

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS TESIS | iii |
| UJI ORISINALITAS | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| Abstrak | vii |
| Abstract | viii |
| DAFTAR ISI | 1 |
| Datar Tabel | 4 |
| Daftar Gambar | 5 |
| BAB I | 6 |
| PENDAHULUAN | 6 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 6 |
| 1.2 Pertanyaan Penelitian | 12 |
| 1.3 Tujuan Penelitian | 12 |
| 1.4 Manfaat Penelitian | 12 |
| 1.5 Kebaruan Penelitian | 13 |
| BAB II | 17 |
| FANDOM, PRIVASI, DAN PENGUNGKAPAN DIRI | 17 |
| 2.1 <i>Roleplay</i> Sebagai Aktivitas Fandom | 17 |
| 2.2 Pentingnya Privasi dan Identitas Virtual | 21 |
| 2.3 Pengungkapan Diri pada Manajemen Privasi Komunikasi | 22 |

| | | |
|---|--|-----------|
| 2.4 | Dinamika Dunia Maya Perspektif Pemrosesan Informasi Sosial dan Komunikasi Hipersonal | 30 |
| 2.5 | Fenomenologi | 32 |
| 2.6 | Asumsi Penelitian | 34 |
| BAB III | | 36 |
| METODOLOGI | | 36 |
| 3.1 | Paradigma Penelitian | 36 |
| 3.2 | Metode Penelitian | 36 |
| 3.3 | Subjek Penelitian | 38 |
| 3.3.1 | Informan | 39 |
| 3.4 | Teknik Pengumpulan Data | 41 |
| 3.5 | Teknik Pengolahan dan Analisis Data | 42 |
| 3.6 | Limitasi Penelitian | 43 |
| BAB IV | | 44 |
| PENGALAMAN BERMAIN <i>ROLEPLAYER</i> DAN KESADARAN PRIVASI DATA DIRI | | 44 |
| 4.1 | Perjalanan Bermain <i>Roleplay</i> | 46 |
| 4.1.1 | Motivasi dan Awal Mula Bermain <i>Roleplay</i> | 46 |
| 4.1.2 | Estetika di Dunia <i>Roleplay</i> Buah dari <i>Textual Poachers</i> | 49 |
| 4.2 | Kompleksitas Kedekatan di Dunia <i>Roleplayer</i> | 60 |
| 4.2.1 | Membangun Hubungan di Dunia <i>Roleplay</i> | 60 |
| 4.2.2 | <i>Cyber Romantic Relationship</i> | 66 |
| 4.2.3 | Kedekatan di Dunia <i>Roleplay</i> dan Pengungkapan Diri Dunia Nyata ... | 69 |

| | |
|--|-----|
| 4.3 <i>Privacy Rule Development</i> sebagai Negosiasi Strategi Pengungkapan Diri | 75 |
| 4.3.1 Kriteria Motivasi | 77 |
| 4.3.2 Kriteria Kultural | 88 |
| 4.3.3 Kriteria Kontekstual | 91 |
| 4.3.4 Kriteria Rasio Untung-Risiko | 95 |
| 4.3.5 Kriteria Gender..... | 101 |
| 4.4 Strategi Mengungkapkan Kehidupan Nyata..... | 103 |
| 4.4.1 Dari <i>Roleplay</i> menuju Kehidupan Nyata | 103 |
| BAB V | 108 |
| PENUTUP | 108 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 108 |
| 5.2 Saran | 115 |
| DAFTAR PUSTAKA | 117 |
| INSTRUMEN PENELITIAN | 124 |

Datar Tabel

| | |
|---|-----|
| Table 1. Langkah Tematik Analisis | 42 |
| Table 2. Pengelompokan Kelompok Tentatif | 45 |
| Table 3. Panduan Pertanyaan Wawancara | 124 |
| Table 4. Contoh Pertanyaan dan Jawaban Narasumber (Jevon) | 127 |

Daftar Gambar

| | |
|--|-----|
| Gambar 1 Kerangka Pemikiran Olahan Penulis | 35 |
| Gambar 2 Tangkapan Layar Akun <i>Roleplay</i> Jevon | 50 |
| Gambar 3 Tangkapan Layar Akun Resmi TWS | 51 |
| Gambar 4 Draft <i>Caption</i> Yang Akan Diunggah oleh Jevon ke Akun <i>Roleplay</i> | 53 |
| Gambar 5 Tangkapan Layar Kegiatan Update Character pada Akun Jose | 54 |
| Gambar 6 Tangkapan Layar Penggunaan Hashtag pada Akun Jevian | 55 |
| Gambar 7 Tangkapan Layar Penggunaan Akun Arsip oleh Natalia | 57 |
| Gambar 8 Tangkapan Layar Update Character oleh Kaiya dengan Menggunakan Foto Yang Telah Disunting | 60 |
| Gambar 9 Jevian Sebagai Bagian dari Anggota Squad Grup | 61 |
| Gambar 10 Contoh Penggunaan Tanda Garis Miring | 71 |
| Gambar 11 Tampilan <i>Cyber</i> Account Milik Jevon | 80 |
| Gambar 12 Tampilan <i>Private</i> Account Milik Jevon | 81 |
| Gambar 13 Penggunaan DNF DNSS oleh Jevon pada <i>Private</i> Account | 97 |
| Gambar 14 Profil <i>Cyber</i> Account Kaiya | 106 |