

DAFTAR PUSTAKA

Arif, A., & Widhiya, A. (2019). *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Magetan : CV. AE MEDIA GRAFIKA.

Arifa. (2020). 5 Sifat Toxic Pemain Moba. Diperoleh melalui <https://www.idntimes.com/health/fitness/arifa-h/5-penjelasan-ilmiah-mengenai-kelakuan-toxic-para-pemain-moba-c1c2/1> diakses pada tanggal 16 Des 2021.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arnus, Sri Hadijah. (2015). Sejarah Teori CMC. Diperoleh melalui <https://ejournal.iainkendari.ac.id/al-munzir/article/download/744/680> diakses pada tanggal 21 Feb 2022.

Dede. (2018). Pengaruh Komunitas Virtual Terhadap Minat Beli Online Pada Grup Facebook Bubuhan Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 143-157.

Dewangga, Adithya. (2020). Tanda *Player Toxic* Mobile Legends. Diperoleh melalui <https://esportsku.com/15-tanda-kamu-player-toxic-mobile-legends-pemain-ml-wajib-baca> diakses pada tanggal 5 Des 2021.

Halim, Jane & Widayatmoko. (2015). Representasi Kampanye Politik Dalam Game (Analisis Semiotik Dalam Game Jokowi Go! Dan Game Prabowo The Asian Tiger). *Jurnal Komunikasi*, 7(1), 98-107.

- Hariyanto, Didik. (2021). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Hartoko, Alfa. (2010). *You Won! Menang, Pahami Cheat, dan Dapat Duit Lewat Game Online*. Yogyakarta : Pustaka Grhatama.
- Iskandar, Sapto Haryoko. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial(kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Jaeni. (2019). *Metode Penelitian Komunikasi Seni*. Bandung: Sunan Ambu Press.
- Kriyantono, Rahmat. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: PT.Kencana Perdana.
- Kwak, H., Blackburn, J., & Han, S. (2015). *Exploring Cyberbullying and Other Toxic Behavior in Team Competition Online Games*. Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems (pp. 3739-3748). ACM.
- Lapau, Buchari. (2012). *Metode Penelitian Kesehatan: Metode Ilmiah Penulisan Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Mulyana, Deddy. (2005). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya
- Nilwan, Agustinus (2008). *Pemrograman Animasi dan Game professional*. Jakarta : Elex Media komputindo.
- Nizam, Syahrul. (2021). *Sejarah Mobile Legends*. Diperoleh melalui <https://Gamedaim.com/tokoh/sejarah-mobile-legends/> diakses pada tanggal 3 Des 2021.

Mustofa, Ayyub. (2018). *Perlukah Sikap Toxic Saat Main Game Online*. Diperoleh melalui <https://hybrid.co.id/post/opini-perlukah-sikap-toxic-saat-main-Game-Online> diakses pada tanggal 23 Nov 2021.

Rakhmat, Jalaludin. (2012). *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

Setiyaningrum, Anik. (2021). *Virtual Adalah Komunikasi Secara Daring*. Diperoleh melalui <https://plus.kapanlagi.com/virtual-adalah-komunikasi-secara-daring-simak-pengertian-tipe-dan-contohnya-berikut-ini-08595d.html> diakses pada tanggal 19 Des 2021.

Shaw, Vina. (2017). *Pengertian Teori CMC*. Diperoleh melalui <https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-teori-computer-mediated-communication-dalam-ilmu-komunikasi/4369> diakses pada tanggal 21 Feb 2022.

Sugiyono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Alfabeta.

Temukan Pengertian. Diperoleh melalui <https://www.temukanpengertian.com/2013/06/pengertian-game-online.html> diakses pada tanggal 9 Desember 2021.

Wiryanto. (2008). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : PT Grasindo.

Yasmin, Raihan Amalia. (2020). *Teori CMC*. Diperoleh melalui <https://binus.ac.id/malang/2020/08/apa-itu-computer-mediated-communication/> diakses pada tanggal 21 Feb 2022.

Yusuf. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif & Gabungan. Jakarta:
Kencana.