

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Berger, L. Peter dan Luckmann, Thomas. (1966). *The Social Construction of Reality*. Unites States: Penguion Book.
- Creswell, John W. (2013). *Qualitative Inquiry And Research Design _ Choosing Among Five Approaches*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications
- Kriyantono, R. (2014). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Kencana.
- Kriyantono, R. (2022). *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif dan Kualitatif*. Kencana.
- Kuswarno, E. (2009). *Metodologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi: Konsepsi, Pedoman, dan Contoh Penelitiannya*. Bandung: Widya Padjadjaran.
- Luik, Jandy. (2020). *Media Baru Sebuah Pengantar*. Kencana
- Morissan. (2019). *Riset Kualitatif*. Jakarta: Kencana.
- Nasrullah, R. (2022). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Kencana.
- Nasrullah, R. (2023). *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Siositeknologi Edisi Revisi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Severin, W. J., & Tankard, J. W. (2005). *Teori komunikasi: Sejarah, Metode, Penerapan dalam media massa* (S. Hariyanto, Trans.). Kencana.
- Sugiyono & Lestari, Puji. (2021). *Metode Penelitian Komunikasi (Kuantitatif, Kualitatif, dan Cara Mudah Menulis Artikel pada Jurnal Internasional)*. Bandung : CV. Alfabeta.

Jurnal

- Abie, R. W., & Rosmilawati, S. (2023). Perilaku *Toxic* dalam Komunikasi Virtual di *Game Online Mobile Legends*: Bang Bang pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. *Restorica: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara dan Ilmu Komunikasi*, 9 (1).
- Ananda, dkk. (2022). Variasi Komunikasi Virtual Pada Kelompok Pemain *Game Mobile Legends*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12 (1).
- Apriyanti, S., Putra, R. A., & Anrial. (2020). Komunikasi Virtual Mahasiswa dalam Perkuliahan Non Tatap Muka (Studi Pada Mahasiswa KPI IAIN Curup). *At-Tanzir: Jurnal Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 11 (2).

- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain *Game* Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(1).
- Arrasyid, M. H. (2020). *Cyberbullying* dalam Permainan *Smartphone* (Fenomena *Cyberbullying* di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret pada Permainan Mobile Legends). *Jurnal Kommas Universitas Sebelas Maret*.
- Emmanuel, R. Y., & Utami, L. S. S. (2023). Komunikasi Virtual Antaranggota Kelompok Gamers Mobile Legend Poseidon. *Kiwari*, 3(3).
- Febrianti, R. W., & Setiyowati, E. (2023). Dampak *Toxic Game* Terhadap *Cyber Bullying*. *JIK (Jurnal Ilmu Kesehatan)*, 7(1).
- Irwanto, Ihsan. (2023). Pola Komunikasi Antar Gamers Pada Fitur Chat (*IN-GAME*) Studi Fenomenologi Pemain *Game Online* Mobile Legends di Bandung. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7 (2).
- Kaye, L. S., Hellsten, L. M., McIntyre, L. J., & Hendry, B. P. (2022). 'There's a fine line between trash-talking and *cyberbullying*': A qualitative exploration of youth perspectives of online gaming culture. *International Review of Sociology*.426–442.
- Kou Y. (2020). *Toxic* behaviors in team-based competitive gaming: The case of League of Legends. *Proceedings of the Annual Symposium on computer-human interaction in play*, 81–92.
- Muflichah, H. S. (2022). *Cyberbullying* dalam Permainan Interaktif Berbasis Online. *Jurnal Ilmu Komunikasi AKRAB*, 7(1).
- Nugroho, D. F. K., & Tohari, M. A. (2023). Perilaku *Cyberbullying* Pada Pemain Mobile Legends. *KAIS: Kajian Ilmu Sosial*, 4 (2).
- Nur, C. E. L., Sari, Y., & Prasetya, H. (2022). Analisis Fenomena *Trash Talking* Pada *Game Online* Mobile Legends. *Jurnal Riset Komunikasi*, 12 (2).
- Prasetya, D., & Marina, R. (2022). Studi Analisis Media Baru: Manfaat dan Permasalahan dari Media Sosial dan *Game Online*. *Jurnal Telangke Ilmu Komunikasi*, 4(2).
- Sande, K. S. P. E., Al Habsy Bil Faqih, A. Q. J., & Ramadhan, B. (2023). *Fenomena toxic dalam dunia game Mobile Legend bagi remaja*. Prosiding Seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya, 576–583.
- Shen C., Sun Q., Kim T., Wolff G., Ratan R., Williams D. (2020). Viral vitriol: Predictors and contagion of *online toxicity* in World of Tanks. *Computers in Human Behavior*, 108.

Syena, I. A., Hernawaty, T., & Setyawati, A. (2020). Gambaran *Cyberbullying* Pada Siswa di Sma X Kota Bandung. *Jurnal Keperawatan BSI*, VIII(1).

Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam *Game online* (Studi Kasus dalam *Game Mobile Legends*). *Koneksi*, 3(1), 261.

Wijaya, C., Rohian, J., Nazara, V., Khalifah, P. H. (2023). Analisis Tindakan *Cyberbullying* Di Kalangan Remaja. *Nusantara: Jurnal Pendidikan, Seni, Sains dan Sosial Humaniora*, 1(2).

Yourlanda, V., & Ageng, R.C. (2023). Analisis Komunikasi Virtual *Gamers Mobile Legend* Pada Siswa/i SMAN 21 Kota Batam. *Journal of Communicology*, 11(1), 1–15.

Website

GGWP. (2023). *Jangan Coba-coba! Moonton Ungkap Hukuman untuk Player Rasis dan Toxic*. <https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/jangan-coba-coba-moonton-ungkap-hukuman-untuk-player-rasis-dan-toxic>. Artikel diakses pada 12 Agustus 2024.

