DAFTAR PUSTAKA

Afnizal, M., Daulay, H., Saladin, T. I., Munthe, H. M., & Elida, L. (2023). Habitus Pemain Game *Online* dalam Kekerasan Verbal di Warung Kopi:-. Sibatik Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan, 2(5), 1623-1636.

Al-Fariz, I. M. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Sosial Instagram Akun@ Paribasasunda (Studi Deskriptif Mengenai Efektivitas Penggunaan Media Sosial Instagram Oleh Owner Akun@ paribasasunda dalam Upaya Melestarikan Budaya Sunda) (*Doctoral dissertation*, Universitas Komputer Indonesia).

Andayani, E. (2015, November). Analisis pengalaman belajar kewirausahaan terhadap minat berwirausaha pada program SMK mini pondok pesantren. Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi dan Bisnis 2015. Sebelas Maret University.

A. Pratnyawan and R. D. Rachmanta, Sebaran Pemain Mobile Legends Indonesia, 2021. https://www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini?page=all.

Arsyad, J. H., & Narulita, S. (2022). Perlindungan Hukum Korban Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) dalam Hukum Positif Indonesia. Jurnal Cakrawala Informasi, *2*(2), 26-41.

Budiarko, A. A. (2021). Entrepreneur Di Kota Pekanbaru (Teori Fenomenologi Alfred Schutz) : Media Massa. Universitas Islam Riau, 1–84.

B. Rusyidi, A. Bintari, and H. Wibowo, "Pengalaman Dan Pengetahuan Tentang Pelecehan Seksual: Studi Awal Di Kalangan Mahasiswa Perguruan Tinggi (*Experience and Knowledge on Sexual Harassment: a Preliminary Study Among Indonesian University Students),"*

Daru Purnomo.(2014). Statistik Sosial & Aplikom. Salatiga: Widya Sari Press Salatiga.

Effendy, Onong Uchjana. 2004. Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek. Bandung: Rosdakarya

Fahham Achmad, 2019, Kekerasan Seksual pada Era Digital, Intelegensia Intrans Publishing, Jakarta.

Fauzan, Latif Ahmad, Augustin Mustika Chairil, Ahimsa Adi Wibowo, Ilmu Komunikasi, Upn Veteran, and Jawa Timur. 2021. *TOXIC BEHAVIOR SEBAGAI KOMUNIKASI VIRTUAL PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG*. Vol. 4

Ginting, Dahlia Br. 2011. "Modus, Penyebab, Dan Strategi Penanggulangan Cybercrime." Media Informatika 10(3).

Haryadi, R. N., Rojali, A., & Fauzan, M. (2021). Sosialisasi Penggunaan Online Shop berbasis Website di UMKM Cimanggis. Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani (JPMM), 1(1), 10-16

Kusuma, Ellen, and Nenden Sekar Arum. 2019. "Memahami Dan Menyikapi Kekerasan Berbasis Gender Online." *Southeast Asia Freedom of Expression Network* (SAFEnet).

Kriyantono, R. (2020). Teknik praktis riset komunikasi kualitatif dan kuantitatif. Prenada Media.

Komnas Perempuan. 2021. "Perempuan Dan Himpitan Pandemi: Lonjakan Kekerasan Seksual, Kekerasan Siber, Perkawinan Anak, Dan Keterbatasan Penanganan Di Tengah Covid-19." Lembar Fakta Catatan Tahunan Komnas Perempuan Tahun 2020.

Listyantono, A. R. Bermain Game *Online:* Konstruksi Diri Pemain Game Mobile Legends Bang Bang (Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).

Malkhia, Merarius (2024) Perilaku Kekerasan Verbal Antar Pemain dalam Game *Online* Studi Fenomonologi dalam Mobile Legends).

Maundu, Cecilia. 2020. “Online Gender-Based Violence in Times of COVID-19.” *KICTANet*

Milla, M. N. (2002). Pengaruh terpaan kekerasan media audio-visual pada kognisi agresif dan afeksi agresif studi meta-analisis. Jurnal Psikologi, 33(2), 63-78.

Muhammad Bagus Rizkyanto, M. (2020). Penggunaan Kekerasan verbal Dalam Permainan Mobile Legend dan Interaksi Sosial Pada Kelompok Bermain Mobile Legend (*Doctoral dissertation, Universitas Sahid Jakarta).*

Musyaffa, R. A., & Effendi, S. (2022). Kekerasan Berbasis Gender Online Dalam Interaksi Di Media Sosial. Komunikologi: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi, 19(02).

N. L. P. Srinadi, “Analisis pengaruh penggunaan teknologi informasi sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa,” Proc. Konf. Nas. Sist. dan Inform., 2015

Nursyafia, N., Amirulloh, M., & Muchtar, H. N. (2023). Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) dalam Game Online Menurut Hukum di Indonesia Serta Perbandingan dengan Negara Lain. Jurnal Pendidikan Tambusai, *7*(1), 2045-2056.

OKTAVIANTI, I. (2023). Pengalaman Komunikasi Mahasiswa UIN Suska Riau Korban Pelecehan Seksual di Media Sosial *(Doctoral dissertation*, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).

Perempuan, K. (2021). Perempuan dalam himpitan pandemi: Lonjakan kekerasan seksual, kekerasan siber, perkawinan anak, dan keterbatasan penanganan ditengah covid-19. Catatan Tahunan, *2*.

Pramesty, B. I. (2021). Diskriminasi pada pemain game online perempuan. Jurnal *Audience:* Jurnal Ilmu Komunikasi, *4*(02), 234-248.

Prügl, E., Kunz, R., Achakpa, M., Myrttinen, H., Onyesoh, J., Rahmawati, A., ... & Udasmoro, W. (2021). *Introduction: local peacebuilding through a gender lens. In Gender in Peacebuilding* (pp. 1-23).

Putra, A. M., & Febrina, A. (2019). Fenomena Selebgram Anak: Memahami Motif Orang Tua. Jurnal ASPIKOM, 3(6), 1093. https://doi.org/10.24329/aspikom.v3i6.396

Rahmawati, Arifah, and Wening Udasmoro. 2021. *Kekerasan Di Masa Pandemi.* Yogyakarta: Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada.

Ruslinia, A., Alfa, A. A., & Triantama, F. (2023). Aktor Non Negara dan Pengesahan UU TPKS: Studi Kasus Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO). Jurnal Ketahanan Nasional, *29*(2), 178-198.

Saptya Mohamad Permana Nessa Suzan, R. (2018). Pengalaman komunikasi dan konstruksi makna (otaku) bagi penggemar budaya jepang (otaku). Jipsi-jurnal ilmu politik dan komunikasi unikom, 8.

Schutz.(1967).*[Alfred_Schutz]_The_Phenomenology_of_the_Social_Wo(zlib.org). pdf.*

Sulhi, A. Hamidsyukrie Z. M, & Masyhuri. (2023). Kekerasan Berbasis Gender Pada Mahasiswi Dalam Game Mobile Legends Di FKIP Universitas Mataram. Jurnal Sosiologi.

Surya Dinata, Aditya., Arieta, S., & Setiandika Igiasi, T. (2024). Kekerasan verbal yang terbentuk di kalangan gamer (*Doctoral dissertation*, Universitas Maritim Raja Ali Haji).

Suprihatin, S., & Azis, A. M. (2020). Pelecehan Seksual Pada Jurnalis Perempuan di Indonesia. PALASTREN: Jurnal Studi Gender, 13 (2), 413-434.

Tahar, F. (2012). Pengaruh Diskriminasi Gender dan Pengalaman Terhadap Profesionalitas Auditor. Skripsi yang tidak dipublikasikan. Makasar: universitas hasanuddin.

Van Dijck, J. (2013). *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media*. *Oxford University Press.*

Yadani, F. 2017. Pengalaman Komunikasi dan Konsep Diri Pengungsi Asal Afghanistan Di Kecamatan Rumbai. Jurnal Komunikasi, 4(2): 7-21.

Yee, N. (2006) *Motivations for Play in Online Games*. *Cyber Psychology & Behavior*, 9, 772-775.