

## DAFTAR PUSTAKA

- Annisa Risecha Junep, F. (2018). *Analisis Komunikasi Virtual Pada Kelompok Gamers Dota 2*. Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran dan Penelitian, 3(1), 1-16.
- Adams, E., & Rollings, A. (2006). *Fundamentals of game design (game design and development series)*. Prentice-Hall, Inc.
- Adinolf, S., & Turkay, S. (2018, October). *Toxic behaviors in Esports games: player perceptions and coping strategies*. In Proceedings of the 2018 Annual Symposium on computer-human interaction in play companion extended abstracts
- Alhakim, M. Imanudin (2014) *Pola Komunikasi Penanaman Doktrin Perjuangan Organisasi*, skripsi, (Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Raden Fatah Palembang).
- Achterbosch, L., Miller, C., & Vamplew. P. (2013). Ganking, corpse camping and ninja looting from the perception of the MMORPG community: acceptable behavior or unacceptable griefing? In Proceedings of The 9th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Matters of Life and Death (IE '13). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Article 19, 1–8
- A.S.Haris Sumadiria, *Sosiologi Komunikasi Massa*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media,2014).hlm.3
- Bartle, R. A. 2012. "What to Call a Griefer?". [http://terranova.blogs.com/terra\\_nova/2007/10/what-to-call-a-.html](http://terranova.blogs.com/terra_nova/2007/10/what-to-call-a-.html).
- Barnett, J. & Coulson, M. (2010). Virtually Real: A Psychological Perspective on Massively Multiplayer Online Games. *Review of General Psychology*, 14 (2): 167– 179. doi:10.1037/a0019442.
- Baudrillard, J. (2001). *Jean Baudrillard: selected writings*. Stanford University Press.
- Briliana, Cut & Destiwati, Rita (2019). *Pola Komunikasi Virtual Grup Percakapan Komunitas Hamur Inspiring Di Media Sosial Line*.Jurnal Manajemen Komunikasi, Vol.3
- Blackburn, J., & Kwak, H. (2014, April). *STFU NOOB! predicting crowdsourced decisions on toxic behavior in online games*. In Proceedings of the 23rd international conference on World wide web.

- Bungin, Burhan. (2003). *Analisis Data Penelitian Kualitatif “Pemahaman Filosofis dan Metodologis ke Arah Penguasaan Model Aplikasi”*. Jakarta : Raja Grafindo Persada. 178
- Cangara, Hafied. (2021). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Efendy, K. A., Moerdijati, S., & Yoanita, D. (2018). *Classroom communication process dalam pendidikan inklusif Sekolah Dasar Galuh Handayani*. Jurnal e-Komunikasi, 6(2).
- Effendy, Onong Uchjana. (2017). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Fadli, M. R. (2021). *Memahami desain metode penelitian kualitatif*. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33-54.
- Fathurrohman, R., Halim, A., & Imawan, K. (2017). *Pengaruh komunikasi virtual terhadap komunikasi interpersonal dikalangan Game online di aranet plumbon*. Jurnal Signal, 5(1).
- Foo, C. Y. & Koivisto, E.M.I. (2004). Defining Grief Play in MMORPGs: Player and Developer Perceptions. In Proceedings of the 2004 ACM SIGCHI International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology Singapore, 245–250. doi:10.1145/1067343.1067375
- Furqan, S. (2020). *Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu)* (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU).
- Indardi. 2016. *Komunikasi Pemberdayaan Masyarakat*. Bandung: Unpad Press.
- Ismail, K. A. (2016). *Fenomena permainan game online Defense of the Ancients (Dota 2) pada prestasi akademik mahasiswa perguruan tinggi di Kota Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Lam, S. T. K. & Riedl, J. (2011). Expressing my Inner Gnome: Appearance and Behavior in Virtual Worlds. *Computer*, 44 (7): 103–105
- Lin, H. & Sun, C-T. (2005). The ‘White-eyed’ Player Culture: Grief Play and Construction of Deviance in MMORPGs. *Changing Views: Worlds in Play: Proceedings of the 2005 Digital Games Research Association Conference*, University of Vancouver, Vancouver
- Maulizin, Eko Iza (2021) *Pengaruh Pesan Toxic Dalam Game Online Terhadap Perilaku Bullying Pada Komunitas Sekawan Esport Di Yogyakarta*. Skripsi thesis, Universitas Mercu Buana Yogyakarta.

- McLeod, S. A. (2016, February 05). Bandura - *social learning theory*. *Simply Psychology*.  
<https://www.simplypsychology.org/bandura.html> diakses pada tanggal 19 Juni 2023 Pukul 22:40
- Moleong, Lexy J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2017). *Ilmu komunikasi suatu pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muttaqin, A. H. S. (2018). *Game Online Indoplay Capsa Susun Menurut Hukum Islam*.
- Nasrullah, Rulli. (2014). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Purwanto, D. (2010). *Buku Komunikasi Bisnis Edisi 4*.
- Putri, N. W. M., Hamiyati, H., & Doriza, S. (2020). *Dampak game online: studi fenomena perilaku trash-talk pada remaja*. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 2(2), 72-85.
- Rubin, V.L. & Camm, S.C. (2013). Deception in video games: examining varieties of grieving. *Online Information Review*, Vol. 37 No. 3, pp. 369-387
- Sentosa, A. T. (2015). *Pola komunikasi dalam proses interaksi sosial Di pondok pesantren nurul islam samarinda*. *Jurnal Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman*, 3(3), 491-503.
- Severin, Werner J dan James W. Tankard. 2011. *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa*. Prenada Media: Jakarta.
- Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya* (Jakarta: Erlangga, 2008), h.360.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trisiah, A. (2019). *Dampak Tayangan Televisi Pada Pola Komunikasi Anak*. *Jurnal Inovasi*, 13(1), (Palembang: Noer Fikri Offset, 2015).hlm. 9
- Thacker, S., & Griffiths, M. D. (2012). An exploratory study of trolling in online video gaming. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(4), 17–33.  
<https://doi.org/10.4018/ijcbpl.2012100102>
- Wicaksono, J. A., Wangi, M. S., & Sardjono, H. S. (2019). *Pola Komunikasi Warga Gereja Dengan Masyarakat Sekitar Dalam Menjaga Toleransi Antar Umat Beragama*. *Solidaritas: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(1).
- Willard, N. E. (2007). *Cyberbullying and cyberthreats: Responding to the challenge of online social aggression, threats, and distress*. Research press.

- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). *Komunikasi virtual dalam game online (studi kasus dalam game mobile legends)*. *Koneksi*, 3(1), 261-267.
- Liu, Y., & Agur, C. (2023). “*After all, they don’t know me*” *exploring the psychological mechanisms of toxic behavior in online games*. *Games and Culture*.
- Zulfikri, Zakso, A., & Supriadi. (2020). *Perilaku antisosial remaja pemain game online di desa sebaga kecamatan teluk keramat kabupaten sambas*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(12), 2–9.