

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Ahmad, Rijali. 2018. *Analisis Data Kualitatif*. Banjarmasin.

Fahrudin, Adi. 2012. *Pengantar Kesejahteraan Sosial*. Bandung: PT. Refika Aditama.

Karyanti & Aminudin. 2019. *Cyberbullying & Body Shaming*. Yogyakarta: K-Media.

Nuh, Fuad Azhar. 2019. *Pengaruh Psywar Terhadap Kecemasan Performa Shooting Two Point Pada Peserta Ekstra Kurikuler Atlet Bola Basket*. Malang: Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wijayanto, Xenia Angelica, dkk. 2019. *Mencegah dan Mengatasi Bullying di Dunia Digital*. Jakarta: Lembaga Penelitian, Publikasi dan Pengabdian kepada Masyarakat London School of Public Relations Jakarta.

Jurnal :

Andreyano, Dimas. 2018. Analisis Semiotika Komunikasi Virtual Player Game Dot 2 Dalam Menerapkan Strategi Psywar. *JOM FISIP*. Vol. 5. No. 1. Tahun 2018 : 1-5.

Fazry, Laila dan Nurliana Cipta Apsari. 2021. Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Cyberbullying di Kalangan Remaja. *Jurnal Pengabdian. Jurnal Pengabdian dan Penelitian Kepada Masyarakat (JPPM)*. Vol. 2. No. 2. Tahun 2021 : 272-278.

Nawawi, M. Ichsan, dkk. 2021. Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa/I Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. *Al*

Ma'Arief: Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya. Vol. 3. No. 10. Tahun 2021 : 46-54.

Shidiq, Alima Fikri dan Santoso Tri Raharjo. 2018. Peran Pendidikan Karakter di Masa Remaja Sebagai Pencegahan Kenakalan Remaja. *Prosiding Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat. Vol. 3. No. 2. Tahun 2018 : 176-187.*

Skripsi :

Adriyana, Ivan. 2022. *Perilaku Toxic Player Game Online (Studi Kualitatif Pada Pengguna Game Online Mobile Legends : Bang Bang).* Skripsi. Bandung : Universitas Pasundan.

Arrasyid, Muhammad Arun. 2020. *Cyberbullying Dalam Permainan Smartphone (Fenomena Cyberbullying di Kalangan Mahasiswa USM Pada Permainan Mobile Legends).* Skripsi. Surakarta : USM.

Khoiri, Nur Fikri. 2021. *Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Dishinbition Online (Studi Kasus di Warung Kopi Ourung-ourung, Siman, Ponorogo).* Skripsi. Ponorogo : IAIN Ponorogo.

Nasution, Muhammad Rafii. 2022. *Hubungan Internet Addiction dengan Cyberbullying Pada Anggota Komunitas Mobile Legends : Bang Bang (MLBB) Universitas Medan Area.* Skripsi. Medan : Universitas Medan Area.

Nugraha, Rakha Zayyan. 2019. *Pengaruh Terpaan Game Mobile Legends : Bang Bang Terhadap Tingkat Cyberbullying Pada Anak di Yogyakarta (Studi Pada Siswa Siswi Kelas X dan XI di SMA N 1 Depok Babarsari, Yogyakarta).* Thesis. Yogyakarta : UPN VY.

Syafira, Reva Ulfa. 2021. *Fenomena Cyberbullying di Kalangan Remaja (Studi Kasus Pada 4 Remaja Korban Cyberbullying di Kampung Tenggumung Baru Selatan,*

Kecamatan Semampir, Kelurahan Pegirian, Kota Surabaya). Skripsi. Surabaya : UIN Sunan Ampel Surabaya

Wahyudy, Rizky. 2020. *Fenomena Game Online Mobile Legend di Pekanbaru (Studi Fenomenologi Pada Komunitas Avatarius Squad)*. Skripsi. Pekanbaru : Universitas Islam Riau Pekanbaru.