

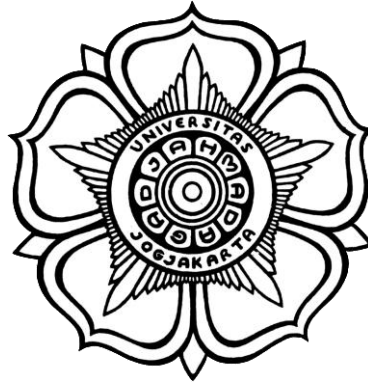
Pemain Game Membeli Barang Virtual

Studi Etnografi Mengenai Motivasi Pembelian Barang Virtual di dalam *Game*
yang Dilakukan Oleh Pemain *Game Daring Audition Ayodance*

(Gamers Purchase Virtual Goods

*Ethnography Studies toward Purchasing Motivation on Virtual In-Game Items
among Audition Ayodance Online Game Players)*

SKRIPSI



Disusun Oleh :

HANIF SWASTIKA

NIM: 10/302377/SP/24282

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS GADJAH MADA
YOGYAKARTA**

2017