

Bibliography

- . A. (2012). Perilaku Berbahasa Indonesia Pendidik dan Pembelajaran dalam Perspektif Globalisasi. *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, Dan Seni*, 13(1). <https://doi.org/10.24036/komposisi.v13i1.3924>
- A'yun, Q. H. (2023). Deskripsi Bahasa Kata Tabu dalam Video PUBG Indonesia Kebodohan Bermain Saat Karantina: Bentuk, Fungsi, dan Penyebab. *Deskripsi Bahasa*, 6(1), 28–37.
- Acesta, A. (2020). Analisis Kemampuan Higher Order Thingking Skills (HOTS) Siswa Materi IPA Di Sekolah Dasar. *Quagga: Jurnal Pendidikan Dan Biologi*, 12(2), 170. <https://doi.org/10.25134/quagga.v12i2.2831>
- Affini, L. N. (2017). Analisis Kata Tabu dan Klasifikasinya di Lirik Lagu Eminem pada Album The Marshal Mathers LP. *Kajian Kebahasaan, Kesustraan Dan Budaya*, 7, 93–113.
- Akbar, A. (2017). Sikap bahasa dan perilaku berbahasa Indonesia mahasiswa program studi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia perguruan tinggi di Makassar. *Disertasi: Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar 2017*.
- 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>

Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*.

Asy'ary, M. L., Rini, S., & Kusumawati, E. R. (2023). Pengaruh Game Online terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Sekolah Dasar. *Fondatia*, 7(1), 27–40. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i1.2896>

Azis, A. A., & Hidayat, S. (2022). Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 271–280. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i2.53123>

Cahyono, A. S. (2022). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia. *Journal Marine Inside*, 1(2), 1–32. <https://doi.org/10.56943/ejmi.v1i2.9>

Chory, R. M., & Goodboy, A. K. (2011). Is basic personality related to violent and non-violent video game play and preferences? *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(4), 191–198. <https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0076>

Craig A. Anderson, & Karen E. Dill. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790. <https://doi.org/10.1037//0022-3514.78.4.772>

Fajri, L. M. I., Puspitasari, Y., Irfansyah, M. Z., Wijiarko, T., & Rahmawati, L. E. (2022). Perilaku Berbahasa Youtuber Gaming Mobile Legend. *Literasi : Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya*, 6(1), 86.

<https://doi.org/10.25157/literasi.v6i1.6753>

Fatoni, A. (2019). Diajukan kepada Universitas Negeri Surabaya Untuk memenuhi Persyaratan Penyelesaian Program Sarjana Pendidikan Luar Biasa Oleh : ACHMAD FATONI UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1–14.

Fauzi, A. (2019). PENGARUH GAME ONLINE PUBG (Player Unknown's Battle Ground) TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK. *ScienceEdu*, II(1), 61. <https://doi.org/10.19184/se.v2i1.11793>

Irwandi, D., Masykur, R., & Suherman, S. (2021). Korelasi Kecanduan Mobile Legends Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 2(3), 292–299. <https://doi.org/10.46306/lb.v2i3.87>

Issn, P. I. E. (2024). *a ş - ş ibyān Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Bahasa Anak Usia Dini Di Kecamatan Lubuk Pakam Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara Pendahuluan Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah*. 9(2), 177–192.

Jannah, K. A. M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Ardiawan, T. M. K. N., & Sari, M. E. (2017). Metodologi Penelitian Kuantitatif Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Issue May).

Maelani, I. (2020). English Taboo Words Used by PUBG Gamers on Litomatoma Youtube Channel. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147–154.

<https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798>
<https://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002>
<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049>
<http://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391>
<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205>

Mahayana, I. M. A., Winaya, M. D., Suarjaya, A. A. G., & Saskara, I. G. S. H. (2022). Penggunaan Ungkapan Tabu di Desa Tenganan Pegringsingan: Kajian Sosio_Pragmatik. *Lingua*, 19(2), 121–136.
<https://doi.org/10.30957/lingua.v19i2.763>

Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64.
<https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>

Misselbrook, D. (2018). Forbidden words. *British Journal of General Practice*, 68(669), 189. <https://doi.org/10.3399/bjgp18X695549>

Murjana, A., Sida, S., & Hidayah, Y. (2023). Journal Socius Education (JSE) Pengaruh Bermain Game Free Fire terhadap Pembentukan Karakter Anak pada Siswa UPTD SD Negeri 31 Barru Journal Socius Education (JSE). *Journal Socius Education (JSE)*, 1(1), 31–40. <https://doi.org/10.0505/jse.v>

Putri, L. R. (2020). Pengaruh Pariwisata Terhadap Peningkatan Pdrb Kota Surakarta. *Pengaruh Pariwisata Terhadap Peningkatan Pdrb Kota Surakarta*, 21(1), 1–7.

Rahman, N. I. Z. (2019). Penggunaan Kata Tabu Di Media Sosial: Kajian Linguistik Forensik. *SEMIOTIKA: Jurnal Ilmu Sastra Dan Linguistik*, 20(2), 120.

<https://doi.org/10.19184/semiotika.v20i2.13823>

Rompas, Y. F., Zakarias, J. D., & Kawung, E. J. R. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Ilmiah Society*, 3(1), 1–11.
<https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jurnalilmiahociety/article/view/45336>

Siswanto, M. Y., & Armadani, P. G. (2024). Kata Tabu Dalam Dialog Tokoh Pada Film Better Days 《少年的你》. *Hasta Wiyata*, 7(1), 130–139.
<https://doi.org/10.21776/ub.hastawiyata.2024.007.01.11>

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabet.

Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *Cyberpsychology and Behavior*, 7(3), 321–326. <https://doi.org/10.1089/1094931041291295>

Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29.
<http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20/22>

Wene, I. W., & Ena, O. T. (2020). Cursing, Sexual Harassment, Profanity, Obscenity and Epithet in Dallas Buyers Club Movie. *JOALL (Journal of Applied Linguistics & Literature)*, 5(1), 71–87.
<https://doi.org/10.33369/joall.v5i1.8920>

Wulandari, S. (2018). *MEDIA SOSIAL DAN PERUBAHAN PERILAKU BAHASA*

Septiana Wulandari Mediakom Volume 2 , Nomor 1 , Januari - Juni 2018 182.
2(02301), 181–188.

Zabrina Fitri Novi Amanda, Robby Firdaus Rachman, Hesti Kartika Sari, Tarsianus
Jebarus, & Eni Nurhayati. (2024). Pengaruh Game Online Mobile Legends
Terhadap Perilaku Bahasa Pada Gen Z Di Sidoarjo. *Fonologi : Jurnal Ilmuan*
Bahasa Dan Sastra Inggris, 2(1), 110–122.
<https://doi.org/10.61132/fonologi.v2i1.341>