

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.5 Kerangka Teori.....	10
1.5.1 Teori interaksi parasosial (<i>The PSI-Process Scales</i>).....	10
1.5.2 Teori fandom.....	14
1.6 Kerangka Pemikiran	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	17
2.1 Interaksi Parasosial	17
2.1.1 Definisi interaksi parasosial	17
2.1.2 Karakteristik pada individu yang mengalami interaksi parasosial..	18
2.1.3 Alasan penggemar menyukai idolanya	20
2.2 Fandom	21
2.2.1 Definisi fandom.....	21

2.2.2	Aktivitas fandom di media sosial	22
2.3	Penelitian Terdahulu.....	24
BAB III METODE PENELITIAN		29
3.1	Jenis Penelitian.....	29
3.2	Objek Penelitian.....	31
3.3	Subjek Penelitian	31
3.4	Sumber Data.....	31
3.4.1	Data primer.....	31
3.4.2	Data sekunder.....	32
3.5	Teknik Penentuan Informan	33
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.6.1	Wawancara Mendalam (<i>In-depth Interview</i>)	35
3.6.2	Observasi.....	36
3.6.3	Studi Kepustakaan.....	36
3.7	Teknik Analisis Data	36
3.7.1	Pengumpulan data	37
3.7.2	Reduksi data.....	38
3.7.3	Penyajian data (<i>Data display</i>)	38
3.7.4	Penarikan kesimpulan	39
3.8	Teknik Keabsahan Data	39
3.8.1	Triangulasi Sumber	40
3.8.2	Triangulasi Metode	40
3.8.3	Triangulasi Waktu	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		42
4.1	Deskripsi Objek Penelitian.....	42
4.1.1	WeVerse.....	42
4.1.2	Profil Informan.....	51
4.2	Hasil Penelitian.....	55
4.2.1	Proses Parasosial Respon Kognitif Fandom Treasure Maker	56
4.2.2	Proses Parasosial Respon Afektif Fandom Treasure Maker	74
4.2.3	Proses Parasosial Respon <i>Behavioral</i> Fandom Treasure Maker	85

4.3 Pembahasan.....	99
BAB V PENUTUP	114
5.1 Kesimpulan	114
5.2 Saran	115
5.3 Refleksi Penulis.....	116
DAFTAR PUSTAKA.....	119
LAMPIRAN.....	1194