

Kuesioner Skripsi

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, berkenaan dengan pelaksanaan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Pengaruh Brand Placement dan Keterlibatan Pemain Terhadap Kesadaran Merek dalam Game Arena of Valor (Studi pada Pengguna Game Mobile di Surabaya) memohon kesediaan saudara untuk berkenan mengisi kuesioner penelitian ini dengan penilaian secara objektif. Saya menyadari bahwa waktu saudara sangat terbatas dan berharga. Untuk itu saya berterimakasih atas kesediaan saudara untuk meluangkan waktunya mengisi kuesioner saya.

Surabaya, 4 Mei 2018

Bonit Bogenondo

* Required

1. Nama *

2. Usia *

Mark only one oval.

- 13 - 15 Tahun
- 16 - 19 Tahun
- 20 - 23 Tahun
- 24 - 27 Tahun
- 28 - 31 Tahun
- 32 - 35 Tahun

3. Jenis Kelamin *

Mark only one oval.

- Laki - laki
- Perempuan

4. Berapa lama dalam sehari anda bermain video games ? *

Mark only one oval.

- 1 - 2 jam
- 3 - 5 jam
- Lebih dari 5 jam

5. Tema video games apa yang sering anda mainkan?*Mark only one oval.*

- Action
- Adventure
- MMORPG
- Puzzle
- Racing
- FPS
- Simulation
- Sport
- MOBA

Pernyataan Kuesioner

Pilihlah salah satu untuk tiap nomor dibawah ini dengan memilih pada pilihan jawaban yang sesuai dengan pikiran anda:

(STS) = Sangat Tidak Setuju

(TS) = Tidak Setuju

(CS) = Cukup Setuju

(S) = Setuju

(SS) = Sangat Setuju

Keterlibatan Pemain**6. Saya selalu berkeliling untuk mencari keberadaan musuh ****Mark only one oval.*

1 2 3 4 5

Sangat tidak Setuju Sangat Setuju**7. Saya selalu memperhatikan mini map sepanjang permainan ****Mark only one oval.*

1 2 3 4 5

Sangat tidak Setuju Sangat Setuju**8. Saya menghindari tempat yang rawan serangan musuh ****Mark only one oval.*

1 2 3 4 5

Sangat tidak Setuju Sangat Setuju**9. Saya mengumpulkan fragment pada setiap event terbaru ****Mark only one oval.*

1 2 3 4 5

Sangat tidak Setuju Sangat Setuju

10. Saya bermain untuk mendapatkan hadiah hero box **Mark only one oval.*

1 2 3 4 5

Sangat tidak Setuju Sangat Setuju**11. Saya bermain untuk mengoleksi semua hero yang ada ****Mark only one oval.*

1 2 3 4 5

Sangat tidak Setuju Sangat Setuju**12. Saya selalu bermain untuk mendapatkan semua achievement permainan ****Mark only one oval.*

1 2 3 4 5

Sangat tidak Setuju Sangat Setuju**13. Saya senang ketika berhasil mengalahkan musuh ****Mark only one oval.*

1 2 3 4 5

Sangat tidak Setuju Sangat Setuju**14. Saya bermain kembali ketika berhasil menang ****Mark only one oval.*

1 2 3 4 5

Sangat tidak Setuju Sangat Setuju**15. Saya bermain AOV hingga larut malam ****Mark only one oval.*

1 2 3 4 5

Sangat tidak Setuju Sangat Setuju**16. Saya selalu memikirkan hal tentang games AOV ketika bekerja ****Mark only one oval.*

1 2 3 4 5

Sangat tidak Setuju Sangat Setuju

17. Saya meluangkan sebagian besar waktu untuk bermain games AOV *

Mark only one oval.

1 2 3 4 5

Sangat tidak Setuju

Sangat Setuju

Brand Awareness

18. Apakah anda melihat merek yang ditampilkan di dalam games? *

Mark only one oval.

Ya

Tidak

19. Sebutkan merek-merek yang terlihat di dalam games *

20. Pesan promosi dari merek mudah dipahami *

Mark only one oval.

Ya

Tidak

21. Hadiah yang diberikan menarik minat bermain *

Mark only one oval.

Ya

Tidak

22. Letak merek di dalam game mudah ditemukan *

Mark only one oval.

Ya

Tidak

23. Durasi munculnya merek cukup untuk dikenali *

Mark only one oval.

Ya

Tidak

24. Merek tersebut juga muncul pada media lain **Mark only one oval.* Ya Tidak**25. Merek tersebut terlihat jelas di dalam games ****Mark only one oval.* Ya Tidak

Powered by

