

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b>	vi
<b>ABSTRACT</b>	vii
<b>KATA PENGANTAR</b>	viii
<b>DAFTAR ISI</b>	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b>	xv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Kegunaan Penelitian	4
1.5 Kerangka Pemikiran	4
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
2.1 Bentuk Naratif Pada <i>Video Game</i>	7
2.1.1 <i>Passive Form</i>	8
2.1.1.1 <i>Exposition</i>	8
2.1.1.2 <i>Cut Scenes</i>	8
2.1.1.3 <i>Loading Screen</i>	9
2.1.2 <i>Actively Nodal Form</i>	10
2.1.2.1 <i>Player Actions</i>	10
2.1.2.2 <i>Quick Time Event</i>	10
2.1.2.3 <i>Dialogue Tree</i>	11
2.1.2.4 <i>Event Trigger</i>	12
2.1.3 <i>Dynamic Form</i>	12

2.1.3.1	<i>Non-player Character (NPC)</i>	13
2.1.3.2	<i>Timed Events/Intradiagetic Clock</i>	13
2.1.4	<i>Digression: Architecture and Protocols</i>	14
2.2	<i>Virtual Items Dalam Video Game</i>	14
2.2.1	<i>Cosmetic Item</i>	15
2.2.1.1	<i>Microtransaction</i>	16
2.2.1.2	<i>Item Drop</i>	16
2.2.1.3	<i>Gift</i>	17
2.2.2	<i>Functional Item</i>	17
2.3	<i>Penggambaran Zeus Dalam Mitologi Yunani</i>	18
<b>BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN</b>		
3.1	Objek Penelitian	23
3.2	Metode Penelitian	23
3.2.1	Teknik Pengumpulan Data	24
3.2.2	Teknik Analisis Data	24
3.3	Sumber Data	25
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1	Varian <i>Cosmetic Item</i> Zeus	26
4.1.1	Tampilan Visual Zeus Versi <i>Default</i>	26
4.1.1.1	Kepala	26
4.1.1.2	Dada dan Perut	28
4.1.1.3	Lengan dan Tangan	30
4.1.1.4	Kaki	32
4.1.2	Tampilan Visual Zeus Versi <i>Tempest Helm of the Thundergod</i>	33
4.1.2.1	Kepala	33
4.1.2.2	Dada dan Perut	34
4.1.2.3	Lengan dan Tangan	35
4.1.2.4	Kaki	36
4.2	Efek <i>Cosmetic Item</i> Terhadap Narasi	36

4.1.1 Penambahan pada <i>Exposition</i>	39
4.1.2 Perubahan pada <i>Timed Events</i>	41
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Simpulan	48
5.2 Saran	49
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	50
<b><i>INTISARI SKRIPSI</i></b>	53
<b>LAMPIRAN</b>	56
<b>RIWAYAT HIDUP PENULIS</b>	58