

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, W., & Sailal, A. (2020). Deskripsi Bahasa Dominasi Maskulin dalam. *Jurnal.Ugm.Ac.Id/*, 3(2), 127–136.
- Akbarudina, A. S., Fitara, H. D., Diana, L., & Nur, N. A. (n.d.). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Sebagai Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Siswa SDN Mojoroto 2 Kediri. 138–153.
- Akram, W., & Kumar, R. (2017). A Study on Positive and Negative Effects of Social Media on Society. *International Journal of Computer Sciences and Engineering*, 5(10), 351–354. <https://doi.org/10.26438/ijcse/v5i10.351354>
- Almajid, M. R. (2019). Tindak Verbal Abuse dalam Permainan mobile Legend di Indonesia: Kajian Sociolinguistik. *ESTETIK : Jurnal Bahasa Indonesia*, 2(2), 171. <https://doi.org/10.29240/estetik.v2i2.1055>
- Andanni, R. M. (2004). Analisis Tren Online Live Streaming Pada Website Dan Youtube Televisi Berita Di Indonesia. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 18(1), 35–50. <https://doi.org/10.24002/jik.v18i1.2215>
- Angela, N., & Yoedtadi, M. G. (2019). Pemanfaatan Media Sosial Oleh Komunitas Historia Indonesia. *Prologia*, 3(2), 393. <https://doi.org/10.24912/pr.v3i2.6371>
- Ardianto Heri. (2022). MOTIF PEREMPUAN BERMAIN GAME ONLINE PUBG MOBILE (Studi Pada Kalangan Mahasiswi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau). *Repository.Uir.Ac.Id*.
- Aziz, M. A. (2018). NETIZEN JURNALISME DAN TANTANGAN DAKWAH DI MEDIA BARU. *Islamic Communication Journal*, 3(2), 121. <https://doi.org/10.21580/icj.2018.3.2.3096>
- Dianti, Y. (2017). BUDAYA POPULAR DAN KOMUNIKASI: BENTUK DISFEMIA PARA NETIZEN PADA AKUN INSTAGRAM LAMBE_TURAH. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1(2), 5–24. http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB_2.pdf

- Handani, D. I. S., Wahyu, S. S., & Rosdiana, F. (2017). Membangun Channel Live Streaming YouTube Sebagai Alternatif Media Promosi Perguruan Tinggi. *STMIK Amikom Purwokerto*, 116–120.
- Harining, N. L. S., & Suardana, I. K. P. (2023). Pola Komunikasi Orang Tua dalam Menekan Dampak Negatif Konten Short Video Media Online YouTube pada Anak Usia Dini. *Sadharananikarana: Jurnal Ilmiah Komunikasi Hindu*, 5(1), 854–863. <https://doi.org/10.53977/sadharananikarana.v5i1.996>
- Monica Tinambunan, T., & Siahaan, C. (2021). Potensi Pemanfaatan Youtube Dalam Pembelajaran Matematika. *EduMatSains : Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 6(1), 71–90. <https://doi.org/10.33541/edumatsains.v6i1.2945>
- Naser, M. (2021). Peran Youtube Sebagai Wadah konten Kreator Musik Di Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Rahmad, J., & Rian, D. (2022). ANALISIS BAHASA KASAR YANG DITIRUKAN ANAK REMAJA DARI MEDIA SOSIAL TIKTOK DI DESA MOJOARUM KECAMATAN GONDANG KABUPATEN TULUNGAGUNG. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra P-ISSN: 1978-8800, E-ISSN: 2614-3127*, 15(2), 227–238.
- Ramadhan, R. F., Dalimunthe, R. Z., & Dia Conia, P. D. (2023). Hubungan kecanduan game online mobile legends terhadap perilaku trash talking. *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 1(2), 1–11.
- Reynata, A. V. E. (2022). Penerapan Youtube Sebagai Media Baru dalam omunikasi Massa. *Komunikologi: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 19(2), 96–101.
- Romadlon, M. A. (2022). Analisis isi trash talking pada konten game online mobile legend di akun youtube brandon kent. <Http://Eprints.Ubhara.Ac.Id/>.
- Ruthellia Davis, E., Sondakh, M., & Harilama, S. (2017). Pengaruh Konten Vlog

dalam Youtube terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *E-Journal "Acta Diurna, VI(1)*.

Sartika, E. (2014). Qualitative Content Analysis of Moral Messages in a Film Titled "We Versus Corruption." *EJournal of Communication Sciences*, 2(2), 63–77. <https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/?p=1335>

Sugiyono. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.

Sukma, C., & Anshori, W. M. (2022). *TRASH-TALK DAN PERUBAHAN PERILAKU KOMUNIKASI (Studi Fenomenologi Mengenai Perubahan Perilaku Komunikasi pada Kelompok Bermain IUP Esports)*. 1–17.

Wijaya, A. H. (2022). Analisis Fanatisme Penonton Live Streaming Game Di Kanal Windah Basudara. In *Analisis Fanatisme Penonton Live Streaming Game di Kanal YouTube Windah Basudara*. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/42347>

Eriyanto. 2011. Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya

Sumber Website :

<https://datareportal.com/social-media-users>

<https://ggwp.id/media/esports/esports-lain/profil-evos-luch>

<https://inet.detik.com/games-news/d-6342206/sedih-aldean-tegar-deankt-pamit-dari-evos-esports>

<https://revivaltv.id/berita/profil-evos-luch-deankt-eks-vp-evos-esports-streamer-kondang>

<https://duniagames.co.id/discover/article/profil-deankt-streamer>

Youtube DEANKT <https://www.youtube.com/@deandeankt>

Instagram Aldean tegar <https://www.instagram.com/aldeantg/>