

DAFTAR PUSTAKA

- Aksalsyah Arshi. 2021. "VALORANT Lebih Ramai Dibanding CS:GO di Tahun 2021? Berikut Data Pemainnya!" *MMO Culture*.
<https://mmoculture.com/id/2021/06/valorant-lebih-ramai-dibanding-csgo-di-tahun-2021-berikut-data-pemainnya/>.
- Amin, Lasykar. 2021. "BERMAIN GAME ONLINE SEBAGAI NAFKAH KELUARGA PADA MASA PANDEMI COVID-19 PERSPEKTIF HUKUM ISLAM."
- Anggi, Yudi. 2020. "DETAIL VALORANT: SPEK, GAMEPLAY, SKILL KARAKTER, DAN TANGGAL RILIS." *3 march*.
<https://hybrid.co.id/post/detail-valorant>.
- Asta, Derina. 2019. "Teori dan Konsep Perilaku dalam psikologi dan Faktor yang Mempengaruhi." *DosenPsikologi.com*. <https://dosenpsikologi.com/teori-dan-konsep-perilaku-dalam-psikologi>.
- Darwis, Muhammad, Khairul Amri, dan Hardy Reymond. 2020. "Dampak Dari Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Usia." *Ristekdik (Jurnal Bimbingan dan Konseling)* 5(2): 228–33. jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/Ristekdik/article/download/2088/pdf.
- Dewi, Radix Prima, dan Siti Nur Hidayah. 2019. "Metode Study Kasus." *Skripsi*: 19.
- Dhamayanthie, Indah. 2020. "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa." *Communications* 4: 13–15.
- Dihni, Vika Azkiya. 2022. "Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia." *databoks*.
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia> (April 1, 2022).
- Eden, Jen, dan Anthony J. Roberto. 2021. "The role of verbal aggression in cyberbullying perpetration and victimization by middle school students." *Future Internet* 13(9): 1–12.
- Games, Riot. 2021. "Peta." *Riot Games*. <https://playvalorant.com/id-id/maps/>.
- . 2022. "Agents Valorant." *Riot Games Inc*. <https://playvalorant.com/en-us/agents/fade/> (April 28, 2022).
- Herawan, Ben Aryandiaz. 2018. "Sebenarnya, Apa Sih Dampak 'Trash Talk' Saat Bermain Game?" *Medium*. <https://benperimen.medium.com/sebenarnya-apa-sih-dampak-trash-talk-saat-bermain-game-509de7ed771f> (Maret 10, 2022).
- Khoiri, Nur Fikri. 2021. "DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP PERILAKU TOXIC DISINHIBITION ONLINE (STUDI KASUS DI WARUNG KOPI OURUNG-OURUNG, SIMAN,

PONOROGO).”

- Kniffin, Kevin M., dan Dylan Palacio. 2018. “Trash-Talking and Trolling.” *Human Nature* 29(3): 353–69. <http://dx.doi.org/10.1007/s12110-018-9317-3>.
- Kusumastuti, Dhian, dan Endah Mastuti. 2019. “Hubungan Antara Persepsi Keterlibatan Ayah Dalam Pengasuhan Dan Kematangan Emosi Pada Remaja.” *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan* 8: 10–20.
- Lebho, Maria Agustina, M. Dinah Ch. Lerik, R. Pasifikus Christa Wijaya, dan Serlie K. A. Littik. 2020. “Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesenian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja.” *Journal of Health and Behavioral Science* 2(3): 202–12.
- Littlejohn, Stephen W. 1996. *Theories Of Human Communication*. ed. Laura Murray. United States: Wadsworth Publishing Company.
- Moleong, Lexy J. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi revi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mubarok, Muhamad Husni. 2021. “Perseteruan Denise Dan Uya Kuya: Trash-Talking Sebagai Personal Digital Branding.” *Journal of Scientific Communication* 3(2): 109–18.
- Nur’aini, Ratna Dewi. 2020. “Penerapan Metode Studi Kasus Yin Dalam Penelitian Arsitektur Dan Perilaku.” *INERSIA: Informasi dan Ekspose hasil Riset teknik Sipil dan Arsitektur* 16(1): 92–104.
- Octaviani, Rika, dan Elma Sutriani. 2019. “Analisis Data Dan Pengecekan Keabsahan Data.”
- Oktavianti, Widyawati. 2017. “Hubungan Frekuensi Bermain Game Online dengan Prilaku Remaja.” *Fakultas Ilmu Kesehatan UMP*: 41.
- P, Prima Utama W. 2020. *Perilaku Organisasi*. 1 ed. Madiun: UNIPMA Press.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2019. *Psikologi Komunikasi*. Cetakan Ke. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Riandin, Ilham. 2021. “THE EFFECT OF TRASH-TALKING BEHAVIOR IN DOTA 2 ONLINE GAME ON GAMERS AGGRESSIVENESS IN VERSUS CYBERSPORT PEKANBARU.” 1.
- Rijali, Ahmad. 2018. “Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin.” 17(33): 81–95.
- Sect, Tobias. 2021. “Q3 2021’s Most Impactful PC Games: Summer Lull Produces a Predictable Ranking.” *Sport Business Journal*. <https://www.sportsbusinessjournal.com/Esports/Sections/Media/2021/10/Q3-2021-TEO-PC-Games-Impact-Index.aspx> (April 20, 2022).
- Sugiono, Linda Apriliya. 2018. “Trash-Talking Dalam Game Online Pada User

Game Online Di Indonesia (Etnografi Virtual Game Online Mobile legends dan Arena of Valor).” : 1–12.

Tobing, Immanuel dio L. 2021. “Hubungan Durasi Dan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Masalah Mental Dan Emosional Pada Remaja Di Smp Negeri 1 Medan.” *Jurnal Pembangunan Wilayah & Kota* 1(3): 82–91.

Warits, Nurul, Marinsa Putri, dan Shinta Doriza. 2020. “Dampak Game Online : Studi Fenomena Perilaku Trash-Talk Pada Remaja.” *Jurnal Psikologi Malahayati* 2(2): 72–85. <https://core.ac.uk/download/pdf/353678409.pdf>.

Wibowo, Megan Febry. 2020. “"TRASH-TALKING DALAM GAME ONLINE PUBG MOBILE" (Studi Deskriptif Kualitatif Player PUBG Mobile).” 2507(February): 1–9.

