

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK .....	viii
<i>ABSTRACT</i> .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR BAGAN, TABEL & GAMBAR.....	xiii

## BAB I

<b>Pendahuluan</b> .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	6
1.3. Tujuan Penelitian .....	6
1.4. Manfaat Penelitian .....	6
1.5. Kerangka Pemikiran.....	7
1.5.1. Permainan Simulasi Kencan .....	7
1.5.2. <i>Romantic Loneliness</i> .....	11
1.5.3. Pemain <i>Game</i> dan Pemain Permainan Simulasi Kencan.....	13
1.5.4. Pengalaman Bermain <i>Game</i> dan <i>Playability Model</i> .....	15
1.6. Kerangka Konsep.....	19
1.7. Metode Penelitian .....	25
1.7.1. Metode Penelitian .....	25
1.7.2. Subjek Penelitian.....	27
1.7.3. Teknik Pengumpulan Data.....	30
1.7.4. Teknik Analisis Data.....	33

1.7.5. Waktu dan Lokasi Penelitian.....	34
1.7.6. Keterbatasan Penelitian.....	36

## **BAB II**

<b><i>Video Game, Audiens Game, dan Permainan Simulasi Kencan</i></b> .....	37
2.1. <i>Romantic Loneliness</i> dan Peran Media Digital .....	37
2.2. <i>Video Game</i> dan Media Hiburan.....	39
2.2.1. <i>Video Game</i> dalam Kajian Media .....	40
2.2.2. <i>Video Game</i> sebagai Media Hiburan.....	42
2.3. Pemain <i>Game</i> sebagai Audiens Media .....	44
2.4. Permainan Simulasi Kencan sebagai Medium <i>Romantic Loneliness</i> ...	47
2.5. Perkembangan Permainan Simulasi Kencan di Indonesia.....	51

## **BAB III**

<b><i>Mystic Messenger, If My Heart Had Wings, dan Profil Informan</i></b> .....	55
3.1. <i>Mystic Messenger</i> .....	55
3.1.1. Karakter.....	57
3.1.2. Fitur.....	62
3.1.3. Seluk Beluk Bermain ( <i>Gameplay</i> ).....	65
3.2. <i>If My Heart Had Wings</i> .....	68
3.2.1. Karakter.....	71
3.2.2. Fitur.....	73
3.2.3. Seluk Beluk Bermain ( <i>Gameplay</i> ).....	74
3.3. Profil Informan.....	75
3.3.1. M. H. Radifan (Morgan).....	76
3.3.2. Ganmo.....	77
3.3.3. Reza Duratin Nasira (Reza).....	79

## BAB IV

### Pengalaman Bermain Pemain dan Peran Permainan Simulasi Kencan sebagai

<b>Medium Romantic Loneliness</b> .....	81
4.1. Informan sebagai Pemain Permainan Simulasi Kencan .....	81
4.2. Pengalaman Bermain Tahap I.....	85
4.2.1. Aspek <i>Effectiveness</i> .....	86
4.2.2. Aspek <i>Learnability</i> .....	93
4.2.3. Aspek <i>Immersion</i> .....	101
4.2.4. Aspek <i>Satisfaction</i> .....	106
4.2.5. Aspek <i>Motivation</i> .....	110
4.3. Tipe Pemain Permainan Simulasi Kencan .....	112
4.4. Pengalaman Bermain Tahap II.....	115
4.4.1. Aspek <i>Emotion</i> .....	115
4.4.2. Aspek <i>Socialization</i> .....	122
4.5. Permainan Simulasi Kencan sebagai Medium <i>Romantic Loneliness</i> ...	128

## BAB V

<b>Penutup</b> .....	134
5.1. Kesimpulan .....	134
5.2. Saran .....	137

<b>Daftar Pustaka</b> .....	139
-----------------------------	-----

<b>Lampiran</b> .....	149
-----------------------	-----

## DAFTAR TABEL, BAGAN & GAMBAR

Bagan 1.1 – Bagan Kerangka Konsep Penelitian.....	21
Tabel 1.1 – Tabel Klasifikasi Subjek Penelitian (Informan).....	29
Tabel 1.2 – Tabel Tabel <i>Timeline</i> Wawancara Penelitian.....	35
Gambar 3.1 – Cover <i>Mystic Messenger</i> .....	55
Gambar 3.2 – Karakter <i>Mystic Messenger</i> (Dari kiri: V, Zen, Jaehee, Jumin, Seven, Yoosung, Saeran).....	57
Gambar 3.3 – Tampilan Laman <i>Messenger</i> (Kiri), Panggilan Telepon (Tengah), dan <i>Visual Novel</i> (Kanan).....	62
Gambar 3.4 – Tampilan Antarmuka (Kiri), <i>Email</i> Tamu (Tengah), dan <i>Chatroom</i> & Pilihan Jawaban (Kanan).....	64
Gambar 3.5 – Tampilan Fitur Pemilihan Mode Cerita (Kiri) dan Tampilan Sebelum Masuk ke <i>Chatroom</i> Per-hari (Kanan) .....	66
Gambar 3.6 – Cover <i>If My Heart Had Wings</i> .....	68
Gambar 3.7 – Karakter <i>If My Heart Had Wings</i> (Dari kiri: Asa, Ageha, Aoi, Kotori, Amane, Yoru).....	71
Gambar 3.8 – Tampilan Antarmuka di <i>If My Heart Had Wings</i> .....	74
Gambar 3.9 – Tampilan <i>Gameplay</i> dan Pilihan Jawaban .....	75
Gambar 3.10 – Foto Morgan sebagai Informan I.....	76
Gambar 3.11 – Foto Ganmo sebagai Informan II .....	77
Gambar 3.12 – Foto Reza sebagai Informan III.....	79
Gambar 4.1 – Morgan fokus membaca teks dalam permainan sambil menekan tombol <i>keyboard</i> .....	95
Gambar 4.2 – Ganmo fokus membaca sambil menggumamkan beberapa kalimat percakapan dalam permainan .....	96
Gambar 4.3 – Reza tertawa ketika membaca percakapan dalam permainan .....	97