

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Davis, K. (2017). *Understanding Flaming Behavior in Online Communities*. New York: Digital Interaction Press
- Hamidi. (2008). *Metode Penelitian dan Teori Komunikasi*. Malang: UMM.
- Hisyam, D. C. (2018). *Perilaku Menyimpang Tinjauan Sosiologis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Johnson, P. L. (2018). *Youth Development: Theory and Practice*. New York: Youth Development Press.
- Moleong, L. J. (2010). *Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Santoso, T. & Zulfa, E. A. (2012). *Kriminologi*. Jakarta: PT RajaGrafindo.

JURNAL

- Abie, R. W., & Rosmilawati, S. (2023). Perilaku Toxic dalam Komunikasi Virtual di Game Online Mobile Legends: Bang Bang pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. *Retorica: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara dan Ilmu Komunikasi*, 9(1), hlm. 44-48
- Efendi, N. A. (2014). Faktor Penyebab Bermain *Game Online* dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar. *Naskah Publikasi*, 5(6), hlm. 1-6
- Fратиwi, R. & Jumaidin, L. O. (2023). Fenomena Perilaku Kekerasan Simbolik Pemain Game Online Mobile Legend di Kota Kendari. *Jurnal Online Jurnalistik*, 5(1), hlm. 1-11
- Harjanto, U. S. (2017). Perbedaan Online Disinhibition pada Orang yang Bekerja dan Belum Bekerja. *Pinisi Journal of Art, Humanity and Social Studies*, 3(6), hlm. 73-78
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of the Evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10, hlm. 278-296

- Lapidot-Lefler, N., & Barak, A. (2012). Effects of Anonymity, Invisibility, and Lack of Eye-Contact on Toxic Online Disinhibition. *Computers in Human Behavior*, 28(2), hlm. 434-443
- Mantiri, J. J., dkk. (2023). Pengaruh Konformitas terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online pada Komunitas Gamers Mobile Legends di Tondano. *Psikopedia*, 4(4), hlm. 339-346
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), hlm. 54-67
- Sande, K. S. P. E., dkk. (2023). Fenomena Toxic dalam Dunia Game Mobile Legend Bagi Remaja, *Prosiding Seminar Nasional Ilmu-Ilmu Sosial (SNISS)*, 2, hlm. 576-583
- Satriawan, N. (2014). Hubungan antara Konsep Diri dengan Toxic Disinhibition Online Effect pada Siswa SMKN 8 Surakarta. *Psikolog*, 4(1), hlm. 5-12
- Suler, J. (2004). The Online Disinhibition Effect. *CyberPsychology & Behavior*, 7(3), hlm. 321-326
- Syahrar, R. (2015). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 1(1), hlm. 84-92
- Wibowo, M. H., & Fatimah, N. (2017). Ancaman Phising terhadap Pengguna Sosial Media dalam Dunia Cyber Crime. *Jurnal of Education and Information Communication Technology*, 1(1), hlm. 1-5
- Wright, M. F., (2017), Parental Mediation and Cyberbullying – A Longitudinal Study, *Child Indicators Research*, 10(1), hlm. 20-27
- Yogatama, I. K. S., 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), hlm. 2558-2566

UNDANG-UNDANG

Indonesia. (2009). Undang-Undang No. 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan

ARTIKEL

<https://en.moonton.com/games/index.html> diakses pada tanggal 21 April 2023, pukul 21.00 WIB

<https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/sejarah-mobile-legends> diakses

pada April 2023 pukul 21.00 WIB

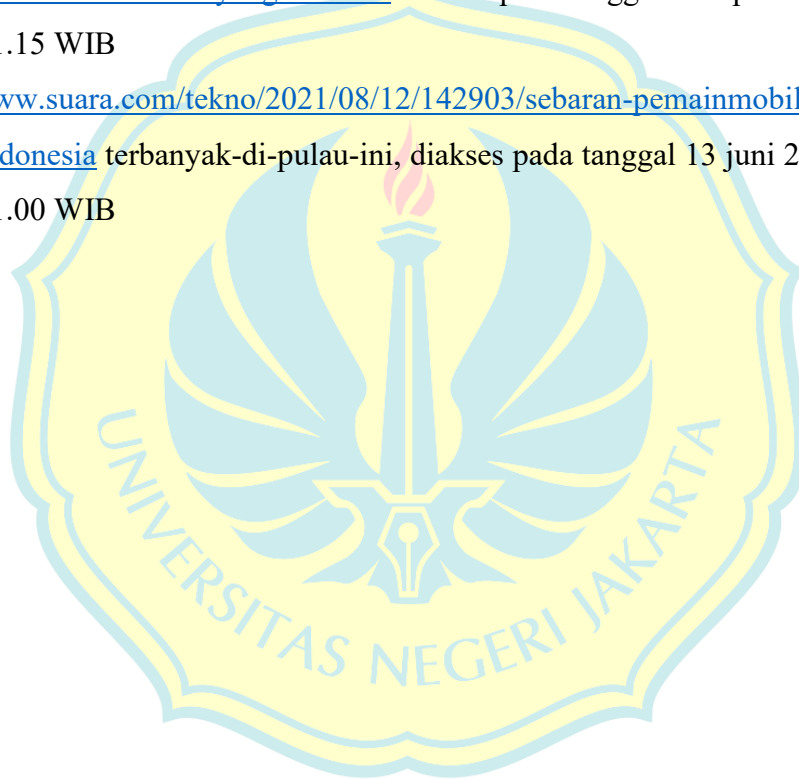
<https://id-mpl.com/> diakses pada tanggal 21 April 2023, pukul 21.35 WIB

<https://kumparan.com/hipontianak/terungkap-marsel-dibunuh-teman-gara-gara-mobile-legends-mayat-dibuang-di-hutan-22LyUtuHZFD/full> diakses pada

22 Juli 2025, pukul 17.00 WIB

<https://rakyatbenteng.disway.id/read/646580/sejarah-mobile-legend-perjalanan-dari-moba-mobile-yang-disukai/> diakses pada tanggal 21 April 2023, pukul 21.15 WIB

<https://www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaran-pemainmobile-legends-indonesia> terbanyak-di-pulau-ini, diakses pada tanggal 13 juni 2022, pukul 21.00 WIB



Intelligentia - Dignitas