

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Lidya. [n.d.]. *VIRALITAS KONTEN DI MEDIA SOSIAL*
- Aji, Candra Zebeh. 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online* (Yogyakarta: Bouna Books)
- Ardianto, E., Komala, L., & Karlinah, S. 2009. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar, Revisi* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media)
- Conmy, Oliver Benjamin. 2008. *TRASH TALK IN A COMPETITIVE SETTING: IMPACT ON SELF-EFFICACY, AFFECT, AND PERFORMANCE*
- Effendy. 2003. *Ilmu Komunikasi Teori Dan Praktek* (Bandung: PT. Rosdakarya)
- Fajar, Marhaeni. 2009. 'Adoc.Pub_ilmu-Komunikasi-Teori-Praktik'
- Hertz. 2008. *Electronic Media and Youth Violence: A CDC Issue Brief for Researchers*
- Heryana, Ade. 2018. *Informan Dan Pemilihan Informan Dalam Penelitian Kualitatif*
- Jacobson, Jenna. 2020. 'You Are a Brand: Social Media Managers' Personal Branding and "the Future Audience"', *Journal of Product and Brand Management*, 29.6 (Emerald Group Holdings Ltd.): 715–27
- Johnson, and Taylor. 2018. 'More than Bullshit: Trash Talk and Other Psychological Tests of Sporting Excellence'
- Jumansyah Recky. 2017. *FENOMENA KECANDUAN GAME ONLINE PADA MAHASISWA UMBY*
- Moleong, L. J. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif, Revisi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya.)
- Mubarok, Muhamad Husni, Universitas Bhayangkara, and Jakarta Raya. 2021. 'PERSETERUAN DENISE DAN UYA KUYA: TRASH-TALKING SEBAGAI PERSONAL DIGITAL BRANDING', *Article in JOURNAL OF SCIENTIFIC COMMUNICATION*
- Rakhmat, J. 2008. *Psikologi Komunikasi* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya)
- Rizal, W. 2022. 'TINGKAT MOTIVASI PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DALAM FENOMENA TRASH TALK DI KALANGAN

MAHASISWA FISIP UTU (Studi Kasus Mahasiswa Ilmu Komunikasi UTU)'

- Romadlon, Muhammad Ashido. 2022. 'ANALISIS ISI TRASH TALKING PADA KONTEN GAME ONLINE MOBILE LEGEND DI AKUN YOUTUBE BRANDON KENT
- Ruslan, R. 2010. *Metode Penelitian Public Relation* (Bandung: PT. Rosda Karya.)
- Setiadi, Erik Fahron, Alia Azmi, and Junaidi Indrawadi. 2019. *Youtube Sebagai Sumber Belajar Generasi Milenial, Journal of Civic Education*, II
- Simbolon, Debora. 2012. *MEMAHAMI KOMUNIKASI BEDA BUDAYA ANTARA SUKU BATAK TOBA DENGAN SUKU JAWA DI KOTA SEMARANG (STUDI PADA MAHASISWA SUKU BATAK TOBA DENGAN SUKU JAWA DI UNIVERSITAS SEMARANG)*
- Sugiyono. 2013. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF*
- Sugiyono, and Lestari. 2021. *Metode Penelitian Komunikasi (Kuantitatif, Kualitatif, Analisis Teks, Cara Menulis Artikel Untuk Jurnal Nasional Dan Internasional)*, ed. by Sunarto (Alfabet)
- Sukma, Cahyo, and Wardana Mahfud Anshori. 2022. *TRASH-TALK DAN PERUBAHAN PERILAKU KOMUNIKASI (Studi Fenomenologi Mengenai Perubahan Perilaku Komunikasi Pada Kelompok Bermain IUP Esports)*
- Wibowo, Febry, Megan. 2020. 'TRASH-TALKING DALAM GAME ONLINE PUBG MOBILE' (*Studi Deskriptif Kualitatif Player PUBG Mobile*)
- Yip, Jeremy A., Maurice E. Schweitzer, and Samir Nurmohamed. 2018. 'Trash-Talking: Competitive Incivility Motivates Rivalry, Performance, and Unethical Behavior', *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 144 (Academic Press Inc.): 125–44
- Ikhsan. (2021). Riset: Netizen di Indonesia Paling Tak Sopan se-Asia Tenggara <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20210225115954-185-610735/riset-netizen-di-indonesia-paling-tak-sopan-se-asia-tenggara>.
- Team.Esport (2022). Most popular YouTube Gaming streamers in Q1 2023 <https://streamscharts.com/news/most-popular-youtube-gaming-streamers-q1-2023>