DAFTAR PUSTAKA

Pulungan, Husnia Ramadhani. (2019). Seimbangkan Game Online dengan Game Offline di Era Revolusi Industri 4.0. *Studi Multidisipliner*, 6(2), 56-74.

Hafiar, Hanny. (2012). Cacat dan prestasi melalui pengalaman komunikasi atlet penyandang cacat melalui pengalaman komunikasi atlet penyandang cacat berprestasi di Bandung. *Jurnal Komunikasi*, 3(5), 306–315.

Clement, Jessica. (2025) *Share of internet users worldwide who play video games on any device as of 3rd quarter 2024, by region* [Infographic]. *Statista*. https://www.statista.com/statistics/195768/global-gaming-reach-by-country/.

Simon, Lester Isaac. (2025) *Top titles by total hours | What were the summer's most-played PC and console games?*. *Newzoo*. https://newzoo.com/resources/blog/most-played-pc-and-console-games-by-total-hours-summer-2024.

Antonelli, Darlene. (2025) *Simple Ways to Chat in Valorant*. *wikiHow*. https://www.wikihow.com/Chat-in-Valorant.

ADL. (2023) *Hate is No Game: Hate and Harassment in Online Games 2023*. *ADL*. https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-hate-and-harassment-online-games-2023.

Flexinja. (2024) *The Toxic and Delusional side of Valorant Ranked. Youtube*. https://youtu.be/2V7JfXvfYKc?si=_mPybKAGkkTy1170.

Svvagy. (2024) *Indonesian Boosting Services is Toxic. Youtube.* https://youtu.be/9UCYQR7JV54?si=e0WSNqLyIMszxiKu.

Santoso, Billy Cahyo, dkk. (2022). Persoalan Toxicity Pemain Game Valorant Dalam Etika Komunikasi. *Praxis: Jurnal Filsafat Terapan*. 1(1), 17-44.

Erniwati., Fitriani, Wahidah. (2020). Faktor-Faktor Penyebab Orang Tua Melakukan Kekerasan Verbal Pada Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 1-8.

Adam, Mirza Farhani & Rahman, Abdul. (2023). Dampak Game Online Bagi Pelajar. *Pinisi Journal of Art, Humanity and Social Studies*, 3(2), 402-406.

Pratama, Rhama Sandya. (2021). Pengalaman Komunikasi Masyarakat Dalam Penggunaan Grup Facebook Info Warga Minas Now Di Kecamatan Minas. (Skripsi Sarjana, Universitas Islam Riau).

Rini. (2023). *Verbal abuse* Dalam Permainan Mobile Legends: Intensitas, Bentuk, Penyebab, dan Sikap. *Jurnal IKRAITH-HUMANIORA*, 7(2), 133-141.

Dinata, Aditya Surya., Arieta, Siti & Igiasi, Teguh Setiandi. (2024). Kekerasan Verbal yang Terbentuk Di Kalangan Gamer. *Jurnal Humaniora, Sosial dan Bisnis*, 2(9), 1030-1043.

Yadani, Febi S. (2017). Pengalaman Komunikasi dan Konsep Diri Pengungsi Asal Afganistan di Kecamatan Rumbai. *JOM FISIP*, 4(2), 1-14.

Fatria, Fita., Listari. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2(1), 138-144.

Prabowo, R Cahyo. (2013, 25 Mei). Media Online/Media Baru (New Media). Diakses pada 12 Februari 2025, dari https://www.kompasiana.com/www.radencahyoprabowo.blogspot.com/552a39ea6ea834ad4e552d05/media-online-media-baru-new-media.

McQuail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa McQuail*, Edisi 6 Buku 1. Jakarta : Salemba Humanika.

Solihin, Nurzakilah Amalia., Basti. (2023). Hubungan Antara Anonimitas Dengan Disinhibisi Online pada Mahasiswa di Universitas. *Pinisi Journal of Art, Humanity and Social Studies,* 6(3), 147-155.

Hermawan, Deny Prasetia. (2013). Efektivitas Penggunaan *Game* Edukasi Komputer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran TIK Kelas VII SMP Negeri 1 Kota Mungkid. (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta).

Romadlan, Said., Wahdiyati, Dini. (2021). Upaya Preventif Adiksi Permainan Daring (Online Game) pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Abdimasmu,* 2(1), 169-182.

Argestya, Ulfa Fauzia. (2013). Fenomena Kekerasan Dalam *Game* Online (Studi Etnometodologi *Game Online* Terhadap Perilaku Kekerasan Pelajar Usia 6-

16 Tahun Di Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo). *Sosialitas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosiologi-Antropologi,* 3(1), 1-10.

Maolida, Dila Hibatun., Nadia, Nisatu Khoeru & Mulasih. (2023). Analisis Bentuk-bentuk Kekerasan Verbal dan Faktor Kepercayaan Diri Terhadap Tokoh Perempuan Dalam Cerpen Rembulan Terakhir Karya Hofifah Nur'aini. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia,* 3(1), 1-13.

Supriyadi. (2021). Penggunaan Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Permainan Mobile Legend dan Interaksi Sosial Pada Kelompok Bermain Mobile Legend. (Skripsi Sarjana, Universitas Sahid Jakarta).

Putra, Reyvianto Dwi. (2018). Kekerasan Verbal Dalam Video *Game Online* (Analisis Isi Kualitatif Video *Game* Minecraft Dalam Video *Game* Akun *Gamers* NevinGaming dan Miuveux di Youtube). (Skripsi Sarjana, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA).

Mulyadi, Muhammad. (2011). Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya. *Jurnal Studi Komunikasi dan MediaI,* 15(1), 127-138.

Leksono, Sonny. (2013). Penelitian Kualitatif Ilmu Ekonomi dari Metodologi ke Metode. *Jakarta: Rajawali Pers*.

Wijaya, Hengki. (2018). Analisis Data Kualitatif Ilmu Pendidikan Teologi. *Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray*.