

DAFTAR PUSTAKA

- Andreas, R. (2020). Analisis Hiperrealitas dalam Film Spiderman: Far from Home (2019). *The 11th University Research Colloquium 2020* , 31–37.
- Arikunto, S. (2013). *Prosuder Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Azuma, R., Bailiot, Y., Behringer, R., Feiner, S., Julier, S., & MacIntyre, B. (2001). Recent advances in augmented reality. *IEEE Computer Graphics and Applications*, 21(6), 34–47. <https://doi.org/10.1109/38.963459>
- Barroso, P. (2022). From reality to the hyperreality of simulation Da realidade à hiper-realidade da simulação. *Texto Livre: Linguagem e Tecnologia* , 15, 1–11. <https://doi.org/10.35699/1983>
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation*. University of Michigan press.
- Dewi, M. P., & Umaroh, L. (2022). Analisis Hiperrealitas pada Film Aquaman sebagai Komoditas Kekuatan Kapitalis. *Avant Garde*, 10(01), 112–130.
- Fahlevi, R., Simarmata, N., Aprilyani, R., Dian, A., Putri, J., Hedo, K., Silviana, M., Diana, P., Arini, P., Wijaya, Y., & Shobihah, I. F. (2022). *Psikologi Positif* (F. D. Dwarta, Ed.; 1st ed.). : PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI. www.globaleksekutifteknologi.co.id
- Febriana, M. (2017). Hiperrealitas “Endorse” dalam Instagram Studi Fenomenologi Tentang Dampak Media Sosial di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret. *Analisa Sosiologi*, 6(2), 18–29.
- Fitrianti, R. (2021). Simulacrum Media Di Era Postmodern. *Bureaucracy Journal : Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance*, 1(2), 92–117. <https://doi.org/10.53363/bureau.v1i2.29>
- Giles, J., & Middleton, T. (2008). *Studying culture : a practical introduction* (2nd ed., pp. 56–57). Blackwell Pub. <http://catdir.loc.gov/catdir/enhancements/fy0802/2007032637-d.html>.
- Halim, A. F. (2023). *Perkembangan Anime Di Jepang (2010 – 2022)*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Joefrie, Y. Y., & Anshori, Y. (2011). Teknologi Augmented Reality. *MEKTEK*, XIII(3), 194–203. www.artoolworks.com,
- Manizar, E. (2016). Mengelola Kecerdasan Emosi. *Tadrib*, 2(2), 1–16.
- Maxmilano, R. (2020). *Implementasi Algoritma Boids dan Collision Avoidance Pada Pergerakan NPC Dalam Game 2D Berbasis Web*. Institut Bisnis Dan Informatika Kwik Kian Gie Jakarta.

- Moleong, L. J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, A. (2014). Mulyana: Gaya Hidup Pria Metrosexual di Majalah ... Representasi Gaya Hidup Pria Metrosexual Di Majalah Pria Ibukota. In *Jurnal Visi Komunikasi* (Vol. 13, Issue 01).
- Nazir, M., & Risman. (2009). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Nissaul Zahra, S., & Dwi Yuliana, G. (2022). Hiperrealitas K-Popers Terhadap Original Character Role Player (OCRP) Fanfiction di Twitter. *Jurnal Publish*, 124(2), 70–175.
- Oktavianingtyas, I., Seran, A., & Sigit, R. R. (2021). Jean Baudrillard dan Pokok Pemikirannya. *PROPAGANDA*, 1(2), 113–121. <https://doi.org/10.37010/prop.v1i2.258>
- Passyn, K., & Sujan, M. (2006). Self-Accountability Emotions and Fear Appeals: Motivating Behavior. *Journal of Consumer Research*, 32(4), 583–589.
- Piliang, Y. A. (2003). *Hipersemiotika: Tasfir Cultural Studies atas Matinya Makna*. Jelasutra.
- Prayoga, R. A. (2020). Hiperrealitas Film Simone “Simulation One.” *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 6(2), 87–102. <https://doi.org/10.33369/jsn.6.2.87-102>
- Putri, R. A. (2015). *REPRESENTASI AKHLAK MAHMUDAH DAN MAZMUMAH DALAM PROGRAM “OH TERNYATA” DI TRANS TV*. Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Santoso, I. (2009). *Interaksi Manusia Dan Komputer* (2nd ed.). Andi.
- Siswadi, G. A. (2022). Hiperrealitas Di Media Sosial Dalam Perspektif Simulakra Jean Baudrillard (Studi Fenomenologi pada Trend Foto Prewedding di Bali). *Jurnal Ilmu Agama Dan Kebudayaan*, 22(1), 9–18. <https://ejournal.unhi.ac.id/index.php/dharmasmrti/issue/view/23><https://ejournal.unhi.ac.id/index.php/dharmasmrti/issue/view/23>
- Sudaryanto. (1993). *Metode dan Aneka teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan Secara Linguistik*. Duta Wacana University Press.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D* (19th ed.). Alfabeta.
- Sutopo. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif Dasar Teori Dan Terapannya Dalam Penelitian*. Universitas Sebelas Maret.

- Wahidah, A., Nurbayani, S., & Aryanti, T. (2020). Korean Wave: Lingkaran Semu Penggemar Indonesia. *Sosietas Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 10(02), 887–893. <http://ejournal.upi.edu/index.php/sosietas/>
- Wardhana, A. A. N. A. S. (2022). Hiperrealitas dalam Permainan Video Daring: Simulasi, Simulakra, dan Hiperrealitas Garena Free Fire. *PERSPEKTIF*, 11(2), 607–614. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v11i2.6011>
- Whitney, F. L. (1950). *The Elements of Research* (3rd ed.). Prentice-Hall.
- Widyaningrum, A. Y., & Nugraheni, Y. (2021). Hiperrealitas Makna Kesenangan dalam Iklan Bertema Gaya Hidup di Media Sosial. *Jurnal Kawistara*, 11(2), 174. <https://doi.org/10.22146/kawistara.v11i2.64401>

