

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
DAFTAR ISI	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.3.1 Tujuan Umum	6
1.3.2 Tujuan Khusus	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Dari Segi Teoritis	6
1.4.2 Dari Segi Praktik	6
1.4.3 Dari Segi Isu dan Aksi Sosial	7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
2.1 Penyimpangan Sosial	9
2.1.1 Teori Penyimpangan Sosial	10
2.1.1.1 Fungsionalisme Struktural	10
2.1.1.2 Interaksionalisme Simbolik	11
2.1.2 Faktor Terjadinya Perilaku Menyimpang.....	12
2.1.3 Jenis-Jenis Penyimpangan Sosial.....	13
2.1.4 Fungsi Penyimpangan Sosial.....	13
2.1.5 Ciri-ciri Penyimpangan Sosial.....	14
2.1.6 Pengendalian Sosial atau <i>Social Controlling</i>	16
2.2 Media Sosial	17
2.2.1 Pengertian Media	17
2.2.2 Jenis-Jenis Media.....	18
2.2.3 Pengertian Media Sosial	19
2.2.4 Jenis-Jenis Media Sosial	19
2.2.5 Penggunaan Media Sosial.....	20
2.2.6 Pengaruh Media Sosial	21
2.3 <i>Twitter</i>	23

Assifa Ruhi Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP
PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA
BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.4	Dramaturgi di Media Sosial	25
2.5	<i>Roleplayer</i>	29
2.5.1	Pengertian <i>Roleplayer</i>	29
2.5.2	Perkembangan <i>Roleplayer</i>	29
2.5.3	Jenis-Jenis Akun <i>Roleplayer</i>	30
2.6	Kerangka Pikir	32
2.7	Penelitian Terdahulu	33
	BAB III METODE PENELITIAN	43
3.1	Pendekatan Penelitian	43
3.2	Strategi Penelitian	43
3.3	Metode Kuantitatif	44
3.3.1	Populasi dan Sampel	44
3.3.2	Instrument Penelitian	45
3.3.3	Skala Pengukuran	49
3.3.4	Uji Validitas.....	50
3.3.5	Uji Reabilitas	53
3.3.6	Analisis Data Kuantitatif	54
3.4	Metode Kualitatif	55
3.4.1	Fokus dan Prosedur Penelitian	56
3.4.1.1	Lokasi dan Sumber Data Penelitian	56
3.4.1.2	Instrument Penelitian	57
3.4.1.3	Teknik Pengambilan data	58
3.4.1.3.1	Observasi Partisipatif.....	58
3.4.1.3.2	Wawancara	59
3.4.1.3.3	Studi Literatur dan Dokumentasi	60
3.4.1.4	Keabsahan data Kualitatif	61
3.4.1.4.1	Validitas Data	61
3.4.1.5	Analisis Data Kualitatif	64
3.4.1.5.1	Reduksi Data	65
3.4.1.5.2	<i>Display</i> Data.....	66
3.4.1.5.3	Mengambil Keputusan	66
3.5	Prosedur Penelitian	67
	BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	69
4.1	Temuan Hasil Penelitian	70
4.1.1	Deskripsi Lokasi Penelitian	70
4.1.2	Data Responden	71
4.1.3	Profil Informan	73

Assifa Ruhi Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP
PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA
BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4.1.4	Gambaran Umum	76
4.1.5	Penyimpangan Sosial.....	97
4.1.6	Pengaruh <i>RP</i> terhadap Penyimpangan Sosial	116
4.1.7	Kendala dan Upaya dalam Mengatasi Penyimpangan Sosial pada penggunaan akun <i>Roleplayer</i>	119
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian	120
4.2.1	Gambaran Umum Penggunaan Akun <i>Roleplayer</i> di Kota Bandung	120
4.2.2	Penyimpangan Sosial yang Terjadi Pada Penggunaan Akun <i>Roleplayer</i>	124
4.2.3	Pengaruh Penggunaan Akun <i>Roleplayer</i> terhadap Penyimpangan Sosial.....	127
4.2.4	Kendala dan Upaya dalam Mengatasi Penyimpangan Sosial pada penggunaan akun <i>Roleplayer</i>	129
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI		134
5.1	Simpulan	134
5.2	Implikasi	136
5.3	Rekomendasi	137
DAFTAR GAMBAR		ix
DAFTAR TABEL		xi
DAFTAR LAMPIRAN		xii
DAFTAR PUSTAKA		149

Assifa Ruhi Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP
PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA
BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	31
Gambar 3.1 <i>Mix Method</i> Explanatori.....	43
Gambar 3.2 Teknik Wawancara	59
Gambar 3.3 Triangulasi Pengumpulan Tiga Sumber Data.....	61
Gambar 3.4 Triangulasi Tiga Teknik Pengumpulan Data.....	62
Gambar 3.5 Triangulasi Tiga Waktu Pengumpulan Data	63
Gambar 3.6 Model Pengumpulan Data Interaktif	64
Gambar 4.1 Peta Kota Bandung.....	69
Gambar 4.2 Akun <i>Roleplayer</i>	91
Gambar 4.3 <i>Squad</i> dalam <i>Roleplayer</i>	94
Gambar 4.4 Akun <i>Roleplayer Gay</i>	104
Gambar 4.5 Akun <i>Roleplayer</i> Penyebaran <i>cyber sex</i> di <i>Twitter</i>	113

Assifa Ruhi Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP
PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA
BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Penelitian	45
Tabel 3.2 Penskoran Instrument Penelitian	48
Tabel 3.3 Penskoran Skala Likert	49
Tabel 3.4 Uji Validitas Variabel X.....	50
Tabel 3.5 Uji Validitas Variabel Y.....	52
Tabel 3.6 Uji Reabilitas Variabel X.....	53
Tabel 3.7 Uji Reabilitas Variabel Y.....	54
Tabel 3.8 Pedoman Korelasi Koefisien.....	54
Tabel 4.1 Kategori Umur Responden.....	71
Tabel 4.2 Kategori Pekerjaan Responden	71
Tabel 4.3 Informan Inti Penelitian	75
Tabel 4.4 Informan Pendukung Penelitian	75
Tabel 4.5 Frekuensi Jawaban pada Variabel X	77
Tabel 4.6 Semua orang bisa bergabung <i>Roleplayer</i>	79
Tabel 4.7 Proses Pendaftaran akun <i>Roleplayer</i> Mudah.....	79
Tabel 4.8 Cara Penggunaan Akun <i>Roleplayer</i> Mudah	80
Tabel 4.9 Izin menggunakan akun <i>Roleplayer</i>	80
Tabel 4.10 Izin menggunakan akun <i>Roleplayer</i>	81
Tabel 4.11 <i>Squad</i>	81
Tabel 4.12 Manfaat <i>Squad</i>	82

Assifa Ruhi Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP
PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA
BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 4.13 Manfaat <i>Squad</i>	82
Tabel 4.14 Pasangan	83
Tabel 4.15 Manfaat pasangan dalam <i>Roleplayer</i>	83
Tabel 4.16 Manfaat pasangan dalam <i>Roleplayer</i>	84
Tabel 4.17 Dampak Positif <i>Roleplayer</i>	84
Tabel 4.18 Dampak Positif <i>Roleplayer</i>	84
Tabel 4.19 Dampak Positif <i>Roleplayer</i>	85
Tabel 4.20 Dampak Positif <i>Roleplayer</i>	86
Tabel 4.21 Dampak Negatif <i>Roleplayer</i>	87
Tabel 4.22 Dampak Negatif <i>Roleplayer</i>	87
Tabel 4.23 Dampak Negatif <i>Roleplayer</i>	88
Tabel 4.24 Dampak Negatif <i>Roleplayer</i>	89
Tabel 4.25 Dampak Negatif <i>Roleplayer</i>	89
Tabel 4.26 Frekuensi Jawaban pada Variabel Y	95
Tabel 4.27 Faktor terjadinya LGBT	98
Tabel 4.28 Faktor terjadinya LGBT	98
Tabel 4.29 Faktor terjadinya LGBT	99
Tabel 4.30 Faktor terjadinya LGBT	100
Tabel 4.31 Faktor Pendorong adanya LGBT	101
Tabel 4.32 Faktor Pendorong adanya LGBT	101
Tabel 4.33 Pandangan mengenai LGBT	102
Tabel 4.34 Penipuan Materiil Dunia Maya	104
Tabel 4.35 Penipuan Identitas	104
Tabel 4.36 Penyebab Terjadinya Penipuan di Media Sosial	105
Tabel 4.37 Penyebab Terjadinya Penipuan di Media Sosial	105
Tabel 4.38 Penyebab Terjadinya Penipuan di Media Sosial	106
Tabel 4.39 Penyebaran <i>Cyber sex</i> di dunia maya	108
Tabel 4.40 Penyebaran <i>Cyber sex</i> di dunia maya	108
Tabel 4.41 <i>Cyber sex</i> di dunia maya	109
Tabel 4.42 <i>Cyber sex</i> di dunia maya	109
Tabel 4.43 <i>Cyber sex</i> di dunia maya	110
Tabel 4.44 Dampak <i>Cyber sex</i>	111
Tabel 4.45 Dampak <i>Cyber sex</i>	111
Tabel 4.46 Dampak <i>Cyber sex</i>	112
Tabel 4.47 Interpretasi Koefisien Korelasi nilai r	114
Tabel 4.48 Hasil Analisis Koefisien Korelasi	114
Tabel 4.49 Hasil Analisis Koefisien Determinasi	115

Assifa Ruhi Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP
PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA
BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Surat Keputusan Skripsi
Lampiran II	: Kisi-kisi instrument penelitian
Lampiran III	: Pedoman Wawancara Kisi-kisi instrument Angket
Lampiran IV	: Laporan Kemajuan Skripsi
Lampiran V	: Dokumentasi Penelitian

Assifa Ruhi Trisna, 2018

***PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP
PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA
BANDUNG***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu