

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
1. Rumusan Masalah .....	6
2. Keaslian Penelitian.....	6
3. Manfaat Penelitian .....	8
B. Tujuan Penelitian .....	9
C. Tinjauan Pustaka .....	10
D. Landasan Teori.....	13
E. Metode Penelitian.....	18
1. Model Penelitian .....	18
2. Bahan Penelitian.....	18
3. Jalan Penelitian.....	20
a) Inventarisasi Data.....	20
b) Wawancara.....	20
c) Observasi.....	20

4. Analisis Hasil .....	21
a) Deskripsi .....	21
b) Interpretasi.....	22
c) Refleksi Pribadi .....	22
F. Hasil Penelitian .....	22
G. Sistematika Penulisan .....	23
<b>BAB II RIWAYAT HIDUP DAN PEMIKIRAN BAUDRILLARD .....</b>	<b>25</b>
A. Biografi dan Karya-karya Baudrillard .....	25
B. Tokoh Yang Memengaruhi Pemikiran Baudrillard.....	27
C. Simulasi dan Simulakra .....	29
D. Hiperrealitas .....	33
<b>BAB III KOREAN ROLEPLAY DI TWITTER .....</b>	<b>38</b>
A. Definisi <i>Korean Roleplay</i> .....	38
B. Aturan Dalam <i>Korean Roleplay</i> .....	41
C. Aktivitas <i>Korean Roleplay</i> di Twitter .....	42
<b>BAB IV ANALISIS TEORI HIPERREALITAS ATAS KOREAN ROLEPLAY .....</b>	<b>61</b>
A. Keterhubungan <i>Korean Roleplay</i> Dengan Dunia Real .....	61
B. Keterputusan <i>Korean Roleplay</i> Dengan Dunia Yang Dirujuknya .....	65
C. Pergesaran <i>Korean Roleplay</i> Menjadi Sebuah Hiperrealitas.....	76
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>83</b>
A. Kesimpulan .....	83
B. Saran.....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>88</b>