

DAFTAR ISI

Sampul Depan.....	i
Sampul Dalam.....	i
Prasyarat Gelar.....	ii
Persetujuan Pembimbing Skripsi.....	iii
Pengesahan Dewan Penguji Skripsi.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
PERNYATAAN.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	7
1.3. Manfaat Penelitian.....	7
1.4. Landasan Teori.....	7
1.5. Tinjauan Pustaka.....	8
1.6. Metode Penelitian.....	10
1.6.1. Teknik Pengumpulan Data.....	11
1.6.2. Teknik Analisis Data.....	11
1.6.3. Kajian Pustaka.....	12
BAB II : KONSEP DAN GAMBARAN OBYEK PENELITIAN.....	13
2.1. <i>Anime</i>	13
2.1.1 Sejarah <i>Anime</i>	14
2.2. <i>Otaku</i>	16

2.2.1 Elemen <i>Moe</i>	20
2.2.2. Tipe-Tipe <i>Otaku</i>	23
2.2.3. <i>Otaku</i> dalam Media.....	25
2.3. 美少女ゲーム (<i>Bishoujo Game: Girl Game</i>)	28
2.4. Semiotika Roland Barthes	30
2.5. Pengenalan dan Visualisasi Karakter dalam <i>Anime Kami nomi zo shiru sekai</i>	34
2.5.1. Keima Katsuragi	35
2.5.2. Eluchia (Elsea) De Lute Irma.....	36
2.5.3. Ayumi Takahara.....	36
2.5.4. Sora Asuka	37
2.5.5. Haqua Du Lot Herminium	37
2.5.6. Yotsuba Sugimoto.....	38
2.6. Sinopsis Kisah dalam <i>Anime Kami nomi zo shiru sekai</i>	38
2.6.1. <i>Kami nomi zo shiru sekai</i> Episode I.....	38
2.6.2. <i>Kami nomi zo shiru sekai</i> Episode IV	42
2.6.3. <i>Kami nomi zo shiru sekai</i> Episode XII	43
2.6.4. <i>Kami nomi zo shiru sekai</i> II Episode XII.....	45
BAB III : ANALISA KARAKTER OTAKU DALAM ANIME KAMI NOMI ZO SHIRU SEKAI.....	48
3.1. Analisis Karakter <i>Otaku</i> dalam <i>Anime Kami nomi zo shiru sekai</i> Perilaku dan Pendapatnya pada Saat Bermain <i>Girl Game</i>	48
3.1.1. Makna Denotasi dan Konotasi Berdasarkan Perilaku <i>Otaku</i> pada Saat Bermain <i>Girl Game</i>	49
3.1.2. Makna Denotasi dan Konotasi Berdasarkan Pendapat <i>Otaku</i> Terhadap <i>Girl Game</i> dan <i>Heroine</i> nya	58
BAB IV : PENUTUP	65

4.1. Kesimpulan.....	65
4.2. Saran	67
RINGKASAN (YOUYAKU)	68
DAFTAR PUSTAKA	73

