

Daftar pustaka

- Ambarwati, M., Nurhadi, & Rahman, A. (2022). Trash-Talking Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS. *Jayapangus Press Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*.
- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*.
- Furqan, S. (2020). MODEL KOMUNIKASI MAHASISWA PEMAIN GAME ONLINE FREE FIRE (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu). *PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM*.
- Kantono, Y. M., Yudani, H., & Wirawan, I. G. (2020). PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL UNTUK MENCEGAH TOXIC BEHAVIOUR PADA GAME ONLINE. *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra*.
- Khoiri, N. F. (2021). DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP PERILAKU TOXIC DISINHIBITION ONLINE (STUDI KASUS DI IAIN PONOROGO).
- Kuatiawan, A. A., & Utomo, A. W. (2019). *JANGAN SUKA GAME ONLINE: PENGARUH GAME ONLINE DAN TINDAK PENCEGAHAN*. Cv. Ae Media Grafika.
- Maulizin, E. I. (2021). PENGARUH PESAN TOXIC DALAM GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU BULLYING PADA KOMUNITAS SEKAWAN ESPORT DI YOGYAKARTA. *Universitas Mercu Buana Yogyakarta*.
- Putri, N. W., Hamiyati, & Doriza, S. (2020). Kecanduan Game Online Pada Remaja Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Malahayati*, Volume 2, No.2, September 2020: 72-85.
- Wibowo, M. F. (2020). "TRASH-TALKING DALAM GAME ONLINE PUBG MOBILE" (Studi Deskriptif Kualitatif Player PUBG Mobile). UNIVERSITAS

MUHAMMADIYAH SURAKARTA: PROGRAM STUDI ILMU
KOMUNIKASI.

Wicaksana, R. R., & Kristiana, N. (2021). KAMPANYE SOSIAL STOP TOXICSEBAGAI UPAYAMEMBANGUN SIKAP POSITIF BERMAIN GAME. *Jurnal Barik*, Vol. 2 No.2, 202-214.

Zakiah, I., & Ritanti. (2021). *Kecanduan Game Online Pada Remaja Dan Penanganannya*. Media Sains Indonesia.

Salimar, S., Kartono, D., Fuada, N. F., & Setyawati, B. (2013). Stunting anak usia sekolah di Indonesia menurut karakteristik keluarga. *Penelitian Gizi dan Makanan (The Journal of Nutrition and Food Research)*, 36(2), 121-126.

Triyantama, A. R., & Santoso, E. (2019). Model komunikasi virtual pemain game PUBG mobile menggunakan studi etnografi virtual pada kelompok game PUBG mobile RPX e-sport. *Medium*, 7(1), 53-70.

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: Toxic Behavior in Virtual Communication Onmobile Legends: Bang Bang Online Game in Students of the Faculty of Social And Political Sciences at Muhammadiyah Palangkaraya University. *Restorica: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara dan Ilmu Komunikasi*, 9(1), 44-48.

Sakti, D. K. P., Anrial, A., & Kamil, P. (2022). *Dampak Negatif Game Online Mobile Legend Terhadap Etika Komunikasi (Kebiasaan Trash Talking) Siswa di Sd Negeri 08 Prumnas Batu Galing* (Doctoral dissertation, IAIN Curup).

Sakti, D. K. P., Anrial, A., & Kamil, P. (2022). *Dampak Negatif Game Online Mobile Legend Terhadap Etika Komunikasi (Kebiasaan Trash Talking) Siswa di Sd Negeri 08 Prumnas Batu Galing* (Doctoral dissertation, IAIN Curup).

Fustin, T. J. (2022). *Analisis Toxic Communication Habit di Dunia Virtual "Mobile Legends" dalam Komunitas "Gamer Source Pub"* (Doctoral dissertation).

Fustin, T. J. (2022). *Analisis Toxic Communication Habit di Dunia Virtual "Mobile Legends" dalam Komunitas "Gamer Source Pub"* (Doctoral dissertation).

Saadillah, A. (2023). ANALISIS PENYEBAB PENGUCAPAN KATA TOXIC DI KALANGAN MAHASISWA. *Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra)*, 8(2), 211-214.

Rahman, M. R., Austin, D., Raihan, M., Wijayanti, R., & Amalia, S. (2023). PANDANGAN MAHASISWA TERHADAP BAHASA TOXIC PADA PERGAULAN REMAJA DI MASYARAKAT BANJAR. *Religion: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 1(1), 107-117.