

DAFTAR PUSTAKA

Naota, Date. 2007. *A Drop Of Economic Wisdom for Fanatic Gamblers* (パチンコ屋に学ぶ経済学). Japan: WAVE 出版. ISBN 978-4-87290-310-2.

Lauren, Slater. 2004. *Opening Skinner's Box Great Psychological Experiments*. New York: W.W. Norton.

Jane, McGonigal. 2011. *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and how They Can Change the World*. ISBN 978-1-5942-0285-8.

Schilling, Mark. 1997. *The Encyclopedia of Japanese Pop Culture*. Colorado: Weatherhill.

Storey, John. 1993. *Cultural Theory and Popular Culture: A Reader*. London: Routledge.

SUMBER INTERNET

- The Design Of Free To Play Games

http://www.gamasutra.com/view/feature/6552/the_design_of_freetoplay_games_.php?print=1

- Behavior Principles and Good Game Design

<http://yukaichou.com/gamification-study/behavior-principles-and-good-game-design/>

- Jurnal Otaku Indonesia About Gacha and Mobile Games

<http://jurnalotaku.com/2016/11/13/joi-weekend-p2p-f2p-explained-gacha-edition/>

<http://jurnalotaku.com/2016/03/18/joi-weekend-ada-apa-dengan-gacha/>

<http://jurnalotaku.com/2016/02/01/untuk-mendapatkan-akagi-miria-di-limited-gacha-seorang-pemain-menghabiskan-jutaan-yen/>

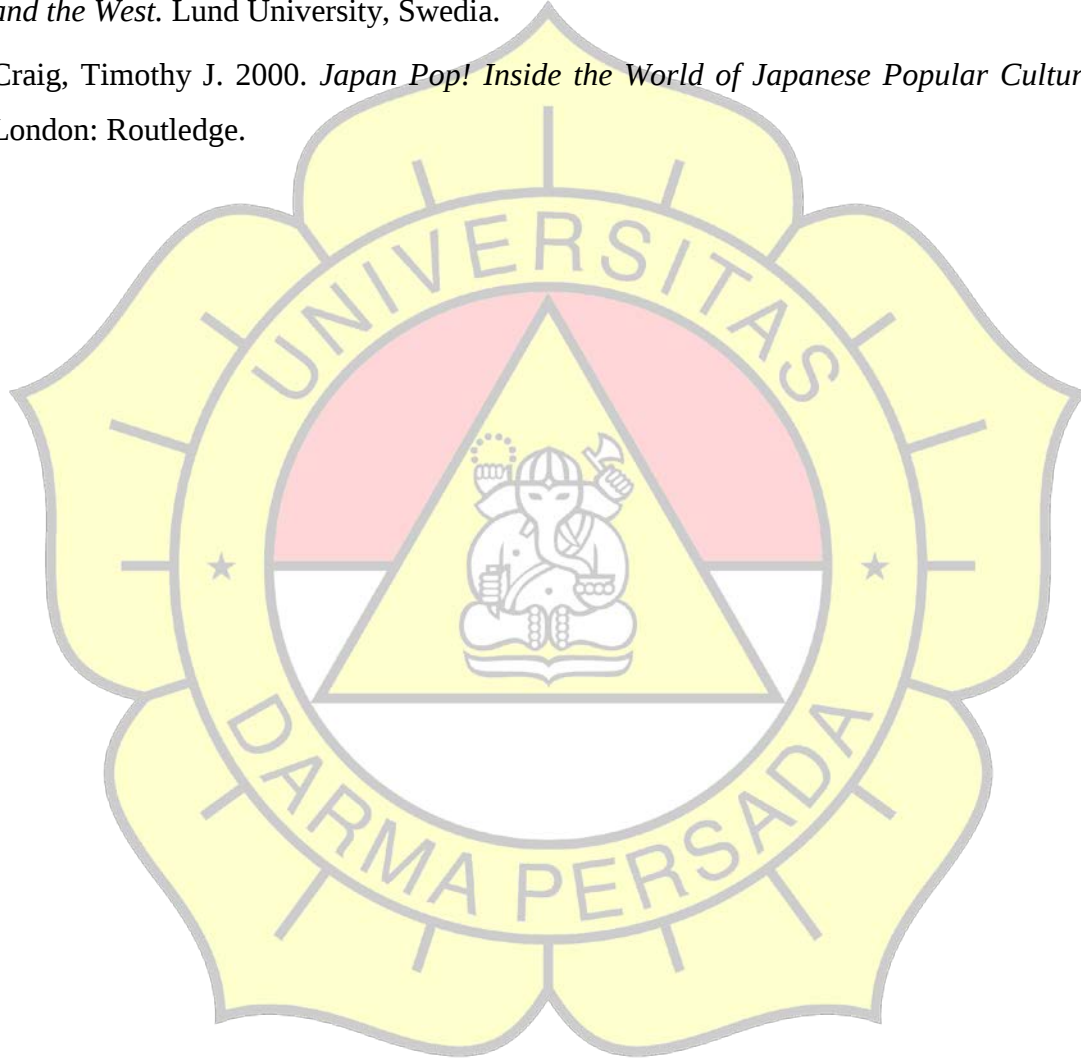
<http://jurnalotaku.com/2015/09/18/pernah-menghabiskan-800-ribu-yen-di-cinderella-girls-pengarang-himegoto-kembali-habiskan-100-ribu-yen-di-starlight-stage/>

SUMBER ELECTRONIC BOOK

Toshihiko, Yamakami. *Historical View of Mobile Social Game Evolution in Japan: Retrospective Analysis of Success Factors*. Chiba: Japan

Peter, Askelöf. 2013. *Thesis about : Monetization of Social Network Games in Japan and the West*. Lund University, Swedia.

Craig, Timothy J. 2000. *Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture*. London: Routledge.



GLOSARIUM

A.

Anime (アニメ) Kartun Jepang

B.

Bingo Permainan urutan undian dengan menggunakan angka.

C.

Chance Rate Presentase keberhasilan
Chat Fitur untuk berkomunikasi melalui internet.

Complete Gacha (コンプ・ガチャ) Sistem gacha dengan cara yang menyulitkan pemain.

CPU chip core ★ Perangkat keras sebagai pusat sistem kerja komputer.

Craft Essence Item dalam permainan *Fate/Grand Order* yang berguna untuk menunjang permainan.

CSA Consumer Affair Agency, sebagai lembaga perlindungan konsumen di Jepang.

D.

Developer Perusahaan Pembuat atau Pengembang.

F.

FGO

Singkatan dari *Fate/Grand Order*.

Filantropi

Kerelaan memberikan sumbangan kepada pihak lain.

Free to Play

Metode dalam *game* dimana pemain tidak perlu membayar dengan uang untuk memainkannya.

G.

Gacha

(ガチャ)

Sistem yang terdapat dalam *game* menyerupai mesin Gashapon .

Game Handheld★

Perangkat untuk bermain *game* yang dapat dibawa kemanapun.

Game Indie

Game yang dibuat perseorangan.

Game Konsol

Perangkat yang dirancang khusus untuk bermain *Video Game*.

Gashapon

(ガシャポン)

Perangkat mekanik yang dapat mengeluarkan kapsul berisi mainan.

H.

Halloween

Perayaan pada tanggal 31 Oktober dimana parrtisipan memakai

Holy Grail

kostum yang menarik atau menyeramkan.

Kisah literatur klasik abad pertengahan tentang cawan suci.

I.

In-App Purchase

Pembelian dalam sebuah aplikasi

Item

Objek atau benda.

J.

Jack O Lantern

Hiasan ukiran wajah dari labu, banyak digunakan saat halloween.

L.

Live Streaming

Siaran langsung lewat video atau audio.

Log in

Istilah untuk masuk ke sebuah halaman web dengan memasukkan identitas dan *Password*.

M.

Mini Game

permainan sederhana yang terdapat dalam sebuah *game*.

Monetisasi

Tindakan konversi untuk memberikan nilai jual lebih terhadap suatu hal.

N.

Netizen

Singkatan dari *internet citizen* yang ditujukan untuk para pengguna internet yang aktif.

O.

Otaku

(オタク)

Orang yang memiliki ketertarikan dan minat dalam budaya pop kultur Jepang seperti Anime.

P.

Pachinko

Permainan mesin ketangkasan asal Jepang yang digunakan dalam perjudian

PayPal

Alat pembayaran dalam bertransaksi yang menggunakan jaringan *internet*.

Pay to Win

Membayar konten yang terdapat dalam game untuk membuat fase permainan lebih cepat.

PVP

Singkatan dari *Player Versus Player* atau pertandingan antar pemain.

Q.

Quartz

Kristal berbentuk bintang dan berwarna pelangi yang dapat digunakan dalam permainan *Fate/Grand Order*.

Quest

Misi yang dapat diselesaikan pemain dalam *game*.

R.

Regulasi

Aturan yang dibuat untuk mengendalikan masyarakat.

Reward

Hadiah yang diberikan ketika berhasil melakukan sesuatu.

RNG

Singkatan *Random Number Generator*, algoritma untuk memunculkan data secara acak.

S.

Skinner Box

Nama eksperimen oleh B.F Skinner.

Smartphone

Telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan

		mendasar bagi pengembang aplikasi.
SNG		Singkatan <i>Social Network Game</i> , game berbasis internet.
Sugoroku	すごろく	Permainan tradisional Jepang yang mirip dengan ular tangga.
T.		
Takarakuji	宝くじ	Permainan undian <i>lotre</i> .
Tirani		Penguasa tunggal yang kejam.
Turn Based RPG		Genre permainan strategi dimana pemain menunggu giliran untuk beraksi.
V.		
Valentine	★	Perayaan hari kasih sayang pada tanggal 14 Februari.
W.		
Wi-fi		Perangkat elektronik untuk bertukar data secara nirkabel.