

DAFTAR PUSTAKA

- Abitya, A. Z. (2023). Pengaruh Terpaan Dan Efektivitas Konten Youtube Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Subscribers. *Communicology: Jurnal Ilmu Komunikasi*.
- Afif, Muamar. (2023). Permainan Tradisional Dan Literasi Digital Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online di Desa Pantai Cermin. *Center of Knowledge : Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*.
- Ahdiyat, M. A. (2018). Analisis Keterlibatan Komunitas dalam Industri Permainan Daring di Indonesia. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*.
- Arieska, P. K., & Herdiani, N. (2018). Pemilihan Teknik Sampling Berdasarkan Perhitungan Efisiensi Relatif. *Jurnal Statistika Universitas Muhammadiyah Semarang*.
- Azwar, S. (2010). *Metode Penelitian (Cetakan Kesepuluh)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Beatie, Andrew. (2021). How The Video Game Industry Is Changing. (<https://www.investopedia.com/articles/investing/053115/how-video-game-industry-changing.asp>, Diakses 27 September 2023 Pukul 14.46 WITA).
- Bergonse, R. (2017). Fifty Years on, What exactly is a videogame? An essentialistic definitional approach. *The Computer Games Journal*, 6(4), 239-255.
- Binus. (2020, Desember 16). Pengenalan Tentang Cloud Gaming. (<https://sis.binus.ac.id/2020/12/16/pengenalan-tentang-cloud-gaming/>, diakses 2 Februari 2024 pukul 16.13 WITA).
- Binus. (2022). Literasi Digital: Elemen Menyeluruh Untuk Kesuksesan Integrasi Teknologi. (<https://pgsd.binus.ac.id/2022/04/25/literasi-digital-elemen-menyeluruh-untuk-kesuksesan-integrasi-teknologi/> Diakses 29 November 2023 pukul 00.02 WITA).
- Caillois, R. (2001). *Man, play, and games*. University of Illinois press.
- Carisinyal. (2020). 10 Jenis Genre Video Game yang Paling Populer di Dunia. (<https://carisinyal.com/jenis-jenis-genre-game/>, diakses 5 Februari 2024 pukul 16.16 WITA).
- Databoks. (2022). Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga Di Dunia. (<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia#:~:Text=Berdasarkan%20laporan%20we%20are%20social,Video%20game%20per%20januari%202022>, Diakses 15 November 2023 pukul 15.19 WITA).
- Deakin University. GLO3 Digital Literacy. (<https://www.deakin.edu.au/about-deakin/vision-and-values/teaching-and-learning/deakin-graduate-learning-outcomes>, diakses 6 Februari 2024 pukul 15.21 WITA).

- Dictio. (2021). Apa itu Video Game?. (<https://www.dictio.id/t/apa-itu-video-game/160579>, Diakses 31 Januari 2024 pukul 11.24 WITA).
- Dqlab. (2022). Ragam Teknik Analisis Data Deskriptif Kualitatif Vs Kuantitatif. (<https://Dqlab.Id/Ragam-Teknik-Analisis-Data-Deskriptif-Kualitatif-Vs-Kuantitatif#:~:Text=Teknik%20analisis%20deskriptif%20kuantitatif%20adalah,Survey%2c%20observasi%2c%20atau%20wawancara>, Diakses 13 Desember 2023 pukul 13.26 WITA).
- Effendy. (2003). Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi, Bandung: PT. Citra. Aditya Bakti.
- Esportnesia. (2019, Februari 2). Apa Itu Fighting Game?. (<https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-fighting-game/>, diakses 5 Februari 2024 pukul 16.31 WITA).
- Esportnesia. (2020, Oktober 9). Apa Itu Cloud Gaming?. (https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-cloud-gaming/#Sejarah_Cloud_Gaming, diakses 2 Februari 2024 pukul 16.16 WITA).
- Esposito, N. (2005, June). A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. In DiGRA Conference.
- Frozzaholic. (2015, 30 Januari). Evolusi Video Game dari Masa ke Masa. (<https://www.frozzaholic.com/gadget/evolusi-video-game-dari-masa-ke-masa>, diakses 1 Februari 2024 pukul 15.57 WITA).
- Gamers Industry. (2023). Newzoo: Revenue Across All Video Game Market Segments Fell In 2022. (<https://www.gamesindustry.biz/newzoo-revenue-across-all-video-game-market-segments-fell-in-2022#:~:Text=The%20global%20video%20games%20market,Amassed%20%2492%20billion%20in%20revenue>, diakses 15 November 2023 pukul 14.53 WITA).
- Gamesetting. (2014). Informasi Permainan Game Arcade (Ding-Dong). (<https://gamesetting.blogspot.com/2014/07/permainan-game-arcade.html>, diakses 5 Februari 2024 pukul 14.59 WITA).
- Gamingbolt. (2019, Desember 6). What Made the PS1 Such a Huge Success?. (<https://gamingbolt.com/what-made-the-ps1-such-a-huge-success>, diakses 2 Februari 2024, pukul 13.57 WITA).
- Ghozali, I. (2016). Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Ibm Spss 23.
- Gilster, P., & Glister, P. (1997). Digital literacy. New York: Wiley Computer Pub.
- Gunawan, A.A. (2022). Pengaruh Literasi Digital Pada Media Online Youtube Terhadap Perilaku Generasi Z Dalam Mencari Informasi Kesetaraan Gender Pada Lingkup Mahasiswa. Bandung Conference Series: Journalism.
- Handayani, R. (2018). Analisa Aktivitas Fandom Mobile Legend Indonesia Dalam Membangun Struktur Komoditas Baru (Studi Tentang Media Baru).

- Hanip, F., Mahyuddin, M. J., & Sulaiman, F. (2022). Implementasi Literasi Digital Dalam Bermain Game Online Siswa Smp Negeri 2 Enrekang. *Edupsyscouns: Journal Of Education, Psychology And Counseling*.
- Haqqie, W.N., & Wijayati, P.H. (2022). Pengaruh Akun Youtube “Little Fox Chinese ”Dalam Memperkuat Literasi Digital Siswa. *Jurnal Cakrawala Mandarin*.
- Hasanah, I. N. (2021). Pengaruh Penyuluhan Agama Terhadap Pengetahuan Agama Penonton Channel Youtube Yufid Tv (Bachelor's Thesis, Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Herman, D. A. (2020). Analisis Faktor Terjadinya Kecanduan Game Di Indonesia. *Telcomatics*.
- History. (2022). Video Game History. (<https://www.history.com/topics/inventions/history-of-video-games#dawn-of-the-home-console>, diakses 29 November 2023 pukul 00.26 WITA).
- Hovland, C. I., Janis, I. L., & Kelley, H. H. (1953). *Communication And Persuasion*.
- Hybrid. (2022). Dari Npc Sampai Streamer: Ilusi Hubungan Parasosial Dan Dampaknya Ke Para Gamers. (<https://hybrid.co.id/post/hubungan-parasosial-gamers>, diakses 16 November 2023 pukul 14.24 WITA).
- IMDB. (2023). Global Box Office Notched 27 Gain In 2022 To Hit 26 Billion Total, Research Shows. (<https://www.imdb.com/news/ni63899899/>, diakses 15 November 2023 pukul 15.03 WITA).
- Insan Rizqi, K. (2010). Fenomena Budaya Video Game Terhadap Masyarakat Jepang Di Negara Jepang. Doctoral Dissertation, Unsada.
- InterestingEngineering. (2023, Mei 30). Gaming through the ages: the evolution of video game console from Atari to PlayStation 5. (<https://interestingengineering.com/culture/the-evolution-of-video-game-console-from-atari-to-playstation-5>, diakses 1 Februari 2024 pukul 16.14 WITA).
- Kanopi-Febui. (2018, November 22). The Substitution Effect of Mobile Games on Console Games: An Empirical Analysis of The Japanese Video Game Industry. (<https://kanopi-febui.com/the-substitution-effect-of-mobile-games-on-console-games-an-empirical-analysis-of-the-japanese-video-game-industry/>, diakses 5 Februari 2024 pukul 15.56 WITA).
- King, G., & Krzywinska, T. (2002, June). Computer Games/Cinema/Interfaces. In *CGDC Conf*.
- Maulana, M. (2015). Definisi, Manfaat, dan Elemen Penting Literasi Digital Seorang Pustakawan Blogger.
- Medium. (2023). The History and Evolution of Video Games. (<https://medium.com/@shahabsabir7/the-history-and-evolution-of-video-games>

- games-915c789fa19, diakses 31 Januari 2024 pukul 15.19 WITA).
- Mycarrier. (2022, Mei 24). The History of Gaming Consoles. (<https://mycarrier.telkom.co.id/article/the-history-of-gaming-consoles>, diakses 1 Februari 2024 pukul 16.12 WITA).
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. Perspektif.
- NerdStash. (2021, 27 Agustus). The Evolution of Online Gaming and The Future. (<https://thenerdstash.com/the-evolution-of-online-gaming-and-the-future/>, diakses 2 Februari 2024 pukul 14.01 WITA).
- Nursanti, M. I., & Lukmantoro, T. (2013). Analisis deskriptif penggemar k-pop sebagai audiens media dalam mengonsumsi dan memaknai teks budaya. *Interaksi Online*.
- Nutt, D., & Railton, D. (2003). *The Sims: Real Life As Genre*. Information Communication & Society.
- Pakar Komunikasi. (2017, Juli 12). Teori S-O-R (Teori Stimulus Organism Respons). (<https://pakarkomunikasi.com/teori-sor>, diakses 9 Februari 2024 pukul 13.09 WITA).
- Pcmag. (2024, Januari 4). The Best PC Shooters for 2024. (<https://www.pcmag.com/picks/the-best-pc-shooters>, diakses 5 Februari 2024 pukul 16.39 WITA).
- Pratama, D. P., & Sugiyono, S. (2020). Pengaruh Kualitas Produk, Harga, Dan Promosi Terhadap Keputusan Pembelian Mie Instan Merek Indomie. *Jurnal Ilmu Dan Riset Manajemen (Jirm)*, 9(7).
- Pricebook. (2023, Januari 16). Ada 4 Jenis dan 11 Genre Game, yang Mana Favorit Kamu?. (<https://www.pricebook.co.id/article/review/3593/ada-4-jenis-dan-11-genre-game-yang-mana-favorit-kamu>, diakses 5 Februari 2024 pukul 16.03 WITA).
- Putra, A., & Patmaningrum, D. A. (2018). Pengaruh Youtube Di Smartphone Terhadap Perkembangan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Anak. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 21(2).
- Rahmawati, E.Y. (2017). *Aktivitas Fandom Dalam Mengaktualisasi Fenomena Slash Pairing Pada Akun Media Sosial Instagram (Studi Etnografi Virtual Pada Fandom Boyband Exo Di Media Sosial Instagram)*
- Rakhmat, Jalaluddin, 2004. *Metode Penelitian Komunikasi: Dilengkapi Contoh Analisis Statistik*, Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Rizki, M. A., & Pangestuti, E. (2017). Pengaruh Terpaan Media Sosial Instagram Terhadap Citra Destinasi Dan Dampaknya Pada Keputusan Berkunjung (Survei Pada Pengunjung Kampung Warna Warni Jodipan, Kota Malang) (Doctoral Dissertation, Brawijaya University).
- Robots.net. (2023, Agustus 11). What Was Online Gaming Like In The Year 2000. (<https://robots.net/tech/what-was-online-gaming-like-in-the-year-2000/>, diakses 2 Februari 2024 pukul 15.08 WITA).
- Somantri, Sujihati. 2006. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung : Pt. Refika

Aditama.

- Statista. (2023). Video game market revenue worldwide 2018-2028. ([https://www.statista.com/statistics/1344668/revenue-video-game-worldwide/#:~:text=Video%20game%20market%20revenue%20worldwide%202018%2D2028&text=The%20global%20revenue%20in%20the,U.S.%20dollars%20\(%2B54.01%20percent\)](https://www.statista.com/statistics/1344668/revenue-video-game-worldwide/#:~:text=Video%20game%20market%20revenue%20worldwide%202018%2D2028&text=The%20global%20revenue%20in%20the,U.S.%20dollars%20(%2B54.01%20percent))), Diakses 31 Januari 2024 Pukul 15.22 WITA).
- Statista. (2023). Video Game Industry Statistics & Facts. (<https://www.statista.com/topics/868/video-games/#topicoverview>), Diakses 30 Oktober 2023 Pukul 15.30 WITA)
- Steinkuehler, Constance. (2010). Video Games and Digital Literacies. *Journal of Adolescent & Adult Literacy - J ADOLESC ADULT LITERACY*.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
- Sujarweni, V. W. (2014). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Perss.
- Techacute. (2022, Juni 15). Fanbase Game Online Ternyata Lebih Positif Dari yang Diharapkan. (<https://techacute.com/online-gaming-fanbase-found-to-be-more-positive-than-expected/> diakses 6 Februari 2024, pukul 15.15 WITA).
- Techcrunch. (2015, Oktober 31). The History Of Gaming: An Evolving Community. (<https://techcrunch.com/2015/10/31/the-history-of-gaming-an-evolving-community/>, diakses 2 Februari 2024 pukul 14.26 WITA).
- The Wrap. (2016). What Is A Video Game? A Short Explainer. (<https://www.thewrap.com/what-is-a-video-game-a-short-explainer/>, Diakses 17 November 2023 Pukul 14.22 WITA).
- Trujillo, T. N. (2021). *Gaming The System: The Impacts Of Stigmatization On Gamers And The Gaming Community*. California State University, Fresno.
- Uva. (2022, September 2022). Fans influence video games, but this mainly benefits the gaming industry. (<https://www.uva.nl/en/shared-content/faculteiten/en/faculteit-der-geesteswetenschappen/news/2022/09/fans-influence-video-games-but-this-mainly-benefits-the-gaming-industry.html?cb>, diakses 6 Februari 2024 pukul 13.40 WITA).
- Vocabulary.com. (n.d.). Fanatical. In *Vocabulary.com Dictionary*. (<https://www.vocabulary.com/dictionary/fanatical>, diakses 6 Februari 2024 pukul 10.26 WITA).
- Voi. (2022). Menilik Industri Game Di Indonesia, Lengkap Dengan Sejarah Dan Profesi Baru Yang Berkaitan. (<https://voi.id/teknologi/236490/menilik-industri-game-di-indonesia-lengkap-dengan-sejarah-dan-profesi-baru-yang-berkaitan>, diakses 29 November 2023 pukul 00.02 WITA).
- Wallace, Kimberley. (2012). *Dissecting Survival Horror: What Makes The Genre Special*.

- (<https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2012/08/23/distincting-survival-horror-what-makes-the-genre-special.aspx>, diakses 29 September 2023 pukul 14.03 WITA).
- Wheeler, S. (2012). Digital literacies for engagement in emerging online cultures. eLearn Center Research Paper Series.
- Wijayati, P.H., Haqqie, W.N., & Ventivani, A. (2021). Pemanfaatan Akun Youtube Berkonten Pembelajaran Bahasa Mandarin Dalam Literasi Digital Pada Era Pandemi. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*.
- Wired. (2020, November 5). The Evolution of Game Console Design and American Gamers. (<https://www.wired.com/story/evolution-of-game-console-design-america/>, diakses 1 Februari 2024 pukul 16.25 WITA).
- Yasir. (2009). Pengantar Ilmu Komunikasi. Pekanbaru: Pusat Pengembangan Pendidikan Universitas Riau.
- Youtube. (2023). The Lazy Monday. (<https://www.youtube.com/@TheLazyMondayGaming>, diakses 13 Februari 2023 pukul 14.59 WITA).
- Yuwono, A. I. (2018). Yuk, Jadi Gamer Cerdas: Berbagi Informasi Melalui Literasi. Program Studi Magister Ilmu Komunikasi, Universitas Gadjah Mada.
- Zackariasson, P., & Wilson, T. L. (Eds.). (2012). *The Video Game Industry: Formation, Present State, And Future*. New York: Routledge.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Profil Penulis



Nama : Nicholas Saputra Chan
NIM : E021201004
Tempat, Tanggal Lahir : Balikpapan, 27 Mei 2002
Alamat : Jl. Sungai Poso Lr.77 No. 3B, Makassar
Nama Ayah : Asmanto
Nama Ibu : Elisa

Riwayat Pendidikan,

1. SD Kemala Bhayangkari Balikpapan
2. SMPN 02 Makassar
3. SMAN 16 Makassar
4. Universitas Hasanuddin

LAMPIRAN 2

KUESIONER PENGARUH TERPAAN KONTEN CHANNEL YOUTUBE THE
LAZY MONDAY TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI GAME DIGITAL
GAMERS INDONESIA

1. Nama

2. Umur

- 17-20 Tahun
- 21-24 Tahun
- 25-29 Tahun
- > 30 Tahun

3. Jenis Kelamin

- Laki-Laki
- Perempuan

Terpaan Konten Channel Youtube The Lazy Monday (X)

4. Setiap hari saya selalu menonton video channel Youtube The Lazy Monday.

- 5 (Sangat Setuju)
- 4 (Setuju)
- 3 (Cukup)
- 2 (Tidak Setuju)
- 1 (Sangat Tidak Setuju)

5. Dalam sehari, saya menonton video channel Youtube The Lazy Monday minimal sebanyak > 3 kali.

- 5 (Sangat Setuju)
- 4 (Setuju)
- 3 (Cukup)

- 2 (Tidak Setuju)
 - 1 (Sangat Tidak Setuju)
6. Saya selalu menonton kembali video channel Youtube The Lazy Monday yang sudah saya tonton dikemudian hari.
- 5 (Sangat Setuju)
 - 4 (Setuju)
 - 3 (Cukup)
 - 2 (Tidak Setuju)
 - 1 (Sangat Tidak Setuju)
7. Saya menghabiskan waktu sekitar > 1 jam setiap harinya untuk menonton video channel Youtube The Lazy Monday.
- 5 (Sangat Setuju)
 - 4 (Setuju)
 - 3 (Cukup)
 - 2 (Tidak Setuju)
 - 1 (Sangat Tidak Setuju)
8. Saya menghabiskan sebagian besar waktu saya di Youtube untuk menonton video channel The Lazy Monday.
- 5 (Sangat Setuju)
 - 4 (Setuju)
 - 3 (Cukup)
 - 2 (Tidak Setuju)
 - 1 (Sangat Tidak Setuju)
9. Saya menghabiskan waktu sekitar > 10 menit untuk menonton setiap segmen video channel Youtube The Lazy Monday (Lazy Talk, Lazy Review, TLM List, Lazy News, dll).
- 5 (Sangat Setuju)

- 4 (Setuju)
 - 3 (Cukup)
 - 2 (Tidak Setuju)
 - 1 (Sangat Tidak Setuju)
10. Saya selalu fokus menonton video channel Youtube The Lazy Monday tanpa melakukan aktivitas lainnya (multitasking) yang mengganggu pengalaman menonton saya.
- 5 (Sangat Setuju)
 - 4 (Setuju)
 - 3 (Cukup)
 - 2 (Tidak Setuju)
 - 1 (Sangat Tidak Setuju)
11. Setelah menonton video channel Youtube The Lazy Monday, saya selalu memberikan interaksi berupa like, comment, atau share.
- 5 (Sangat Setuju)
 - 4 (Setuju)
 - 3 (Cukup)
 - 2 (Tidak Setuju)
 - 1 (Sangat Tidak Setuju)
12. Saya selalu menonton video-video terbaru yang diupload oleh channel Youtube The Lazy Monday untuk mendapatkan informasi yang up-to-date.
- 5 (Sangat Setuju)
 - 4 (Setuju)
 - 3 (Cukup)
 - 2 (Tidak Setuju)
 - 1 (Sangat Tidak Setuju)

13. Saya memiliki tingkat motivasi yang untuk menonton konten channel Youtube The Lazy Monday dengan tujuan ingin meningkatkan kemampuan literasi game digital yang saya miliki.
- 5 (Sangat Tinggi)
 - 4 (Tinggi)
 - 3 (Cukup)
 - 2 (Kurang)
 - 1 (Sangat Kurang)
14. Saya memiliki tingkat motivasi yang untuk menerapkan kemampuan literasi game digital dalam memainkan sebuah video game setelah saya menonton konten channel Youtube The Lazy Monday.
- 5 (Sangat Tinggi)
 - 4 (Tinggi)
 - 3 (Cukup)
 - 2 (Kurang)
 - 1 (Sangat Kurang)
15. Saya memiliki tingkat motivasi yang untuk menonton konten channel Youtube The Lazy Monday dari awal sampai akhir dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi game digital saya.
- 5 (Sangat Tinggi)
 - 4 (Tinggi)
 - 3 (Cukup)
 - 2 (Kurang)
 - 1 (Sangat Kurang)

Kemampuan Literasi Game Digital Gamers Indonesia (Y)

16. Menonton video channel Youtube The Lazy Monday meningkatkan kemampuan saya dalam menggunakan teknologi untuk mencari informasi

seputar video game.

- 5 (Sangat Setuju)
- 4 (Setuju)
- 3 (Cukup)
- 2 (Tidak Setuju)
- 1 (Sangat Tidak Setuju)

17. Menonton konten Youtube The Lazy Monday membuat saya mampu untuk menyeleksi dan memverifikasi berbagai informasi seputar video game.

- 5 (Sangat Setuju)
- 4 (Setuju)
- 3 (Cukup)
- 2 (Tidak Setuju)
- 1 (Sangat Tidak Setuju)

18. Menonton konten Youtube The Lazy Monday khususnya segmen “Lazy Review” menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi keputusan saya dalam membeli sebuah video game.

- 5 (Sangat Setuju)
- 4 (Setuju)
- 3 (Cukup)
- 2 (Tidak Setuju)
- 1 (Sangat Tidak Setuju)

19. Konten Youtube The Lazy Monday membuat wawasan/pengetahuan saya yang berhubungan dengan video game mengalami peningkatan.

- 5 (Sangat Setuju)
- 4 (Setuju)
- 3 (Cukup)
- 2 (Tidak Setuju)

- 1 (Sangat Tidak Setuju)
20. Setelah menonton konten Youtube The Lazy Monday, saya mampu memahami tentang berbagai sistem/mekanik/fitur yang diterapkan dalam sebuah video game
- 5 (Sangat Setuju)
 - 4 (Setuju)
 - 3 (Cukup)
 - 2 (Tidak Setuju)
 - 1 (Sangat Tidak Setuju)
21. Setelah menonton konten Youtube The Lazy Monday, saya mampu mengetahui istilah-istilah asing yang digunakan dalam sebuah video game.
- 5 (Sangat Setuju)
 - 4 (Setuju)
 - 3 (Cukup)
 - 2 (Tidak Setuju)
 - 1 (Sangat Tidak Setuju)
22. Konten-konten dari video channel YouTube The Lazy Monday membuat saya lebih paham tentang pentingnya penerapan etika digital ketika menggunakan media/teknologi digital.
- 5 (Sangat Setuju)
 - 4 (Setuju)
 - 3 (Cukup)
 - 2 (Tidak Setuju)
 - 1 (Sangat Tidak Setuju)
23. Menonton Konten Channel Youtube The Lazy Monday secara tidak langsung meningkatkan kemampuan bersosialisasi saya melalui sebuah forum yang disediakan untuk berdiskusi dengan orang lain.

- 5 (Sangat Setuju)
- 4 (Setuju)
- 3 (Cukup)
- 2 (Tidak Setuju)
- 1 (Sangat Tidak Setuju)

24. Konten video channel Youtube The Lazy Monday secara tidak langsung menambah kepekaan (aware) saya terhadap isu-isu sosial yang terjadi di industri video game.

- 5 (Sangat Setuju)
- 4 (Setuju)
- 3 (Cukup)
- 2 (Tidak Setuju)
- 1 (Sangat Tidak Setuju)

LAMPIRAN 3

TABULASI DATA

1. Terpaan Konten Channel Youtube The Lazy Monday (X)

Frekuensi (X)	Frekuensi (X)	Frekuensi (X)	Frekuensi (X)	Frekuensi (X)
3	4	4	3	4
5	5	5	5	5
4	5	4	4	5
4	3	4	4	3
1	3	1	1	3
2	3	2	2	3
2	1	3	2	1
1	1	2	1	1
3	3	1	3	3
3	2	4	3	2
2	3	2	2	3
1	1	1	1	1
3	3	2	3	3
2	2	2	2	2
3	2	2	3	2
5	5	5	5	5
2	2	2	2	2
4	2	3	4	2
3	2	1	3	2
1	2	2	1	2
3	2	2	3	2

4	4	4	4	4
3	3	5	3	3
3	3	2	3	3
2	2	3	2	2
2	2	2	2	2
4	3	3	4	3
1	1	1	1	1
3	3	3	3	3
1	1	1	1	1
2	2	2	2	2
1	1	1	1	1
3	4	4	3	4
1	1	1	1	1
5	5	5	5	5
4	4	3	4	4
3	3	3	3	3
1	1	1	1	1
3	2	3	3	2
3	3	3	3	3
2	2	2	2	2
1	1	1	1	1
3	3	3	3	3
3	3	3	3	3
3	3	4	3	3
2	2	1	2	2
4	4	4	4	4

3	3	4	3	3
2	2	3	2	2
1	1	1	1	1
4	4	4	4	4
1	1	1	1	1
2	2	2	2	2
2	2	1	2	2
1	1	1	1	1
5	4	3	5	4
5	5	5	5	5
3	3	3	3	3
3	3	3	3	3
5	4	4	5	4
1	1	1	1	1
4	2	4	4	2
1	1	1	1	1
5	2	2	5	2
2	2	2	2	2
3	2	4	3	2
2	2	2	2	2
1	1	1	1	1
3	2	3	3	2
1	1	1	1	1
3	3	4	3	3
3	2	3	3	2
3	2	4	3	2

3	3	2	3	3
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
2	2	2	2	2
2	2	1	2	2
3	2	3	3	2
5	5	5	5	5
3	2	2	3	2
3	3	3	3	3
3	3	1	3	3
2	3	2	2	3
3	2	4	3	2
3	2	2	3	2
5	3	2	5	3
4	3	5	4	3
2	3	4	2	3
4	4	5	4	4
4	2	2	4	2
4	4	5	4	4
4	2	5	4	2
3	3	4	3	3
4	4	5	4	4
5	5	4	5	5
4	4	5	4	4
3	2	3	3	2
3	3	2	3	3

4	4	4	4	4
5	5	5	5	5
5	5	5	5	5
5	5	4	5	5
5	4	4	5	4
4	5	5	4	5
4	5	5	4	5
5	4	5	5	4
4	4	5	4	4
5	5	4	5	5
4	5	5	4	5
5	4	4	5	4
5	4	5	5	4
5	4	4	5	4
4	4	3	4	4
4	4	5	4	4
3	4	3	3	4
5	5	5	5	5
4	3	4	4	3
4	3	3	4	3
5	4	4	5	4
5	5	5	5	5
3	4	3	3	4
3	4	3	3	4
4	5	4	4	5
5	4	4	5	4

Durasi (X)	Durasi (X)	Durasi (X)	Durasi (X)	Durasi (X)
3	4	2	3	4
3	3	3	3	3
4	4	5	4	4
3	3	3	3	3
1	1	1	1	1
3	1	3	3	1
2	2	3	2	2
2	2	2	2	2
3	3	3	3	3
2	1	4	2	1
4	2	4	4	2
1	1	1	1	1
3	3	5	3	3
2	2	2	2	2
3	2	2	3	2
5	5	5	5	5
3	2	3	3	2
3	3	3	3	3
2	2	2	2	2
3	2	4	3	2
2	2	3	2	2
4	4	4	4	4
3	3	3	3	3
2	2	3	2	2
3	2	3	3	2
3	1	3	3	1
3	2	3	3	2
1	1	1	1	1

2	2	5	2	2
1	1	1	1	1
2	2	1	2	2
1	2	3	1	2
3	4	4	3	4
1	1	1	1	1
5	5	5	5	5
4	3	3	4	3
4	4	4	4	4
1	1	1	1	1
3	2	4	3	2
3	3	3	3	3
2	2	3	2	2
1	1	1	1	1
3	3	3	3	3
3	3	3	3	3
3	3	4	3	3
2	2	3	2	2
4	3	3	4	3
4	3	4	4	3
3	2	4	3	2
1	1	1	1	1
2	4	4	2	4
2	1	2	2	1
2	1	1	2	1
3	2	3	3	2
1	1	1	1	1
5	3	4	5	3
5	5	5	5	5
3	3	3	3	3

2	3	3	2	3
5	5	5	5	5
1	1	1	1	1
2	2	4	2	2
2	2	2	2	2
2	2	3	2	2
2	2	2	2	2
2	4	4	2	4
2	2	2	2	2
1	1	1	1	1
5	2	5	5	2
1	1	1	1	1
2	3	2	2	3
2	3	4	2	3
3	4	4	3	4
2	2	2	2	2
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
2	2	5	2	2
1	2	2	1	2
5	4	5	5	4
4	4	5	4	4
2	2	2	2	2
4	3	5	4	3
2	2	4	2	2
3	2	3	3	2
4	2	4	4	2
2	2	3	2	2
2	2	4	2	2
5	2	2	5	2

3	4	4	3	4
2	4	3	2	4
2	3	4	2	3
3	5	5	3	5
4	3	1	4	3
3	3	3	3	3
3	3	4	3	3
5	5	5	5	5
4	5	4	4	5
2	3	4	2	3
3	2	3	3	2
3	4	5	3	4
3	3	5	3	3
4	4	5	4	4
4	5	5	4	5
4	5	5	4	5
5	4	4	5	4
4	5	4	4	5
4	5	4	4	5
5	5	5	5	5
5	4	4	5	4
4	5	5	4	5
5	4	5	5	4
5	4	5	5	4
5	5	4	5	5
3	4	4	3	4
4	4	5	4	4
3	3	4	3	3
4	5	4	4	5
4	4	3	4	4

3	4	4	3	4
4	4	5	4	4
5	5	4	5	5
4	4	3	4	4
3	4	3	3	4
5	4	5	5	4
4	4	5	4	4
5	4	4	5	4
4	4	4	4	4
5	5	5	5	5
4	5	4	4	5
4	4	5	4	4
5	4	4	5	4
4	4	4	4	4
5	5	5	5	5
5	4	5	5	4
5	4	4	5	4
5	5	5	5	5
5	5	4	5	5
5	5	5	5	5
4	5	5	4	5
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
4	4	5	4	4
5	5	5	5	5
3	3	3	3	3
4	5	5	4	5
5	4	4	5	4
5	5	5	5	5

Atensi (X)	Atensi (X)	Atensi (X)	Atensi (X)	Atensi (X)
4	4	3	4	4
2	5	4	2	5
4	5	4	4	5
3	4	4	3	4
1	1	1	1	1
2	3	3	2	3
2	3	3	2	3
2	2	2	2	2
2	4	4	2	4
2	4	3	2	4
3	4	4	3	4
1	2	2	1	2
3	5	5	3	5
2	3	3	2	3
4	2	2	4	2
5	5	5	5	5
3	4	2	3	4
2	4	3	2	4
3	3	3	3	3
3	3	3	3	3
2	3	3	2	3
4	4	4	4	4
4	5	5	4	5
2	3	3	2	3
4	3	3	4	3
1	3	4	1	3
3	3	4	3	3
1	1	1	1	1

5	5	4	5	5
1	1	1	1	1
1	1	1	1	1
3	2	3	3	2
2	3	1	2	3
1	1	1	1	1
5	5	5	5	5
3	4	3	3	4
4	4	4	4	4
1	1	1	1	1
4	3	3	4	3
3	3	3	3	3
2	2	2	2	2
1	1	1	1	1
3	3	3	3	3
3	3	3	3	3
3	2	3	3	2
2	3	3	2	3
4	4	4	4	4
5	4	5	5	4
2	2	3	2	2
1	1	1	1	1
5	4	4	5	4
2	3	3	2	3
1	1	1	1	1
4	4	3	4	4
1	1	1	1	1
4	4	5	4	4
5	5	5	5	5
3	3	3	3	3

3	3	4	3	3
5	4	5	5	4
1	2	1	1	2
2	3	4	2	3
2	2	2	2	2
3	3	2	3	3
2	2	2	2	2
4	4	4	4	4
2	2	2	2	2
1	1	1	1	1
4	5	4	4	5
1	1	1	1	1
3	3	4	3	3
4	2	3	4	2
4	3	5	4	3
3	2	3	3	2
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
4	3	3	4	3
4	2	2	4	2
2	2	5	2	2
3	3	4	3	3
2	3	2	2	3
5	5	5	5	5
2	3	3	2	3
2	2	3	2	2
4	4	3	4	4
4	3	3	4	3
2	3	5	2	3
4	2	3	4	2

2	3	4	2	3
2	1	5	2	1
4	1	3	4	1
3	5	2	3	5
3	3	4	3	3
2	2	4	2	2
4	2	4	4	2
5	5	5	5	5
5	5	4	5	5
4	4	4	4	4
1	3	3	1	3
4	4	5	4	4
4	5	5	4	5
4	3	5	4	3
4	4	4	4	4
4	5	4	4	5
4	4	4	4	4
4	5	4	4	5
5	4	5	5	4
5	4	4	5	4
5	4	5	5	4
4	4	4	4	4
4	5	4	4	5
5	5	5	5	5
4	5	5	4	5
3	3	4	3	3
4	5	5	4	5
4	3	3	4	3
4	5	5	4	5
4	3	4	4	3

4	3	3	4	3
5	5	5	5	5
4	4	5	4	4
4	3	4	4	3
3	4	4	3	4
4	5	5	4	5
5	5	4	5	5
4	5	4	4	5
4	4	5	4	4
4	4	5	4	4
5	5	5	5	5
4	4	5	4	4
4	4	5	4	4
5	5	4	5	5
4	4	4	4	4
5	4	4	5	4
5	5	5	5	5
4	4	4	4	4
4	4	5	4	4
5	4	4	5	4
4	5	4	4	5
4	5	5	4	5
5	5	5	5	5
4	5	4	4	5
5	4	4	5	4
4	4	4	4	4
3	4	3	3	4
5	5	5	5	5
4	4	5	4	4
4	5	4	4	5

Motivasi (X)	Motivasi (X)	Motivasi (X)	Motivasi (X)	Motivasi (X)
4	4	4	4	4
5	5	5	5	5
5	5	5	5	5
4	3	4	4	3
1	1	1	1	1
3	4	4	3	4
3	3	3	3	3
2	3	3	2	3
4	4	4	4	4
5	5	5	5	5
5	4	4	5	4
4	4	4	4	4
5	5	5	5	5
2	3	4	2	3
4	4	3	4	4
5	5	5	5	5
4	3	3	4	3
4	3	4	4	3
4	4	4	4	4
3	4	5	3	4
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
5	5	4	5	5
2	2	2	2	2
3	4	4	3	4
5	5	5	5	5
3	4	3	3	4
1	1	1	1	1

3	4	4	3	4
1	1	1	1	1
2	1	1	2	1
4	3	3	4	3
5	3	4	5	3
1	1	1	1	1
5	5	5	5	5
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
1	1	2	1	1
3	3	3	3	3
3	3	3	3	3
2	4	2	2	4
1	1	1	1	1
3	3	3	3	3
3	3	3	3	3
3	4	4	3	4
4	4	4	4	4
4	5	5	4	5
5	5	5	5	5
3	3	3	3	3
1	1	1	1	1
4	4	4	4	4
1	1	3	1	1
1	1	1	1	1
3	4	5	3	4
1	1	1	1	1
5	4	5	5	4
5	5	5	5	5
3	3	3	3	3

4	4	4	4	4
5	5	5	5	5
1	3	3	1	3
4	5	4	4	5
2	2	2	2	2
3	3	3	3	3
3	3	3	3	3
4	2	5	4	2
2	2	2	2	2
1	1	1	1	1
5	5	5	5	5
1	1	1	1	1
3	3	4	3	3
3	3	4	3	3
5	4	4	5	4
3	3	3	3	3
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
5	5	4	5	5
4	3	4	4	3
3	3	2	3	3
5	5	5	5	5
3	3	3	3	3
2	2	4	2	2
5	5	5	5	5
4	5	5	4	5
5	5	5	5	5
5	5	4	5	5

5	5	5	5	5
5	3	5	5	3
3	3	3	3	3
4	4	2	4	4
4	4	4	4	4
4	5	5	4	5
4	4	4	4	4
5	5	5	5	5
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
3	3	3	3	3
5	4	4	5	4
5	5	5	5	5
4	3	5	4	3
5	4	4	5	4
5	5	5	5	5
4	5	4	4	5
5	5	4	5	5
4	5	4	4	5
4	4	4	4	4
4	5	5	4	5
5	5	5	5	5
4	5	5	4	5
5	4	5	5	4
5	4	4	5	4
4	3	3	4	3
4	5	5	4	5
3	3	3	3	3
5	4	5	5	4
4	3	3	4	3

4	3	3	4	3
5	4	4	5	4
4	5	5	4	5
4	3	3	4	3
3	4	4	3	4
5	5	4	5	5
5	5	5	5	5
4	4	5	4	4
4	5	4	4	5
4	5	4	4	5
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
5	5	4	5	5
5	5	5	5	5
4	4	4	4	4
5	4	5	5	4
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
4	5	4	4	5
5	4	4	5	4
5	4	4	5	4
4	5	5	4	5
5	4	4	5	4
4	4	5	4	4
4	4	4	4	4
4	5	4	4	5
4	4	3	4	4
4	5	4	4	5
4	4	4	4	4
4	4	5	4	4

2. Kemampuan Literasi Game Digital Gamers Indonesia (Y)

Teknis (Y)	Teknis (Y)	Teknis (Y)	Teknis (Y)	Teknis (Y)
4	3	3	4	3
5	5	5	5	5
4	4	5	4	4
4	4	4	4	4
1	1	1	1	1
4	3	4	4	3
3	3	2	3	3
3	3	2	3	3
3	3	4	3	3
4	4	5	4	4
4	4	3	4	4
4	4	3	4	4
4	5	4	4	5
2	2	3	2	2
4	4	4	4	4
5	5	5	5	5
4	3	3	4	3
4	3	2	4	3
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
5	4	3	5	4
3	3	3	3	3
4	4	4	4	4
5	5	5	5	5
3	4	4	3	4
1	1	1	1	1

4	4	4	4	4
1	1	1	1	1
1	1	1	1	1
3	4	2	3	4
3	3	2	3	3
1	1	1	1	1
5	5	5	5	5
3	3	3	3	3
4	4	4	4	4
2	2	2	2	2
3	3	4	3	3
3	3	3	3	3
2	3	3	2	3
1	1	1	1	1
3	3	3	3	3
3	3	3	3	3
3	3	3	3	3
3	3	4	3	3
5	5	5	5	5
5	5	4	5	5
3	4	4	3	4
1	1	1	1	1
4	4	4	4	4
4	3	3	4	3
1	1	1	1	1
5	3	4	5	3
1	1	1	1	1
5	5	5	5	5
5	5	5	5	5
3	3	3	3	3

4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
3	3	1	3	3
4	4	5	4	4
2	2	2	2	2
3	4	4	3	4
3	3	3	3	3
5	5	4	5	5
2	2	2	2	2
1	1	1	1	1
4	3	5	4	3
1	1	1	1	1
3	5	3	3	5
3	3	4	3	3
4	4	5	4	4
3	3	3	3	3
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
4	4	3	4	4
4	4	4	4	4
4	4	5	4	4
4	4	5	4	4
3	2	2	3	2
4	5	5	4	5
3	3	3	3	3
3	4	2	3	4
2	5	4	2	5
3	5	5	3	5
5	5	5	5	5
3	4	5	3	4

3	4	5	3	4
2	4	5	2	4
4	3	5	4	3
5	4	3	5	4
3	4	3	3	4
4	4	4	4	4
3	4	5	3	4
5	5	5	5	5
5	4	4	5	4
4	4	4	4	4
3	3	2	3	3
5	4	3	5	4
5	4	5	5	4
5	4	4	5	4
5	5	5	5	5
5	5	4	5	5
5	5	4	5	5
4	5	5	4	5
4	4	5	4	4
4	5	4	4	5
5	4	5	5	4
4	5	4	4	5
4	5	5	4	5
5	5	4	5	5
5	4	5	5	4
3	4	3	3	4
4	4	4	4	4
4	3	4	4	3
5	5	4	5	5
4	4	4	4	4

3	3	3	3	3
4	4	4	4	4
4	5	4	4	5
3	3	3	3	3
4	3	4	4	3
5	5	5	5	5
5	5	5	5	5
5	5	4	5	5
4	5	4	4	5
5	4	4	5	4
4	1	5	4	1
5	4	5	5	4
4	4	5	4	4
4	5	5	4	5
4	4	5	4	4
5	4	4	5	4
4	4	5	4	4
4	4	5	4	4
4	4	5	4	4
4	4	5	4	4
4	4	5	4	4
4	4	5	4	4
4	4	5	4	4
4	4	5	4	4
4	4	5	4	4
4	4	5	4	4
4	4	5	4	4
5	5	4	5	5
4	4	5	4	4
4	5	4	4	5
4	4	3	4	4
5	5	5	5	5
5	4	4	5	4
4	4	4	4	4

Kognitif (Y)	Kognitif (Y)	Kognitif (Y)	Kognitif (Y)	Kognitif (Y)
4	4	3	4	4
5	5	5	5	5
4	5	4	4	5
3	4	4	3	4
1	1	1	1	1
4	4	4	4	4
3	3	3	3	3
2	3	3	2	3
3	3	3	3	3
5	4	4	5	4
4	4	4	4	4
3	4	4	3	4
5	4	5	5	4
2	2	2	2	2
4	5	3	4	5
5	5	5	5	5
3	3	3	3	3
4	2	4	4	2
3	3	4	3	3
4	3	3	4	3
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
4	5	5	4	5
3	3	3	3	3
4	3	4	4	3
5	5	5	5	5
3	3	4	3	3
1	1	1	1	1

4	4	4	4	4
1	1	1	1	1
2	1	1	2	1
2	3	3	2	3
3	4	3	3	4
1	1	1	1	1
5	5	5	5	5
3	3	3	3	3
4	4	4	4	4
3	3	3	3	3
3	3	4	3	3
3	3	3	3	3
3	3	2	3	3
1	1	1	1	1
3	3	3	3	3
3	3	3	3	3
4	3	3	4	3
3	3	4	3	3
5	5	5	5	5
5	5	5	5	5
4	4	4	4	4
1	1	1	1	1
4	4	4	4	4
3	4	3	3	4
1	1	1	1	1
4	4	4	4	4
1	1	1	1	1
5	4	3	5	4
5	5	5	5	5
3	3	3	3	3

4	4	4	4	4
4	5	5	4	5
2	3	3	2	3
5	5	5	5	5
2	2	2	2	2
3	3	4	3	3
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
2	2	2	2	2
3	3	3	3	3
4	3	5	4	3
1	1	1	1	1
3	3	5	3	3
3	3	4	3	3
4	3	4	4	3
3	3	3	3	3
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
3	3	3	3	3
5	5	5	5	5
5	5	4	5	5
2	3	3	2	3
5	5	5	5	5
3	3	3	3	3
3	3	2	3	3
4	3	5	4	3
4	4	4	4	4
5	5	5	5	5
5	3	4	5	3

4	4	5	4	4
5	4	4	5	4
4	3	5	4	3
4	5	4	4	5
4	5	5	4	5
4	4	4	4	4
5	5	5	5	5
5	5	5	5	5
5	4	4	5	4
4	3	4	4	3
3	4	3	3	4
3	4	5	3	4
4	5	4	4	5
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
5	5	4	5	5
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
5	4	5	5	4
5	4	4	5	4
4	4	5	4	4
5	4	4	5	4
5	4	4	5	4
4	5	4	4	5
4	5	4	4	5
4	3	3	4	3
4	5	5	4	5
3	3	3	3	3
4	4	5	4	4
3	3	4	3	3

3	3	3	3	3
5	4	4	5	4
5	5	4	5	5
4	4	4	4	4
4	4	3	4	4
4	4	4	4	4
5	4	5	5	4
4	5	5	4	5
5	5	4	5	5
5	5	5	5	5
5	4	4	5	4
5	4	5	5	4
5	4	5	5	4
5	4	5	5	4
5	5	4	5	5
5	4	4	5	4
4	4	5	4	4
4	4	4	4	4
5	4	4	5	4
5	5	4	5	5
5	5	4	5	5
4	4	5	4	4
5	4	5	5	4
4	4	5	4	4
4	5	4	4	5
4	4	5	4	4
3	3	3	3	3
4	4	5	4	4
5	4	5	5	4
5	4	5	5	4

Sosial (Y)	Sosial (Y)	Sosial (Y)	Sosial (Y)	Sosial (Y)
4	3	4	4	3
5	5	5	5	5
4	3	4	4	3
4	4	4	4	4
1	5	5	1	5
3	4	3	3	4
3	3	4	3	3
4	3	3	4	3
3	2	4	3	2
4	4	5	4	4
4	3	3	4	3
4	3	3	4	3
5	3	5	5	3
2	2	2	2	2
3	3	4	3	3
5	5	5	5	5
3	3	3	3	3
2	4	5	2	4
4	3	4	4	3
4	4	4	4	4
4	5	5	4	5
4	4	4	4	4
5	5	5	5	5
4	3	3	4	3
3	3	3	3	3
5	4	4	5	4
5	4	3	5	4
1	1	1	1	1

4	4	4	4	4
1	1	1	1	1
3	3	3	3	3
3	2	4	3	2
2	3	3	2	3
1	1	1	1	1
5	5	5	5	5
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
2	2	3	2	2
4	3	3	4	3
3	3	3	3	3
2	2	2	2	2
1	1	1	1	1
3	3	3	3	3
3	3	3	3	3
3	3	4	3	3
3	4	4	3	4
4	4	4	4	4
3	3	5	3	3
3	3	3	3	3
1	1	1	1	1
5	4	4	5	4
4	2	5	4	2
1	1	1	1	1
3	1	4	3	1
1	1	1	1	1
5	4	5	5	4
5	5	5	5	5
3	3	3	3	3

4	4	3	4	4
5	5	5	5	5
3	3	3	3	3
4	3	4	4	3
2	2	2	2	2
4	5	5	4	5
3	4	3	3	4
5	4	5	5	4
2	2	2	2	2
2	3	3	2	3
4	4	4	4	4
1	1	1	1	1
5	5	4	5	5
3	2	4	3	2
4	3	4	4	3
4	4	5	4	4
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
3	2	3	3	2
5	5	5	5	5
4	5	5	4	5
3	2	3	3	2
5	5	5	5	5
3	3	3	3	3
2	2	3	2	2
4	2	3	4	2
3	2	4	3	2
4	3	5	4	3
3	4	2	3	4

3	2	4	3	2
4	3	5	4	3
3	4	4	3	4
4	4	5	4	4
4	3	3	4	3
4	3	3	4	3
3	3	3	3	3
5	5	4	5	5
4	4	4	4	4
4	4	3	4	4
4	3	3	4	3
4	5	4	4	5
5	5	5	5	5
4	5	4	4	5
4	5	5	4	5
4	4	4	4	4
5	5	4	5	5
5	4	4	5	4
4	5	5	4	5
5	4	5	5	4
4	4	5	4	4
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
5	4	5	5	4
5	5	4	5	5
4	5	5	4	5
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
3	3	3	3	3
4	5	5	4	5
3	4	3	3	4

4	4	3	4	4
4	5	5	4	5
4	4	4	4	4
3	3	3	3	3
4	3	3	4	3
4	4	5	4	4
4	4	5	4	4
4	4	5	4	4
4	5	4	4	5
4	4	4	4	4
5	4	5	5	4
5	4	4	5	4
4	4	5	4	4
5	5	5	5	5
4	4	5	4	4
4	4	4	4	4
4	4	4	4	4
5	4	4	5	4
5	4	5	5	4
5	5	4	5	5
4	4	4	4	4
5	5	5	5	5
5	5	4	5	5
4	5	4	4	5
5	4	5	5	4
5	5	4	5	5
3	3	4	3	3
4	4	4	4	4
4	5	5	4	5
5	4	5	5	4

LAMPIRAN 4

Tabel Distribusi Nilai r

DISTRIBUSI NILAI r_{tabel} SIGNIFIKANSI 5% dan 1%

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

LAMPIRAN 5

UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

1. Uji Validitas

Terpaan Konten Channel Youtube The Lazy Monday (X)

Item Pernyataan	Pearson Correlation	Nilai Distribusi r Tabel (Nilai Signifikansi 5%)	Keterangan
Setiap hari saya selalu menonton video channel Youtube The Lazy Monday.	0,877	0,098	Valid
Dalam sehari, saya menonton video channel Youtube The Lazy Monday minimal sebanyak > 3 kali.	0,883	0,098	Valid
Saya selalu menonton kembali video channel Youtube The Lazy Monday yang sudah saya tonton dikemudian hari.	0,876	0,098	Valid
Saya menghabiskan waktu sekitar > 1 jam setiap harinya untuk menonton video channel Youtube The Lazy Monday.	0,880	0,098	Valid
Saya menghabiskan sebagian besar waktu	0,883	0,098	Valid

saya di Youtube untuk menonton video channel The Lazy Monday.			
Saya menghabiskan waktu sekitar > 10 menit untuk menonton setiap segmen video channel Youtube The Lazy Monday (Lazy Talk, Lazy Review, TLM List, Lazy News, dll).	0,872	0,098	Valid
Saya selalu fokus menonton video channel Youtube The Lazy Monday tanpa melakukan aktivitas lainnya (multitasking) yang mengganggu pengalaman menonton saya.	0,862	0,098	Valid
Setelah menonton video channel Youtube The Lazy Monday, saya selalu memberikan interaksi berupa like, comment, atau share.	0,875	0,098	Valid
Saya selalu menonton video-video terbaru yang diupload oleh channel Youtube The Lazy	0,886	0,098	Valid

Monday untuk mendapatkan informasi yang up-to-date.			
Saya memiliki tingkat motivasi yang untuk menonton konten channel Youtube The Lazy Monday dengan tujuan ingin meningkatkan kemampuan literasi game digital yang saya miliki.	0,863	0,098	Valid
Saya memiliki tingkat motivasi yang untuk menerapkan kemampuan literasi game digital dalam memainkan sebuah video game setelah saya menonton konten channel Youtube The Lazy Monday.	0,849	0,098	Valid
Saya memiliki tingkat motivasi yang untuk menonton konten channel Youtube The Lazy Monday dari awal sampai akhir dengan tujuan untuk	0,841	0,098	Valid

meningkatkan kemampuan literasi game digital saya.			
--	--	--	--

Kemampuan Literasi Game Digital (Y)

Item Pernyataan	Pearson Correlation	Nilai Distribusi r Tabel (Nilai Signifikansi 5%)	Keterangan
Menonton video channel Youtube The Lazy Monday meningkatkan kemampuan saya dalam menggunakan teknologi untuk mencari informasi seputar video game.	0,881	0,098	Valid
Menonton konten Youtube The Lazy Monday membuat saya mampu untuk menyeleksi dan memverifikasi berbagai informasi seputar video game.	0,900	0,098	Valid
Menonton konten Youtube The Lazy Monday khususnya segmen "Lazy Review" menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi keputusan saya dalam membeli sebuah video	0.872	0,098	Valid

game.			
Konten Youtube The Lazy Monday membuat wawasan/pengetahuan saya yang berhubungan dengan video game mengalami peningkatan.	0,895	0,098	Valid
Setelah menonton konten Youtube The Lazy Monday, saya mampu memahami tentang berbagai sistem/mekanik/fitur yang diterapkan dalam sebuah video game.	0,881	0,098	Valid
Setelah menonton konten Youtube The Lazy Monday, saya mampu mengetahui istilah-istilah asing yang digunakan dalam sebuah video game.	0,892	0,098	Valid
Konten-konten dari video channel YouTube The Lazy Monday membuat saya lebih paham tentang pentingnya penerapan etika digital ketika menggunakan	0,892	0,098	Valid

media/teknologi digital.			
Menonton Konten Channel Youtube The Lazy Monday secara tidak langsung meningkatkan kemampuan bersosialisasi saya melalui sebuah forum yang disediakan untuk berdiskusi dengan orang lain.	0,856	0,098	Valid
Konten video channel Youtube The Lazy Monday secara tidak langsung menambah kepekaan (aware) saya terhadap isu-isu sosial yang terjadi di industri video game.	0,873	0,098	Valid

2. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics				
Variabel	Batas Normal	Cronbach's Alpha	N of Item	Kesimpulan
X	> 0,6	0,971	12	Valid
Y	> 0,6	0,964	9	Valid

LAMPIRAN 6

1. Uji Reliabilitas Variabel X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.971	12

2. Uji Reliabilitas Variabel Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.964	9

3. Uji Regresi Linear Sederhana

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.936 ^a	.876	.876	3.137

a. Predictors: (Constant), terpaan

4. Uji t

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4.055	.596		6.799	.000
	terpaan	.676	.013	.936	52.998	.000

a. Dependent Variable: kemampuan

5. Tabel Anova Hasil Uji Regresi Linear

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	27636.930	1	27636.930	2808.810	.000 ^b
	Residual	3916.070	398	9.839		
	Total	31553.000	399			

a. Dependent Variable: kemampuan
b. Predictors: (Constant), terpaan

6. Tabel Analisis Korelasi Pearson

		terpaan	kemampuan
terpaan	Pearson Correlation	1	.936 ^{**}
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	400	400
kemampuan	Pearson Correlation	.936 ^{**}	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	400	400

******. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).