

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI</b> .....	<b>iv</b>
<b>NASKAH SOAL TUGAS AKHIR</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xvi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Asumsi.....	8
1.4 Batasan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
<b>BAB II</b> .....	<b>12</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>12</b>
<b>BAB III</b> .....	<b>16</b>
<b>LANDASAN TEORI</b> .....	<b>16</b>
3.1 Bencana.....	16
3.2 Erupsi Vulkanik Gunung Berapi.....	16
3.3 <i>Disaster Risk Reduction</i> .....	17
3.4 <i>Community Resilience</i> (definisi).....	17
3.4.1 <i>Resilience Related Capacity</i> .....	20
3.5 Kerangka Untuk Mengukur <i>Community Resilience</i> .....	22
3.6 Gamifikasi.....	26
3.7 Elemen Gamifikasi.....	26
3.8 <i>Gamers</i> dan <i>Non Gamers</i> .....	28
3.9 UTAUT2.....	28

3.10 <i>Intrinsic Needs Satisfaction</i> Berdasarkan <i>Self Determination Theory</i> .....	29
3.11 <i>Motivational affordance</i> .....	30
<b>BAB IV</b> .....	<b>33</b>
<b>METODE PENELITIAN</b> .....	<b>33</b>
4.1 Objek dan Subjek Penelitian.....	33
4.2 Alat dan Bahan Penelitian.....	34
4.3 Lokasi Penelitian.....	36
4.4 Desain Eksperimen.....	36
4.6 Pengembangan Instrumen Penelitian.....	45
4.7 Tahapan Penelitian.....	76
<b>BAB V</b> .....	<b>87</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>87</b>
5.3 Profil Responden.....	87
5.2 <i>Pilot Test</i> .....	92
5.3 Uji Kecukupan Data.....	93
5.4 Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner.....	94
5.5 Pengaruh Intervensi Gamifikasi Terhadap Perbedaan Tingkat <i>Perceive Community Resilience</i> pada Responden.....	95
5.5.1 <i>Mediated Regression Analysis</i> dengan Analisis Jalur.....	98
5.6 Analisis <i>Perceive Community Resilience</i> Berdasarkan Kebiasaan Bermain <i>Game</i> dan Pengalaman Erupsi, serta Interaksi Keduanya.....	106
5.7 Analisis <i>Community Resilience Based on Game Score</i> Berdasarkan Kebiasaan Bermain <i>Game</i> dan Pengalaman Erupsi, serta Interaksi Keduanya... 111	
5.8 Analisis Intensi Evakuasi Berdasarkan Kebiasaan Bermain <i>Game</i> dan Pengalaman Erupsi, serta Interaksi Keduanya.....	119
5.8.1 Analisis Faktor dengan Regresi Linear Berganda.....	123
5.9 Analisis <i>Covariance</i> Tipe Tempat Tinggal dan Gender.....	128
5.10 Implikasi Praktikal.....	131
5.11 Keterbatasan Penelitian.....	132
<b>BAB VI</b> .....	<b>134</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>134</b>
5.1 Kesimpulan.....	134
5.2 Saran.....	135
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>137</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>151</b>