

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	II
<i>ABSTRACT</i>	III
ABSTRAK.....	IV
RINGKESAN	V
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Konteks Penelitian	1
1.2 Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian	6
1.2.1 Fokus Penelitian.....	6
1.2.2 Pertanyaan Penelitian.....	6
1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian	7
1.3.1 Tujuan Penelitian	7
1.3.2 Kegunaan Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN.....	9
2.1. Kajian Literatur.....	9
2.1.1. Review Penelitian Sejenis.....	9
2.2. Kerangka Konseptual.....	14
2.2.1. Komunikasi	14
2.2.1.1. Pengertian Komunikasi	14
2.2.1.2. Proses Komunikasi.....	16
2.2.1.3. Fungsi Komunikasi	17
2.2.1.4. Tujuan Komunikasi.....	18
2.2.1.5. Unsur-Unsur Komunikasi	20
2.2.1.6. Sifat - Sifat Komunikasi.....	22
2.2.1.7. Prinsip – Prinsip Komunikasi.....	22
2.2.2. Komunikasi Massa.....	25
2.2.2.1. Pengertian Komunikasi Massa.....	25

2.2.2.2.	Karakteristik Komunikasi Massa	26
2.2.2.3.	Fungsi Komunikasi Massa	28
2.2.2.4.	Jenis – Jenis Media Massa	30
2.2.2.5.	Bentuk – Bentuk Media Massa	31
2.2.3.	New Media.....	33
2.2.4.	Media Sosial.....	34
2.2.5.	X.....	35
2.2.6.	Korean <i>Roleplay</i>	40
2.3.	Kerangka Teoritis.....	45
2.3.1.	Sejarah Fenomenologi.....	45
2.3.2.	Fenomenologi Alfred Schutz	50
2.3.2.1.	Motif	52
2.3.2.2.	Tindakan.....	54
2.3.2.3.	Makna	57
2.4.	Kerangka Pemikiran.....	59
BAB III SUBJEK, OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN		62
3.1.	Subjek, Objek dan Metodologi	62
3.1.1.	Subjek Penelitian.....	62
3.1.2.	Objek Penelitian.....	64
3.1.3.	Metodologi dan Pendekatan Penelitian.....	65
3.1.3.1.	Desain/Paradigma Penelitian	67
3.1.3.2.	Proses Pengumpulan Data.....	70
3.1.3.3.	Rancangan Analisis Data	71
3.1.3.4.	Kredibilitas dan Tingkat Kepercayaan Hasil Penelitian	75
3.1.4.	Membuka Akses dan Menjalinkan Hubungan dengan Subjek Penelitian	77
3.1.5.	Lokasi dan Jadwal Penelitian	78
3.1.5.1.	Lokasi Penelitian.....	78
3.1.5.2.	Jadwal Penelitian.....	79
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		80
4.1.	Hasil Penelitian	80
4.1.1.	Motif Idol Korean <i>Roleplayer</i> Bermain <i>Roleplay</i>	81
4.1.2.	Tindakan Idol Korean <i>Roleplayer</i> Dalam Menggunakan Media Sosial X	91

4.1.3.	Makna Bermain <i>Roleplay</i> Bagi Idol Korean <i>Roleplayer</i>	100
4.2.	Pembahasan Hasil Wawancara	106
4.2.1.	Motif Informan Idol Korean <i>Roleplayer</i> Bermain <i>Roleplay</i>	107
4.2.2.	Tindakan Idol Korean <i>Roleplayer</i> Ketika Bermain <i>Roleplay</i>	108
4.2.3.	Makna <i>Roleplay</i> Bagi Idol Korean <i>Roleplayer</i>	109
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		111
5.1.	KESIMPULAN.....	111
5.2.	SARAN.....	112
DAFTAR PUSTAKA		113
LAMPIRAN.....		116