

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN ii

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI..... iii

LEMBAR PERNYATAAN iv

KATA PENGANTAR..... v

UCAPAN TERIMA KASIH vi

ABSTRAK ix

ABSTRACT..... x

要旨..... xi

DAFTAR ISI..... xii

DAFTAR TABEL xiv

DAFTAR GAMBAR..... xv

DAFTAR LAMPIRAN xvi

BAB I PENDAHULUAN..... 1

1.1 Latar Belakang Penelitian 1

1.2 Rumusan Masalah 6

1.3 Batasan Penelitian 6

1.4 Tujuan Penelitian..... 6

1.5 Manfaat Penelitian..... 6

1.5.1 Manfaat Teoritis 7

1.5.2 Manfaat Praktis 7

1.6 Sistematika Penulisan..... 7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 9

2.1 *Game visual novel* Sebagai Karya Sastra 9

2.2 Pendekatan Struktural 11

2.3 Unsur Intrinsik Visual Novel 13

2.4 Tokoh 14

2.5 Karakterisasi Tokoh 15

2.6 Latar 16

2.7 *Game Visual novel Mahoutsukai no Yakusoku* 17

2.7.1	Identitas <i>Game</i>	17
2.7.2	Ringkasan Cerita	19
BAB III METODE PENELITIAN		20
3.1	Jenis Penelitian	20
3.2	Objek Penelitian	21
3.2.1	Objek Material	21
3.2.2	Objek Formal	21
3.3	Sumber Data	21
3.4	Teknik Pengumpulan Data	22
3.5	Teknik Analisis Data	22
BAB IV		24
TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....		24
4.1	Temuan Penelitian	24
4.1.1	Latar <i>Mahoutsukai no Yakusoku</i>	24
4.1.2	Karakterisasi Nero	51
4.1.3	Keterkaitan Latar dan Karakteristik tokoh.....	80
4.2	Pembahasan	99
4.2.1	Latar <i>Mahoutsukai no Yakusoku</i>	99
4.2.2	Karakterisasi Nero	106
4.2.3	Keterkaitan Latar dan Karakteristik tokoh.....	108
4.3	Keterbatasan Penelitian	113
BAB V		115
KESIMPULAN DAN SARAN		115
5.1	Kesimpulan.....	115
5.2	Saran.....	116
DAFTAR PUSTAKA.....		117
LAMPIRAN.....		120
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		132
KONTAK PENULIS DAN KONTRIBUTOR		133

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel Keterkaitan Latar dan Karakteristik tokoh.....	80
---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>otome game</i> yang memberikan opsi kepada pemain.....	10
Gambar 2. 2 <i>Umineko no Naku Koro ni</i> , <i>game</i> memberikan opsi di akhir cerita .	10
Gambar 2. 3 <i>Mahoutsukai no Yakusoku</i> , <i>game</i> yang memiliki opsi tanpa merubah alur cerita	11
Gambar 2. 4 Poster <i>game</i> visual novel <i>Mahoutsukai no Yakusoku</i>	18
Gambar 2. 5 Fitur <i>gacha</i> dan cerita spesial dari kartu pada <i>Mahoutsukai no Yakusoku</i>	18
Gambar 4. 1 Buku yang ditulis Sage terdahulu	25
Gambar 4. 2 Penggambaran badai salju di Utara.....	28
Gambar 4. 3 Gua Waktu, tempat persembunyian geng bandit	30
Gambar 4. 4 Nero mendeskripsikan 5 negara	33
Gambar 4. 5 Nero yang tersenyum ketika menceritakan tentang Bradley.....	36
Gambar 4. 6 Kota Hujan, tempat dulu Nero membuka restoran.....	39
Gambar 4. 7 penyihir Barat mendeskripsikan penyihir Timur.	42
Gambar 4. 8 Nero mendeskripsikan orang-orang Timur	44
Gambar 4. 9 <i>Mahousha</i> , tempat para penyihir <i>Sage</i> tinggal.....	47
Gambar 4. 10 Faust dan Nero menemani Shino dan Heathcliff menyelidiki kuburan	52
Gambar 4. 11 Ekspresi Nero saat menyangkal bahwa ia orang yang baik, seperti yang Akira katakan	54
Gambar 4. 12 Nero memasak sarapan untuk Riquet.....	55
Gambar 4. 13 Nero memberikan keranjang berisi makanan kepada Faust.....	57
Gambar 4. 14 Nero berbicara kepada pelanggan restorannya	60
Gambar 4. 15 Nero berbicara kasar kepada Bradley	63
Gambar 4. 16 Nero dan Bradley di tempat persembunyian bandit, Gua Waktu...	65
Gambar 4. 17 Nero marah ketika perseteruan para penyihir membuat pie Riquet terjatuh	66
Gambar 4. 18 Nero memiliki ide untuk mencuri harta orang-orang yang sudah meninggal.....	68
Gambar 4. 19 Nero menyerahkan dokumen palsu yang ia buat dengan sihir.....	70
Gambar 4. 20 Nero menyarankan Faust untuk menyimpan soal ujian di tempat yang aman	72
Gambar 4. 21 Nero setuju untuk mengikuti pesta dan pawai	77
Gambar 4. 22 Bradley bercerita tentang geng banditnya.....	81

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi T.A. 2023/2024
- Lampiran 2. Absensi Bimbingan
- Lampiran 3. Lembar Revisi Skripsi
- Lampiran 4. Matriks Revisi Skripsi
- Lampiran 5. Surat Keterangan Publikasi