

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
ABSTRACT	vi
INTISARI.....	vii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Pertanyaan Penelitian.....	5
1.4. Tujuan Penelitian.....	6
1.5. Kontribusi Penelitian	6
1.6. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian	7
1.7. Sistematika Penulisan	8
BAB II	9
TINJAUAN PUSTAKA DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS.....	9
2.1. Landasan Teori	9
2.2.1. Teori Distorsi Kognitif.....	9
2.2. Tinjauan Pustaka dan Pengembangan Hipotesis	10
2.2.1. Defacement	10
2.2.2. Iconoclasm	11
2.2.3. Nilai Pengalaman	13
2.2.4. Niat Keberlanjutan untuk Bermain <i>Game Online</i>	15
2.2.5. Destruktif Komunikasi baik <i>Defacement</i> atau <i>Iconoclasm</i> dan Nilai Pengalaman	17
2.2.6. Nilai Pengalaman dan Niat Keberlanjutan untuk Bermain <i>Game</i> MOBA	18

BAB III	21
METODE PENELITIAN	21
3.1. Desain Penelitian	21
3.2. Definisi Operasional Variabel	21
3.3. Populasi dan Sampel	22
3.4. Instrumen Penelitian	23
3.5. Teknik Pengumpulan Data	24
3.6. Teknik Analisis Data	25
BAB IV	27
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	27
4.1. Deskripsi Data	27
4.1.1. Demografi Responden	27
4.1.2. Statistik Deskriptif	29
4.5. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	29
4.3. Analisis Structural Equation Models (SEM)	31
4.3.1. Uji <i>Goodness of Fit</i> (Kesesuaian Model)	31
4.4. Pembahasan	35
4.4.1. Hubungan Destruktif Komunikasi baik <i>Defacement</i> atau <i>Iconoclasm</i> dan Nilai Pengalaman	35
4.4.2. Hubungan Nilai Pengalaman dan Niat Keberlanjutan untuk Bermain <i>Game Online</i>	36
4.5. Temuan Penelitian	37
BAB V	40
SIMPULAN	40
5.1. Simpulan	40
5.3. Implikasi Penelitian	41
5.3. Keterbatasan dan Penelitian Masa Depan	42
DAFTAR PUSTAKA	44

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasionalisasi Variabel.....	21
Tabel 4.1 Data Demografi Responden.....	28
Tabel 4.2 Statistik Deskriptif.....	29
Tabel 4.3 Pengujian Validitas dan Reliabilitas.....	31
Tabel 4.4 Hasil Uji Goodness of Fit	32
Tabel 4.5 Hasil Uji Kausalitas	33

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Penelitian.....	20
Gambar 4.1 Model Penelitian (Model -1) dengan Nilai Koefisien dan P-Value	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian	58
Lampiran 2 Uji Validitas dan Reliabilitas	64
Lampiran 3: Uji Kesesuaian Model	71
Lampiran 4: Uji Kausalitas	76