

2.3	New Media.....	36
2.3.1	Media Sosial.....	38
2.3.2	Telegram	39
2.4	<i>Korean Roleplayer</i>	39
2.4.1	Kategorisasi <i>Roleplayer</i>	42
2.5	Kerangka Teoritis.....	43
2.5.1	Interaksi Simbolik.....	43
2.5.2	Interaksi Simbolik George Herbert Mead	44
2.5.2.1	Pengertian <i>Mind</i>	45
2.5.2.2	Pengertian <i>Self</i>	45
2.5.2.3	Pengertian <i>Society</i>	46
2.5.3	Konsep Diri	46
2.6	Kerangka Pemikiran.....	51
BAB III		55
3.1	Subjek dan Metodologi	55
3.1.1	Subjek Penelitian.....	55
3.1.1.2	Profil Informan Inti	58
3.1.2	Metodologi Penelitian	70
3.1.3	Membuka Akses dan Menjalin Hubungan dengan Subjek Penelitian	79
3.1.4	Lokasi dan Jadwal Penelitian	79
BAB IV		81
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		81
4.1	Hasil Penelitian	81
4.1.1	<i>Mind</i> Pemain <i>Korean Roleplay</i> di Media Sosial Telegram.....	82
4.1.2	<i>Self</i> Para Pemain <i>Korean Roleplay</i> di Media Sosial Telegram	114
4.1.3	<i>Society</i> Para Pemain <i>Korean Roleplay</i> di Media Sosial Telegram.....	150
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian	200
4.2.1	<i>Mind</i> Para Pemain <i>Korean Roleplay</i> di Media Sosial Telegram.....	202
4.2.2	<i>Self</i> Para Pemain <i>Korean Roleplay</i> di Media Sosial Telegram	203
4.2.3	<i>Society</i> Para Pemain <i>Korean Roleplay</i> di Media Sosial Telegram.....	205
BAB V.....		208

KESIMPULAN DAN SARAN.....	208
5.1 Kesimpulan	208
5.2 Saran	210
DAFTAR PUSTAKA	211
LAMPIRAN.....	213

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. 1 Review Penelitian Sejenis	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.1.1. 1 Profil Informan.....	57
Tabel 3.1.4.4. 1 Jadwal Penelitian.....	80
Tabel 4.1. 1 Tabulasi <i>Mind</i> Pemain <i>Korean Roleplay</i> di Media Sosial Telegram	99
Tabel 4.1. 2 Tabulasi <i>Self</i> Pemain <i>Korean Roleplay</i> di Media Sosial Telegram	132
Tabel 4.1. 3 Tabulasi <i>Society</i> Para Pemain <i>Korean Roleplay</i> di Media Sosial Telegram	174

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Perbandingan Jumlah Member Roleplayer di media sosial Telegram (Kiri) dan Line (Kanan)	6
Gambar 2.4. 1 Salah satu akun <i>roleplayer</i> di Telegram.....	42
Gambar 3.1. 1 <i>Profile</i> Telegram Meuthia Tova Xaviera (<i>Moon</i>)	58
Gambar 3.1. 2 <i>Profile</i> Telegram Mega Eka Setiawan (<i>Kim Yerim/Yerimmie</i>).....	59
Gambar 3.1. 3 <i>Profile</i> Telegram Detta Ramadhania (<i>YoonA</i>)	60
Gambar 3.1. 4 <i>Profile</i> Telegram M Dimas Aprilian (<i>Antareja</i>)	61
Gambar 3.1. 5 <i>Profile</i> Telegram Meidita Meta Dastiawan (<i>Alan</i>).....	62
Gambar 3.1. 6 <i>Profile</i> Telegram Dhea Aulia Ihza Khamila (<i>Joef</i>)	63
Gambar 3.1. 7 <i>Profile</i> Telegram Reina Rahma (<i>Emellyn Alexander</i>)	64
Gambar 3.1. 8 <i>Profile</i> Telegram Nilam Anggitasari (<i>Aruna</i>).....	65
Gambar 3.1. 9 <i>Profile</i> Telegram Desyifa Marlinda (<i>Shiren Kaluna Aleadinata</i>).....	66
Gambar 3.1. 10 <i>Profile</i> Telegram Farah Husna (<i>Hani/Chilla</i>).....	67
Gambar 3.1. 11 <i>Profile</i> Telegram Nathanael P (<i>Nath</i>).....	68
Gambar 3.1. 12 <i>Profile</i> Telegram Adzikra Haris (<i>Asa</i>)	69

LAMPIRAN

Lampiran 1	213
Lampiran 2	215
Lampiran 3	217
Lampiran 4	218
Lampiran 5	219
Lampiran 6	226
Lampiran 7	229
Lampiran 8	234
Lampiran 9	241
Lampiran 10	245
Lampiran 11	250
Lampiran 12	255
Lampiran 13	258
Lampiran 14	263
Lampiran 15	266
Lampiran 16	271
Lampiran 17	276
Lampiran 18	282

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

Media sosial ialah sebuah media *online* yang dapat mengunggah sebuah konten berupa foto dan video, yang memperlihatkan aktivitas keseharian kita. Melalui media sosial, memudahkan kita untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan siapapun dan dimanapun. Selain itu kita dapat mengetahui informasi apa saja yang terjadi hari ini diseluruh dunia dengan sangat cepat, dan juga dapat mengetahui *trend-trend* apa saja yang sedang *viral* saat ini. Tetapi dampak buruk adanya media sosial ini, dapat membuat masyarakat menjadi kecanduan, menjauhkan orang-orang didekatnya karena mereka lebih fokus pada *gadget* mereka dan lebih sering menghabiskan waktunya untuk berkomunikasi dengan orang jauh dibandingkan dengan orang-orang terdekatnya, dapat dengan mudahnya mendapatkan pengaruh buruk dari orang lain, serta dapat terjadi perubahan sosial yang memunculkan kelompok-kelompok sosial tertentu yang menyimpang dari norma-norma yang ada.

Seiring dengan perubahan sosial, terjadilah berbagai ragam bentuk perubahan sosial yang terjadi di lingkungan kita. Salah satunya budaya. Budaya korea kini semakin berkembang dan dikenal oleh masyarakat, mereka terus menghasilkan produk-produk baru dan menyebar luaskannya. Sampai akhirnya hal tersebut menghasilkan adanya satu fenomena berupa demam *K-Pop*, fenomena tersebut tak hanya tersebar di Indonesia melainkan tersebar pada seluruh penjuru