

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Afrizal. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Raja Grafindo Persada.
- Aginta, M. H. (2021). *Jean Baudrillard & Realitas Budaya Pascamodern*. Cantrik Pustaka.
- Audivax. (2007). *Semiotika Tuhan Tafsir atas Pembacaan Manusia Terhadap Tuhan*. Jogjakarta: Penerbit Pinus.
- Aziz, I. (2001). *Galaksi Simulacra*. LKis.
- Bakhtiar, A. (2016). *Filsafat Ilmu*. Rajawali Pers.
- Budiargo, Dian. (2015). *Berkomunikasi ala Net Generation*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kompas Gramedia.
- Bungin, Burhan. (2011). *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Burton, Graeme. (2012). *Media dan Budaya Populer*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Cangara, H. (2009). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Rajagrafindo.
- Damsar. (2015). *Pengantar Teori Sosiologi*. Jakarta: Kencana.
- Finoza, Lamuddin. (2002). *Komposisi Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa Nonjurusan Bahasa*. Jakarta: Diksi Insan Mulia.
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian Fenomenologi*. Literasi Nusantara.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Kencana Prenada Media Group.
- Kurniawan. (2001). *Semiologi Roland Barthes*. Magelang: Yayasan Indonesiatera.
- Margeretha, S. K. (2011). *Hiperrealitas dan Ruang Publik*. Penaku.
- Martono, N. (2014). *Sosiologi Perubahan Sosial*. Raja Grafindo Persada.
- Miarso, Y. (1994). *Teknologi Komunikasi Pendidikan Pengertian dan Penerapan di Indonesia*. Rajawali.
- Miles, M. B. & M. H. (1992). *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber tentang*

Metode-metode Baru. UI.

Nasrullah, rulli. (2012). *Komunikasi antar Budaya di Era Budaya Siber.* Prenada Media.

Nasrullah, rulli. (2017). *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Siosioteknologi.* Simbiosis Rekatama Media.

Nihayah, Z. D. (2006). *Psikologi Perkembangan.* UIN Jakarta Press.

Piliang, Y. A. (1998). *Sebuah dunia Dilipat: Realitas Kebudayaan Menjelang Milenium Ketiga dan Matinya Postmodernisme.* Mizan.

Piliang, Y. A. (1999). *Hiperrealitas Kebudayaan.* LKiS.

Piliang, Y. A. (2003). *Hipersemiotika: Tafsir Culture Studies atas Matinya Makna.* Jalasutra.

Piliang, Y. A. (2011). *Bayang-bayang Tuhan: Agama dan Imajinasi.* Mizan.

Ritzer, George & Douglas J. Goodman. (2003). *Teori Sosiologi Modern edisi Keenam.* Jakarta: Prenada Media.

Ritzer, George. (2004). *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sarwono, S. W. (2013). *Psikologi Remaja.* Rajawali Pers.

Severin, W. & T. J. (2005). *Teori Komunikasi Sejarah Media dan Terapan di dalam Media Massa.* Prenada Media.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Alfabeta.

Suyanto Bagong. (2005). *Sosiologi Ekonomi: Kapitalisme dan Konsumsi di Era Masyarakat Post-Modenisme.* Kencana Prenada Media Group.

Wirawan, S. S. (1994). *Psikologi Remaja.* Raja Grafindo Persada.

Tesis:

Asminingtyas, Aminah. (2020). *Penggunaan Gadget dan Pola Hidup Remaja (Studi Kasus Pada Keluarga Muda di Rt 02 Rw 01 Kelurahan Dinoyo Kota Malang).* (Tesis), Universitas Muhammadiyah Malang, Malang.

Hanifa, Fatin. (2018). Fenomena Penggunaan *Smartphone* pada Ibu bekerja di Riau. (Tesis), Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.

Rahmawati, Anik. (2018). Gaya Hidup Remaja Pengguna Gadget di Kota Kudus. (Tesis), Universitas Negeri Semarang, Semarang.

Zuhriyah, Nikmatuz. (2021). Pengaruh Kontrol Diri Remaja terhadap Nomobile Phone Phobia (Nomophobia). (Tesis), Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Surabaya.

Zatalini, Adhalia. (2021). Pengaruh Hiperrealitas dalam Media Sosial terhadap Gaya Hidup Konsumtif Siswa SMA Negeri Se-Kota Pontianak. (Tesis), Universitas Tanjungpura, Pontianak.

Jurnal Ilmiah:

Anshari, Rido Ami. (2022). Hiperrealitas Belanja *Online* Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang. *Urnal Sosiologi*, Vol 6, No 2, Tahun 2022.

Aprilia, Ni Made Dea Cahyani & Ni Made Asti Aksari. (2022). Pengaruh Citra Merek, Harga dan Promosi terhadap Keputusan Pembelian *Smartphone*. *Jurnal Manajemen*, Vol 11, No 11, Tahun 2022.

Astuti, Yanti Dwi. (2017). Simulasi Realitas Sosial Melalui *New Media* Studi Pada Mahasiswa Yogyakarta Pengguna *Smartphone*. *Jurnal Pekommas*, Vol 2, No 1, Tahun 2017.

Dwi, Vicia Prakarti. (2023). Pengaruh Budaya Populer Terhadap Tayangan Televisi dan Media Digital di Indonesia. *Jurnal Isi Padang Panjang*, Vol 1, No 1, Tahun 2023.

Handy, Mukhammad Dwi Wijaya & Musta' In Mashud. (2020). Konsumsi Media Sosial bagi Kalangan Pelajar (Studi Pada Hiperrealitas TikTok). *Jurnal Agama Sosisal dan Budaya*, Vol 3, No 2, Tahun 2020.

Mukminiati, Ummahatul dkk. (2020). Analisis Penggunaan Gadget: Studi Kasus terhadap Perilaku Keagamaan Remaja. *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol 5, No 2, Tahun 2020.

Wijayanti, Sheila. (2022). *Smartphone* Menjadi Kebutuhan Primer Mahasiswa dalam Aktivitas Perkuliahan". *Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Akuntansi*, Vol 2, No 2, Tahun 2022.

Internet:

https://www.kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo22014-tentang-riset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran_pers. Diakses pada 10 April 2023.

<https://sumbar.bps.go.id/indicator/2/319/1/persentase-penduduk-berumur-5-tahun-ke-atas-yang-menggunakan-telepon-seluler-hp-dalam-3-bulan-terakhir-menurut-kabupaten-kota-di-provinsi-sumatera-barat.html>. Diakses pada 15 April 2023.

<https://wearesocial.com/uk/blog/2022/01/digital-2022-another-year-of-bumper-growth-2/>. Diakses pada 15 April 2023.

<https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-media-sosial-di-indonesia-sebanyak-167-juta-pada-2023>. Diakses pada 15 April 2023.

<https://padangkota.bps.go.id/publication/download>. Diakses pada 1 Juni 2023.

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/07/01/daftar-negara-pengguna-smartphone-terbanyak-indonesia-urutan-berapa>. Diakses pada 29 Juni 2023.

<https://www.bps.go.id/publication/download.html>. Diakses pada 29 Juni 2023.

<https://dataindonesia.id/digital/detail/survei-samsung-mendominasi-merek-ponsel-indonesia>. Diakses pada 29 Juni 2023.

<https://padangkota.bps.go.id/publication/download.html>. Diakses pada 29 Juni 2023.

<https://inet.detik.com/cyberlife/d-3398914/berapa-lama-waktu-ideal-gunakan-gadget>. Diakses pada 14 Juli 2023.

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/27/kelompok-anak-muda-jadi-pengguna-terbesar-tiktok-usia-berapa-mereka>. Diakses pada 1 November 2023.

<https://www.kompasiana.com/image/mutiaradstnty/61d155f74b660d735730c903/apakah-pengaruh-emoji-dalam-berkomunikasi-digital?page=1>. Diakses pada 1 November 2023.

<https://padangkota.bps.go.id/indicator/12/31/1/jumlah-penduduk.html>. Diakses pada 2 November 2023.

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/06/15/selain-whatsapp-ini-aplikasi-chat-yang-sering-digunakan-masyarakat-indonesia>. Diakses pada 15 Januari 2024.

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/15/pengguna-smartphone-diperkirakan-mencapai-89-populasi-pada-2025>. Diakses pada 1 Maret 2024.

<https://data.goodstats.id/statistic/agneszeffanyayonatan/bukan-samsung-ini-5-merk-hp-yang-paling-banyak-digunakan-di-indonesia-2023-l4Xkc>. Diakses pada 5 Maret 2024.

<https://inet.detik.com/cyberlife/d-7016635/60-arti-emoji-wa-terpopuler-beserta-gambarnya>. Diakses pada 5 Maret 2024.

