

## DAFTAR PUSTAKA

- A., S. (2022, 3 7). *Script PUBG Mobile Terbaru 2022*. Retrieved from halogame: <https://halogame.id/tutorial/script-pubg-mobile/> (Diakses pada 4 April 2024)
- Abie, R. W., & Rosmilawati, S. (2023). Perilaku Toxic Dalam Komunikasi Virtual Di Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya . *Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara dan Ilmu Komunikasi*, 45-48.
- adl. (2023). *Hateful Usernames in Online Multiplayer Games*. Retrieved from adl.org: <https://www.adl.org/resources/blog/hateful-usernames-online-multiplayer-games> (Diakses pada 4 April 2024)
- Ais , R. (2020). *Komunikasi Efektif di Masa Pandemi Covid-19*. Tangerang: Makmood Publishing.
- Alamsyah, B. R., Dewantara, A. S., Iswidono, D. M., Santoso, N. R., & Rakhmawati, N. A. (2024). Analisis Dampak Bermain Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Anak-Anak Hingga Dewasa. *Jurnal Insan Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 95-109.
- Aldi, A. (2023). *Mengungkap Latar Belakang Penggunaan Hewan Anjing, Babi, dan Monyet sebagai Makian*. Retrieved from depok.inews.id: <https://depok.inews.id/read/339074/mengungkap-latar-belakang-penggunaan-hewan-anjing-babi-dan-monyet-sebagai-makian> (Diakses pada 14 Mei 2024)
- Aldo. (2022). *Lima Momen Kecurangan di Kompetisi Esports Resmi*. Retrieved from metaco.gg: <https://metaco.gg/kamus-serba-serbi-esports/momen-kecurangan-kompetisi-esports-resmi> (Diakses pada 2 April 2024)
- Allen, M. (2017). *The SAGE Encyclopedia of Communication Research Methods*. California: SAGE Publications, Inc.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 31-46.

- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 1-9.
- Chou, D. (2023). Countering Toxicity in Online Competitive Games. *Highlights in Science, Engineering and Technology*, 341-348.
- Cladmir. (2019). *Accepting [My] Mediocrity in Gaming*. Retrieved from gamerswithjobs.com: <https://www.gamerswithjobs.com/node/1302709> (Diakses pada 2 April 2024)
- Clinten, B., & Yusuf, O. (2018). *Game PUBG Mobile Diunduh 100 Juta Kali di Android*. Retrieved from kompas.com: <https://tekno.kompas.com/read/2018/10/16/19080037/game-pubg-mobile-diunduh-100-juta-kali-di-android> (Diakses pada 15 Maret 2024)
- CNN. (2023). *Mengapa Stigma Negatif Melekat pada Janda?* Retrieved from cnnindonesia.com: <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20230424180645-277-941614/mengapa-stigma-negatif-melekat-pada-janda> (Diakses pada 9 April 2024)
- Dandesignlab. (2022). *Apa Itu Smurfing Pada Game Kompetitif?* Retrieved from esports.id: <https://esports.id/valorant/news/2022/12/5226ac4e0683ad4f37000ec897761687/apa-itu-smurfing-pada-game-kompetitif> (Diakses pada 2 April 2024)
- Dennys, F. (2021). *PUBG MOBILE Capai 1 Miliar Download*. Retrieved from kompas.com: <https://www.kompas.com/sports/read/2021/03/27/15000088/pubg-mobile-capai-1-miliar-download?page=all> (Diakses pada 27 Maret 2024)
- Eka Sande, K. S., Bil Faqih, A. Q., & Ramadhan, B. (2023). Fenomena Toxic Dalam Dunia Game Mobile Legend Bagi Remaja. *Prosiding Seminar Nasional*, 576-583.
- Ewing, R. (2018). *“That’s Crazy”: Why You Might Want to Rethink That Word in Your Vocabulary*. Retrieved from pennmedicine.org: <https://www.pennmedicine.org/news/news-blog/2018/september/that-crazy-why-you-might-want-to-rethink-that-word-in-your-vocabulary> (Diakses pada 14 Mei 2024)
- Finaka, A. W. (2023). *E-Sport Semakin Eksis*. Retrieved from indonesiabaik.id: <https://indonesiabaik.id/infografis/e-sport-semakin-eksis> (Diakses pada 27 Maret 2024)

- Getkidas. (2021). *Toxic Gaming Behavior: Sabotaging*. Retrieved from getkidas.com: <https://getkidas.com/toxic-gaming-behavior-sabotaging/> (Diakses pada 2 April 2024)
- Hanifah, A. (2024). *Macam-macam Najis dalam Islam: Pengertian, Contoh, dan Cara Menyucikannya*. Retrieved from detik.com: <https://www.detik.com/jogja/berita/d-7333834/macam-macam-najis-dalam-islam-pengertian-contoh-dan-cara-menyucikannya> (Diakses pada 14 Mei 2024)
- Harmayani, & Simamora, P. (2023). Interaksi Manusia Dan Komputer Dalam Ilmu Filsafat. *Jurnal Deli Sains Informatika*, 1-5.
- Haryono, C. G. (2020). *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Imaduddin , M. H., & Dennys, F. (2021). *Resmi, PUBG Mobile Jadi Cabor eSports Bermedali di Asian Games 2022*. Retrieved from Kompas.com: <https://www.kompas.com/sports/read/2021/11/08/13284888/resmi-pubg-mobile-jadi-cabor-esports-bermedali-di-asian-games-2022?page=all> (Diakses pada 15 Maret 2024)
- Kordyaka, B., Jahn, K., & Niehaves, B. (2020). Towards a unified theory of toxic behavior in video games. *Internet Research Vol. 30 No. 4*, 1081-1102.
- Kou, Y. (2020). Toxic Behaviors in Team-Based Competitive Gaming. *CHI PLAY '20*, (pp. 81-92). Canada.
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. (2019). *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Solo: CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Kustiawan, W., Khairani, L., Lubis, D. R., Lestari, D., Yassar, F. Z., Albani, A. B., . . . Ahmad, A. S. (2022). Pengantar Komunikasi Non Verbal. *JOURNAL ANALYTICA ISLAMICA*.
- Lestari, T. (2023). *Pengaplikasian Ilmu Komunikasi Dalam Proses Sosial*. Jakarta: PT Mahakarya Citra Utama Group.
- Mamik. (2015). *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Jawara.
- McEwan, B. (2015). *Navigating New Media Networks*. Mayland: Lexington .
- Me. (2023). *Cara Membuat Akun Baru PUBG Mobile*. Retrieved from kompirasi.com: <https://kompirasi.com/cara-membuat-akun-baru-pubg-mobile/> (Diakses pada 7 Mei 2024)

- Muhamad, N. (2023). *Mayoritas Konsumen Game Online Main Lebih dari 4 Jam Sehari*. Retrieved from katadata.co.id: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/06/15/mayoritas-konsumen-game-online-main-lebih-dari-4-jam-sehari> (Diakses pada 27 Maret 2024)
- Mulawarman. (2020). *Problematika Penggunaan Internet Konsep, Dampak, dan Strategi Penanganannya Edisi Pertama*. Jakarta: Prenada Media.
- Najmah, Adelliani, N., Sucirahayu, C. A., & Zanjabila, A. R. (2023). *Analisis Tematik pada Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Penerbit Salemba.
- Nasution, A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Harfa Creative.
- Nimas. (2024). *Begini, Cara Daftar Akun PUBG Mobile di Android, Sangat Mudah!* Retrieved from pro.co.id: <https://www.pro.co.id/cara-daftar-akun-pubg-mobile-di-android/> (Diakses pada 7 Mei 2024)
- Noor, J. (2016). *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi & Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nurulia. (2023). *Kapan Pria Perlu Melakukan Sunat Dua Kali?* Retrieved from idntimes.com: <https://www.idntimes.com/health/medical/nurulia-r-fitri/kapan-pria-perlu-melakukan-sunat-dua-kali> (Diakses pada 9 April 2024)
- Peplow, G. (2023). *The Murder Of Grace Millane: 'Heinous' rough sex defence explored five years on from British backpacker's killing in New Zealand*. Retrieved from news.sky.com: <https://news.sky.com/story/the-murder-of-grace-millane-heinous-rough-sex-defence-explored-five-years-on-from-british-backpackers-killing-in-new-zealand-12987580> (Diakses pada 9 April 2024)
- Pitopang, A. (2022). *Pengaruh Game Online terhadap Perkembangan Perilaku Toxic pada Anak dan Generasi Muda*. Retrieved from kompasiana.com: <https://www.kompasiana.com/alfi92407/62c593b4fb84681dad44e722/pen-garuh-game-online-terhadap-perkembangan-perilaku-toxic-pada-anak-dan-generasi-muda?page=all#section1> (Diakses pada 27 Maret 2024)
- PlasmaHanDoku. (2018). *Definition of Holding a game hostage?* Retrieved from steamcommunity.com: <https://steamcommunity.com/app/381210/discussions/0/1742229167214694968/?l=italian&ctp=2> (Diakses pada 5 April 2024)
- Pratama, L. R., & Priyantoro, D. E. (2017). Urgensi Pengembangan Bahasa Verbal dan Non Verbal Anak Usia Dini. *Proceedings of The 2nd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, 245-256.

- Rafdi. (2019). *Esports dan Ilmu Komunikasi: Mengenal Komunikasi Verbal & Non-Verbal Esports*. Retrieved from [revivaltv.id](http://revivaltv.id): <https://revivaltv.id/berita/mengenal-komunikasi-verbal-dan-non-verbal-esports> (Diakses pada 26 Maret 2024)
- Rafdinal, W., & Qisthi, A. (2020). In-Game Factors and Technology Acceptance Factors in Increasing Intention to Play Online Game. *Tourism!Development!Centre!International!Conference!(TDCIC)*, 281-296.
- Riasnugrahani, M., & Analya, P. (2023). *Buku Ajar: Metode Penelitian Kualitatif*. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)*. Sleman: Deepublish.
- Saifuddin, A. (2023). *Psikologi Siber Memahami Interaksi dan Perilaku Manusia dalam Dunia Digital*. Jakarta: Prenada Media.
- Salsabilla, R., & Arimi, S. (2023). Umpatan sebagai Penanda Relasi Keakraban Antarmahasiswa: Analisis Berbasis Bentuk dan Gender. *MIMESIS*, 202-219.
- Santo, I. (2023). *Apakah Saya Toxic?* Sleman: CV. Bintang Semesta Media.
- Sergi, B. S., & Popkova, E. G. (2022). *Digital Education In Russia And Central Asia*. Singapore: Springer Nature.
- Setyawan, B., & Endra, F. (2017). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Sidoarjo: Zifatama Jawa.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Sleman: Literasi Media Publishing.
- Souza, A. C., Pegorini, J. I., Yada, N. T., Costa, L. M., & Souza, F. C. (2021). Exploring toxic behavior in multiplayer online games: perceptions of different genders. *SBC – Proceedings of SBGames*.
- Souza, A. C., Pegorini, J. I., Yada, N. T., Costa, L. M., & Souza, F. C. (2021). Exploring toxic behavior in multiplayer online games: perceptions of different genders. *SBC – Proceedings of SBGames*.
- Subari, H. R. (2021). *Inilah 5 Alasan Kenapa Banyak Gamer Toxic*. Retrieved from [duniagames.co.id](http://duniagames.co.id): <https://duniagames.co.id/discover/article/gamer-menjawab-inilah-5-alasan-banyak-gamer-toxic> (Diakses pada 18 Maret 2024) (Diakses pada 18 Maret 2024)
- Sulistiyo, U. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jambi: PT Salim Media Indonesia.

- Tim. (2021). *Melaporkan Kecurangan Di PUBG Mobile*. Retrieved from pubgmobile.com:  
[https://www.pubgmobile.com/webplat/info/news\\_version3/35372/57705/57706/57821/57894/57895/m22591/202010/873295.shtml](https://www.pubgmobile.com/webplat/info/news_version3/35372/57705/57706/57821/57894/57895/m22591/202010/873295.shtml) (Diakses pada 5 April 2024)
- Wahdiyati, D., & Putra, R. D. (2022). Kekerasan Verbal Dalam Konten Gaming Di Youtube (Analisis Isi Kualitatif Konten Ulasan Permainan Online Minecraft Dan Mobile Legend Pada Akun Youtube Miuveox Dan Brandonkent Everything) . *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 203-218.
- Yaya. (2022). *Apa Itu Arti Boostingan di Game PUBG Mobile?* Retrieved from ggwp.id: <https://ggwp.id/media/esports/pubg-mobile/apa-itu-arti-boostingan-di-game-pubg-mobile> (Diakses pada 4 April 2024)
- Yulhaidir, & Bangun, O. (2023). Efektivitas Voice Chat Sebagai Media Komunikasi Dalam Game Pubg Mobile. *Jurnal Komunikasi*, 34-42.
- Zsila, Á., Aruguete, M. S., Shabahang, R., & Gábor, O. (2022). Toxic behaviors in online multiplayer games: Prevalence, perception, risk factors of victimization, and psychological consequences. *wileyonlinelibrary.com/journal/ab*, 1-9.

