

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi Sofyan, & Karneli Yeni. (2020). KECANDUAN GAME ONLINE: PENANGANANNYA DALAM KONSELING INDIVIDUAL. <https://uia.e-journal.id/guidance>
- Afdhaliyah, R., & Haq, S. C. (2021). Variasi Bahasa dalam Media Sosial Twitter. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 104–116. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.v3i1.4732>
- Afianita Karismawati. (2021, March 5). Mengintip Sejarah Terbentuknya MPL ID. <https://www.expgames.gg/explore/sejarah-mpl-id/>.
- Ambarawati & Aida. (2021). URGENSI KETERAMPILAN KOMUNIKASI NONVERBAL GURU PADA ERA SOCIETY 5.0. In *Online) Terakreditasi Nasional. SK: Vol. XII (Issue 2)*. Cetak.
- Angelina, F. D., Salem, V. E. T., & Gugule, H. (2021). DAMPAK SOSIAL GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG TERHADAP REMAJA DESA FOGI KECAMATAN SANANA KABUPATEN KEPULAUAN SULA. 2(2), 137–142. <https://ejurnal-mapalus-unima.ac.id/index.php/paradigma/index>
- Ansori Aan. (2020). Kepribadian dan Emosi. In *Jurnal Literasi Pendidikan Nusantara* (Vol. 1, Issue 1). <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/jlpn>
- Aqilah, Daffa, Soestrisna As, Denny, Fauzi, & Agung. (2023). Dampak Media Sosial Terhadap Tindak Kenakalan Remaja.
- Arrova Faisal, Fridha Tri Palupi Merry, & Jupriono. (2022). Analisis Tekstual Tentang Kekerasan Verbal dan Non-Verbal pada film “Dignitate.”
- Asvi Nurjannah, D., Suratnoaji, C., Abidin, Z., & Zuhri, S. (2020). NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial STRATEGI PERSONAL BRANDING BUPATI KABUPATEN PACITAN @INB_INDRATANURBAYUAJI DI INSTAGRAM 1. <https://doi.org/10.31604/jips.v9i7.2022.2645-2649>
- Atma Pratiwi, W., Hilaliyah, H., Rokayah, S., & Bahasa dan Seni, F. (2020). PEMBUATAN PROPOSAL SPONSORSHIP DI KARANG TARUNA RW 07 JATILUHUR, JATIASIH,

BEKASI, JAWA BARAT MAKING SPONSORSHIP PROPOSALS IN KARANG TARUNA RW 07. Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(2). <http://logista.fateta.unand.ac.id>

Atwar Bajari, Asep Suryana, Uud Wahtudin, & Slamet Mulyana. (2022). PELATIHAN PENINGKATAN LITERASI MEDIA SOSIAL UNTUK MEREDUKSI UJARAN KEBENCIAN BERBASIS KELOMPOK GENERASI MUDA DAN SEKOLAH DI KABUPATEN PANGANDARAN.

Aulabi, S. A., Hadiprashada, D., Widiastuti, W., & Konsumen, M. B. (2023). Pengaruh Trash Talk pada Live Streaming Tiktokers Meyden terhadap Minat Beli Konsumen. Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP), 7(3), 2598–9944. <https://doi.org/10.58258/jisip.v7i1.5565/http>

Aulia Afra Destrinal, G. C. L. M. C. D. 3 S. A. (2022). Pentingnya Peran Logo Dalam Membangun Branding Pada UMKM Rajutan BKL Bismo.

Ayu Mediasha, D. (2022). Sarkasme Dikalangan Komika Dark Jokes pada Program Channel Youtube Deddy Corbuzier. In Jurnal Konsepsi (Vol. 11, Issue 3). <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi413>

Barseli, M., & Sriwahyuningsih, V. (2023). Peran game online mobile legends sebagai pemicu turunnya motivasi belajar siswa. Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia, 9(1), 164. <https://doi.org/10.29210/1202322743>

Billy Rifki. (2024, May 1). Tanggapan RRQ Clay tentang Taunting AudyTzy. <https://Esports.Id/Mobile-Legends/News/2024/05/8621cdddd12002436862912970737eda/Tanggapan-Rrq-Clay-Tentang-Taunting-Audytyzy>.

Bourdieu, P. (2010). *Dominasi Maskulin* (Dwi Margo Yuwono & S. Pavitrasi (eds.): cetakan pe).

Birma, *, Turnip, R., Turnip, B. R., & Hukom, A. (2023). Pengaruh Perkembangan Industri Esports Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia. 3(2).

- Bulele, Yohana Noni, Wibowo, & Tony. (2020). ANALISIS FENOMENA SOSIAL MEDIA DAN KAUM MILENIAL: STUDI KASUS TIKTOK (Vol. 1). <http://journal.uib.ac.id/index.php/cbssit>
- Chelin Indra Sushmita. (2021, February 24). Netizen Indonesia Paling Gak Sopan se-ASEAN. <https://Teknologi.Solopos.Com/Netizen-Indonesia-Paling-Gak-Sopan-Se-Asean-1109142>.
- Creswell, John W. (2015). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dana Handika, K., Km Sudarma, I., Nym Murda, I., Pendidikan Guru Sekolah Dasar, J., & Teknologi Pendidikan, J. (2019). Analisis Penggunaan Ragam Bahasa Indonesia Siswa dalam Komunikasi Verbal. JP2, 2(3).
- Djoko Supriatno, Bachtiar, C., & Noeviyanti, I. (2022). KEKERASAN KOMUNIKASI VERBAL OLEH ANAK USIA 11-12 TAHUN DALAM GAME ONLINE FREE FIRE.
- Erlina Fury Santika. (2023, February 3). Kekerasan Seksual Jadi Jenis yang Paling Banyak Dialami Korban Sepanjang 2022. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/02/03/kekerasan-seksual-jadi-jenis-yang-paling-banyak-dialami-korban-sepanjang-2022>
- Fahmi & Anfasa Muqni. (2022). E-Sport Menjadi Salah Satu Cabang Olahraga. Edukasimu.Org, 2(3), 1–9. <http://edukasimu.org/index.php/edukasimu/article/view/95>
- Farina, Siti Wardhana, & Ardiyanto. (2022). Komunikasi Persuasif dalam Upaya Menanggulangi Kekerasan Terhadap Perempuan dan Anak di Instansi Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta. Kajian Penelitian Dan Pemikiran Komunikasi Penyiaran Islam, 05(01), 46–60.
- Ferdyanto, W., Nugroho, T., & Febriyanti, S. N. (2023). Analisis Wacana Kritis Trash-Talk Pada Konten Game Mobile Legends. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Oktober, 2023(19), 277–294. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8388761>
- Gora, R., & Girsang, L. (2022). Sarkasme figur politik di media sosial Sarcasm of political figures on social media. Jurnal Magister Ilmu Komunikasi, 8(2), p-ISSN. <http://journal.ubm.ac.id/>
- Hasibuan, N. S., Fitrisia, F., & Wulan, M. (2020). Pengaruh Ukuran Perusahaan, Growth dan Media Exposure Terhadap Pengungkapan Corporate Social Responsibility. STATERA:

Jurnal Akuntansi Dan Keuangan, 2(2), 167–180.
<https://doi.org/10.33510/statera.2020.2.2.167-180>

Haryatmoko, 2016,”*Membongkar Resim Kepastian: Pemikiran Kritis Post-Strukturalitis*. Yogyakarta: PT Kanisius.

Huberman, A. Michael and B. Miles Mathew, *Qualitati Data Analisis*, Edisi Bahasa Indonesia. Jakarta: UI Press, 1992.

Husna, A. N., & Rianto, P. (2021). Membaca Komentar di Media Sosial Sebagai Hiburan Reading Comments on Social Media for Entertainment (Vol. 1).

Iin Kandedes. (2020). Kekerasan Terhadap Anak di Masa Pandemi Covid 19. KEKERASAN TERHADAP ANAK DI MASA PANDEMI COVID 19.

Ismail. (2021). Hate Speech Dan Hoax Ditinjau Dari Undang-Undang ITE Dan Hukum Islam.
<http://jurnal.bundamedia grup.co.id/index.php/sosek>

Jamaludin Hamzah. (2022). KEKERASAN ATAS NAMA AGAMA.
<https://doi.org/10.31445/jskm>

Jayanti Mei, & Subyantoro. (2019). Jurnal Sastra Indonesia Pelanggaran Prinsip Kesantunan Berbahasa pada Teks di Media Sosial. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jsi>

Jurnal Kesehatan Masyarakat, P., Dwi Sembada, S., Pratomo, H., Fauziah, I., Asma Amani, S., Nazhofah, Q., Kurniawati, R., Pascasarjana Fakultas Kesehatan Masyarakat, P., Indonesia, U., Pendidikan Kesehatan, D., & Perilaku Fakultas Kesehatan Masyarakat, I. (2022a). PEMANFAATAN MEDIA ONLINE SEBAGAI SARANA EDUKASI KESEHATAN PADA REMAJA : TINJAUAN LITERATUR. 6(1).

Jurnal Kesehatan Masyarakat, P., Dwi Sembada, S., Pratomo, H., Fauziah, I., Asma Amani, S., Nazhofah, Q., Kurniawati, R., Pascasarjana Fakultas Kesehatan Masyarakat, P., Indonesia, U., Pendidikan Kesehatan, D., & Perilaku Fakultas Kesehatan Masyarakat, I. (2022b). PEMANFAATAN MEDIA ONLINE SEBAGAI SARANA EDUKASI KESEHATAN PADA REMAJA : TINJAUAN LITERATUR. 6(1).

- Karangan, B. K., Ranti, J., Cahyo, A. N., Apri, T., Manullang, A., & Isnani, M. (n.d.). Analisis Penggunaan Gaya Bahasa Sarkasme pada Lagu.
- Koetjodiningrat, 1983. Metode-metode Penelitian Sosial. Jakarta: Gramedia: Halaman 420.
- Kurnia Puspita Sari, Neviyarni, & Irdamurni. (2019). PENGEMBANGAN KREATIFITAS DAN KONSEP DIRI ANAK SD.
- LAPAKGAMING. (2023, June 21). Apa Itu MPL? Ketahui Penjelasan dan Sejarahnya di Sini. <https://www.lapackgaming.com/blog/id-id/apa-itu-mpl/>.
- Mailani, Okarisma, Nuraeni, Irna, Syakila, Sarah Agnia, & Lazuardi. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia (Vol. 1, Issue 2). Online. www.plus62.isha.or.id/index.php/kampret
- Mais, Fraldy Robert, Rompas, Sefti S J, & Ratulangi. (2020). KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN INSOMNIA PADA REMAJA. In Jurnal Keperawatan (JKp) (Vol. 8, Issue 2).
- Martono, N. (2021). *Kekerasan Simbolik Di Sekolah – Rajawali Pers*, PT. Raja Grafindo Persada.
- Megahputra Warong, K., Waha, C. J. J., & Tangkere, C. (2020). KAJIAN HUKUM HAK ASASI MANUSIA TERHADAP KEBEBASAN BERPENDAPAT OLEH ORGANISASI KEMASYARAKATAN DI MEDIA SOSIAL 1 Oleh. In Lex Administratum: Vol. VIII (Issue 5). www.kebebasaninformasi.org/en/2013/12/03/diskusi-
- Metha Madonna. (2019). Jurnalisme Provokasi Berbasis SARA: Studi Kasus Pemilihan Umum Presiden 2019.
- Mirshad, Z. (2014). *Persamaan Model pemikiran al-Ghaza dan Abraham Maslow tentang motivasi konsumsi*. Surabaya: Tesis.UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Moleong, J Lexy, Prof. Dr. (2009), Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muhammad Ali Yakub. (2023, August 2). Selebrasi Jari Tengah Berbuntut Panjang MPL ID S12 Berikan sanksi ke pelatih GEEK FAM & Alter Ego. Tribun Newa.Com

<https://Www.Tribunnews.Com/e-Sport/2023/08/02/Selebrasi-Jari-Tengah-Berbuntut-Panjang-Mpl-Id-S12-Berikan-Sanksi-Ke-Pelatih-Geek-Fam-Alter-Ego>.

Mustika Nurwijayanti, A., & Khabib Burhanuddin Iqomah. (2019). HUBUNGAN ANTARA USIA DAN PENDIDIKAN DENGAN PERILAKU VERBAL ABUSE OLEH KELUARGA.

Nabila, S., Kharisma Agustya Zahra Salsabilla, Nathania Trixie Aryanti, Vira Adhelia Andjani, Alfina Zahrah Umardi, & Eni Nurhayati. (2023). Analisis Ujaran Kebencian dalam Kolom Komentar pada Media Sosial X, Tik Tok, dan Instagram. *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 645–651. <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v2i4.2997>

NatasyaPutri Eka, Susanto Arju, & Nur Tadjuddin. (2022). PENGARUH KONTEN YOUTUBE GAMING TERHADAP PEMEROLEHAN BAHASA ANAK USIA TIGA SAMPAI ENAM TAHUN. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i5.254>

Novita Sari Desi, & Putro Utomo Dito. (2020). Implementasi Algoritma Rabin-Karp Pada Pencarian Quotes Tokoh Terkenal. In *Pelita Informatika : Informasi dan Informatika* (Vol. 9, Issue 1).

Olahraga, J. L., Yulawan, D., Bekti, R. A., Studi, P., Jasmani, P., Pgri, N., Jalan, K., Ahmad, K. H., No, D., 76 Mojoroto, K., Kediri, J., & Timur, I. (2021). Legitimasi Esportss dalam Kecabangan Olahraga: Studi Literature Review (Issue 2). <https://journal.unsika.ac.id/index.php/JLO>

ONE ESPORTS. (2020, September 2). Tren penonton MPL, PMPL, dan FFML sepanjang 2020. <https://Www.Oneesports.Id/Mobile-Legends/Tren-Penonton-Mpl-Pmpl-Dan-Ffml-Sepanjang-2020/>.

Permata Sari Indah. (2022). DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSI SISWA KELAS V SDI. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2798>

Puspitarini, D. S., & Nuraeni, R. (2019). PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI (Studi Deskriptif pada Happy Go Lucky House). In *Jurnal Common |* (Vol. 3).

- Rahmadhany, A., Aldila Safitri, A., & Irwansyah, I. (2021). Fenomena Penyebaran Hoax dan Hate Speech pada Media Sosial. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1), 30–43. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i1.182>
- Rees, W. (1992). Ecological footprints and appropriated carrying capacity: what urban economies leaves out. *Environment and Urbanization*, 121-130.
- Rijal Fadli Muhammad. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>
- Risyanto, D., & Juandi, J. (2022). DISKRIMINATIF KESANTUNAN BERBAHASA TUTURAN YOUTUBER GAME ONLINE MOBILE LEGEND.
- Rizkyanto & Muhamad Bagus. (2021). Penggunaan kekerasan komunikasi verbal dalam permainan mobile legend dan interaksi sosial pada kelompok bermain mobile legend. [http://repository.usahid.ac.id/986/1/Pen. Genap 2021 Kekerasan Kom. Verbal Pd Perma. Mobile Legend.pdf](http://repository.usahid.ac.id/986/1/Pen.%20Genap%202021%20Kekerasan%20Kom.%20Verbal%20Pd%20Perma.%20Mobile%20Legend.pdf)
- Sari, D. N., & Basit, A. (2020). Media Sosial Instagram Sebagai Media Informasi Edukasi Parenting. *PERSEPSI: Communication Journal*, 3(31), 23–36. <https://doi.org/10.30596/persepsi.v%vi>
- Sidiq, R. P., Dermawan, B. A., & Umaidah, Y. (2020). Sentimen Analisis Komentar Toxic pada Grup Facebook Game Online Menggunakan Klasifikasi Naïve Bayes. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(3), 356. <https://doi.org/10.32493/informatika.v5i3.6571>
- Stefanus, I., & Purnama Sari, W. (2020). Komunikasi Verbal dan Nonverbal dalam Game Online League of Legends.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet
- Trisdianto, A., Wira, C., Asprilla, E., Nastain, M., Faza Fariha, N., Mercu, U., & Yogyakarta, B. (2024). PENGARUH KUALITAS SIARAN MPL INDONESIA TERHADAP LOYALITAS PENONTON DI RRQ KINGDOM Yogyakarta. 2(2), 11–25. <https://ejournal.warunayama.org/kohesi>

Triyanti, M. D., Merah, E. L. K., Gratia, G. P., Paringa, T., & Primasari, C. H. (2022). Fenomena Racun TikTok Terhadap Budaya Konsumerisme Mahasiswa di Masa Pandemi COVID-19 (Vol. 2, Issue 1).

Vika Azkiya Dihni. (2022, February 16). Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia. Databoks.<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>