

## DAFTAR PUSTAKA

- Almajid, M. R. (2019). Tindak Verbal Abuse dalam Permainan mobile Legend di Indonesia: Kajian Sociolinguistik. *ESTETIK : Jurnal Bahasa Indonesia*, 2(2), 171. <https://doi.org/10.29240/estetik.v2i2.1055>
- Ariana, S. (2011). *Bahasa Ibu: Anak Kandung Yang Ditirikan di Tengah Gempuran* (Issue August).
- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(01), 31–45. <https://journal.rc-communication.com/index.php/JICS/article/view/30>
- Armita, D. (2023). Bahasa Kasar (Abussive Language) dan Dampaknya bagi Perkembangan Perilaku Anak. *ROSYADA: Islamic Guidance and Counseling*, 4(1), 37–48. <https://doi.org/10.21154/rosyada.v4i1.5257>
- Arsyad, M., Rachmayani Jamain, R., & Parandrengi, M. J. (2024). Analisis Perilaku Imitasi Pada Remaja Pemain Game Mobile Legends Online. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(3), 1349–1355.
- Asria Satta, Muhlis Hadrawi, & Muhammad Nur. (2022). Pemakaian Umpatan dalam Bahasa Luwu pada Mahasiswa IPMIL Raya Unhas: Kajian Sociolinguistik. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 8(2), 654–668. <https://doi.org/10.30605/onoma.v8i2.1931>
- Damayanti, W. (2017). Makian Dalam Bahasa Melayu Dialek Selimbau Kapuas Hulu (Swearing in Malay Language of Selimbau Kapuas Hulu Dialect). *Widyaparwa*, 45(1), 32–46. <https://doi.org/10.26499/wdprw.v45i1.183>
- Dhanawaty, N. M. (2017). Perlunya Penyerapan Unsur Sapaan Kekkerabatan Bahasa Daerah yang Sedang Mengindonesia. *Asosiasi Peneliti Bahasa-Bahasa Lokal (APBL)*, 13(2), 132–140. <https://www.researchgate.net/publication/330481026>
- Fajri, L. M. I. dkk. (2017). Perilaku Berbahasa Youtuber Gaming Mobile Legends. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 6(April 2022), 5–24. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf)
- Fikri, Septiyatik, D., & Umamah, M. (2023). Fonologi Bahasa Palembang pada Video Kanal YouTube WIKITONGUES: Ihsan and Septiadi speaking Palembangnese. *Hortatori*, 7(1), 52–58.
- Fitrianugroho, D., Sopianti, J., Razanah, M. F., Fauziah, N., & Sudrajat, R. (2023). Krisis Perkembangan Bahasa sebab Hadirnya Game Online. *Jurnal Sosial Dan Sains*, 3(6), 638–643. <https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v3i6.834>

- Fratiwi, R., & Jumaidin, L. O. (2023). *Fenomena Perilaku Kekerasan Simbolik Pemain*. 5(1), 1–12.
- Gita Aprilian, Irwan Sukma, Mita Aryana, & Nurul Maharani. (2024). Pengaruh Pemerolehan Bahasa Pertama dan Kedua Anak terhadap Kesalahan Berbahasa Tingkat Fonologi. *Riview Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 609.
- Indah Permata Sari, & Nurwahyuni. (2022). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perkembangan Emosi Siswa Kelas V SDI. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1038–1046. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2798>
- Jannah, Almaidatul & Widayati, Wahyu & Kusmiyati, K. (2018). *Bentuk dan Makna Kata Makian di Terminal Purabaya Surabaya dalam Kajian Sociolinguistik*.
- Kaharuddin. (2021). Equilibrium : Jurnal Pendidikan Kualitatif : Ciri dan Karakter sebagai Metodologi. *Jurnal Pendidikan*, IX(1), 1–8. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/equilibrium>
- Khoiriyyah, K., Rahman, P., & Hidayat, R. (2024). Salam dalam Al-Qur'an dan Budaya Tutar Wong Palembang: Studi Media terhadap Varian Redaksi dan Implementasi Ajaran Qur'ani. *Indonesian Journal of Humanities and Social Sciences*, 5(1), 189–206.
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa sebagai Alat Komunikasi dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>
- Mayrita, H. (2022). Penggunaan Bahasa Verbal dan Nonverbal pada Tindak Tutur Ilokusi Komunikatif dalam Interaksi Dosen dan Mahasiswa pada Ujian Skripsi Melalui Daring. *Universitas Jambi*.
- Mutia, R., Rostina, T., & Iqbal, M. (2018). Deskripsi Bahasa Tabu dalam Masyarakat Teunom Kabupaten Aceh Jaya. *JIM Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 103–114.
- Nugrananda Janttaka. (2020). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend pada Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Inventa*, 4(2), 132–141. <https://doi.org/10.36456/inventa.4.2.a2683>
- Prasetyo, A. B. (2021). Kata Kasar dan Makian Berbahasa Jawa dalam Tuturan Cak Percil di Youtube. *GENTA BAHTERA: Jurnal Ilmiah Kebahasaan Dan Kesastraan*, 7(1), 70–81. <https://doi.org/10.47269/gb.v7i1.148>
- Prasetyo, A., Rondli, W. S., & Ermawati, D. (2023). Dampak Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 333–340. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4733>
- Purnama, H. L. (2008). Makian dalam Bahasa Melayu Palembang: Studi tentang

Bentuk, Referen, dan Konteks Sosiokulturalnya. *Sintesis*, 6(2), 168–186.

Samsu. S. (2021). Metode Penelitian: Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research and Development. In *Diterbitkan oleh: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA)* (Issue May 2021).

Sukmono, N. D. (2020). Sarkasme pada Post-Literasi dan Pra-Literasi dalam Media Youtube (Kanal Game Online). *Jurnal Pendidikan Modern*, 5(3), 102–113. <https://doi.org/10.37471/jpm.v5i3.90>

Tjahyanti, L. P. A. S. (2020). Pendeteksian Bahasa Kasar (Abusive Language) dan Ujaran Kebencian (Hate Speech) dari Komentar di Jejaring Sosial. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 07(9), 1689–1699.

Wahdiyati, D & Dwi Putra, R. (2022). Kekerasan Verbal dalam Konten Gaming di Youtube (Analisis Isi Kualitatif Konten Ulasan Permainan Online Minecraft dan Mobile Legends pada Akun Youtube Miuveox dan Brandonkent Everything). *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*.

Wijana, I. D. P. dan M. R. (2006). *Sosiolinguistik: Kajian Teori dan Analisis* (Edisi Pertama). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

