

DAFTAR PUSTAKA

Acuan dari Buku:

- Bugiardo, D. (2015). *Berkomunikasi ala Net-Generation*. Elex Media Komputindo.
- Cangara, H. (2010). *Pengantar ilmu komunikasi Rajawali pers*. Jakarta.
- E, A., & A, R. (2006). *Game Artitechture and Design*. New Ridings.
- Effendy, O. U. (2003). *Ilmu, teori dan filsafat komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti, 200.
- Hikmat, M. M. (2011). *Metode penelitian: dalam perspektif ilmu komunikasi dan sastra*. Graha Ilmu.
- Jalaluddin, R. (1994). Psikologi Komunikasi, Pt. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Lévy, P. (2001). *Cyberculture*. Translated by Robert Bononno. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Littlejohn, S. W., & Karen, A. (n.d.). Foss. 2009. *Teori Komunikasi Edisi, 9*.
- Margono. (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta.
- Mulyana, D. (2017). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Narimawati, U. (2008). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif, Teori dan Aplikasi*. Agung Medi.
- Rudi, R. (2010). Informasi perihal bullying: Tindakan cyberbullying. *Jakarta: Rajawali Pers*.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Surya, D. E., & Rismawaty, S. J. (2014). *Pengantar Ilmu Komunikasi (Welcome To The World Of Communications)*. Bandung: Rekayasa Sains.
- thurlow, C., Lengel, & Laura. (2004). *Computer Mediated Communication*. SAGE Publication.

Acuan dari Skripsi:

- Afria, Rengki. (2020). *Analisis Bentuk Pemendekan Kata Dalam Permainan Dota 2*. Universitas Jambi.
- Apriliya. (2019). *Trash-Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia (Etnografi Virtual Game Online Mobile Legends dan Arena Of Valor)*. Universitas Airlangga.
- Fariz, Achmad. (2017). *Dampak Komunikasi Trashtalk Terhadap Gamers Dalam Permainan Game Online Dota 2 Di Warung Internet Tumang Game Online Kabupaten Jember*. Universitas Muhammadiyah Jember.

Acuan dari Jurnal:

- Alonzo, M., & Aiken, M. (2004). Flaming in electronic communication. *Decision Support Systems*, 36(3), 205–213.
- Conmy, O. B. (2008). *Trash talk in a competitive setting: Impact on self-efficacy*,

- affect, and performance*. The Florida State University.
- Gusti, Made, Ade Devia. (2011). *Perilaku Trastalk Remaja Dalam Game Online Dota 2*. Universitas Udayana.
- Hertz, M. F., & David-Ferdon, C. (2008). *Electronic media and youth violence: A CDC issue brief for educators and caregivers*. Centers for Disease Control Atlanta, GA.
- Kwak, H., & Blackburn, J. (2014). Linguistic analysis of toxic behavior in an online video game. *International Conference on Social Informatics*, 209–217.
- Setyaning, Rahmawati, Ariyanto. (2021). *Literasi : Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif*. Surakarta.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772–775.
- Quwaider, M., Alabed, A., & Duwairi, R. (2019). *The Impact of Video Games on the Players Behaviors: A Survey*. *Procedia Computer Science*, 151, 575-582.

Acuan dari Internet:

- Dota 2. (2003). *Sejarah Perkembangan Dota 2*. Diakses pada April 2022, dari <https://www.dota2.com/home>
- Reddit. (2013). *Wholesome and sad moment in a match between team*. Diakses pada April 2022, dari https://www.reddit.com/r/DotA2/comments/nj52xb/wholesome_and_sad_moment_in_a_match_between_team/
- Steam. (2000). *Top By Playtime*. Diakses pada April 2022, dari <https://steamspy.com/>