

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani. 2006. *Psikologi Perkembangan Pendekatan Ekologi Kaitannya Dengan Konsep Diri dan Penyesuaian Diri Pada Remaja*. Jakarta: Grasindo
- Anggraeni, A. (2019). *Identitas Gender dalam Penggunaan Kata-Kata Tabu Bahasa Jawa di Jawa Timur Deskripsi bahasa*
- Bungin, B. 2010. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Dwi, N. 2019. *Perbedaan Sef-Construal Dalam Penggunaan Kata-Kata Kasar Pada Gamer Mobile Legend: Bang Bang*.
- Faiq, K. 2019. *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
- Gulo, W. 2002. *Metode Penelitian*. Jakarta: Grasindo
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Ibrahim, M. 2015. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Iriantara, Yosol. 2004. *Media Relations: Konsep, Pendekatan, dan Praktik*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Liem, E. (2013) *Game Online Dan Kekerasan Anak*. Diakses pada 11 Maret 2022, dari <https://matakita.co/2017/07/16/game-online-dan-kekerasan-anak/>
- Moleong, Lexy, J. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Riki Yanto. 2011. *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja*. Universitas Andalas
- Rumini, S, Siti Sundari, (2004), *Perkembangan Anak dan Remaja*, Jakarta: PT. Asdi Mahasatya
- Santosa, Slamet. 2009. *Dinamika Kelompok*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sudaryanto. 1993. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta

Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Wijana, P. Rohmadi, M. 2016. *Sosiolinguistik Kajian Teori dan Analisis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

