

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b>	vi
<b>ABSTRACT</b>	vii
<b>KATA PENGANTAR</b>	viii
<b>DAFTAR ISI</b>	x
<b>DAFTAR BAGAN</b>	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Kegunaan Penelitian	6
1.5 Kerangka Teori	6
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
2.1 Naratif	9
2.1.1 Pengertian naratif	9
2.2 Video game	10
2.3 Naratif dalam video game	10
2.3.1 <i>The fictional world</i>	11
2.3.2 <i>The mechanic of narrative</i>	12
2.4 Bentuk-bentuk naratif dalam <i>video game</i>	12
2.4.1 Pasif	13
2.4.1.1 Eksposisi	14
2.4.1.2 Cutscene	15
2.4.1.3 Loading Screen	15

2.4.2 Aktif	16
2.4.2.1 Player actions	16
2.4.2.2 Event Trigger	17
2.4.3 Dinamik	18
2.4.3.1 Non-player character atau NPC	18
2.5 Karakteristik dari Video game yang sederhana	19
<b>BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Objek Penelitian	21
3.2 Metode Penelitian	22
3.2.1 Teknik Pengumpulan Data	22
3.2.2 Teknik Analisis data	23
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Bentuk Narasi yang Dominan dalam progresi Naratif	27
4.1.1 Bentuk naratif pasif	28
4.1.1.1 Eksposisi tentang tokoh utama	28
4.1.1.2 Eksposisi tentang latar <i>setting</i>	32
4.1.1.3 Eksposisi petunjuk bermain	38
4.1.1.4 Eksposisi petunjuk berupa ikon	46
4.1.1.5 Eksposisi yang menjelaskan konflik	48
4.1.2 Bentuk naratif dinamik	63
4.2 Fungsi bentuk naratif dominan dalam <i>game</i>	65
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Simpulan	70
5.2 Saran	72
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	73
<b><i>INTISARI SKRIPSI</i></b>	74
<b>LAMPIRAN</b>	77
<b>RIWAYAT HIDUP PENULIS</b>	81