

Daftar Pustaka

- Ahmad Sultra Rustan, & Nurhakki hakki. (2017). *Pengantar Ilmu Komunikasi* (1st ed.). Yogyakarta: Deepublish Publisher .
- Aji Chandra Zebah. (2012). *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bounaboks.
- ayu rini. (2011). *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Bachruddin Saleh Luturlean, sukmedi, Lien Maulina, & Djauhar Arifin. (2019). *STRATEGI BISNIS PARIWISATA*. Bandung: Humaniora.
- Blackburn, J., & Kwak, H. (2014). STFU NOOB! Predicting crowdsourced decisions on toxic behavior in online games. *WWW 2014 - Proceedings of the 23rd International Conference on World Wide Web*, 877–887. doi: 10.1145/2566486.2567987
- deddy mulyana. (2023). *ilmu komunikasi suatu pengantar*. bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Derung, T. N. (2017). INTERAKSIONISME SIMBOLIK DALAM KEHIDUPAN BERMASYARAKAT. *Jurnal Katekitik Dan Pastoral*, 2(1).
- Dianne Hofner Saphiere, Babara Kappler Mikk, & Basma Ibrahim Devries. (2005). *Communications Highwire: leveraging the power of diverse communication styles*. Boston: Intercultural Press.
- Etienne Wenger. (2004). *Engagement, identity and innovation*.
- Faanissaa. (2020, February 14). *Ngeri! 79 Persen Pemain MOBA Dilecehkan dan Dibully Toxic Player Saat Kalah*. Mainmain.Id.
- Fitriana, Y., Pratiwi, K., Vita Sutanto Prodi Kebidanan Akademi Kebidanan Yogyakarta Jl Parangtritis, A. K., & Bantul, S. (2015). FAKTOR-FAKTOR YANG BERTHUBUNGAN DENGAN PERILAKU ORANG TUA DALAM MELAKUKAN KEKERASAN VERBAL TERHADAP ANAK USIA PRA-SEKOLAH. In *Jurnal Psikologi Undip* (Vol. 14, Issue 1).
- Fitriani, W. (2020). *FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB ORANG TUA MELAKUKAN KEKERASAN VERBAL PADA ANAK USIA DINI*. Batusangkar.
- Fitriardi Wibowo, & Rd. Bily Parancika. (2018, April). *KEKERASAN VERBAL (VERBAL ABUSE) DI ERA DIGITAL SEBAGAI FAKTOR PENGHAMBAT PEMBENTUKAN KARAKTER*.
- Indriani, F., Nuzlan, N. R., Shofia, H., Ralya, J. P., Kesehatan, F., Uin, M., & Medan, S. U. (2022). TERHADAP KESEHATAN MENTAL PADA REMAJA. In *Jurnal Psikologi Konseling* (Vol. 20, Issue 1).
- Khikmah Susanti, & Mercy Lona Darwaty Ryndang Sriganda. (2021). Gaya Komunikasi Ferdy Tahier dan Didi Riyadi dalam Tayangan Ferdy and Didi Show pada Kanal DiTiv. *Journal Communications*.
- koentjaraningrat, Budhisantoso, J. Danandjaya, Parsudi Suparlan, E.K.M. Masinambow, & Anrini Sofion. (2003). *kamus istilah antropolog*. Jakarta: pusat bahasa departemen pendidikan nasional.
- M Fahrul Alam. (2010). *Pengertian Game online dan Sejarahnya* . Bandung: Pustaka Setia.
- Nazhifah. (2017). Pengaruh Verbal Abuse, Kualitas Komunikasi Orang Tua dan Konformitas Teman Sebaya Terhadap Perilaku Agresif Remaja. In *Jurnal Ilmu Komunikasi* (Vol. 15, Issue 3). Yogyakarta .
- Putra, S. A. (2015). *ANALISIS ISI KEKERASAN VERBAL PADA TAYANGAN PESBUKERS DI ANTV*. 3(1), 281–294. Retrieved from www.kpi.go.id
- Putri, A. M., Santoso, A., Program, M., Keperawatan, S. I., Kedokteran, F., Pengajar, S.,

- Dasar, D., Keperawatan, K., Program, D., & Diponegoro, U. (2012). PERSEPSI ORANG TUA TENTANG KEKERASAN VERBAL PADA ANAK. *JURNAL NURSING STUDIES*, 1, 22–29. Retrieved from <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/jnursing>
- Rafiqoh, & Ageng Rara Cindoswari. (2020). PENGARUH PENGGUNA MEDIA ONLINE TERHADAP PERILAKU CYBERBULLYING PADA TAYANGAN YOUTUBE YUSI FADILLA. *E-Jurnal*.
- Rahmadi. (2011). *PENGANTAR METODOLOGI*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Raihanun, D. U. (2022). *Strategi Komunikasi Politik Nahdlatul Wathan dalam Pemilihan Kepala Daerah pada Pemilihan Umum Gubernur Nusa Tenggara Barat Tahun. 26(2)*, 150–163. Retrieved from <http://journal.iain-manado.ac.id/index.php/PP>
- Rezeki, M., Rawali, S., & Ramadhani, M. M. (2021). Volume 3 Nomor 2 Desember 2021 MOTIVASI DAN PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL PECANDU GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG DI KOTA BANJARMASIN. *Journal of Communication Science*, 3, 149–158. Retrieved from <http://jurnal.uts.ac.id/index.php/KAGANGA>
- SIMON KEMP. (2021, February 11). *DIGITAL 2021: INDONESIA*. Datareportal.Com.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- yosal iriantara. (2007). *Community Relations: Konsep dan Aplikasinya*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Yourlanda, V., Ageng, ;, & Cindoswari, R. (2023). Analisis Komunikasi Virtual Gamers Mobile Legend Pada Siswa/i SMAN 21 Kota Batam. *Jurnal Communicology*, 11(1). Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/>
- Zanki, H. A. (2020). TEORI PSIKOLOGI DAN SOSIAL PENDIDIKAN (TEORI INTERAKSI SIMBOLIK). *Journal of Pedagogy*, 3(2). Retrieved from <https://communication.binus.ac.id>,