DAFTAR PUSTAKA

Aan Prabowo, Heriyanto, S.Sos., M. I. (2013). Analisis Pemanfaatan Buku Elektronik (E-Book) Oleh Pemustaka di Perpustakaan SMA Negeri 1 Semarang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, *2*(2), 1–9. http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/jip%5CnANALISIS

Albion.com. (2025). *THE CORE RULES OF NETIQUETTE*. Http://Www.Albion.Com/Rights.Html. http://www.albion.com/netiquette/corerules.html

Amir, M., Wajdi, R., & S. (2020). Perilaku Komunikasi Toxic Friendship (Studi terhadap Mahasiswa Fisip Universitas Muhammadiyah Makassar). *Jurnal Komunikasi Dan Organisasi (J-KO)*, 93–111. https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jko/article/view/8074

Andanni, R. M. (2021). Analisis Tren Online Live Streaming Pada Website Dan Youtube Televisi Berita Di Indonesia. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, *18*(1), 35–50. https://doi.org/10.24002/jik.v18i1.2215

Anjani, L., & Kusnadi, D. (2022). Meningkatkan Literasi Etika Digital di Kalangan Pengguna Media Sosial. *Jurnal Komunikasi Digital Dan Masyarakat*, 45–55.

Arifin, Z., & Hapsari, A. P. (2021). Etika Komunikasi Digital dalam Penggunaan Media Sosial. *Jurnal Komunikasi Dan Media*, *13*, 101–112.

Arikunto, S. (2016). *Metodologi Penelitian*. Bina Askara.

Astajaya, I. K. M. (2020). Etika Komunikasi di Media Sosial. *Garba Rujukan Digital*, *15*(No 1), 90. https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2488532

Dimas Fadilla Nasution, M. S. I. L. (2020). EFEKTIVITAS KOMUNIKASI ORGANISAI DALAM MENINGKATKAN KINERJA PEGAWAI DINAS KESEHATAN PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA UTARA. *Jurnal Ilmu Komunikasi Network Media*, *3*. https://doi.org/https://doi.org/10.46576/jnm.v3i1.862

Eriyanto. (2011). Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya. In *Kencana Prenada Media Group*. Kencana Prenada Media Group.

Eriyanto. (2015). *Analisis isi : pengantar metodologi untuk penelitian ilmu komunikasi dan ilmu-ilmu sosial lainnya* (Ed. 1; Cet). Kencana.

GNANITA ZELDA. (2025). *Media Sosial dengan Pengguna Terbanyak 2024*. GoodStats. https://data.goodstats.id/statistic/media-sosial-dengan-pengguna-

terbanyak-2024-pKIYg#:~:text=Pada laporan yang sama%2C pengguna,dan hiburan utama bagi masyarakat.

Grigorescu, A., & Baiasu, D. (2023). Digital Ethics in Social Media. *Global Ethics - Key of Sustainability (GEKOS 2022)*, *19*(Gekos 2022), 12–24. https://doi.org/10.18662/lumproc/gekos2022/02

Gustman,. & Rizky, R. (2015). Karakteristik Media Sosial Dalam Membentuk Budaya Populer Korean Pop Di Kalangan Komunitas Samarinda Dan Balikpapan. *Sinta3jurnal Ilmu Komunikasijurnal Ilmu Komunikasi*, *3*(2), 224–242.

Habibatullah, S., Darmiyanti, A., & Aisyah, D. S. (2021). Potensi Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun Melalui Metode Bercerita. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(02), 1–7. https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.5315

Hafiar, H. (2018). *Komunikasi Digital dan Media Baru*. Simbiosa Rekatama Media.

Hamama, S. (2024). *Etika Komunikasi dalam Media Sosial : Tantangan dan Solusinya*. *4*(2), 182–197.

Hasan, M., & Ardiansyah, R. (2021). Etika Komentar di Media Sosial dalam Perspektif Literasi Digital. *Jurnal Ilmu Komunikasi Sosial*, 12–24.

Hasan, H. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada STMIK Tidore Mandiri. *Jurasik (Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer)*, *2*(1), 23–29. http://ejournal.stmik-tm.ac.id/index.php/jurasik/article/view/32

Hasibuan, P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi Analysis of Air Temperature Measurements Using the Observational Method. *ABDIMAS:Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(1), 8–15. http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

Iif Ahmad Syarif, Edy Utomo, & Eko Prihartanto. (2021). Identifikasi Potensi Pengembangan Wilayah Pesisir Kelurahan Karang Anyar Pantai Kota Tarakan. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, *1*(3), 225–232. https://doi.org/10.53625/jcijurnalcakrawalaindonesia.v1i3.604

Ita Suryani, Horidatul Bakiyah, M. I. (2020). *Strategi public relations Pt honda megatama kapuk dalam costumer relations*. *9*(30), 1–9.

J.Moleong, L. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif* (Edisi Revi). PT Remaja Rosdakarya.

Joko Susanto. (2020). Etika Komunikasi Islami. *WARAQAT : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, *1*(1), 24. https://doi.org/10.51590/waraqat.v1i1.28

Juditha, C. (2018). Hoax Communication Interactivity in Social Media and

Anticipation (Interaksi Komunikasi Hoax di Media Sosial serta Antisipasinya). *Journal Pekommas*, *3*(1), 31. https://doi.org/10.30818/jpkm.2018.2030104

Ketut Manik Astajaya. (2020). Etika Komunikasi di Media Sosial. *Jurnal Ilmiah Ilmu Agama Dan Ilmu Sosial Budaya*, *15*, 92.

Krisdiyansah, Y., Maulana, A., & Sugiyono. (2022). Degradasi Fungsi-Fungsi Pendidikan Dalam Pewarisan dan Perubahan Nilai- Nilai Sosial dan Budaya. *Tanzhimuna*, *2*(1), 204–218.

Lodewyk, A., & Siahaan, S. (2024). Pengaruh Perkembangan Media Sosial Terhadap Etika Komunikasi dan Demokrasi Pancasila : Perspektif Hukum di Indonesia. *Jurnal Citizenship Virtues*, *4*(2), 796–801.

Nugroho, R., & Safitri, D. (2020). Toxic Communication dalam Komunitas Game Online. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, *12*, 145–158.

Pew Research Center. (2024). *Social Media Fact Sheet*. Pew Research Center. https://www.pewresearch.org/internet/fact-sheet/social-media/

Prasetyo, B. A. (2021). Komunikasi Interaktif dalam Fitur Live Streaming Media Sosial. *Jurnal Komunikasi Dan Teknologi Informasi*, *5*, 10–18.

Pratama, M. A., & Dewi, R. (2021). Hubungan Paparan Komentar Negatif dengan Kesehatan Mental Pengguna Media Sosial. *Jurnal Psikologi Sosial Digital*, 101–110.

Putra, M. H. M. (2023). *Etika komunikasi ruang publik pada generasi z mengenai hal privat di akun media sosial twitter suroboyofess skripsi* [Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya]. http://digilib.uinsa.ac.id/id/eprint/64962

Ramli, M. (2012). Media Teknlogi Pembelajaran. *IAIN Antasari Press*, 1–3.

Rony Zulfirman. (2022). Implementasi Metode Outdoor Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Agama Islam di MAN 1 Medan. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, *3*(2), 147–153. https://doi.org/10.30596/jppp.v3i2.11758

Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. PENERBIT KBM INDONESIA.

Sari, P., & Nugroho, B. (2023). Budaya Komentar Negatif dan Trolling di Komunitas Streaming: Studi pada Platform YouTube. *Jurnal Kajian Komunikasi Digital*, *10*, 77–89.

Sari, A. F. (2020). Etika Komunikasi. *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, *1*(2), 130. https://doi.org/10.35961/tanjak.v1i2.152

Setiawan, A., & Rachman, T. (2020). Analisis Komentar Negatif pada Konten Publik di Instagram. *Jurnal Media Dan Komunikasi*, *11*, 33–42.

Shea, V. (1994). *The Core Rules of Netiquette*. Albion Books.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Alfabeta.

Suharto, A., & Anggraeni, T. (2022). Budaya Komentar Negatif dalam Media Sosial: Analisis Etika Digital Generasi Muda. *Jurnal Literasi Digital Indonesia*, 45–58.

Sulistyawati. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian Kualitatif*. K-Media.

Suryadi, A. (2017). Menggunakan Model Waterfall. *Petik*, *3*(1), 2-(6).

Tinambunan, T. M., & Siahaan, C. (2022). PEMANFAATAN YOUTUBE SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI MASSA DI KALANGAN PELAJAR. *MUTAKALLIMIN; Jurnal Ilmu Komunikasi*, *5*. https://doi.org/10.33541/edumatsains.v6i1.2945

Trivaika, E., & Senubekti, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. *Nuansa Informatika*, *16*(1), 33–40. https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i1.4670

Tuty Mutiah, Ilham Albar, Fitriyanto, A. R. (2019). Global komunika. *Global Komunika*, *1*(1), 14–24.

Wearesocial.com. (2024). *Retrieved from we are social*. Wearesocial.Com. https://wearesocial.com/id/blog/2024/01/digital

Yuliana, D., & Fadillah, R. (2021). Respons Psikologis Terhadap Komentar Negatif: Studi pada Konten Kreator Digital. *Jurnal Psikologi Dan Komunikasi Sosial*, 66–74.

Yuliani, N., & Sari, M. F. (2022). Ujaran Kebencian dan Komentar Negatif dalam Media Sosial: Perspektif Linguistik Forensik. *Jurnal Bahasa Dan Komunikasi*, 89–98.

Zulham, F. M. (2020). *Fenomena Livestream Video Game Yang Digandrungi Oleh Khalayak Millennials*. Kumparan.