

DAFTAR PUSTAKA

- Abriani, A. I., Abdullah, Z., & Sumule, M. (2018). *PERILAKU KOMUNIKASI PENGGUNA GAME ONLINE "MOBILE LEGENDS" (Studi Pada Mahasiswa FISIP Universitas Halu Oleo)*.
- Ahmad Fajar Giandi, Mustikasari.e, F., & Arifin, H. S. (2012). Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online dengan Menggunakan Game Online. *EJurnal Mahasiswa Universitas Padjadjaran*, 1(1), 17. <http://jurnal.unpad.ac.id/ejournal/article/view/901>
- Arikunto S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Aris, M. (2019). *Dampak Game Online Mobile Legend Terhadap Agresivitas Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Antasari Banjarmasin*.
- Baron, R., & Byrne, D. (2012). *Psikologi Sosial*. Erlangga.
- Buletin, A. (2020, November 9). Siaran Pers: Pengguna Internet Indonesia Hampir Tembus 200 Juta di 2019 – Q2 2020. *APJII*. <https://blog.apjii.or.id/index.php/2020/11/09/siaran-pers-pengguna-internet-indonesia-hampir-tembus-200-juta-di-2019-q2-2020/>. Diakses pada 17 Januari 2022.
- C. Z. Aji. (2012). *Berburu Rupiah Lewat Games Online*. Bouna Books.
- Chaplin, J. . (2011). *Kamus lengkap psikologi*. PT RajaGrafindo Persada.
- Dahwilani, D. M. (2020, December 23). Survei: 16,5 Persen Masyarakat Habiskan Waktu Main Game Online selama Pandemi Covid-19. *Inews*. <https://www.inews.id/techno/internet/survei-165-persen-masyarakat-habiskan-waktu-main-game-online-selama-pandemi-covid-19/all>. Diakses Pada 12 Januari 2022.
- Effendy, O. U. (2011). *Ilmu Komunikasi : Teori dan Prakteknya*. Remaja Rosdakarya.
- Fahmi, R., & Hastjarjo, S. (2019). Pengaruh Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Konten Obrolan Mahasiswa. *Jurnal Kommas*, 1.
- Fitriana, Y., Pratiwi, K., & Sutanto, A. V. (2015). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Perilaku Orang Tua Dalam Melakukan Kekerasan Verbal Terhadap Anak Usia Pra-Sekolah. *Jurnal Psikologi Undip*, 14(1), 81–93. <https://doi.org/10.14710/jpu.14.1.81-93>
- Gadgetsquad.ID. (2020, July 1). *Riset : Ranking Kota di Indonesia untuk Pengalaman Main Mobile Game Online*. <https://www.gadgetsquad.id/news/riset-ranking-kota-di-indonesia-untuk-pengalaman-main-mobile-game-online/>. Diakses Pada 3 Juni 2022.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 23*

- (Edisi 8). Cetakan ke VIII. In *Penelitian*. Universitas Diponegoro.
- Gunarsa, S. D. (2008). Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja. In *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. PT BPK Gunung Mulia.
- Gunawan, C. (2020). *Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Rukun Warga 13 Kelurahan Tamansari Bandung*. 2020. <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/50181>
- Hovland, C. I., Janis, I. K., & Kalley, H. H. (1963). *Communication and persuasion : psychological studies of opinion change*. Yale University Press.
- Hurlock, E. B. (2010). *Perkembangan anak*. Alih bahasa oleh Soedjarmo & Istiwidayanti. Erlangga.
- Hutagaol, B. (2018, April 22). Apa Itu Mobile Legends: Bang Bang? *Esportsnesia.Com*. <https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/>. Diakses Pada 17 November 2021.
- Ibrohim, M. O., & Budi, I. (2018). A Dataset and Preliminaries Study for Abusive Language Detection in Indonesian Social Media. *Procedia Computer Science*, 135, 222–229. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2018.08.169>
- Indonesia, C. (2021, October 2). Survei: 19,3 Persen Anak Indonesia Kecanduan Internet. *CNN Indonesia*. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20211002135419-255-702502/survei-193-persen-anak-indonesia-kecanduan-internet>. Diakses Pada 5 Desember 2021.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Prenada Media.
- Jumansyah, R. (2017). Fenomena Kecanduan game Online Pada Mahasiswa UMBY. *Doctoral Dissertation, Universitas Mercu Buana Yogyakarta*, 1–11.
- Kartini, H. (2016). Hubungan antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain game online dengan intensi berperilaku agresif pada siswa. *Psikoborneo*, 4(4), 482–489.
- Kartono, K. (2007). *Psikologi Anak*. Mandar Maju.
- Komaruddin, H., & Bashori, K. (2016). *Psikologi Sosial*. Erlangga.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Koseling Gusjigang*, 3(1), 97–103. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/1120/1071>
- Lee, C., & Kim, O. (2017). Predictors of online game addiction among Korean adolescents. *Addiction Research and Theory*, 25(1), 58–66. <https://doi.org/10.1080/16066359.2016.1198474>
- Liliweri, A. (2011). *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*. Kencana.
- Maulida, L. (2018, October 17). Jumlah gamer di Indonesia capai 100 juta di 2020 [The number of gamers in Indonesia reaches 100 million in 2020]. *Tek.Id*. <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di>

2020-b1U7v9c4A. Diakses Pada 21 Oktober 2021.

- Mulyana, D. (2005). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Remaja Rosdakarya.
- Murti, S. (2015). Eksistensi Penggunaan Bahasa Indonesia di Era Globalisasi. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 1(2), 177–184. [http://repository.unib.ac.id/11123/1/18-Sri Murti.pdf](http://repository.unib.ac.id/11123/1/18-Sri%20Murti.pdf)
- Mustofa, A. (2018, December 3). *Toxic Behavior In Online Gaming, Is It Necessary?* <https://hybrid.co.id/post/toxic-behavior-in-online-gaming-is-it-necessary>. Diakses Pada 25 Oktober 2021.
- Nangune, L. M. (2014). Analisis Penggunaan Kosakata Profaniti dalam Film American Pie 7 “Book of Love.” *Skripsi*, 0–13.
- Nazhifah. (2017). Pengaruh Verbal Abuse, Kualitas Komunikasi Orang Tua dan Konformitas Teman Sebaya Terhadap Perilaku Agresif Remaja. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 15(3), 262. <https://doi.org/10.31315/jik.v15i3.2177>
- Nisrinafatun. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*.
- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan Gameonline dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163–171. <https://doi.org/10.24843/jpu.2015.v02.i02.p05>
- Paramita, G. V. (2012). Emotional Abuse dalam Hubungan Suami-Istri. *Humaniora*, 3(1), 253. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i1.3309>
- Pratnyawan, A., & Rachmanta, R. D. (2021, August 12). Sebaran Pemain Mobile Legends Indonesia, Terbanyak di Pulau Ini. *Suara.Com*. <https://www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini?page=2>. Diakses Pada 23 Oktober 2021.
- Putra, F. F., Rozak, A., Perdana, G. V., & Maesharoh, I. (2019). Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 4(2), 98–103. <https://doi.org/10.35706/jpi.v4i2.3236>
- Putro, T. A., & Nurjanah, N. (2013). Perilaku Adiksi Pada Pemain Game Online Di Dinustech Semarang Dan Dampaknya Terhadap Kesehatan. *Visikes*, 12(2), 141–146.
- Rakhmawati, N. A., Purba, E. S., Engedi, K. C., Gemilang, V. O., Salsabila, A. R., & Billah, A. M. (2020). Analisis Perilaku Verbal Pemain Mobile Legends Berusia 13-17 Tahun Secara Daring. *Jurnal Humoniora Bima Sarana Informatika*, 20(2), 106–111. <https://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/1812675>
- Rosmawaty. (2010). *Mengenal Ilmu Komunikasi*. Widya Padjadjaran.
- Salim, A. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Agama Islam Fakultas

Tarbiyah Dan. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*, 9, 5–6.

Santrock, J. W. (2003). *Adolescence: Perkembangan Remaja* (Keenam). Erlangga.

Saputro, K. Z. (2018). Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 17(1), 25. <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v17i1.1362>

Sarwono. (2013). *S. Psikologi Remaja* (Revisi). Rajawali Pers.

Soetjiningsih. (2014). *Tumbuh Kembang Anak*. Penerbit Buku Kedokteran. EGC.

Stepanova, N., Muthemba, W., Todrzak, R., Cross, M., Ames, N., & Raiti, J. (2021). Natural Language Processing and Sentiment Analysis for Verbal Aggression Detection; A Solution for Cyberbullying during Live Video Gaming. *ACM International Conference Proceeding Series*, 117–118. <https://doi.org/10.1145/3453892.3464897>

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Administrasi dilengkapi R&D*. Alfabeta.

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

Supriadi. (2021). *Penggunaan Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Permainan Mobile Legend Dan Interaksi Sosial Pada Kelompok Bermain Mobile Legend*. http://repository.usahid.ac.id/986/1/Pen_Genap_2021_Kekerasan_Kom_Verbal_Pd_Perma_Mobile_Legend.pdf

Telaumbanua, S. (2017). *Hubungan Antara Verbal Abuse Orangtua Dengan Perilaku Agresif Anak Usia Sekolah di SD Negeri 060891 Medan*. Universitas Sumatera Utara.

Terok, M., Tololiu, & Rompis, N. (2018). Intensitas Bermain Game Online Berunsur Kekerasan dan Perilaku Agresi Siswa. *Juiperdo*, 6(2).

Thalib, S. B. (2010). *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Kencana Media Group.

Tjahyanti, L. P. A. S. (2020). Pendeteksian Bahasa Kasar (Abusive Language) Dan Ujaran Kebencian (Hate Speech) Dari Komentar Di Jejaring Sosial. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 07(9), 1689–1699.

Valentina, E., & Sari, W. P. (2019). Studi Komunikasi Verbal dan Non Verbal Game Mobile Legends: Bang Bang. *Koneksi*, 2(2), 300. <https://doi.org/10.24912/kn.v2i2.3899>

Wibisono, A., & Naryoso, A. (2019). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja. *Interaksi Online*, 7(3), 179–187. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/24140>

Wibowo, F., & Parancika, R. B. (2018). *Kekerasan Verbal (Verbal Abuse) Di Era Digital Sebagai Faktor Penghambat Pembentukan Karakter*. 172–178.

Wicaksana, I. (2008). *Mereka Bilang Aku Sakit Jiwa*. Kanisius.

Zamzami, G., Yudha, C. B., & Ulfa, M. (2021). Peran Lingkungan Sosial Pada Perilaku Berbicara Kasar Anak. *Prosiding ...*, 353–361. <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1318%0Ahttps://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/download/1318/914>