

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Grafik Penjualan Produk Mad Catz	2
Gambar 1. 2 Kerangka Penelitian	7
Gambar 2. 1 Elemen Brand Equity	19
Gambar 2. 2 Perubahan AIDMA menjadi AISAS	21
Gambar 2. 3 Kategori dan Dampak Penyelenggaraan Event.....	28
Gambar 2. 4 Lingkaran Warna Brewster	35
Gambar 3. 1 Pro Gaming Indonesia.....	42
Gambar 3. 2 Logo Mad Catz.....	43
Gambar 3. 3 R.A.T 3 Mouse Gaming	46
Gambar 3. 4 R.A.T 5 Gaming mouse	46
Gambar 3. 5 R.A.T 7 Mouse Gaming	47
Gambar 3. 6 R.A.T 9 Mouse Gaming	48
Gambar 3. 7 M.M.O 7 Mouse Gaming	49
Gambar 3. 8 S.T.R.I.K.E 3 Keyboard Gaming	50
Gambar 3. 9 S.T.R.I.K.E 3 Keyboard Gaming	51
Gambar 3. 10 S.T.R.I.K.E 5 Keyboard Gaming	52
Gambar 3. 11 F.R.E.Q 3 Keyboard Gaming	52
Gambar 3. 12 F.R.E.Q 5 Keyboard Gaming	53
Gambar 3. 13 Foto Zeno Butra	55
Gambar 3. 14 Grafik Pengetahuan responden mengenai produk Mad Catz	56
Gambar 3. 15 Grafik Sumber Media Informasi Mengenai Produk Mad Catz	57
Gambar 3. 16 Grafik Kecukupan Informasi Produk Mad Catz dari	58
Gambar 3. 17 Grafik Ketertarikan Terhadap Produk Mad Catz	58
Gambar 3. 18 Grafik Hal yang Menjadi Daya Tarik Produk Mad Catz	59
Gambar 3. 19 <i>Packaging</i> Mad Catz	60
Gambar 3. 20 Brosur Mad Catz Indonesia.....	61
Gambar 3. 21 Tampilan <i>Facebook</i> Mad Catz Indonesia.....	61
Gambar 3. 22 Tampilan <i>Twitter</i> Mad Catz Indonesia.....	62
Gambar 3. 23 Logo Techno Solution.....	62
Gambar 3. 24 Logo Razer	63