

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan	2
1.2.1 Identifikasi Masalah	2
1.2.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.4 Tujuan Penelitian dan Perancangan	4
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6 Kerangka Perancangan.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II DASAR PEMIKIRAN	7
2.1 Interaksi Sosial Budaya Asosiatif.....	7
2.2 Visual Novel	9
2.2.1 Gameplay dalam Visual Novel.....	9
2.2.2 Narasi dalam Visual Novel.....	9
2.2.3 Anatomi Antarmuka Visual Novel	10
2.2.4 Proses Produksi Visual Novel	13
2.3 Analisis Matriks	14
2.4 Metodologi.....	15
BAB III URAIAN DATA DAN ANALISIS	16
3.1 Data Objek Penelitian	16
3.1.1 Perkembangan Awal Budaya Tionghoa di Indonesia.....	16
3.1.2 Fenomena Masakan Tionghoa-Indonesia.....	18
3.2 Triangulasi Data.....	23
3.2.1 Data Hasil Studi Pustaka	23

3.2.2	Data Dokumen.....	25
3.2.3	Data Hasil Wawancara	26
3.2.4	Data Produk Sejenis.....	27
3.3	Analisis	34
3.3.1	Analisis Produk Sejenis	34
3.3.2	Analisis Triangulasi.....	35
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		37
4.1	Konsep Perancangan.....	37
4.1.1	Konsep Kreatif dan Sosial Budaya.....	37
4.1.2	Konsep Media.....	38
4.1.3	Konsep Visual.....	39
4.2	Proses Perancangan.....	40
4.2.1	Proses Pengembangan (Pra-Produksi).....	40
4.2.2	Proses Produksi.....	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		67
5.1	Kesimpulan	67
5.2	Saran	67
REFERENSI.....		69
LAMPIRAN I VERBATIM HASIL WAWANCARA.....		72