

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Waktu dan Periode Penelitian	7
Tabel 2.1 Harga Paket Gems.....	17
Tabel 2.2 Penelitian Nasional Terdahulu	20
Tabel 2.3 Penelitian Internasional Terdahulu	24
Tabel 3.1 Operasionalisasi Variabel.....	33
Tabel 3.2 Skala Pengukuran	37
Tabel 3.3 Uji Validitas Achievement (X_1).....	42
Tabel 3.4 Uji Validitas Social (X_2)	42
Tabel 3.5 Uji Validitas Immersion (X_3).....	43
Tabel 3.6 Uji Validitas Perilaku Konsumtif (Y)	43
Tabel 3.7 Persentase Kategori Penilaian	46
Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	52
Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	53
Tabel 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan	54
Tabel 4.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Pengeluaran Bermain Game	55
Tabel 4.5 Skor Jawaban Responden Terhadap Achievement (X_1)	57
Tabel 4.6 Skor Jawaban Responden Terhadap Social (X_2).....	61
Tabel 4.7 Skor Jawaban Responden Terhadap Immersion (X_3)	65
Tabel 4.8 Skor Jawaban Responden Terhadap Perilaku Konsumtif (Y).....	71
Tabel 4.9 Nilai Statistik Uji t Pengaruh Variabel Motivasi Bermain Game	83