

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	7
1.4.2 Manfaat Praktis	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	8
2.1 Kajian Pustaka	8
2.1.1 Penelitian Yang Relevan	8
2.2 Landasan Teori	11
2.2.1 Teori Interaksionisme Simbolik (George Hearbret Mead)	11
2.3 Kerangka Konsep	14
2.3.1 Interaksi	14
2.3.2 RolePlay	14
2.3.3 Pasangan BxB	17
2.3.4 Idol K-Pop	18
2.3.5 Twitter (X)	18
2.4 Kerangka Berpikir	21

BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Jenis Penelitian	22
3.2 Lokasi Penelitian	23
3.3 Informan Penelitian	24
3.4 Teknik Pengumpulan Data	25
3.4.1 Observasi	25
3.4.2 Wawancara	26
3.4.3 Dokumentasi	26
3.5 Teknik Analisis Data	27
3.5.1 Level Ruang Media	27
3.5.2 Level Dokumen Media	28
3.5.3 Level Objek Media	28
3.5.4 Level Pengalaman	29
BAB IV PEMBAHASAN	31
4.1 Hasil Penelitian	31
4.1.1 Gambaran Umum Permainan RolePlay di Twitter (X)	31
4.1.2 Aktivitas Yang Dilakukan Pasangan BxB Dalam Permainan RolePlay Idol K-Pop di Twitter (X)	42
4.1.3 Cara Pasangan BxB Dalam Memaknai Simbol-simbol Senagai Representasi Pesan Yang di Sampaikan	50
4.2 Pembahasan	58
4.2.1 RolePlay Dalam Kajian Interaksi Simbolik	58
BAB V PENUTUP	67
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	74