

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- (n.d.). Retrieved from Google Play:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.garena.game.kgid>
- Adams, E., & Rollings, A. (2007). *Fundamentals of Game Design*. New Jersey: Pearson Education.
- Ahmadi, A., & Sholeh, M. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- al, E. e. (2000). *Educational Psychology: Effective Teaching, Effective Learning*. United States of America: Mc Graw Hill Companies.
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi Vol. 4(3)*, 290-304.
- Arif, M. C. (2012). Etnografi virtual : Sebuah tawaran metodologi kajian media berbasis virtual. *jurnal ilmu komunikasi*, 166-179.
- Balnaves, M., Donald, S., & Shoesmith, B. (2008). *Media Theories and Approaches: A Global Perspective*. London: Palgrave.
- Baron, R. A., & Byrne, B. D. (2005). *Psikologi Sosial jilid 2 (Edisi Kesepuluh)*. Jakarta: Penerbit Airlangga.
- Emzir. (2012). *metodologi penelitian kualitatif: analisis data*. jakarta: PT. Raja grafindo persada.
- Gunawan, F., Akbar, Syamsuddin, & Amir, A. M. (2018). *Religion Society & Social Media*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Mulyana, D. (2008). *Ilmu komunikasi: suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, R. (2016). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Kencana.
- Nasrullah, R. (2017). *Etnografi Virtual Riset Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi di Intenet*. Bandung: Simbiosa Rekatama Media.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinas (Mixed Methods)*. Bandung: Pusat Bahasa Depdiknas.
- Sukmadinata. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Sutrisno, M., & Hendar Putranto(eds). (2005). *Teori-Teori Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Puskesmas, D. K. (1994). *Pedoman Pengukuran Kesegaran Jasmani*. Jakarta
- Werner, J. S. (2001). *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa*. Jakarta: Kencana.
- Jurnal internet
- Achmad, Zainal Abidin dan Ida, Rachma. (2018). Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data Dan Metode Penelitian. *The Journal of Society & Media* 2018, Vol. 2(2) 130-145.
https://www.researchgate.net/publication/329016458_ETNOGRAFI_VIRTUAL_SEBAGAI_TEKNIK_PENGUMPULAN_DATA_DAN_METODE_PENELITIAN
- Giandi, A., M.E, R. F., & S., H. (2012). Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online dengan Menggunakan Game Online. *E-jurnal mahasiswa Universitas Padjajaran*. Vol. 1(1), 1-39.
- Prasetyo, H. (2010). Cyber Community, Cyber Cultures : Arsitektur Sosial Baru Masyarakat Modern. *Jurnal UMN Volume II Nomor 2*, 29-38.
- Miller, J. (2014, Desember 9). *The Functions and Perceptions of Trash-talking in Sports*. Retrieved from jordanmillereportfolio.weebly.com:
http://jordanmillereportfolio.weebly.com/uploads/2/6/0/7/26075535/the_functions_and_perception_of_trash_final_paper_research_methods.docx.
- Sumaryati, R. R. (2008). *Sejarah Game - Ilmuti*. Retrieved from ilmuti.org: ilmuti.org/wp-content/uploads/2017/04/Reni-Resiani_Sejarah-Game.pdf
- Thurlow, C., Lengel, L., & Tomic, &. A. (2014). Computer Mediated Communication : Social Interaction and The Internet. *California : SAGE Publications*, 28 – 30.
- Internet :
- anonymous. (2018). *plarium.com*. WHAT IS AN MMO, WHAT IS AN MMORPG AND THE DIFFERENCE BETWEEN THEM. [Diakses 7

- Februari 2019] <https://plarium.com/en/blog/difference-between-mmo-and-mmorpgs/>
- Arti Kata LOL.* (n.d.). Kamus Lengkap. [Diakses 9 Februari 2019] <https://kamuslengkap.com/kamus/gaul/arti-kata/lol>
- Billy. (2017). *Arena of Valor, Mobile MOBA yang Tersukses atau 'Terkaya'?* Esports.id. [Diakses 9 Februari 2019] <https://esports.id/arena-of-valor/news/2017/11/c0e190d8267e36708f955d7ab048990d/arena-of-valor-mobile-moba-yang-tersukses-atau-terkaya>.
- Budi, N. (2019). *Usia Gamer Bervariasi, Game Mobile Punya Potensi Tinggi Jual Iklan.* Bola E-sport. [Diakses 11 Februari 2019] <https://www.bola.com/e-sports/read/3907622/usia-gamer-bervariasi-game-mobile-punya-potensi-tinggi-jual-iklan>
- Candrakusuma, I. G., Gelgel, N. M., & Pradipta, A. D. (n.d.). *Perilaku Trash-Talking Remaja Dalam Game Online Dota 2.* simdos.unud.ac.id. [Diakses 11 Februari 2019] <https://ojs.unud.ac.id/index.php/komunikasi/article/view/31469/19203>
- Conmy, O. B. (2008). *Trash Talk in a Competitive Setting: Impact on Self-Efficacy, Affect, and Performance.* [Diakses 11 Februari 2019] <http://fsu.digital.flvc.org/islandora/object/fsu%3A254195>
- Dhir, R. (2019). *Interactive Media Definition.* Investopedia. [Diakses 19 Februari 2019] <https://www.investopedia.com/terms/i/interactive-media.asp>
- droidtekno. (2017). *Paket Data yang Digunakan AOV, Mobile Legends, Vainglory & Heroes Evolved.* Droidtekno. [Diakses 19 Februari 2019] <http://www.droidtekno.com/info/paket-data-yang-digunakan-aov-mobile-legends-vainglory-heroes-evolved/>
- Bhagaskara, P. (2018,). *Asal Usul Kata Jancok.* www.budaya-indonesia.org. [Diakses 23 Februari 2019] <https://budaya-indonesia.org/Asal-Usul-Kata-Jancok>
- Fagiansyah, B. (2017, September 18). *Ternyata Ini Alasan Dibalik Hebohnya Iklan Arena of Valor di Indonesia!* Gamehubs. [Diakses 23 Februari 2019] <http://id.gamehubs.com/article.php?id=ternyata-ini-alasan-dibalik-hebohnya-iklan-arena-of-valor-di-indonesia>
- Fajar. (2016). *Berawal Dari Trash Talk, Tim Dota 2 Indonesia Dihancurkan Dalam Keadaan Disconnect!* www.indogamers.com. [Diakses 1 Maret

- 2019] <http://www.indogamers.com/read/07/01/2016/11440/berawal-dari-trash-talk-tim-dota-2-indonesia-dihancurkan-dalam-keadaan-disconnect/>
- Goenawan, M. A. (2017). *Garena Bikin Turnamen Game AoV Berhadiah Rp 7 Miliar!* Detikinet. [Diakses 1 Maret 2019] <https://inet.detik.com/games-news/d-3625489/garena-bikin-turnamen-game-aov-berhadiah-rp-7-miliar>
- Handayani, S. (2018, Januari 10). *Game Mobile Legend Mewabah Pantang Kenal Usia.* netralnews.com. [Diakses 1 Maret 2019] <http://www.netralnews.com/news/tekno/read/122720/.i.game.mobile.legend.i..mewabah.pantan>
- Herawan, Ben Aryandiaz. (2018). Sebenarnya, Apa Sih Dampak ‘Trash Talk’ Saat Bermain Game?. [Di akses pada 4 Juli 2019] <https://medium.com/@aryandiaz/sebenarnya-apa-sih-dampak-trash-talk-saat-bermain-game-509de7ed771f>
- Ini Arti Istilah ‘Wkwkwk’ Dalam Obrolan Chat.* (2017). KabarMedan.com. [Diakses 1 Maret 2019] <https://kabarmedan.com/ini-arti-istilah-wkwkwk-dalam-obrolan-chat/>
- Interactive Media* . (2019). Encyclopedia Britannica. [Diakses 1 Maret 2019] <https://www.britannica.com/technology/interactive-multimedia>
- Istilah Jaringan Komputer Dan Internet (Kamus Lengkap)* . (n.d.). Jaringan Komputer. [Diakses 1 Maret 2019] <http://jaringankomputer.org/kamus-istilahinternet-istilahjaringankomputer/>
- Jawaami, Arfian Jamul dan Wulandari, Asri Wuni (ed). 2018. Mengapa Anjing Jadi Kata Makian? [Diakses 9 Juli 2019] <https://www.ayobandung.com/read/2017/10/14/24694/mengapa-anjing-jadi-kata-makian>
- Jeko. (2018). *Mobile legends Jadi Gim Mobile Paling Hits Sepanjang 2017* Liputan6.com. [Diakses 6 Maret 2019] <http://tekno.liputan6.com/read/3238018/mobile-legends-jadi-gim-mobile-paling-hits-sepanjang-2017>
- Karisma, Y. (2017). *Jangan Asal Lapor! Pahami Yuk 6 Jenis Report yang Ada di Arena of Valor* www.duniagames.co.id. [Diakses 6 Maret 2019] <https://duniagames.co.id/news/4687-jangan-asal-lapor-pahami-yuk-6-jenis-report-yang-ada-di-arena-of-valor>

- Kim, S. J. (2017). *Gender Inequality in eSports Participation: Examining League of Legends*. <https://www.researchgate.net>. [Diakses 18 Maret 2019]
https://www.researchgate.net/publication/326560970_Gender_Inequality_in_eSports_Participation_Examining_League_of_Legends
- Kusnara, E. (2017, September 22). *Cara Dapat Skin Hero Gratis di Game Arena of Valor (AoV)*. Jalantikus. [Diakses 18 Maret 2019]
<https://jalantikus.com/tips/cara-dapat-skin-hero-area-of-valor/>
- Mustofa, A. (2018, Desember 3). *[Opini] Sikap Toxic Saat Bermain Game Online, Perlukah?* <https://hybrid.co.id>. [Diakses 18 Maret 2019]
<https://hybrid.co.id/post/opini-perlukah-sikap-toxic-saat-main-game-online>
- Pantau.com. (2018). 8 Daftar Hero Baru Mobile Legend 2019. [Diakses 27 Maret 2019] <https://www.pantau.com/berita/5-list-antrian-hero-yang-paling-ditunggu-di-original-server-mobile-legend>
- Pitrajaya, H. (2017). *Turnamen Internasional AOV Kasih Iming-Iming Hadiah Senilai 6,7 Miliar*. Arenalte [Diakses 27 Maret 2019]
<https://arenalte.com/berita/industri/turnamen-internasional-aov-kasih-iming-iming-hadiah-senilai-67-miliar/>
- Prilaksono, F. (2018, Februari 22). *Mobile Legends VS VainGlory VS AOV, Lebih Baik Mana?* Jalantikus. [Diakses 27 Maret 2019]
<https://jalantikus.com/tips/perbedaan-ml-aov-vainglory/>
- Raafani, T. (2018). *AoV lebih unggul karena lebih royal dalam urusan ngasih skin gratisan buat pemainnya*. Kincir. [Diakses 1 April 2019]
<https://www.kincir.com/game/mobile-game/arena-of-valor-vs-mobile-legends-moba-mana-yang-lebih-unggul>
- Ramadan, R. (2018). *Perkembangan Mobile Legends Di Dunia dan Indonesia dari 2016 Sampai Sekarang*. HAI-online.com. [Diakses 1 April 2019]
<https://hai.grid.id/read/07931946/perkembangan-mobile-legends-di-dunia-dan-indonesia-dari-2016-sampai-sekarang>
- Saputra, G. E., wibowo, R. S., Hermawan, A., & Achmad, S. (2009). scribd. Retried from Tugas Makalah [Diakses 1 April 2019]
<https://www.scribd.com/document/47077261/MAKALAH-GAME-ONLINE>
- Sayuno, C. M. (2012). *DISCOURAGEMENT, DISTRACTION, AND DEFEAT: A VARIATION ANALYSIS ON TRASH TALK BY CHILD ONLINE GAMERS*.

academia.edu. [Diakses 1 April 2019]
[https://www.academia.edu/3184405/DISCOURAGEMENT_DISTRACTI
ON_AND_DEFEAT_A_VARIATION_ANALYSIS_ON_TRASH_TAL
K_BY_CHILD_ONLINE_GAMERS](https://www.academia.edu/3184405/DISCOURAGEMENT_DISTRACTI ON_AND_DEFEAT_A_VARIATION_ANALYSIS_ON_TRASH_TAL K_BY_CHILD_ONLINE_GAMERS)

Shamil, M. (2017,). *Bos Tencent, Orang China Pertama Masuk 10 Besar Terkaya Sejagat*. <http://koran-sindo.com>. [Diakses 8 April 2019] http://koran-sindo.com/page/news/2017-11-22/0/5/Bos_Tencent_Orang_China_Pertama_Masuk_10_Besar_Terkaya_Sejagat

Siska, W. (2018). *Games Berbahaya Diunduh Jutaan Kali*. Sumatera Ekspres Online. [Diakses 12 April 2019] <http://sumeks.co.id/games-berbahaya-diunduh-jutaan-kali/>

Tambunan, S. (2018). *Garena Arena of Valor Masuk dalam Sejarah Asian Games*. Bolaspot.com. [Diakses 12 April 2019]
<https://www.bolaspot.com/read/311416398/garena-arena-of-valor-masuk-dalam-sejarah-asian-games>

Tarengames. (2017). *Arena of Valor vs Mobile Legend, Siapakah yang Lebih Baik? Berikut Detailnya Sobat Gamers!* Tarengames.com. [Diakses 18 April 2019] <https://tarengames.com/arena-valor-vs-mobile-legend/>

Trash Talk Dalam Dunia Gaming, Apa Sih Maksudnya? (2017). murdockcruz.com. [Diakses 25 April 2019]
<https://www.murdockcruz.com/2017/10/02/trash-talk-dalam-dunia-gaming-apa-sih-maksudnya/#.XOGirmDHem8>

Tuliside. (2017). *Darimana game Mobile legends berasal?* Bertravel Forum. [Diakses 12 Mei 2019]
<http://www.bertravel.com/forum/discussion/1025/darimana-game-mobile-legends-berasal>.

Yip, J. A., Schweitzer, M. E., & Nurmohamed, S. (2017). www.elsevier.com/locate/obhdp. Trash-talking: Competitive incivility motivates rivalry, performance, and. [Diakses 12 Meil 2019]
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0749597816301157>