

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
RINGKESAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Fokus dan Pertanyaan Penelitian.....	8
1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	9
1.3.1 Tujuan Penelitian	9
1.3.2 Kegunaan Penelitian.....	9
1.3.2.1 Kegunaan Teoritis	9
1.3.2.2 Kegunaan Praktis	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN	11
2.1 Tinjauan Pustaka.....	11
2.1.1 Review Penelitian Sejenis	11
2.1.2 Kerangka Konseptual.....	15
2.1.2.1 Komunikasi Virtual.....	16

2.1.2.1.1	Definisi Komunikasi Virtual	16
2.1.2.1.2	Proses Komunikasi Virtual.....	22
2.1.2.1.3	Tujuan Komunikasi Virtual	27
2.1.2.2	<i>Game Online</i>	29
2.1.2.2.1	Definisi <i>Game Online</i>	29
2.1.2.2.2	Jenis Jenis <i>Game Online</i>	30
2.1.2.3	Roblox	35
2.1.2.4.1	<i>Game Roblox</i>	35
2.1.2.4.2	Interaksi Sosial Virtual	39
2.1.2.4.3	Fitur <i>Game Roblox</i>	40
2.1.2.4	<i>Participatory Culture</i>	42
2.1.2.5.1	Definisi <i>Participatory Culture</i>	42
2.1.2.5.2	Budaya Partisipatif dalam <i>Game Roblox</i>	43
2.1.3	Kerangka Teoritis.....	45
2.1.3.1	Computer-Mediated Communication (CMC).....	45
2.2	Kerangka Pemikiran	47
BAB III OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN		49
3.1	Subjek Penelitian	49
3.2	Objek Penelitian	52
3.3	Metode Penelitian.....	54
3.3.1	Desain/Paradigma Penelitian	54
3.3.2	Prosedur Pengumpulan Data.....	56

3.3.3	Rancangan Analisis Data	57
3.3.4	Kredibilitas dan Tingkat Kepercayaan Hasil Penelitian	59
3.3.5	Membuka Akses dan Menjalinkan Hubungan dengan Subjek Penelitian 61	
3.4	Lokasi Penelitian	62
3.5	Jadwal Penelitian	64
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		65
4.1	Hasil Penelitian.....	65
4.1.1	Analisis Hasil	66
4.1.2.1	Online Interaction dalam Platform Roblox	67
4.1.2.2	Social Presence dalam Interaksi Virtual di Roblox.....	70
4.1.2.3	Fenomena Hypersonal Communication dalam Platform Roblox	73
4.1.2.4	Perbedaan Interaksi Dunia Nyata dan Virtual.....	76
4.1.2.5	Peran Moderator dalam Menjaga Interaksi Sosial	78
4.1.2.6	Participatory Culture dalam Roblox.....	79
4.2	Pembahasan	80
4.2.1	Analisis Online Interaction dalam Perspektif CMC.....	80
4.2.2	Analisis Social Presence dalam Platform Roblox.....	86
4.2.3	Analisis Fenomena Hypersonal Communication.....	90
4.2.4	Analisis Participatory Culture dalam Roblox.....	96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		102
5.1	Kesimpulan.....	102
5.2	Saran	104

DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN	110

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Review Penelitian Sejenis	13
Tabel 3.2 Informan Ahli	51
Tabel 3.3 Informan Inti	51
Tabel 3.4 Jadwal Penelitian.....	64

DAFTAR GAMBAR

1.1 Data Pengguna Internet di Indonesia.....	2
1.2 Grafik Tujuan Utama Penggunaan Internet.....	3
1.3 Peringkat Aplikasi: Pengguna Aktif Bulanan	4
2.4 <i>Game</i> Roblox	37
2.5 Avatar Roblox sebagai Perantara Interaksi	40
2.6 Bagan Kerangka Pemikiran.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

1	Pedoman Wawancara Informan Inti.....	110
2	Pedoman Wawancara Informan Ahli.....	112
3	Observasi di Roblox.....	115
4	Wawancara.....	117
5	Riwayat Hidup	119
6	Transkrip Wawancara	120