

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, I. (2021). *Toxic Di Media Sosial Dalam Pandangan Al-Qur'an (Studi Terhadap Surah An-Nisa': 148 Dan Surah Al-Mumtahanah: 02)* [Ilmu Al-Qur'an Dan Tafsir]. <https://Repository.Uin-Suska.Ac.Id/50502/>
- Andini, W., Fitriani, D., Khairun, L., Purba, N., Lubis, R. N., Wulan, S., & Lubis, D. (2023). Paradigma Penelitian Dalam Jurnal Ilmiah Metodologi Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 1, 6–12. <https://Jurnal.Diklinko.Id/Index.Php/Tarbiyah/https://Jurnal.Diklinko.Id/Index.Php/Tarbiyah/>
- Anwar, M., Murtadho, F., Boeriswati, E., Yarmi, G., & Rosa, H. T. (2021). Analysis Model Of Impolite Indonesian Language Use. *Linguistics And Culture Review*, 5(S3), 1426–1441. <https://doi.org/10.21744/Lingcure.V5ns3.1840>
- Armita, D. (2022). *Bahasa Kasar (Abussive Language) Dan Dampaknya Bagi Perkembangan Perilaku Anak Di Desa Pelem* [Institut Agama Islam Negeri Ponorogo]. <https://etheses.iainponorogo.ac.id/21166/>
- Azizah, H. (2020). *Konten Kreatif Youtube Sebagai Sumber Penghasilan Ditinjau Dari Etika Bisnis Islam (Studi Kasus Youtuber Kota Metro)* [Institut Agama Islam Negeri (Iain) Metro]. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/2927/>
- Azkia, N. I., & Indriastuti, Y. (2024). Analisis Resepsi Audiens Tentang Akun Tiktok @Codebluuuu (Review Kuliner Pada Restoran Bintang 5). *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2614–8854. <https://doi.org/10.54371/Jiip.V7i3.3653>
- Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa. (2016). *Kha.La.Yak*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/khalayak>. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/khalayak>
- Chiew, P. W., & Faizal, S. N. A. M. (2023). Impoliteness On Twitter By Malaysians. *Trends In Undergraduate Research*, 6(1), 1–9. <https://doi.org/10.33736/Tur.5476.2023>
- Dewi Marinda, C., Rijal, S., & Surayya Hanum, I. (2022). Variasi Bahasa Dalam Film Serigala Terakhir: Kajian Sociolinguistik. *Ilmu Budaya; Jurnal Bahasa, Sastra, Seni Dan Budaya*, 6(2), 658–675. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30872/Jbssb.V6i2.6109>
- Dewim, Y. A. L., Wulandari, F. Y., & Himawan, S. (2024). Strategi Tim Kreatif Nusantara Tv Dalam Meningkatkan Eksistensi Program Kok Bisa Viral. *Brand Communication: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(3), 273–286. <http://www.jurnalprisanicendekia.com/index.php/jbc/article/view/317>

- Digital 2024: 5 Billion Social Media Users*. (2024, January 31). We Are Social. <https://wearesocial.com/id/blog/2024/01/digital-2024-5-billion-social-media-users/>
- Domingo, E., Caroy, A., Carambas, J., Dizon, E. G., & Po-Or, K. (2019). Cussing Among The Kankanaey Youth. *Cadernos De Linguagem E Sociedade*, 20(2), 254–269. <https://doi.org/10.26512/Les.V20i2.24831>
- Dwijayanti, R. I., Olifia, S., & Wisahra, A. (2022). Resepsi Khalayak Terhadap Kampanye Diet Kantong Plastik Pada Instagram @Iddkp. *Ikon: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 27(3), 311–320. <https://doi.org/10.37817/Ikon.V27i3.2624>
- Faturosyiddin, A. H. R., & Hidayati, U. (2023). Analisis Resepsi Khalayak Remaja Mengenai Pesan Moral Dalam Film Doraemon Stand By Me 2 Reception Analysis Of Adolescent Audience Regarding The Moral Value In The Movie Doraemon Stand By Me 2. *Lektur: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 80. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/Lektur.V6i1.19252>
- Firmansyah, L. H., & Romadhon, M. I. (2024). Penggunaan Live Streaming Youtube Sebagai Media Pemenuhan Informasi Masyarakat Di Kota Surabaya. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Komunikasi*, 2(1), 236–244.
- Gerry Xd. (2021). *Judi Tergila Windah Basudara Sniper 3d Assassin*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=Xlaive72eum&T=266s>
- Gevers, I., Markov, I., & Daelemans, W. (2022). Linguistic Analysis Of Toxic Language On Social Media. *Computational Linguistics In The Netherlands Journal*, 12, 33–48. <https://www.clinjournal.org/clinj/article/view/146>
- Grothaus, C. (2023). Tall Ghosts, Chopsticks And Monitor Lizards: Name-Calling And Its Perpetrators In The Cultural Context Of Thailand. *Trans: Trans -Regional And -National Studies Of Southeast Asia*, 11(2), 215–228. <https://doi.org/10.1017/Trn.2023.2>
- Hadi, I. P., Wahjudianata, M., & Indrayani, I. I. (2021). *Komunikasi Massa* (1st Ed., Vol. 1). Cv. Penerbit Qiara Media. https://www.academia.edu/88757366/Komunikasi_Massa
- Hall, S. (2019). *Essential Essays, Volume 1: Foundations Of Cultural Studies*. Duke University Press.
- Hall, S., Hobson, D., Lowe, A., & Willis, P. (2018). *Budaya, Media, Bahasa Teks Utama Pencanang Cultural Studies 1972–79* (1st Ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203381182>
- Haryoko, S., Bahartiar, & Arwadi, F. (2020). *Analisis Data Penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik, & Prosedur Analisis)* (1st Ed.). Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.

- Indrawan, J., Efriza, & Ilmar, A. (2020). Kehadiran Media Baru (New Media) Dalam Proses Komunikasi Politik. *Medium: Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau*, 8(1), 1–17. [https://doi.org/10.25299/medium.2020.vol8\(1\).4820](https://doi.org/10.25299/medium.2020.vol8(1).4820)
- Junius, I., & Genep Sukendro, G. (2024). Strategi Kreatif Windah Basudara Dalam Membangun Personal Branding Melalui Youtube. *Koneksi*, 8(2), 407–416. <https://doi.org/10.24912/kn.v8i2.27634>
- Junius, I., & Sukendro, G. G. (2024). Strategi Kreatif Windah Basudara Dalam Membangun Personal Branding Melalui Youtube. *Koneksi*, 8(2), 407–416. <https://doi.org/10.24912/kn.v8i2.27634>
- Karsadi. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif Membantu Peneliti Dan Mahasiswa Untuk Melakukan Penelitian Naturalistik* (1st Ed.). Pustaka Pelajar.
- Kasih, B. K., & Ningsih, B. S. (2022). Analisis Resepsi Dalam Film Bulan Terbelah Di Langit Amerika. *Jisab The Journal Of Islamic Communication And Broadcasting*, 2(1), 1–20. <https://doi.org/10.53515/jisab.v2i1.7>
- Kemp, S. (2024, February 21). *Digital 2024: Indonesia*. Data Reportal. <https://datareportal.com/reports/digital-2024-indonesia>
- Liliweri, A. (2018). *Paradigma Penelitian Ilmu Sosial* (1st Ed.). Pustaka Pelajar.
- Manullang, Y., Efendy, J. A. R., Dewanto, A. I. Y., Ramadhani, M., Rahmadani, O., & Nurhayati, E. (2023). Dampak Penggunaan Bahasa Youtuber Gaming Windah Basudara Terhadap Perilaku Anak Dibawah Umur. *Jurnal Multidisiplin West Science*, 2(12), 1033–1039. <https://doi.org/10.58812/jmws.v2i12.813>
- Maylani, T., & Nugroho, A. A. (2023). Urgensi Pembaharuan Undang-Undang Penyiaran Mengenai Perizinan Penyiaran Berbasis Internet Di Indonesia. *Jurnal Usm Law Review*, 6(1), 1–14. <https://doi.org/10.26623/julr.v6i1.6103>
- Mcquail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa Mcquail* (6th Ed.). Salemba Humanika.
- Mcquail, D., & Deuze, M. (2020). *Mcquail's Media And Mass Communication Theory 7th Edition* (7th Ed.). Sage.
- Mejia, G. E. A., & Ngo, C. G. A. (2024). Profanity In Social Media: An Analysis Of Pragmatic Functions And Politeness Maxims Violation. *Journal Corner Of Education, Linguistics, And Literature*, 4(1), 92–117. <https://doi.org/10.54012/jcell.v4i1.315>
- Mulyana. (2019). *Pengantar Komunikasi Lintas Budaya Menerobos Era Digital Dengan Sukses* (1st Ed.). Pt Remaja Rosdakarya.
- Muzakki, N. I. (2025). *Representasi Kekerasan Verbal Di Channel Youtube Windah Basudara Episode “Aku Harus Dapat 3 Piala Di Game Yang*

Mirip Stumble Guys Ini! Fall Guys” Dalam Perspektif Komunikasi Islam.
https://digilib.uin-suka.ac.id/eprint/69729/1/20102010035_Bab-I_Iv-Atau-V_Daftar-Pustaka.Pdf

- Nalendra, R., Jupriono, & Rizqi, M. (2024). Analisis Resepsi Subscriber Youtube Windah Basudara Pada Konten Gaming Simulator. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Komunikasi (Semakom) Januari*, 2(1), 417–424. <https://conference.untag-sby.av.id/index.php/semakom>
- Nasrullah, R. (2017). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, Dan Sosioteknologi* (1st Ed.). Simbiosis Rekatama Media.
- Nuraeni, M., Pratama, M. I. F., & Ananda, R. (2022). Pengaruh Perbedaan Budaya Terhadap Perilaku Komunikasi Mahasiswa. *Kampret Journal*, 1(3), 55–59. <https://plus62.isha.or.id/index.php/kampret/article/view/22>
- Obayes Al-Azzawi, Q., & Jassim Dakhil Al-Ghizzy, M. (2022). A Linguistic Study Of Offensive Language In Online Communication Chatgroups. *International Journal Of Linguistics Studies*, 2(2), 170–175. <https://doi.org/10.32996/ijls>
- Perpati, H. A., & Harnum, R. (2023). Penggunaan Aplikasi Warung Pintar Sebagai Media Digital Dalam Upaya Mendukung Umkm. *Jurnal Mutakallimin*, 06(1), 45–54. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.31602/jm.v6i1.10447>
- Putri, F. A., & Uljanatunnisa. (2023). Analisis Resepsi Konten Pada Akun Tiktok @Vmulliana Terhadap Kebutuhan Informasi Akan Career Preparation. *Medium: Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau*, 11(2), 221–234. [https://doi.org/https://doi.org/10.25299/medium.2023.vol11\(02\).13503](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/medium.2023.vol11(02).13503)
- Rahmadi, Y. B., & Arviani, H. (2024). Analisis Resepsi Khalayak Generasi Z Tentang Kekerasan Verbal Pada Channel Twitch Masalohehe. *Jiip: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1383–1389. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3439>
- Reynata, A. V. E. (2022). Penerapan Youtube Sebagai Media Baru Dalam Komunikasi Massa. *Komunikologi: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 19, 96–101. <https://doi.org/10.47007/jkomu.v19i02.514>
- Rofi, S. E., & Rakhmad, W. N. (2020). Analisis Resepsi Pada Channel Youtube Gaming. *Interaksi Online*, 4(8), 75–82. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/28769>
- Saadillah, A., Saputra, N., & Suhajardita, M. A. (2023). Analisis Penyebab Pengucapan Kata Toxicdi Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Bastra (Bahasa Dan Sastra)*, 8(2), 211–214. <https://bastra.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/175>

- Salim, M. F., & Iman, T. (2022). Penggunaan Bahasa Kasar Oleh Remaja Laki-Laki Btn Karang Dima Indah Sumbawa Dalam Pergaulannya. *Kaganka Komunika: Journal Of Communication Science*, 4(2), 87–01. <https://doi.org/10.36761/Kagangakomunika.V4i2.2054>
- Salsabillah, D. (2022). *Analisis Resepsi Khalayak Tentang Stigma Orang Dengan Skizofrenia Pada Tayangan Youtube Cxo Media “Perspektif” Episode 23* [Universitas Pembangunan Veteran Jakarta]. <https://repository.upnvj.ac.id/20586/>
- Samosir, F. T., Pitasari, D. N., & Tjahjono, P. E. (2018). The Effectiveness Of Youtube As A Student Learning Media (Study At The Faculty Of Social And Political Sciences, University Of Bengkulu). *Record And Library Journal*, 4(2), 81–91. <https://doi.org/10.20473/RLj.V4-I2.2018.81-91>
- Sefrandov, D., Luik, J. E., & Yogatama, A. (2022). Penerimaan Citra Windah Basudara Oleh Penonton Pada Konten Charity Di Youtube. *Jurnal E-Komunikasi*, 10(2), 1–12. <https://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/view/13192>
- Setyaningtias, S., Heriyanto, E., & Muhid, A. (2023). The Use Of Swearing Words Of Young Multicultural Students: A Sociolinguistics Study. *Electrum; The English Language And Education Spectrum*, 3(1), 1–15. <https://doi.org/10.53416/Electrum.V1i1.101>
- Sidiq, U., Choiri, M. M., & Mujahidin, A. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan* (1st Ed., Vol. 1). Cv. Nata Karya. <https://repository.iainponorogo.ac.id/484/>
- Sihabuddin, & Hamidah, L. (2023). *Komunikasi Antarbudaya Dahulu Kini Dan Nanti* (1st Ed., Vol. 1). Prenadamedia Group.
- Soyomukti, N. (2016). *Pengantar Ilmu Komunikasi* (4th Ed.). Ar-Ruzz Media.
- Sudamirka, D. (2020). Memahami Perbedaan Komunikasi Antarbudaya Di Lingkungan Tempat Kerja. *Jurnal Oratio Directa*, 2(2), 214–232. <https://www.ejurnal.ubk.ac.id/index.php/oratio/article/view/115>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif (Untuk Penelitian Yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif Dan Konstruktif)* (4th Ed.). Alfabetabandung.
- Suhartoni, T. (2024). Etika Pancasila Dalam Kehidupan Masyarakat Sunda Dan Betawi Pancasila Ethics In The Life Of Sunda And Betawi Communities. *Jagaddhita: Jurnal Kebhinnekaan Dan Wawasan Kebangsaan*, 3(2), 1–12. <https://doi.org/10.30998/Jagaddhita.V3i2.3064>
- Syahdan. (2022). *Indonesian Esports Awards 2021: Windah Basudara Content Creator Gaming Terfavorit! Dunia Games*.

- <https://Duniagames.Co.Id/Discover/Article/Indonesian-Esports-Awards-2021-Windah-Basudara-Content-Creator-Gaming-Terfavorit>
- Tambunsaribu, G. (2020). *The Phenomenon Of Using The Word Anjing As A Slang Word For In Daily Communication Of Teenagers In Jakarta: A Study Of Language And Culture*. [Http://Repository.Uki.Ac.Id/7571/](http://Repository.Uki.Ac.Id/7571/)
- Tran, D. T. (2024). A Comparative Study Of Vietnamese And English Swear Words: A Discourse Analysis Perspective. *Multidisciplinary Science Journal*, 7(1), 1–11. <https://doi.org/10.31893/Multiscience.2025028>
- Urfa, A. D. (2023). *Analisis Resepsi Pada Channel Youtube Gaming “Miawaug”* [Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau]. <https://Repository.Uin-Suska.Ac.Id/71823/>
- Utami, H. A. (2021). Media Baru Dan Anak Muda: Perubahan Bentuk Media Dalam Interaksi Keluarga. *Jurnal Perpustakaan Universitas Airlangga*, 11(1), 8–18. <https://doi.org/10.20473/Jpua.V11i1.2021.8-18>
- Vera, N. (2016). *Komunikasi Massa* (1st Ed.). Ghalia Indonesia.
- Vollstedt, M., & Rezat, S. (2019). An Introduction To Grounded Theory With A Special Focus On Axial Coding And The Coding Paradigm. In N. Kaiser Gabriele And Presmeg (Ed.), *Compendium For Early Career Researchers In Mathematics Education* (Pp. 81–100). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-15636-7_4
- Wahid, U. (2016). *Komunikasi Politik, Teori Konsep Dan Aplikasi Pada Era Media Baru* (1st Ed., Vol. 1). Simbiosis Rekatama Media. <https://www.researchgate.net/publication/342421511>
- Windah Basudara. (2022). *Aku Harus Dapat 3 Piala Di Game Yang Mirip Stumble Guys Ini! Fall Guys*. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=Vugl41k44_G&T=3875s