

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, A., & Miles, J. (2023). Examining textism convergence in mediated interactions. *Language Sciences*, 99. <https://doi.org/10.1016/j.langsci.2023.101568>
- Agustang, A., & Ramadhani, N. A. (2023). *Analisis Faktor Penyebab Kebiasaan Penggunaan Kata Kotor Anak di Bawah Umur Pada Kelurahan Kaluku Bodoa Kota Makassar* (Vol. 10).
- Anggraini, E. S. (2021). *Pola Komunikasi Guru Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Melalui Bermain*. 7(1), 2502–7166.
- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(1).
- Augina, A., Program, M., Ilmu, S., Masyarakat, K., Kedokteran, F., Kesehatan, I., Jambi, U., Letjend, J., No, S., 33, T., & Pura, J. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. In *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat* (Vol. 12).
- Aulia Tri Utami, Bandarsyah, D., & Sulaeman, S. (2022). Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 899–907. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2710>
- Ayuni, P., Hasibuan, A. Z. S., & Suhairi. (2022). Komunikasi Antar Budaya Dalam Perspektif Antropologi Islam. *Dakwasifa: Journal of Da'wah and Communication*, 1. <https://doi.org/10.XXXXX/dakwasifa.v1i1.16>
- Budiono, B. A., & Hasmira, M. H. (2020). Pola Perilaku Gamers di Kota Padang. *Jurnal Perspektif*, 3(4), 548. <https://doi.org/10.24036/perspektif.v3i4.313>
- Ćwil, M., & Howe, W. T. (2020). Cross-Cultural Analysis of Gamer Identity: A Comparison of the United States and Poland. *Simulation and Gaming*, 51(6), 785–801. <https://doi.org/10.1177/1046878120945735>
- DeFrank, M., & Kahlbaugh, P. (2019). Language Choice Matters: When Profanity Affects How People Are Judged. *Journal of Language and Social Psychology*, 38(1), 126–141. <https://doi.org/10.1177/0261927X18758143>

- Dica, A. Y. (2019). *PERAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL ATASAN-BAWAHAN DALAM MEMOTIVASI KERJA KARYAWAN DIVISI MARKETING PT JAKARTA AKUARIUM INDONESIA*.
- Dihni, V. A., & Ahdiat, A. (2022). *Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Febrina, A., Studi, P., Fakultas, M., & Sains, S. (2019). *MOTIF ORANG TUA MENGUNGGAH FOTO ANAK DI INSTAGRAM (Studi Fenomenologi Terhadap Orang Tua di Jabodetabek)*. 2(1).
- Fikri Salim, M., & Rahmatul Iman, T. (2022). *PENGGUNAAN BAHASA KASAR OLEH REMAJA LAKI-LAKI BTN KARANG DIMA INDAH SUMBAWA DALAM PERGAULANNYA*. 4. <http://jurnal.uts.ac.id/index.php/KAGANGA>
- Fitrianugroho, D., Sopianti, J., Razanah, M. F., Fauziah, N., & Sudrajat, R. (2023). *KRISIS PERKEMBANGAN BAHASA SEBAB HADIRNYA GAME ONLINE*. <http://sosains.greenvest.co.id>
- Giles, H., & Ogay, T. (2007). *Communication Accommodation Theory*.
- Harahap, S. R. (2020). Proses Interaksi Sosial Di Tengah Pandemi Virus Covid 19. *Al-Hikmah Media Dakwah, Komunikasi, Sosial Dan Kebudayaan*, 11(1), 45–53. <https://doi.org/10.32505/hikmah.v11i1.1837>
- Hasanah, U., Rahman Rahim, A., Sukri Syamsuri, A., Muhammadiyah Makassar, U., & Sultan Alauddin No, J. (2021). Analisis Penggunaan Gaya Bahasa Sarkasme Netizen di Media Sosial Instagram. In *Bahasa dan Sastra* (Vol. 7, Issue 2). Pendidikan. <https://e-journal.my.id/onoma>
- Hastuti, S., & Neviyarni, N. (2021). Teori Belajar Bahasa. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(1), 8–13. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.179>
- Indrawan, T., & Candrasari, Y. (2023). *Penggunaan Game Online dalam Kehidupan Remaja di Kota Surabaya (Studi Fenomenologi pada Remaja Awal Yang Gemar Bermain Game Online)*. <http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Isnaini, N. A., Rosyida, N. I., Wulandari, R., Tarsono, & Hasbiyallah. (2023). Dari Stimulus-Respon hingga Modifikasi Perilaku Tinjauan Teori Behaviorisme John B. Watson dan Realisasinya dalam Pembelajaran. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6.

- Jadmiko, R. S., & Damariswara, R. (2022). Analisis Bahasa Kasar yang Ditirukan Anak Remaja dari Media Sosial Tiktok di Desa Mojoarum Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 15(2), 227. <https://doi.org/10.30651/st.v15i2.13162>
- Khumaira, A., Gabriella, F., Charis, J. C., & Setijadi, N. N. (2024). Perspektif Teori Komunikasi Behaviorisme Oleh John Broadus Watson. *JKOMDIS : Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial*, 4(1), 87–94. <https://doi.org/10.47233/jkomdis.v4i1.1439>
- Kusuma Wardani, I., Herani, I., Studi Psikologi, P., & Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, F. (2018). *STRATEGI PRESENTASI DIRI PADA MAHASISWA TUNANETRA*.
- Muftahah, R. A., Patimah, S., Desma, L., & Ningsih, G. (2023). *Pengaruh Games Online Terhadap Kesantunan Berbicara Pada Anak Usia 12 Tahun*. 20(1), 55–66. <https://doi.org/10.30957/lingua.v20i1.790>
- Muhammad Ilham Fajri, L., Puspitasari, Y., Zulfa Irfansyah, M., Wijiarko, T., Etika Rahmawati Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, L., & Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F. (2022). *PERILAKU BERBAHASA YOUTUBER GAMING MOBILE LEGEND*. <https://youtu.be/B0ARrbsRELo>
- Murdiyanto, E. (2020). *PENELITIAN KUALITATIF*.
- Okviana, L., Nabilla, P., & Wahyuni, S. (2022). *APLIKASI DISCORD DALAM MEMPERTAHANKAN SOLIDARITAS TIM PADA KOMUNITAS ROYAL E-SPORT DIVISI POINT BLANK*.
- Opi, N., Sari, P., Rahardjo, T., & Si, M. (2019). *Akomodasi Komunikasi Antarbudaya (Etnis Jawa Dengan Etnis Minang)*. www.idntimes.com/life/education/
- Ortiz, S. M. (2019). The meanings of racist and sexist trash talk for men of color: A cultural sociological approach to studying gaming culture. *New Media and Society*, 21(4), 879–894. <https://doi.org/10.1177/1461444818814252>
- Primagara, M., & Hasanah, K. N. N. (2023). *AKOMODASI KOMUNIKASI PASANGAN SUAMI ISTRI BEDA KEWARGANEGARAAN (INDONESIA-TURKI)*. 6(1). www.ejurnal.stikpmedan.ac.id
- Putra, S. M., & Hartono, D. S. (2024). Hubungan Kontrol Diri dan Perilaku Agresif Verbal pada Remaja Saat Bermain Games Online. *Jurnal Psikologi*, 1(2), 10. <https://doi.org/10.47134/pjp.v1i2.2257>

- Rachmawati, I., & Rusfian, E. Z. (2021). Akomodasi Komunikasi Aparatur Sipil Negara Magang di Perusahaan Manufaktur. *Jurnal Komunikasi Global*, 10(2).
- Rahardaya, A. K., & Irwansyah, I. (2021). Strategi Akomodasi Komunikasi dalam Proses Pembelajaran Secara Daring Selama Masa Pandemi Covid-19. *JURNAL LENZA MUTIARA KOMUNIKASI*, 5(1), 110–122.
<https://doi.org/10.51544/jlmk.v5i1.1662>
- Ramdana, Fatimah, J. M., & Farid, M. (2022). Komunikasi Antarbudaya dalam Masyarakat Multikultur (Studi Pada Masyarakat Etnik Jawa dan Bali di Desa Balirejo). *Komunida: Media Komunikasi Dan Dakwah*, 12, 1–23.
<https://doi.org/10.35905/komunida.v7i2>
- Rijal Fadli, M. (2021). *Memahami desain metode penelitian kualitatif*. 21(1), 33–54.
<https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>
- Rochansyah, A. A., Rini, A. P., Pratitis, N., & Psikologi, F. (2023). Religiusitas dan Agresivitas verbal remaja pemain game online: Adakah peran mediasi regulasi emosi? *INNER: Journal of Psychological Research*, 3(1), 67–76.
- Sanjani, G. A., & Rochmaniah, A. (2023). Fenomenologi Komunikasi Antarbudaya Anggota HIMMPAS. *Jurnal Pustaka Komunikasi*, 6(2), 309–326.
<https://doi.org/10.32509/pustakom.v6i2.3039>
- Sari, A. F. (2020). ETIKA KOMUNIKASI. *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, 1(2), 127–135. <https://doi.org/10.35961/tanjak.v1i2.152>
- Sekar, P. R. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Agresivitas Remaja. *Psyche 165 Journal*, 14(1). www.springer.com
- Suheri, O., Dosen, K., & Utama, P. (2019). Akomodasi Komunikasi. In *Universitas Dharmawangsa* (Vol. 2, Issue 1).
- Susanto, H., Waluyati, I., & Arifuddin. (2022). *Dampak Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Siswa SDN Inpres Waworada*.
- Tambunsaribu, G. (2023). Pandangan para Orangtua terhadap Penggunaan Kata Kasar oleh Anak Remaja. *Prosiding Konferensi Berbahasa Indonesia Universitas Indraprasta PGRI*, 67–75. <https://doi.org/10.30998/kibar.27-10-2022.6299>
- Tjahyanti, L. P. A. S. (2020). Pendeteksian_Bahasa_Kasar_Abusive_Language. *DAIWI WIDYA Jurnal Pendidikan Vol.07 No.1*.

Yin, W., & Zubiaga, A. (2022). Hidden behind the obvious: Misleading keywords and implicitly abusive language on social media. *Online Social Networks and Media*, 30. <https://doi.org/10.1016/j.osnem.2022.100210>