

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR BAGAN DAN GRAFIK .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAKSI .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang Masalah .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah.....</b>	<b>6</b>
<b>C. Tujuan Penelitian .....</b>	<b>6</b>
<b>D. Manfaat Penelitian .....</b>	<b>6</b>
<b>E. Objek Penelitian.....</b>	<b>7</b>
<b>F. Kerangka Teori.....</b>	<b>8</b>
1. Konsumsi dan gaya hidup .....	8
2. <i>Gamer</i> sebagai konsumen.....	11
3. Proses pengambilan keputusan konsumen .....	14
4. Proses pencarian informasi.....	17
5. Konsumen sebagai khalayak aktif.....	20
<b>G. Kerangka Konsep.....</b>	<b>23</b>
<b>H. Definisi Operasional .....</b>	<b>27</b>
1. <i>Gaming</i> sebagai gaya hidup dan konsumsi.....	27
2. Pencarian informasi.....	27

<b>I. Metodologi Penelitian .....</b>	<b>29</b>
1. Jenis penelitian.....	29
2. Metode penelitian.....	30
3. Populasi dan sampel.....	31
4. Mekanisme penyebaran kuesioner .....	35
5. Teknik pengumpulan data .....	36
6. Teknik analisis data .....	36
<b>BAB II PERKEMBANGAN INDUSTRI <i>GAME</i> .....</b>	<b>39</b>
A. <i>Industri Game</i> .....	40
B. <i>Gaya Hidup dan Pola Konsumsi</i> .....	42
C. <i>Praktek Pengambilan Keputusan Pembelian untuk Produk dengan Keterlibatan Tinggi</i> .....	47
<b>BAB III <i>GAMERS</i> .....</b>	<b>53</b>
A. <i>Definisi Gamers</i> .....	53
B. <i>Gaming Lifestyle</i> .....	55
1. <i>Gaya hidup: kebiasaan, perilaku</i> .....	55
2. <i>Pola konsumsi: Gaming gear, waktu, dan sumber daya lain</i> .....	56
3. <i>Profesional Gamer, dari hobi hingga karier</i> .....	60
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>65</b>
A. <i>Pilot Test</i> .....	65
1. <i>Uji validitas</i> .....	65
2. <i>Uji reliabilitas</i> .....	67
B. <i>Deskripsi Responden</i> .....	67
1. <i>Kepemilikan gaming gear dan frekuensi bermain</i> .....	68
2. <i>Jenis kelamin</i> .....	69
3. <i>Pendidikan terakhir dan pekerjaan</i> .....	70
4. <i>Pengeluaran per bulan</i> .....	72
C. <i>Gaming sebagai Gaya Hidup dan Konsumsi</i> .....	74
1. <i>Konsumsi produk yang berkaitan dengan game</i> .....	74
2. <i>Legalitas game yang dimiliki</i> .....	78
3. <i>Tempat beraktifitas</i> .....	80
4. <i>Pentingnya gaming gear bagi gamer</i> .....	81
D. <i>Pencarian Informasi</i> .....	83

1. <i>Gamer</i> sebagai khalayak aktif .....	84
2. Sumber informasi yang diakses .....	85
3. Jenis informasi .....	87
4. Informasi yang dicari .....	88
<b>E. Tabulasi Silang.....</b>	<b>91</b>
1. Tabulasi silang antara pendidikan terakhir yang diselesaikan <i>gamer</i> dengan prioritas sumber informasi yang dipilih untuk mencari informasi mengenai <i>gaming gear</i> .....	91
2. Tabulasi silang antara penghasilan per bulan dan pengeluaran untuk hal-hal yang berhubungan dengan aktifitas <i>gaming</i> .....	94
3. Tabulasi silang antara pengeluaran perbulan dan sumber informasi prioritas yang diakses.....	97
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>101</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>101</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>102</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>104</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>108</b>