

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Kegunaan dan Manfaat Penelitian	7
F. Kerangka Pemikiran.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Hasil Penelitian Terdahulu	12
B. <i>Grand Theory, Middle Theory, Applied Theory</i>	14
1. Teori Hiperrealitas Jean Baudrillard	14
2. Ruang Digital	21
3. Generasi Z	25
C. Hiperrealitas Kedekatan Di Ruang Digital	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	29
B. Jenis Data Penelitian	30

C. Sumber Data Penelitian.....	30
D. Teknik Pengumpulan Data	31
E. Keabsahan Data.....	34
F. Etika Penelitian	34
G. Teknik Analisis Data	35
H. Waktu dan Tempat Penelitian.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Kondisi Objektif Lokasi Penelitian.....	40
1. Kondisi Geografis Kecamatan Cibiru	40
2. Kondisi Demografis Kecamatan Cibiru	41
B. Pembahasan Hasil Penelitian	44
1. Bentuk Realitas melalui Gamifikasi <i>Streak</i> TikTok.....	45
2. Praktik Menjaga <i>Streak</i> dalam Membentuk Simulasi Kedekatan.....	53
3. Makna Kedekatan bagi Generasi Z Pengguna <i>Streak</i> TikTok.....	57
C. Analisis Hasil Penelitian	68
1. Analisis Bentuk Realitas melalui Gamifikasi <i>Streak</i> TikTok.....	69
2. Analisis Praktik Menjaga <i>Streak</i> dalam Membentuk Simulasi Kedekatan	72
3. Analisis Makna Kedekatan bagi Generasi Z Pengguna <i>Streak</i> TikTok	76
BAB V PENUTUP	83
A. Simpulan	83
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	