

**DAMPAK BAHASA TOXIC DALAM KONTEN GAMING DI YOUTUBE
TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA
(Studi Kasus Pada Komunitas di Forum Discord Motion Ime)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Sosiologi



Oleh:

Dimas Lutfiandi Altyas

1807749

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2024

LEMBAR HAK CIPTA
DAMPAK BAHASA TOXIC DALAM KONTEN GAMING DI YOUTUBE
TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA
(Studi Kasus Pada Komunitas di Forum Discord Motion Ime)

Oleh:
Dimas Lutfiandi Altyas
1807749

Disusun untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
pada Program Studi Pendidikan Sosiologi,
Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia

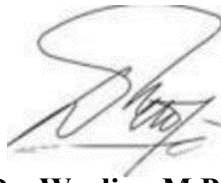
©Dimas Lutfiandi Altyas
Universitas Pendidikan Indonesia
2024

Hak cipta dilindungi oleh Undang-Undang
Skripsi ini tidak diperkenankan untuk diperbanyak secara keseluruhan maupun
sebagian dengan cara mencetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa adanya
seizin peneliti.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
DIMAS LUTFIANDI ALTYAS
DAMPAK BAHASA TOXIC DALAM KONTEN GAMING DI YOUTUBE
TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA
(STUDI KASUS PADA KOMUNITAS DI FORUM DISCORD MOTION IME)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Warlim, M.Pd.

NIP. 196307171988901

Pembimbing II

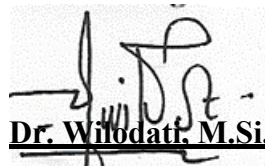


Abdul Azis, S.Pd., M.Pd.

NIP. 920200119921114101

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Sosiologi



Dr. Wilodati, M.Si.

NIP. 196801141992032002

LEMBAR PENGUJI

Skripsi ini telah diuji pada

Hari/Tanggal : Kamis, 29 Agustus 2024

Panitia ujian sidang terdiri atas

Ketua : Dekan FPIPS Universitas Pendidikan Indonesia

Dr. Agus Mulyana, M.Hum

NIP. 196608081991031002

Sekretaris : Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi FPIPS UPI

Dr. Wilodati, M.Si.

NIP. 196801141992032002

Penguji :

Penguji I,



Puspita Wulandari, M.Pd

NIP. 199308082020122010

Penguji II,



Prof. Dr. Siti Nurbayani K, M.Si

NIP. 197007111994032002

Penguji III,



Dr. Bagja Waluya, M.Pd.

NIP. 197210242001121001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul ***“Dampak Bahasa Toxic Dalam Konten Gaming di Youtube terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa (Studi Kasus pada Komunitas di Forum Discord Motion Ime)”*** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2024

Yang membuat pernyataan



Dimas Lutfiandi Altyas

NIM. 1807749

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "***Dampak Bahasa Toxic dalam Konten Gaming di YouTube terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa (Studi Kasus pada Komunitas di Forum Discord Motion IME)***". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia.

Dalam proses penyusunan skripsi ini tak lepas dari segala macam hambatan yang ada, namun semuanya dapat terselesaikan dengan baik berkat adanya bimbingan, kerja keras, serta doa dari berbagai pihak yang terlibat untuk membantu peneliti menyelesaikan skripsi ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis pengaruh paparan bahasa toxic dalam konten gaming di YouTube terhadap interaksi sosial di kalangan mahasiswa, khususnya pada komunitas *online* Forum Discord Motion IME. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami fenomena penggunaan bahasa kasar di dunia maya dan dampaknya terhadap hubungan sosial di dunia nyata, terutama di kalangan mahasiswa.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstruktif sangat penulis harapkan demi kesempurnaan penelitian ini di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Pendidikan Sosiologi.

Bandung, Agustus 2024


Dimas Lutfiandi Altyas

NIM. 1807749

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah hirobbil alamin peneliti ucapkan, puji serta syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* yang atas izinnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul judul "***Dampak Bahasa Toxic dalam Konten Gaming di YouTube terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa (Studi Kasus pada Komunitas di Forum Discord Motion IME)***". Peneliti menyadari bahwasannya tanpa adanya bantuan, bimbingan, serta doa dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan selesai dengan baik. Maka dari itu, dengan segala kerendahan hati, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Solehuddin, M.Pd., M.A. selaku rektor Universitas Pendidikan Indonesia atas segala izin dan memberikan berbagai macam kebijakan sehingga penulis dapat menulis skripsi ini.
2. Bapak Dr. Agus Mulyana, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, beserta jajarannya.
3. Ibu Dr. Siti Nurbayani K, S.Pd., M.Si., selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial beserta jajarannya, yang telah banyak memberikan kesempatan dan bantuan bagi peneliti untuk menjadi mahasiswa yang memiliki prestasi.
4. Ibu Dr. Wilodati, M.Si. selaku Ketua Prodi Pendidikan Sosiologi.
5. Bapak Dr. Warlim, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, masukan, saran-saran, motivasi, serta pengalaman yang berharga bagi peneliti.
6. Bapak Abdul Azis, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan, saran-saran, motivasi, serta pengalaman yang berharga bagi peneliti.
7. Ibu Hj. Siti Komariah, M.Si., Ph.D selaku dosen pembimbing akademik selama empat tahun perkuliahan.

8. Bapak, Ibu Dosen dan Staf Prodi Pendidikan Sosiologi yang telah memberikan ilmu yang luar biasa, memberikan kesempatan untuk bertumbuh dan berkembang bagi peneliti, serta segala bantuan yang diberikan selama proses perkuliahan.
9. Allah SWT, yang telah memberikan nikmat iman dan Islam, ilmu, pengalaman, kesehatan, kemudahan, dan kekuatan sehingga peneliti dapat berada di titik dimana peneliti dapat menyelesaikan perkuliahan dan sampai pada penyusunan skripsi ini.
10. Orang Tua saya, Bapak Ujang Jaenuddin dan Ibu Masriah yang selalu mendorong dan memotivasi saya untuk dapat menyelesaikan studi saya
11. Informan Penelitian dalam Komunitas Discord Motion Ime, yang sudah berkenan memberikan peneliti kesempatan melakukan penelitian serta membantu memperoleh informasi yang dibutuhkan.
12. Ananda Amillia teman yang mendorong dan juga banyak memotivasi dalam proses penyusunan skripsi ini. Kemudian teman berdiskusi tentang banyak hal baik sebelum, sesaat, dan sesudah penyusunan skripsi.

Dampak Bahasa Toxic dalam Konten Gaming di YouTube Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa (Studi Kasus Pada Komunitas di Forum Discord Motion Ime)

Dimas Lutfiandi Altyas

1807749

Email: altyas@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena penggunaan bahasa toxic di kalangan mahasiswa yang tergabung dalam komunitas pencinta gaming di forum Discord Motion Ime. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang menjadi penyebab penggunaan bahasa toxic di kalangan mahasiswa anggota forum tersebut. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan studi literatur. Hasil penelitian mengungkapkan beberapa faktor utama yang menjadi pemicu penggunaan bahasa toxic di kalangan mahasiswa, yaitu: (a) Sulit menerima keadaan, terutama saat mengalami kekalahan dalam bermain game, yang sering kali memicu luapan emosi dalam bentuk bahasa kasar. (b) Pengaruh dari YouTuber gaming, di mana banyak mahasiswa meniru perilaku dan gaya komunikasi YouTuber yang kerap menggunakan bahasa toxic. Mereka menganggap penggunaan bahasa ini sebagai sesuatu yang lumrah dan bagian dari kesenangan dalam komunitas gaming. (c) Provokasi dari komentar viewers, di mana mahasiswa merasa terdorong untuk membalas komentar buruk dengan bahasa serupa, memperburuk interaksi di forum. (d) Rasa kecewa atau ketidakpuasan yang muncul ketika video yang mereka tonton tiba-tiba berakhir, juga menjadi pemicu ledakan emosi dalam bentuk bahasa toxic.

Kata Kunci: Penyebab, Bahasa Toxic, Mahasiswa

The Impact of Toxic Language in Gaming Content on YouTube on Students' Social Interactions (Case Study on the Community on the Motion Ime Discord Forum)

ABSTRACT

This study aims to understand the phenomenon of toxic language use among university students who are part of the gaming community in the Discord Motion Ime forum. The objective of this research is to identify the factors that cause toxic language use among the student members of the forum. This research employs a case study method with data collection techniques including interviews, observations, and literature studies. The findings reveal several key factors that trigger the use of toxic language among students: (a) Difficulty in accepting situations, especially when experiencing losses in gaming, which often leads to emotional outbursts in the form of harsh language. (b) The influence of gaming YouTubers, where many students imitate the behavior and communication style of YouTubers who frequently use toxic language. They perceive this language use as normal and part of the fun within the gaming community. (c) Provocation from viewers' comments, where students feel compelled to respond to negative comments with similar toxic language, exacerbating interactions in the forum. (d) Disappointment or dissatisfaction that arises when the videos they watch abruptly end, also triggers emotional outbursts in the form of toxic language.

Keywords: *Causes, Toxic Language, University Students*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGUJI	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
1.4. Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1. Manfaat Teoritis.....	6
1.4.2. Manfaat Praktis	6
1.5. Struktur Organisasi Skripsi	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1. Bahasa Toxic	9

2.1.1.	Pengertian Bahasa Toxic	9
2.1.2.	Macam-macam Bahasa Toxic dalam Konteks Digital	9
2.1.3.	Bahasa Toxic dalam Konten Gaming di Youtube	10
2.2.	Konten Youtube	15
2.2.1.	Konten Youtube sebagai Media Sosial dan Platform Hiburan	15
2.2.2.	Konten Gaming di Youtube: Fenomena dan Dampaknya	15
2.3.	Discord	17
2.3.1.	Discord Motion Ime	17
2.4.	Interaksi Sosial	18
2.4.1.	Definisi Interaksi Sosial	18
2.4.2.	Teori Interaksionisme Simbolik	20
2.5.	Penelitian Terdahulu	22
2.6.	Kerangka Pikir	30
BAB III METODE PENELITIAN		31
3.1	Desain Penelitian	31
3.2	Partisipan dan Tempat Penelitian	31
3.2.1	Partisipan Penelitian	32
3.2.2	Tempat Penelitian	33
3.3	Pengumpulan Data	34
3.3.1	Wawancara	34
3.3.2	Observasi	35

3.3.3 Studi Literatur	35
3.4 Analisis Data	35
3.4.1 Reduksi Data.....	36
3.4.2 Penyajian Data	36
3.4.3 Penarikan Kesimpulan	36
3.5 Uji Keabsahan	37
3.6 Triangulasi.....	37
3.7 Isu Etik	38
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1. Lokasi dan Informan	39
4.1.1 Informan Penelitian	40
4.2. Deskripsi Temuan Penelitian	41
4.2.1. Pola Interaksi Penikmat Konten Gaming di Media Sosial	41
4.3. Faktor apa saja yang menjadi penyebab bahasa toxic di kalangan mahasiswa pada komunitas di forum Discord Motion Ime.....	44
4.3.1. Sulit menerima keadaan	44
4.3.2 Meniru perilaku Youtuber	47
4.3.3 Terprovokasi.....	49
4.4. Bagaimana dampak bahasa toxic dalam konten gaming terhadap interaksi sosial sehari-hari di kalangan mahasiswa	52
4.4.1. Mudah terpancing emosi	52
4.4.2. Tidak dapat mengendalikan emosi	56

4.4.3. Individualistis	58
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....	67
5.1. Simpulan	67
5.2. Implikasi	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN – LAMPIRAN	77

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Blumer, H. (1969). *Symbolic Interactionism: Perspective and Method*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Burgess, J., & Green, J. (2018). *YouTube: Online Video and Participatory Culture*. Cambridge: Polity Press.
- Charon, J. M. (2007). *Symbolic Interactionism: An Introduction, an Interpretation, an Integration*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Prentice Hall.
- Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. New York, NY: Doubleday Anchor.
- Meltzer, B. N., Petras, J. W., & Reynolds, L. T. (1975). *Symbolic Interactionism: Genesis, Varieties and Criticism*. London: Routledge.
- Mead, G. H. (1934). *Mind, Self, and Society*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Prus, R. (1996). *Symbolic Interaction and Ethnographic Research: Intersubjectivity and the Study of Human Lived Experience*. Albany, NY: SUNY Press.
- Ritzer, G. (2018). *Sosiologi Ilmu Berparadigma Ganda*. Depok: RajaGrafindo Persada
- Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York, NY: Basic Books.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Artikel Jurnal

- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53(1), 27-51.
<https://doi.org/10.1146/annurev.psych.53.100901.135231>

Dimas Lutfiandi Altyas, 2024

DAMPAK BAHASA TOXIC DALAM KONTEN GAMING DI YOUTUBE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA (Studi Kasus Pada Komunitas di Forum Discord Motion Ime)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (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>
- Bandura, A. (2001). Social cognitive theory of mass communication. *Media Psychology*, 3(3), 265-299. https://doi.org/10.1207/S1532785XMEP0303_03
- Berkowitz, L. (1989). Frustration-aggression hypothesis: Examination and reformulation. *Psychological Bulletin*, 106(1), 59-73. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.106.1.59>
- Blackburn, J., & Kwak, H. (2014). STFU NOOB!: Predicting crowdsourced decisions on toxic behavior in online games. *Proceedings of the 23rd International Conference on World Wide Web*, 877-888. <https://doi.org/10.1145/2566486.2567987>
- boyd, d. m., & Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 210-230. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x>
- Buckels, E. E., Trapnell, P. D., & Paulhus, D. L. (2014). Trolls just want to have fun. *Personality and Individual Differences*, 67, 97-102. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2014.01.016>
- Coyne, S. M., Stockdale, L., & Nelson, D. A. (2019). Exposure to social networking sites and internalizing symptoms in adolescence: A longitudinal study. *Journal of Adolescence*, 74, 92-102. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2019.06.013>
- Cruz, M. S., & Abrantes, J. L. (2021). Trash talk in sports and eSports: A comparison of its impact on game outcomes and psychological states. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 13(2), 151-171. https://doi.org/10.1386/jgvw_00029_1
- Denson, T. F., Pedersen, W. C., & Miller, N. (2006). The displaced aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 90(6), 1032-1051. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.90.6.1032>
- Döring, N., Reif, A., & Poeschl, S. (2020). How gender stereotypes and sexist games affect females' gamer identity, gaming enjoyment, and mental health. *Computers in Human Behavior*, 102, 332-341. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.08.001>

- Ferguson, C. J., Cruz, A. M., & Martinez, D. (2020). YouTube, gaming, and aggression: A social learning perspective. *Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma*, 29(6), 698-716. <https://doi.org/10.1080/10926771.2019.1587651>
- Ford, R., Gardner, D., & Horgan, L. (2017). Toxic behavior in online gaming: Social determinants of player attitudes. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 22(5), 212-229. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12199>
- Herring, S. C., & Kapidzic, S. (2015). Teens, gender, and self-presentation in social media. *International Encyclopedia of Social and Behavioral Sciences*, 2nd Edition, 146-152. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.64106-0>
- Kowalski, R. M., Giumetti, G. W., Schroeder, A. N., & Lattanner, M. R. (2014). Bullying in the digital age: A critical review and meta-analysis of cyberbullying research among youth. *Psychological Bulletin*, 140(4), 1073-1137. <https://doi.org/10.1037/a0035618>
- Maulana, J. (2021). Pengaruh Konten Vlog Dalam YouTube Terhadap Pembentukan Sikap Sosial Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fisip Universitas Islam Kalimantan. *Jurnal Mutakallimin: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1).
- Moor, P. J., Heuvelman, A., & Verleur, R. (2010). Flaming on YouTube. *Computers in Human Behavior*, 26(6), 1536-1546. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.05.023>
- Reitman, J. G., Anderson, C. G., & Steinkuehler, C. (2021). Discord Community Challenges, Tools, and Strategies. *Irvine, CA: Connected Learning Lab*.
- Seo, Y., & Jung, S.-U. (2016). Beyond solitary play in computer games: The social practices of eSports. *Journal of Consumer Culture*, 16(3), 635-655. <https://doi.org/10.1177/1469540514553711>
- Shanny, I. P. P. (2023). *Hubungan Persetujuan Terhadap Konten Youtube Gaming Dan Persetujuan Terhadap Kenakalan Remaja Di Smpn 238 Jakarta Selatan* (Bachelor's thesis, Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).

- Sjoblom, M., & Hamari, J. (2017). Why do people watch others play video games? An empirical study on the motivations of Twitch users. *Computers in Human Behavior*, 75, 985-996. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.10.019>
- Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *CyberPsychology & Behavior*, 7(3), 321-326. <https://doi.org/10.1089/1094931041291295>
- Tajfel, H., & Turner, J. C. (1979). An integrative theory of intergroup conflict. *The Social Psychology of Intergroup Relations*, 33-47.
- Teng, Z., Nie, Q., & Guo, C. (2019). Violent video game exposure and aggressive behavior: A meta-analytic review. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 22(10), 621-627. <https://doi.org/10.1089/cyber.2019.0173>
- Tokunaga, R. S. (2010). Following you home from school: A critical review and synthesis of research on cyberbullying victimization. *Computers in Human Behavior*, 26(3), 277-287. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2009.11.014>
- Walther, J. B. (1996). Computer-mediated communication: Impersonal, interpersonal, and hyperpersonal interaction. *Communication Research*, 23(1), 3-43. <https://doi.org/10.1177/009365096023001001>
- Wohn, D. Y., & Freeman, G. (2020). Live streaming, playing, and money spending behaviors in eSports. *Games and Culture*, 15(1), 73-88. <https://doi.org/10.1177/1555412019859184>
- Ortmann, A., & Kolk, M. (2020). The influence of YouTube influencers on the language of gaming communities. *Journal of Media Psychology*, 32(3), 123-132. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000263>
- Yuanda, B. H., & Saladin, T. I. (2023). The Phenomenon of Youtuber as a Jobs in The Modern Era (Case Study of Meranti Village Youtuber). *Journal of Sumatera Sociological Indicators*, 2(02), 201-207.
- Yuliani, M., Simarmata, J., Susanti, S. S., Mahawati, E., Sudra, R. I., Dwiyanto, H., ... & Ardiana, D. P. Y. (2020). Muttaqin, and Ika Yuniwati. *Pembelajaran Daring Untuk Pendidikan: Teori Dan Penerapan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Sumber Online

- Detik.com. (2024). YouTube Jadi Aplikasi Media Sosial Paling Banyak Dikunjungi. Diakses dari: <https://inet.detik.com/mobile-apps/d-7382813/youtube-jadi-aplikasi-media-sosial-paling-banyak-dikunjungi>
- Eliastuti, M., Rachmawati, E., Triani, R., Sukmawati, I., Meilani, A. J., Dos, M., & De Aroju, S. (2023). Analisis penggunaan umpatan pada konten YouTube Milyhya berjudul voice to all 2.0, test panci 2.0, epic chicken dinner. *Jurnal Ilmu Komunikasi dan Media Sosial (JKOMDIS)*, 3(1), 324–334. <https://doi.org/10.47233/jkomdis.v3i1.651>
- Hampton, K. N., Rainie, L., Lu, W., Dwyer, M., Shin, I., & Purcell, K. (2015). Social media and the cost of caring. Pew Research Center. Retrieved from <https://www.pewresearch.org/internet/2015/01/15/social-media-and-stress/>
- Manullang, Y., Andrean, J., Efendy, R., Irfandi, A., Dewanto, Y., Ramadhani, M., Rahmadani, O., & Nurhayati, E. (2023). Dampak penggunaan bahasa Youtuber gaming Windah Basudara terhadap perilaku anak dibawah umur. *Jurnal Multidisiplin West Science*, 2(12).
- Pew Research Center. (2018). Teens, social media & technology 2018. Retrieved from <https://www.pewresearch.org/internet/2018/05/31/teens-social-media-technology-2018/>
- Wahdiyati, D. R. D. P. (2022). Kekerasan verbal dalam konten gaming di YouTube (Analisis isi kualitatif konten ulasan permainan online Minecraft dan Mobile Legend pada akun YouTube Miuveox dan Brandonkent Everything). *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 3(2), 203–218.
- Dehghani, M., Niaki, M. K., Ramezani, I., & Sali, R. (2016). Evaluating the influence of YouTube advertising for attraction of young customers. *Computers in Human Behavior*, 59, 165-172. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.01.037>
- Covington, P., Adams, J., & Sargin, E. (2016). Deep neural networks for YouTube recommendations. *Proceedings of the 10th ACM Conference on Recommender Systems*, 191-198. <https://doi.org/10.1145/2959100.2959190>
- Kousha, K., Thelwall, M., & Abdoli, M. (2012). The role of online videos in research communication: A content analysis of YouTube videos cited in academic publications. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 63(9), 1710-1727. <https://doi.org/10.1002/asi.22717>

Dimas Lutfiandi Altyas, 2024

DAMPAK BAHASA TOXIC DALAM KONTEN GAMING DI YOUTUBE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA (Studi Kasus Pada Komunitas di Forum Discord Motion Ime)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Citron, D. K., & Norton, H. (2011). Intermediaries and hate speech: Fostering digital citizenship for our information age. *Boston University Law Review*, 91(4), 1435-1484. Retrieved from <https://www.bu.edu/bulawreview/files/2011/10/CITRON.pdf>
- Weingartner, M., & Kronenberger, W. G. (2019). Mitigating the negative effects of online gaming on adolescents. *Child Psychiatry & Human Development*, 50(3), 418-430. <https://doi.org/10.1007/s10578-018-0856-3>