

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 latar belakang	1
1.2 Rumusan masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4. Manfaat Penelitian	6
1.4.1. Secara Teoritis.....	6
1.4.2. Secara Praktis	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI	7
2.1. Penelitian Yang Relevan.....	7
2.2. Landasan Teori	11
2.2.1. Teori Komunitas Virtual Howard Rheingold.....	11
2.3. Kerangka Konseptual.....	14
2.3.1. Komunitas	14
2.3.2. <i>Boyband</i> ENHYPEN	16
2.3.3. Penggemar ENHYPEN	17
2.3.4. Aplikasi LINE GO (<i>Grup Order</i>) ENHYPEN	18
2.4. Kerangka Berpikir.....	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
3.1. Jenis Penelitian	20
3.2. Lokasi Penelitian.....	20
3.3. Informan Penelitian.....	21
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	21
3.5. Teknik Analisis Data	24

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	27
4.1. Gambaran Umum Platform Yang Digunakan	27
4.1.1. Aplikasi Line GO (<i>Grup Order</i>) <i>boyband ENHYPEN By Yourfangirl</i>	27
4.2. Terbentuknya komunitas penggemar GO (<i>Grup Order</i>) <i>boyband</i> <i>ENHYPEN By Yourfangirl</i> di aplikasi <i>line</i>	29
4.2.1. Sebagai Tempat Mencari <i>Merchandise</i>	29
4.2.2. Proses Bergabung Dalam Grup GO (<i>Grup Order</i>) <i>Boyband</i> <i>ENHYPEN By Yourfangirl</i>	33
4.2.2.1. Tugas Admin GO (<i>Grup Order</i>) <i>Boyband ENHYPEN By</i> <i>Yourfangirl</i>	37
4.2.2.2. Rules (Peraturan) Dalam GO (<i>Grup Order</i>) <i>Boyband</i> <i>ENHYPEN By Yourfangirl</i>	38
4.2.2.3. Alasan Untuk Bergabung Dalam GO (<i>Grup Order</i>) <i>Boyband</i> <i>ENHYPEN By Yourfangirl</i>	39
4.3. Kegiatan dalam GO (<i>Grup Order</i>) <i>Boyband ENHYPEN By Yourfangirl</i>	40
4.3.1. Menjual <i>Merchandise</i>	40
4.3.2. Membeli <i>Merchandise</i>	42
4.3.3. Membuka Pemesanan Atau Open PO (<i>Pre-Order</i>).....	51
4.3.4. Alasan Pembelian <i>Merchandise</i> Dalam GO (<i>Grup Order</i>) <i>ENYPEN By Yourfangirl</i>	54
4.4. Pembahasan	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	64
5.1. Kesimpulan	64
5.2. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	69