

Judul:

Engagement dan consumption behavior dalam Gacha Games Genshin Impact:
Studi pada generasi Z di Indonesia = Engagement dan consumption in
Genshin Impact Gacha Games: Study on generation Z in Indonesia

Pengarang/Penulis:

Raka Yuda Priyanga, author

Subjek:

Genshin Impact (Video game); Generation Z--Indonesia

Nomor Panggil:

S-pdf

Penerbitan:

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Indonesia

Link Terkait:

- [Deskripsi Bibliografi](#)
- [Abstrak](#)
- [Dokumen Yang Mirip](#)
- [Universitas Indonesia Library](#)