

DAFTAR ISI

SKRIPSI	I
UNDERGRADUATE THESIS	ii
卒業論文.....	iii
SKRIPSI	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
ABSTRAK	xix
ABSTRACT	xx
要約.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Masalah Penelitian	4

1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Tinjauan Pustaka	7
1.6 Landasan Teori.....	23
1.6.1 Tema dan Fakta Cerita	27
1.6.2. Ergodic Literature	33
1.6.3 Cybertext.....	37
1.6.4 Textonomy	40
1.7 Metodologi Penelitian	42
1.7.1.Pendekatan Penelitian	42
1.7.2 Jenis Penelitian.....	42
1.7.4 Sumber Data.....	43
1.7.5 Batasan Penelitian	44
1.7.6 Teknik Pengumpulan Data.....	46
1.7.7 Teknik Analisis Data.....	47

1.8 Organisasi Penyajian.....	49
BAB II TEXTONOMY ESPEN J. AARSETH	49
2.1 Dynamics	52
2.2 Determinability	54
2.3 Transiency	56
2.4 Perspective	57
2.5 Access	59
2.6 Linking	60
2.7 User Function.....	62
BAB III ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....	74
3.1 Gambaran Umum Visual Novel <i>Steins;Gate</i>	74
3.1.1 Sinopsis.....	75
3.1.2 Tema	76
3.1.3 Fakta Cerita.....	80
3.1.4 Alur	97

3.1.5 Latar	100
3.2 Analisis Struktur Naratif Berdasarkan <i>textonomy</i> Aarseth....	105
3.2.1 <i>Dynamics</i>	107
3.2.2 <i>Determinability</i>	110
3.2.3 <i>Perspective</i>	110
3.2.4 Access	116
3.3 Analisis Mekanisme Interaktif dalam <i>Steins;Gate</i>	117
3.3.1 Phone Trigger (Linking, User Function, Transiency).....	117
3.3.2 Save Reload (User Function dan Transiency).....	123
3.4 Peran Pemain dalam Menentukan Jalan Cerita	126
3.5 Implikasi Temuan terhadap Pengalaman Pemain.....	132
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN.....	132
4.1 Kesimpulan	132
4.2 Saran.....	138
卒業論文.....	140

DAFTAR PUSTAKA	145
----------------------	-----