

DAFTAR PUSTAKA

- 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. *Restorica: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara Dan Ilmu Komunikasi*, 9(1), 44–48. <https://doi.org/10.33084/restorica.v9i1>
- Ahluwalia, V. K. (2020). Psychological Warfare: Call out Adversaries' Designs. *CLAWS Journal*, 13–16.
- Ananda, B. F., Achmad, Z. A., Alamiyah, S. S., Wibowo, A. A., & Fauzan, L. A. (2022). Variasi Komunikasi Virtual Pada Kelompok Pemain Game Mobile Legends. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(1), 18–34. <http://jurnalfdk.uinsby.ac.id/index.php/JIK>
- Apriyanti, S., Putra, R. A., & Anrial. (2020). Komunikasi Virtual Mahasiswa Dalam Perkuliahan Non Tatap Muka (Studi Pada Mahasiswa KPI IAIN Curup). *At-Tanzir: Jurnal Prodi Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 11(2), 157–183. <http://politanisamarinda.ac.id/2020/04/20/pembelajaran-daring-pada-masa-pandemi->
- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(1), 35–36.
- Asmoro, N., Anwar, S., & Maarif, S. (2021). Peran Intelijen dan Perang Psikologis pada Agresivitas Kampanye Militer Kekaisaran Genghis Khan. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 4(2), 153. <https://doi.org/10.17509/historia.v4i2.32879>
- Beauchamp, N., & Mustafaga. (2023). *Chinese Next-Generation Psychological Warfare: The Military Applications of Emerging Technologies and Implications for the United States*. RAND Corporation.
- Buchanan, D. A., & Huczynski, A. A. (2019). *Organizational Behaviour* (10th ed.). Pearson Education.
- Côté, J.-F. (2015). *George Herbert Mead's Concept of Society: A Critical Reconstruction* (1st ed.). Routledge.
- Febrianti, R. W., & Setiyowati, E. (2023). Dampak Toxic Game Terhadap Cyber Bullying. *JIK: Jurnal Ilmu Kesehatan*, 7(1), 71. <https://doi.org/10.33757/jik.v7i1.652>
- Goffman, E. (2022). *The Presentation of Self in Everyday Life* (Modern Classics). Penguin Books. <https://www.goodreads.com/book/show/59110490-the-presentation-of-self-in-everyday-life>

- Hadras, M., Purwaningrum, E. K., Siregar, P., Ghaybiyyah, F., Ulfa, M., Fata, N., Kusumawaty, I., Pratiwi, E. A., & Sayekti, S. P. (2021). *Pendidikan Ilmu Psikologi* (A. Munandar, Ed.). Media Sains Indonesia.
- Hariyanto, D. (2021). *Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi* (F. A. Darma & D. M. Utomo, Eds.; 1st ed.). UMSIDA Press.
- Herlina, Boer, R. F., Fasadena, N. S., Kede, A., Kahfi, M. A.-M., Ganiem, L. M., Putri, S. S., Hasibuan, N., Subchan, N., & Deryansyah, A. D. (2023). *Pengantar Ilmu Komunikasi* (A. Khakim, Ed.; 1st ed.). Basya Media Utama.
- Hikmah, N. (2024, November 8). Simak Deretan Game Online Terpopuler 2024. *GoodStats*. <https://goodstats.id/article/deretan-game-online-populer-2024-gNF3O#:~:text=Mobile%20Legend%20jadi%20game%20online,%2C74%25%20menurut%20survei%20APJII>
- Jacon, T. (1993). *Faktor-Faktor Interaksi Simbolik*. Citra Umbara.
- Kusumawati, T. I. (2019). Komunikasi Verbal Dan Nonverbal Tri Indah Kusumawati. *Al Irsyad: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 6(2).
- Lister, M. (2009). *New Media: A Critical Introduction* (J. Dovey, S. Giddings, I. Grant, & K. Kelly, Eds.; 2nd ed.). Routledge. https://books.google.co.id/books?id=gMx-AMRg3A0C&pgis=1&redir_esc=y&hl=id
- Malkhia, M. (2024). *Perilaku Kekerasan Verbal Antar Pemain Dalam Game Online (Studi Fenomenologi Dalam Mobile Legends)* [Thesis (Bachelor)]. Universitas Nasional.
- Mead, G. H. (2015). *Mind, Self & Society (The Definitive Edition)* (C. W. Morris, Ed.). The University of Chicago Press.
- Milyane, T. M., Umiyati, H., Putri, D., Juliastuti, Akib, S., Daud, R. F., Dawami, Rosemary, R., Athalarik, F. M., Adiarsi, G. R., Puspitasari, M., Andi, Ramadhani, M. M., & Rochmansyah, E. (2022). *Pengantar Ilmu Komunikasi* (A. Masruroh, Ed.; 1st ed.). Widina Bhakti Persada.
- Muhid, A., & Wahyudi, W. E. (2020). *Interaksi Simbolik: Teori dan Aplikasi dalam Penelitian Pendidikan dan Psikologi*. Madani.
- Murdiyanto, E. (2020). *Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi disertai Contoh Proposal)* (1st ed.). Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat UPN "Veteran" Yogyakarta Press.
- Nugroho, A. C. (2021). Teori Utama Sosiologi Komunikasi (Fungsionalisme Struktural, Teori Konflik, Interaksi Simbolik). *Majalah Ilmiah Semi Populer Komunikasi Massa*, 2(2), 185–194.

- Pramudya, D. A., Oxycygentri, O., & Nurkinan. (2023). Pengaruh Perilaku Trash Talking Dalam Game Online Mobile Legends Terhadap Agresivitas Pada Komunitas Cikarang Gamers. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 10(2), 595–599. <https://doi.org/10.31604/jips.v10i2.2023.595-599>
- Purba, B., Gaspersz, S., Bisyri, M., Putriana, A., Hastuti, P., Sianturi, E., Yuliani Retno, D., Widiastuti, A., Qayyim, I., Djalil Alim, N., Purba, S., Yusmanizar, & Giswandhani, M. (2020). *Ilmu Komunikasi: Sebuah Pengantar* (J. Simarmata, Ed.; 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Purwani, D. A., & Kertamukti, R. (2020). Memahami Generasi Z Melalui Etnografi Virtual. *Berkarya Tiada Henti: Tiga Lentera Bulaksumur*, 65–76. <https://www.researchgate.net/publication/338764624>
- Putra, R. W. (2023). Pola Komunikasi Melalui Fitur Virtual Pada Game Mobile Legends. *Avant Garde: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 11(1), 68–80. <https://doi.org/10.36080/ag.v11i1.2349>
- Rizki, A. (2024, September 20). Baloyskie Balas Psywar Bikin Nangis Nnael Ke Geek Fam. *One Esports ID*. <https://www.oneesports.id/mobile-legends/baloyskie-psywar-nnael-geek-fam>
- Schleifer, R. (2014). Psychological Warfare in the Arab-Israeli Conflict. In *Psychological Warfare in the Arab-Israeli Conflict* (1st ed.). Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1057/9781137467034>
- Stefanus, I., & Sari, W. P. (2020). Komunikasi Verbal dan Nonverbal dalam Game Online League of Legends. *Koneksi*, 4(2), 332.
- Sugiyono, & Lestari, P. (2021). *Metode Penelitian Komunikasi (Kuantitatif, Kualitatif, dan Cara Mudah Menulis Artikel pada Jurnal Internasional)* (Sunarto, Ed.; 1st ed.). ALFABETA.
- Szunyogh, B. (1955). *Psychological Warfare: An Introduction to Ideological Propaganda and the Technique of Psychological Warfare*. The William-Frederick Press.
- Ulfatin, N. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan: Teori dan Aplikasinya* (3rd ed.). Media Nusa Creative.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). *Koneksi*, 3, 265.

Zanki, H. A. (2020). Teori Psikologi Dan Sosial Pendidikan (Teori Interaksi Simbolik). *Scolae: Journal of Pedagogy*, 3(2), 115–121.
<https://communication.binus.ac.id>