

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2018). *Berbagai Metodologi Dalam Penelitian Pendidikan dan Manajemen*. CV Gunadarma Ilmu.
- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV syakir Media Press.
- Ahmad Fajar Giandi, Mustikasari.e, F., & Arifin, H. S. (2012). Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online dengan Menggunakan Game Online. *EJurnal Mahasiswa Universitas Padjadjaran*, 1(1), 17.
<http://jurnal.unpad.ac.id/ejournal/article/view/901>
- Arnus, S. H. (2015). Computer Mediated Communication (CMC), Pola Baru Berkomunikasi. *Al-Munzir*, 8(2), 275–289.
<https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/al-munzir/article/view/744/680>
- Baskoro, Y. T. (2021). *Perilaku komunikasi pemain game online point blank selama pandemi Covid-19 di Desa Selopuro Blitar*.
[http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/52008%0Ahttp://digilib.uinsby.ac.id/52008/2/Yusuf Tri Baskoro_B05217063.pdf](http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/52008%0Ahttp://digilib.uinsby.ac.id/52008/2/Yusuf%20Tri%20Baskoro_B05217063.pdf)
- Dwianda, M. B. (2018). *Komunikasi Interpersonal Antar Gamers Dalam Interaksi Sosial*.
- Firdaus, M. R. A. (2022). *Perilaku Toxic Dalam Berkomunikasi Di Game Online Counter Strike Global Offensive*.
- Gusti Ngurah Oka Candrakusuma, I., Made Ras Amanda Gelgel, N., & Devia Pradipta, A. (2017). *PERILAKU TRASH-TALKING REMAJA DALAM GAME ONLINE DOTA 2*.
- Hikmah, M. I. (2020). Kepercayaan dan Sikap Pengguna Twitter Dalam Merespons Konten Akun Twitter Anonim (Studi Etnografi Virtual Pada Replies Akun Twitter @Askmenfess. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 2(September), 9–24.
- Khairunisa, A. A. (2020). *Computer-Mediated Communication: Online Gaming Communication Culture*. 459(Jcc 2020), 172–176.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.200818.039>
- Lestari, D. A., Sjafi'i, A., & Satvikadewi, A. A. I. P. (2016). *Perilaku Komunikasi Nonverbal Anak Autis Dalam Proses Belajar Di Smpn 46 Surabaya*. 02.

- Lubis, E. E., & Putri, D. M. (2018). Analisis Semiotika Komunikasi Virtual Player Game Dota 2 Dalam Menerapkan Startegi Psywar. *Jom Fisip*, 5(1), 1–15.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Revisi). PT Remaja Rosdakarya.
- Nurdin, A., Moh, A., Zubaidi, A. N., & Harianto, R. (2013). *Pengantar Ilmu Komunikasi*.
- Palupi, M. F. T., & Norhabiba, F. (2021). Edukasi Literasi Digital pada Remaja dalam Menangkal Cyberbullying. *Jurnal Abdidas*, 2(4), 1014–1020. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i4.408>
- Putra, R. H. E. (2017). *Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online*.
- Rakhmat, J. (2013). *Psikologi Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya.
- Setyaning Normalisa Putri, A., Rahmwati, Y., & Ariyanto, P. (2021). Bagaimana Gamers Berperilaku Trash-Talk? *Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif*, 2, 1–44.
- Teguhta, & Dunan, A. (2019). *Komunikasi Virtual Game Online Defence Of The Ancient – Dota 2 Pada Komunitas Razer Gaming Depok*. 29–36.
- Valentina, E., & Purnama Sari Elvivalentina, W. (2018). *Studi Komunikasi Verbal dan Non Verbal Game Mobile Legends: Bang Bang*. 2(2), 300–306.
- Warits Marinsa Putri, N., Doriza, S., & Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, P. (2020). *Dampak Game Online: Studi Fenomena Perilaku Trash-Talk Pada Remaja* (Vol. 2, Issue 2).
- Wibowo, M. F. (2020). *Trash-Talking Dalam Game Online PUBG Mobile* (Vol. 21, Issue 1).
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). *Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends)*. 3(1), 261–267. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24912/kn.v3i1.6222>
- Yohana, N., & Wulandari, T. (2014). Perilaku Komunikasi Kelompok Komunitas Virtual Communication Groups Behaviour of Kaskus Virtual Community of Riau Raya Region. *Penelitian Komunikasi*, 17 N.1(0761), 117–128.