DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Ahyar, H., Maret, U. S., Andriani, H., Sukmana, D. J., Mada, U. G., Hardani, S.Pd., M. S., Nur Hikmatul Auliya, G. C. B., Helmina Andriani, M. S., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Issue March).

Baudrillard, J. (1994). *Simulacra And Simulation*.

Dr.dr.Arry Pongtiku, M., & Dr.Robby Kayame, dkk. (2017). *Microsoft Word - Buku Metodologi Kualitatif Saja by Arry Pongtiku dkk 2016* (Vol. 2016, Issue December). https://www.researchgate.net/publication/321758646

JURNAL

Carr, C. T., & Hayes, R. A. (2015). Social Media: Defining, Developing, and Divining. *Atlantic Journal of Communication*, *23*(1), 46–65. https://doi.org/10.1080/15456870.2015.972282

Christanti, M. F., Mardani, P. B., Cahyani, I. P., Yoga, W., Sciences, P., Pembangunan, U., & Veteran, N. (2021). *International Journal Of Social " Instagramable " : Simulation , Simulacra An D*.

Febriana, M. (2017). Hiperrealitas Endorse Dalam Instagram Studi Fenomenologi Tentang Dampak Media Sosial Di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret. *Jurnal Analisa Sosiologi*, *6*(2), 227615.

Fuschillo, G. (2020). Fans, fandoms, or fanaticism? *Journal of Consumer Culture*, *20*(3), 347–365. https://doi.org/10.1177/1469540518773822

Hidayat, M. (2020). Hiperrealitas dalam Fenomena Real Person Fiction di Kalangan Penggemar K-Pop. *Jurnal Kriminologi Indonesia*, *16*(1), 27–33.

Hopkins, J. (2017). *How to Define Social Media – An Academic Summary*. JulianHopkins.Com. http://julianhopkins.com/how-to-define-social-media-an-academic-summary/#:~:text=Social media are Internet-based,perception of interaction with others

Ananda Salsabila Nadira, 2021
ANALISIS SIMULAKRA DALAM FANFICTION OLEH FANDOM K-POP: Studi Pada Fandom MyDay Di Twitter
UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Sosidal dan Ilmu Politik

[www.upnvj.ac.id – www.library.upnvj.ac.id – www.repository.upnvj.ac.id]   128

Kurniawati, D. A. D., & Utari, P. (2015). K-Pop Dan New Media Studi Kasus Produksi dan Penerimaan Pesan antar Roleplayer dalam Twitter Di Kalangan K-popers Solo. *Media and Communication*. http://jurnalkommas.com/docs/Jurnal Skripsi Dyah Arum Dwi Kurniawati D0210035 K-Pop dan New Media Studi kasus produksi dan penerimaan pesan antar Roleplayer dalam Twitter di Kalangan K-popers Solo.pdf

Le, H. (2020). *Blasé Attitude , Hyperreality , and Social Media*. 2(1), 1–3. https://journals.macewan.ca/crossingborders/article/view/1990/1294

Maclean, F., Jones, D., Carin-Levy, G., & Hunter, H. (2013). Understanding twitter. *British Journal of Occupational Therapy*, *76*(6), 295–298. https://doi.org/10.4276/030802213X13706169933021

Masitoh. (2020). *Pendekatan Dalam Analisis Wacana Kritis*.

Peristiwati, M. (2015). Hiperealitas Online Shop Dan Tindakan Konsumtif Melalui Jejaring Sosial Online. *Jurnal Mahasiswa Sosiologi*, *1*(5), 1–22. Maria.peristiwati@gmail.com

Permata Widjayanti, E., & Anwar, C. (2020). Fanfiction: Morality Challenges in Hyperreality Worlds. *KnE Social Sciences*, *2020*, 457–471. https://doi.org/10.18502/kss.v4i14.7904

Putri, K. A. K. (2019). K-Pop Sebagai Hiperealitas (Studi Pada Army dan EXO-L di Malang). *Sociology*, xiv, 250 p.

Reijnders, S., Waysdorf, A., Zwaan, K., & Duits, L. (2017). Fandom and Fan Fiction. *The International Encyclopedia of Media Effects*, *March*, 1–12. https://doi.org/10.1002/9781118783764.wbieme0176

Saumantri, T., & Zikrillah, A. (2020). Teori Simulacra Jean Baudrillard Dalam Dunia Komunikasi Media Massa. *ORASI: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, *11*(2), 247. https://doi.org/10.24235/orasi.v11i2.7177

Suharyo, S. (2018). Paradigma Kritis Dalam Penelitian Wacana. *Nusa: Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra*, *13*(3), 482. https://doi.org/10.14710/nusa.13.3.482-492

Ananda Salsabila Nadira, 2021
ANALISIS SIMULAKRA DALAM FANFICTION OLEH FANDOM K-POP: Studi Pada Fandom MyDay Di Twitter
UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Sosidal dan Ilmu Politik

[www.upnvj.ac.id – www.library.upnvj.ac.id – www.repository.upnvj.ac.id]   129

Supriyadi. (2015). *Analisis Wacana Kritis: Konsep Dan Fungsinya Bagi Masyarakat*. 96–112.

Swaggerty, E. (2015). *Fanfiction : Exploring In- and Out-of-School Literacy Practices. July*.

Syaharani, N., & Mahadian, A. B. (2017). Perilaku Menulis Fanfiction Oleh Penggemar Kpop Di Wattpad. *Jurnal Komunikasi Global*, *6*(2), 200–219.

Tongco, M. D. C. (2007). Purposive sampling as a tool for informant selection. Ethnobotany research and applications. *Ethnobotany Research and Applications*, *5*, 147–158. www.ethnobotanyjournal.org/vol5/i1547-3465-05-147.pdf

Wolny, R. W. (2017). Hyperreality and Simulacrum: Jean Baudrillard and European Postmodernism. *European Journal of Interdisciplinary Studies*, *3*(3), 76. https://doi.org/10.26417/ejis.v3i3.p76-80

SKRIPSI

Yusuf, A. (2017). *Hiperealitas Simulakra Media Sosial Studi Pada Mahasiswa Kpi Iain Purwokerto Pengguna Instagram*. http://repository.iainpurwokerto.ac.id/4476/1/Cover_Bab I_Bab V_Daftar Pustaka.pdf

 SUMBER LAIN

Riyanto, A. D. (2020). *Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2020*. Media and Communication. https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2020/#:~:text=Indonesia menurut Hootsuite-,Gambar dibawah ini menjelaskan data tren internet dan media sosial,penduduk)%3A 272%2C1 juta&text=Pengguna Internet%3A 175%2C4 juta,Media Sosial diakses pada tanggal 22 Desember 2021 pukul 13:30 WIB.

Ananda Salsabila Nadira, 2021
ANALISIS SIMULAKRA DALAM FANFICTION OLEH FANDOM K-POP: Studi Pada Fandom MyDay Di Twitter
UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Sosidal dan Ilmu Politik

[www.upnvj.ac.id – www.library.upnvj.ac.id – www.repository.upnvj.ac.id]   130