

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL BAHASA INDONESIA	i
HALAMAN SAMPUL BAHASA INGGRIS	ii
HALAMAN SAMPUL BAHASA JEPANG	iii
HALAMAN JUDUL	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERNYATAAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
PEDOMAN PENULISAN BAHASA JEPANG DALAM SKRIPSI S1	xii
ABSTRAKSI BAHASA INDONESIA	xvi
ABSTRAKSI BAHASA INGGRIS	xvii
ABSTRAKSI BAHASA JEPANG	xviii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Tinjauan Pustaka	6
1.5 Kerangka Konseptual	9
1.6 Metode Penelitian	12

1.7 Sistematika Penyajian	13
BAB II VISUAL NOVEL	15
2.1 Pengenalan Visual Novel	15
2.1.1 Pengertian Visual Novel	15
2.1.2 Tampilan Visual Novel	16
2.1.3 Unsur-Unsur Visual Novel	18
2.1.4 Pilihan Alur Cerita dalam Visual Novel	23
2.1.5 Menu dalam Visual Novel	24
2.2 Sejarah Singkat Visual Novel	25
2.3 Jenis-Jenis Visual Novel	26
2.3.1 Berdasarkan Target Konsumen	26
2.3.2 Berdasarkan Genre	28
2.4 Nitro+CHiRAL	29
BAB III RELATIVISME PENGAMBILAN KEPUTUSAN DALAM	
VISUAL NOVEL	33
3.1 Hasil Wawancara	34
3.2 Fakta Hasil Wawancara	55
3.3 Pengambilan Keputusan dalam Visual Novel	59
3.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengambilan Keputusan ..	61
3.5 Relativisme dalam Visual Novel	64
BAB IV KESIMPULAN	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA TULIS	