

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, E & Rollings, A. 2010. *Fundamentals Of Game Design*. Barkeley, CA : New Riders.
- Afrizal. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Press, 2014
- Agustina, Jose R., “Understanding Cyber Victimization: Digital Architectures and the Disinhibition Effect,” *Cyber Criminology*, 9 (2015), 42.
- Alisah, Lusi, “Studi Fenomenologis Memahami Pengalaman Cyberbullying Pada Remaja,” *Komunikasi*, 2, (2018), 5.
- Andrew, Rollings & Ernest Adams. *Fundamentals of Game Design*. Barkeley CA: New Riders, 2006.
- Ariffudin, Imam. “Toxic Gamers : Studi Fenomenologis Terhadap Perilaku Kekerasan Verbal Pada Siswa Pemain Game Online.” *Jurnal Konseling Indonesia (JKI)* 9, no. 2 (2024): 62–68.
- Arikunto, Suharsimi. 1998.” *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*”. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Ed Rev, Cet.14*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2012.
- Baran, Stanley J. *Pengantar Komunikasi Massa Jilid I Edisi 5*. Jakarta: Erlangga, 2012.
- Basrowi dan Suwandi. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008.
- Direktorat Pemberdayaan Industri Informatika Kementrian Komunikasi dan Informasi. *Peta Industri Game Online Indonesia 2015*. Jakarta:
- Direktorat Pemberdayaan Industri Informatika Kementrian Komunikasi dan Informasi, cet.1, 2016.
- Djuwita, Ratna. 2005. *Kekerasan Tersembunyi Di Sekolah Aspek-aspek Psikososial dari Bullying*. Makalah Workshop Bullying: Masalah Tersembunyi dalam Dunia Pendidikan di Indonesia..
- Efendi, Novian Aziz. *Faktor Penyebab Bermain Game Online dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar*. Naskah Publikasi, UMS, Surakarta, Tahun 2014. diakses pada 23 November 2020.
- Eko, Reddy Gede, Agus Hermawan & Syahirul Achmad. *Makalah Intranet/Internet Game Online*, Yogyakarta: UPN Veteran, 2009.

- Ermida. "Sikap Terhadap Pembelian Produk Secara Online (E-Commerce) Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Ekstrovet-Introvet". *Jurnal Insan*, 2001. Volume 03.
- Febrianti, Rosa Wahyu, and Eppy Setiyowati. "Dampak Toxic Game Terhadap Cyber Bullying." *JIK (Jurnal Ilmu Kesehatan)* 7, no. 1 (2023): 70–76.
- Hani, Farida Nugra. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Surakarta: 2014.
- Haris, Abdul, Daniar Chandra Anggraini, and Dina Mardiana. "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KETAATAN BERIBADAH MAHASISWA DI JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG." *Jurnal VISI Ilmu Pendidikan* 13, no. 2 (2021): 98–106.
- Kwak, Haewoon. 2014. "STFU NOOB!: Predicting Crowdsourced Decisions on Toxic Behavior in Online Games ". Barcelona, Spain. Telefonica Research.
- Mulyana, Deddy. 2007. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ridwan, 2005. "Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian", Bandung: Alfabeta
- Siregar, Sofyan. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif : Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta : Prenada Media
- Wiyani, Ardy. 2012. *Save Our Children From School Bullying*. Jogjakarta : Ar-ruzz Media