

DAFTAR PUSTAKA

Rujukan Buku :

- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian Fenomenologi*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, R. (2016). *Media sosial (Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Siosioteknologi)* (N. S. Nurbaya (ed.); 2nd ed.). Simbiosis Rekatama Media.
- Prof. Dr. A. Muri Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenada Media.
- Sugiyono, P. D. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta Bandung.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif* (1st ed.). Alfabeta Bandung.

Rujukan Jurnal :

- Afnizal, M., Daulay, H., Ilham Saladin, T., Marhaeni Munthe, H., & Elida, L. (2023). Habitus Pemain Game Online Dalam Kekerasan Verbal Di Warung Kopi. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 2(5), 1623–1636. <https://doi.org/10.54443/sibatik.v2i5.845>
- Agostini, S., & Mechant, P. (2019). Towards a Definition of Virtual Community. *Signo y Pensamiento*, 38(74). <https://doi.org/10.11144/Javeriana.syp38-74.tdvc>
- Argestya, U. F. (2013). Fenomena Kekerasan Dalam Game Online (Studi Etnometodologi Game Online Terhadap Perilaku Kekerasan Pelajar Usia 6-16 Tahun Di Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo). *Sosialitas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosiologi-Antropologi*, 50(4), 10. <https://doi.org/10.1093/itnow/bwn071>
- Arifah, F. H., & Candrasari, Y. (2022). Pola Komunikasi Virtual Dalam Komunitas Games Online. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi*, 2(2), 55–66. <https://doi.org/10.55606/juitik.v2i2.206>
- Cahyo, D. E., Ikashaum, F., & Pratama, Y. P. (2020). Kekerasan Verbal (Verbal Abuse) dan Pendidikan Karakter. *Elementaria Edukasia*, 3(2), 247–255.
- Cote, A. C. (2017). “I Can Defend Myself”: Women’s Strategies for Coping with Harassment while Gaming Online. *Games and Culture*, 12(2), 136–155. <https://doi.org/10.1177/1555412015587603>
- Firdaus, Y., Pebrianti, Y., & Andriyani, T. (2018). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya*, 2(2), 19.
- Firsaputri, R. M., & Utami, D. (2020). Fenomenologi Wanita Simpanan. *PARADIGMA :Journal of Social Studies*, 9(1), 17. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paradigma/article/view/37048>
- Heinrich, E., & Carvalho, L. (2022). Fostering Connections for Professional Identity Formation: Two Case Studies of Discord Discipline-Focused Communities. *ASCILITE Publications*, e22136. <https://doi.org/10.14742/apubs.2022.136>

- Hoevers, S. (2023). *Discourse on Discord: An Analysis of Relations Between Users*. 1(1).
- Iskandar, D., & Jacky, M. (2015). Studi Fenomenologi Motif Anggota Satuan Resimen Mahasiswa 804 Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Ilmu Sosial Universitas Negeri Surabaya*, 3(1), 1–12.
- Liu, Y., & Agur, C. (2023). “After All, They Don’t Know Me” Exploring the Psychological Mechanisms of Toxic Behavior in Online Games. *Games and Culture*, 18(5), 598–621. <https://doi.org/10.1177/15554120221115397>
- Mangara, J. N., & Cindoswari, A. R. (2023). Analisis Komunikasi Digital Pada Aksi Kekerasan Verbal Komunitas Mobile Legends Squads Project Trv Dikota Batam. *SCIENTIA JOURNAL : Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 5(3), 1–10. <https://doi.org/10.33884/scientiajournal.v5i3.7827>
- Manggola, A., & Thadi, R. (2021). Fenomenologi Alfred Schutz: Studi tentang Motif Pemakaian Peci Hitam Polos. *JOPPAS: Journal of Public Policy and Administration Silampari*, 3(1), 19–25. <https://doi.org/10.31539/joppas.v3i1.3111>
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Muzaki, H., & Hakim, C. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Discord Sebagai Alternatif Pembelajaran Bipa Daring. *Estetika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 15–29. <https://doi.org/10.36379/estetika.v4i1.231>
- Nafisah, M., Alif, T. A., Syachfitri, L., & Rahman, S. (2021). Dampak Dari Verbal Abuse Terhadap Keadaan Psikologis Seseorang. *PSIKOWIPA (Psikologi Wijaya Putra)*, 2(1), 29–40. <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v2i1.44>
- Nasrullah, R. (2016). *Media sosial (Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi)* (N. S. Nurbaya (ed.); 2nd ed.). Simbiosis Rekatama Media.
- Nindito, S. (2013). Fenomenologi Alfred Schutz: Studi tentang Konstruksi Makna dan Realitas dalam Ilmu Sosial. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 2(1), 79–95. <https://doi.org/10.24002/jik.v2i1.254>
- Nurhaliza, W. O., & Fauziah, N. (2020). Komunikasi Kelompok dalam Virtual Community. *KOMUNIDA : Media Komunikasi Dan Dakwah*, 10(01), 18–38. <https://doi.org/10.35905/komunida.v10i01.1220>
- Rahmani, S., Amaturahmi, & Syam, H. M. (2022). Aktivitas Nongkrong di Pantai Sebagai Gaya Hidup : Studi Pada Pengunjung Sunset Surf Cafe Lhoknga Aceh Besar. *Intelektiva*, 3(10), 46–53.
- Rasid, R., Djafar, H., & Santoso, B. (2021). Alfred Schutz’s Perspective in Phenomenology Approach: Concepts, Characteristics, Methods and Examples. *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, 2(1), 190–201. <https://doi.org/10.51601/ijersc.v2i1.18>
- Romadlon, M. A. (2021). *Analisis Isi Trash Talking Pada Konten Game Online Mobile Legend Di Akun Youtube Brandon Kent* [Universitas Islam Negeri Sultan Syarik Kasim Riau]. <http://eprints.ubhara.ac.id/1583/>
- Setiadi, A. (2022). Pemanfaatan Media Sosial Untuk Efektivitas Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (JIMAKUKERTA)*, 2(3), 650–656. <https://doi.org/10.36085/jimakukerta.v2i3.4525>
- Widyaningrum, A. Y. (2021). Kajian Tentang Komunitas Virtual: Kesempatan dan Tantangan Kajian di Bidang Ilmu Komunikasi. *Jurnal Komunikatif*, 10(2), 141–152. <https://doi.org/10.33508/jk.v10i2.3457>
- Wita, G., & Mursal, I. F. (2022). Fenomenologi dalam Kajian Sosial Sebuah Studi Tentang Konstruksi Makna. *Titian: Jurnal Ilmu Humaniora*, 6(2), 325–338.

<https://doi.org/10.22437/titian.v6i2.21211>

Yun, J. Y., Shim, G., & Jeong, B. (2019). Verbal Abuse Related to Self-Esteem Damage and Unjust Blame Harms Mental Health and Social Interaction in College Population. *Scientific Reports*, 9(1), 1–13. <https://doi.org/10.1038/s41598-019-42199-6>

Rujukan Elektronik :

- Nurchahyanto, R. (2023). *VALORANT Berhasil Duduki Peringkat Pertama di Game Terpopuler 2022 di Twitch*. Dunia Games. <https://duniagames.co.id/discover/article/valorant-berhasil-duduki-peringkat-pertama-di-game-terpopuler-2022-di-twitch>
- Riot. (2020). *Play Valorant*. Riot Games. https://playvalorant.com/en-us/?utm_medium=card%2Bplayvalorant.com&utm_source=riotbar
- Yopy. (2015). *“Kongkow”, ‘Hang Out’, ‘Nongkrong’, dan Dampak Sosial yang ditimbulkan*. Binus.Ac.Id. <https://hotel-management.binus.ac.id/2015/12/18/kongkow-hang-out-nongkrong-dan-dampak-sosial-yang-ditimbulkan/>