

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL DAN GAMBAR	x
ABSRITAK	xii
ABSTRACT	xiii
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah dan Tujuan Penelitian.....	5
1.3 Manfaat Penelitian.....	6
1.4 Tinjauan Pustaka	6
1.5 Kerangka Teori	10
1.6 Metode Penelitian.....	14
<i>ROLEPLAYER</i> SEBAGAI IDENTITAS	19
2.1 Proses Pembentukan Identitas <i>Roleplayer</i>	19
2.1.1 <i>Original Character Roleplayer</i> (OCRP).....	22
2.1.2 <i>General roleplayer</i> (Genrp)	31
2.1.3 <i>Cosplayer</i> (CSP).....	34
2.2 <i>Roleplayer World</i>	40
2.3 <i>Universe</i> sebagai Ruang dan Waktu dalam <i>Roleplayer World</i>	44
2.2 <i>Roleplayer</i> sebagai Akun Twitter.....	49
KEHIDUPAN SOSIAL PARA <i>ROLEPLAYER</i> DI <i>MEDIA SOSIAL</i>	53
3.1 Hubungan Antar <i>Roleplayer</i>	53
3.2.1 Relasi Personal	53
3.2.2 Relasi dalam Kelompok.....	57
3.2 Metode Komunikasi <i>roleplayer</i>	66
3.2.1 Penggunaan Istilah dan Singkatan.....	68

3.2.2	<i>Imagine</i>	70
3.2.3	Komunikasi Melalui Gambar atau Video	74
KEPUASAN MENJADI <i>ROLEPLAYER</i>		79
4.1	Kepuasan Terkait Gender	79
4.1.1.	Laki-laki lebih Bebas Berekspresi	80
4.1.2.	Kesempatan Membangun Relasi	82
4.1.3.	Menjadi Laki-laki dalam Hubungan Asmara	84
4.2.	Peluang Mewujudkan Profesi	86
4.3.	Mendapatkan Afeksi Positif.....	89
KESIMPULAN		94
DAFTAR PUSTAKA		97
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI		99