

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
DAFTAR SINGKATAN .....	xi
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT .....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA .....	10
A. Remaja.....	10
B. <i>Game Online</i> .....	11
C. <i>Gaming Disorder</i> (GD) .....	14
D. <i>Loot Boxes</i> atau <i>Gacha</i> pada <i>Game Online</i> .....	29
E. Hubungan Antara Penggunaan <i>Loot Boxes</i> atau <i>Gacha</i> pada <i>Game Online</i> Dengan Kecenderungan <i>Gaming Disorder</i> (GD) pada Remaja .....	34
F. Landasan Teori .....	37
G. Kerangka Teori .....	40
H. Kerangka Konsep .....	41
I. Hipotesis.....	41
BAB III. METODE PENELITIAN.....	42
A. Jenis dan Rancangan Penelitian .....	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	42

C. Populasi dan Subjek Penelitian .....	42
D. Variabel Penelitian.....	45
E. Definisi Operasional dan Skala Pengukuran Variabel.....	46
F. Instrumen Penelitian.....	48
G. Prosedur Pengambilan dan Pengumpulan Data.....	50
H. Analisis Data .....	51
I. Etika Penelitian .....	52
J. Jalannya Penelitian.....	53
K. Alur Penelitian.....	55
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....	56
A. Hasil Penelitian .....	56
B. Pembahasan.....	63
C. Keterbatasan dan Kelemahan Penelitian .....	70
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN .....	71
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA .....	73
LAMPIRAN .....	81

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Model kognitif-perilaku <i>gaming disorder</i> .....	26
Gambar 2. Contoh sistem <i>loot boxes</i> atau <i>gacha</i> pada <i>game online</i> .....	31
Gambar 3. Kerangka Teori Penelitian .....	40
Gambar 4. Kerangka Konsep Penelitian .....	41
Gambar 5. Alur Penelitian .....	55

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Keaslian Penelitian .....	8
Tabel 2. Contoh bentuk kognisi dan metakognisi disfungsional terkait <i>game online</i> .....	25
Tabel 3. Definisi Operasional Variabel .....	46
Tabel 4. Tingkat adiksi <i>gaming</i> berdasarkan GAS .....	50
Tabel 5. Karakteristik Subjek Penelitian (n=237) .....	57
Tabel 6. Gambaran Variabel Bebas dan Variabel Terikat Subjek Penelitian (n=237) .....	58
Tabel 7. Analisis bivariat antara penggunaan <i>loot boxes</i> atau <i>gacha</i> berisiko dengan kecenderungan GD pada subjek penelitian (n=237).....	59
Tabel 8. Analisis bivariat antara variabel perancu dengan kecenderungan GD pada subjek penelitian (n=237).....	60
Tabel 9. Analisis multivariat .....	62

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Penjelasan kepada Orang Tua / Wali Calon Responden .....	81
Lampiran 2. Lembar Persetujuan ( <i>Informed Consent</i> ) Orang Tua / Wali .....	83
Lampiran 3. Lembar Persetujuan Responden .....	84
Lampiran 4. Penjelasan Terkait Konsep <i>Loot Boxes</i> atau <i>Gacha</i> pada <i>Game Online</i> kepada Responden.....	85
Lampiran 5. Kuesioner Data Demografis .....	86
Lampiran 6. Kuesioner <i>Risky Loot box Index</i> (RLI) Versi Indonesia .....	89
Lampiran 7. Kuesioner <i>Gaming Addiction Scale</i> versi Indonesia .....	91
Lampiran 8. Surat Keterangan <i>Ethical Clearance</i> .....	93
Lampiran 9. <i>Curriculum Vitae</i> .....	94