

DAFTAR PUSTAKA

- Antony, S., & Tramboo, I. A. (2020). Hyperreality in Media and Literature: An Overview of Jean Baudrillard's Simulacra and Simulation. *European Journal of Molecular & Clinical Medicine* , 7(10).
- Avianti, M. A., & Yunanto, T. A. R. (2023). Dinamika Persepsi dan Toleransi Penggemar Boys Love Terhadap Homoseksualitas. *Jurnal Diversita*, 9(1), 127–139. <https://doi.org/10.31289/diversita.v9i1.9112>
- Ayesha, R. M. (2017). *PEMAKNAAN SLASH FANFICTION OLEH PEREMPUAN PENGGEMAR FANFICTION (STUDI RECEPTION ANALYSIS PADA ADDERS AKUN OFFICIAL LINE PENGGEMAR ONE DIRECTION)* . Universitas Brawijaya.
- Citriadin, Y. (2020). *METODE PENELITIAN KUALITATIF Suatu Pendekatan Dasar* (Lubna, Ed.; 1 ed.). Sanabil.
- Creswell, J. W. ., & C. J. David. (2018). *Research design : qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (5th ed.)*. SAGE Publications, Inc.
- Datareportal. (2025). *X Users, Stats, Data & Trends for 2025*. https://datareportal.com/essential-x-stats?utm_source=DataReportal&utm_medium=Country_Article_Hyperlink&utm_campaign=Digital_2025&utm_term=Indonesia&utm_term=Indonesia&utm_content=X_Stats_Link
- Febriansha, D. (2023). “*FENOMENA ALTERNATE UNIVERSE (AU) BOYS LOVE DI TWITTER SEBAGAI BENTUK EKSPRESI DIRI*” . Universitas Tidar.
- Febriyanti, A., & Ekomila, S. (2024). FENOMENA CERITA ALTERNATIVE UNIVERSE (AU) BERTEMA HOMOSEKSUAL DI MEDIA SOSIAL TWITTER (STUDI ETNOGRAFI VIRTUAL PADA AKUN BASE @aubxbfess). *Al-Mabsut : Jurnal Studi Islam dan Sosial*, 18(1), 1–14. <https://doi.org/10.56997/almabsutjurnalstudiislamdansosial.v18i1.1194>
- Hadi, S. R. N., & Meiji, N. H. P. (2023). Pengaruh boys love terhadap pandangan LGBT di masyarakat dalam perspektif gender. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 3, 367–376.
- Istifadah. (2021). *MODEL MANAJEMEN MUTU SEKOLAH DAN PEMANFAATAN TIK DALAM PENINGKATAN LAYANAN AKADEMIK* . Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *JURNAL ILMIAH KESEHATAN*

- MASYARAKAT : Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145–151. <https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102>
- Mujahidien, W. A. M. S., & Yuwana, S. (2023). MAKNA TANDA DALAM NOVEL KITA PERGI HARI INI KARYA ZIGGY ZEZYAZE OVIENNAZABRIZKIE (KAJIAN HIPERREALITAS JEAN BAUDRILLIARD) . *Jurnal Sapala*, 11.
- Napoli, P. M. . (2011). *Audience evolution: new technologies and the transformation of media audiences*. Columbia University Press.
- Nikmah, N. N. K., & Hidayat, M. A. (2024a). Hiperrealitas Pembaca pada Utas Alternative Universe Boys Love Karakter Anime Chainsaw Man di X (Twitter). *Journal of Urban Sociology*, 1(1), 27. <https://doi.org/10.30742/jus.v1i1.3397>
- Nikmah, N. N. K., & Hidayat, M. A. (2024b). Hiperrealitas Pembaca pada Utas Alternative Universe Boys Love Karakter Anime Chainsaw Man di X (Twitter). *Journal of Urban Sociology*, 1(1), 27. <https://doi.org/10.30742/jus.v1i1.3397>
- 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>
- Pitaloka, P. A., & Mundayat, A. A. (2024). REPRESENTASI “KOMDIS” DALAM ALTERNATE UNIVERSE OLEH FANDOM NCTZEN SEBAGAI PROSES HIPERREALITAS. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 13(1). <https://doi.org/10.20961/jas.v13i1.74175>
- Prihapsari, D., & Indah, R. (2021). Coding untuk menganalisis data pada penelitian kualitatif di bidang kesehatan. *Jurnal Kedokteran Syiah Kuala*, 21.
- Safitri, O., Yulianti, & Muzni, N. (2024). ANALISIS FENOMENOLOGI AUDIENS DALAM MEDIA DIGITAL (STUDI PADA MASA PERALIHAN MEDIA KONVENSIONAL KE DIGITAL). 9(2).
- Syahara, A. F. (2023). Teks Boys Love Sebagai Media Negosiasi Gender dan Seksualitas Penggemar wanita. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 5(3), 1971–1980. <https://doi.org/10.34007/jehss.v5i3.1567>
- Wilianti, A. (2025). MOTIVASI DAN MANAJEMEN KOMUNIKASI PRIVASI PEREMPUAN YANG MEMUTUSKAN CHILDFREE DI MEDIA SOSIAL. Universitas Kristen Indonesia.
- Zahra, S. N., & Yuliana, G. D. (2022). Hiperrealitas K-Popers Terhadap Original Character Role Player (OCRP) Fanfiction di Twitter. *Publish: Basic and Applied Research Publication on Communications*, 1.

- Zahro, P. F. (2024). *PEMANFAATAN MEDIA PUZZLE DALAM MEMBACA PETA MELALUI APLIKASI PROPROFS PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI SUKADANA*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Zellatifanny, C. M., & Mudjiyanto, B. (2018). TIPE PENELITIAN DESKRIPSI DALAM ILMU KOMUNIKASI . *Diakom: Jurnal Media Dan Komunikasi*, 1, 83–90.

