

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Logo Love Nikki	1
Gambar 1. 2 Latar Cerita.....	2
Gambar 1. 3 Setelan Love Nikki.....	3
Gambar 1. 4 Setelan Indonesia.....	3
Gambar 1. 5 Karya Orisinil Mika Tomoru.....	4
Gambar 1. 6 Karya Mika Tomoru yang Resmi Dirilis.....	4
Gambar 1. 7 Love Nikki Dress Up Queen	5
Gambar 1. 8 Kepemilikan Perangkat Elektronik	6
Gambar 1. 9 In-App Revenue by App Catagory.....	7
Gambar 1. 10 Indonesia Games Market.....	8
Gambar 1. 11 2019 Global Games Market	9
Gambar 1. 12 Mobile Gamer Penetration	10
Gambar 1. 13 Gaming Apps Costs & Conversions by Gender.....	11
Gambar 1. 14 Pilihan Perangkat Bermain Game	11
Gambar 1. 15 Lokasi Wanita Bermain Game	12
Gambar 1. 16 Presentase Hasil Pra Survei Mengenai Motivasi Hedonis Pemain Love Nikki DressUp Fantasy	13
Gambar 1. 17 Presentase Hasil Pra Survei Mengenai Minat Beli Pemain Love Nikki	15
Gambar 1. 18 Presentase Hasil Pra Survei Demografi Usia Responden	17
Gambar 2. 1 Fungsi Manajemen Pemasaran (Kottler, 2000).....	23
Gambar 2. 2 Perilaku Konsumen dalam Komunikasi Pemasaran.....	24
Gambar 2. 3 Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Pembelian	24
Gambar 2. 4 Kerangka Pemikiran.....	51
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian	56
Gambar 3. 2 Teknik Sampling	58
Gambar 4. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	67

Gambar 4. 2 Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin	67
Gambar 4. 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan	68
Gambar 4. 4 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendapatan.....	69
Gambar 4. 5 Garis Kontinum Affiliation	73
Gambar 4. 6 Garis Kontinum Escapism.....	75
Gambar 4. 7 Garis Kontinum Novelty	78
Gambar 4. 8 Garis Kontinum Motivasi Hedonis	79
Gambar 4. 9 Garis Kontinum Minat Transaksional.....	80
Gambar 4. 10 Garis Kontinum Minat Refrensial.....	82
Gambar 4. 11 Garis Kontinum Minat Preferensial	83
Gambar 4. 12 Garis Kontinum Minat Eksploratif.....	84
Gambar 4. 13 Garis Kontinum Minat Beli.....	85
Gambar 4. 14 P-P Plot Uji Normalitas.....	89
Gambar 4. 15 Grafik Scatterplot Hasil Uji Heteroskedastisitas.....	90