

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Perkembangan <i>Platform Game</i> Tahun 2017.....	3
Gambar 1.2 Pengeluaran Dana Iklan dari Industri <i>Game</i> Tahun 2009 s.d 2020.....	7
Gambar 1.3 Perkembangan Penonton Video Digital Tahun 2018 s.d 2022 .....	8
Gambar 1.4 <i>Gameplay Monster Hunter World</i> .....	9
Gambar 1.5 Jumlah Penjualan <i>Monster Hunter World</i> .....	10
Gambar 1.6 Hasil Pencarian Iklan Mengenai <i>Monster Hunter World</i> .....	11
Gambar 1.7 Screenshot Iklan PS4 <i>Story of Yamada The Almighty MonHun World Geek</i> .....	12
Gambar 1.8 Screenshot Viewer Iklan PS4 <i>Story of Yamada The Almighty MonHun World Geek Per Tanggal 30 Januari 2018</i> .....	12
Gambar 2.1 Model Proses Pembelian Konsumen Lima Tahap.....	37
Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran.....	46
Gambar 4.1 Data Responden berdasarkan Jenis Kelamin.....	63
Gambar 4.2 Data Responden berdasarkan Usia.....	64
Gambar 4.3 Data Responden berdasarkan Pekerjaan.....	64
Gambar 4.4 Data Responden berdasarkan Pemain <i>Monster Hunter World</i> .....	65
Gambar 4.5 Data Responden berdasarkan Melihat Iklan <i>Monster Hunter World</i> .....	65
Gambar 4.6 Garis Kontinum Dimensi <i>Information Role</i> .....	66
Gambar 4.7 Garis Kontinum Dimensi <i>Entertainment Role</i> .....	70
Gambar 4.8 Garis Kontinum Dimensi <i>Social Role</i> .....	71
Gambar 4.9 Garis Kontinum Dimensi <i>Dialogue Role</i> .....	73
Gambar 4.10 Garis Kontinum Dimensi Variabel X.....	74
Gambar 4.11 Garis Kontinum Dimensi Pengenalan Kebutuhan.....	75
Gambar 4.12 Garis Kontinum Dimensi Pencarian Informasi.....	77
Gambar 4.13 Garis Kontinum Dimensi Evaluasi Alternatif.....	79
Gambar 4.14 Garis Kontinum Dimensi Keputusan Pembelian.....	81
Gambar 4.15 Garis Kontinum Dimensi Perilaku Pascapembelian.....	82
Gambar 4.10 Garis Kontinum Dimensi Variabel Y.....	84
Gambar 4.11 Uji Normalitas PP Plot.....	85