

**TRASH TALKING PADA KONTEN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS
(ANALISIS ISI TRANSKRIP VIDEO PADA AKUN YOUTUBE TOP
GLOBAL MIYA)**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Muhammadiyah Malang

Sebagai Persyaratan untuk Mendapatkan Gelar Sarjana (S-1)



Dosen Pembimbing : Isnani Dzuhrina, M.Adv.

Disusun Oleh :

Agung Prasetyo Said Mansur

201810040311013

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2025

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh :

Agung Prasetyo S. Mansur
201810040311013

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
dan dinyatakan

LULUS

Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana (SI) Ilmu Komunikasi

Kamis, 10 Juli 2025

Dihadapan Dewan Penguji

Dewan Penguji :

1. Dr. Joko Susilo, M.Si

()

2. Novin Farid Styo Wibowo, M.Si

()

3. Isnani Dzuhrina, M.Adv.

()

Mengetahui

Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik





Agus Dar Rijal, S.IP., M.Hub.Int.

TRASH TALKING PADA KONTEN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS
(ANALISIS ISI TRANSKRIP VIDEO PADA AKUN YOUTUBE TOP
GLOBAL MIYA)

Diajukan Oleh :

Agung Prasetyo S. Mansur
201810040311013

Telah disetujui
Kamis / 10 Juli 2025

Pembimbing I


Isnani Dzuhrina, M.Adv.

Wakil Dekan I




Chairur Rijal, S.IP., M.Hub.Int.

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi


Nasrullah, M.Si.

LEMBAR ORISINALITAS



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG

SURAT PERNYATAAN

Yang Bertandatangan di bawah ini :



Nama : Agung Prasetyo Said Mansur

NIM : 201810040311013



Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa

1. Tugas Akhir dengan Judul :

TRASH TALKING PADA KONTEN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS (ANALISIS ISI TRANSKRIP VIDEO PADA AKUN YOUTUBE TOP GLOBAL MIYA)

adalah hasil karya saya dan dalam naskah tugas akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian ataupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

2. Apabila ternyata di dalam naskah tugas akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, Saya bersedia TUGAS AKHIR INI DIGUGURKAN dan GELAR AKADEMIK YANG TELAH SAYA PEROLEH DIBATALKAN, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

3. Tugas akhir ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan HAK BEBAS ROYALTY NON EKSKLUSIF.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 16 Juni 2025

nyatakan,

Agung Prasetyo Said Mansur



Kampus I
Jl. Bendo No. 1 Sabang, Jawa Timur
P: +62 341 507 253 (Punting)
F: +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendo No. 188 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 507 149 (Punting)
F: +62 341 583 000

Kampus III
Jl. Raya Tingmas No 246 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 319 (Punting)
F: +62 311 460 435
E: webmaster@umm.ac.id

LEMBAR KETERANGAN SIAP DIUJI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG

SURAT KETERANGAN

Nomor : E.6.e/ /FISIP-UMM/VII/2024



Bersama ini kami sampaikan bahwa, mahasiswa:

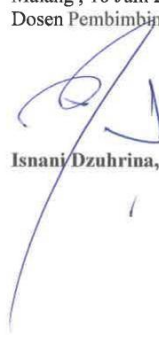


Nama : Agung Prasetyo Said Mansur
No. Induk Mahasiswa : 201810040311013
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul : TRASH TALKING PADA KONTEN GAME ONLINE
MOBILE LEGENDS (ANALISIS ISI TRANSKRIP VIDEO
PADA AKUN YOUTUBE TOP GLOBAL MIYA)

Skripsi

Telah melakukan bimbingan Tugas Akhir dan **Siap Diuji**. Demikian, atas perhatiannya kami ucapkan banyak terima kasih

Malang , 16 Juni 2025
Dosen Pembimbing


Isnani Dzuhrina, M.Adv



Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 253 (Hunting)
F: +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sulami No 188 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 149 (Hunting)
F: +62 341 582 080

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 318 (Hunting)
F: +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id

LEMBAR PERSETUJUAN DETEKSI PLAGIASI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG

PERATURAN REKTOR NOMOR 2 TAHUN 2017-11-29

TENTANG

PELAKSANAAN DETEKSI PLAGIASI PAADA KARYA TULIS ILMIAH DOSEN DAN
MAHASISWA DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG



LEMBAR PERSETUJUAN DETEKSI PLAGIASI

SKRIPSI/ ~~TESIS/ DISERTASI~~ DENGAN JUDUL:*)

TRASH TALKING PADA KONTEN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS
(ANALISIS ISI TRANSKRIP VIDEO PADA AKUN YOUTUBE TOP GLOBAL MIYA)

Oleh:

Nama : Agung Prasetyo Said Mansur

NIM : 201810040311013

Telah memenuhi persyaratan untuk dilakukan deteksi plagiasi

Menyetujui,

Malang, 16 Juni 2025
Pembimbing / Promotor

Isnani Dzuhrina, M.Adv

NIP. 10306110439




(*) Coret yang tidak perlu

Kampus I
Jl. Realdung 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 253 (Hunting)
F: +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Realdungan Sutani No 188 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 149 (Hunting)
F: +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Tajummas No 248 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 218 (Hunting)
F: +62 341 469 435
E: webmaster@umm.ac.id

TANDA TERIMA PLAGIASI


 PROGRAM STUDI
ILMU KOMUNIKASI Tanda Terima
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG Plagiasi

Nama : AGUNG PRAETYO S.M.
NIM : 2018 - 013

Hasil Plagiasi : 29/6

BAB I	<u>9</u>			
BAB II	<u>11</u>			
BAB III	<u>16</u>			

BAB IV	<u>4</u>			
BAB V	<u>2</u>			
BAB VI	<u>12</u>			



Malang, 24 Juni 2021
Admin Plagiasi Prodi
 PROGRAM STUDI
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
M. Dasuki



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

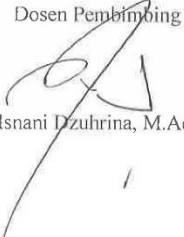
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Agung Prasetyo Said Mansur
NIM : 201810040311013
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : Audio Visual
Email & Mobile : agungpsm@webmail.umm.ac.id
Judul Penelitian : TRASH TALKING PADA KONTEN GAME ONLINE MOBILE
LEGENDS (ANALISIS ISI TRANSKRIP VIDEO PADA AKUN YOUTUBE TOP GLOBAL MIYA)

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	T. Tangan
9 Januari 2025	Persetujuan BAB I dan II	
26 Januari 2025	Persetujuan BAB III	
14 Februari 2025	Persetujuan Penelitian	
20 Mei 2025	Persetujuan BAB IV	
3 Juni 2025	Persetujuan BAB V dan Kesimpulan	

Malang, 16 Juni 2025

Dosen Pembimbing


Isnani Dzuhrina, M.Adv

BERITA ACARA SEMINAR HASIL

BERITA ACARA SEMINAR HASIL

Pada Hari Selasa, 10 Juni 2025

Telah dilaksanakan Seminar Hasil Skripsi oleh :

Nama Peneliti	Agung Prasetyo Said Mansur
NIM	201810040311013
Konsentrasi Studi	Ilmu Komunikasi / Audio Visual
Judul Skripsi	TRASH TALKING PADA KONTEN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS (ANALISIS ISI TRANSKRIP VIDEO PADA AKUN YOUTUBE TOP GLOBAL MIYA)

Dihadiri oleh dosen pembimbing :

1. Isnani Dzuhrina, M.Adv

Dihadiri oleh dosen penguji :


1. Novin Farid Setyo Wibowo, S. Sos, M.Si

Dan sejumlah 10 Mahasiswa (Presensi Terlampir)

Penyajian dinyatakan LULUS/TIDAK LULUS

Malang, 16 Juni 2025

Dosen Penguji



Novin Farid Setyo Wibowo, S. Sos, M.Si

Dosen Pembimbing



Isnani Dzuhrina, M.Adv

Mengetahui,
Kaprosdi/Sekprodi
Ilmu Komunikasi



Nasrullah, S.Sos, M. Si

BERITA ACARA DAFTAR HADIR SEMINAR HASIL

BERITA ACARA SEMINAR HASIL SKRIPSI DAFTAR HADIR PESERTA SEMINAR HASIL PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

Nama : Agung Prasetyo Said Mansur

NIM : 201810040311013

Hari/Tanggal : Selasa, 10 Juni 2025

Via : Google Form


No.	Nama Lengkap	Jurusan/Instansi	NIM
1.	Syahrani Btari Disantana	Ilmu Komunikasi/UMM	201810040311058
2.	Raditya Andre Firsta Ardeny	Ilmu Komunikasi/UMM	201810040311053
3.	Edo Japindo Panggayuh	Ilmu Komunikasi/UMM	201810040311055
4.	Mila Varistin	Ilmu Komunikasi/UMM	202210040311060
5.	Shofie Fachrunnisa	Ilmu Komunikasi/UMM	201810040311353
6.	Rayyan Fadhilah Hidayat	Ilmu Komunikasi/UMM	201810040311104
7.	Sanggo Leo Wula Setyawan	Ilmu Komunikasi/UMM	201810040311347
8.	M Rama Alfian Noor	Ilmu Komunikasi/UMM	201810040311302
9.	Torangi Rohaqi Najah	Ilmu Komunikasi/UMM	201810040311309
10.	Aditya Dwi Saputra	Ilmu Komunikasi/UMM	201810040311412

Malang, 16 Juni 2025

Dosen Pembimbing


Isnani Dzuhirina, M.Adv

Dosen Penguji


Novin Farid Setyo Wibowo, S. Sos, M.Si

ABSTRAK

ABSTRAK

AGUNG PRASETYO SAID MANSUR. 201810040311013. TRASH TALKING PADA KONTEN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS (ANALISIS ISI TRANSKRIP VIDEO PADA AKUN YOUTUBE TOP GLOBAL MIYA).

Dosen Pembimbing: Isnani Dzuhrina, M.Adv

Kata Kunci: Trash Talking, Game Online, YouTube, Komunikasi Verbal, Agresi Sosial, Mobile Legends

Pesatnya perkembangan konten game online di media sosial, khususnya YouTube, melahirkan fenomena komunikasi baru seperti trash talking yang kerap muncul dalam interaksi antar pemain. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk trash talking yang terdapat dalam konten video game Mobile Legends di akun YouTube Top Global Miya. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif deskriptif dengan teknik analisis isi terhadap transkrip video yang dipilih berdasarkan jumlah penayangan tertinggi. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori Agresi Sosial dari Albert Bandura, yang menyoroti proses pembelajaran perilaku agresif melalui observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa trash talking negatif lebih dominan dibandingkan bentuk positif. Bentuk negatif tersebut meliputi hinaan, provokasi, dan penggunaan kata kasar, sementara bentuk positif lebih berfokus pada motivasi dan semangat kompetisi. Temuan ini mengindikasikan bahwa konten game di YouTube dapat menjadi media pembelajaran sosial yang membentuk perilaku komunikasi pengguna, terutama pada kalangan remaja. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pemahaman komunikasi digital dalam ranah game online serta dampaknya terhadap pola interaksi di media baru..

Menyetujui

Dosen Pembimbing

Isnani Dzuhrina, M.Adv



Malang, 16 Juni 2025

Peneliti

Agung Prasetyo Said Mansur



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb, Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, penulis panjatkan puji dan syukur atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Trash Talking pada Konten Game Online Mobile Legends (Analisis Isi Transkrip Video pada Akun YouTube Top Global Miya)”**, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan memiliki banyak kekurangan. Namun tersusunnya tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan, doa, dan dukungan dari banyak pihak. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kesembuhan ketika penulis sakit, kelancaran rezeki, kekuatan mental, serta kemudahan dan kelapangan hati hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Bapak Prof. Dr. H. Nazaruddin Malik, SE., M.Si selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang.
Bapak Prof. Dr. Muslimin Machmud, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
Bapak Nasrullah, M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang.
3. Ibu Isnani Dzuhrina, M.Adv selaku Dosen Pembimbing yang dengan sabar memberikan waktu, perhatian, kritik, dan arahan yang sangat berarti bagi proses penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Novin Farid Setyo Wibowo, S. Sos, M.Si selaku Dosen Penguji saat Seminar Hasil yang telah memberikan masukan, koreksi, dan saran yang sangat membantu penyempurnaan skripsi ini.
5. Bapak Budi Suprpto, M.Si., Ph.D selaku Dosen Wali Ilmu Komunikasi A yang selalu memberikan motivasi dan bimbingan selama masa studi.
6. Seluruh dosen Program Studi Ilmu Komunikasi UMM yang telah berbagi ilmu, pengalaman, dan inspirasi selama perkuliahan hingga penulisan skripsi.
7. Segenap staf pengajar, karyawan, dan tenaga administrasi Ilmu Komunikasi yang telah membantu dalam berbagai kebutuhan akademik dan administratif selama penulis menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Bapak dan Emak tercinta, terima kasih atas cinta, doa, nasihat, dukungan, dan semua pengorbanan tanpa batas sejak kecil hingga penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini. Berjuta cinta untuk Bapak dan Emak.

9. Kakakku tersayang, terima kasih atas hiburan dan dukungan moral. Juga kepada Azza, adikku yang selalu berhasil membuat penulis tertawa dan semangat kembali.
10. Teman-teman seperjuangan yang selalu hadir menemani proses penulisan skripsi ini, terutama Zen dan Jagad atas doa, semangat, dan kebersamaannya.
11. Kepada pacar tercantikku Dara, yang telah setia menemani hari-hari berat, menjadi tempat cerita, penghibur, dan penyemangat dalam setiap proses. Terima kasih atas kesabaran dan cinta yang tulus. Terima kasih juga telah terus mengingatkan dan mendorong penulis agar menyelesaikan skripsi ini, bahkan di saat penulis hampir menyerah. Kehadiranmu adalah salah satu alasan skripsi ini bisa selesai
12. Channel YouTube Top Global Miya dan pihak-pihak lain yang terlibat secara tidak langsung dalam penyediaan data untuk skripsi ini.
13. Dan yang terakhir, untuk diriku sendiri: terima kasih karena sudah bertahan, sudah bangkit berkali-kali, dan tidak menyerah dalam menghadapi tantangan. Terima kasih karena tetap berani menjalani kehidupan ini. Semoga ke depannya semua langkah selalu dimudahkan, dilancarkan, dan penuh kebaikan. Aamiin ya Rabb.

Penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran untuk menyempurnakan karya ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi kontribusi kecil dalam bidang ilmu komunikasi.

Malang, 4 Juli 2025

Agung Prasetyo Said Mansur

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
LEMBAR ORISINALITAS	iv
LEMBAR KETERANGAN SIAP DIUJI	v
LEMBAR PERSETUJUAN DETEKSI PLAGIASI	vi
TANDA TERIMA PLAGIASI	vii
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI	viii
BERITA ACARA SEMINAR HASIL	ix
BERITA ACARA DAFTAR HADIR SEMINAR HASIL	x
ABSTRAK	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	13
1.3 Tujuan Penelitian	13
1.4 Manfaat Penelitian	13
1.4.1 Manfaat Akademis	13
1.4.2 Manfaat Praktis	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	15
2.1 Kajian Komunikasi	15
2.2 Teori Agresi Sosial (Albert Bandura)	17
2.3 Trash Talking	20
2.4 Konten	24
2.5 Game Online	24
2.6 Mobile Legends	30
2.6.1 Sejarah Mobile Legends	32
2.6.2 Fitur-Fitur Mobile Legends	33
2.6.3 Aturan Bermain Mobile Legends	34
2.7 Youtube	32
2.8 Penelitian Terdahulu	38

2.9 Kerangka Konseptual.....	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	42
3.1 Pendekatan Penelitian	42
3.2 Tipe atau Jenis Penelitian.....	42
3.3 Metode Penelitian	43
3.4 Ruang Lingkup Penelitian.....	44
3.5 Unit Analisis	45
3.6 Satuan Ukur	46
3.7 Waktu dan Tempat Penelitian.....	46
3.8 Sumber Data.....	46
3.9 Teknik Pengumpulan Data.....	47
3.10 Struktur Kategori	48
3.11 Teknik Analisis Data.....	49
3.12 Uji Validitas dan Reliabilitas	49
BAB IV GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN	52
4.1 Profil Akun YouTube Top Global Miya.....	52
4.2 Profil Panjaitan Dana (Bang Pascol).....	55
BAB V TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	57
5.1 Sajian Data Transkrip Video.....	57
5.1.1 Perhitungan Peneliti dengan Coder 1.....	58
5.1.2 Perhitungan Peneliti dengan Coder 2.....	59
5.2 Temuan Penelitian	61
5.2.1 Kategori Positif.....	61
5.2.2 Kategori Negatif.....	64
5.3 Pembahasan.....	66
BAB VI PENUTUP	69
6.1 Kesimpulan	69
6.2 Saran	70
6.2.1 Saran Akademis	70
6.2.2 Saran Praktis	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	76
Unit Analisis Peneliti dan Coder.....	76
Hasil Analisis Peneliti.....	83

Hasil Analisis Coder 1	90
Hasil Analisis Coder 2	97
Hasil Perbandingan Analisis Antara Peneliti dan Coder 1	104
Hasil Perbandingan Analisis Antara Peneliti dan Coder 2	111



DAFTAR PUSTAKA

- Aan Prabowo Heriyanto, Analisis Pemanfaatan Buku Elektronik (E-Book) Oleh Pemustaka Di Perpustakaan SMA Negeri 1 Semarang, JURNAL ILMU PERPUSTAKAAN Volume 2, Nomor 2, Tahun 2013 Halaman 1-9
- Ahdiyat, Moh. Adli. (2020). Kekerasan Verbal di Konten Youtube Indonesia Dalam Perspektif Kultivasi. Pascasarjana Universitas Indonesia. Vol. 5, No. 2 : 213
- Antaranews (2020). YouTube Gaming capai rekor ditonton lebih dari 100 miliar jam. <https://www.antaraneews.com/berita/1886224/youtube-gaming-capai-rekor-ditonton-lebih-dari-100-miliar-jam> (diakses 15 Agustus 2023)
- Bandura, A. (1973). *Aggression: A social learning analysis*. Englewood Cliffs: NJ: Prentice-Hall.
- 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 (pp. 877-888).
- Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi* (Jakarta: Kencana, 2006), 291.
- Conmy, Oliver b. 2008. *Trash Talk in a Competitive Setting: Impact on Self-Efficacy, Affect, and Performance*. USA : Florida State University.
- DataReportal. (2025, Februari). *Digital 2025: Indonesia*. We Are Social & Meltwater. <https://datareportal.com/reports/digital-2025-indonesia>. (diakses 26 februari 2025).
- Effendy, Onong Uchjana.2002. *Komunikasi; Teori dan Praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Eko Darminto, Meydiningrum. (2020). Perilaku Agresif Ditinjau dari Perspektif Teori Belajar Sosial. *Jurnal BK Unesa*, 10(1), 1-10.
- Eriyanto. (2011). *Analisis Isi: Pengantar Analisis Data Media* (p. 286). PT RajaGrafindo Persada.
- Eriyanto. 2011. *AnalisisIsi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu*

Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial lainnya. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Fauzan, Latif Ahmad. (2019). Toxic Behavior Sebagai Perilaku Komunikasi Pemain Game Online (Studi Etnografi Pada Pemain Game Online *Mobile legends: Bang Bang*). Tesis Magister Ilmu Komunikasi Universitas Gadjah Mada.

Fauzi, Prima Moch, 2017, "Tips Dan Trik Bermain Mobile Legends : Bang-. Bang. <https://techno.okezone.com/read/2017/06/12/326/1713876/tips-dan-trik-bermain-mobile-legends-bang-bang/>. (Di Akses Tanggal 11 Agustus 2023)

Firmansyah, Saepuloh. (2022). Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH) Vol. 1, No. 3 : 299.

First Media. (2024). Lima game online terpopuler di 2024. Diakses dari <https://www.firstmedia.com/article/lima-game-online-terpopuler-di-2024> (Diakses 7 Februari 2025)

Funk, J. (2013, September 2). MOBA, DOTA, ARTS: A brief introduction to gaming's biggest, most impenetrable genre.

Ibnu Ikhwanudin. (2024) PERILAKU TRASH-TALKING PARA PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DALAM PERSPEKTIF ISLAM (Studi Kasus Mahasiswa KPI Angkatan 2020 di UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto) hlm: 17-18

Jannah, Almaidatul, Wahyu Widayati, and Kusmiyati. 2017. "Bentuk Dan Makna Kata Makian Di Terminal Purabaya Surabaya Dalam Kajian Sociolinguistik" 4 (2): 43–59.

Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media. *Business Horizons*, 53(1), 59-68.

Kemenparekraf (2021). Atlet Esport Indonesia yang Berkiprah di Luar Negeri. <https://kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Atlet-Esport-Indonesia-yang-Berkiprah-di-Luar-Negeri> (diakses 25 November 2023)

Krippendorff, K. (2004). Reliability in Content Analysis. *Human Communication Research*, 30(3), 411–433. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2004.tb00738.x>

Kriyantono, R. (2016). *Teknik penelitian komunikasi* (edisi kedua). Kencana.

Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278-296.

Letsplayindex. letplayindex-top-global-miya.
<https://www.letsplayindex.com/channels/312377-top-global-miya> (diakses 18 Feb 2025)

Moh Kasiram. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif Kuantitatif* (Cet II). UIN Maliki Press.

Murdockcruz (2017). Trash Talk Dalam Dunia Gaming, Apa Sih Maksudnya?.
<https://www.murdockcruz.com/2017/10/02/trash-talk-dalam-dunia-gaming-apa-sih-maksudnya/>, (Diakses 5 Juli 2023)

Mustofa, A. (2021). *Toxic Behavior dalam Game Online: Studi Perilaku Pemain di Era Digital*. Yogyakarta: Deepublish.

Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm.60

Nuruddin, 2007. *Pengantar Komunikasi Massa*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. (Jakarta: Penerbit Kencana, 2014), 120.

Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2006), Hlm: 69

Rice, R. E. (1984). *The new media: Communication, research, and technology*. Sage Publications.

Rohman, Jajang Choeru. (2021). MORALITAS DAN DISKRIMINATIF TUTURAN YOUTUBER GAMING PADA GAME ONLINE MOBILE LEGEND. Jurnal Diksatrasia Vol. 5 No. 2 : 238

Rollings, A., & Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. New Riders.

Ronald B. Adler & George Rodman, 2006. *Understanding Human Communication*, New York: Oxford University Press.

Samuel Henry (2010). *Cerdas dengan Game Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Yogyakarta: Kompas Gramedia

Setiawan, R. (2013). Kekuatan New Media dalam Membentuk Budaya Populer di Indonesia. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 355-374.

Sobur, Alex, 2006. *Semiotika Komunikasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.

Winiasih, Tri. 2010. *Kajian Sociolinguistik Program Pascasarjana*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

YUSMAN. (2022). DAMPAK GAME ONLINE “MOBILE LEGENDS BANG-BANG” TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA IAIN KENDARI. hlm: 7-10