

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR DAN TABEL.....	xiv

BAB 1

Pendahuluan	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Kerangka Pemikiran	6
1. <i>Game</i> Daring Secara Umum	6
2. Pemain <i>Game</i> Daring	8
3. Tipe Pemain <i>Game</i>	11
4. Pembelian <i>Virtual goods</i> dalam <i>Game</i> Daring (Mikrotransaksi)	13
5. Perbedaan Konsumen Barang Riil dan Konsumen Barang Virtual	15
6. Motivasi Berbelanja Barang Virtual	16
F. Kerangka Konseptual.....	18
G. Metodologi Penelitian.....	25
1. Pendekatan Penelitian	25
2. Metode Etnografi	26
3. Metode Etnografi Virtual	27

4. Sumber Data.....	28
5. Teknik Pengumpulan Data.....	28
6. Teknik Penentuan Informan.....	30
7. Teknik Analisis Data.....	30
8. Instrumen dan Lokasi Penelitian.....	31
9. Keterbatasan Penelitian.....	31

BAB II

Konsumen <i>Game</i> dan Industri <i>Game</i> Daring	32
A. Perilaku Konsumen dan Implikasinya Terhadap Komunikasi Pemasaran ..	32
1. Definisi Perilaku Konsumen	33
2. Model Perilaku Konsumen	34
3. Hubungan Perilaku Konsumen dan Komunikasi Pemasaran.....	36
4. Implikasi Perilaku Konsumen Terhadap Strategi Komunikasi Pemasaran	39
B. Motivasi Pembelian	40
1. Motivasi Sebagai Sikap Konsumen	42
2. Teori Motivasi Belanja	43
C. <i>Game</i> Daring Berbayar	45
1. Model Bisnis dalam <i>Game</i> Daring.....	46
2. Mikrotransaksi dalam <i>Game</i> Daring.....	49
3. Barang Virtual (<i>Virtual goods</i>)	51

BAB III

<i>Game</i> Daring Audition Ayodance dan Pelaku Praktik Mikrotransaksi	52
A. Mengenal <i>Audition Ayodance</i>	53
B. Fitur <i>Game</i> Daring <i>Audition Ayodance</i>	55
1. <i>Login</i>	55
2. <i>Server, Channel</i> dan <i>Dancing Hall</i>	56
3. <i>Room</i>	57

4. <i>Shopping Mall</i>	58
5. <i>Club Office</i>	59
6. <i>Ranking Board</i>	60
C. Seluk-Beluk Bermain <i>Game Daring Audition Ayodance</i>	61
1. <i>Gameplay</i>	61
2. <i>Mode Permainan</i>	62
3. <i>Mission Book</i> dan <i>Story Mode</i>	64
4. <i>Couple, Wedding</i> dan <i>Couple Garden</i>	65
5. Saluran <i>Chat, Messenger</i> dan <i>Premium Messenger</i>	67
6. <i>Event</i> dan <i>Megaxus Olimpiade</i>	68
D. Pemain <i>Game Daring Audition Ayodance</i>	69
E. Informan Praktik Mikrotransaksi dalam <i>Game Audition Ayodance</i>	71
1. Lelita Fitradilla (Lie).....	71
2. Fery Ardian (Fery)	74
3. Ardy Hanawa (Ardy)	77
4. Pinot	79

BAB IV

Motivasi Pembelian Barang Virtual yang Dilakukan Oleh Pemain *Game Daring Audition Ayodance*: Temuan dan Pembahasan

A. Temuan	81
1. Informan sebagai Pemain <i>Game Daring Audition Ayodance</i>	81
1.1 <i>Media Habit</i> Informan Penelitian.....	82
1.2 Informan Lita, Karakter --Lie-- dan Karakter <i>SchatzieLie-GL</i>	84
1.3 Informan Fery dan Karakter <i>CappuFerRoss</i>	88
1.4 Informan Ardy dan Karakter <i>Rdee-</i>	91
1.5 Informan Pinot, Karakter <i>F-Miyuki-BIG</i> dan Karakter <i>SY-Pinot</i> ..	94
2. Barang Virtual dalam <i>Game Daring Audition Ayodance</i>	97
2.1 <i>Item Mall Game Daring Audition Ayodance</i>	97

2.2	Prosedur Pembelian di <i>Item Mall Ayodance</i>	101
2.3	Jenis Barang Virtual dalam <i>Game Daring Audition Ayodance</i>	103
3.	Tipe Pemain <i>Game</i> dan Motivasi Pembelian Barang Virtual	106
3.1	Gaya Bermain <i>Gameplay</i> Informan dan Tipe Pemain <i>Game</i>	106
3.2	Motivasi Pembelian Barang Virtual yang Dilakukan Informan ...	113
3.3	Implikasi dan Konsekuensi yang dihadapi Informan.....	117
B.	Pembahasan	119
1.	Proses Pra-Pembelian yang Dilakukan Informan	119
2.	Tahapan Pembelian Barang Virtual yang dilakukan oleh Informan.....	122
3.	Hal yang Terjadi Pasca Pembelian Barang Virtual.....	124
4.	Motivasi Sebagai Sikap Konsumen	126
 BAB V		
	Penutup.....	128
A.	Kesimpulan.....	128
B.	Saran	130
 Daftar Pustaka		
 Lampiran		
	Daftar Istilah	137
	Pertanyaan Wawancara Terbuka	141
	Data Avatar yang Dimiliki Informan.....	145
1.	Lelita Fitradilla.....	145
2.	Fery Ardian	147
3.	Ardy Hanawa	149
4.	Pinot	150