

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.2.1 Identifikasi Masalah	3
1.2.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Sistematika Penulisan	5
BAB II	7
2.1 Rangkuman Teori	7
2.1.1 <i>Game Online</i>	7
2.1.2 <i>Action Role-Playing Games (Action-RPG)</i>	8
2.1.3 <i>Genshin Impact</i>	9
2.1.4 <i>Gacha</i>	10
2.1.5 <i>Desain Karakter Pada Game Genshin Impact</i>	13
2.1.6 <i>Estetika dalam Game</i>	17
2.1.7 <i>Pengalaman Pengguna (User Experience)</i>	18
2.1.8 <i>Manga Matriks</i>	18
2.2 Penelitian Terdahulu	18
2.3 Kerangka Teori	25
2.4 Hipotesis Penelitian	26
2.5 Ruang Lingkup Penelitian	26
BAB III	29
3.1 Pendekatan Penelitian	29
3.1.1 <i>Populasi dan Sampel</i>	30
3.1.2 <i>Fokus Penelitian</i>	31
3.1.3 <i>Metode Pengumpulan Data</i>	31

3.1.4 Uji Validitas Data	33
3.1.5 Metode Analisis Data	34
3.2 Kerangka Penelitian	36
BAB IV	37
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	37
4.1.1 Genshin Impact	37
4.1.2 Karakter Genshin Impact	38
4.2 Hasil Penelitian	39
4.2.1 Data Hasil Observasi	39
4.2.2 Data Hasil Kuisisioner	45
4.2.3 Data Hasil Wawancara	52
4.2.4 Data Hasil Studi Pustaka	57
4.3 Pembahasan dan Analisis	58
4.3.1 Analisis Struktur Visual karakter Neuvillette	58
4.3.2 Analisis Struktur Visual karakter Alhaitham	63
4.3.3 Analisis Naratif	68
4.3.4 Analisis Data	70
BAB V	75
5.1 Kesimpulan	75
5.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	78