

## DAFTAR ISI

<b>MOTTO</b> .....	i
<b>UCAPAN TERIMAKASIH</b> .....	ii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>BAB I</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang Masalah</b> .....	1
<b>1.2 Identifikasi Masalah</b> .....	9
<b>1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian</b> .....	10
<b>1.4 Bidang Kajian</b> .....	10
<b>1.5 Kegunaan Penelitian</b> .....	10
<b>BAB II</b> .....	12
<b>2.1 Alasan Pemilihan Teori</b> .....	12
<b>2.2 <i>Game</i></b> .....	12
<b>2.3 Elemen di dalam Game</b> .....	13
<b>2.5 DotA 2</b> .....	16
<b>2.5.1 Definisi <i>DotA 2</i></b> .....	16
<b>2.5.2 <i>DotA 2 Ranking Sistem</i></b> .....	18
<b>2.3 Traits</b> .....	21
<b>2.3.1 Definisi Traits</b> .....	21
<b>2.3.2 <i>Big Five Personality Traits</i></b> .....	23
<b>2.3.3 Dimensi <i>Big Five Personality Traits</i></b> .....	24

2.3.4 Ciri – Ciri Big Five Personality Traits .....	29
2.4 Kerangka Pemikiran .....	31
2.4.1 Skema Kerangka Pemikiran .....	36
<b>BAB III .....</b>	<b>37</b>
3.1 Metode Penelitian.....	37
3.2 Variabel Penelitian.....	37
3.2.1 Identifikasi Variabel.....	37
3.3 Definisi Konseptual .....	37
3.4 Definisi Operasional.....	38
3.4.1 <i>Big Five Personality Traits</i> .....	38
3.5 Alat Ukur .....	42
Tabel 3. 2 Kisi – kisi Alat Ukur IPIP BFM-25.....	43
3.6 Uji Validitas .....	46
3.7 Uji Reliabilitas.....	47
3.8 Populasi dan Sampel.....	50
3.9 Teknik Analisis Data.....	51
3.9.1 Analisis Data.....	51
<b>BAB IV.....</b>	<b>55</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	55
4.1.1 Gambaran Umum Responden .....	55
4.2 Pembahasan.....	60