

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.2 Alasan Penggunaan Internet.....	2
Gambar 1.3 Pengguna Internet Berdasarkan Kelompok Usia	3
Gambar 1.4 Konten Internet (Hiburan) yang Sering Dikunjungi	4
Gambar 1.5 <i>E-Commerce</i> dengan Pengunjung Terbesar	5
Gambar 1.6 <i>In-Adverising Game</i> Tokopedia di Game <i>OnLine Point Blank</i>	6
Gambar 1.7 <i>Advertising Game</i> yang dilakukan Tokopedia dengan Menjadi Sponsor	6
Gambar 1.8 Jumlah Unduhan Point Blank App Mobile Zepetto 2020	7
Gambar 1.9 Tokopedia Voucher Game Point Blank	8
Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran	46
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	52