

Daftar Pustaka

- Abdullah Ma'ruf. (2015). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Achmad Dwityanto dan Pramudhita Ayu, Amalia. 2012. Hubungan antara Kohesivitas kelompok dengan Komitmern Organisasi pada Karyawan PT. NA. Pekalongan. *Prosiding Seminar Nasional Psikologi Islami,,* hal. 272.
- Achmad, Fariz. (2017). *DAMPAK KOMUNIKASI TRASHTALK TERHADAP GAMERS DALAM PERMAINAN GAME ONLINE DOTA 2 DI WARUNG INTERNET TUMANG GAME ONLINE KABUPATEN JEMBER*. Diakses dari <https://tinyurl.com/5eyn5vx5>
- Arifin Johar. (2017). *SPSS 24 UNTUK PENELITIAN DAN SKRIPSI*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Cahyo dkk. (2020). *KEKERASAN VERBAL (VERBAL ABUSE) DAN PENDIDIKAN KARAKTER*. Diakses dari <https://tinyurl.com/bd24vm4z>
- Choirun Nisa, Alvionita dan Wahid, umaimah. (2014). *Analisis Isi Kekerasan Verbal dalam Sinetron "Tukang Bubur Naik Haji The Series" di RCTI (Analisis Isi Episode 396 – 407)*.
- De Vega, Asla, Hapidin dan Karnadi. (2019). *Pengaruh Pola Asuh dan Kekerasan Verbal terhadap Kepercayaan Diri*.
- Dewi, L., & Nathania, S. (2018). PENGUKURAN ASPEK KEPUASAN KONSUMEN LE FLUFFY DESSERT, 2(1), 61-72. <https://journal.ubaya.ac.id/index.php/JIBT/article/view/1087/874>
- Dr. Ir. Ajat Jatnika, M. (2019). *Komunikasi Kelompok*. Bandung: Alfabeta .
- Eko Isdianto, M. 2012 *Bahasa Dan Teknologi*. Diakses dari <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/bahas/article/view/18588>
- Ghozali. 2016. *Aplikasi Multivariate Dengan Program*. Semarang: Badan Penerbit
- Hariyanto, Didik, S. M. (2021). *Pengantar Ilmu Komunikasi* . Sidoarjo: UMSIDA PRESS.
- Hermaini dkk. 2016. *Psikologi Kelompok*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

- Huraerah. 2012. *Kekerasan Terhadap Anak*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Iskandar, Joni & Syued, Sudono. (2017). *Pengaruh Komunikasi Interpersonal dan Komunikasi Kelompok Terhadap Kohesivitas Kelompok pada Supporter Persebaya Korwil Suramadu*. Jurnal Ultima Comm.
- Jatnika, M. (2019). *Komunikasi Kelompok*. Bandung: Alfabeta
- Mentari Putri, Annora & Santoso Agus. (2012). *PERSEPSI ORANG TUA TENTANG KEKERASAN VERBAL PADA ANAK*.
- MLA: "memaki". KBBI Daring, 2022. Web. 9 Nov 2019.
- MLA: "memarahi". KBBI Daring, 2022. Web. 9 Nov 2019.
- MLA: "mengomel". KBBI Daring, 2022. Web. 9 Nov 2019.
- Mulyana. 2010. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rais Almajid, Muhammad. (2019). *Tindak Verbal Abuse dalam Permainan Mobile Legend di Indonesia: Kajian Sociolinguistik*. Diakses dari <http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/estetik/article/view/1055>
- Rahim, A.R. (2021). *ANALISIS KEKERASAN VERBAL DALAM SINETRON "SUARA HATI ISTERI"*. Diakses dari <https://showrtner.com/HiJygr>
- Ristiati Utami, Retno & Purwaningtyastuti. (2016). *KOHESIVITAS KARYAWAN DITINJAU DARI GENDER DAN BAGIAN KERJA*. Diakses dari <https://eprints.umk.ac.id/499/13/Full+Prosiding+Semnas+Psi+UMK+2012.cracked.70-82.pdf>
- Rini. (2022). *Verbal Abuse Dalam Permainan Mobile Legends: Intensitas, Bentuk, Penyebab, dan Sikap*.
- Sari, D. P. (2022, Maret). *PENGARUH DESAIN MEREK TERHADAP TINGKAT BRAND AWARENESS PADA SOCIAL MEDIA MARKETING FOLLOWERS CRSL*, 1-97. <http://repository.unika.ac.id/28312/>

- Drs. Samsuri, Tjetjep, M.Pd. (2003). *KAJIAN TEORI, KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS DALAM PENELITIAN. H.1*
- Setiadi. (2013). *Konsep dan praktek penulisan riset keperawatan (Ed.2)* Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.CV
- Sujanto. 2011. *Psikologi Kepribadian.* Jakarta: Bumi Aksara
- Surbakti, Krista. (2017). *PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP REMAJA.* Diakses pada 19 Januari 2023, dari <https://showrtner.com/JsjtKI>
- Suryadi. (2016) *Pengaruh Kohesivitas Kelompok dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Komitmen Organisasi Guru PAI SMP Di Kabupaten Kudus Tahun Pelajaran 2015/2016,* (Tesis, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kudus,2016). Diakses dari <http://repository.iainkudus.ac.id/392/>
- Tashia. (2017). *Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia.* Diakses 7 November 2022, dari <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>
- Ulum, Bahrul. (2018). *GAME “MOBILE LEGENDS BANG BANG” DI KALANGAN MAHASISWA UIN SUNAN AMPEL SURABAYA DALAM TINJAUAN “ONE DIMENSIONAL MAN” HERBERT MARCUSE.* (Program Studi Aqidah dan Filsafat Islam fakultas Ushuluddin dan Filsafat, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya,2018) Diakses dari <http://digilib.uinsby.ac.id/27232/>
- Zulfiani dkk. (2021). *Kohesivitas Kelompok Ditinjau Dari Komunikasi Interpersonal Dan Komitmen Organisasi Pada Organisasi Mahasiswa.* Diakses dari <https://tinyurl.com/mrxtvd6w>