DAFTAR PUSTAKA

Alamsyah, I. L., Aulya, N., & Satriya, S. H. (2024). Transfromasi Media dan Dinamika Komunikasi Dalam Eradigital: Tantangan dan Peluang Ilmu Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Researh Student*, *1*(3), 168–181. https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jirs.v1i3.554

Alfaruqi, M. N., & Dwihantoro, P. (2022). Valorant Game Virtual Communication With Discord. *INJECT (Interdisciplinary Journal of Communication)*, *7*(2), 221–236. https://doi.org/10.8326/inject. v7i2. 221-236

Alfian, F., & Sari, W. P. (2022). Pola Komunikasi Kelompok Virtual dalam Game PUBG Mobile (Studi Kasus Tim Redlineze E-Sport). *Koneksi*, *6*(1), 29–35.

Alrizky, Z., Muhammad, R., & Arindawati, W. A. (2025). Perilaku Trash-Talking Pada Game Online Mobile Legend: (Etnografi Virtual pada Player Mobile Legend: Bang Bang). *Journal Publicuho*, *8*(1), 26–38. https://doi.org/https://doi.org/10.35817/publicuho.v8i1.615

Apriaska, D. (2022). *Perilaku Trash-Talking Pemain Game Online Valorant*. Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta.

Arianti, G. (2019). Exposure Berita Terhadap Minat Pariwisata Lombok Pasca Gempa. *WACANA*, *18*(1), 77–86.

Asari, A., Syaifuddin, E. R., Ningsi, N., Sudianto, Maria, H. D., Adhicandra, I., Nuraini, R., Baijuri, A., Pamungkas, A., Kusumah, F. G., Yuhanda, G. P., & Murti, S. (2023). *Komunikasi Digital*. Penerbit Lakeisha.

Aulia, M. I., Lestari, Y., & Anindya, A. (2024). Analisis Interaksi Antar Pemain dan Alasan Trash-Talking dalam Penggunaan Fitur Teks dan Voice Chat pada Game Online Valorant. *AL MUNIR Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, *15*, 59–70.

Bandura, A. (1971). *Social Learning Theory*. General Learning Press.

Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (Internatio). SAGE Publications.

Darussalam, K., Syariati, A. H., Muzakki, A., & Nopriyani, F. (2024). Pembentukan Strategi Melalui Audio Komunikasi Dalam Aplikasi Game FPS (VALORANT). *Djtchno: Jurnal Teknologi Informasi*, *5*(1), 100–107. https://doi.org/10.46576/djtechno

Fadhli, M., Pangetsu, S. A., Ramadhani, Z., & Purnama, Z. (2024). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Mahasiswa Komunikasi Dan Penyiaran Islam UIN Sumatera Utara. *Jurnal Kajian Islam Dan Sosial Keagamaan*, *1*(3), 84–89.

Firmansyah, D., & Saepuloh, D. (2023). Social Learning Theory : Cognitive and

Behavioral Approaches. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, *1*(3), 297–324. https://doi.org/https://10.55927/jiph.v1i3.2317

Ghasemi, A., & Zahediasl, S. (2012). Normality Tests for Statistical Analysis: A Guide for Non-Statisticians Asghar. *International Journal of Endocrinology & Metabolism*, *10*(2), 486–489. https://doi.org/10.5812/ijem.3505

Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisi Multibariate Dengan Program IBM SPSS 25* (9th ed.). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Haro, A., Saktisyahputra, Herlinah, Olifia, S., & Laksono, R. D. (2024). *Buku Ajar Komunikasi Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=JnEPEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=komunikasi+digital&ots=jRBECoUg93&sig=bWfUtre5ChtxlCEvWbSaiPhNlio&redir_esc=y#v=onepage&q=komunikasi digital&f=false

Indrawan, M. W. (2024). Analisis Cyberbullying pada Game Online Valorant: Studi pada Communication Abuse Antarpemain. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *4*(6), 3384–3391. https://doi.org/10.47467/elmujtama.v4i6.4908

Irama, D., Sutarto, & Risal, S. (2023). Implementasi Teori Belajar Soscial Menurut Albert Bandura Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Literasiologi*, *12*(4), 129–139. https://doi.org/https://doi.org/10.47783/literasiologi.v9i4

Irwan. (2018). Relevansi Paradigma Positivistik Dalam Penelitian Sosiologi Pedesaan. *Jurnal Ilmu Sosial*, *17*(1), 21–38.

Littlejohn, S. W., Foss, K. A., & Oetzel, J. G. (2017). *Teori Komunikasi (Theories of Human Communication* (Eleventh E). Waveland Press. https://books.google.co.id/books?id=yJ32DQAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false

Mishra, P., Pandey, C. M., Singh, U., Gupta, A., Sahu, C., & Keshri, A. (2019). Descriptive Statistics and Normality Tests for Statistical Data. *Annals of Cardiac Anaesthesia*, *22*(1), 67–72. https://doi.org/10.4103/aca.ACA

Nexo, L. A. (2024). Toxic Behaviours in Esport: A Review of Data-Collection Methods Applied in Studying Toxic In-Gaming Behaviours. *International Journal of Esports*, *Special issue: Nordic Esports Workshop 2023*, 2–28. https://www.ijesports.org/article/127/html

Nurhaswinda, Zulkifli, A., Gusniati, J., Zulefni, M. S., Afendi, R. A., Asni, W., & Fitriani, Y. (2025). Tutorial Uji Normalitas dan Uji Homogenitas Menggunakan Aplikasi SPSS. *Jurnal Cahaya Nusantara*, *1*(2), 55–68.

Padilah, & Nashrillah. (2024). Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Bahasa Anak Usia Dini Di Kecamatan Lubuk Pakam Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara. *As-Sibyan Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *9*(2), 177–192.

Podsakoff, P. M., MacKenzie, S. B., Lee, J.-Y., & Podsakoff, N. P. (2003). Common Method Biases in Behavioral Research: A Critical Review of the Literature and Recommended Remedies. *Journal of Applied Psychology*, *88*(5), 879–903. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1037/0021-9010.88.5.879

Priyono, P. E. (2022). *Komunikasi dan Komunikasi Digital*. Guepedia. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=tPZcEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=komunikasi+digital&ots=Urt3pShyoE&sig=T0P7UdMEtxrbJ8GcsaEwVjNRL3U&redir_esc=y#v=onepage&q=komunikasi digital&f=false

Purnomo, S. L. A., Purnama, S. L. S., Untari, L., Wibowo, A. P., Aqib, N., & Oktaviana, Y. V. (2022). Ludic Taunting : Does Taunting Work Differently in Video Games? *Journal of Language and Literature*, *22*(2), 466–480. https://doi.org/10.24071/joll.v22i2.4197

Putra, R. W. (2023). Pola Komunikasi Melalui Fitur Virtual Pada Game Mobile Legends. *Avant Garde: Jurnal Ilmu Komunikasi*, *11*(01), 68–80.

Putri, F., Hakim, T. S., Firmanda, C. C., Joenitasari, I., Akbar, B., Srihandayani, D., & Setiyowati, E. (2023). Dampak Toxic GameTerhadap Trash Talking Remaja Firdaus. *Jurnal Pendidikan Mpdern*, *08*(2022), 70–75.

Ramadhan, N. S., & Nurdiansyah, D. (2024). *Komunikasi Virtual dalam Penyusunan Strategi di Game Online Valorant (Studi pada Komunitas Komunikasi Gaming Universitas Pancasila)*. *3*(2), 130–148.

Rosniar, Syam, S., & Wardana, D. A. (n.d.). Trash Talking Dalam Komunikasi Virtual: Studi Interaksi Simbolik Komunitas Game Online Pubg Mobile Nostra Bone. *Jurnal Almishbah: Jurnal Ilmu Dakwah Dan Komunikasi*, *19*(1), 56–72.

Samudra, T. (2023). *Pemanfaatan Platform Discord sebagai Media Komunikasi Komunitas Virtual: Studi Kasus pada Server Valorant Indonesia Community*. https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/107755/

Santoso, B. S., Tanrio, B. M., Lipaw, C. J., Karyadi, P., & Winata, S. (2022). Persoalan Toxicity Pemain Game Valorant Dalam Etika Komunikasi. *Praxis: Jurnal Filsafat Terapan*, *1*(1), 45–58. https://doi.org/10.11111/moderasi.xxxxxxx

Setiadarma, A., Abdullah, A. Z., Sadjijo, P., & Firmansyah, D. (2024). Tinjauan Literatur Transformasi Sosial dalam Era Virtual. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, *4*(1), 232–244. https://doi.org/https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2930

Shiddiq, D. N. (2024). *Pengaruh Percakapan Komunikasi Virtual Game Valorant Terhadap Kohosivitas Kelompok Pada Generasi Z di Komunitas Valorant Indonesia Community* [Universitas Mercu Buana Jakarta]. http://repository.mercubuana.ac.id/id/eprint/92423

Sugiyono. (2019). Metodologi penelitian kualitatif kuantitatif dan R&D. *Alpabeta*, *69*.

Susanti, A. (2021). *GG's and NT's: Gaming language in the chat feature of FPS game Valorant*. *30*(2), 109–116.

Vivaldi, R. A. (2024). *Pengaruh Online Disinhibition Effect Terhadap Cyberbullying pada Komunitas Game Online Valorant (Studi Kasus Server Discord Valorant Indonesia Community)* [Universitas Bakrie]. https://repository.bakrie.ac.id/id/eprint/10843