

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, Hendriati. (2009). Psikologi Perkembangan. PT Refika Aditama: Bandung
- Andrew, Rollings & Ernest Adams. Fundamentals of Game Design. Barkeley CA: New Riders, 2006.
- Baran, Stanley J. Pengantar Komunikasi Massa Jilid I Edisi 5. Jakarta: Erlangga, 2012.
- Eko, Reddy Gede, Agus Hermawan & Syahirul Achmad. Makalah Intranet/Internet Game Online, Yogyakarta: UPN Veteran, 2009.
- Fadillah, A. A. (2022). *Konsep Diri Pelaku Trash-Talking Di Game League Of Legend: Wildrift*.
- Gillespie, A. (2005). G.H. Mead: Theorist of the social act. Journal for the Theory of Social Behaviour, 35(1), 19–39. <https://doi.org/10.1111/j.0021-8308.2005.00262.x>
- Haekal, F. (2021). *Fakultas ilmu komunikasi universitas islam riau pekanbaru 2021*.
- Harefa, F. (2019). *Pengaruh Konsep Diri Tentang Pemakakaian Media Sosial Dengan Perilaku Remaja Di Sma Parulian 1 Medan Tahun 2109*. [http://repository.helvetia.ac.id/id/eprint/2418/%0Ahttp://repository.helvetia.ac.id/id/eprint/2418/7/FERIANI HAREFA 1801032036.pdf](http://repository.helvetia.ac.id/id/eprint/2418/%0Ahttp://repository.helvetia.ac.id/id/eprint/2418/7/FERIANI%20HAREFA%201801032036.pdf)
- Mehartika, D. (2021). *Konsep Diri Perempuan Pecandu Game Online PUBG Di Payakumbuh* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Nur Fikri Khoiri. (2021). *Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo)*. 1996, 6.
- Piliang, Y. A. (2012). MASYARAKAT INFORMASI DAN DIGITAL: Teknologi Informasi dan Perubahan Sosial. *Jurnal Sositologi*, 11(27), 143–155.

- Pinem, A. F. (2018). Psikologi Komunikasi Remaja Terhadap Konsep Diri di Kalangan Komunitas Cosplayer Medan. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(2), 145–156. <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/interaksi/article/view/2098>
- Purnamasari, D. (2017). Konsep Diri Pada Penari Andorgini (Studi Kasus Pada Kelompok Penari Laki-Laki WAP Crew). *Jurnal Komunikasi*, 53(9), 1–15.
- Rakhmawati, N. A., Purba, E. S., Engedi, K. C., Gemilang, V. O., Salsabila, A. R., & Billah, A. M. (2020). Analisis Perilaku Verbal Pemain Mobile Legends Berusia 13-17 Tahun Secara Daring. *Jurnal Humoniora Bima Sarana Informatika*, 20(2), 106–111. <https://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/1812675>
- Ramadani, Muhammad Iqbal Febri. Penarikan Diri dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014). Skripsi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2014
- RIRIN NOVIA, Z. R. (2022). *Pengaruh Konsep Diri Terhadap Kesehatan Mental Pada Siswa Yang Bermain Game Online Di SMAN 2 Brebes* (Doctoral dissertation, UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri)
- Safi'i, I. (2021). *Konsep Diri Perempuan Kecanduan Game Online Mobile Legend Di Pekanbaru* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Sagara, Satria “Gambaran Online Gamer,” *Empati*, 2 (April, 2018), 419.
- Setiadi, T. A. A. (2019). Review Literatur : Konsep Diri Dan Motivasi Berprestasi Akademis Pada Remaja. *Prosiding Seminar Nasional & Call Paper Psikologi Pendidikan 2019*, April 2019, 58–64.
- Silvadha, A., & Benyamin, P. (2012). Konsep Diri Pemain Game Online: Studi Fenomenologi tentang Kontruksi Konsep Diri Perempuan Pecanduan Online di Jakarta. *Students e-Journal*, 1(1), 22.

- Sugiono, L. A. (2019). *Trash-Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia (Etnografi Virtual Game Online Mobile Legends dan Arena of Valor)* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS AIRLANGGA).
- Sukendar, Markus Utomo, (2017). Psikologi Komunikasi: Teori dan Praktik, Yogyakarta: Deepublish.
- Wibowo, M. F., Setyawan, S., & Kom, M. I. (2021). " *Trash-Talking Dalam Game Online PUBG Mobile*"(Studi Deskriptif Kualitatif Player PUBG Mobile (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Wonodihardjo, F. (2014). Komunikasi Kelompok Yang Mempengaruhi Konsep Diri Dalam Komunitas Cosplay "COSURA" Surabaya. *Jurnal E-Komunikasi*, 2(3).