

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*.
- Ambarwati, M., Rahman, A., & Sebelas Maret Surakarta, U. (2022). Trash-Talking Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 5.
- Arief, M. M., Hermina, D., & Huda, N. (2022). *TEORI HABIT PERSPEKTIF PSIKOLOGI DAN PENDIDIKAN ISLAM*. 11(1), 1–5.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Griffin, E., Ledbetter, A., & Sparks, G. (2019). *A FIRST LOOK AT COMMUNICATION THEORY*.
- Harmon, M., Skow, B., Simonson, P., Peck, J., Craig, R. T., Jackson, J. P., Simonson, P., Peck, J., Craig, R. T., Jackson, J. P., Pointon, D., Sugiyono, A., Thiel, C., Priyono, Sugiyono, S., Bentley, J. L., Van Fraassen, B. C., Creswell, John W. Edition, T., Hirschberg, W., ... McCrae, R. R. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif. In *Philosophy of Science* (Vol. 4, Issue 4). <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/19528854><http://libproxy.unm.edu/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=51827937&site=eds-live&scope=site%5Cnhttp://content.ebscohost.com.libproxy.unm.edu/ContentServer.asp?T=P&P=AN&K=51>
- Linda, O., & Sugiono, A. (2018). *Trash-Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia (Etnografi Virtual Game Online Mobile legends dan Arena of Valor)*. 1–12.
- Malahayati, J. P., Warits, N., Putri, M., Doriza, S., Studi, P., Kesejahteraan, P., Teknik, F., & Jakarta, U. N. (2020). Dampak Game Online : Studi Fenomena Perilaku Trash-Talk Pada Remaja. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 2(2), 72–85.
- Marcella, D., & Sazali, H. (2023). FENOMENA TRASH-TALKING ANTAR PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG (STUDI KASUS MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UIN SUMATERA

- UTARA). *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 4(3), 1138–1145. <https://doi.org/10.35870/jimik.v4i3.335>
- Masnuna, M., & Nurjihan, Q. (2022). Buku Ilustrasi Komunikasi Asertif Sebagai Media Edukasi. *Jurnal Bahasa Rupa*, 06(01), 1–10.
- Nurfirdaus, N., & Risnawati. (2019). Studi tentang pembentukan kebiasaan dan perilaku sosial siswa (studi kasus di SDN 1 Windujanten). *Jurnal Lensa Pendas*, 4(1), 36–46.
- Sakitri, G. (2021). “Selamat Datang Gen Z, Sang Penggerak Inovasi!”
- Solihat, M., Maulin, M., Solihin, P. O., & Sains, R. (2014). *Interpersonal Skill Tips Membangun Komunikasi dan Relasi*.
- Sugiyono, P. D. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*.
- Yin, R. K. (2018). Case study research and applications: Design and methods. In *Journal of Hospitality & Tourism Research* (Vol. 53, Issue 5). <https://doi.org/10.1177/109634809702100108>
- 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. <https://doi.org/10.1016/j.obhdp.2017.06.002>

