

DAFTAR PUSTAKA

Alvian, R. (2020). *Cyberbullying Di Kalangan Remaja Dan Penanganannya (Studi Kasus Pada Dua Siswa Di SMK Kartika Wirabuana 1 Makassar)*. <https://eprints.unm.ac.id/25238/1/Skripsi%20RAHMAT%20ALVIAN.pdf>

Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain *game* Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society Juni, 2022*(1).

Ayu, D. (2023, July 29). *Alasan Valorant Populer di Kalangan Gamer Esports*. GGWP.

Bangun, D. P., Ismy, E., & Harahap, S. S. (2021). Fenomena Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan Oleh. In *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* (Vol. 6, Issue 1).

dr. Fadhli Rizal Makarim. (2024, October 30). *Inilah Berbagai Jenis Bullying yang Perlu Diketahui*. Halodoc.

Fathurokhmah, F., & Si, M. (2021). *KOMUNIKASI KOMUNITAS VIRTUAL DAN GAYA HIDUP GLOBAL KAUM REMAJA GAY DI MEDIA SOSIAL*.

Hidayat, Z., Permatasari, C. B., & Mani, L. A. (2022) Cyber Violence and Bullying In Online Game Addiction: A Phenomenological Study. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology, 15*, 2022. www.jatit.org

Kajian Pustaka. (2021). *Pengertian, Bentuk, Karakteristik dan Tindak Pidana Cyberbullying*. KajianPustaka.

Maria Natalia Bete, A. (2023). PERAN GURU DALAM MENGATASI BULLYING DI SMA NEGERI SASITAMEAN KECAMATAN SASITAMEAN KABUPATEN MALAKA. *Jurnal Ilmu Pendidikan, 25*.

Maulana Abdul Arifin, Linggua Sanjaya Usop, Patrisia Cuesdeyeni, Rini Susilawati, Suryanata Suryanata, & Umega Umega. (2023). Perilaku Toxic Dalam Permainan Online Mobile Legends Bang Bang. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa, 1*(3), 266–283. <https://doi.org/10.59024/bhinneka.v1i3.628>

MetaEngine. (2023). *What is a Gaming Community and How to Build One*. MetaEngine.

Muflichah, H. S. (2022). *Cyberbullying dalam Permainan Interaktif Berbasis Online*. Halla sayyidah Muflichah.