

DAFTAR ISI

	HALAMAN
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Pembatasan Masalah	11
1.4 Rumusan Masalah	11
1.5 Tujuan Penelitian.....	12
1.6 Manfaat Penelitian.....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
2.1 Landasan Teori	14
2.1.1 Intensi Pembelian <i>Virtual Item</i>	14
2.1.2 Estetika Karakter.....	16

2.1.3 Nilai Virtual Item.....	18
2.1.4 Kepuasan <i>Game</i>	19
2.2 PENELITIAN RELEVAN	22
2.3 KERANGKA BERPIKIR	23
2.4 PARADIGMA PENELITIAN	26
2.5 HIPOTESIS PENELITIAN.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
3.1 Desain Penelitian	28
3.2 Definisi Operasional	28
3.2.1 Estetika Karakter.....	29
3.2.2 Nilai Virtual Item.....	30
3.2.3 Kepuasan <i>Game</i>	30
3.2.4 Intensi Pembelian <i>Virtual Item</i>	31
3.3Tempat dan Waktu Penelitian	32
3.4 Populasi dan Sampel	32
3.5 Metode Pengumpulan Data	33
3.6 Instrumen Penelitian.....	33
3.6.1 Kisi–kisi Instrumen.....	33
3.6.2 Skala Pengukuran	35
3.6.3 Uji Instrumen	35

3.6.3.1 Uji Validitas	36
3.6.3.2 Uji Reliabilitas	40
3.7 Metode Analisis Data	41
3.7.1 Analisis Deskriptif	41
3.7.2 Uji Prasyarat Analisis	42
3.7.2.1 Uji Normalitas	42
3.7.2.2 Uji Linieritas.....	42
3.7.3 Uji Regresi Linier Berganda	43
3.7.4 Pengajuan Hipotesis.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	47
4.2 Hasil Penelitian.....	48
4.3 Pembahasan	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	72
5.1 Kesimpulan.....	72
5.3 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 <i>Research gap anteseden</i> penelitian.....	9
Tabel 3.1 Kisi Kisi Instrumen	35
Tabel 3.2 Bobot Kriteria Jawaban Skala <i>Likert</i>	36
Tabel 3.3 <i>KMO and Bartlett's Test</i>	41
Tabel 3.4 <i>Rotated Component Matrix</i>	42
Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas	43
Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasar Usia.....	53
Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasar Jenis Kelamin	53
Tabel 4.3 Karakteristik Responden Berdasar Pendidikan	54
Tabel 4.4 Karakteristik Responden Berdasar Lama Bermain <i>Game</i>	
dalam Seminggu.....	54
Tabel 4.5 Karakteristik Responden Berdasar Pernah Memainkan	
<i>Game Online DOTA II</i>	55
Tabel 4.6 Data Deskripsi Variabel	56
Tabel 4.7 Kategorisasi Variabel Estetika Karakter.....	57
Tabel 4.8 Kategorisasi Variabel Nilai <i>Virtual Item</i>	58
Tabel 4.9 Kategorisasi Variabel Kepuasan <i>Game</i>	58
Tabel 4.10 Kategorisasi Variabel Intensi Pembelian <i>Virtual Item</i>	59
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas	61
Tabel 4.12 Hasil Uji Linieritas	62
Tabel 4.13 Hasil Analisis Regresi Berganda.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN.....	79
1. Kuesioner Penelitian	79
2. Data Uji Validitas dan Reliabilitas.....	85
3. Data Penelitian	86
4. Hasil Uji Validitas.....	87
5. Hasil Uji Reliabilitas	88
6. Data Kategorisasi	89
7. Rumus Perhitungan Kategorisasi	90
8. Hasil Uji Kategorisasi	91
9. Hasil Uji Deskriptif	92
10. Data Karakteristik Responden.....	93
11. Hasil Uji Karakteristik Responden	94
12. Hasil Uji Normalitas	95
13. Hasil Uji Linieritas	96
14. Hasil Uji Regresi Berganda.....	97