

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
PRAKATA.....	v
INTISARI	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
GLOSARIUM.....	xiv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
1. Permasalahan	1
2. Rumusan Masalah.....	8
3. Keaslian Penelitian	9
4. Manfaat Penelitian	11
B. Tujuan Penelitian.....	13
C. Tinjauan Pustaka	13
D. Landasan Teori.....	18
E. Hipotesis Penelitian	23
F. Metode Penelitian	24
1. Jenis Penelitian	24
2. Bahan Penelitian	24
3. Jalan Penelitian.....	25
4. Teknik Pengambilan Data	28
G. Sistematika Penulisan	30
 BAB II <i>ENGLISH ROLEPLAYER</i> : SALAH SATU KOMUNITAS <i>ROLE- PLAYER</i> DI MEDIA SOSIAL TELEGRAM	 30

A. Komunitas <i>Online Role-playing</i> , Manifestasi Masyarakat dalam Realitas Sosial Virtual.....	30
B. <i>English Roleplayer</i> : Salah Satu Komunitas <i>Role-player</i> di Media Sosial Telegram	34
C. Konsep Pengelabuan Identitas (<i>Identity Deception</i>) dan Indikasinya dalam Realitas Sosial Komunitas <i>English Roleplayer</i> dalam Media Sosial Telegram	42
D. Pemahaman, Pandangan, dan Pengalaman Para Responden Penelitian Mengenai Kegiatan <i>Online Role-playing</i> (Terutama dalam Komunitas <i>English Roleplayer</i>)	48
 BAB III TEORI HIPERREALITAS, SIMULAKRA, DAN SIMULAKRUM JEAN BAUDRILLARD DALAM KOMPLEKSITAS MASYARAKAT VIRTUAL DI DUNIA SIBER.....	
A. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Balik Terciptanya Realitas Sosial Virtual dalam Dunia Siber.....	49
B. Dunia Siber dan Dunia Virtual: Kemutakhiran Kehidupan Sosial Manusia Postmodern.....	51
1. Distingsi dan Similaritas Antara Dunia Siber dengan Dunia Virtual.....	51
2. Munculnya Masyarakat Virtual dalam Realitas Sosial Virtual	53
C. Munculnya Hiperrealitas Sosial	55
1. Jean Baudrillard, Penyorot Problematika Sosial Postmodern	55
2. “ <i>Spectacle Society</i> ” Sebagai Ciri Khas Masyarakat Postmodern	56
3. Eksistensi Simulakra dan Simulakrum dalam Kehidupan Masyarakat Virtual.....	58
4. Terjadinya Pergeseran Realitas dalam Teori Hiperrealitas Jean Baudrillard	61
D. Teori Hiperrealitas Jean Baudrillard dan Relasinya dengan Realitas Sosial Virtual: Hiperrealisme dalam Masyarakat Virtual	64
 BAB IV KOMUNITAS <i>ENGLISH ROLEPLAYER</i> SEBAGAI HIPERREALITAS DALAM DUNIA VIRTUAL	
	68

A. Kentalnya Penerapan Konsep Pengelabuan Identitas dan Anonimitas dalam Kehidupan Sosial Komunitas <i>English Roleplayer</i>	68
B. Metode Interaksi Sosial, Pola Transisi Hubungan Sosial, dan Dinamika Kehidupan Sosial Para Anggota Komunitas <i>English Roleplayer</i>	74
1. Metode Interaksi Sosial Para Anggota Komunitas <i>English Roleplayer</i>	74
2. Pola Transisi Hubungan Sosial Para Anggota Komunitas <i>English Roleplayer</i>	79
3. Dinamika Hubungan Sosial Para Anggota Komunitas <i>English Roleplayer</i>	81
C. Hiperrealisme dalam Komunitas <i>English Roleplayer</i>	83
1. Terbentuknya Simulakra Dari Interaksi Publik Hingga ke Interaksi Privat Anggota Komunitas <i>English Roleplayer</i>	83
2. Para Anggota Komunitas <i>English Roleplayer</i> : Terjebak dalam Hiperrealitas.....	86
D. Menjadi Subjek Hiperrealitas: Realitas yang Melampaui Teori Hiperrealitas Klasik Jean Baudrillard.....	96
1. Proses Pelemparan dan Penerimaan Simulakrum dalam Interaksi Privat Anggota Komunitas <i>English Roleplayer</i>	96
2. Interaksi Privat Antar Anggota Komunitas <i>English Roleplayer</i> : Pemantik Simulakra-simulakra ‘Kecil’	101
BAB V PENUTUP	106
A. Kesimpulan	106
B. Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN.....	112