

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
SURAT KETERANGAN LAYAK UJIAN SIDANG PEMBIMBING I.....	v
SURAT KETERANGAN LAYAK UJIAN SIDANG PEMBIMBING II .....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vii
ABSTRAKSI .....	viii
<i>YŌSHI</i> .....	ix
<i>GAIYŌ</i> .....	x
KATA PENGANTAR .....	xviii
DAFTAR ISI.....	xx
DAFTAR TABEL.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan dan Fokus Masalah.....	5
1. Rumusan Masalah .....	5
2. Fokus Masalah.....	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	6
1. Tujuan Penelitian.....	6
2. Manfaat Penelitian.....	6
D. Definisi Operasional.....	7
E. Sistematika Penulisan.....	8

BAB II LANDASAN TEORETIS .....	9
A. Kesusastraan.....	9
1. Hskikat Sastra.....	9
2. Unsur Intrinsik Sastra.....	14
B. Psikologi Sastra.....	21
C. <i>Bluffing</i> .....	23
1. <i>Poker Face</i> .....	24
2. <i>Choosing Opponent</i> .....	25
3. <i>Body Language</i> .....	25
D. Penelitian Relevan.....	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	29
A. Metode Penelitian.....	29
1. Waktu dan Tempat Penelitian .....	30
2. Jenis Penelitian.....	31
B. Prosedur Penelitian.....	32
1. Tahap Awal .....	32
2. Tahap Pelaksanaan .....	33
3. Tahap Akhir.....	34
C. Teknik Pengumpulan Data.....	34
D. Teknik Analisis Data.....	36
E. Sumber Data.....	37
BAB IV ANALISIS DATA.....	39
A. Sinopsis Manga Tomodachi Game.....	39
B. Paparan Data .....	40

C. Analisis Data .....	41
1. Struktural Unsur Intrinsik <i>Manga Tomodachi Game</i> .....	41
2. Teknik-Teknik Yang Digunakan Oleh Karakter Katagiri Yuuichi Dalam <i>manga Tomodachi Game</i> .....	67
D. Interpretasi Hasil Data.....	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	77
A. Kesimpulan .....	77
B. Saran.....	79

DAFTAR ACUAN

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

**DAFTAR TABEL**

Tabel 4.1.....	75
Tabel 4.2.....	76