

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR ISTILAH	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
ABSTRACT	xx
BAB I. PENDAHULUAN	
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Fokus Penelitian	10
I.3 Signifikansi dan Keunikan Penelitian.....	11
I.4 Tujuan Penelitian.....	14
I.5 Manfaat Penelitian.....	14
1. Manfaat Teoritis	14
2. Manfaat Praktis.....	14
BAB II. LANDASAN TEORI	
II.1 <i>Make-Believe</i>	16
1. Definisi <i>Make-Believe</i>	16
2. Konsep <i>Pretend Play</i>	17
II.2 Permainan <i>Roleplay</i>	18
1. <i>Fandom</i> di Internet	18
2. Sistem Permainan <i>Roleplay</i>	19
II.3 Kreativitas.....	22
1. Definisi Kreativitas	22
2. Proses-Proses Kreativitas	23
3. Aspek Kunci Kreativitas	24
1. Kelancaran (<i>Fluency</i>).....	24
2. Kelenturan (<i>Flexibility</i>).....	25
3. Originalitas (<i>Originality</i>).....	25
4. Elaborasi.....	26
II.4 Perkembangan Kreativitas	27
II.5 Kreativitas dalam Menulis Berbahasa Inggris	28
1. Menulis Berbahasa Inggris.....	28
1. Kreativitas dalam Menulis Berbahasa Inggris.....	28

II.6 Perspektif Teoritis	29
--------------------------------	----

BAB III. METODE PENELITIAN

III.1 Tipe Penelitian	32
1. <i>Content Analysis</i>	32
1. Sifat Teks	33
2. Karakteristik <i>Content Analysis</i>	34
3. Kerangka Kerja <i>Content Analysis</i>	35
III.2 Unit Analisis	35
III.3 Subyek Penelitian.....	36
1. Karakteristik Subyek Penelitian.....	36
2. Langkah-Langkah Pengambilan Subyek	38
III.4 Teknik Penggalan Data	38
1. Dokumen Penelitian	39
2. Pengambilan Dokumen.....	39
III.5 Teknik Pengorganisasian dan Analisis Data	40
1. Pemberlakuan Koding	40
1. <i>Manifest Coding</i> dan <i>Latent Coding</i>	41
2. Metode Analisis	42
3. Langkah-Langkah Koding dan Analisis Data.....	42
4. Tuntutan Bagi <i>Content Analyst</i> dan Kualifikasi Peneliti.....	47
1. Tuntutan Bagi <i>Content Analyst</i>	47
2. Kualifikasi Peneliti	49
III.6 Teknik Pemantapan Kredibilitas Penelitian	50
1. Peningkatan ketekunan	50
2. Diskusi dengan teman sejawat	50
3. Penggunaan bahan referensi	50

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

IV.1 Setting Penelitian	52
1. Pelaksanaan Penelitian	52
2. Data Subyek.....	55
1. Subyek I (RAAP)	55
2. Subyek II (DD).....	57
3. Subyek III (RA).....	59
4. Subyek IV (SS).....	61
IV.2 Hasil Penelitian.....	63
1. Deskripsi Penemuan	63
1. Subyek I (RAAP)	63
1. Aspek Kelancaran (<i>Fluency</i>).....	63
2. Aspek Kelenturan (<i>Flexibility</i>).....	64
3. Aspek Originalitas (Keunikan).....	65
4. Aspek Elaborasi	68
1. Tulisan Terlama	68
2. Tulisan Pertengahan	71
3. Tulisan Terbaru.....	75

2.	Subyek II (DD)	79
1.	Aspek Kelancaran (<i>Fluency</i>)	79
2.	Aspek Kelenturan (<i>Flexibility</i>)	80
3.	Aspek Originalitas (Keunikan)	81
4.	Aspek Elaborasi	84
1.	Tulisan Terlama	84
2.	Tulisan Pertengahan	90
3.	Tulisan Terbaru	96
3.	Subyek III (RA)	102
1.	Aspek Kelancaran (<i>Fluency</i>)	102
2.	Aspek Kelenturan (<i>Flexibility</i>)	103
3.	Aspek Originalitas (Keunikan)	104
4.	Aspek Elaborasi	108
1.	Tulisan Terlama	109
2.	Tulisan Pertengahan	114
3.	Tulisan Terbaru	120
4.	Subyek IV (SS)	125
1.	Aspek Kelancaran (<i>Fluency</i>)	125
2.	Aspek Kelenturan (<i>Flexibility</i>)	126
3.	Aspek Originalitas (Keunikan)	127
4.	Aspek Elaborasi	133
1.	Tulisan Terlama	133
2.	Tulisan Pertengahan	136
3.	Tulisan Terbaru	139
2.	Hasil Analisis	144
1.	Subyek I (RAAP)	144
1.	Aspek Kelancaran (<i>Fluency</i>)	144
2.	Aspek Kelenturan (<i>Flexibility</i>)	145
3.	Aspek Originalitas (Keunikan)	145
4.	Aspek Elaborasi	145
5.	Profil kreativitas menulis berbahasa Inggris	147
2.	Subyek II (DD)	149
1.	Aspek Kelancaran (<i>Fluency</i>)	149
2.	Aspek Kelenturan (<i>Flexibility</i>)	150
3.	Aspek Originalitas (Keunikan)	150
4.	Aspek Elaborasi	150
5.	Profil kreativitas menulis berbahasa Inggris	152
3.	Subyek III (RA)	154
1.	Aspek Kelancaran (<i>Fluency</i>)	154
2.	Aspek Kelenturan (<i>Flexibility</i>)	155
3.	Aspek Originalitas (Keunikan)	155
4.	Aspek Elaborasi	155
5.	Profil kreativitas menulis berbahasa Inggris	157
4.	Subyek IV (SS)	159
1.	Aspek Kelancaran (<i>Fluency</i>)	159
2.	Aspek Kelenturan (<i>Flexibility</i>)	159

3. Aspek Originalitas (Keunikan).....	160
4. Aspek Elaborasi.....	160
5. Profil kreativitas menulis berbahasa Inggris	161
5. Analisis Secara Keseluruhan.....	163
1. Aspek Kelancaran (<i>Fluency</i>).....	163
2. Aspek Kelenturan (<i>Flexibility</i>).....	165
3. Aspek Originalitas (Keunikan).....	167
4. Aspek Elaborasi.....	168
3. Pembahasan.....	168
4. Kerangka Konseptual	176

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan.....	177
V.2 Saran.....	179
1. Untuk Peneliti Selanjutnya.....	179
2. Untuk Pengajar	180

DAFTAR PUSTAKA.....	182
----------------------------	------------

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

[3.1] Contoh Format Tabel.....	44
[3.2] Contoh Format Tabel.....	45
[4.1] Tabel Ringkasan Jumlah Kosakata Berbeda RAAP.....	64
[4.2] Tabel Perhitungan Kalimat Ujaran 1.....	70
[4.3] Tabel Perhitungan Kalimat Ujaran 2.....	74
[4.4] Tabel Perhitungan Kalimat Ujaran 3.....	76
[4.5] Tabel Ringkasan Jumlah Kosakata Berbeda DD.....	80
[4.6] Tabel Perhitungan Jumlah Kalimat dalam Hasil Tulisan 1.....	86
[4.7] Tabel Jumlah Kalimat Sederhana 1.....	89
[4.8] Tabel Perhitungan Jumlah Kalimat dalam Hasil Tulisan 2.....	91
[4.9] Tabel Jumlah Kalimat Sederhana 2.....	94
[4.10] Tabel Perhitungan Jumlah Kalimat dalam Hasil Tulisan 3.....	97
[4.11] Tabel Jumlah Kalimat Sederhana 3.....	99
[4.12] Tabel Ringkasan Jumlah Kosakata Berbeda RA.....	103
[4.13] Tabel Persentase Tiap Jenis Kalimat Langsung 1.....	113
[4.14] Tabel Persentase Tiap Jenis Kalimat Langsung 2.....	118
[4.15] Tabel Persentase Tiap Jenis Kalimat Langsung 3.....	123
[4.16] Tabel Ringkasan Jumlah Kosakata Berbeda SS.....	126
[4.17] Tabel Ringkasan Analisis 1.....	163
[4.18] Tabel Ringkasan Analisis 2.....	165
[4.19] Tabel Ringkasan Analisis 3.....	166

DAFTAR GAMBAR

[2.1] Contoh percakapan berupa <i>action</i> atau <i>first POV</i>	21
[2.2] Contoh percakapan <i>roleplay</i> berupa paragraf atau <i>para</i>	21
[4.1] Diagram Variasi Kelancaran Tiap Periode RAAP	63
[4.2] Diagram Variasi Kelancaran Tiap Periode DD.....	79
[4.3] Diagram Variasi Kelancaran Tiap Periode RA	102
[4.4] Diagram Variasi Kelancaran Tiap Periode SS	125
[4.5] Kerangka Konseptual Semua Aspek	176

DAFTAR ISTILAH

ROLEPLAY	: nama permainan <i>Make Believe</i> di Internet, disebut juga <i>online RPG (Role-Playing Game)</i>
ROLEPLAYER	: pemain <i>roleplay</i>
KARAKTER	: Disebut juga tokoh. Yaitu suatu figur individu fiktif yang diperankan dan dimainkan oleh <i>roleplayer</i> .
FACECLAIM	: ‘Wajah’ tokoh yang dimainkan <i>roleplayer</i> , yaitu selebriti, aktor, aktris, tokoh anime atau siapapun dalam <i>fandom</i> yang digunakan <i>roleplayer</i> sebagai tokoh/karakternya.
POST	: Tulisan <i>roleplayer</i> yang telah terkirim kepada lawan <i>roleplay</i> -nya. Disebut juga postingan, posting.
POST HISTORY	: Percakapan antar tokoh <i>roleplayer</i> , terdiri dari <i>post</i> semua <i>roleplayer</i> yang ditujukan satu sama lain. Disebut juga riwayat <i>post</i> , <i>conversation</i> .
PLOTTING	: Pembuatan <i>plot</i> , yaitu satu <i>roleplayer</i> dengan <i>roleplayer</i> lain merencanakan suatu cerita yang akan mereka mainkan dengan tokoh mereka.
STARTER	: Post pertama yang dikirim oleh salah satu <i>roleplayer</i> dalam <i>post history</i> . Penentuan siapa yang mengirim <i>post starter</i> biasanya ditentukan saat <i>plotting</i>
REPLY	: Balasan atau respon setiap <i>roleplayer</i> pada <i>post</i> tulisan lawan <i>roleplay</i> -nya.
FIRST POV	: <i>First Person Point Of View</i> , yaitu bentuk interaksi <i>roleplay</i> yang menggunakan sudut pandang orang pertama. Umumnya menggunakan tanda khusus yang memisahkan tindakan tokoh dengan ucapan. Contoh: <i>*shakes head and sighs* I didn't say that.</i>
THIRD POV	: <i>Third Person Point Of View</i> , yaitu bentuk interaksi <i>roleplay</i> yang menggunakan sudut pandang orang ketiga. Contoh: <i>He walked towards the front gate.</i>
PARAGRAPH	: Bentuk paragraf interaksi <i>third POV</i> , minimal terdiri dari 200 kata. <i>Paragraph Roleplayer</i> seolah seperti menulis cerita pada umumnya.
DIRECTORY	: Disebut juga <i>Roleplay Directory</i> , yaitu tempat atau ‘dunia kecil’ dimana <i>roleplay</i> terjadi. Pada umumnya memiliki suatu peraturan bagi <i>roleplayer</i> yang akan bergabung, tentang bagaimana mendaftar dan apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan dalam <i>directory</i> tersebut.
WEBSITE	: Suatu lokasi dalam internet yang memiliki satu (atau lebih) halaman, tempat <i>roleplay directory</i> berada. Contohnya: <i>facebook, twitter, roleplayrepublic.com</i> , dll.
ACCOUNT	: Disebut juga <i>roleplay account</i> atau akun <i>roleplay</i> . Yaitu data karakter (biodata) yang dimasukkan ke dalam suatu <i>directory</i> yang akan digunakan untuk bermain (<i>roleplay</i>)

DAFTAR LAMPIRAN

[L.1] Hasil Tulisan.....	1
1. Subyek I.....	2
1. Periode Terlama	2
2. Periode Pertengahan	6
3. Periode Terbaru	16
2. Subyek II.....	37
1. Periode Terlama	37
2. Periode Pertengahan	42
3. Periode Terbaru	51
3. Subyek III	63
1. Periode Terlama	63
2. Periode Pertengahan	69
3. Periode Terbaru	91
4. Subyek IV	105
1. Periode Terlama	105
2. Periode Pertengahan	108
3. Periode Terbaru	112
[L.2] Tabel Perhitungan Jumlah Rata-Rata Kata Seluruh Subyek	122
5. Tulisan Terlama	122
6. Tulisan Pertengahan	124
7. Tulisan Terbaru	126
[L.3] Surat Pernyataan Kesiediaan Subyek.....	128
8. Subyek I.....	130
9. Subyek II.....	131
10. Subyek III	132
11. Subyek IV	133
[L.4] Kualifikasi Peneliti.....	134
12. Sebagai <i>Roleplayer</i>	134
13. Sertifikat skor TOEFL terakhir.....	136