

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
ABSTRAK.....	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	7
1.3. Tujuan Penelitian.....	7
1.4. Manfaat Penelitian.....	8
1.5. Kerangka Konseptual.....	8
1.6. Hasil Penelitian Terdahulu.....	15

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Video Game Sebagai Media Menyampaikan Pesan.....	18
2.2. Pesan Marketing dalam Game Melalui <i>in-game advertising</i>	28
2.3. Pesan Visual dalam Iklan (<i>in-game advertising</i>).....	40
2.4. Membangun <i>Product Awareness</i> Melalui Publikasi Iklan.....	50

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian.....	56
3.2. Jenis Penelitian.....	57
3.3. Objek Penelitian.....	58
3.4. Sumber Data.....	60
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	61

3.6. Teknik Analisis data.....	65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
1.1. KONAMI dan Pro Evolution Soccer	68
1.2. Brand yang Andil pada Kampanye <i>In-game Advertising</i> dalam PES.....	69
1.3. Analisis Mendalam Tentang Pesan Marketing dalam <i>In-gam Advertising</i>	76
1.3.1. <i>In-game advertising</i> dalam bentuk virtual sepatu sepak bola.....	79
1.3.2. <i>In-game advertising</i> dalam bentuk virtual bola	111
1.3.3. <i>In-game advertising</i> dalam bentuk virtual baliho iklan lapangan	115
1.3.4. <i>In-game advertising</i> dalam bentuk virtual jersey bola	119
BAB V PENUTUP	
5.1. Kesimpulan.....	123
5.2. Saran	125
DAFTAR PUSTAKA.....	127