

DAFTAR PUSTAKA

- Almajid, M. R. (2019). Tindak Verbal Abuse dalam Permainan mobile Legend di Indonesia: Kajian Sociolinguistik. *ESTETIK : Jurnal Bahasa Indonesia*, 2(2), 171.
- Armiyanti, I., Aini, K., & Apriana, R. (2017). Pengalaman Verbal Abuse Oleh Keluarga Pada Anak Usia Sekolah Di Kota Semarang. *Jurnal Keperawatan Soedirman*, 12(1), 12. <https://doi.org/10.20884/1.jks.2017.12.1.714>
- Cahyani, R. T., & Destiwati, R. (2021). Interaksi Simbolik Antar Gamers Pada Komunitas Game Online Call of Duty Mobile Zombiesky E'Sport (Kajian Komunikasi Interpersonal). *MEDIALOG: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 46–60.
- Creswell. (1998). *Qualitative Inquiry: Choosing Among Five Traditions*. Sage Publications.
- Fariz, A. (2017). *Dampak Komunikasi Trastalk terhadap Gamers dalam Permainan Game Online Dota 2 di Warung Internet Tumang Game Online Kabupaten Jember* (Issue 16).
- Moleong, L. J. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muslim. (2016). Varian-varian paradigma, pendekatan, metode, dan jenis penelitian dalam ilmu komunikasi. *Wahana*, 1(10), 77–85. <https://journal.unpak.ac.id/index.php/wahana/article/view/654>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.
- Putri, D. N., & Mardyah, S. A. (2019). Penggunaan Kata-Kata Kasar Pada Pemain Game Online : Gambaran Self Construal Yang Dimiliki. *Psychology Journal of Mental Health*, 1(1), 1–14.

- Rakhmat, J. (2021). Ciri Pendekatan Psikologi Komunikasi. In J. Rakhmat, *Psikologi Komunikasi Edisi Revisi* (p. 12). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Rakhmat, J. (2021). Faktor Personal yang Memengaruhi Perilaku Manusia. In J. Rakhmat, *Psikologi Komunikasi Edisi Revisi* (p. 42). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA, cv.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28–38.
- Warits Marinsa Putri, N., Hamiyati, & Doriza, S. (2020). Dampak game online : Studi fenomena perilaku trash-talk pada remaja. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 2(2), 72–85.