

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Generasi-Z Bermain Game Online.....	5
Gambar 1. 2 Data Pengeluaran Game Generasi-Z.....	9
Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran.....	41
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian.....	56
Gambar 3. 2 Garis Kontinum.....	65
Gambar 3. 3 Pembagian Evaluasi Model PLS-SEM.....	68
Gambar 4. 1 Jenis Kelamin Responden.....	73
Gambar 4. 2 Gambar Usia Responden.....	73
Gambar 4. 3 Pendidikan Terakhir Responden.....	73
Gambar 4. 4 Tingkat Pengeluaran Perbulan Responden.....	74
Gambar 4. 5 Tingkat Pendapatan Perbulan Responden.....	74
Gambar 4. 6 Pengeluaran Perbulan Untuk Biaya <i>Game</i>	74
Gambar 4. 7 Lama Waktu Bermain Game Dalam Sehari.....	75
Gambar 4. 8 Garis Kontinum Perseived Ease Of Use E-money.....	77
Gambar 4. 9 Garis Kontinum Perilaku Konsumtif.....	78
Gambar 4. 10 Garis Kontinum Internet gaming Disorder.....	79
Gambar 4. 11 Garis Kontinum Perilaku Konsumtif.....	80
Gambar 4. 12 Faktor Loading.....	82
Gambar 4. 13 Average Variance Extracted.....	83