

ANALISIS GAYA KOMUNIKASI DALAM PENYEBARAN CERITA ALTERNATIVE UNIVERSE BOY GROUP NCT PADA PLATFORM DIGITAL X

Amalia Tirtasari Amerta¹, Murtiadi², Roynaldi Arista³

^{1,2,3} Universitas Bina Sarana Informatika, Jl. SMA Kapin No.292A, RT.9/RW.8, Pd. Klp., Kec. Duren Sawit, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13450, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received Agustus, 2025

Revised Agustus, 2025

Accepted Agustus, 2025

Available online Agustus, 2025

alia.trtsr@gmail.com,

murtiadi.mdi@bsi.ac.id,

roynaldi.ros@bsi.ac.id

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.
Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

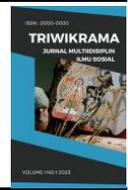
Penelitian ini membahas gaya komunikasi yang digunakan dalam penyebaran cerita *Alternative Universe* (AU) yang menggunakan anggota *boy group* NCT sebagai tokoh atau face claim di *platform digital X*. AU merupakan narasi fiksi buatan penggemar yang disebarakan melalui media sosial dengan memanfaatkan fitur *thread*, elemen visual, serta interaksi langsung antara penulis dan pembaca. Penulis AU tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi juga membangun hubungan sosial melalui penggunaan gaya komunikasi tertentu. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara mendalam, dokumentasi digital dan studi kepustakaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penulis AU menerapkan gaya komunikasi yang ekspresif, berkesan, santai, dan terbuka. Gaya-gaya ini mendorong pembaca untuk terlibat secara aktif, baik dalam cerita maupun dalam komunitas pembacanya. Penyebaran AU di *platform X* mencerminkan praktik komunikasi partisipatif di media digital, sesuai dengan karakteristik media baru yang bersifat terbuka, kolaboratif, dan interaktif, di mana narasi berfungsi sebagai sarana interaksi serta pembentukan identitas sosial dalam komunitas daring.

Kata kunci: Gaya komunikasi, Alternative Universe, Platform X

ABSTRACT

This study explores the communication styles used in the dissemination of Alternative Universe (AU) stories that feature members of the boy group NCT as fictional characters or face claims on the digital platform X. AU refers to fan-created fictional narratives shared on social media platforms, utilizing features such as threads, visual elements, and direct interactions between authors and readers. AU authors not only present stories but also establish social relationships through specific communication styles. This research employs a descriptive qualitative method with data collected through observation, in-depth interviews, and digital documentation. The findings reveal that AU authors employ expressive, impression-leaving, relaxed, and open communication styles. These styles allow readers to actively engage with both the storyline and the surrounding community. The dissemination of AU stories on platform X reflects participatory communication practices in digital media, in line with the characteristics of new media which are open, collaborative, and interactive, where narratives serve as a medium for interaction and the formation of social identity within digital communities.

Keywords: Communication Style, Alternative Universe, Platform X



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi di era *digital* telah mengubah cara manusia berinteraksi, membentuk identitas, dan mengakses informasi. Media baru, sebagai hasil dari transformasi digital, memunculkan karakteristik interaktif, partisipatif, dan fleksibel dalam distribusi konten. Menurut Rusyana (2024), media baru merupakan teknologi komunikasi yang diperkenalkan melalui proses digitalisasi dan dapat diakses secara luas untuk keperluan pribadi sebagai alat komunikasi. Hal ini memperlihatkan bahwa media baru tidak hanya bersifat teknologis, tetapi juga membentuk relasi sosial baru antara individu, kelompok, dan komunitas dalam ruang maya.

Platform X (sebelumnya Twitter) merupakan salah satu bentuk media baru yang paling populer di kalangan generasi muda dan fandom *digital*. *Platform* ini menawarkan fitur seperti *thread*, *quote tweet*, *reply*, dan *direct message* yang memungkinkan komunikasi terjadi secara dua arah, cepat, dan *real-time*. (Safitri, 2025) menyebutkan bahwa X merupakan media sosial berbasis *microblogging* yang menekankan pada komunikasi singkat, *visual*, dan spontan. Fitur-fitur tersebut menjadikan X sebagai wadah yang ideal untuk menyebarkan konten naratif berbentuk cerita alternatif, atau lebih dikenal dengan istilah *Alternative Universe* (AU).

Alternative Universe (AU) adalah bentuk karya fiksi *digital* yang dibuat oleh penggemar dengan memposisikan tokoh nyata, seperti anggota *boy group* K-pop, ke dalam alur, peran, dan latar cerita yang sepenuhnya fiktif. AU umumnya disebar melalui *thread* yang berisi kombinasi teks dan *visual*, dan bersifat interaktif karena pembaca dapat langsung merespons atau berdiskusi dengan penulis melalui *reply* atau *quote tweet*. Seperti yang dijelaskan (Andarin, 2024), AU tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai bentuk ekspresi kreatif, representasi identitas, dan saluran komunikasi emosional antara penggemar dan tokoh yang mereka sukai.

Penulis AU, yang juga disebut sebagai *author*, memiliki peran ganda sebagai kreator narasi dan komunikator *digital*. Mereka secara sadar membentuk gaya komunikasi yang sesuai dengan isi cerita dan karakteristik pembaca. Menurut Norton (dalam (Ushrina, 2021)), gaya komunikasi mencakup berbagai cara seseorang menyampaikan pesan dan dapat diklasifikasikan dalam sepuluh tipe, namun dalam konteks ini, peneliti memfokuskan pada empat gaya utama yaitu: dramatis, berkesan, santai dan terbuka. Keempat gaya ini menjadi strategi penting dalam menciptakan keterlibatan, membangun relasi, dan memperkuat komunitas *digital*.

Penyebaran cerita AU di platform X mencerminkan dinamika komunikasi partisipatif di era media baru. Interaksi yang terjadi tidak hanya bersifat satu arah, tetapi menunjukkan pola kolaboratif antara penulis dan pembaca. Penulis AU sering kali menyesuaikan gaya bahasa berdasarkan konteks cerita dan *feedback* pembaca. Ini menunjukkan bahwa gaya komunikasi dalam AU bersifat cair dan adaptif terhadap audiens *digital*. Komunikasi yang terbentuk di komunitas AU tidak hanya bersifat transaksional, melainkan juga emosional dan kolektif. Pembaca tidak sekadar menikmati cerita, tetapi juga aktif memberi komentar, teori, bahkan menciptakan konten turunan seperti *fanart* atau versi lanjutan dari cerita. Seperti yang diungkapkan dalam skripsi ini, penulis AU sering memanfaatkan *feedback* pembaca sebagai bahan untuk mengembangkan cerita lebih lanjut, bahkan membangun "kerja sama naratif" yang mendorong keterlibatan lebih dalam. Hal ini memperkuat bahwa gaya komunikasi yang terbuka dan responsif menjadi ciri khas komunikasi *digital* di ruang fandom.

Meski fenomena AU semakin berkembang dan memiliki dampak sosial yang signifikan di kalangan penggemar, penelitian ilmiah yang secara spesifik membahas gaya komunikasi dalam penyebarannya masih terbatas. Padahal, seperti ditunjukkan dalam hasil penelitian ini, gaya komunikasi bukan hanya menjadi alat penyampaian pesan, tetapi juga menjadi sarana membentuk identitas, membangun loyalitas, dan menciptakan pengalaman kolektif. Penelitian-penelitian sebelumnya lebih banyak membahas aspek isi naratif atau perilaku fandom, tanpa mendalami bagaimana gaya komunikasi berperan dalam membentuk pola interaksi *digital*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis gaya komunikasi dalam penyebaran cerita *Alternative Universe* (AU) yang menggunakan anggota *boy group* NCT sebagai tokoh atau *face claim* di platform digital X. Penting untuk ditekankan bahwa cerita-cerita AU yang dianalisis dalam penelitian ini tidak membahas NCT sebagai tema utama, melainkan menggunakan nama dan citra anggota NCT hanya sebagai representasi karakter dalam dunia fiksi yang sepenuhnya terpisah dari realitas

mereka sebagai idola. Penggunaan *face claim* ini merupakan strategi *visual* yang umum dilakukan dalam komunitas AU, yang bertujuan untuk memudahkan pembaca membayangkan tokoh secara *visual*, bukan untuk mengangkat isu atau narasi seputar kehidupan nyata tokoh tersebut.

Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi gaya komunikasi yang digunakan oleh penulis AU dalam membangun narasi dan menjalin hubungan dengan pembaca. Penelitian ini juga bertujuan untuk menjelaskan bagaimana gaya komunikasi tersebut membentuk pola interaksi sosial dalam komunitas digital dan bagaimana media *digital* — khususnya *platform X* — memfasilitasi proses komunikasi yang partisipatif dan cair. Dengan demikian, penelitian ini tidak mengkaji NCT sebagai entitas budaya atau musik, tetapi sebagai bagian dari praktik komunikasi *digital* yang menggunakan *persona* publik sebagai inspirasi fiksi naratif. Diharapkan, penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap kajian gaya komunikasi di era media baru, serta memperkaya pemahaman mengenai praktik komunikasi dalam komunitas berbasis fandom dan budaya populer *digital*.

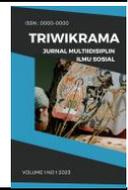
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memahami gaya komunikasi dalam penyebaran cerita *Alternative Universe* (AU) yang menggunakan anggota *boy group* NCT sebagai tokoh atau *face claim* di platform digital X secara mendalam dan kontekstual. Pendekatan ini dipilih karena mampu menangkap makna, proses, dan pengalaman sosial sebagaimana adanya di lapangan. Seperti dinyatakan oleh (Fadli, 2021), “desain penelitian adalah rencana dan struktur yang disusun untuk melakukan penyelidikan secara sistematis guna memberikan jawaban terhadap pertanyaan penelitian.” Penelitian kualitatif deskriptif memungkinkan peneliti untuk mendalami fenomena sosial dengan menekankan pada konteks, interaksi, serta makna simbolik yang melekat dalam komunikasi *digital*.

Data diperoleh melalui teknik: observasi non-partisipatif, wawancara mendalam, dokumentasi *digital* dan studi kepustakaan. Observasi dilakukan terhadap berbagai unggahan cerita AU di *platform X*, terutama pada *thread*, komentar, penggunaan fitur kutipan, serta interaksi antara penulis dan pembaca. Observasi ini memungkinkan peneliti melihat secara langsung bentuk komunikasi yang terjadi dalam komunitas fandom *digital*. Wawancara dilakukan dengan satu penulis dan dua pembaca aktif cerita AU untuk menggali pengalaman subjektif, strategi komunikasi yang digunakan, serta persepsi mereka terhadap interaksi yang terjadi di platform *digital*. Wawancara ini memberikan data yang lebih dalam mengenai alasan pemilihan gaya bahasa, bentuk partisipasi, serta respons emosional yang muncul dalam komunitas. Dokumentasi berupa tangkapan layar cerita AU, komentar, dan *fanart* juga dikumpulkan untuk memperkuat data observasi dan wawancara serta memberikan bukti visual atas praktik komunikasi *digital* tersebut. Studi kepustakaan dilakukan dengan menelaah buku, jurnal, serta penelitian terdahulu terkait gaya komunikasi, media *digital*, dan fenomena fandom untuk memperkuat teori dan mendukung analisis data.

Pemilihan informan dilakukan menggunakan *purposive sampling*, yakni teknik pengambilan sampel secara sengaja berdasarkan karakteristik yang sesuai dengan fokus penelitian. Seperti disebutkan oleh (Muryanto et al., 2023), “*purposive sampling* merupakan metode pengambilan sampel yang diterapkan ketika peneliti telah menentukan individu yang menjadi target dengan karakteristik yang relevan dengan penelitian”. Informan terdiri dari satu penulis AU dan dua pembaca aktif yang memiliki pengalaman minimal enam bulan, aktif menggunakan *platform X*, dan terlibat langsung dalam komunitas pembaca AU yang menggunakan anggota NCT sebagai *face claim* dalam cerita mereka. Peneliti memilih informan yang memiliki kedekatan langsung dengan praktik komunikasi *digital* dalam komunitas tersebut.

Proses analisis data mengikuti model Miles dan Huberman, yang terdiri dari tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. (Millah et al., 2023) menjelaskan bahwa “pengolahan data kualitatif terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi. Ketiga tahapan ini dilakukan secara simultan dan berkelanjutan sepanjang proses penelitian”. Reduksi data dilakukan untuk menyaring dan menyederhanakan data mentah menjadi informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Data kemudian disajikan secara naratif dan tematik agar dapat dianalisis dan dimengerti. Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan pola-pola komunikasi yang muncul, serta dikaitkan dengan kerangka teori dan konteks sosial komunitas *digital* AU.



Untuk memastikan validitas data, peneliti menerapkan teknik triangulasi metode dan sumber. Hal ini dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi digital agar saling menguatkan dan mencegah bias interpretatif. Selain itu, peneliti juga melakukan member checking dengan mengonfirmasi hasil analisis kepada informan agar makna dan interpretasi yang ditarik benar-benar merepresentasikan pengalaman mereka dalam praktik komunikasi digital. Secara keseluruhan, metode yang digunakan dalam penelitian ini dirancang untuk memahami secara mendalam bagaimana gaya komunikasi terbentuk dan digunakan dalam komunitas AU yang menjadikan anggota NCT sebagai representasi karakter dalam dunia fiksi. Pendekatan ini tidak hanya membantu peneliti menggambarkan pola komunikasi yang digunakan oleh penulis AU, tetapi juga mengungkap bagaimana interaksi digital berkembang dalam ruang media baru yang bersifat terbuka, kolaboratif, dan dinamis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengungkap bahwa penyebaran cerita *Alternative Universe* (AU) yang menggunakan anggota *boy group* NCT sebagai *face claim* di *platform digital X* merupakan praktik komunikasi digital yang melampaui sekadar penyampaian narasi fiksi. Penulis AU di *platform* ini tidak hanya bertindak sebagai kreator konten, melainkan juga sebagai komunikator aktif yang membangun dan memelihara hubungan dengan audiensnya. Komunikasi yang dibangun tidak bersifat satu arah, tetapi berlangsung secara timbal balik dan terbentuk melalui gaya komunikasi yang terstruktur, reflektif, dan disesuaikan dengan dinamika komunitas *digital*.

Gaya komunikasi menjadi elemen penting dalam proses ini karena menjadi jembatan antara penulis, cerita, dan pembaca. Dalam komunitas AU, narasi yang kuat tidak selalu cukup untuk mempertahankan keterlibatan. Dibutuhkan gaya komunikasi yang tepat untuk menciptakan pengalaman membaca yang bermakna. Berdasarkan temuan penelitian, terdapat empat pola gaya komunikasi utama yang digunakan oleh penulis AU dalam menjalin interaksi: gaya dramatis, berkesan, santai, dan terbuka. Keempat gaya ini tidak berdiri sendiri, tetapi saling melengkapi dan membentuk pola komunikasi yang cair serta adaptif terhadap karakteristik pembaca dan budaya komunitas *fandom*.

Gaya dramatis banyak digunakan dalam AU dengan plot yang padat konflik, penuh emosi, dan intens dalam membangun kedalaman karakter. Penulis cenderung memainkan ritme cerita yang lambat dan menggugah, membiarkan pembaca masuk ke dalam kehidupan karakter secara perlahan. Elemen dramatis tidak hanya membangun suasana, tetapi juga mengaktifkan respons emosional pembaca. Dalam konteks ini, cerita tidak lagi sekadar dibaca, tetapi dialami. Pembaca bisa merasa marah, sedih, hingga terhubung secara pribadi dengan karakter. Efek ini menjadi indikator bahwa gaya dramatis efektif menciptakan komunikasi emosional yang mendalam.

Selanjutnya, gaya berkesan muncul melalui pengemasan cerita yang konsisten dan khas. Banyak penulis AU di *platform X* mengembangkan identitas digital melalui pilihan tone, template *visual*, gaya bahasa, hingga karakterisasi tokoh. Pembaca dapat mengenali penulis hanya dari gaya pembuka cerita atau warna latar *visual* yang digunakan. Hal ini memperkuat hubungan antara identitas komunikator dan persepsi audiens. Gaya berkesan juga memperlihatkan bagaimana komunikasi digital bukan hanya menyangkut isi pesan, tetapi juga bentuk dan estetikanya. Identitas *digital* dibangun bukan hanya dari apa yang disampaikan, tetapi bagaimana cara menyampaikannya.

Gaya santai menjadi pendekatan yang banyak digunakan oleh penulis untuk menciptakan kedekatan emosional. Bahasa sehari-hari, humor *fandom*, dan penggunaan emoji adalah ciri khas dari gaya ini. Thread AU yang menggunakan gaya santai cenderung terasa ringan dan mengalir, membuat pembaca merasa seperti sedang berbincang dengan teman. Kesan informal ini membuat ruang digital menjadi lebih inklusif, terutama bagi pembaca baru yang ingin terlibat tanpa merasa asing. Gaya santai juga memungkinkan pembaca untuk memberikan respons spontan tanpa takut dianggap berlebihan atau tidak pantas. Pola ini mendukung terciptanya komunitas digital yang terbuka dan nyaman.

Sementara itu, gaya terbuka terlihat dari sikap penulis yang responsif terhadap pembaca. Penulis tidak sekadar mempublikasikan cerita, tetapi juga melibatkan pembaca dalam proses pengembangan cerita itu sendiri. Mereka terbuka terhadap masukan, kritik, bahkan menjawab pertanyaan-pertanyaan pembaca

mengenai latar cerita, alur, hingga kemungkinan pengembangan karakter. Di beberapa kasus, penulis membuka polling untuk menentukan akhir cerita atau menerima ide dari pembaca sebagai bagian dari narasi. Sikap ini menciptakan komunikasi dua arah yang bersifat dialogis. Pembaca tidak hanya membaca, tetapi juga ikut membentuk isi cerita. Dalam konteks ini, hubungan antara penulis dan pembaca tidak lagi vertikal, melainkan sejajar dan kolaboratif.

Semua gaya komunikasi tersebut beroperasi dalam ruang digital yang sangat dipengaruhi oleh karakteristik media baru. Platform X memfasilitasi narasi non-linear melalui thread, memungkinkan interaksi langsung melalui fitur *reply* dan *direct message*, serta mendukung penyebaran cerita secara luas melalui fitur *retweet* dan algoritma. Media baru bukan hanya sarana distribusi konten, tetapi juga ruang di mana hubungan sosial dan ekspresi budaya terbentuk. AU menjadi salah satu wujud nyata dari praktik komunikasi partisipatif yang tumbuh subur di ruang digital.

Pola interaksi yang terjadi di dalam komunitas AU juga menunjukkan adanya pergeseran peran antara pengirim dan penerima pesan. Dalam konteks ini, pembaca tidak hanya menjadi konsumen, tetapi juga rekan interaksi. Mereka aktif memberikan respons, membuat fanart dari cerita yang mereka sukai, mengutip kalimat favorit, bahkan membentuk grup diskusi internal. Respons-respons ini memperpanjang umur cerita sekaligus memperluas dampak komunikatif dari narasi yang disampaikan. Dalam ekosistem seperti ini, gaya komunikasi bukan hanya teknik menyampaikan pesan, tetapi menjadi alat untuk menciptakan keterhubungan, membangun loyalitas, dan merawat rasa memiliki dalam komunitas.

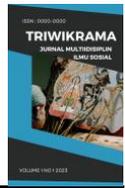
Temuan ini memperkuat bahwa gaya komunikasi tidak bisa dilepaskan dari konteks sosial dan kultural tempat komunikasi itu berlangsung. Dalam komunitas AU, gaya yang digunakan mencerminkan nilai-nilai kolaborasi, keterbukaan, dan partisipasi yang menjadi ciri khas budaya *digital*. Penulis dan pembaca tidak lagi berada dalam hubungan komunikatif tradisional, melainkan dalam sistem komunikasi sosial yang lebih setara, reflektif, dan terlibat secara emosional. Penulis tidak sekadar menyusun cerita, tetapi juga memediasi pengalaman bersama, dan pembaca tidak sekadar mengonsumsi narasi, tetapi juga memberi makna, mendialogkan isi cerita, dan berkontribusi dalam konstruksi pesan.

Dengan demikian, gaya komunikasi dalam penyebaran cerita AU di platform X bukan hanya bentuk ekspresi individu, tetapi juga praktik sosial yang mencerminkan dinamika komunikasi digital kontemporer. Keberadaan gaya dramatis, berkesan, santai, dan terbuka memperlihatkan bahwa komunikasi digital fandom tidak terjadi secara kebetulan, melainkan dibentuk secara sadar dan terstruktur oleh para pelaku komunikasi. Komunitas AU menjadi contoh nyata dari ruang komunikasi yang dibentuk oleh narasi, diperkuat oleh interaksi, dan dikembangkan oleh partisipasi.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penyebaran cerita Alternative Universe (AU) yang menggunakan anggota *boy group* NCT sebagai *face claim* di platform digital X bukan sekadar praktik penulisan fiksi, melainkan juga sebuah bentuk komunikasi digital yang kompleks dan partisipatif. Penulis AU tidak hanya menyusun narasi, tetapi juga membangun gaya komunikasi yang khas sebagai bagian dari strategi untuk membangun kedekatan emosional, mempertahankan keterlibatan pembaca, dan menciptakan komunitas digital yang dinamis.

Melalui pendekatan kualitatif deskriptif, ditemukan bahwa gaya komunikasi yang digunakan oleh penulis AU mencerminkan empat gaya utama berdasarkan tipologi Norton: gaya dramatis, berkesan, santai, dan terbuka. Gaya dramatis terlihat dari penyusunan cerita yang penuh ketegangan dan emosi. Gaya berkesan hadir melalui konsistensi tone, visual, dan identitas naratif. Gaya santai digunakan untuk menciptakan suasana akrab dengan bahasa sehari-hari dan gaya terbuka tampak dalam keterlibatan langsung penulis dengan pembaca, baik melalui tanggapan di kolom komentar maupun komunikasi personal. Karakteristik media baru yang dimiliki platform X, seperti fitur *thread*, *quote tweet*, dan *reply*, memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah yang cepat, spontan, dan personal. Interaksi ini membuat pembaca tidak hanya sebagai konsumen pasif, tetapi juga sebagai partisipan aktif dalam membentuk dan menanggapi isi cerita. Hubungan antara penulis dan pembaca dalam komunitas AU bukan sekadar relasi antara pencipta dan audiens, melainkan kolaborasi sosial yang memperkuat rasa memiliki dan keterlibatan kolektif.



Penelitian ini menegaskan bahwa gaya komunikasi dalam AU berperan penting dalam membangun pengalaman membaca yang emosional dan interaktif, serta menjadi alat untuk membentuk identitas penulis dalam komunitas *digital*. AU, dalam konteks ini, berfungsi sebagai ruang narasi sekaligus ruang sosial, tempat di mana pesan, relasi, dan identitas dinegosiasikan melalui media *digital*. Temuan ini memperkaya pemahaman mengenai praktik komunikasi digital berbasis narasi dan membuka peluang kajian lebih lanjut terhadap dinamika komunikasi dalam budaya populer berbasis komunitas daring.

REFERENSI

- Andarin, R. D. (2024). *ANALISIS RESEPSI PEMBACA ALTERNATIVE UNIVERSE (AU) ELEGI HAEKAL PADA AKUN @ KEJEFFREYAN DI TWITTER SEBAGAI WADAH DALAM BEREKSPRESI: Rifqa Dhea Andarin Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Jakarta*.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Millah, A. S., Apriyani, Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153.
- Muryanto, E., Setiawan, F., Ardwiansyah, M., & Arfian, A. (2023). *Computing (JETCom) Analisis Pengaruh Aplikasi Tiktok Untuk Dunia Usaha / Dunia Bisnis Metode Purpose Sampling Kualitatif Journal of Engineering , Technology and Computing (JETCom)*. 2(July), 61–66.
- Safitri, maya rahayu. (2025). *PENGARUH TERPAAN MEDIA SOSIAL TWITTER (X) AKUN @ KDRAMA MENFESS TERHADAP KEPUTUSAN MENONTON DRAMA KOREA PADA FOLLOWERS MAYA RAHAYU SAFITRI*. 7070.
- Urina, N. (2021). Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Gaya Komunikasi Santri Taman Pendidikan Al-Qur'an Ar-Risalah. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.