

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E., & Rollings, A. (2010). *Fundamentals of game design*. Berkeley, CA: *New Riders*.
- Alfiola, M., Pasha, N., Rahmat Mulyana, A., & Januarsa, A. (2022). PERANCANGAN KOMIK WEBTOON MENGENAI TOXIC BEHAVIOR DALAM GAME ONLINE KOMPETITIF UNTUK DEWASA AWAL. *Viswa Design*, 2(2), 79–91.
- Amry, H., & Pratama, M. (2021). PENGARUH ANONIMITAS TERHADAP CYBERBULLYING PADA PENGEMAR K-POP TWITTER 1. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 8(1), 262–270. <https://doi.org/10.31604/jips.v8i1.2021.262-270>
- Arikunto. (2010). *PROSEDUR PENELITIAN SUATU PENDEKATAN PRAKTIK* (2010 ed.). Rineka Cipta.
- Basuki. (2021). *Pengantar Metode Penelitian Kuantitatif*. Media Sains Indonesia.
- Budhi, F. H., & Indrawati, E. S. (2016). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Game Center X Semarang. *Journal Empati*, 5(3), 478–481. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.007>
- Cahaya Snindya Putri, R., & Kokotiasa, W. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. Dalam *Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora* (Vol. 1, Nomor 1). <https://journal.actual-insight.com/index.php/antropocene/article/view/16>
- Candrasari, S., & Naning, S. (2019). Strategi Komunikasi Persuasif Dinas Kesehatan Kabupaten Bogor Dalam Penyuluhan Penyakit Kaki Gajah. *KalbiSocio*, 6, 81.
- Darjoko, F. J., & Nahartyo, E. (2017). EFEK TIPE KECURANGAN DAN ANONIMITAS TERHADAP KEPUTUSAN INVESTIGASI AUDITOR INTERNAL ATAS TUDUHAN WHISTLEBLOWING. *Jurnal Akuntansi dan Keuangan Indonesia*, 14(2), 202–221. <https://doi.org/10.21002/jaki.2017.11>

- Dennis McQuail. (2011). *Teori Komunikasi Massa* (6 ed.). Salemba Humanika.
- Deslauriers, P., Iseut, L., St-Martin, L., & Bonenfant, M. (2020). *Assessing Toxic Behaviour in Dead by Daylight Perceptions and Factors of Toxicity According to the Game's Official Subreddit Contributors*. <https://www.researchgate.net/publication/353609119>
- Dewi, A. P., & Delliana, S. (2020). *SELF DISCLOSURE GENERASI Z DI TWITTER*. <http://ejournal.upnvj.ac.id/index.php/JEP/index>
- Edy Kurniawan Program Studi Bimbingan dan Konseling, D. (2017). PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU PROKRASTINASI AKADEMIK PADA MAHASISWA BIMBINGAN DAN KONSELING UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1). <https://doi.org/10.24176/jkg.v3i1.1120>
- Fahlstorm, J., & Matson, E. (2014). *Preventing Toxic Behaviour through Game Mechanics*.
- Fauzan, L. A., & Kurnia, N. (2019). *Toxic Behavior Sebagai Perilaku Komunikasi Pemain Game Online (Studi Etnografi Pada Pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang)*. Universitas Gajah Mada.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariete SPSS 25*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27(1), 87–96. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.007>
- Hadijah Arnus, S. (2015). *COMPUTER MEDIATED COMMUNICATION (CMC), POLA BARU BERKOMUNIKASI* (Vol. 8, Nomor 2).
- Harmaningsih, D. D., Si, M., Yunarti, S., & Wijayanti, ; (2020). *Anonimitas Netizen di Media Sosial*.
- Hikmah Maulida AAI Prihandari Satvikadewi Lukman Hakim, I. (2021). KEPERCAYAAN DAN SIKAP PENGGUNA TWITTER DALAM MERESPON KONTEN ANONIM AKUN TWITTER @ASKMENFESS. *JURNAL ASPIKOM*, 2(02), 81–93.

- Irawati, D., Fatah Natsir, N., Haryanti, E., & Islam, E. (2021). Positivisme, Pospositivisme, Teori Kritis, dan Konstruktivisme dalam Perspektif “Epistemologi Islam” Kata kunci. Dalam *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* (Vol. 4). <http://jiip.stkipyapisdompou.ac.id>
- Isnaini, I., Malfasari, E., Devita, Y., Program, R. H., Keperawatan, S. I., Stikes, P., Negeri, J., Tamtama, N., Timur, L. B., Sekaki, P., Kota, P., & Pekanbaru, K. (2021). *INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE BERHUBUNGAN DENGAN PERILAKU AGRESIF VERBAL REMAJA* (Vol. 9).
- Kantono, Y. M., Yudani, H., Gusti, I., & Wirawan, N. (2020). *PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL UNTUK MENCEGAH TOXIC BEHAVIOUR PADA GAME ONLINE*.
- Kartini, H. (2016). *Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa*. 4(4), 482–489.
- Kriyantono. (2020). *TEKNIK PRAKTIS RISET KOMUNIKASI KUANTITATIF DAN KUALITATIF* (2 ed.). Prenadamedia Group.
- Lee, H., Choi, J., Kyu Kim, K., & Kyu, K. (2013). *Association for Information Systems AIS Electronic Library (AISeL) Impact of Anonymity (Unlinkability, Pseudonymity, Unobservability) on Information Sharing Recommended Citation*. <http://aisel.aisnet.org/pacis2013/70>
- MARDIATMOKO, G.-. (2020). PENTINGNYA UJI ASUMSI KLASIK PADA ANALISIS REGRESI LINIER BERGANDA. *BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika dan Terapan*, 14(3), 333–342. <https://doi.org/10.30598/barekengvol14iss3pp333-342>
- Maryani, A. (2006). Karakteristik “Hyperpersonal Communication” dalam “Internet Relay Chat” sebagai Bagian dari “Computer Mediated Communication.” *MEDIATOR*, 7, 95–102.
- Maulida, C. N., & Kamila, A. D. (2021). *PENGARUH K-POP BRAND AMBASSADOR TERHADAP LOYALITAS KONSUMEN (Studi Pada Pengguna Shopee)* (Vol. 8, Nomor 2).

- Naning, S., New, H., Haloho, Y., & Agustia, E. (2021). PENGARUH PESAN NONVERBAL BUZZER DI MEDIA SOSIAL TERHADAP MINAT BELI. Dalam *Jurnal Ilmu Komunikasi* (Vol. 4, Nomor 2).
- Nelwan, Y. I., & Situmorang, D. D. B. (2022). *POTRET INTENSITAS BERMAIN ONLINE GAME PADA MAHASISWA SELAMA MASA PANDEMI COVID-19*. 20, 176–188.
- Normalitas Data Omzet Bulanan Pelaku Ekonomi Mikro Desa Senggigi Dodi Fahmeyzan, U., Soraya, S., Etmy, D., Fahmeyzan, D., Etmy, D., & BUMIGORA Mataram, S. (t.t.). *UJI NORMALITAS DATA OMZET BULANAN PELAKU EKONOMI MIKRO DESA SENGIGI DENGAN MENGGUNAKAN SKEWNESS DAN KURTOSIS*.
- Parlindungan, D. (2020). Komunikasi Antar Budaya Mahasiswa Perantau dalam Beradaptasi di Lingkungan Pendidikan Tinggi. *KalbiSocio*, 7(Business & Communication), 36.
- Pavlicek. (2005). *Anonymity on the internet and its influence on the communication process*.
- Pfitzmann, A., & Hansen, M. (2010). A terminology for talking about privacy by data minimization: Anonymity, Unlinkability, Undetectability, Unobservability, Pseudonymity, and Identity Management. URL: http://dud.inf.tu-dresden.de/literatur/Anon_Terminology_v0, 34.
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2019). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Mahasiswa. *PERSPEKTIF*, 7(1), 6–12. <https://ojs.uma.ac.id/index.php/perspektif/article/view/2520/2022>
- Said, A. (2021). Deindividuasi dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Perundungan di Media Sosial Instagram Pada Remaja. *Jurnal Imiah Psikologi*, 9, 713–726. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo>
- Santoso. (2017). *Statistik Multivariat*. Elex Media Komputindo.
- Setiadi, B. N. (2001). Terjadinya tindak kekerasan dalam masyarakat: Suatu analisis teoritik. *Jurnal Psikologi Sosial. F. Psi UI*, No. IX/Th VII/Juni, h, 59–68.
- Setyawan. (2017). *PENGANTAR METODELOGI PENELITIAN*. Zifatama Jawa.

- Sola, K., & Puspitaning Ayodya, B. (2023). *Perilaku Komunikasi Trash talking Pemain Game online Dota 2 pada Komunitas Kolam Dota 2 Indonesia v2*.
- Sujarweni. (2014). *SPSS UNTUK PENELITIAN* (1 ed.). Yogyakarta Pustaka Baru Press.
- Surbakti, K. (2017). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP REMAJA Oleh. *Jurnal Curere* |, 01(01).
- Tatik Mukhoyyaroh. (2020). Anonimitas dan Deindividuasi pada Remaja Pengguna Sosial Media. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 11(1), 26–32. <https://doi.org/10.29080/jpp.v11i1.354>
- Thurlow, C., Lengel, L., & Tomic, A. (2004). *Computer Mediated Communication*. SAGE Publications. <https://books.google.co.id/books?id=bNaDc7EXJloC>
- Wicaksono, A., Ilmu Komunikasi, M., & Pascasarjana UPH Jakarta, P. (2017). *FENOMENA DEINDIVIDUASI DALAM AKUN ANONIM BERITA GOSIP SELEBRITI DI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM* (Vol. 10, Nomor 02).

