

DAFTAR PUSTAKA

- Abie, R. W., & Rosmilawati, S. (2023). Perilaku Toxic Dalam Komunikasi Virtual Di Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Di Universitas Muhammadiyah PalangKaraya. *Restorica: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara Dan Ilmu Komunikasi*, 9(1), 44–48. <https://doi.org/10.33084/restorica.v9i1.4577>
- Alisah, L., & Manalu, R. (2018). *Studi Fenomenologis Memahami Pengalaman Cyberbullying Pada Remaja*.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*.
- Antu, M., Zees, R. F., & Nusi, R. (2023). Hubungan Kekerasan Verbal (Verbal Abuse) Orang Tua Dengan Tingkat Kepercayaan Diri Pada Remaja. *Jurnal Ners*, 7(1), 425–433. <https://doi.org/10.31004/jn.v7i1.13530>
- Dan, S., Abie, R. W., & Rosmilawati, S. (n.d.). *Perilaku Toxic Dalam Komunikasi Virtual Di Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Toxic Behavior in Virtual Communication On Mobile Legends: Bang Bang Online Game in Students of the Faculty of Social And Political Sciences at Muhammadiyah Palangkaraya University*. <https://doi.org/10.33084/restorica.v9i1>
- Fiantika, F. R., Wasil, M., & Jumiyati, S. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*.
- Hasanah, A., Rosihan, A., Si, M., Novitasari, D., Kom, M. I., Ki, J., Penghulu, R., 2301, N., Sari, K., Oku, B., & Selatan, S. (n.d.). *Analisis Hubungan Interaksi Mahasiswa Bercadar Di Kabupaten Ogan Komering Ulu Analysis Of Relationship Of Interacted Student Interaction In Ogan Komering Ulu District*. <http://journal.unbara.ac.id/index.php/JM>
- Khomeiny, A. T., & Wibawa, A. P. (2020). DOTA 2, League of Legends, dan Paladins: Popularitas Game MOBA di Indonesia. *Buletin Sistem Informasi Dan Teknologi Islam*, 1(3), 139–144. <https://doi.org/10.33096/busiti.v1i3.838>
- Kuswarno, E. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif Fenomenologi*.
- Manizar, E. (n.d.). *Mengelola Kecerdasan Emosi*.
- Moleong, L. J. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Novia, reni. (2021). *Peran Pemangku Adat Terhadap Pengambilan Keputusan Kelompok (Fenomenologi Pada Masyarakat Di Desa Sungai Batang, Kabupaten Agam, Sumatera Barat)*. 3(2). <http://indonesia.go.id>

- Nurhanifah, N., Nasution, M. Y. H., & Ardiansyah, A. (2022). Sistem Komunikasi Kelompok. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 6(2), 149. <https://doi.org/10.24114/jgk.v6i2.31988>
- Nuryana, A., & Utari, P. (2019). *Pengantar Metode Penelitian Kepada Suatu Pengertian Yang Mendalam Mengenai Konsep FENOMENOLOGI*. <http://jurnal.universitaskebangsaan.ac.id/index.php/ensains>
- Pangestu, J. K., & Hakim, M. L. (2022). Konsep Pertemanan Dalam Etika Nikomakea Aristoteles. *EL-FIKR: Jurnal Aqidah Dan Filsafat Islam*, 3(1), 1–16. <https://doi.org/10.19109/el-fikr.v3i1.12985>
- Pasha, M. A. N., Mulyana, A. R., & Januarsa, A. (2022). Perancangan Komik Webtoon Mengenai Toxic Behavior Dalam Game Online Kompetitif Untuk Dewasa Awal. *VISWA DESIGN: Journal of Design*, 2(2), 79–91. <https://doi.org/10.59997/vide.v2i2.1916>
- Rini. (2023). Verbal Abuse Dalam Permainan Mobile Legends: Intensitas, Bentuk, Penyebab, dan Sikap. *Journal IKRAITH-HUMANIORA*, 7. <file:///C:/Users/ROG/Downloads/2299-Article%20Text-3669-1-10-20221102.pdf>
- Robbani, M. U., Arviani, H., Febriyanti, S. N., Studi, P., Komunikasi, I., Veteran, U. ", Jawa, ", & Abstract, T. (2023). Analisis Wacana Digital Penggunaan Verbal Abuse dalam Konten Gameplay Stumble Guys Luthfi Halimawan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(11), 323–337. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8088409>
- Rustandi, R. (2020). Dakwah Komunitas di Pedesaan dalam Perspektif Psikologi Komunikasi. *Irsyad : Jurnal Bimbingan, Penyuluhan, Konseling, Dan Psikoterapi Islam*, 8(3), 305–326. <https://doi.org/10.15575/irsyad.v8i3.2009>
- Saputri, D. A., Margareta, T., & Nabilla, S. (2023). Pelatihan Kebersyukuran Untuk Meningkatkan Emosi Positif Bagi Mahasiswa Baru Universitas Batam. *Jurnal Ilmiah Zona Psikolog*.
- Stkip, U. U., & Kuningan, M. (2017). Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Matematika. In *Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan* (Vol. 3, Issue 1).
- Syukur, P., Dalimunthe, K., & Tinambunan, S. (n.d.). *Komunikasi Kelompok Dalam Meningkatkan Kualitas Kerja Team Redaksi Bidang Berita Lembaga Penyiaran Publik TVRI Sumatera Utara Di Medan Sanny Aprilinda Damanik (NPM. 16.012.121.010)*.

- 
- Wicaksana, R. R., & Kristiana, N. (2021). Kampanye Sosial Stop Toxic Sebagai Upaya Membangun Sikap Positif Bermain Game. *Jurnal Barik*, 2(2), 202–214. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). *Koneksi*, 3(1), 261. <https://doi.org/10.24912/kn.v3i1.6222>
- Yuliani, R., Bimbingan, J., Konseling, D., Cipta, H., & Undang-Undang, D. (2013). *KONSELOR / Jurnal Ilmiah Konseling*. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/konselor>

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA