

DAFTAR PUSTAKA

- Arung, Dony. (2019). Konflik Sosial dalam Komunitas Virtual di Kalangan Remaja Volume 13, Nomor 2, Hal 135-150. Yogyakarta: Jurnal Komunikasi Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga. <https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol13.iss2.art2>
- Braithwaite, D. O. (2014). *Engaging Theories in Interpersonal Communication Multiple Perspective*. California: SAGE Publications, Inc.
- Canary, D. J., & Dainton, M. (2003). *Maintaining relationships through communication*. London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Chairunisa. (2022). Mengenal *Game Online*: Pengertian, Industri, Sejarah hingga Jenisnya. Dalam <https://dailysocial.id/post/mengenal-game-online-pengertian-industri-sejarah-hingga-jenisnya>. Diunduh pada 5 Januari 2024 pukul 09:00 WIB
- Creswell, John W. (2013). *Qualitative inquiry and research design : choosing among five approaches. 3th edition*. Singapore. Sage publication
- DeVito, Joseph A. (2016). *The Interpersonal Communication Book. 14th Edition*. New York: Pearson Education, Inc.
- DeVito, Joseph A. (2014). *Human communication: the basic course/Joseph A. DeVito —Thirteenth edition*. New York: Pearson Education, Inc.
- Dihni, Vika Azkiya. (2022). Jumlah *Gamers* Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia. Dalam <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>. Diunduh pada 5 Januari pukul 09:33 WIB
- Efriani, E., Dewantara, J. A., & Afandi, A. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Discord Sebagai Media Pembelajaran Online. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*,13(1), 61-65. <https://doi.org/10.24036/tip.v13i1.283>
- Gay, L.R, G.E. Mills. (2006). *Educational Research : Competencies for Analysis and Applications*. USA: Pearson Education
- Harapan, E., & Ahmad, S. (2014). *Komunikasi Antarpribadi: Perilaku Insani dalam Organisasi Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Hertz, M. F., & David, F. C. (2008). *Electronic Media and Youth Violence: A CDC Issue Brief for Educators and Caregivers*. Atlanta (GA): Center For Disease Control.
- Kreitner, Robert dan Angelo Kinicki. (2005). *Perilaku Organisasi*. Jakarta: Salemba Empat

- Lexy J. Meleong. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Littlejohn, Stephen W, & Foss, Karen A. (2009). *Teori Komunikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Lin, H. (2006). Understanding Behavioral Intention to Participate in Virtual Communities, *Cyber Psychology & Behavior* Vol. 9 No.5: 540-545. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.540>
- Morissan. (2009). *Teori Komunikasi : tentang komunikator, pesan, percakapan, dan hubungan*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Muhamad, Nabilah. (2023). Mayoritas Konsumen *Game Online* Main Lebih dari 4 Jam Sehari. Dalam <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/06/15/mayoritas-konsumen-game-online-main-lebih-dari-4-jam-sehari>. Diunduh pada 5 Januari 2024 pukul 09:35 WIB
- Nartgun, Ş. S., & Cicioglu, M. (2015). Problematic Internet Use and Cyber Bullying in Vocational Shool Students. *International Online Journal of Educational Sciences*, 7(3), 10-26.
- O, Yunus. (2023). *Valorant Player Count in 2023: How Many Players Are Play?*. Dalam <https://valorantinfo.gg/valorant-player-count-how-many-people-play-now/>. Diunduh pada 10 Januari 2024 pukul 12:14 WIB
- Prasasti, Giovanni Dio. (2023). Timnas Valorant Indonesia Raih Medali Emas SEA Games 2023 Usai Drama Bug Cypher Singapura. Dalam <https://www.liputan6.com/teknoread/5283302/timnas-valorant-indonesia-raih-medali-emas-sea-games-2023-usai-drama-bug-cypher-singapura?page=2>. Diunduh pada 10 Januari 2024 pukul 13:00 WIB
- Sarantakos, Sotirios. (2013). *Social Research.4th edition*. London: Palgrave Macmillan
- Sari, R. S., & Suryanto. (2016). Kecerdasan Emosi, Anonimitas, dan Cyberbullying (Bully Dunia Maya). *Persona, Jurnal Psikologi Indonesia*, 5(1), 48-61. <https://doi.org/10.30996/persona.v5i01.741>
- Setyawati, Desy Nirmala. (2022). Literasi Digital Penangkal *Cyberbullying*. Dalam <https://timesindonesia.co.id/kopi-times/439915/literasi-digital-penangkal-cyberbullying#:~:text=UNICEF%20merilis%20data%20pada%20tahun,mengaku%20telah%20menjadi%20korban%20cyberbullying>. Diunduh pada 10 Juni 2023 pukul 14:00 WIB
- Severin, W. J. dan Tankard, J. W. (2011). *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media massa Edisi Ke 5*. Jakarta: Kencana

- Sibero, Alexander F.K. (2013). *Web Programming Power Pack*. MediaKom: Yogyakarta
- Smith, Jonathan A., Flowers, Paul., and Larkin. Michael. 2009. *Interpretative phenomenological analysis: Theory, method and research*. Los Angeles, London, New Delhi, Singapore, Washington: Sage
- Soekanto, Soerjono. (2017). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Depok: RajaGrafindo Persada
- Syahputra, Iswandi. (2017). Demokrasi Virtual dan Perang Siber di Media Sosial: Perspektif Netizen Indonesia Volume 3, Nomor 3, Hal 457-475. *Jurnal ASPIKOM*. <http://dx.doi.org/10.24329/aspikom.v3i3.141>
- Vardiansyah, Dani. (2008). *Filsafat ilmu komunikasi: Suatu pengantar*. Jakarta: PT. INDEKS
- West, Richard, Lynn H. Turner. (2017). *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*. Edisi 5. Jakarta: Salemba Humanika.
- Whittaker, Elizabeth and Robin M. Kowalski. (2015). Cyberbullying Via Social Media. *Jurnal of Scholl Violence*, 14 (1), 11.
- Yin, Robert K. (2014). *Studi kasus desain dan metode* Edisi 1. Jakarta : Rajawali Pers
- Zubaidi, Zaki. (2022). 45 Persen Anak Muda Indonesia Jadi Korban *Cyber Bullying*. Dalam <https://jatimnow.com/baca-46626-45-persen-anak-muda-indonesia-jadi-korban-cyber-bullying>. Diunduh pada 10 Juni 2023 pukul 13:45 WIB