

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| LEMBAR PERSETUJUAN | i |
| SURAT PERNYATAAN | ii |
| ABSTRAK | iii |
| ABSTRACT | iv |
| RINGKESAN | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| BAB I | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Fokus Penelitian Dan Pertanyaan Penelitian..... | 9 |
| 1.2.1 Fokus Penelitian..... | 9 |
| 1.2.2 Pertanyaan Penelitian..... | 9 |
| 1.3 Tujuan Dan Kegunaan Penelitian | 9 |
| 1.3.1 Tujuan Penelitian | 9 |
| 1.3.2 Kegunaan Penelitian | 10 |
| BAB II | 12 |
| KAJIAN LITERATUR DAN KERANGKA PEMIKIRAN | 12 |
| 2.1 Kajian Literatur | 12 |
| 2.1.1 Review Penelitian Sejenis..... | 12 |
| 2.2 Kerangka Konseptual | 16 |
| 2.2.1 Pengertian Komunikasi | 16 |
| 2.2.1.2 Unsur- Unsur Komunikasi | 17 |
| 2.2.1.3 Fungsi Komunikasi | 20 |
| 2.2.1.4 Tujuan Komunikasi..... | 21 |
| 2.2.1.5 Proses Komunikasi | 23 |
| 2.2.1.6 Sifat-Sifat Komunikasi | 24 |

| | |
|--|-----------|
| 2.2.1.7 Prinsip-Prinsip Komunikasi..... | 24 |
| 2.2.2 Komunikasi Massa..... | 27 |
| 2.2.2.1 Karakteristik Komunikasi Massa..... | 29 |
| 2.2.2.2 Fungsi Komunikasi Massa..... | 32 |
| 2.2.2.3 Jenis-jenis Komunikasi Massa..... | 34 |
| 2.2.3 Media Sosial..... | 36 |
| 2.2.3.1 Twitter..... | 37 |
| 2.2.4 Roleplaying..... | 40 |
| 2.2.4.1 Pengertian <i>Roleplaying</i> | 40 |
| 2.2.4.2 Original Character Roleplay..... | 45 |
| 2.3 Kerangka Teoritis..... | 53 |
| 2.3.1 Fenomenologi..... | 53 |
| 2.3.1.1 Fenomenologi Alfred Schutz..... | 62 |
| 2.4 Kerangka Pemikiran..... | 68 |
| BAB III..... | 70 |
| SUBJEK, OBJEK DAN METODELOGI PENELITIAN..... | 70 |
| 3.1 Subjek, Objek dan Metodologi..... | 70 |
| 3.1.1 Subjek Penelitian..... | 70 |
| 3.1.2 Objek Penelitian..... | 71 |
| 3.2 Metodologi Penelitian..... | 72 |
| 3.2.1 Paradigma penelitian..... | 74 |
| 3.2.2 Prosedur Pengumpulan Data..... | 76 |
| 3.2.3 Rancangan Analisis Data..... | 78 |
| 3.2.4 Kredibilitas dan Tingkat Kepercayaan Hasil Penelitian..... | 82 |
| 3.3 Membuka Akses dan Menjalinkan Hubungan dengan Subjek Penelitian..... | 84 |
| 3.4 Lokasi Dan Jadwal Penelitian..... | 84 |
| 3.4.1 Lokasi penelitian..... | 84 |
| 3.4.2 Jadwal Penelitian..... | 85 |
| BAB IV..... | 86 |
| HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 86 |
| 4.1 Hasil Penelitian..... | 86 |
| 4.1.1 Motif <i>Original Character Roleplayer</i> Di Media Sosial Twitter..... | 87 |

| | | |
|-----------------------------|---|-----|
| 4.1.2 | Tindakan <i>Original Character Roleplayer</i> Di Media Sosial Twitter | 99 |
| 4.1.3 | Memaknai <i>Original Character Roleplaye</i> Di Media Sosial Twitter | 112 |
| 4.2.1 | Motif <i>Original Character Roleplayer</i> | 124 |
| 4.2.2 | Tindakan <i>Original Character Roleplayer</i> | 133 |
| 4.2.3 | Makna Bagi <i>Original Character Roleplay</i> | 140 |
| BAB V | | 152 |
| KESIMPULAN DAN SARAN | | 152 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 152 |
| 5.2 | Saran..... | 153 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 157 |
| LAMPIRAN | | 161 |