

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Akbar, M. F., Keke, Y., Yusanto, F., Indrayani, I. I., & Allifiansyah, S. (2025). *Metodologi Penelitian Komunikasi* (A. G. Zainal, Ed.). Tel-U Press.
- Ermi Rosmita, Sampe, P. D., Adji, T. P., Shufa, N. K. F., Haya, N., Isnaini, I., Taroreh, F. J. H., Wongkar, V. Y., Honandar, I. R., Rottie, R. F. I., & Safii, Moh. (2024). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Gita Lentera.
- Hasan, H., Bora, M. A., Afriani, D., Artiani, L. E., Puspitasari, R., Susilawati, A., Dewi, P. M., Asroni, A., Yunesman, Merjani, A., & Hakim, A. R. (2025). *Metode Penelitian Kualitatif* (Rudy, Ed.). Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Kusumajanti, K., Syarifuddin, S., Sanulita, H., & Gopur, G. (2025). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Teori Dan Paradigma Baru Bidang Ilmu Sosial* (1st ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Powell, A., & Henry, N. (2017). *Sexual Violence in a Digital Age*. Palgrave Macmillan UK. <https://doi.org/10.1057/978-1-137-58047-4>
- Salsabila, O. N. (2026). *Keseruan Game Hago: Dunia Main dan Teman Baru*. Afdan Rojabi.
- Severin, W. J., & Tankard, J. W. (2008). *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa* (S. Hariyanto, Ed.; 5th ed.). Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif (Untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif, dan konstruktif)*. Alfabeta Bandung.

Skripsi :

- Achsa, H. P., & Affandi, M. A. (2015). *Representasi Diri dan Identitas Virtual Pelaku Roleplay dalam Dunia Maya ('permainan Peran' Hallyu Star Idol K-pop dengan Media Twitter)* [Doctoral dissertation]. In *Jurnal Online Mahasiswa S1 Sosiologi UNESA* (Vol. 3, Number 3). State University of Surabaya.
- Bayu Kurniawan, F. (2023). *Efek Anonimitas Terhadap Perilaku Trash Talking Pada Pemain Game Online Moba Skripsi* [Karya Ilmiah (Other)]. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Firdaus, M. R. (2022). *Analisis Sentimen Berbasis Aspek terhadap Data Ulasan Pengguna Pada Game Roblox Dengan Metode Support Vector Machine*. Universitas Komputer Indonesia.
- Malkhia, M. (2024). *Perilaku Kekerasan Verbal Antar Pemain Dalam Game Online (Studi Fenomenologi Dalam Mobile Legends)* [Thesis (Bachelor), Universitas Nasional]. <http://repository.unas.ac.id/id/eprint/10585>
- Mashanda, V. Y. A. (2026). *Upaya orang tua pekerja dalam mencegah risiko kekerasan seksual pada anak di Game Roblox perspektif Hukum Positif dan Sadd Al*

- Dhariah: Studi di RT 06 RW 05 Kelurahan Pisangcandi, Kota Malang* [Thesis (Undergraduate)]. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Sekarjati, R., & Palupi. (2023). *Presentasi Diri Online Pengguna Zepeto Melalui Avatar* [Thesis (Skripsi), Universitas Muhammadiyah Surakarta]. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/113504>
- Wibowo, M. F., & Sidiq Setyawan, M. I. K. (2021). *“Trash-Talking Dalam Game Online PUBG Mobile” (Studi Deskriptif Kualitatif Player PUBG Mobile)* [Doctoral dissertation]. Universitas Muhammadiyah Surakarta

Artikel dalam jurnal :

- 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.v9i1.4577>
- Achmad, Z. A., & Nazhifah, R. S. (2026). Dari Avatar ke Afirmasi Sosial: Dinamika Konstruksi Identitas Digital Kreator Roblox @kinnyichi. *Translitera : Jurnal Kajian Komunikasi Dan Studi Media*, 15(1), 52–65. <https://doi.org/10.35457/translitera.v15i1.5678>
- Ahmadani, A. A., & Claretta, D. (2024). Perilaku Trash-talking Sebagai Komunikasi pada Komunitas Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif pada Komunitas Indo Cracked Club). *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(4), 3559–3566. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i4.3888>
- Alexander, E., Napitupulu, P., & Manalu, S. R. (2024). Fenomena Agresi Verbal dalam Interaksi Antar Pemain dalam Game Online Valorant. *Interaksi Online*, 13(1), 989–997. <https://fisip.undip.ac.id>
- Alfarizi, R., & Rozaq, M. (2025). Interactive Communication Among Mobile Legends Players in Responding to Cyberbullying: A Phenomenological Study: Komunikasi Interaktif para Player Mobile Legends dalam Merespons Tindakan Cyberbullying. *Kanal: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 14(1), 24–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.21070/kanal.v14i1.1860>
- Ardi, M., & Muslim, S. (2025). Nilai-Nilai Islam Dalam Komunikasi Digital Game Mobile Legends Untuk Memperkuat Ukhuwah. *DESANTA (Indonesian of Interdisciplinary Journal)*, 5(2), 199–207. <https://jurnal.desantapublisher.com/index.php/desanta/article/view/348>
- Arifah, F. H., & Candrasari, Y. (2022). Pola Komunikasi Virtual Dalam Komunitas Games Online (Studi Netnografi Pada Komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official). *Juitik*, 2(2), 55–56. <http://journal.sinov.id/index.php/juitik/index>HalamanUTAMAJurnal:<https://journal.sinov.id/index.php>
- Aulia, M. I., Lestari, Y., & Anindya, A. (2024). Analisis Interaksi Antar Pemain dan Alasan Trash-Talking dalam Penggunaan Fitur Teks dan *Voice chat* pada Game

- Online Valorant. *AL MUNIR : Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 15(01), 59–70. <https://doi.org/10.15548/amj-kpi.v15i01.9827>
- Azzahra, S., Putri, N. N., Mubarak, A. B., & Khomarudin, K. (2025). Virtual Socialization Through Online Game: Social Interaction in Roblox. *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 14(01), 33-47. <https://doi.org/10.24235/edueksos.v14i01.18440>
- Buchanan, N., & Mahoney, A. (2022). Development of a scale measuring online sexual harassment: Examining gender differences and the emotional impact of sexual harassment victimization online. *Legal and Criminological Psychology*, 27(1), 63–81. <https://doi.org/10.1111/lcrp.12197>
- Edy, D. F. (2022). Pemaknaan dan Startegi Koping Pemain Game Online Perempuan dalam Menghadapi Online Sexual Harassment . *Jurnal Penelitian Kualitatif Ilmu Perilaku*, 3(2), 89-101. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/3870507>
- Febriani, E. S., Arobiah, D., Apriyani, A., Ramdhani, E., & Millah, A. S. (2023). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153. <https://risetiaid.net/index.php/jpm/article/view/1447>
- Hidayanto, S., & Febrina Ernungtyas, N. (2019). Gamer Dan Muslimah: Konstruksi Identitas Virtual Gamer Daring Profesional. *ETTISAL: Journal of Communication*, 4(2), 121-136 . <https://doi.org/10.21111/ettisal.v4i2.3635>
- Hidayatulloh, M. T. (2022). Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Korban Pelecehan Seksual Secara Verbal. *Agustus*, 01(01), 45–51. <https://sj.eastasouth-institute.com/index.php/shh/article/view/7>
- Hoffman, S. (2024). The impact of sexual harassment on women's health and well-being: A case for studying the casino gaming industry. In *Sociology Compass* (Vol. 18, Number 1), 9-17. John Wiley and Sons Inc. <https://doi.org/10.1111/soc4.13163>
- Istikhomah, N., Panjaitan, B. S., & Putri, R. I. A. (2026). Analisis Bentuk Komunikasi Dan Pembentukan Identitas Generasi Z Di Jakarta Dalam Bermain Game Online Roblox. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 16(1), 37–46. <https://jurnal.akmrtv.ac.id/jik/article/view/429>
- Jasmin, S. S., Saputra, A. B., Anugrah, S., Notobuono, M. A. A. S., Faturrohman, M., & Putri, A. H. (2025). Strategi Pencegahan Tindakan Toxic Culture Dalam Platform Game Online Dengan Pendekatan Social Prevention Crime. *AT-TAKLIM: Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 2(6), 964-958. <https://doi.org/https://doi.org/10.71282/at-taklim.v2i6.585>
- Krismawan, D. (2023). Analisis Mobile Legends Dibalik Layar Dunia Maya (Kecanduan Dalam Merubah Pola Interaksi Sosial Masyarakat). (*JMA*), 1(1), 107-129 . <https://doi.org/https://doi.org/10.62281/JMA/v1i1.09>
- Kurniawan, F. D., Kamajaya, G., & Nugroho, W. B. (2025). Diskriminasi dan Ujaran Kebencian Pada Perempuan Dalam Game Online Mobile Legends bang-bang. *Jurnal Ilmiah Sosiologi: SOROT* , 5(1), 109–122. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/sorot/article/view/129906>

- Maulida, Z., Pujiastuti, E., & Riyanton, M. (2025). Analisis Bahasa Slang dalam Interaksi Virtual pada Platform Game Roblox: Kajian Sosioliungistik. *JBSI: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(02), 541–555. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v5i02.7213>
- Mustafa, S. E. (2014). Penghijrahan Dari Dunia Realiti Ke Dunia Maya: Tinjauan Umum Terhadap Dunia Maya Sosial Terpilih. *Jurnal Komunikasi, Malaysian Journal of Communication*, 30(1), 243–258. <https://ejournal.ukm.my/mjc/article/view/14997>
- Mustika, A. L., Setiyono, S., Santoso, M., & Sabrina, N. (2021). Pertanggungjawaban Pidana Atas Tindak Pidana Pelecehan Verbal Melalui Media Sosial. *Bhirawa Law Journal*, 2(1), 67–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.26905/blj.v2i1.58560>CITATIONS0totalcitations onDimensions.
- Nirmala, A. Z., Rahmania, N., & Taufik, Z. (2024). Kekerasan Seksual di Metaverse Dalam Perspektif Viktimologi. *Jurnal Risalah Kenotariatan*, 5(1), 157–164. <https://doi.org/10.29303/risalahkenotariatan.v5i1.229>
- Nugraha, M. R. D., Firdaus, M., Razzaq, A., & Nugraha, M. Y. (2025). Mobile Legends Sebagai Media Komunikasi Digital: Dampaknya Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Fisip Uin Raden Fatah Palembang. *Jurnal Buana Kata: Pendidikan, Bahasa, Dan Ilmu Komunikasi*, 2(2), 68–75. <https://doi.org/10.23960/buanakata.v2i2.613>
- Nuraini Fazilatun Nisa, & Asep Soegiarto. (2026). Citra Diri Digital Pemain Roblox melalui Kustomisasi Avatar: Studi Fenomenologi pada Remaja Indonesia. *MUKASI: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), 1105–1116. <https://doi.org/10.54259/mukasi.v5i2.7543>
- Nuryadin, A. (2023). Komunikasi Dalam Lingkungan Pembelajaran Online: Sebuah Studi Bibliometrik. *Communications*, 5(1), 333–352. <https://doi.org/10.21009/communications.5.1.4>
- Pratiwi, R. A. (2026). Dinamika Komunikasi Virtual Di Era Metaverse. In *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 22–33. <https://pub.simujurnal.com/index.php/JIKS/>
- Rahawarin, R. (2022). Realitas Sosial dalam Ruang Virtual Media Sosial (Studi Kasus Mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Pattimura Ambon). *Global Communication For All*, 1(1), 24–29. <https://doi.org/10.33846/gca1105>
- Ramawan, R. R., & Zaky, M. (2025). Analisis Kejahatan Siber (Cyber Child Grooming) Pada Game Online Roblox. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 5(4), 1656–1669. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Ramis, T. A., Manuain, O. G., & Fanggi, R. A. (2025). Kebijakan Kriminal Dalam Perlindungan Korban Pelecehan Seksual Via Virtual Reality. *Artemis Law Journal*, 3(1), 85–99. <https://doi.org/10.35508/alj.v3i1.21531>
- Retnowati, Y. (2015). Love Scammer: Komodifikasi Cinta Dan Kesepian Di Dunia Maya. *Komunikologi: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 12(2), 65–77. <https://doi.org/10.47007/jkomu.v12i2.153>

- Rmw, H., Dafa, A. A., Jesica, F. K., & Putri, J. B. (2024). Rasisme dan Gender dalam Game Online: Interseksi Diskriminasi dalam Komunitas Virtual. *Seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya*, 3, 531-538. <https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/sniis/article/view/3810>
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara Dan Kuesioner. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 39–47. <https://doi.org/10.61787/taceee75>
- Rosemary, R., Wardhana, A. B., Syam, H. M., & Susilawati, N. (2024). The Relationship Between Anonymity And Cyber Sexual Harassment By Twitter Users: A Cross-Sectional Study. *Journal of Community Mental Health and Public Policy*, 6(2), 95–104. <https://doi.org/10.51602/cmhp.v6i2.131>
- Setiadi, F. M. (2024). Bias Gender dalam Narasi Media Online tentang Kekerasan Seksual di Mandailing Natal: Analisis Wacana Kritis Sara Mills. *Saree: Research in Gender Studies*, 6(2), 88-97. <https://doi.org/10.47766/saree.v6i2.4895>
- Setiyawan, H. (2022). Analisis Ketepatan Kode Diagnosis Penyakit Berdasarkan Kode Icd-10 Pasien Rawat Jalan Di Puskesmas Pleret Bantul. *Jurnal Ilmu Kesehatan Bhakti Setya Medika*, 7(1), 8–13. <https://doi.org/10.56727/bsm.v7i1.63>
- Shintya, Paramita, S., & Irena, L. (2026). Analisis Motif Generasi Z Bermain Game Online Roblox. *Prologia*, 10(1), 229–238. <https://doi.org/10.24912/pr.v10i1.37204>
- Sihombing, M., Luga, N., Lumbantoruan, R. M. L., Laia, H. A. M., & Buulolo, E. (2023). Komunikasi Virtual Melalui Media Instagram Pada Remaja. *Jurnal Teknologi, Kesehatan Dan Ilmu Sosial (TEKESNOS)*, 5(1), 227–235. <http://ejournal.sari-mutiara.ac.id/index.php/tekesnos>
- Sitasari, N. W. (2022). Mengenal Analisa Konten Dan Analisa Tematik Dalam Penelitian Kualitatif. *Forum Ilmiah*, 19(1), 77–84. <https://ejurnal.esaunggul.ac.id/index.php/Formil/article/view/5082>
- Sitohang, D. P., Fatmariza, Montessori, M., & Zatalini, R. (2025). Darurat Normalisasi Cyber Sexual Harassment terhadap Perempuan di Media Sosial Instagram Era Digital. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 5(1), 6–21. <https://doi.org/10.58737/jpled.v5i1.414>
- Sitompul, L. U. (2021). Sexist Hate Speech Terhadap Perempuan Di Media: Perwujudan Patriarki Di Ruang Publik. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Undiksha*, 3(3), 152–161. <https://doi.org/10.23887/jpsu.v3i3.45785>
- Sofwatillah, Risnita, Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Tehnik Analisis Data Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 79-91. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1147>
- Solihin, S. (2024). Analisis Perilaku Trash-Talk Dalam Komunikasi Virtual Pada Game Online Mobile Legends. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Sosial Politik*, 2(2), 140–160. https://repository.bsi.ac.id/repo/files/415434/challenge/44200193_Sulton-Solihin-1-final.pdf
- Sudirman, N. I. (2025). Relasi Sosial Gen Z di Dunia Virtual: Studi tentang Interaksi melalui Avatar di Roblox. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial*,

- Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, 3(1), 37-44.
<https://malaqbipublisher.com/index.php/MAKSI>
- Sulung, U., & Muspawi, M. (2024). Memahami Sumber Data Penelitian : Primer, Sekunder, Dan Tersier. *Edu Research*, 5(3), 110–116.
<https://doi.org/https://doi.org/10.47827/jer.v5i3.238>
- Susanto, F., Sufa, S. A., Brumadyadisty, G., Jusnita, R. A. E., & Eko Putro, H. (2024). Analysis Of Using #1hariloknum and #percumalaporpholisi Hashtags in The Computer Mediated Communication Function On Instagram. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 10(2), 211–229.
<https://doi.org/10.52434/jk.v10i2.3704>
- Syah, V. W. (2022). Kekerasan Seksual Berupa Virtual Groping Dalam Game Berbasis Virtual Reality. *Jurist-Diction*, 5(3), 1133–1152.
<https://doi.org/10.20473/jd.v5i3.35809>
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). *Koneksi*, 3(1), 261-267.
<https://doi.org/10.24912/kn.v3i1.6222>
- Wijaya, F. R., Lubis, F. A. R., Siregar, Mhd. N. S., & Batubara, A. A. F. (2025). Sumber Data, Subjek Penelitian, dan Isu Terkait. *Edukatif*, 3(2), 271-276.
<https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/edukatif>
- Yourlanda, V., & Cindoswari, A. R. (2023). Analisis Komunikasi Virtual Gamers Mobile Legend Pada Siswa/i SMAN 21 Kota Batam. *Communicology: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 11(1), 1–15.
<https://doi.org/10.21009/COMMUNICOLOGY.031.01>
- Yulika, L., Efendi, R., & Yulia, Y. (2022). Analisis Penerapan Sistem Pembayaran Honor Untuk Pegawai Yang Melakukan Kegiatan Pada Pusat Pengembangan Bahasa (P2b) Uin Suska Riau. *Journal of Management and Accounting (JMA)*, 1(2), 94–104. <http://ejournal.stienagoyaindonesia.ac.id/ojs/index.php/jma>

Internet :

- Lestari, I. W. (2025, August 20). *Mobile Legends Jadi Game Online Favorit Indonesia 2025*. GoodStats.
- Zakia, E. (2025, June 7). *Lagi Hits! Ini 5 Game Online Terpopuler 2025*. GoodStats.

Intelligentia - Dignitas