

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vii</b>

### **BAB I. PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	6
1.3 Rumusan Masalah .....	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	7

### **BAB II. KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

2.1 Kajian Pustaka.....	8
2.1.1. Penelitian Terdahulu .....	8
2.2 Kerangka Konseptual .....	9
2.2.1. Budaya Populer .....	9
2.2.2 Gaya Hidup dan Efek Media Massa .....	11
2.2.3 <i>Korean Wave</i> .....	13
2.2.4 <i>Fadom</i> .....	15
2.2.5 <i>Fandom ELF</i> Medan .....	16
2.2.6 Pembentukan Identitas .....	17
2.3 Kerangka Teori .....	18
2.3.1 Identitas : <i>Chris Berker</i> .....	18
2.3.2. Interaksi Simbol : <i>Herbert Mead</i> .....	20
2.4 Kerangka Berifikir .....	23

### **BAB III. METODE PENELITIAN**

3.1 Jenis Penelitian .....	25
3.2 Lokasi Penelitian .....	25
3.3 Subjek dan Objek Penelitian .....	26

3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	26
3.5	Teknik Analisis Data .....	28
<b>BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1	Pembahasan .....	30
4.1.1	Kota Medan Secara Demografis .....	30
4.1.2	Letak Geografis Kota Medan .....	31
4.1.3	Budaya Populer Korea pada Remaja di Kota Medan .....	34
4.2	Hasil Penelitian .....	
4.2.1	Pengaruh Budaya Pop Korea pada Anggota <i>ELF</i> Medan ...	36
4.2.2	<i>Fandom ELF</i> Medan .....	46
4.2.3	Faktor Individu Bergabung dalam <i>Fandom ELF</i> Medan ....	50
4.2.4	Bentuk Kegiatan <i>Fandom ELF</i> Medan .....	55
4.2.5	Pembentukan Identitas Anggota <i>Fandom ELF</i> Medan .....	62
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>		
5.1	Kesimpulan .....	71
5.2	Saran .....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		
<b>DAFTAR INFORMAN</b>		
<b>FOTO PENELITIAN</b>		
<b>LAMPIRAN</b>		