

DAFTAR REFERENSI

Jurnal:

- Arifin, M. S., Ariyanti, M., & Nurhazizah, E. (2023). Analisis *kualitas Mobile Games* Berdasarkan Ulasan *Platform Google Play* di Indonesia menggunakan *Metode Text Mining*. *Economics and Digital Business Review*, 4, No.1, 357–368.
- Bastian, M. A. M., Sutanto, R., & Basuni, R. R. (2025). Evaluasi Efektivitas Undang-Undang No. 1 Tahun 2024 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Dalam Pencegahan *Cyberterrorism*. *Jurnal Hukum Mimbar Justitia*, 10, No.2, 430–443.
- Farwati, R. (2023). Ujaran Kebencian Dan Perundungan Di Dunia Maya: Tantangan Etika Dalam Ruang Digital Indonesia. *JISPENDIORA: Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan dan Humaniora*, 2, No.3, 213–225.
- Fatimah, S. (2025). Transformasi Ruang Publik Digital: Tantangan Sosial Dan Konstitusional Dalam Demokrasi Era Media Baru. *Cakrawala: Jurnal Litbang Kebijakan*, 19, No.1, 67–86.
- Nisa, A. H., Hasna, H., & Yarni, L. (2023). Persepsi. *KOLONI*, 2, No.4, 213–226.
- Qomariyah, A. N., & Rahmi, L. (2017). Upaya Perpustakaan Perguruan Tinggi Dalam Menciptakan Ruang Publik: Kajian "*Wifi Zone Corner*" di Perpustakaan ITS. *Pustakaloka*, 9, No.1, 23–36.
- Rahmanda, S., & Khaidir, A. (2022). Advokasi Dan Komunikasi Dalam Pencegahan Penyebaran Berita Hoax Untuk Meningkatkan Literasi Digital Oleh Dinas Komunikasi Dan Informatika Provinsi Sumatera Barat. *PUBLICNESS: Journal of Public Administration Studies*, 1, No.3, 224–229.

Satria, D. P., Nabila, H., Maulidia, M., & Rasel, M. J. (2021). Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain *Game Online "Mobile Legends"* Di Lingkungan Keluarga. *PARAHITA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2, No.2, 41–47.

Sulung, U., & Muspawi, M. (2024). Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, Dan Tersier. *Jurnal Edu Research: Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 2, No.2, 28–33.

Syahputri, A. Z., Fallenia, F. D., & Syafitri, R. (2023). Kerangka Berpikir Penelitian. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2, No.1, 160–166.

Yudisman, S. N. (2020). Analisis Peran Perpustakaan Umum Sebagai Ruang Publik Dari Perspektif Teori Sosial *Public Sphere* Jurgen Habermas. *Maktabatuna: Jurnal Kajian Kepustakawanan*, 2, No.2, 157–172.

Wahyudin, U., & Karimah, K. (2017). Etika Komunikasi Di Media Sosial. *Prosiding Komunikasi*, 1, No.2, 23-54.

Skripsi:

Muafa, A. (2023). Persepsi Mahasiswa/I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area Terhadap Aktivitas *Verbal Abuse* (Ungkapan Kasar) di *Game Online Mobile Legend Bang Bang*. Universitas Medan Area.

Putri, A.A. (2024). Hak Kebebasan Berpendapat Melalui Ruang Publik Pada Era Digital Perspektif Fiqih Siyasah (Studi Kasus Mahasiswa IAIN Syekh Nurjati Cirebon). Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.

Rivaldi, R. R. (2023). Masyarakat Digital Dan Budaya Interaksi Di Media Sosial (Studi Kasus Tentang Pemahaman Etika Berkomunikasi Di Ruang Publik Pada Generasi Z Di Jurusan Sosiologi FISIP UIN Sunan Gunung Djati Bandung Mahasiswa Angkatan 2019). Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.

Buku:

- Adinsyah, S. N. (2022). *Pengertian Dan Konsep Penyimpangan Sosial*. CV Media Edukasi Creative.
- Burlian, P. (2022). *Patologi Sosial*. Bumi Aksara.
- Carr, S., Francis, M., Rivlin, L. G., & Stone, A. M. (1992). *Public Space*. Cambridge University Press.
- Fatmawati, E. (2025). *Politik Ruang Perpustakaan: Teori Ruang Dan Pandangan Digital Native Atas Perpustakaan Sebagai Ruang Publik*. Deepublish.
- Habermas, J. (1991). *The Structural Transformation Of The Public Sphere: An Inquiry Into A Category Of Bourgeois Society*. MIT Press.
- Hasan, H., Bora, M. A., Afriani, D., Artiani, L. E., Puspitasari, R., Susilawati, A., Maha Dewi, P., Asroni, A., Yunesman, Y., Merjani, A., & Hakim, A. R. (2025). *Metode Penelitian Kualitatif*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Karimah, K.E. & Wahyudin, U. (2010). *Filsafat Dan Etika Komunikasi: Aspek Ontologis, Epistemologis, Dan Aksiologis Dalam Memandang Ilmu Komunikasi*. Bandung: Widya Padjadjaran.
- Nashrullah, M., Maharani, O., Rohman, A., Fahyuni, E. F., Nurdyansyah, & Untari, R. S. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. UMSIDA Press.
- Prasetia, I. (2022). *Metodologi Penelitian: Pendekatan Teori Dan Praktik*. UMSU Press.
- Sahir, S.H. (2022). *Metodologi Penelitian*. In KBM Indonesia.
- Saleh, S. (2017). *Analisis Data Kualitatif*. Penerbit Pustaka Ramadhan, Bandung
- Sulistyosari, Y., & Nur'aini, F. (2024). *Patologi Sosial*. Tahta Media Group.
- Swarjana, I. K. (2022). *Konsep Pengetahuan, Sikap, Perilaku, Persepsi, Stres, Kecemasan, Nyeri, Dukungan Sosial, Kepatuhan, Motivasi, Kepuasan,*

Pandemi COVID-19, Akses Layanan Kesehatan – Lengkap Dengan Konsep Teori, Cara Mengukur Variabel, Dan Contoh Kuesioner. Penerbit Andi.

Syaid, M. N. (2020). *Penyimpangan Sosial Dan Pencegahannya.* Alprin.

Tehupeiory, A. (2022). *Instrumen Metode Penelitian Hukum Dalam Teknik Pengumpulan Data (Wawancara).* In UKI Press.

Wijaya, M., Pratomo, B., Citta, A. B., & Efendi, S. (2023). *Metodologi Penelitian.* PT Media Penerbit Indonesia.

Website:

COC Wiki. (2019, Oktober 19). *Removed Features.*
https://clashofclans.fandom.com/wiki/Removed_features

GGWP Indonesia. (2024, Januari 15). *League Of Legends Non-Aktifkan Fitur All Chat.* <https://www.ggwp.id/esports/others/league-of-legends-non-aktifkan-fitur-all-chat-00-k4knh-mf4wqh>

BangSkot. (2016, September 26). *Gara-Gara Ini Chat Global Coc Dihapus Supercell.* <https://www.youtube.com/watch?v=-K1bgNAZ8uQ&t=286s>

Angga Mzr Best. (2025, Juli 9). *Cek Akun Kalian, Awas Kalo Dapet Chat Begini! Akun Kalian Bisa Hilang.* https://www.youtube.com/watch?v=qp_IZqCgwD0

Oura Gaming. (2025, Oktober 26). *Sisi Lain Mobile Legends.* <https://www.youtube.com/shorts/WhTSzOo5Xno>

Peraturan:

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. (2024)