

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	vi
LEMBAR PENGESAHAN	vi
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I: PENDAHULUAN	12
1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	12
1.2 Latar Belakang Penelitian	15
1.3 Rumusan Masalah	18
1.4 Tujuan Penelitian	19
1.5 Manfaat Penelitian	19
1.5.1 Aspek Teoritis	19
1.5.2 Aspek Praktis	19
BAB II: KAJIAN TEORI.....	20
2.1 Penelitian Terdahulu	20
2.2 Tinjauan Teori.....	28
2.2.1 Ilmu Komunikasi.....	28
2.2.2 Komunikasi Pemasaran.....	28
2.2.3 Perilaku Konsumen.....	29
2.2.4 Motivasi	29
2.2.5 Motivasi Hedonisme dalam Pembelian Virtual	30
2.2.6 Motivasi Sosial dalam Pembelian Virtual.....	31
2.2.7 <i>Game Online</i>	32
2.2.8 Pembelian Virtual Dalam <i>Game Online</i>	32
2.3 Kerangka Pemikiran.....	33
BAB III: METODE PENELITIAN.....	34
3.1 Metode Penelitian	34
3.2 Subjek dan Objek Penelitian	34
3.2.1 Subjek Penelitian.....	34
3.2.2 Objek Penelitian.....	34
3.3 Operasional Variabel dan Skala Instrumen.....	35

3.3.1	Operasional Variabel.....	35
3.3.2	Skala Instrumen.....	40
3.4	Populasi dan Sampel.....	41
3.4.1	Populasi.....	41
3.4.2	Sampel.....	41
3.5	Pengumpulan Data.....	43
3.5.1	Jenis Data.....	43
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.7	Uji Validitas dan Reliabilitas.....	43
3.7.1	Uji Validitas.....	43
3.7.2	Uji Reliabilitas.....	46
3.8	Teknik Analisis Data.....	47
3.8.1	Analisis Deskriptif.....	47
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		50
4.1	Pengumpulan Data.....	50
4.2	Karakteristik Responden.....	50
4.2.1	Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	50
4.2.2	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	51
4.2.3	Karakteristik Responden Berdasarkan Domisili.....	52
4.3	Analisis Hasil Tanggapan Responden.....	54
4.4	Pembahasan Hasil Penelitian.....	66
BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN.....		69
5.1	Kesimpulan.....	69
5.2	Saran.....	70
5.2.1	Saran Praktis.....	70
5.2.2	Saran Akademis.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....		71
LAMPIRAN.....		75