

## Daftar Isi

Halaman Persembahan.....	iv
Abstrak.....	v
Daftar Isi .....	1
Daftar Gambar .....	3
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>5</b>
A. Latar Belakang Penelitian.....	5
B. Pertanyaan Penelitian.....	11
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat Penelitian.....	11
a. Manfaat Akademis .....	11
b. Manfaat Praktis .....	12
E. Kebaruan Penelitian .....	12
F. Sistematika Pembagian Bab .....	15
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>17</b>
A. Komunitas Cyber pada Era Digital.....	17
B. Masyarakat Cyber sebagai Konsumen Sekaligus Produsen .....	19
C. <i>Informal Learning</i> dalam Komunitas Cyber .....	21
D. Produksi Konten Digital .....	25
E. Car Culture sebagai Konten Otomotif.....	29
F. Konteks Penelitian.....	32
G. Konseptualisasi dan Diagram Konseptualisasi.....	34
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
A. Paradigma dan Jenis Penelitian.....	38
B. Metode Penelitian.....	39
C. Subjek Penelitian dan Objek Penelitian.....	40
D. Teknik Pengumpulan Data.....	41
a. Observasi Partisipan.....	41

b. Dokumentasi .....	41
c. Wawancara .....	42
E. Teknik Pengolahan Data .....	43
F. Analisis Data .....	44
G. Limitasi Penelitian .....	44
<b>BAB IV PRODUKSI KONTEN OTOMOTIF PADA KOMUNITAS SIBER GARUDA AUTO DIVERSITY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN CAR CULTURE</b> .....	46
A. Garuda Auto Diversity, Komunitas Otomotif dalam gim Grand Theft Auto Online .....	47
B. Proses Produksi Konten <i>Digital Car Culture</i> dalam Komunitas Garuda Auto Diversity .....	64
C. Praktik Komunitas Garuda Auto Diversity sebagai Prosumer Pesan Otomotif 80 .....	
D. Kultur Komunitas Garuda Auto Diversity dalam Gim Grand Theft Auto Online .....	106
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	112
A. Kesimpulan .....	112
B. Saran .....	118
DAFTAR PUSTAKA .....	120
LAMPIRAN .....	124