

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSEMBAHAN.....	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR TABEL.....	ix
ABSTRAK.....	x
<i>ABSTRACT</i>	x
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Kerangka Pemikiran	7
1. Interaksi Sosial.....	7
2. Menonton Film Secara Kolektif	8
3. <i>Streaming Party</i>	11
4. Komunitas Virtual.....	14
5. <i>Computer-Mediated Communication (CMC)</i>	15
6. <i>Uses and Gratifications</i>	16
F. Kerangka Konsep	17
G. Metodologi Penelitian	19

1. Metode Penelitian	19
2. Teknik Pengumpulan Data.....	21
3. Teknik Analisis Data	22
BAB II.....	23
TINJAUAN PUSTAKA.....	23
A. Interaksi Sosial	23
B. Menonton Film Secara Kolektif	26
C. <i>Streaming Party</i>	32
D. Komunitas Virtual	35
E. <i>Uses & Gratifications</i>	38
BAB III.....	44
SUBJEK PENELITIAN	44
A. Dunia Virtual <i>Role-play</i>	44
B. <i>Basic Closed-Agency: Case Closed (@CASExCLSD)</i>	47
C. Profil Informan	50
1. Profil Informan 1	51
2. Profil Informan 2	52
3. Profil Informan 3	53
4. Profil Informan 4	54
5. Profil Informan 5	55
6. Profil Informan 6	56
BAB IV	58
TEMUAN DAN ANALISIS	58
A. Temuan Penelitian	58

1. Aktivitas Menonton secara Kolektif oleh Komunitas Virtual <i>Role-Play</i>	58
2. Motivasi Personal Partisipan <i>Streaming Party</i> Komunitas CASE	62
3. Proses Interaksi Partisipan <i>Nobar Online</i> Komunitas CASE ...	64
4. Konten Interaksi	69
5. Dampak Interaksi	73
B. Analisis dan Pembahasan	75
1. <i>Nobar Online</i> sebagai Sarana Hiburan Komunitas	75
2. Fenomena Baru Konsumsi Film secara Kolektif: Menonton dan Berinteraksi secara Simultan	78
3. Menjalin Relasi melalui Aktivitas <i>Streaming Party</i>	81
BAB V	85
PENUTUP	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran dan Rekomendasi	88
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	96
Transkrip Wawancara	96