

Daftar Tabel

Tabel 2.1 Skala <i>Fear</i>	10
Tabel 2.2 Skala <i>Avoidance</i>	10
Tabel 2.3 Skala Total Skor	10
Tabel 2.4 Blueprint Kuesioner LSAS.....	10
Tabel 2.5 Skala Likert	18
Tabel 2.6 Skala Nilai Jawaban	19
Tabel 2.7 Hasil Penelitian Skala Persentase.....	19
Tabel 3.1 Spesifikasi <i>game</i>	22
Tabel 3.2 Aset karakter.....	27
Tabel 3.3 Aset background.....	28
Tabel 3.4 Aset tombol	28
Tabel 3.5 Aset backsound	29
Tabel 3.6 Aset sound effect.....	29
Tabel 3.7 Ilustrasi permainan dan contoh isi jawaban choices pada permainan ..	31
Tabel 3.8 Matriks pilihan jawaban fear dan convidence.....	32
Tabel 3.9 Contoh penghitungan jawaban pada topik pertanyaan.....	33
Tabel 3.10 <i>Storyboard Night Ride</i>	36
Tabel 4.1 Pengujian Dalam Menjalankan Aplikasi.....	42
Tabel 4.2 Pengujian Memainkan Aplikasi	43
Tabel 4.3 Pengujian Keluar Dari Permainan.....	43
Tabel 4.4 Pengujian Perpindahan Dialog/Scene	43
Tabel 4.5 Pengujian Dropdown pada <i>Conversation Choice</i>	44
Tabel 4.6 Pengujian <i>Good Ending</i>	44
Tabel 4.7 Pengujian Bad Ending.....	45
Tabel 4.8 Pengujian <i>Rating</i> pada Setiap Level.....	45
Tabel 4.9 Pengujian Hasil Keputusan <i>You do not suffer from social anxiety</i>	46
Tabel 4.10 Pengujian Hasil Keputusan <i>Mild social anxiety</i>	46
Tabel 4.11 Pengujian Hasil Keputusan <i>Moderate social anxiety</i>	46
Tabel 4.12 Pengujian Hasil Keputusan <i>Marked social anxiety</i>	46
Tabel 4.13 Pengujian Hasil Keputusan <i>Severe social anxiety</i>	47
Tabel 4.14 Pengujian Hasil Keputusan <i>Very severe social anxiety</i>	47

Tabel 4.15 Hasil Kuesioner dari Tenaga Kesehatan	48
Tabel 4.16 Hasil Persentase Kuesioner Psikolog Nomor 1	48
Tabel 4.17 Hasil Persentase Kuesioner Psikolog Nomor 2.....	49
Tabel 4.18 Hasil Persentase Kuesioner Psikolog Nomor 3.....	49
Tabel 4.19 Hasil Persentase Kuesioner Psikolog Nomor 4.....	50
Tabel 4.20 Hasil Persentase Kuesioner Psikolog Nomor 5.....	50
Tabel 4.21 Total Skor Responden Ahli	51
Tabel 4.22 Hasil Kuesioner dari Pengguna	51
Tabel 4.23 Hasil Persentase Kuesioner Pengguna Nomor 1	52
Tabel 4.24 Hasil Persentase Kuesioner Pengguna Nomor 2	53
Tabel 4.25 Hasil Persentase Kuesioner Pengguna Nomor 3	53
Tabel 4.26 Hasil Persentase Kuesioner Pengguna Nomor 4	54
Tabel 4.27 Hasil Persentase Kuesioner Pengguna Nomor 5	55
Tabel 4.28 Hasil Persentase Kuesioner Pengguna Nomor 5	55
Tabel 4.29 Hasil Persentase Kuesioner Pengguna Nomor 7	56
Tabel 4.30 Hasil Persentase Kuesioner Pengguna Nomor 8	56
Tabel 4.31 Hasil Persentase Kuesioner Pengguna Nomor 9	57
Tabel 4.32 Hasil Persentase Kuesioner Pengguna Nomor 10	58
Tabel 4.33 Total Skor Responden Pengguna	58
Tabel 4.34 Hasil Keputusan Responden Dalam Bermain Game.....	59

Daftar Gambar

Gambar. 3.1 <i>Flowchart</i> penelitian.....	20
Gambar. 3.2 <i>In-game user interface</i>	23
Gambar. 3.3 Thematic analysis process dari <i>game visual novel</i> sebagai alat ukur tingkat social anxiety disorder remaja.....	24
Gambar. 3.4 <i>Character background</i>	25
Gambar. 3.5 <i>Game preview</i>	30
Gambar. 4.1 Tampilan menu utama	38
Gambar. 4.2 Tampilan pada menu <i>Play Game</i>	39
Gambar. 4.3 Tampilan menu <i>Setting</i>	39
Gambar. 4.4 Tampilan <i>in-game</i> saat dijalankan	40
Gambar. 4.5 Tampilan <i>conversation choices in-game</i>	40
Gambar. 4.6 Tampilan <i>rute choices in-game</i>	41
Gambar. 4.7 Tampilan <i>rating in-game</i>	41
Gambar. 4.8 Tampilan skor akhir	42

Daftar Lampiran

LAMPIRAN A HASIL KUESIONER SURVEI KEPADA PSIKOLOG A-1

LAMPIRAN B HASIL KUESIONER KEPADA REMAJA B-1