

DAFTAR PUSTAKA

Burhan Burgin, 2005. *Pornomedia : Sosiologi Media, Konstruksi Sosial Teknologi Telematika dan Perayaan Seks di Media Massa*. Jakarta: Kencana

Endang Hermawan. (2019). *Kecanduan Game Digital Online: Memahami Dampak Kecanduan Game Online terhadap Hubungan Sosial*. *Jurnal Ilmu Sosial*, 2/1 149-162

BKKBN. *Cerita Remaja Indonesia*. <http://hqweb01.bkkbn.go.id/hqweb/ceria/ss9bab1.html>, 10 mei 20

Nad2. *Perkembangan dan dampak game online di Indonesia* <http://dayswitnadee.blogspot.com/2007/12/perkembangan-dan-dampak-game-online-di.html> , 15 mei 2010

8 Linda Apriliya Sugiono, "Trash-Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia (Etnografi Virtual Game Online Mobile legends dan Arena of Valor)," *Komunikasi*, 2 (2018),

Setiadi, M. Elly (2006). *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*, Jakarta : Kencana.

1. Antonius Tri Setio Nugroho, Definisi game <http://chikhungunya.wordpress.com>. diakses pada 21 Agustus 202

Chaer, Abdul. *Psikolinguistik Kajian teoritik*. Jakarta : Rineka Cipta, 2009.

Ligagame. *sejarah game online di Indonesia* <http://www.ligagame.com/index.php?option=com.content&view=article&id=87&catid=1&Itemid=1>, 10 mei 201

Hadi, N. 2008. *Fenomena Kecanduan game online Pada Anak-anak Dan Remaja*.

Khoiri, N. F. (2021). *Dampak bermain game online Mpbile legends terhadap perilaku toxic disinhibition online (doctoral dissertation, IAIN Porogo)*.

Anam Khoirul. 2022 . *CNBC Indonesia : 5 Gamer Terkaya di Indonesia, Sudah Hasilkan Miliaran Rupiah*, Jakarta. <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>

<https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>

[https://ejournal.ikom.fisipunmul.Ac.id/site/wpcontent/Uploads/2016/02/Jurnal%20yeni%20fix%20\(02-29-16-07-04-45\).pdf](https://ejournal.ikom.fisipunmul.Ac.id/site/wpcontent/Uploads/2016/02/Jurnal%20yeni%20fix%20(02-29-16-07-04-45).pdf)

<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/29290>

ilhamfikriansyah. *Rabu, 04 Jan 2023 : toxicremaja*,
<https://www.detik.com/bali/berita/d-6498274/apa-itu-toxic-kenali-ciri-ciri-dancaraxmenghilangkannya#:~:text=Sedangkan%20dalam%20konteks%20bahasa%20gaul,orang%20lain%2C%20sehingga%20sebaiknya%20dihindari>.

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002). hal 234.

16 Irwan. *Dinamika dan Perubahan Sosial Pada Komunitas Lokal*, (Yogyakarta;Deepublish. 2018).

NURLAN, F. (2019). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF*. CV.Pilar Nusantara.

Kurniawan, A. W. & Puspitaningtyas, Z. (2017). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF*

Ramdhan, M. (2021). *METODOLOGI PENELITIAN* (A. A. Effendy (ed.)). Cipta Media Nusantara. Pandiva Buku. hal 27.

Brassard-Gourdeau, E., & Khoury, R. (2019). Subversive toxicity detection using sentiment information. 1–10.
<https://doi.org/10.18653/v1/w19-3501>

Khoiri, Nur Fikri (2021) *Dampak Bermain Game Online Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online*. Undergraduate (S1) thesis, IAIN Ponorogo.

Santoso dan Purnomo. (2017). Hubungan kecanduan game online terhadap penyusuaian sosial pada Rwemaja. *Huwamaniora*. 4(1), 27-44.