

DAFTAR PUSTAKA

- Aliati, M., Ramadani, N. L., & Syahira, N. H. (2025). *Jurnal Pendidikan Indonesia : Perbandingan Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif Dalam Penelitian Sosial*. 5(4). <https://doi.org/10.59818/jpi.v5i4.1759>
- Aminullah, M. (2014). *KOMUNIKASI DALAM PEMIKIRAN RICHARD WEST DAN LYNN H. TURNER UNTUK MENJADIKAN KOMUNIKASI YANG BERETIKA*. 1–16.
- Arifin, M. A., Usop, L. S., Cuesdeyeni, P., Susilawati, R., Suryanata, S., & Umega, U. (2023). Perilaku Toxic Dalam Permainan Online Mobile Legends Bang Bang. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa*, 1(3), 266–283.
- Ashari, S. F., & Yuliana, N. (2023). Etika Berkomunikasi Dalam Lingkungan Media Sosial. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(December), 271–275.
- Balakrishnan, J., & Griffiths, M. D. (2017). *Social media addiction : What is the role of content in YouTube ?* <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.058>
- Creswell, J. W., & Creswell, D. (2018). *Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed). SAGE Publications.
- Fazar Utomo, & Nawolo, B. (2023). Pengaruh Konten Vlog di YouTube Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa SMP Nusantara Plus. *Communicator Sphere*, 3(1), 13–31. <https://doi.org/10.55397/cps.v3i1.34>
- Ghozali, I. (2006). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Griffin, E. (2012). *A First Look at Communication Theory*. McGraw-Hill.

- Irpana, A. H. (2023). *The Ushuluddin International Student Conference Humor Bahasa Toxic dalam Konten Kreator Gaming dan Implikasinya terhadap Perilaku Berbahasa Mahasiswa : 1(2)*.
- Johannesen, R. L. (1996). *ETHICS IN HUMAN COMMUNICATION FOURTH EDITION Chapter 1 Ethical Responsibility in Human*.
- Kniffin, K. M., & Palacio, D. (2018). Trash-Talking and Trolling. *Human Nature*, 29(3), 353–369. <https://doi.org/10.1007/s12110-018-9317-3>
- Nugroho, C. (2020). *Cyber Society: Teknologi, Media Baru, dan Disrupsi Informasi*.
<https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=OR0REAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=Teknologi+komunikasi+dapat+dipandang+sebagai+suatu+teknologi+yang+dapat+membantu+manusia+saling+berkomunikasi+dan+salin+g+mengirimkan+informasi+&ots=kt5XjDyihK&sig=5aFwAAqVbDF4UQB>
 N
- Nugroho, F., & Febriyanti, S. (2023). *Analisis Wacana Kritis Trash-Talk Pada Konten Game Mobile Legends Di Kanal Youtube Gerrard Wijaya*. 9(19), 277–294.
- Samsir, H. M. (2022). *Bandura 's Modeling Theory Teori Pemodelan Bandura*. 2(7), 3067–3080.
- Sugiono, L. A. (2019). Trash-Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia. *Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Airlangga*, 1–12.
- Suroso. (2015). Teori Belajar Observasi Menuju Belajar Mempertajam Rasa. *Buletin Psikologi*, 12(1), 16–32.

Warini, S., Hidayat, Y., & Ilmi, D. (2023). *Teori Belajar Sosial Dalam Pembelajaran. 2*, 566–576.

We Are Social. (2025). *Digital 2025 Global Overview Report*.

<https://wearesocial.com/wp-content/uploads/2025/02/GDR-2025-v2.pdf>