

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Sugiyono. (2020). *METODE PENELITIAN KUALITATIF*. Bandung: ALFABETA CV.
- Wirawan, I. B. (2015). *Teori-Teori Sosial Dalam 3 Paradigma (Fakta Sosial, Definisi Sosial, dan Perilaku Sosial)*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Jonathan A. Smith, S. P. (2021). *Interaksionisme Simbolik, Idiografi dan Studi Kasus: Rethinking Psychology*. Nusamedia.
- Muary, R. (2022). *Sosiologi: Pengantar, Teori dan Paradigma*. Merdeka Kreasi Group.
- Jogiyanto Hartono M., M. P. (2018). *Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*. Andi Offset.
- Albi Anggito, J. S. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Kustiawan Andri, S. M. (2019). *JANGAN SUKA GAME ONLINE (PENGARUH GAME ONLINE DAN TINDAKAN PENCEGAHAN)*. CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Ngalimun, M. (2019). *Cyberbullying & Body Shaming*. Penerbit K-Media.
- Baryadi, I. P. (2012). *Bahasa, kekuasaan, dan kekerasan*. Penerbit Universitas Sanata Dharma.
- Bambang R, M. (2013). *The Power of 4Q*. Gramedia Pustaka Utama.
- Jones Pip, L. B. (2016). *PENGANTAR TEORI-TEORI SOSIAL (Edisi Revisi)*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Prof. Dr. Nurul Ulfatin, M. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan: Teori Dan Aplikasinya*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Agustin Sukses Dhaki, S. M. (2021). *Pengantar Sosiologi*. Deepublish.
- Alyusi, S. D. (2016). *Media sosial (Interaksi, Identitas dan Modal Sosial)*. Kencana.
- Hanif Zaid, Y. S. (2021). *Teori Komunikasi dalam Praktik*. Zahira Media Publisher.

JURNAL

- Abdu Zikrillah, A. M. (2021). Perspektif Komunikasi Islam Terhadap Perilaku Kekerasan Verbal Dalam Permainan Daring (Studi Kasus Game Mobile Legends: Bang Bang). *Dakwah dan Komunikasi*, 2-4.
- Almajid, M. R. (2019). Tindak Verbal Abuse dalam Permainan Mobile Legend di Indonesia. *Estetik*, Vol.2.
- Asla De Vega, H. K. (2019). Pengaruh Pola Asuh dan Kekerasan Verbal terhadap Kepercayaan Diri. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 3(Issue 2), 433-439.
- Dini Wahdiyati, R. D. (2022). Kekerasan Verbal dalam Konten Gaming di Youtube (Analisis Isi Kualitatif Konten Ulasan Permainan Online Minecraft dan Mobile Legend pada Akun Youtube Miuveox dan Brandonkent Everything). *Indonesia Sosial Teknologi*, Vol. 3, No. 2.
- Rohman, J. C. (2021). Moralitas dan Diskriminatif Tuturan Youtuber Gaming Pada Game Online Mobile Legend. *Diksatrasia*.
- Argesty, U. F. (2013). Fenomena Kekerasan Dalam Game Online (Studi Etnometodologi Game Online Terhadap Perilaku Kekerasan Pelajar Usia 6-16 Tahun di Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo). *Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant*, 3(1).
- Fariz, A. (2017). *Dampak Komunikasi Trastalk terhadap Gamers dalam Permainan Game Online Dota 2 di Warung Internet Tumang Game Online Kabupaten Jember* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER).
- Suprianto Djoko, C. B. (2022). Kekerasan Komunikasi Verbal oleh Anak Usia 11-12 Tahun Dalam Game Online Free Fire. *Jurnal Paradigma Madani*, 9(1), 69-81.
- Alfirahmadita Jeani, S. M. (2020). Peran Bahasa dalam Komunikasi Pembelajaran Matematika secara Online pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 153-165.
- Kawengian Kirana, E. M. (2017). PERANAN KOMUNIKASI PEMERINTAHDALAM PELAKSANAAN PROGRAM BERSIH KAMPUNG(Studi Pada Pemerintah Desa Lopana Satu Kecamatan Amurang Timur). *ACTA DIURNA KOMUNIKASI*, 6(2).
- Putri Latifah Rahmadani, S. C. (2021). KEKERASAN VERBAL DALAM KOLOM KOMENTAR DI AKUN INSTAGRAM

GARUDAREVOLUTION PADA BULAN SEPTEMBER 2019. *Jurnal Ilmiah Kebudayaan SINTESIS*, 15(1), 32-56.

Ahdiyat, M. A. (2020). Kekerasan Verbal di Konten Youtube Indonesia Dalam Perspektif Kultivasi. *Journal of Communication*, 5(2), 211-225.

Hilmi Mustofa, Z. C. (2022). KEKERASAN VERBAL DALAM DAKWAH (Studi Kasus Rekaman Ceramah Aman Abdurrahman). *Jurnal Agama Sosiasal dan Budaya*, 5(4), 464-478.

Umassari, A. R. (2018). INTERAKSI SIMBOLIK DALAM PROSES KOMUNIKASI JUAL BELI TERNAK “MAROSOK” DI PAYAKUMBUH SUMATERA BARAT. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 258-271.

Ridho Pribadi, A. H. (2023). Analisis Interaksi Simbolik Gamer Mobile Legend dalam Perspektif George Herbet Mead. *Jurnal Komunikasi Peradaban*, 1(2), 18-28.

