



DAFTAR ISI

Halaman Sampul	ii
Halaman Pengesahan	vi
Halaman Pernyataan Bebas Plagiat	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	xi
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar	xiii
Daftar Istilah	xiv
Pedoman Penulisan Bahasa Jepang Untuk Skripsi	xv
Abstrak	xvii
Bab I Pendahuluan	
1. Latar Belakang	1
2. Rumusan Masalah	7
3. Tujuan Penelitian	7
4. Tinjauan Pustaka	7
5. Landasan Teori	8
6. Metode Penelitian	10
7. Sistematika Penulisan	13
Bab II Landasan Teori	
1. Semiotika	14
2. Semiotika menurut Roland Barthes	15
3. Makna Denotasi dan Konotasi	16
4. Makna Mitos dalam Semiotika	17
5. <i>Kokuhaku</i>	17
6. <i>Visual Novel</i>	28
7. Kerangka Berpikir	39
8. Hipotesa	42
BAB III Analisis Kokuhaku Dalam <i>Visual Novel Sanoba Witch</i>	
1. Ringkasan Cerita Visual Novel Sanoba Witch	43
2. Analisis Denotasi dan Konotasi Adegan <i>Kokuhaku</i> dalam <i>Visual Novel Sanoba Witch</i>	44
3. Analisis Mitos <i>Kokuhaku</i> dalam <i>Visual Novel Sanoba Witch</i>	63
BAB IV Kesimpulan	70
Daftar Pustaka	72
Lampiran	74