

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Aminudin, K. (2019). *Cyberbullying & Body Shaming*. Yogyakarta: K-media
- Ali dan Asrori. (2004). *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Baran, Stanley J dan Dennis K. Davis. (2010). *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: PT. Salemba Humanika.
- Creswell, John W. (2007). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Dijk, J. V. (1999). *The Network Society*. California: SAGE Publications.
- Gerungan. (2009). *Psikologi Sosial*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Hall., S., Dorothy Hobson, & Andrew Lowe. (2011). *Budaya, Media, Bahasa. Jalasutra*.
- Herring, S.C (1996). *Computer-mediated Communication, linguistic, social, cross-cultural perspectives*. Amsterdam, John Benjamins Publishing.
- Hertz, Marci F. dan David-Ferdon, Corinne (2008). *Electronic Media and Youth Violence: A CDC Issue Brief for Educators and Caregivers*. Atlanta (GA): Centers for Disease Control
- Kriyantono, Rachmat. (2010). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Liliweri, Alo. (2015). *Komunikasi Antar Personal*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup.
- Moleong, L.J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rakhmat, Jalaludin. (2011). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Roem., E., R., Sarmiati (2019). *Komunikasi Interpersonal*. Malang: CV IRDH
- Sarwono. (2009). *Buku Acuan Nasional Pelayanan Kesehatan Maternal dan Neonatal*. Jakarta: YBP-SP
- Severin, Werner J. dan James W. Tankard. (2009). *Teori Komunikasi Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:

Alfabeta

Thurlow, Crispin. et al. (2004). *Computer Mediated Communication Social Interaction and The Internet*. London: SAGE Publication.

Wright, K. B., Webb, M. (2011). *Computer-Mediated Communication In Personal Relationship*. New York: Peter Lang Publishing.

Skripsi :

Febry. M, W. (2020) *Trash-talking Dalam Game online Pubg Mobile (Studi Deskriptif Kualitatif Player Pubg Mobile)*. Fakultas Ilmu Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta

Tesis :

Komac, G. (2019). *A Study of Using A Persuasive Game as A Tool to Raise Awareness About Trolling Behavior*. Multimedia Informatic The Middle East Technical University

Ilmani, Z., Dewi, R. Z., & Ramadhani, R. S. (2019). *Pengaruh Penggunaan Game online Pubg Mobile Terhadap Interaksi Sosial Remaja (Desa Plabuhanrejo Kecamatan Mantup Kabupaten Lamongan)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Majapahit).

Jurnal :

Ambarwati, M., Nurhadi., Abdul, R. (2022). *Trash-talking pemain mobile legend: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS*. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 5(3). 243.

Conmy, O. B. (2008). *Trash talk in a competitive setting: Impact on self-efficacy, affect, and performance*. The Florida State University.

Dixon, N. (2007). Trash talking, respect for opponents and good competition. *Sport, Ethics and Philosophy*, 1(1), 96–106.

Firdaus, Y. et al. (2018). Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna *Game online*. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 3(Manajemen Aset Bagi Optimalisasi Pengelolaan Aset Tetap), 40–51.

Fromme, J. (2003). Computer games as a part of children's culture. *Game studies*, 3(1), 49-62.

Griffith, M. (2010). Online video gaming: What should educational psychologists know? *Educational Psychology in Practice* 26(1), 35-40.

- Gunawan, H ,P., Haryanto., David, V. (2022) Perbedaan Antara *Game* Kasual dan *Game* Kompetitif Terhadap Perkembangan Jumlah Pemain *Game online* Serta Pengaruh Genre Tersebut Bagi Para Pemainnya. *Jurnal Teknik Informatika*.
- Hadijah, S. A. (2015). Computer Mediated Communication (CMC), *Pola Komunikasi Baru*. Almunzir, 8(2), 276-287
- Herring, S. C. (2002). Computer-mediated communication on the Internet. *Annual review of information science and technology*, 36(1), 109-168.
- M, Kevin. K., Dylan. P. (2018). *Trash-talking* and Trolling. *Hum Nat*, 29:253-369.
- Oka Candrakusuma, I. G. N., Amanda Gelgel, N. M. R., & Pradipta, A. D. (2017). Perilaku *Trash-talking* Remaja Dalam *Game online* Dota 2. *E-Jurnal Medium*, 1(1), 1.
- Ramadhan, I., Ratna, P., Wa, O. S. N. (2022). Ragam Bahasa Dalam Komunikasi Virtual Kelompok Pemain *Game online Point Blank* melalui Media Sosial *Discord* Untuk Mencapai Kemenangan. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(1).63-78.
- Santoso, dkk. (2022). Persoalan *Toxicity* Pemain *Game Online* Valorant Dalam Etika Komunikasi. *Jurnal filsafat terapan*.,1(1). 17-44
- Suri, Atika, Firda Ayu Kusuma Dewi Subagyo, and Irwansyah Irwansyah. (2021). “ComputerMediated Communication Dan Manajemen Kesan Pada Pembelajaran Elektronik Mahasiswa Di Masa Pandemi Covid-19.” *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I* 8(1):89–108.
- Supriadi. (2021). Penggunaan Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Permainan Mobile Legend Dan Interaksi Sosial Pada Kelompok Bermain Mobile Legend. Jakarta: Universitas Sahid Jakarta.
- Sugiono, L. A. (2018). *Trash-talking* Dalam *Game online* Pada User *Game online* Di Indonesia (Etnografi Virtual *Game online* Mobile legends dan Arena of Valor). 1– 12.
- Triyantama, A., R., Edi Santoso. (2019) Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport. *Jurnal Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau*. Medium, 7(1). 53-71
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam *Game online* (Studi Kasus dalam *Game* Mobile Legends). *Koneksi*, 3(1), 261.

Yip, J. A., Schweitzer, M. E., & Nurmohamed, S. (2018). *Trash-talking: Competitive incivility motivates rivalry, performance, and unethical behavior. Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 144, 125–144

Internet :

GGWP. (2022). Shroud Ungkap Perbedaan VALORANT dengan CSGO Versi Dirinya. Artikel diakses pada 23 Mei 2023
<https://ggwp.id/media/esports/esports-lain/shroud-valorant>

