

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, N., Rahayu, N., & Djunaidi, B. (2019). Kesantunan Berbahasa Indonesia Dalam Pembelajaran Di Kelas X Man 1 Model Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 3(1), 42–54. <https://doi.org/10.33369/jik.v3i1.7345>
- Arzulan, C. M., & Hasmira, M. H. (2023). Perubahan Perilaku Remaja Akibat Content Creator Youtube Gaming Pada Kelurahan Air Tawar Barat Kota Padang. *Jurnal Perspektif*, 6(1), 28–37. <https://doi.org/10.24036/perspektif.v6i1.715>
- Ayudya, T. D., Aritonang, B. M., & Krisnawati, E. (2019). Analisis Wacana Hate Speech Dalam Live Streaming Youtube Ligagame E-Sports Tv. *Jurnal Komunikasi dan Bisnis*, 7(2). <https://doi.org/10.46806/jkb.v7i2.632>
- Barkatullah, Halim. (2017). *Hukum Transaksi elektronik di Indonesia*. Diambil dari <https://staff.universitaspahlawan.ac.id/web/upload/materials/8622-materials.pdf>
- Bonald, T., Massoulié, L., Mathieu, F., Perino, D., & Twigg, A. (2008). Epidemic live streaming: Optimal performance trade-offs. *Proceedings of the 2008 ACM SIGMETRICS International Conference on Measurement and Modeling of Computer Systems*, 325–336. Annapolis MD USA: ACM. <https://doi.org/10.1145/1375457.1375494>
- Borkan, D., Dixon, L., Sorensen, J., Thain, N., & Vasserman, L. (2019, Mei 8). *Nuanced Metrics for Measuring Unintended Bias with Real Data for Text Classification*. arXiv. Diambil dari <http://arxiv.org/abs/1903.04561>
- Chen, C.-C., & Lin, Y.-C. (2018). Corrigendum to “What drives live-stream usage intention? The perspectives of flow, entertainment, social interaction, and endorsement” [Telematics Inf. 35(1) (2018) 293–303]. *Telematics and Informatics*, 35(6), 1794. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2018.01.002>
- Darna, N., & Herlina, E. (2018). *Bagi Penelitian Bidang Ilmu Manajemen*. 5. <http://dx.doi.org/10.2827/jeim.v5i1.1359>
- Firdaus, J. (2018). *Pelaksanaan Kewajiban Orang Tua Terhadap Anak Pecandu Game On-Line Di Jalan Salak Raya Kota Bengkulu Dalam Perspektif Hukum Islam*. <https://doi.org/chrome-extension://efaidnbmnribpcajpcglclefindmkaj/https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1110667&val=16742&title=PELAKSANAAN%20KEWAJIBAN%20ORANG%20TUA%20TERHADAP%20ANAK%20PECAN DU%20GAME%20ON->

INE% 20DI% 20JALAN% 20SALAK% 20RAYA% 20KOTA% 20BENGKULU% 20DALAM% 20PERSPEKTIF% 20HUKUM% 20ISLAM

- Fitria, N. (2023). Proses Komunikasi Intrapersonal Untuk Meningkatkan Self Worth Setelah Mengalami Toxic Relationship Pada Perempuan Dewasa. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(1).
<https://www.jurnalprisanicendekia.com/index.php/jbc/article/view/133>
- Fitriani, L., Rachma, Z. S., Kamila, A. D., Pebrianti, E. P., Fateha, S. A., & Nurhayati, E. (2023). *PENGUNAAN BAHASA INDONESIA DALAM MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PEMASARAN ONLINE*.
<https://doi.org/10.572349/sabda.v2i1.441>
- Hermawan, D., Ab, S., & Si, M. (2018). *Content Creator dalam Kacamata Industri Kreatif: Peran Personal Branding dalam Media Sosial*.
<http://hdl.handle.net/123456789/7824>
- Hilvert, Bruce, Neillz J.T, & Hamari J. (2018). *Social Motivations of Live Streaming Viewer Engagement on Twitch Computers in Human Behavior*.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.02.013>
- Jannah, A., Widayati, W., & Kusmiyati, K. (2018). Bentuk dan Makna Kata Makian di Terminal Purabaya Surabaya Dalam Kajian Sociolinguistik. *FONEMA*, 4(2).
<https://doi.org/10.25139/fonema.v4i2.758>
- Kaytoue, M., Silva, A., Cerf, L., Jr, W. M., & Raïssi, C. (2015). *Watch me Playing, I am a Professional: A First Study on Video Game Live Streaming*.
<https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/2187980.2188259>
- Mislikhah, S. (2014). KESANTUNAN BERBAHASA. *Ar-Raniry, International Journal of Islamic Studies*, 1(2), 285. <https://doi.org/10.20859/jar.v1i2.18>
- Putranto, S. D. (2023). Pelatihan Konten Kreator Kepada Petani Milenial di Desa Margasari Kota Banjar. *Jurnal Karya untuk Masyarakat (JKuM)*, 4(2), 203–221.
<https://doi.org/10.36914/jkum.v4i2.979>
- Risyanto, D., & Juandi, J. (2022). Diskriminatif Kesantunan Berbahasa Tuturan Youtuber Game Online Mobile Legend. *Diksatrasia : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 206.
<https://doi.org/10.25157/diksatrasia.v6i2.7808>
- Safira, S. D., & Yuhdi, A. (2022). Analisis Kesantunan Berbahasa dalam Film Ali dan Ratu-Ratu Queens Serta Implikasinya Terhadap Pembelajaran Bahasa

Indonesia di SMA. *JBSI: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(01), 35–51.
<https://doi.org/10.47709/jbsi.v2i01.1499>

Wibowo, A. T., Kushartanti, B. M. W., & Iwandana, D. T. (2020). Asmaball is an alternative sport games for asthmatics of senior high school. *Quality in Sport*, 6(1), 27–32. <https://doi.org/10.12775/QS.2020.003>

Xiang B.E. (2021). *A Predictive and Interpretable Model for Toxic Content Classification*. Diambil dari <https://www.proquest.com/openview/fbf53c8dc007af3ef643168ad208ac4b/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>

