

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
ABSTRAK	xiii
GLOSARIUM	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Permasalahan	6
1.3. Tujuan Penelitian	7
1.4. Tinjauan Pustaka	7
1.5. Kerangka Pemikiran	11
1.6. Metode Penelitian	14
1.6.1. Lokasi Penelitian	16
1.6.2. Pemilihan Informan	16
1.6.3. Teknik Pengumpulan Data	18
BAB II <i>LINE PLAY</i> SEBAGAI MEDIA UNTUK MENCARI PACAR	
<i>VIRTUAL</i>	21
2.1. Deskripsi <i>LINE PLAY</i>	21
2.2. Pembuatan Identitas <i>Virtual</i> di <i>LINE PLAY</i>	24
2.2.1. <i>Avatar</i>	25
2.2.2. <i>Fashion</i> (fesyen) dan <i>Closet</i> (almari)	28

2.2.3. <i>Room</i> (Kamar)	30
2.3. Penggunaan Fitur Menu-Menu <i>LINE PLAY</i> dalam Mencari Pacar <i>Online</i> oleh Pemain <i>LINE PLAY</i>	32
2.3.1. Menu <i>Friends</i>	36
2.3.2. Menu <i>Chat</i>	38
2.3.3. Menu <i>Square</i>	40
2.3.4. . Komunitas <i>Online LINE PLAY</i>	43
BAB III BIOGRAFI INFORMAN PEMAIN <i>LINE PLAY</i>	47
3.1. Momo: “Pacar virtualku merupakan pacar pertamaku”	47
3.2. Sapi: “Pacar virtualku menjadi support utamaku”	50
3.3. Rio: “Dalam dunia virtual pun, [saya] harus menjadi <i>gentleman</i> ”	52
3.4. Emeng: “Aku bisa menjadi diriku apa adanya di <i>LINE PLAY</i> ”	57
3.5. Pengalaman Para Informan Berpacaran Secara Virtual	60
3.5.1. Momo dan Sapi: ‘Komitmen untuk bersama’	60
3.5.2. Rio dan Godeliva: ‘Pacarku Berbeda Etnis Denganku’	70
3.5.3. Emeng dan Dorry: ‘Dia [Dorry] Mengubah Diriku’	74
3.5.4. Emeng dan Aoto: ‘Aku [Emeng] Adalah Bentuk Resistensi dari Perjudohan Pacar Virtualku’	78
BAB IV ANALISIS FENOMENA PACARAN ONLINE DI <i>LINE PLAY</i>	85
4.1. Perkembangan Fenomena Mencari Pacar Dari Offline Ke Online	85
4.2. Analisa Fenomena <i>Online</i> di <i>LINE PLAY</i>	88
4.2.1. Avatar: Dia Juga Diriku Tetapi Virtual	90
4.2.2. Kami Memilih Untuk Berpacaran <i>Backstreet</i> Secara <i>Online</i>	92
BAB V KESIMPULAN	98
DAFTAR PUSTAKA	101