

DAFTAR ISI

<i>SELF IDENTITY</i> DEWASA AWAL PELAKU <i>ROLEPLAYER</i> PADA MEDIA <i>WHATSAPP</i>	i
<i>SELF IDENTITY</i> DEWASA AWAL PELAKU <i>ROLEPLAYER</i> PADA MEDIA <i>WHATSAPP</i>	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
<i>MOTTO</i>	viii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian	13
C. Tujuan Penelitian	13
D. Kegunaan Penelitian	14
E. Penegasan Istilah.....	14
BAB II KAJIAN TEORI	16
A. Identitas Diri (<i>Self Identity</i>)	16
1. Definisi Identitas Diri (<i>Self Identity</i>).....	16
2. Aspek/dimensi Identitas Diri (<i>Self Identity</i>).....	17
3. Faktor - faktor Identitas Diri (<i>Self Identity</i>)	19
4. Kekhasan/keunikan teori dan konteks penelitian.....	20

B. Dewasa Awal	21
C. <i>Roleplyer</i>	22
1. Definisi <i>Roleplyer</i>	22
2. Aspek dalam <i>Roleplayer</i>	23
D. Penelitian Terdahulu	25
E. Kerangka Teori	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Rancangan Penelitian	36
B. Kehadiran Peneliti	38
C. Lokasi Penelitian	39
D. Data dan Sumber Data	39
E. Teknik Pengumpulan Data	40
F. Analisis Data	42
G. Pengecekan Keabsahan Data	43
H. Tahapan Penelitian	45
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	49
A. Deskripsi Data	49
1. Gambaran Umum Penelitian	49
2. Data Demografis Penelitian	50
B. Temuan Penelitian	51
BAB V PEMBAHASAN	77
A. Dinamika <i>Self Identity</i> Pada <i>Roleplayer</i> Di dunia Nyata	77
B. Dinamika <i>Self Identity</i> Pada <i>Roleplayer</i> Di dunia <i>Roleplay</i>	78
C. Pergeseran <i>Self Identity</i> yang ada Di <i>Roleplay</i> dengan yang ada di Dunia Nyata.....	81
BAB VI PENUTUP	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN.....	94