

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- Adams, E. & Rollings, A. (2010). *Fundamentals of game design* (2nded.). Barkeley, CA: New Riders.
- Arikunto, S. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Baran, S. J. (2008). *Pengantar Komunikasi Massa* (Jilid 1, E). Jakarta: Erlangga.
- Budi R. (2006). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Makassar: Kretakupa.
- Cangara, H. (2009). *Pengantar Ilmu Komunikasi Edisi Revisi*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Cangara, Hafied. (2006). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Creswell, J. (2013). *Research Design (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed)* (Edisi Revisi). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Effendy, O. U. (2000). *Ilmu Komunikasi dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fakih, M. (1999). *Analisis Gender dan Transformasi Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huraerah, A. (2012). *Kekerasan Terhadap Anak*. Bandung: Nuasa Cendikia.
- Jalaluddin Rakhmat, M.Mc., Dr. Idi Subandy Ibrahim, M. S. (2017). *Metode penelitian komunikasi: dilengkapi contoh analisis statistik dan penafsirannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Komala, E. (2009). *Komunikasi Ahli Makrifat*. Bandung: Unpad Press.
- Komala, E. & Q. R. (2020). *Psikologi Komunikasi Konsep Dasar*. Bandung: FISIP UNPAS Press.
- Kuswarno, E. (2009). *Metedologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi; Konsepsi, Pedoman, dan Contoh Penelitian*. Bandung: Widya Padjajaran.
- Lincoln, Y. S. & E. G. G. (1985). *Naturalistic Inquiry*. California: Sage Publications.
- Littlejohn, S. W. & K. A. F. (2009). *Teori Komunikasi* (Edisi 9). Jakarta: Salemba Humanika.

- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Massachusetts: The MIT Press.
- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif* (Cetakan ke). Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Mulyana, D. (2014). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pujileksono, S. (2015). *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Malang: Intrans Publishing.
- Ruslan, R. (2017). *Metode Penelitian Public Relations & Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rusman., Kurniawan, D., Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi; Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sobur, A. (2013). *Filsafat Komunikasi Tradisi dan Metode Fenomenologi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Soetomo. (n.d.). *Masalah Sosial* (Edisi Keem). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Sutikno. (2010). *The Power of Emphaty in Leadership*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Vardiansyah, D. (2004). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Sumber Jurnal:

- Ahmadi, E., Zare, F., Mesgarani, M., & Shafiee, S. (2013). Studying the Relationship between Internet Addiction and Emotional Intelligence, Sensation Seeking and Metacognition among those Who Referred to Cafes. *International Research Journal of Applied and Basic Sciences, Vol, 4 (4)*, 889–893.
- Aicinena, D. S. (2010). Sport as War or a Means to Peace? Thomas Hobbes' Laws of Nature. *Journal of Business and Social Science, 1(1)*.

- Ayuwi, A. S., Studi, P., Pemerintahan, I., Kuala, U. S., Program, A., Akuntabilitas, A., Aparatur, K., Negara, S., & Inspektorat, P. (2022). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah Volume 07, Nomor 03, Agustus 2022* www.jim.unsyiah.ac.id/FISIP. 07(03), 1–16.
- Azhar Ramadhana Sonjaya, Z.Arifin, R. A. P. (2020). *Revitalisasi Permainan Tradisional Sebagai Wahana Peredam Permainan Digital Pada Anak*. 15, 78–94.
- Bailey K, West R, A. C. (2009). *The Influence of Video Games on Social, Cognitive, and Affective Information Processing*. Iowa State University.
- Cahyo, E. D., Ikashaum, F., & Pratama, Y. P. (2020). Kekerasan Verbal (Verbal Abuse) Dan Pendidikan Karakter. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(2). <https://doi.org/10.31949/jee.v3i2.2418>
- Candrakusuma, N. I. G. O., Gelgel, N. M. R. A., & Pradipta, A. D. (2011). Perilaku Trash-Talking Remaja dalam Game Online DOTA 2. *Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Udayana*, 1(1), 1–10.
- Eristiani, A. D., & Hasanah, R. (2014). Perilaku Bermain Mobile Game Online Line Pokopang Pada Mahasiswi Universitas Telkom. *Avant Garde*, 2(2), 27. <https://journal.budiluhur.ac.id/index.php/avantgarde/article/view/35>
- Fadillah, A. A., Aisyah, V. N., Kom, S. I., & Kom, M. I. (2022). *Konsep Diri Pelaku Trash-Talking Di Game League Of Legend: Wildrift*.
- Gong, X., Zhang, K. Z., Cheung, C. M., Chen, C., & Lee, M. K. (2019). Alone or together? Exploring the role of desire for online group gaming in players' social game addiction. *Information & Management*, 56(6), 103–139.
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire. *PLoS ONE*, 8(4). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0061098>
- Johnson, J. H. (2000). Verbal Abuse. *British Journal of Perioperative Nursing*, 10(10), 508–511
- Kniffin, K. M., & Palacio, D. (2018). Trash-Talking And Trolling. *Human Nature*, 29(3), 353–369.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3, 1.

- Kurniawati, I., & Purnomo, H. (2020). Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa SD. *Jurnal PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN*, 2(1), 320–334. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Kwak, Haewoon, Jeremy Blackburn, and S. H. (2015). Exploring Cyberbullying and Other Toxic Behavior in Team Competition Online Games. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, 37, 39–48.
- Lestari, S. M. P., & Mantasa, A. (2017). HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN TINGKAT KONSENTRASI BELAJAR MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN UMUM UNIVERSITAS MALAHAYATI ANGKATAN 2013. *Jurnal Ilmu Kedokteran Dan Kesehatan*, 4, 4.
- Lubis, E. E., & Putri, D. M. (2018). JOM FISIP Vol. 5 No. 1 April 2018 Page 1. *Jom Fisip*, 5(1), 1–15.
- Noh, C. H. C., & Talaat, W. I. A. W. (2012). Verbal Abuse on Children : Does It Amount to Child Abuse under the Malaysian Law ? *Asian Social Science*, 8 (6), 224–228.
- Nur Fikri Khoiri. (2021). *Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo)*. 1996, 6.
- Sanditaria, W. (2011). *Adiksi game online pada anak usia sekolah diwarung internet penyedia game online Jatinangor Sumedang*. Universitas Padjajaran.
- Sumarsih, T., & Nugroho, F. A. (2020). Edukasi Dampak Negatif Bermain Game Online Dan Tontonan Kekerasan Pada Siswa Smp Muhammadiyah Gombong. *Jurnal EMPATI (Edukasi Masyarakat, Pengabdian Dan Bakti)*, 1(1), 71. <https://doi.org/10.26753/empati.v1i1.411>
- Syahida Kurnia Dinda, & Christiana Elisabeth. (2020). Studi Kasus Perundungan Verbal Siswa Pada Sekolah Dasar Ditinjau Dari Jenis Gender. *Jurnal BK Unesa*, 11, 274–287.
- SYAIFUDIN, B. M. (2018). Pengaruh Bermain Video Game Tipe Multiplayer Online Battle Arena (Moba) Terhadap Atensi. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 6–20. [https://eprints.umm.ac.id/39742/3/BAB II.pdf](https://eprints.umm.ac.id/39742/3/BAB%20II.pdf)
- Warits Marinsa Putri, N., Hamiyati, & Doriza, S. (2020). Dampak game online : Studi fenomena perilaku trash-talk pada remaja. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 2(2), 72–85.

- Weibel, David, Bartholomäus Wissmath, Stephan Habegger, Yves Steiner, and R. G. (2008). Playing Online Games against Computer- vs. Human-Controlled Opponents: Effects on Presence, Flow, and Enjoyment. *Computers in Human Behavior*, 24(5), 2274–91.
- 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.
- Zikrillah, A., Padiatra, A. M., Gunawan, I., Setiawan, B., & Muttaqin, M. Z. (2021). Perspektif Komunikaksi Islam Terhadap Perilaku Kekerasan Verbal Dalam Permainan Daring (Studi Kasus Game Mobile Legends: Bang Bang). *Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 6(1), 95. <https://doi.org/10.29240/jdk.v6i1.2960>

Sumber Skripsi:

- Budiarti, 2019; Eristiani & Hasanah, 2014; Fariz, 2017; Jap et al., 2013; Wibowo, 2020) Budiarti, L. (2019). *Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Prestasi Nilai Hasil Belajar (Penelitian Deskriptif di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Baleendah Bandung)*. Universitas Pasundan.
- Fariz. (2017). *Komunikasi Trashtalk Dalam Permainan Game Online Dota 2*. Universitas Muhammadiyah.
- Wibowo, M. F. (2020). *Trash-Talking Dalam Game Online PUBG Mobile (Studi Deskriptif Kualitatif Player PUBG Mobile)*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Sumber Internet:

- Annur, C. M. (2022). *Sudah Tak Diblokir, Ini Deretan Gim Paling Populer di Steam*. Diperoleh melalui <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/08/04/sudah-tak-diblokir-ini-deretan-gim-paling-populer-di-steam> diakses pada 11 November 2022
- Rahman, D. F. (2022). *10 Negara dengan Pemain Video Game Terbanyak, RI Peringkat Berapa?*. Diperoleh melalui <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/08/17/10-negara-dengan-pemain-video-game-terbanyak-ri-peringkat-berapa> diakses pada 11 November 2022