

**DAFTAR ISI**

PERNYATAAN	IV
PRAKATA.....	V
ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN	VII
ABSTRACT.....	VIII
INTISARI	X
DAFTAR ISI.....	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XV
DAFTAR TABEL.....	XVI
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	4
1.3 Keaslian Penelitian	4
1.4 Tujuan Penelitian	10
1.5 Manfaat Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	12
2.1 Tinjauan Pustaka	12
2.2 Landasan Teori	13
2.2.1 <i>Cognitive</i>	13
2.2.2 <i>Serious game</i>	14
2.2.3 <i>Genre</i>	15
2.2.4 <i>Narrative</i>	19
2.2.5 <i>Narrative Centered Information Design</i>	20
2.2.6 <i>Pedagogi</i>	21
2.2.7 <i>A/B Testing</i>	22
2.2.8 <i>Game Experience Quitsionare</i>	22
2.2.9 <i>Python</i>	25
2.2.10 <i>Google Colab</i>	25
2.2.11 <i>Shapiro-Wilk Test</i>	26
2.2.12 <i>Sample T-Test</i>	27
2.2.13 <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i>	27



2.2.14 Mann-Whitney U Test	28
2.3 Pertanyaan Penelitian	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
3.1 Prosedur Penelitian	29
3.2 Pengembangan Narrative Design.....	31
3.3 Eksperimen	35
3.3.1 <i>Design Ekperiment</i>	36
3.3.2 <i>Hipotesis</i>	36
3.3.3 <i>Pre-test dan Post-test</i>	37
3.3.4 <i>GEQ</i>	37
3.3.5 <i>Prosedur Eksperiment</i>	37
3.4 Analisis Data.....	38
3.4.1 <i>Metode Analisis Data</i>	38
3.4.2 <i>Alur Pengujian Data</i>	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Impelementasi Narrative Design	42
4.1.1 <i>Definisi Domain dan Masalah</i>	42
4.1.2 <i>Penyusunan Materi</i>	42
4.1.3 <i>Menerjemahkan Spesifikasi</i>	47
4.1.4 <i>Definisi Karakter</i>	48
4.1.5 <i>Plot</i>	53
4.1.6 <i>Monolog</i>	67
4.2 Hasil Pengujian	69
4.2.1 <i>Functional Testing</i>	70
4.2.2 <i>Nilai Pre-Post Test</i>	73
4.2.3 <i>GEQ</i>	85
4.2.4 <i>Pembahasan</i>	88
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	93
5.1 Kesimpulan	93
5.2 Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN.....	L-1



Lampiran 1 Dokumentasi..... L-1

Lampiran 2 Data L-1