

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
PRAKATA.....	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
DAFTAR SINGKATAN	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Penggunaan Terdahulu RLI.....	6
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	8
A. <i>Loot Boxes</i> dan <i>Gacha</i> pada <i>Game Online</i>	8
B. Hubungan <i>Loot Boxes</i> dan <i>Gacha</i> dengan <i>Gambling Disorder</i>	13
C. Hubungan <i>Loot Boxes</i> dan <i>Gacha</i> dengan <i>Gaming Disorder</i>	16
D. Penilaian Penggunaan <i>Loot Boxes</i> dan <i>Gacha</i> pada <i>Game Online</i>	19
E. <i>Risky Loot box Index (RLI)</i>	21
F. Uji Validitas dan Reliabilitas	24
G. Landasan Teori	28
H. Kerangka Teori	30
I. Kerangka Konsep	31
J. Hipotesis.....	31
BAB III. METODE PENELITIAN.....	32
A. Jenis dan Rancangan Penelitian	32

B.	Tempat dan Waktu Penelitian	32
C.	Populasi dan Subjek Penelitian	32
D.	Variabel Penelitian.....	34
E.	Definisi Operasional.....	34
F.	Instrumen Penelitian.....	35
G.	Prosedur Pengambilan dan Pengumpulan Data.....	36
H.	Analisis Data	37
I.	Etika Penelitian	39
J.	Jalannya Penelitian.....	40
K.	Alur Penelitian.....	43
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN		44
A.	Hasil Penelitian	44
B.	Pembahasan.....	54
C.	Keterbatasan Penelitian	63
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN		64
A.	Kesimpulan.....	64
B.	Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA		65
LAMPIRAN		71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh sistem <i>loot boxes</i> dan <i>gacha</i> pada <i>game online</i>	11
Gambar 2. Kerangka Teori Penelitian	30
Gambar 3. Kerangka Konsep Penelitian	31
Gambar 4. Alur Penelitian.....	43

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian terdahulu mengenai RLI	7
Tabel 2. Karakteristik Responden Penelitian (n = 198)	45
Tabel 3. Hasil Uji <i>Pearson Product Moment</i> (n=198)	48
Tabel 4. Hasil Analisis KMO dan <i>Bartlett's Test</i>	49
Tabel 5. Hasil Analisis MSA dengan <i>anti image correlation</i>	50
Tabel 6. Nilai <i>communalities</i> tiap item	51
Tabel 7. Hasil <i>Principal Component Analysis</i>	52
Tabel 8. Nilai <i>factor loadings</i> tiap item.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Penjelasan kepada Orang Tua / Wali Calon Responden	71
Lampiran 2. Lembar Penjelasan kepada Calon Responden Berusia ≥ 18 Tahun..	73
Lampiran 3. Lembar Persetujuan (<i>Informed Consent</i>) Orang Tua / Wali	75
Lampiran 4. Lembar Persetujuan Responden	76
Lampiran 5. Kuesioner Data Demografis	77
Lampiran 6. Kuesioner <i>Risky Loot box Index</i> (RLI) Versi Asli (12 butir)	79
Lampiran 7. Permohonan izin kepada Pembuat Instrumen <i>Risky Loot box Index</i> (RLI).....	80
Lampiran 8. Hasil Terjemahan Instrumen <i>Risky Loot box Index</i> (RLI)	81
Lampiran 9. Surat Keterangan Terjemahan Instrumen Asli ke Bahasa Indonesia	82
Lampiran 10. Surat Keterangan <i>Back Translation</i>	83
Lampiran 11. Surat Keterangan Verifikasi Makna Terjemahan	84
Lampiran 12. Penjelasan Terkait Konsep <i>Loot boxes</i> atau <i>Gacha</i> pada <i>Game</i> <i>Online</i> kepada Responden.....	85
Lampiran 13. Surat Keterangan <i>Ethical Clearance</i>	86