

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT KETERANGAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI.....	xi
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Pertanyaan Penelitian	5
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Lingkup Penelitian	6
1.6 Kontribusi Penelitian.....	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS	9
2.1 <i>Product Placement</i>	9
2.2 Memori.....	12
2.3 Memori Eksplisit.....	14
2.4 Memori Implisit	17
2.5 Sikap Terhadap <i>Product Placement</i>	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
3.1 Desain Penelitian.....	22

3.2	Partisipan.....	23
3.3	Penentuan Objek Penelitian	23
3.4	Cek Manipulasi	24
3.5	Prosedur Eksperimen	28
3.6	Definisi Operasional Variabel dan Pengukuran	30
3.6.1	Variabel Independen	30
3.6.2	Variabel Dependen	31
3.7	Instrumen Penelitian.....	33
3.8	Pengujian Instrumen Penelitian.....	34
3.8.1	Uji Validitas	34
3.8.2	Uji Reliabilitas	35
3.9	Metode Analisis Data.....	35
BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN		37
4.1	Karakteristik Partisipan.....	37
4.2	Hasil Uji Validitas.....	40
4.3	Hasil Uji Reliabilitas	40
4.4	Pengujian Hipotesis dan Pembahasan	41
4.4.1	Uji <i>Chi-Square</i>	41
4.4.2	Uji Regresi Linear Sederhana	45
4.4.3	Pengujian Hipotesis	47
4.4.4	Pembahasan	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		52
5.1	Kesimpulan	52
5.2	Implikasi Manajerial	54
5.3	Keterbatasan Penelitian	54
5.4	Saran untuk Penelitian Selanjutnya.....	55
DAFTAR PUSTAKA		56
LAMPIRAN		60

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar <i>Video Game</i>	24
Tabel 3.2 Item dan Skala Pengukuran Variabel Independen	31
Tabel 3.3 Item dan Skala Pengukuran Variabel Dependen.....	32
Tabel 4.1 Jenis Penempatan Produk.....	37
Tabel 4.2 Usia Partisipan	38
Tabel 4.3 Frekuensi Bermain <i>Video Game</i>	38
Tabel 4.4 Lama Bermain <i>Video Game</i>	39
Tabel 4.5 Tipe <i>Video Game</i>	39
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas	40
Tabel 4.7 Frekuensi <i>Recall</i> Penempatan Produk.....	41
Tabel 4.8 Hasil Uji <i>Chi-Square</i> pada Variabel <i>Recall</i>	42
Tabel 4.9 Frekuensi <i>Recognition</i> Penempatan Produk	43
Tabel 4.10 Hasil Uji <i>Chi-Square</i> pada Variabel <i>Recognition</i>	43
Tabel 4.11 Frekuensi Memori Implisit Penempatan Produk	44
Tabel 4.12 Hasil Uji <i>Chi-Square</i> pada Variabel Memori Implisit	44
Tabel 4.13 Hasil Uji R^2	45
Tabel 4.14 Hasil Uji F.....	46
Tabel 4.15 Hasil Uji t.....	46
Tabel 4.16 Ringkasan Hasil Hipotesis	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Batang Penempatan Produk	25
Gambar 3.2 Diagram Batang Penempatan Demonstratif	25
Gambar 3.3 Diagram Batang Penempatan Asosiatif.....	25
Gambar 3.4 Gran Turismo 6	27
Gambar 3.5 2014 FIFA World Cup Brazil.....	27