

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrah, I. A., & Sandi, A. S. (2023). Perilaku komunikasi toxic pengguna game online “Arena of Valor.”
- Arnus, S. H. (2015). Computer mediated communication (CMC).
- Creswell, J. W. (2023). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches.
- Firdaus, M. R. (2022). Perilaku toxic dalam berkomunikasi di game online Counter Strike Global Offensive.
- Griffin, A. L. (2019). A first look at communication theory. New York, NY: McGraw-Hill Education.
- Griffin, E. (2023). A first look at communication theory. New York, NY: McGraw Hill LLC.
- Haewon, K. (2015). Exploring cyberbullying and other toxic behavior in team competition online games.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi: Sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial. *At-Taqaddum*, 1(8), 21–46.
- Hasmawati, F. (2024). Pola komunikasi pemain game online Mobile Legends.
- Hasyim, H. (2017). Teknik-teknik observasi: Sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial.
- Juditha, C. (2018). Interaksi komunikasi hoax di media sosial serta antisipasinya.
- Khotimah, I. K. (2019). Komunikasi verbal dan nonverbal dalam diklat.
- Kou, Y. (2020). Toxic behaviors in team-based competitive gaming: The case of League of Legends.
- Littlejohn, S. W. (2016). Theories of human communication. Waveland Press.
- Mogot, Y. D. (2021). Sistem komunikasi penyusunan rencana aksi daerah pada program Sustainable Development Goals (SDGs) Provinsi Papua.
- Nuryana, A. (2019). Pengantar metode penelitian kepada suatu pengertian yang

- mendalam mengenai konsep fenomenologi. *Ensains Journal*, 1(2), 19–24.
- Octaviani, R. (2019). Analisis data dan pengecekan keabsahan data.
- Okviana, L. (2022). Aplikasi Discord dalam mempertahankan solidaritas tim pada komunitas Royal E-Sport divisi Point Blank.
- Irwandi, P. E. (2016). Perancangan game first person shooter (FPS) "Boar Hunter" berbasis virtual reality.
- Putri, D. F. (2024). Dampak dan pencegahan kecanduan game online bagi Generasi Z di Kota Cimahi. *Nian Tana Sikka: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(2), 1–7.
- Rusandi. (2021). Merancang penelitian kualitatif dasar/deskriptif dan studi kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 1, 2.
- Rusli, M. (2021). Merancang penelitian kualitatif dasar/deskriptif dan studi kasus.
- Saadah, M. (2022). Strategi dalam menjaga keabsahan data pada penelitian kualitatif. *Al-'Adad: Jurnal Tadris Matematika*, 2(1), 54–64.
- Sande, K. S. P. E., & Sandi, A. Q. (2023). Fenomena toxic dalam dunia game Mobile Legends bagi remaja.
- Sidiq, U. (2019). Metode penelitian kualitatif. Ponorogo, Indonesia: CV Nata Karya.
- Stillman, D., & Stillman, J. (2018). *Generasi Z: Memahami karakter generasi baru yang akan mengubah dunia kerja*. Gramedia Pustaka Utama.
- Syaefullah, W. (2023). Analisis visual pada karakter Agent Sage dalam game Valorant.
- Sugiyono. (2014). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications*. California: SAGE Publications.
- Zsila, A. (2022). Toxic behaviors in online multiplayer games: Prevalence, perception, risk factors of victimization, and psychological consequences. *Aggressive Behavior*, 3(48), 356–364.