

## DAFTAR PUSTAKA

- Almajid, M. R. (2019). Tindak Verbal Abuse dalam Permainan Mobile Legend di Indonesia: Kajian Sociolinguistik. *Estetik*, 175.
- Arnus, S. H. (2018). PENGAPLIKASIAN POLA COMPUTER MEDATED COMMUNICATION (CMC) DALAM DAKWAH. 19.
- Azkiya, V. (2022). *Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia*. Katadata.co.id.
- Budiargo, D. (2015). *Berkomunikasi Ala Net Generation*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo .
- Candrakusuma, I. G. (2021). *PERILAKU TRASH-TALKING REMAJA DALAM GAME ONLINE DOTA 2* . Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana.
- Conmy, O. B. (2009). Trash Talk in a Competitive Setting: Impact on Self-Efficacy, Affect, and Performance . *Florina State University Libraries*, 5.
- Crispin Thurlow, L. L. (2004). *Computer Mediated Communication Social Interaction And The Internet* . London: Sage Publication .
- Didik Hariyanto, S. M. (2021). *Pengantar Ilmu Komunikasi* . Sidoarjo: UMSIDA PRESS.
- Dr. Deddy Mulyana, M. (2001 ). *Metodologi Penelitian Kualitatif* . Bandung: PT Remaja Rosdakarya .
- Dr. Ir. Ajat Jatnika, M. (2019). *Komunikasi Kelompok*. Bandung: Alfabeta .
- Dr. Rulli Nasrullah, M. (2020). *Etnografi Virtual*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media .
- Hardani, S. M. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Hardani, S. M. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* . Yogyakarta : CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta .
- Hibaturrahman, N. (2022, Agustus 16). *Arti Kampang dalam Bahasa Palembang, Termasuk Kata Makian dan Celaan Ini Maksudnya*. Retrieved from TribunSumsel.com: <https://sumsel.tribunnews.com/2022/08/16/arti-kampang-dalam-bahasa-palembang-termasuk-kata-makian-dan-celaan-ini-maksudnya>
- Hidayat, B. (2009, Mei Jumat ). *Membangun Kerjasama Tim*. Retrieved from ResearchGate: [https://www.researchgate.net/publication/320238537\\_Membangun\\_Kerjasama\\_Tim](https://www.researchgate.net/publication/320238537_Membangun_Kerjasama_Tim)

- Imaduddin, M. H. (2020, Maret 10). Retrieved from Kompas.com:  
<https://www.kompas.com/sports/read/2021/03/10/03513068/valorant-bangkitkan-ekosistem-gim-fps-di-indonesia?page=all>
- Jeremy A. Yip, M. E. (2018). Organizational Behavior and Human Decision Processes. *Elsevier*, 126.
- Jeremy A. Yip, M. E. (2018). Trash-talking: Competitive incivility motivates rivalry, performance, and unethical behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 126.
- Jesse Fox, M. G. (2018). Player experiences in a massively multiplayer online game: A diary study of performance, motivation, and social interaction. 4058.
- Khairunisa, A. A. (2020). Computer-Mediated Communication: Online Gaming Communication Culture . *Atlantis Press*, 172.
- Kustiawan, H. d. (2019). Perkembangan Teori Komunikasi Kontemporer. *Jurnal Komunika Islami Vol. 6* , 23.
- Leston, R. (2021). 'Valorant' has the most toxic community in gaming. NME .
- Mangowal, N. N. (2021). *Umpatan Dalam Bahasa Manado*. Yogyakarta: UNIVERSITAS SANATA DHARMA.
- Mulachela, H. (2022, Januari 24 ). *Metafora Adalah Gaya Bahasa Kiasan, Ini Fungsi dan Contohnya*. Retrieved from Katadata.co.id:  
<https://katadata.co.id/intan/berita/61eed4da0e434/metafora-adalah-gaya-bahasa-kiasan-ini-fungsi-dan-contohnya>
- Myers, B. (2017). “Friends With Benefits: Plausible Optimism and the Practice of Teabagging in Video Games” . *University of Massachusetts Amherst*, 4.
- Rinahayu. (2022). MIKROAGRESI KULIT PUTIH AMERIKA TERHADAP DIASPORA AFRIKA AMERIKA DALAM NOVEL GRAFIS NEW KID (2019). *Jurnal Pesona*, 18.
- Rudi, T. (2017). *Keamanan Berinternet Bagi Anak & Remaja*. Bandung .
- Saraswaty, F. A. (2022, Agustus 6 ). *Arti Kata 'Cibay' dalam Bahasa Gaul, Punya Banyak Makna, Hati-hati saat Mengucapkan Kosakata Ini*. Retrieved from TribunJatim.com: <https://jatim.tribunnews.com/2022/08/06/arti-kata-cibay-dalam-bahasa-gaul-punya-banyak-makna-hati-hati-saat-mengucapkan-kosa-kata-ini>
- Seck, T. (2020, July 22). Retrieved from The Esports Observer :  
<https://archive.esportsobserver.com/q2-2020-impact-index/>
- Sinaryonan, A. C. (2017). *COPING STRES ATLET FUTSAL SAAT MENGHADAPI* . Semarang : Universitas Katolik Soegijapranata .

- Soyomukti, N. (2012 ). *Pengantar Ilmu Komunikasi* . Jogjakarta : AR-RUZZ MEDIA.
- Sugiono, L. A. (2019). *Trash-Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia*. Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Airlangga.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta .
- Tashia. (2017, March 16). *Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia*. Retrieved from Kemeterian Komunikasi dan Informatika RI: <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>
- Wahyudi. (2021). *Budaya Organisasi Sudut Pandang Teoritis Dalam Membangun Nilai - Nilai Kerja*. Bekasi: Dewangga Publishing.
- Werner J. Severin, J. W. (2011). *Teori Komunikasi : Sejarah, Metode, Terapan di Dalam Media Massa*. Kencana Prenadamedia Group.
- Wibowo, M. F. (2020). *"TRASH-TALKING DALAM GAME ONLINE PUBG MOBILE"*. Surakarta .
- Widiyanti, I. (2018). *Coming Out Gay Yang Berstatus Menikah Dengan Pasangan Heterogen*.
- Zakiah, K. (2005). *Penelitian Etnografi Komunikasi : Tipe dan Metode . MediaTor*.