

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	8
2.1 Kajian Relevan tentang Budaya Konsumen.....	8
2.2 Landasan Teori.....	13
2.2.1 Teori Budaya Konsumen	13
2.3 Kerangka Konsep	18
2.3.1 Latar Belakang (Motif)	18
2.3.2 Manfaat.....	20
2.3.3. Permainan <i>Online (Game Online)</i>	21
2.3.4. Hero Skin.....	23
2.3.5. Budaya Konsumen	25
2.4 Kerangka Berpikir	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	29

3.1 Jenis Penelitian	29
3.2 Lokasi Penelitian	30
3.3 Informan Penelitian	31
3.4 Teknik Pengumpulan Data	31
3.4.1 Observasi	31
3.4.2 Wawancara.....	33
3.4.3 Dokumentasi	34
3.4.4 Teknik Analisis Data	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	38
4.1.1 Gambaran Umum Gamer di Kota Medan.....	38
4.2 Latarbelakang Gamer Remaja di Kota Medan dalam Membeli Hero Skin.....	48
4.3 Manfaat Pembelian Hero Skin bagi Para Gamer.....	55
4.4 Hero Skin Sebagai Bentuk Budaya Konsumen.....	58
BAB V PENUTUP.....	72
5.1 Kesimpulan.....	72
5.2 Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	25
LAMPIRAN.....	28