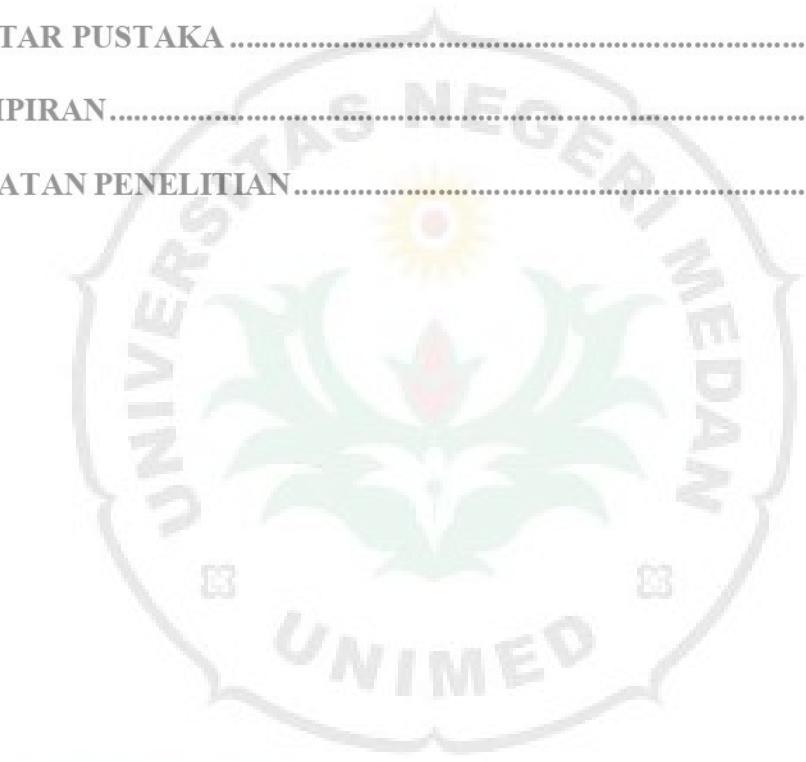


DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Secara Teoritis.....	6
1.4.2 Secara Praktis	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Kajian Relevan	7
2.2 Teori Interaksionisme Simbolik George Herbert Mead.....	12
2.3 Kerangka Konseptual	15
2.3.1 Pengertian Simbol (Tanda)	15
2.3.2 Pengertian Komunikasi	16
2.3.3 Gay	17
2.3.4 Hornet.....	18
2.4 Kerangka Berpikir.....	20

BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Jenis Penelitian.....	22
3.2 Lokasi penelitian	22
3.3 Informan penelitian	23
3.4 Teknik pengumpulan data	25
3.4.1 Observasi <i>Cyberspace</i>	26
3.4.2 Catatan Lapangan.....	27
3.4.3 Wawancara	30
3.4.4 Pengarsipan Data Digital.....	31
3.5 Teknik Analisis Data.....	32
1) Level Ruang Media (<i>Media Space</i>).....	32
2) Level Dokumentasi Media (<i>Media Archive</i>).....	33
3) Level Objek Media (<i>Media Object</i>).....	33
4) Level Pengalaman (<i>Eksperiential Stories</i>).....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1 Hasil Penelitian	36
4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	36
4.1.2 Pengguna Aplikasi <i>Hornet</i> di Kecamatan Medan Perjuangan	41
4.1.3 Interaksi Sosial Kaum <i>Gay</i> dalam Aplikasi <i>Hornet</i>	43
4.1.4 <i>Emoji</i> dan Stiker Khusus <i>Gay</i> Dalam Aplikasi <i>Hornet</i>	46
4.1.5 Bahasa Slang dan Singkatan Khusus Kaum <i>Gay</i> di Aplikasi <i>Hornet</i> ..	49
4.1.6 Simbol Komunikasi Non-Verbal Kaum <i>Gay</i> Dalam Aplikasi <i>Hornet</i> .	52
4.1.7 Penggunaan Simbol Komunikasi <i>Gay</i> Dalam Aplikasi <i>Hornet</i>	57

4.2 Pembahasan Penelitian.....	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	74
CATATAN PENELITIAN.....	84



*THE
Character Building
UNIVERSITY*