

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, S. (2021). *Jangan Dipendam, Ini 5 Cara Mengatasi Marah agar Lebih Tenang*. Alodokter. <https://www.alodokter.com/kelola-marah-agar-penyakit-tidak-datang>
- Almajid, M. R. (2019). *Tindak Verbal Abuse dalam Permainan mobile Legend di Indonesia: Kajian Sociolinguistik*. Jurnal Bahasa Indonesia, 173.
- Amda, K., & Fitriyani, R. (2016). *Membaca ekspresi wajah*. Depok. Huta Publisher.  
[https://books.google.co.id/books?id=Ahp0DgAAQBAJ&printsec=copyright&hl=id&source=gbs\\_pub\\_info\\_r#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=Ahp0DgAAQBAJ&printsec=copyright&hl=id&source=gbs_pub_info_r#v=onepage&q&f=false)
- Ami, Anisa. (2011). *The Miracle of Senyum, Terapi Untuk Kebahagiaan dengan Senyum*. Bekasi. Laskar Aksara.
- Bahrul, Ulum. (2018). *Game "Mobile Legends Bang Bang" Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan "One Dimensional Man" Herbert Marcuse*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Baksin, A. (2009). *Videografi Oprasi Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar*. Jakarta. Widya Padjadjaran.
- Effendy. (2003). *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*. PT. Citra Aditya Bakti.
- Ekman, Paul. (2003) *Membaca Emosi Orang*. Yogyakarta. Think.
- Eriyanto. (2012). *Analisis Framming*. LKiS.
- Eryza. 2021. *Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Iklan Konsumen Rokok Gudang Garam Internasional di Media YouTube*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri. Bengkulu.
- Healthline. (2020). *What Is Verbal Abuse? How to Recognize Abusive Behavior and What to Do Next*. <https://www.healthline.com/health/mental-health/what-is-verbal-abuse>
- Hendryadi, Tricahyadinata, I., & Zannati, R. (2019). *Metode Penelitian: Pedoman Penelitian Bisnis dan Akademik*. Lembaga Pengembangan Manajemen dan Publikasi Imperium (LPMP Imperium).
- Huraerah, A. (2012). *Kekerasan terhadap Anak*. Nuansa.
- Idrus, M. (2009). *Metode penelitian Ilmu Sosial*. PT. Gelora Akasara Pratama.
- Khadafi, Muhammad. (2022). *Jenis-jenis Senyuman Dan Makna Yang Terkandung di Dalamnya*. <https://www.pinhome.id/blog/jenis-jenis-senyuman-dan-makna-yang-terkandung-di-dalamnya>
- Kriyantono, Rachmat. 2008. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Lestari, T. (2016). *Verbal Abuse: Dampak Buruk Dan Solusi Penanganan Pada Anak*. Psikosain.

- Miller, K. (2009). *Organizational Communication: Approaches and Processes, 6th edition, Belmont, CA, Wadsworth Publishing Company.*
- Mimbar Kata. (2014). *Nada. Mimbar Kata.*  
<https://mimbarkata.blogspot.com/2014/08/nada.html>
- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif.* PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Siosioteknologi.* Simbiosis Rekatama Media.
- Nathania, Yosie. (2019). *Cara Membaca Pikiran Seseorang Melalui Gerakan Mata.* <https://kumparan.com/inspirasi-shopee/cara-membaca-pikiran-seseorang-melalui-gerakan-mata-1rMbwfH5wF0/full>
- Okviana. (2015). *Hubungan Antara Konformitas Dengan Kecenderungan Perilaku Bulliyng.* Salemba Medika.
- Piliang, Yasraf Amir. 2010. *Kode, Gaya dan Matinya Makna : Semiotika dan Hipersemiotika.* Bandung : Matahari.
- Prawitasllri, J. E. (2016). *Mengenal Emosi Melalui Komunikasi Nonverbal.* Buletin Psikologi, 3(1), 27–43.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.22146/bpsi.13384>
- Puntoadi, D. (2011). *Menciptakan Penjualan Melalui Sosial Media.* PT. Alex Komputindo.
- Purwanda A, Henny. 2020. *Pesan Dakwah Dalam Film Air Mata Surga.* Skripsi. Institut Agama Islam Negeri. Bengkulu.
- Rakhmat, Jallaludin. (2007). *Psikologi Komunikasi.* Remaja Rosdakarya.
- Robiatul Adawiyah, D. P., & Munir, M. (2021). *Respon Remaja Tentang Kasus Cyberbullying Sulli Dan Goo Hara. Jurnal Komunikasi, 15(2), 125–136.*  
<https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol15.iss2.art4>
- Ruslan, R. (2010). *Manajemen Public Relations&Media Komunikasi.* PT Raja Grafindo Persada.
- Ryanzha, Daniel. 2017. *Kekerasan Verbal dan Non Verbal Dalam Film The fast And Furious 6 (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce).* Skripsi. Universitas Mercu Buana. Jakarta.
- Sobur, A. (2001). *Analisis teks: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotika, dan Analisis Framing.* Remaja.
- Sobur, A. (2003). *Psikologi Umum.* Pustaka Setia.
- Sobur, A. (2017). *Semiotika Komunikasi.* Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Alfabeta.
- Sutikno, R. B. (2010). *The Power Of 4Q.* Gramedia Pustaka Utama.
- Suwartono. (2014). *Dasar-dasar Metodologi Penelitian.* Andi.

- Tjitra, C. A., Budiana, D., & Wijayanti, C. A. (2022). *Representasi Bullying Dalam Film The Greatest Showman*. *Jurnal E-Komunikasi*, 10(1). <https://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/view/12202>
- Valentina, E., & Sari, W. P. (2019). *Studi Komunikasi Verbal dan Non Verbal Game Mobile Legends: Bang Bang*. 2(No 2), 301.
- Wibowo, (2011). *Semiotika Komunikasi: Aplikasi Praktis bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media
- Zakiah, E. Z., Humaedi, S., & Santoso, M. B. (2017). *Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Dalam Melakukan Bullying*. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 324–330. <https://doi.org/10.24198/jppm.v4i2.14352>