

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Cangara Hafied. (2023). "Etika Komunikasi Menjadi Manusia Yang Santun Berkomunikasi Dalam Era Digital". Jakarta: Prenada Media Group
- Kustiawan Arif Andri,- Utomo Bayu Widhyia Andy. (2018). *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*". Magetan: CV AT Media Grafika.
- Nirani Soyomukti, (2026) "Pengantar Ilmu Komunikasi" Yogyakarta, Ar-Ruzz Media.
- Nisa Khoirotun Pia,- Fadhilah Nur Ilmi. (2023) "Problematisasi Teori Dan Praktik Komunikasi" Jakarta: PT Mahakarya Citra Utama Group.
- Parwati Nyoman Ni,- Suryawan Pasek,- Apsari Ayu Ratih. (2019). "Belajar dan Pembelajaran", Depok: Rajagrafindo Persada.
- Panuju Redi, (2018) "Pengantar Studi Ilmu Komunikasi" Jakarta, Pnamedia Group.
- Rischa Pramudia Trisnani,- Silvia Yulia Wardani. (2016) "Stop Kecanduan Game online" Madiun: UNIPMA PRESS.
- Semiun Yastinus. (2020). "Behavioristik" Yogyakarta: PT Kanisius.
- Sugiyono, (2013) "Metode Penelitian Kuantitatif Dan R & D" Bandung: ALFABETA,CV
- Suminar Retno Dewi, (2019). "Psikologi Bermain" Surabaya: Tim Ebook Airlangga University Press.

Jurnal

- Amin fadilah Nur. (2023) "konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian", Jurnal pilar 14
- Arif, Muhammad, Aditya Sandi. (2022), "Dampak Prilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang", 1 35-45.
- Armita Dina. (2023). "Bahasa Kasar (Absuve Lengua Anak) Dan Dampak Bagi Perkembangan Perilaku anak". Jurnal Penelitian 4(1) 38-48.
- E, Sinsu, S V Wetik, 2020 "Hubungan Durasi Bermain Game Online Dengan Kesehatan Mental pada Remaja Pria",2.69-76.
- Ester Krisnawati. (2016). *Perilaku Konsumsi Media Oleh Kalangan Remaja Dalam Pencarian Informasi*" Jurnal Ilmiah Komunikatif, 5
- Helmiyanti Lida,- Mustika Ikan,- Permana Adhitya. (2020). "Bentuk Dan Fungsi Kata Umpatan Mengakrabkan Suasana Di Kalangan Mahasiswa. " Jurnal Pendidikan, 3(4).657-664.

- Iqbal Maulana Ryanto,- Pamungkas A N Indra.- Rozak Miftahul. (2024). “identifikasi penggunaan kata-kata Umpatan Representasi Hewan di kalangan generasi Z”. jurnal Proceeding of management 11(4). 4137-4148.
- Kaeng Sara Tisa. (2019). “Kata-kata Umpatan dalam film why him”. Jurnal penelitian.
- Mulyadi Jendri. (2021). “Pemahaman Dan Penerapan Prinsip Kesantunan Dalam Pendidikan Karakter”. Jurnal Ilmiah 3(4). 657-664.
- Usoh Triena,- Buanasari Andi,- Wowiling Ferdianand. (2024). “Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Prilaku Dan Emosi Remaja” Jurnal Penelitian. 112(1). 18-28.
- Wijaya Putu Dewa I. (2004). “Makian Dalam Bahasa Indonesia study tentang bentuk Dan Referensinya.” Jurnal Ilmiah Humaniora. 16(3). 242-251.

Skripsi

- Milano Fajar Anugrah, “Pengaruh *Game Online* Terhadap Etika Berkomunikasi (Studi Siswa SMAN 1 Payaraman)” (Palembang, UIN Raden Fatah, 2019)
- Nasihun Najih Jabbar, “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap komunikasi Interpersonal” (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2022).

Internet

- Rizaty Ayu Monavia. Pemain Mobile Legends Mencapai 80,76 juta jiwa. <https://dataindonesia.id/varia/detail/pemain-mobile-legends-dunia-capai-8076-juta-pada-desember-2022> di akses pada 13 Januari 2023.
- Seputar Game. 43 juta lebih Rakyat Indonesia Player Mobile Legends. https://www.instagram.com/seputargame/p/C256m5lh8ZL/?img_index=1. Di akses pada 4 Februari 2024.
- Survei APJII <https://apjii.or.id/berita/d/survei-apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-215-juta-orang>
- Uin banten humas, “profil fakultas dakwah UIN Banten” .
- News.id/techno/internet/survei-165-persen-masyarakat-habiskan-waktu-main-game-online-selama-pandemi-covid-19.