

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Kegunaan Penelitian.....	6
1.4.1 Kegunaan Teoritis	6
1.4.2 Kegunaan Praktis.....	6
1.5 Waktu dan Periode Penelitian	7
1.6 Sistematika Penulisan.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Kajian Pustaka.....	10
2.1.1 Teori Jarum Hipodermik	10
2.1.2 Teori <i>Player Motivation Model</i>	11
2.1.3 <i>Gacha</i>	14
2.1.4 Strategi Monetisasi <i>Game Gacha</i> : Studi Perbandingan.....	14
2.1.5 GODDESS OF VICTORY: NIKKE.....	15
2.1.6 <i>Gacha</i> dalam GODDESS OF VICTORY: NIKKE.....	16
2.1.7 Perilaku Konsumtif	17
2.2 Penelitian Terdahulu	20
2.3 Kerangka Penelitian	29
2.4 Hipotesis Penelitian.....	30

2.5 Ruang Lingkup Penelitian	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
3.1 Jenis Penelitian	32
3.2 Operasionalisasi Variabel dan Skala Pengukuran	32
3.2.1 Operasionalisasi Variabel.....	32
3.2.2 Skala Pengukuran	37
3.3 Populasi dan Sampel	38
3.3.1 Populasi	38
3.3.2 Sampel.....	38
3.4 Teknik Pengumpulan Data	40
3.4.1 Data Primer	40
3.4.2 Data Sekunder	41
3.5 Uji Validitas dan Reliabilitas	41
3.5.1 Uji Validitas	41
3.5.2 Uji Reliabilitas.....	43
3.6 Teknik Analisis Data.....	45
3.6.1 Analisis Deskriptif.....	45
3.6.2 <i>Method Successive Interval</i> (MSI)	47
3.6.3 Uji Asumsi Klasik	47
3.6.4 Uji Regresi Linear Berganda.....	49
3.6.5 Uji Hipotesis.....	50
3.6.6 Uji Koefisien Determinasi (Kd)	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Karakteristik Responden	52
4.1.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	52
4.1.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	53
4.1.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan	54
4.1.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Pengeluaran Bermain <i>Game</i>	55
4.2 Hasil Penelitian	56
4.2.1 Analisis Deskriptif Variabel Motivasi Bermain <i>Game</i> (X).....	56
4.2.2 Analisis Deskriptif Variabel Perilaku Konsumtif (Y).....	71
4.2.3 <i>Method Successive Interval</i> (MSI)	78
4.2.4 Uji Asumsi Klasik	78
4.2.5 Analisis Regresi Linear Berganda.....	81
4.2.6 Uji Hipotesis.....	82

4.2.7 Analisis Koefisien Determinasi (Kd)	85
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	86
4.3.1 Gambaran Motivasi Bermain <i>Game</i>	86
4.3.2 Gambaran Perilaku Konsumtif.....	90
4.3.3 Pengaruh Motivasi Bermain <i>Game</i> terhadap Perilaku Konsumtif.....	92
BAB V PENUTUP.....	98
5.1 Kesimpulan.....	98
5.2 Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN.....	106