

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN SAMPUL DALAM BAHASA INGGRIS .....	ii
HALAMAN JUDUL.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR ISTILAH .....	x
INTISARI.....	xi
ABSTRACT.....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.5 Tinjauan Pustaka .....	7
1.6 Kerangka Teori.....	7
1.6.1 <i>Gacha</i> dan Lootbox.....	15
1.6.2 Kedewasaan.....	17
1.6.3 Mahasiswa.....	22
1.6.4 Teori Sosiokultur Lev Vygotsky.....	23
1.7 Metode Penelitian.....	24
1.7.1 Jenis Penelitian.....	24
1.7.2 Sumber Data.....	24
1.7.3 Teknik Analisis Data .....	28
1.8 Organisasi Penyajian .....	29
<b>BAB II FENOMENA <i>GACHA</i> DAN <i>LOOT BOX</i>.....</b>	<b>31</b>
2.1 Sejarah Kemunculan <i>Gacha</i> dan <i>Loot box</i> .....	31
2.2 Penggunaan <i>Gacha</i> dan <i>Loot box</i> .....	34
2.2.1 Mikrotransaksi pada Gim Online .....	34

2.2.2 Model Mikrotransaksi <i>Gacha</i> dan <i>Loot box</i> .....	34
2.2.3 <i>Gacha</i> .....	38
2.2.4 <i>Loot box</i> .....	45
2.3 Fenomena Penggunaan <i>Gacha</i> dan <i>Loot box</i> .....	46
<b>BAB III PENGARUH <i>GACHA</i> DAN <i>LOOT BOXES</i> TERHADAP MAHASISWA DI YOGYAKARTA</b> .....	<b>49</b>
3.1 Pengaruh positif .....	50
3.1.1 Pengaruh Terhadap Keuangan.....	51
3.1.2 Belajar Mandiri .....	53
3.1.3 Mendapatkan penghasilan tambahan .....	56
3.2 Pengaruh negatif.....	58
<b>BAB IV IMPLIKASI SOSIO-KULTURAL TERHADAP PENDEWASAAN DIRI MAHASISWA</b> .....	<b>62</b>
4.1 Analisis Sosiokultural pada Proses Pendewasaan Diri Mahasiswa di Yogyakarta .....	64
4.2 Analisis Hubungan Penggunaan <i>Gacha</i> dan Lootbox Terhadap Pendewasaan Diri Mahasiswa Yogyakarta.....	70
<b>BAB V KESIMPULAN</b> .....	<b>81</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>86</b>