

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
B. Penelitian Sebelumnya.....	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Waktu Penelitian.....	25
B. Metode Pengumpulan Data.....	25
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	26
D. Konsep Penelitian	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36

A. Analisis Data.....	36
B. Uji Instrumen	44
C. Hasil Analisis Respon Responden	68
D. Kesimpulan Hasil.....	86
BAB V PENUTUP.....	105
A. Kesimpulan	105
B. Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kriteria Reliabilitas	17
Tabel 2.2 Penentuan Skor Jawaban.....	19
Tabel 2.3 Tabel Penelitian Sebelumnya.....	23
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian.....	31
Tabel 3.2 Kriteria Reliabilitas	35
Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	37
Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Umur.....	38
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Faktor <i>Game Goals</i> (X1).....	38
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner Faktor <i>Game Mechanism</i> (X2).....	39
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner Faktor <i>Interaction</i> (X3).....	39
Tabel 4.6 Hasil Kuesioner Faktor <i>Freedom</i> (X4)	40
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner Faktor <i>Game Fantasy</i> (X5)	40
Tabel 4.8 Hasil Kuesioner Faktor <i>Narrative</i> (X6)	41
Tabel 4.9 Hasil Kuesioner Faktor <i>Sensation</i> (X7)	41
Tabel 4.10 Hasil Kuesioner Faktor <i>Game Value</i> (X8).....	42
Tabel 4.11 Hasil Kuesioner Faktor <i>Challenges</i> (X9).....	42
Tabel 4.12 Hasil Kuesioner Faktor <i>Sociality</i> (X10).....	43
Tabel 4.13 Hasil Kuesioner Faktor <i>Mystery</i> (X11).....	43
Tabel 4.14 Hasil Kuesioner Faktor <i>Flow</i> (X12).....	44
Tabel 4.15 Hasil Uji Validitas SPSS Faktor <i>Game Goals</i> (X1).....	45
Tabel 4.16 Hasil Uji Validitas Variabel Faktor <i>Game Goals</i> (X1).....	45
Tabel 4.17 Hasil Uji Validitas SPSS Faktor <i>Game Mechanism</i> (X2).....	47
Tabel 4.18 Hasil Uji Validitas Faktor <i>Game Mechanism</i> (X2).....	47
Tabel 4.19 Hasil Uji Validitas SPSS Faktor <i>Interaction</i> (X3).....	48
Tabel 4.20 Hasil Uji Validitas Faktor <i>Interaction</i> (X3).....	48
Tabel 4.21 Hasil Uji Validitas SPSS Faktor <i>Freedom</i> (X4)	50
Tabel 4.22 Hasil Uji Validitas Faktor <i>Freedom</i> (X4)	50
Tabel 4.23 Hasil Uji Validitas SPSS Faktor <i>Game Fantasy</i> (X5)	51
Tabel 4.24 Hasil Uji Validitas Faktor <i>Game Fantasy</i> (X5)	51

Tabel 4.25 Hasil Uji Validitas SPSS Faktor <i>Narrative</i> (X6)	53
Tabel 4.26 Hasil Uji Validitas Faktor <i>Narrative</i> (X6)	53
Tabel 4.27 Hasil Uji Validitas SPSS Faktor <i>Sensation</i> (X7)	54
Tabel 4.28 Hasil Uji Validitas Faktor <i>Sensation</i> (X7)	54
Tabel 4.29 Hasil Uji Validitas SPSS Faktor <i>Game Value</i> (X8)	56
Tabel 4.30 Hasil Uji Validitas Faktor <i>Game Value</i> (X8)	56
Tabel 4.31 Hasil Uji Validitas SPSS Faktor <i>Challenges</i> (X9)	57
Tabel 4.32 Hasil Uji Validitas Faktor <i>Challenges</i> (X9)	57
Tabel 4.33 Hasil Uji Validitas SPSS Faktor <i>Sociality</i> (X10)	58
Tabel 4.34 Hasil Uji Validitas Faktor <i>Sociality</i> (X10)	59
Tabel 4.35 Hasil Uji Validitas SPSS Faktor <i>Mystery</i> (X11)	60
Tabel 4.36 Hasil Uji Validitas Faktor <i>Mystery</i> (X11)	60
Tabel 4.37 Hasil Uji Validitas SPSS Faktor <i>Flow</i> (X12)	61
Tabel 4.38 Hasil Uji Validitas Faktor <i>Flow</i> (X12)	61
Tabel 4.39 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Faktor <i>Game Goals</i> (X1)	62
Tabel 4.40 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Faktor <i>Game Mechanism</i> (X2)	63
Tabel 4.41 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Faktor <i>Interaction</i> (X3)	63
Tabel 4.42 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Faktor <i>Freedom</i> (X4)	64
Tabel 4.43 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Faktor <i>Game Fantasy</i> (X5)	64
Tabel 4.44 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Faktor <i>Narrative</i> (X6)	64
Tabel 4.45 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Faktor <i>Sensation</i> (X7)	65
Tabel 4.46 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Faktor <i>Game Value</i> (X8)	65
Tabel 4.47 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Faktor <i>Challenges</i> (X9)	66
Tabel 4.48 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Faktor <i>Sociality</i> (X10)	66
Tabel 4.49 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Faktor <i>Mystery</i> (X11)	66
Tabel 4.50 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Faktor <i>Flow</i> (X12)	67
Tabel 4.51 Hasil Uji Reliabilitas Seluruh Variabel	67
Tabel 4.52 Pengolahan Kuesioner Faktor <i>Game Goals</i>	87
Tabel 4.53 Pengolahan Kuesioner Faktor <i>Game Mechanism</i>	88
Tabel 4.54 Pengolahan Kuesioner Faktor <i>Interaction</i>	89
Tabel 4.55 Pengolahan Kuesioner Faktor <i>Freedom</i>	90

Tabel 4.56 Pengolahan Kuesioner Faktor <i>Game Fantasy</i>	91
Tabel 4.57 Pengolahan Kuesioner Faktor <i>Narrative</i>	93
Tabel 4.58 Pengolahan Kuesioner Faktor <i>Sensation</i>	94
Tabel 4.59 Pengolahan Kuesioner Faktor <i>Game Value</i>	95
Tabel 4.60 Pengolahan Kuesioner Faktor <i>Challenges</i>	96
Tabel 4.61 Pengolahan Kuesioner Faktor <i>Sociality</i>	97
Tabel 4.62 Pengolahan Kuesioner Faktor <i>Mystery</i>	99
Tabel 4.63 Pengolahan Kuesioner Faktor <i>Flow</i>	100
Tabel 4.64 Kesimpulan	102



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Berpikir	28
Gambar 4.1 Hasil Kuesioner Faktor <i>Game Goals</i>	68
Gambar 4.2 Hasil Kuesioner Faktor <i>Game Mechanism</i>	70
Gambar 4.3 Hasil Kuesioner Faktor <i>Interaction</i>	72
Gambar 4.4 Hasil Kuesioner Faktor <i>Freedom</i>	73
Gambar 4.5 Hasil Kuesioner Faktor <i>Game Fantasy</i>	75
Gambar 4.6 Hasil Kuesioner Faktor <i>Narrative</i>	76
Gambar 4.7 Hasil Kuesioner Faktor <i>Sensation</i>	78
Gambar 4.8 Hasil Kuesioner Faktor <i>Game Value</i>	79
Gambar 4.9 Hasil Kuesioner Faktor <i>Challenges</i>	81
Gambar 4.10 Hasil Kuesioner Faktor <i>Sociality</i>	82
Gambar 4.11 Hasil Kuesioner Faktor <i>Mystery</i>	84
Gambar 4.12 Hasil Kuesioner Faktor <i>Mystery</i>	85
Gambar 4.13 Hasil kuesioner <i>Game-Design Factors Questionnaire</i>	101

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuisisioner

Lampiran 2. Kartu Bimbingan

