

DAFTAR PUSTAKA

- Abriyadi, H. (2020). BAHAN PEMBELAJARAN DINAMIKA KELOMPOK Adisastrajaya. "Pengaruh bahasa kotor (jelek) terhadap perkembangan bahasa anak usia 4 Tahun." 2012.
- Aji, C. Z. (2012). Berburu rupiah lewat *Game online*. Yogyakarta: Bounabooks.
- Alfirahmi, A. (2019). Fenomena kopi kekinian di era 4.0 ditinjau dari marketing 4.0 dan teori uses and effect. LUGAS Jurnal Komunikasi, 3(1), 24-32.
- Amanda, Z. F. N., Rachman, R. F., Sari, H. K., Jebarus, T., & Nurhayati, E. (2024). Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Bahasa Pada Gen Z Di Sidoarjo. Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris, 2(1), 110-122.
- Ananda, R., Desyandri, D., & Murni, I. (2022). Pengaruh *Game online* Terhadap Perkembangan Perilaku Buruk Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Tambusai, 6(2), 10586-10589.
- Anggraini, S., Sikumbang, A. T., & Harahap, S. (2022). Efek Permainan *Game online* Mobile legend Terhadap Mahasiswa program Studi Ilmu Komunikasi. Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains, 2(4).
- Ariestyani, K., & Ramadhanty, A. (2022). Khalayak Media Sosial: Analisis Resepsi Stuart Hall Pada Kesehatan Seksual Orang Muda. Konvergensi: jurnal ilmiah ilmu komunikasi, 3(2), 266-277.
- Arsyad, M., Jamain, R. R., & Parandrenji, M. J. (2024). Analisis Perilaku Imitasi Pada Generasi z Pemain *Game* Mobile Legends *Online* Di Tinjau Dari Pendekatan Kognitif Sosial. G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 8(3), 1349-1355.
- Bakti, C. P., & Safitri, N. E. (2017). Peran bimbingan dan konseling untuk menghadapi generasi Z dalam perspektif bimbingan dan konseling perkembangan. Jurnal Konseling GUSJIGANG, 3(1).

- Creswell, J. W. (2014). *A Concise Introduction To Mixed Methods Research*. SAGE Publications.
- Creswell, J. W. (2015). *A concise introduction to mixed methods research*. Retrieved from https://books.google.com.au/books/about/A_Concise_Introduction_to_Mixed_Methods.html?id=KeyRAwAAQBAJ&pgis=1
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage publications.
- Dawson, Emily, Et Al. (2019). Selfies At The Science Museum: Exploring Girls' Identity Performances In A Science Learning Space. *Gender And Education*, 32, 1-18.
- Diass, E. C., Jonemaro, E. M. A., & Afirianto, T. (2022). Evaluasi User Experience Gim Valorant menggunakan Metode Enhanced Cognitive Walkthrough pada Pengguna Baru. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(7), 3422-3431.
- Elizabeth T. Santosa. (2015). *Raising Children in Digital Era*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Fadhallah, R. A. (2021). *Wawancara*. Unj Press.
- Fajri, C. (2012). Tantangan Industri Kreatif-*Game online* di Indonesia. *Jurnal Aspikom*, 1(5), 443-454.
- FITRIA, L. TOXIC DISINHIBITION *ONLINE* KOMUNIKASI ANTAR PEMAIN *GAME* MOBILE LEGENDS: BANG BANG (STUDI KASUS DI DESA PONDOK JOYO KECAMATAN SEMBORO).
- Fitriani, W., & Mulyani, U. (2023). Dampak Emosi Generasi z Kecanduan Bermain *Game online* Mobile Legends di Kecamatan Mandau.
- Fitrianugroho, D., Sopianti, J., Razanah, M. F., Fauziah, N., & Sudrajat, R. (2023). Krisis Perkembangan Bahasa sebab Hadirnya *Game online*. *Jurnal sosial dan sains*, 3(6), 638-643.

- Fred Kerlinger, *Fundation of Behavior Reseach*, New York: Holt Rinehart and Winston.
- Ghassani, A., & Nugroho, C. (2019). Pemaknaan Rasisme Dalam Film (Analisis Resepsi Film *Get Out*). *Jurnal Manajemen Maranatha*, 18(2), 127-134.
- Hall, S. (1980). *Cultural studies: Two paradigms*. *Media, culture & society*, 2(1), 57-72.
- Handayani, I. (2019). Konsep Bimbingan dan Konseling Pribadi-Sosial dalam Pengembangan Positive Mental Attitude Generasi Z. *NALAR: Jurnal Peradaban dan Pemikiran Islam*, 3(1), 51-63.
- Harsan, A. (2011). *Jago Bikin: Game online*. MediaKita.
- Haryanti, N., Hasanah, M. A., & Utami, S. (2022). pengaruh *Game online* Terhadap prestasi Belajar dan Motivasi Belajar Siswa MI Miftahul Huda Sendang Tulungagung. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 131-138.
- Hate is No *Game*: Harassment and Positive Social Experiences in *Online Games* 2021. (2025, Februari 19) Accessed from: <https://www.adl.org/resources/report/hate-no-Game-harassment-and-positive-social-experiences-online-Games-2021>
- Herawan, M. H., & Rachman, M. Y. (2021). Pengaruh Nilai Virtual Item Terhadap Intensi Pembelian Virtual Item dalam *Game online* PUBG Mobile. *Inobis: Jurnal Inovasi Bisnis Dan Manajemen Indonesia*, 5(1), 1-12.
- Irmawati, I., & Suhaeb, F. W. (2017). Dampak Bermain *Game online* pada Hasil Belajar Siswa di SMAN 12 Makassar. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 95-99.
- Kantono, Yehezkiel Michael, Hendian Yudani, I Gusti Ngurah Wirawan. "Perancangan Kampanye Sosial Untuk Mencegah Toxic Behaviour Pada

Game online.” Jurnal Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual.
Universitas Kristen Petra.

Kurnianingtyas, L. Y., & Nugroho, M. A. (2012). implementasi strategi pembelajaran kooperatif teknik jigsaw untuk meningkatkan keaktifan belajar akuntansi pada siswa kelas x akuntansi 3 smk negeri 7 yogyakarta tahun ajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(1).

Kusuma, L. D. (2024). PENGALAMAN PENGGUNAAN KAIN BATIK PADA MAHASISWA (STUDI FENOMENOLOGI PADA MAHASISWA FISIP UPNVJ)

Lestarina, E., Karimah, H., Febrianti, N., Ranny, R., & Herlina, D. (2017). Perilaku konsumtif di kalangan generasi z. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 2(2).

Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2010). *Theories of human communication*. Waveland press.

Mairistia, R. (2020). *Kecanduan Game Online dan Penanganannya pada Siswa Sekolah Menengah Pertama di Kota Madya Sabang (Doctoral dissertation, UIN AR-RANIRY)*.

Mandira, I. M. C., & Suputra, I. D. G. W. D. (2023). Analisis Perilaku Konsumen Dalam Keputusan Pembelian Item Virtual Pada *Game online* Valorant. *Jurnal Ilmu Ekonomi & Sosial*, 14(1), 74-82.

Mania, S. (2008). Observasi sebagai alat evaluasi dalam dunia pendidikan dan pengajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 11(2), 220-233.

Marvasti, A. (2003). *Qualitative Research In Sociology*. *Qualitative Research In Sociology*, 1-160.

Maulana, I. H. PENGARUH KECANDUAN *GAME* MOBILE LEGENDS TERHADAP PENGGUNAAN BAHASA KASAR SISWA SMA ISLAM BOARDING SCHOOL RAUDHATUL JANNAH PAYAKUMBUH

SUMATERA BARAT (Bachelor's thesis, Fakultas Dakwah Dan Komunikasi).

Nasir, A., Nurjana, N., Shah, K., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Pendekatan Fenomenologi Dalam Penelitian Kualitatif. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 4445-4451.

Nugroho, D. A., & Gumiandari, S. (2022). Dampak Intensitas Penggunaan Media Internet Terhadap Perkembangan Bahasa Kasar Peserta Didik Di SDIT Wadi Fatimah. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 1(2), 119-126.

Number of video *Game* users in Indonesia from 2018 to 2029, by segment. (2025, Februari 19) Accessed from: <https://www.statista.com/forecasts/1367677/indonesia-digital-video-Game-users-by-segment>

Ondang, G. L., Moku, B. J., & Goni, S. Y. (2020). Dampak *Game online* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*.

Ozkan, M., & Solmaz, B., (2015) Mobile Addiction of Generation Z and Its Effects. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 205, 92-98.

Pastika, I. W. (2010). Bahasa Pijin dan Bahasa Kasar dalam Acara TV Indonesia. Dalam *Jurnal e-Utama*. [online], 15.

Prabayanti, H. R., & Erfianah, M. E. (2023). Resepsi Khalayak terhadap Citra Universitas Negeri Surabaya Melalui Konten Kece Media By UNESA. *Jurnal Insan Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 1(4), 11-27.

Prasetyo, H. (2020). Perubahan Pola Komunikasi di Era Digital. *Jurnal Media dan Budaya*, 8(4), 22-35.

Pratama, G. A., & Setyawan, S. (2025). Perilaku Rasisme Pemain Game Online Valorant. *Professional: Jurnal Komunikasi dan Administrasi Publik*, 12(1), 289-298.

- Prensky, M. R. (2012). *From digital natives to digital wisdom: Hopeful essays for 21st century learning*. Corwin Press.
- Priono, A (2020). VALORANT Dianggap Sebagai *Game Free-to-Play* Dengan Peluncuran Paling Berhasil. Diakses pada tanggal 29 April 2024, dari <https://hybrid.co.id/post/valorant-peluncuran-paling-berhasil>
- Putranto, Teguh Dwi (2018). Kelas Sosial dan Perempuan Generasi Z di Surabaya dalam Membuat Keputusan Setelah Lulus Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Komunikasi Profesional*. Vol. 2, No. 1.
- Putri, R., & Nugroho, A. (2023). Dinamika Sosial dalam Komunitas *Game online* di Indonesia. *Jurnal Studi Sosial Digital*, 15(3), 102-118.
- Rahmadi, Y. B., & Arviani, H. (2024). Analisis Resepsi Khalayak Generasi Z tentang Kekerasan Verbal pada Channel Twitch Masalohehe. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1383-1389.
- Rahman, A., & Yulianto, S. (2022). Psikologi Pemain *Game online*: Faktor yang Mempengaruhi Bahasa Kasar. *Jurnal Psikologi Komunikasi*, 7(1), 34-50.
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan aplikasi quizziz sebagai media pemberian kuis dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 60-66.
- Rochansyah, A. A., Rini, A. P., & Pratitis, N. (2023). Religiusitas dan Agresivitas verbal generasi z pemain *Game online*: Adakah peran mediasi regulasi emosi? *INNER: Journal of Psychological Research*, 3(1), 67-76.
- Rofi, S. E., & Rakhmad, W. N. (2020). Analisis Resepsi pada Channel YouTube Gaming “Kimi Hime”. *Interaksi Online*, 8(4), 75-82.
- Rosmita, E., Sampe, P. D., Adji, T. P., Shufa, N. K. F., Haya, N., Isnaini, I., ... & Safii, M. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Gita Lentera.
- Rustamana, A., Rohmah, N., Natasya, P. F., & Raihan, R. (2024). KONSEP PROPOSAL PENELITIAN DENGAN JENIS PENELITIAN

KUALITATIF PENDEKATAN DESKRIPTIF. Sindoro: Cendikia Pendidikan, 5(5), 71-80.

Salim, M. F., & Iman, T. (2022). Penggunaan bahasa kasar oleh generasi z laki-laki Btn Karang Dima Indah Sumbawa dalam pergaulannya. *KAGANGA KOMUNIKA: Journal of Communication Science*, 4(2), 87-101.

Salma, R. (2022). Dinamika Kelompok pada Gapoktan Segar dalam Mengelola Usaha Kopi Ndorog di Kecamatan Girimarto Kabupaten Wonogiri.

Sandroto, C. W. (1999). Wawancara sebagai salah satu alat seleksi. *Bina Ekonomi*, 3(2).

Sanoto, H. (2021). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Manajemen Supervisi Akademik selama Pandemi COVID-19 di Kalimantan Barat. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1169-1174.

Santoso, B. C., Tanrio, B. M., Lipaw, C. J., Karyadi, P., & Winata, S. (2022). Persoalan Toxicity Pemain *Game* Valorant Dalam Etika Komunikasi. *Praxis: Jurnal Filsafat Terapan*, 1(01).

Santoso, Slamet. 2004. *Dinamika Kelompok*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sembiring, Tumiyem, Dessy Nita Br. (2018). "Program Bimbingan Dan Konseling Dalam Mengurangi Kecanduan Game Online Oleh Siswa Kelas VIII SMP Melati Binjai Tahun Pelajaran". *Jurnal Uinsu*. 8(1): 64-112

Setiawan, D. (2021). Bahasa dan Perilaku Komunikasi dalam *Game online*. *Jurnal Linguistik Indonesia*, 10(2), 55-70.

Setyawan, D. A. (2022). *Dinamika Kelompok dalam Bimbingan dan Konseling*.

Steiner, L. (2016). "Wrestling with the Angels": Stuart Hall's Theory and Method. *Howard Journal of Communications*, 27(2), 102-111.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.

- Surbakti, K. (2017). Pengaruh *Game online* terhadap generasi z. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Surbakti, W (2024). Berapakah jumlah pemain Valorant di dunia? Diakses pada tanggal 10 Juni 2024, dari <https://www.oneesports.id/valorant/jumlah-pemain-valorant-di-dunia/>
- Tapscott, Don, (2013). *Grown Up Digital*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan *Game online* Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1112-1119.
- Valorant Tracked Players. (2025, Februari 19) Accessed from: <https://tracker.gg/valorant/population>
- W. Gulo. (2004). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Grasindo.
- Winanda, N., & Nurwahidin, M. (2022). HUBUNGAN REGULASI EMOSI DENGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* PADA SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 2 KALIANDA TAHUN AJARAN 2020/2021. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2(1), 97-102.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027-1038.
- Xie, Y., Yasin, M. A. I. B., Alsagoff, S. A. B. S., & Hoon, L. (2022). An overview of Stuart Hall's encoding and decoding theory with film communication. *Multicultural Education*, 8(1), 190-198.
- Zarkasih, M. I., & Mustaqimmah, N. (2025). Komunikasi Virtual Cyberbullying Melalui Perilaku Trash Talking Pada Pemain Game Online Valorant. *Filosofi: Publikasi Ilmu Komunikasi, Desain, Seni Budaya*, 2(1), 66-74.
- Zikrillah, A., Padiatra, A. M., Gunawan, I., Setiawan, B., & Muttaqin, M. Z. (2021). Perspektif Komunikaksi Islam Terhadap Perilaku Kekerasan Verbal Dalam

Permainan Daring (Studi Kasus *Game Mobile Legends: Bang Bang*). Jurnal Dakwah dan Komunikasi, 6(1), 95-116.