

## DAFTAR LITERATUR

- Abdussamad, H.Z. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*. Cetakan Pertama. CV. syakir Media Press. Makassar.
- Abie dan Rosmilawati. 2023. Perilaku Toxic Dalam Komunikasi Virtual Di Gama Online Mobile Legends : Bang Bang Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. *Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara dan Ilmu Komunikasi*. 9(1). h. 44-48
- Adriyana, I. 2021. *Perilaku Toxic Player Game Online*. Skripsi tidak diterbitkan. Bandung : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan
- Ak, dkk. 2022. Metode Komunikasi Inter Personal Pada Pelayanan Pelanggan Terhadap Citra Perusahaan Listrik Negara (PERSERO) Rayon Takengon Kabupaten Aceh Tengah (Studi deskriptif keluhan tarif listrik di kampung Bebesen). *Jurnal Telangke Ilmu Komunikasi*. 4(1). h. 1-15.
- Batistuta, K. 2023. Perbedaan Hero Meta dengan *Hero Signature di Mobile Legends*, Jangan Tertukar!. <https://bogor.pikiran-rakyat.com>. 22 Agustus 2023 (15:00).
- Fai. 2022. Kekerasan Verbal dan Non-Verbal Adalah. <https://umsu.ac.id>. 23 Agustus 2023 (01:20).
- Fariqhah, L. 2021. *Pengaruh Kecerdasan Emosi Dan Online Disinhibition Effect Terhadap Perilaku Cyberbullying Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2017 & 2018 UIN Malang*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Fakultas Psikologi UIN Malang
- Handayani. 2018. *Analisa Aktivitas Fandom Mobile legends Indonesia Dalam Membangun Struktur Komoditas Baru ( Studi Tentang Media Baru)*. Universitas Gaja Mada, Yogyakarta
- Hasanah, H. 2016. Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *Jurnal at-Taqaddum*, 8(1), h. 21-46.
- J. Moleong. Lexy. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif* , Edisi Revisi. PT Remaja Rosdakarya, Bandung. h. 157, 169
- Kamaria, M. 2021. Implementasi Kebijakan Penataan dan Mutasi Guru Pegawai Negeri Sipil di Lingkungan Dinas Pendidikan Kabupaten Halmahera Utara. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), h. 82-96.
- Kamus Besar Indonesia (online). <https://typoonline.com>. 21 Juni 2023 (11:00).
- Khaatimah, H. dan Wibawa, R. 2017. Efektivitas Model Pembelajaran *Cooperative Integrated Reading And Composition* Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(2), h. 76-87.

- Kwak, dkk. 2015. Exploring cyberbullying and other toxic behavior in team competition online games. In proceedings of the 33rd annual ACM conference on Human Factors in Computing Systems. h. 3739-3748.
- Lubis, E.Z. 2017. Faktor Penyebab dan Sanksi Tindak Pidana Penipuan Kepemilikan Kendaraan Bermotor Secara Melawan Hukum. *Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Sosial Politik UMA* . 5(2). h. 85-93.
- Mekarisce, A.A. 2020. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 12(3), h. 145-151.
- Muchtar, dkk. 2020. Evaluasi Gameplay SimCity Mobile Game Menggunakan Mechanic Dynamic Aesthetic Framework. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. 4(1), h. 214-222
- Nugrahani, F. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*.
- Pratiwi, dkk. 2017. Dampak Program Pelatihan Las Listrik Dalam Meningkatkan Status Sosial Ekonomi Eks Narapidana Di Kecamatan Pandeglang Kabupaten Pandeglang Provinsi Banten. 2(1). h. 87-101.
- Pratnyawan, A. 2023. Hero Mobile Legends Ada Berapa? Daftar Terbaru 2023. <https://www.hitekno.com>. 22 Mei 2023 (22:00).
- Rani, D. 2018. *Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Medan Area*, (Skripsi, Universitas Medan Area, Medan), h. 1.
- Ranus, M.J.G.W. 2018. Makian Dalam Bahasa Manggarai Dialek Colol Manggarai Timur. *Jurnal Ilmiah Kebudayaan SINTESIS*. 12(2). h. 118-128.
- Rusandi dan Rusli. 2021. Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. h. 1-13.
- Rusdiana. 2021. Merespon Jurnal. <https://a.rusdiana.id>. 23 Agustus 2023 (01:35)
- Satriawan, N. 2014. *Hubungan antara Konsep Diri dengan Toxic Disinhibition Online Effect pada Siswa SMKN 8 Surakarta*, *Psikolog*, 4, h. 6.
- Situmorang, M.K. 2018. Pengaruh Kesenangan (Pleasure), Kegairahan (Arousal) Dan Dominasi (Dominance) Terhadap Pembelian Tidak Terencana (Study Kasus Pada Konsumen Carrefour Citra Garden Medan). h. 1-9
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV. h. 223
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian Yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif, dab Konstruktif*. Bandung. h. 58.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta. h. 308

- Sugiyono, 2020. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta. h. 23, 132, 193
- Suryanto, R.N. 2015. Dampak Positif Dan Negatif Permainan *Game Online* Dikalangan Pelajar. *Jurnal Sosiologi*, 2(2), h. 11-12.
- Tekno, H.T. 2022. *Recall ML* Artinya Apa? Ini Penjelasan. <https://kumparan.com>. 22 Agustus 2023 (15:30).
- Utami, dkk. 2021. Iklim Organisasi Kelurahan Dalam Perspektif Ekologi. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(12), h. 2735-2742.
- Yogatama, dkk. 2019. Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: *Mobile Legends: Bang-Bang!*), *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. 3(3). h. 2558-2566.
- Yos. 2022. Aplikasi *Map Hack Mobile Legend* yang Wajib Diwaspadai Para Pemain. <https://berita.yodu.id>. 22 Agustus 2023 (16:00).
- Yusra, dkk. 2021. Pengelolaan LKP Pada Masa Pendmik Covid-19. *Journal Of Lifelong Learning*, 4(1), h. 15-22.
- Zaim, M. 2014. Metode Penelitian Bahasa: Pendekatan Struktural. Sukabina Press. h. 74
- Ziaggi. 2023. Daftar Nama *Hero Mobile Legends* Lengkap di Season 27. <https://www.gramedia.com>. 22 Mei 2023 (22:23).