

DAFTAR PUSTAKA

- AL Fazri, M., Putri, I. A., & Suhairi, S. (2021). Keterampilan Interpersonal Dalam Berkomunikasi Tatap Muka. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 2(1), 46–58. <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v2i1.510>
- Amalia, E. (2021, October 31). *Trash-Talk di Esports: Dampak Positif dan Negatif dari Menurut Riset*. <https://hybrid.co.id/post/trash-talk-di-esports/>
- Ambarwati, M., Nurhadi, & Rahman, A. (2022). Trash-Talking Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS. *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 5(3), 243–255. <https://doi.org/10.37329/ganaya.v5i3.1833>
- Azis, H. (2024). *5 Alasan Banyak Pemain Toksik di Mobile Legends*. <https://www.idntimes.com/tech/games/hilman-azis/alasan-banyak-pemain-toksik-di-mobile-legends-c1c2?page=all>
- Bandura, A. (1991). *Social Cognitive Theory of Self-Regulation*.
- Basnet, B. (2022). Meaning Making of Lived Experiences in Phenomenological Inquiry. *Journal of Education and Research*, 12(2), 75–93. <https://doi.org/10.51474/jer.v12i2.626>
- Bungin, B. (2010). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya* (4th ed.). Prenada Media Grup.
- Caron, J., & Markusen, J. R. (2016). 2018- John W. Creswel - 4th edition - *Qualitative Inquiry & Research Design - Choosing Among Five Appro.*
- Creswell, J. (2016). *Research Design* (4th ed.). PENERBIT PUSTAKA PELAJAR.
- Daniel Tamburian, H. H. (2018). Komunikasi Lintas Budaya Masyarakat Dayak Dalam Menjaga Kerukunan Hidup Umat Beragama. *Jurnal Komunikasi*, 10(1), 77–86.
- Fajar Ramadhan, R., Zaimah Dalimunthe, R., & Dian Dia Conia, P. (2023). Hubungan kecanduan game online mobile legends terhadap perilaku trash talking. *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 1(2), 1–11.
- Ferdano, J. (2021). *7 Game dengan Komunitas Paling Toxic, Nomor 5 Bikin Mengenang!* <https://gamebrott.com/7-game-dengan-komunitas-paling-toxic-nomor-5-bikin-mengenang/>
- Fiantika, Wasil M, Jumiayati, Honesti, Wahyuni, Jonata, E. a. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. In Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Rake Sarasini* (Issue Maret). <https://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en>

- Fitrah, M., & Indah, A. V. (2024). Komparasi Fenomenologi Edmund Husserl dan Martin Heidegger. *Sulesana*, 18(1), 1–23.
- Fitri Ramadhani, D., Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Y., & Muhammadiyah HAMKA, U. (2021). Hubungan Game Online “Free Fire” Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1–7.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1256>
- Hasbiansyah, O. (2008). Pendekatan Fenomenologi: Pengantar Praktik Penelitian dalam Ilmu Sosial dan Komunikasi. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 9(1), 163–180. <https://doi.org/10.29313/mediator.v9i1.1146>
- Helaluddin, H. (2018). Getting to Know More about Phenomenological Approaches: A Qualitative Study. *Journal of Research Gate*, 1–15.
<https://www.researchgate.net/publication/323600431>
- Herawan, B. (2018, June 21). *Sebenarnya, Apa Sih Dampak ‘Trash Talk’ Saat Bermain Game?* <https://aryandiaz.medium.com/sebenarnya-apa-sih-dampak-trash-talk-saat-bermain-game-509de7ed771f>
- Irwin, S. V., Naweed, A., & Lastella, M. (2024). Consuming esports and trash talking: how do social norms and moderating attributes influence behaviour? *Sport in Society*, 27(1), 14–32. <https://doi.org/10.1080/17430437.2023.2200732>
- Kremilo, J. (2022). *Mobile Legend Wahana Toxic dan Degradasi Moral*.
[https://www.indonesiana.id/read/156557/mobile-legend-wahana-toxic dan-degradasi-moral](https://www.indonesiana.id/read/156557/mobile-legend-wahana-toxic-dan-degradasi-moral)
- Liszewski, A. (2019). *Researchers Create Trash-Talking Robot That Proves Machines Can Get Under Human’s Skin*. <https://gizmodo.com/researchers-create-trash-talking-robot-that-proves-mach-1839941382>
- M Chairul Basrun Umanailo. (2019). Paradigma Konstruktivis. *Metodologi Penelitian, October*, 1–5. <https://doi.org/10.31219/osf.io/9ja2t>
- Madjid, A. (2014). Fenomenologi dan Hermeneutik: Perbandingan Dua Epistemologi. *Jurnal Etnohistori*, 1(1), 1–21.
- Nickerson, C. (2024). *Albert Bandura’s Social Cognitive Theory*.
<https://www.simplypsychology.org/social-cognitive-theory.html>
- Nurhayati, A. (2024). *Perilaku Manusia*. Cv.Eureka Media Aksara.
- Nurjayanti, H. H. (2023). Proses Komunikasi Dua Arah Pada Fitur Quick Chat Game Online Mobile Legends : Bang Bang. *Journal Of Social Science Research*, 3(6),

3153–3163.

- Pujante, N. T. (2021).) Marcelino José Jorge, Instituto Nacional de Infectologia Evandro Chagas, Brazil. (4) KO Luedtke, Institute for Research in Education. *Original Research Article Pujante*, 4(1), 1–11.
- Putri, A., Rahmawati, Y., & Ariyanto, P. (2021). Bagaimana Gamers Berperilaku Trash-Talk? *Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif*, 2, 1–44.
- Putriana, M., Puspitasari, W., Sugiarto, A., Muharam, Y. A., & Darmawan, T. (2023). Penerapan Komunikasi Interpersonal pada Media Sosial. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Sosial*, 1(4), 44–55. <https://doi.org/10.59581/harmoniwidyakarya.v1i4.1507>
- Romadlon, M. A. (2022). *ANALISIS ISI TRASH TALKING PADA KONTEN GAME ONLINE MOBILE LEGEND DI AKUN YOUTUBE BRANDON KENT Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana (S1) Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Surabaya Disusun Oleh*. 9.
- Satria, D. P., Nabila, H., Maulidia, M., & Rasel, M. J. (2022). Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online Mobile Legends di Lingkungan Keluarga. *CARAKA : Indonesia Journal of Communication*, 3(1), 34–42. <https://doi.org/10.25008/caraka.v3i1.65>
- Sola, K., & Ayodya, B. P. (2023). Perilaku Komunikasi Trash talking Pemain Game online Dota 2 pada Komunitas Kolam Dota 2 Indonesia v2. *Indonesia Conference on Communication Science (ICCS)*.
- Solihin, S. (2024). Analisis Perilaku Trash-Talk Dalam Komunikasi Virtual Pada Game Online Mobile Legends. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Sosial Politik*, 02(02), 146–160.
- Sudarsyah, A. (2013). Kerangka Analisis Data Fenomenologi. *Jurnal Penelitian Pendidikan UPI*, 13(1), 124400. <https://media.neliti.com/media/publications/124400-ID-kerangka-analisis-data-fenomenologi-cont.pdf>
- Sugiono, L. A. (2019). Trash-Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia. *Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Airlangga*, 1–12.
- Suherdi, P. H. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Kemampuan Komunikasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(1), 973–977.
- Sungkar, S. A. (2021). Hermeneutika dan Perannya dalam Ilmu Sosial-Budaya.

- Jurnal Dekonstruksi*, 1(1), 5–11.
- Tullah, R., & Amiruddin. (2020). Penerapan Teori Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6, 48–55.
- van Manen, M. (2016). *Researching Lived Experience: Human Science for an Action Sensitive Pedagogy* (2nd ed.). The Althouse Press.
<https://books.google.co.id/books?id=1LZmDAAAQBAJ&printsec=copyright#v=onepage&q&f=false>
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). *Koneksi*, 3(1), 261.
<https://doi.org/10.24912/kn.v3i1.6222>
- Yanuardianto, E. (2019). *TEORI KOGNITIF SOSIAL ALBERT BANDURA (Studi Kritis dalam Menjawab Problem Pembelajaran di MI)*. 01(02), 94–111.
<https://www.academia.edu/download/109313183/208.pdf>
- Yen, E. G. (2018). Pengantar Studi Fenomenologis Dalam Penelitian Teologis. *Tedeum*, 8(1), 1–16.
<https://ojs.sttsappi.ac.id/index.php/tedeum/article/download/42/25>
- Yip, J. A., Schweitzer, M. E., & Nurmohamed, S. (2018). Trash-talking: Competitive incivility motivates rivalry, performance, and unethical behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 144, 125–144.
<https://doi.org/10.1016/j.obhdp.2017.06.002>