian ini, subjek memiliki perilaku inovatif yang tinggi karena memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang tinggi pula. Khususnya pada dimensi *idea promotion*, subjek memiliki *idea promotion* yang tinggi, hal ini dipengaruhi oleh kemampuan komunikasi interpersonal yang tinggi pula.
2. Resiliensi tidak memoderasi pengaruh kemampuan komunikasi interpersonal terhadap perilaku inovatif, artinya resiliensi tidak mampu memperkuat dan memperlemah pengaruh kemampuan komunikasi interpersonal terhadap perilaku inovatif.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi para pelaku industri kreatif *fashion* di Kota Bandung bahwa perilaku inovatif adalah aspek yang sangat penting untuk bertahan di dunia industri kreatif yang semakin berkembang dan kompetitif. Pelaku industri kreatif pun dapat mengetahui bahwa perilaku inovatif dapat dipengaruhi oleh kemampuan komunikasi interpersonalnya.

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, peneliti memiliki beberapa rekomendasi bagi pihak-pihak berikut:

1. Bagi Pelaku Industri Kreatif

- a. Dalam penelitian ini diketahui bahwa pada variabel kemampuan komunikasi interpersonal subjek memiliki *altercentrism* yang rendah, hal ini dapat dijadikan perhatian bagi subjek untuk lebih responsif terhadap pembicaraan orang lain dan memberikan perhatian dalam berkomunikasi dengan orang lain. Kebiasaan tidak fokus dapat disebabkan oleh objek yang mendistraksi yang dinilai lebih menarik perhatian mereka. Subjek dapat diberi perlakuan berupa modifikasi perilaku dengan metode *shapping* agar mampu membentuk perilaku mereka sesuai dengan yang diharapkan.
- b. Pada variabel resiliensi, Pelaku industri kreatif *fashion* di Kota Bandung didominasi oleh tingkat *emotion regulation* yang rendah, oleh karena itu para pelaku industri kreatif *fashion* di Kota Bandung harus lebih mampu mengelola emosi mereka, mengendalikan perilaku dan menunda kepuasan. Pengendalian emosi yang baik mampu meningkatkan keberhasilan mereka dalam menjalankan bisnis yang semakin bersaing. *Emotion regulation* dapat ditingkatkan melalui *coaching* ataupun *workshop* mengenai cara pengendalian emosi.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan karena menggunakan *non-probability* sampling, peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti tentang perilaku inovatif dengan sampel yang lebih banyak dan menyeluruh agar hasil penelitian lebih representatif.
- b. Peneliti selanjutnya diharapkan melakukan studi pendahuluan secara lebih mendalam agar dapat mengetahui variabel-variabel lain yang dapat mempengaruhi perilaku inovatif.