

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| TESIS | i |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | ii |
| HALAMAN PERNYATAAN | iii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR TABEL..... | x |
| ABSTRAK | xii |
| ABSTRACT..... | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 6 |
| C. Tujuan Penelitian | 6 |
| D. Manfaat Penelitian | 6 |
| E. Tinjauan Pustaka | 7 |
| F. Kerangka Teori Penelitian..... | 10 |
| 1. E-sports Sponsorship dalam Komunikasi Pemasaran | 10 |
| 2. Merek Non-Endemik dalam E-sports Sponsorship..... | 13 |
| 3. Brand Purchase Intention | 14 |
| 4. Faktor Pengaruh Brand Purchase Intention..... | 16 |
| 5. Brand Purchase Intention dalam Teori AIDA..... | 17 |
| G. Kerangka Konsep..... | 20 |
| H. Definisi Operasional | 22 |
| I. Hipotesis Penelitian..... | 28 |
| J. Metodologi Penelitian | 28 |
| 1. Metodologi Penelitian | 28 |
| 2. Populasi dan Sampel Penelitian | 29 |
| 3. Sumber Data..... | 30 |
| 4. Instrumen Penelitian | 30 |
| 5. Metode Pengolahan Data | 30 |
| 6. Metode Analisis Data | 31 |
| 7. Limitasi Penelitian | 32 |
| BAB II NON-ENDEMIC BRAND DALAM DUNIA E-SPORTS..... | 33 |
| A. Sponsorship Dalam Pemasaran | 33 |

| | |
|--|-----------|
| 1. Sponsorship Acara di Lingkup E-sports | 35 |
| B. Fenomena Non-endemic Brand..... | 38 |
| C. Brand Purchase Intention Konsumen..... | 40 |
| D. Gaya Hidup Sebagai Faktor Personal Konsumen | 42 |
| BAB III PROFIL AXE DAN GAMERS MOBILE LEGENDS..... | 44 |
| A. <i>Background</i> Dari Merek AXE | 44 |
| B. Segmentasi Pasar AXE | 48 |
| C. Acara Pertandingan Esports Mobile Legends: MPL..... | 50 |
| D. Aktivitas Komunikasi Pemasaran | 52 |
| E. Pengguna <i>Game</i> Mobile Legends di Indonesia..... | 55 |
| BAB IV ANALISIS PENGARUH E-SPORTS SPONSORSHIP OLEH NON-ENDEMIC BRAND TERHADAP BRAND PURCHASE INTENTION YANG DIKONTROL OLEH GAYA HIDUP | 57 |
| A. Deskripsi Hasil Penelitian | 57 |
| 1. Uji Validitas | 57 |
| 2. Uji Realibilitas | 59 |
| B. Informasi Responden | 60 |
| 1. Profil Berdasarkan Jenis Kelamin..... | 61 |
| 2. Profil Responden Berdasarkan Usia | 62 |
| 3. Profil Responden Berdasarkan Profesi | 63 |
| 4. Profil Responden Berdasarkan Pengeluaran Sebulan | 64 |
| 5. Profil Responden Berdasarkan Aktivitas Mengisi Waktu Luang | 64 |
| C. Informasi Responden Berdasarkan Penggunaan Media Sosial | 65 |
| 1. Profil Responden Berdasarkan Keaktifan Mengakses Media Sosial .. | 66 |
| 2. Profil Responden Berdasarkan Media Sosial Pilihan Responden..... | 66 |
| D. Informasi Responden Keaktifannya Dalam Game Mobile Legends | 67 |
| 1. Profil Responden Mengikuti Akun Instagram Mobile Legends | 68 |
| 2. Profil Responden Dalam Intensitasnya Bermain Mobile Legends | 68 |
| 3. Profil Responden Menonton Tayangan MPL S6 | 69 |
| 4. Profil Responden Memilih Media <i>Live Streaming Esports</i> | 70 |
| 5. Profil Responden Dalam Alasannya Menonton <i>Live Streaming Esports</i> | 71 |
| 6. Profil Responden Mobile Legends Untuk Mengisi Waktu Luang..... | 72 |
| 7. Profil Responden Menggemari Kegiatan Bermain Mobile Legends .. | 73 |
| E. Analisis <i>Mean</i> | 74 |
| F. Analisis Korelasi Variabel X dengan Variabel Y | 80 |
| G. Analisis Regresi | 82 |

| | |
|---|-----|
| 1. Analisis regresi antara variabel (X) terhadap variabel (Y) | 83 |
| 2. Analisis regresi antara variabel X dan Z terhadap Y | 84 |
| 3. Analisis variabel moderating | 85 |
| H. Analisis <i>Crosstab</i> | 88 |
| 1. Hubungan antara Pengguna Mobile Legends dengan Jenis Kelamin | 88 |
| 2. Hubungan antara Pengguna Mobile Legends dengan Usia..... | 89 |
| 3. <i>Crosstab</i> jenis kelamin dengan variabel <i>brand purchase intention</i> | 91 |
| 4. <i>Crosstab</i> Menonton MPL S6 dan variabel <i>brand purchase Intention</i> | 92 |
| 5. <i>Crosstab follow</i> Instagram Mobile Legends dan variabel <i>brand Purchase Intention</i> | 94 |
| 6. <i>Crosstab</i> pengeluaran perbulan dengan variabel gaya hidup..... | 95 |
| I. Analisis Tambahan (Diskusi) | 97 |
| BAB V PENUTUP..... | 105 |
| A. KESIMPULAN..... | 105 |
| B. SARAN | 107 |
| DAFTAR PUSTAKA | 109 |
| LAMPIRAN..... | 113 |