

---

## **ANALISIS FENOMENA *TRASH TALKING* PADA *GAME ONLINE* MOBILE LEGENDS**

**Citrani Eka Lamda Nur<sup>1</sup>, Yunita Sari<sup>2</sup>, Hendri Prasetya<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Magister Ilmu Komunikasi, Universitas Prof. DR. Moestopo (Beragama)

<sup>1</sup>citrani@polimedia.ac.id

---

### **Kata kunci :**

mobile legends,  
trash talking, game  
online, *new media*

### **Abstrak**

Game *mobile online* populer saat ini sudah banyak dikompetisikan dan masuk pada turnamen resmi esport (elektronik sport) salah satunya *Mobile Legends: Bang Bang*. Game yang mengutamakan strategi antar tim ini memiliki fitur *voice* dan *chat* untuk kemudahan interaksi dan koordinasi antar tim. Hal negative yang kerap timbul ketika pemain menggunakan fitur tersebut seperti *cyberbullying* lewat *trash talking* antar pemain. Fenomena ini muncul pada fitur yang harusnya memberi manfaat untuk meningkatkan permainan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui fenomena *Trash Talking* yang terjadi pada Game *Mobile Legends* bisa terjadi serta faktor apa saja yang mempengaruhinya. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi dan data yang dikumpulkan dengan menggunakan wawancara pemain *Mobile Legends* itu sendiri sebagai subyek penelitian. Hasil yang ditemukan: 1. Fenomena *trash talking* terjadi pada game online *mobile legends* akibat emosi para pemain dalam permainan, 2. *Trash talking* tidak hanya terjadi pada pemain dewasa melainkan anak dibawah umur, 3. Ketidakefektifan fitur yang dibuat oleh Moonton bisa menyebabkan *cyberbullying* melalui *trash talking*.

---

### **Keywords :**

*mobile legends*,  
*trash talking*, *game*  
*online*, *new media*

### **Abstract**

*Popular online mobile games have now been widely competed and entered in official esports (electronic sports) tournaments, one of which is Mobile Legends: Bang Bang. This game that prioritizes strategy between teams has voice and chat features for easy interaction and coordination between teams. Negative things that often arise when players use this feature are cyberbullying through trash talking between players. This phenomenon appears in features that should provide benefits to improve the game. The purpose of this study is to find out the Trash Talking phenomenon in Mobile Legends Game can occur and what factors influence it. This study uses a qualitative approach with phenomenological methods and data collected using interviews with Mobile Legends players themselves as research subjects. The results found: 1. The phenomenon of trash talking occurs in the online game mobile legends due to the emotions of the players in the game, 2. Trash talking does not only occur to adult players but minors, 3. The ineffectiveness of the features created by Moonton can lead to cyberbullying through trash talking.*

## PENDAHULUAN

Teknologi komunikasi yang berkembang begitu pesat dengan didukung oleh jaringan internet serta nirkabel memberikan dampak pada cara manusia berkomunikasi, serta memberi pengaruh besar, seperti penggunaan *smartphone*, hampir semua masyarakat di kota besar hingga di pelosok memiliki alat komunikasi canggih ini, dengan jangkauan yang luas serta mobilitas manusia saat ini yang tinggi komunikasi jadi tidak terbatas. Bukan hanya pada dunia telekomunikasi tetapi teknologi yang mampu berbicara antar manusia satu dengan yang lainnya pun muncul pada *game online* belakangan ini. Fitur ini dimunculkan untuk kemudahan komunikasi dan pertukaran informasi bagi para pemainnya.

Pada dasarnya manusia suka bermain, dan bermain merupakan suatu kegiatan yang dapat mengalihkan dari rasa jenuh akan rutinitas yang padat. Variasi permainan cukup banyak, jika dikaitkan dengan teknologi yang ada, *game* (permainan) *online* menjadi hal yang populer. Saat ini sudah banyak diadakan turnamen atau kompetisi dari *game-game* maka tidak heran *games* sudah dijadikan *e-sport* (*electronic sport*). Indonesia termasuk dalam salah

satu pasar industri *game* terbesar di dunia.

Tasha dalam website [kominfo.go.id](http://kominfo.go.id) mengatakan bahwa *game online* masuk di Indonesia sejak tahun 2001, dengan diluncurkannya *Nexia Online*, yang merupakan aplikasi RPG (*Role Playing Game*) hasil Boleh *Game* dengan *graphic* sederhana model 2D yang hanya memerlukan perangkat komputer cukup rendah, bahkan dapat digunakan pada Pentium 2 dengan minimum *graphic* 3D. Permainan hasil produksi Korea ini mencapai mengenalkan permainan dengan fitur *chat* pertama di Indonesia, setelah itu *game* semacam ini menjadi cukup populer terutama *game* yang dimainkan dengan media *smarthphone*, menyesuaikan dengan mobilitas manusia saat ini yang cukup tinggi, dengan hanya menggunakan perangkat kecil sudah dapat bermain di manapun dan kapanpun, salah satunya adalah *game online Mobile Legends*.

Dalam permainan ini, *developer game* memfasilitasi dengan fitur komunikasi seperti *chat* antar pemain yang yang dapat dilihat oleh sesama anggota tim maupun tim lawan yang sedang berperang di dalam *room* yang sama. Selain fitur tersebut, fitur suara juga diterapkan dalam permainan untuk dapat berbicara dengan satu tim dalam

permainan. Fitur ini tentunya dibuat untuk mempermudah pemain untuk melakukan komunikasi dengan teman timnya serta para pemain memiliki kebebasan dalam berkomunikasi. Tetapi nyatanya fitur ini pun memberi pengaruh yang tidak baik apabila dimainkan oleh pemain yang tidak bertanggung jawab. Fitur ini dapat disalahgunakan untuk mendistribusikan kata-kata yang tidak baik kepada lawan maupun kawan pada *Mobile Legends*, contoh aksi yang tidak baik merupakan penyalahgunaan sarana dalam komunikasi pada permainan *online* adalah Tindakan bullying dengan *Trash talking*.

*Trashtalk* adalah sebuah tindakan kasar yang menjadi bagian dari *flaming* yang juga merupakan tindakan *cyber bullying*, *Flaming* adalah salah satu jenis *cyber bullying* yang dapat didefinisikan sebagai persaingan *online* yang mempergunakan kata-kata tidak baik serta kemarahan. *Flaming* juga bisa diartikan sebagai aksi provokator dalam suatu kondisi atau seseorang yang mempergunakan kata yang kasar serta tidak baik dan penghinaan, tidak menghargai reputasi hingga berujung persaingan pada media sosial.

Berdasarkan laporan *We Are Social*, Indonesia menjadi negara dengan

jumlah pemain video *game* terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video *game* per Januari 2022, masih dari sumber yang sama, tercatat mayoritas atau 83,6% pengguna internet usia 16-64 tahun di dunia bermain video *game* menggunakan gawai apapun. Sementara sebanyak 68,1% pengguna internet menggunakan telepon pintar (*smartphone*) untuk bermain video *game*, salah satunya untuk bermain *game Mobile Legends*.

*Trashtalk* adalah salah satu bagian dari *cyberbullying* yang kerap terjadi pada dunia permainan *online* dalam bentuk lisan. Para pemain *toxic*, begitu sebutan untuk para pemain yang kerap menerapkan tindak *trastalk* dan *gamer* tersebut tidak menyadari jika yang mereka perbuat tersebut memberi pengaruh kepada kehidupan sosial atau kehidupan sehari-hari mereka.

Terdapat enam jenis *cyberbullying*, yaitu: *Flaming*, *Harassment*, *Denigration*, *Outing*, *Masquerade*, *Exclusion*. Pendapat lain dikemukakan oleh Conmi (2008) yang menyatakan bahwa *trash talking* merupakan salah satu jenis komunikasi yang sengaja dilakukan oleh pribadi (tujuan dan kesukaan) serta dengan

maksud mengusik pihak lawan (ancaman dan pengalihan).

Melihat ke awal tahun 2021 yang lalu, masyarakat Indonesia dihebohkan dengan temuan dari data Microsoft yang mengatakan bahwa masyarakat Asia-Pasifik, Indonesia mendapatkan peringkat satu untuk masyarakat yang paling tidak sopan. Satu dari tiga indikator yang mempengaruhi data tersebut adalah *hate speech* atau ujaran kebencian. Parahnya temuan tersebut menyebabkan sebagian masyarakat Indonesia meradang dan meninggalkan banyak komen kecaman pada unggahan Instagram dari akun milik Microsoft tersebut. Akibatnya Microsoft menutup kolom komentar pada unggahan tersebut yang secara tidak langsung membuktikan kebenaran poin data tersebut.

Dalam permainan *Mobile Legends* ini banyak pemain yang salah menggunakan kata-kata dalam bermain. Tidak sedikit dari mereka yang bermain menggunakan kata-kata kasar seperti “tolol”, “goblok” “bego” dan kata yang kasar lainnya. Fenomena ini tentunya sudah keluar dari tujuan diciptakannya fitur chat dan voice dalam *game online* yang tujuan awalnya untuk mempermudah koordinasi setiap pemain.

Fenomena *trashtalk* memiliki potensi dalam memberi pengaruh hubungan sosial, khususnya bagi para pemain *Mobile Legends*. Oleh karena itu adanya penelitian ini dimaksudkan untuk mencari tahu fenomena *trashtalk* dapat memberi pengaruh hubungan sosial serta cara mengatasi berdasarkan kenyataan di lapangan.

Dengan begitu, hal ini menjadi daya tarik untuk peneliti untuk mengetahui sejauh mana *trashalking* terjadi dalam permainan *Mobile Legends* yang memiliki fitur voice dan *chat* yang sebenarnya diciptakan untuk mempermudah bukan untuk hal-hal yang negatif dan agresif.

## TINJAUAN PUSTAKA

*Visual communication* merupakan kegiatan teori dan konsep secara visual dengan memakai ragam pewarnaan, wujud, gores, dan proses (*juxtaposition*). Komunikasi visual mencampurkan estetika, simbol, gaya tulisan, wujud, desain grafis, abstrak, dan pewarnaan saat menyampaikan. Komunikasi visual merupakan sebuah proses dalam menyampaikan amanat dimana simbol yang diberikan komunikator dapat dimengerti oleh komunikan melalui pengamatan. Komunikasi secara visual merupakan suatu urutan proses dalam

menyampaikan amanat kepada pihak lain dengan menggunakan media gambar yang dapat dilihat oleh indera penglihatan.

Komunikasi visual mengkombinasikan estetika, simbol, bentuk, desain grafis, abstrak, dan pewarnaan dalam menyampaikan. Adapun tujuan desain komunikasi visual yaitu: pengenalan (memberikan pengenalan jati diri), pemberitahuan (memberikan sesuatu yang baru), pengenalan (penghasutan), bujukan, penerangan (pencitraan).

Kekerasan komunikasi lisan merupakan kegunaan pesan verbal maupun non-verbal yang dapat menyinggung emosi orang lain melalui kalimat yang tidak baik tanpa menyentuh fisiknya. Kalimat yang mengandung fitnah, kata-kata yang memberi ancaman, memberi ketakutan, penghinaan, atau memperbesar kesalahan orang lain. Kekerasan komunikasi lisan merupakan tindakan berupa penghinaan, pelecehan, dan pemberian label pada seseorang dalam suatu pola berkomunikasi.

Kekerasan verbal merupakan sebuah aksi yang dikerjakan dengan cara memarahi, mencaci dan mengumpat melewati batas serta mengeluarkan kata yang tidak baik terhadap orang lain. Hal ini tentunya menyebabkan orang yang

mengalami penghinaan akan merasa terusik secara emosi. Selain itu akibat tidak baik juga dapat terjadi pada pengucap ataupun yang menerima ucapan serta menjadikan suatu pola atau kebiasaan dalam mengucapkan kalimat yang tidak baik pada kegiatan sehari-hari.

Menurut Conmy (2018:75) *trash talk* adalah suatu jenis komunikasi lisan yang dengan sengaja dilakukan untuk alasan pribadi yang baik dan juga tidak baik. Baik jika dapat memberi motivasi dan kebahagiaan sebaliknya tidak baik jika mendatangkan gangguan dan ancaman.

*Trash talk* merupakan suatu usaha untuk menyombongkan diri dalam upaya menghasut, mengancam atau menghina mental lawan dengan menggunakan kata lisan atau tanda-tanda. Hal ini kerap dilakukan oleh para atlet dalam menaikkan rasa percaya diri dan juga digunakan untuk membuat mental lawan jatuh pada saat persaingan terjadi.

Hadirnya *player* Mobile Legends yang kerap mengerjakan tindak *trash talk* di dalam *chat* dan *voice* dalam permainan maka merebaknya budaya *trash talk*. Budaya *cyber*, memberi makna sebagai suatu budaya yang hadir pada praktik hubungan yang terjadi antara

individu dengan jaringan, yang mengembangkan teknologi maya, seperti forum, kelompok baru, dan obrolan.

*Game online* adalah salah satu permainan yang dapat dimainkan secara multi player, dari berbagai penjuru dunia dalam waktu bersamaan dan terhubung melalui jaringan internet. *Game online* pun merupakan salah satu jenis permainan yang menggunakan media komputer dan terhubung jaringan internet sebagai alat pendukungnya. Saat ini, *game online* sering kali diberikan oleh penyedia layanan internet sebagai salah satu fitur yang menjadi keunggulan dan dapat dipergunakan oleh para pelanggan yang menggunakan jasa mereka. Selain itu, *game online* dapat dipergunakan langsung pada sistem yang telah disediakan oleh pengembang *game*.

*Game online* merupakan suatu bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat komputer, ponsel pintar, konsol *game*, laptop, dan perangkat *game* lainnya serta bersifat multiplayer atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna diwaktu yang sama.

*Mobile Legends* adalah bagian dari *game* MOBA yang banyak digunakan para pemain di Indonesia. Ketenaran

permainan dikarenakan permainan ini sangat ramah perangkat, sehingga *smartphone* dengan spesifikasi *low-end* serta *mid-end* pun masih bisa memainkannya. Artinya, *game* ini mampu dioperasikan dengan baik dan jangkauannya nyaris di semua kalangan.

*Game* yang pertama kali rilis pada tahun 2016 lalu ini seakan muncul dari permukaan dan menjadi sebagai salah satu permainan terlaris hingga kini. Di Indonesia, *Mobile Legends* pertama kali masuk pada 11 Juli 2016 lalu, saat itu para peminat dari permainan ini sangat digemari hingga saat ini.

Sejarah mencatat, *Mobile Legends* berhasil mencapai sebuah penghargaan sebagai *The Most Favorite Game of the Year* dalam pagelaran Indonesia Gaming Awards 2019 lalu. Hingga saat ini, *game* ini masih terus memantaskan diri menjadi salah satu *game* MOBA paling populer.

*Mobile Legends* merupakan *game* yang berasal dari Shanghai, China. Permainan ini dikembangkan oleh pengembang asal Negeri Tirai Bambu yang bernama Moonton. Moonton sendiri adalah nama tengah dari perusahaan bernama *Shanghai Moonton Technology Co. Ltd.* Sebab, pengembangan permainan ini juga dikerjakan oleh *Shanghai Mulong*

*Network and Technology Co. Ltd.* Selain itu pihak Moonton memulai ekspansinya pada tahun 2016. Saat ini, *Mobile Legends* masih dikuasai oleh pengembang dari Tiongkok dan juga memiliki kantor cabang di Indonesia.

Kini *Mobile Legends* terus melakukan pengembangan oleh Moonton dan melakukan peningkatan terhadap permainan tersebut. Jadi, sering kali para dibuat kaget dengan perubahan *game* tersebut, meskipun demikian perubahan ini berguna dalam meningkatkan permainan sehingga akan lebih seru lagi dalam memainkan *game* tersebut.

## **METODE PENELITIAN**

Desain dari penelitian ini adalah Fenomenologi. Penelitian fenomenologi yaitu jenis penelitian kualitatif yang melihat dan mendengar lebih dekat dan terperinci penjelasan dan pemahaman individual tentang pengalamannya. Penelitian fenomenologi memiliki tujuan yaitu guna menginterpretasikan serta menjelaskan pengalaman-pengalaman yang dialami seseorang dalam kehidupan ini, termasuk pengalaman saat interaksi dengan orang lain dan lingkungan sekitar.

Yang menjadi subjek dan objek dalam penelitian ini adalah narasumber

yang akan di wawancara untuk dapat memberikan informasi tentang penelitian ini, karena di anggap kredibel dan memang terjun ke dalam dunia *Mobile Legends*. Adapun Objek penelitian pada penelitian yang dibuat oleh peneliti adalah "*Game Mobile Legends*".

Adapun sumber data yang dipakai pada penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Data primer yang digunakan melalui wawancara. Observasi berpartisipasi sebab peneliti terjun langsung dalam *Game Mobile Legends*. Dokumen sekunder yang akan digunakan dan dikumpulkan peneliti sebagai bukti penelitian berupa foto dan rekaman hasil wawancara.

Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah kualitatif dengan cara memaknai *trash talk* dalam permainan *Mobile Legends* menggunakan metode analisis deskriptif dan menggunakan Teori *Computer Mediated Communication (CMC)*.

## **PEMBAHASAN**

*Mobile Legends* merupakan salah satu *game* MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang digunakan oleh pemain Indonesia. Ketenaran permainan ini dikarenakan ramah perangkat sehingga *Smartphone* kentang pun dapat menggunakannya. Seiring dengan

berkembangnya *game* ini, fitur-fitur yang tersedia di dalamnya juga semakin berkembang. Namun, sangat disayangkan munculnya fitur-fitur canggih yang ada dalam *game* ini tidak selamanya hanya memiliki kelebihan, Adapun hal negatif juga terjadi akibat munculnya fitur baru yang ada dalam permainan ini, misalnya *trashtalking* yang terjadi pada antar pemain yang menggunakan fitur *chat* dan *voice*.

Dibalik kemudahan yang diberikan oleh Moonton dalam permainan *Mobile Legends* ada beberapa kekeliruan yang dilakukan oleh para pemain yang menggunakan fitur tersebut untuk hal-hal yang semestinya tidak dilakukan dalam permainan tersebut misalnya *trash talking*.

Dalam implementasinya, fitur yang ada dalam permainan *Mobile Legends* ini memang sudah sedikit keluar dari fungsi sebenarnya untuk berkomunikasi dengan teman satu tim di arena permainan. *Game online* menjadi salah satu penyebab kekerasan dalam dunia digital melalui kata-kata kasar yang sering dikeluarkan dalam permainan yang dilakukan secara beregu.

Untuk menghindari kekerasan dalam permainan, pihak Moonton mensiasati fitur chat yang dilengkapi dengan filter kata-kata kasar dan kotor.

Sehingga ketika setiap pemain yang menggunakan kata-kata kasar dalam kolom chat, chat tersebut tidak akan tampak kata kasar yang diketik, melainkan hanya lambang bintang (\*) yang muncul dalam kolom *chat*, ini sudah banyak diterapkan pada aplikasi lainnya, meskipun bukan pada aplikasi games seperti *Mobile Legends*.

Sejauh ini, pemain sudah mengerti bahwa sensor *trashtalking* merupakan strategi yang dilakukan Moonton untuk meminimalisir *cyberbullying* dalam permainan *Mobile Legends*. Namun, pemain juga memiliki strategi lain untuk meluapkan emosinya dalam permainan dengan cara membuat singkatan atau menambah huruf dalam kata-kata yang diketik. Menanggapi hal tersebut, pihak Moonton masih terus mencari cara agar komunikasi dalam permainan tetap efektif dan tidak ada lagi *cyberbullying* melalui *trashtalking* dalam permainan *Mobile Legends*.

Berdasarkan hasil temuan yang peneliti dapatkan dari *key informan* di lapangan, serta melalui hasil observasi yang dilakukan peneliti, maka diketahui bahwa *trashtalking* dalam permainan *Mobile Legends* terjadi pada tim di arena pertandingan. Hal ini biasanya terjadi untuk mengungkapkan emosi para pemain ketika pemain lainnya

melakukan kesalahan atau tidak memiliki performa yang baik saat bermain.

*Trash talking* ini kerap terjadi melalui fitur *chat* dan *voice* yang ada dalam permainan *Mobile Legends*. Namun demikian, sebenarnya fitur tersebut sudah lari dari fungsi sebenarnya untuk yakni memudahkan setiap pemain dalam berkoordinasi membangun atau meningkatkan strategi permainan.

Pihak Moonton, tidak membatasi para peserta yang ingin bermain *Mobile Legends* serta tidak membatasi juga penggunaan fitur *chat* dan *voice*. Namun, Moonton juga memiliki kebijakan penggunaan kata-kata yang diperbolehkan atau tidak dalam *game* tersebut. Peneliti juga menemukan bahwa dalam menjalankan komunikasi dalam permainan *Mobile Legends* ini, pihak Moonton menerapkan ilmu penting dalam teori New Media.

Media baru/*New Media*/media online merupakan salah satu alat atau sarana komunikasi untuk saling berpendapat, berinteraksi, bertukar informasi, serta untuk mengetahui informasi secara kilat dan efisien kepada khalayak secara *real time*, dan memang Moonton sudah memanfaatkan *New*

*Media* tersebut untuk melakukan komunikasi antar pemainnya.



**Gambar 1.** Informan melakukan kekerasan verbal

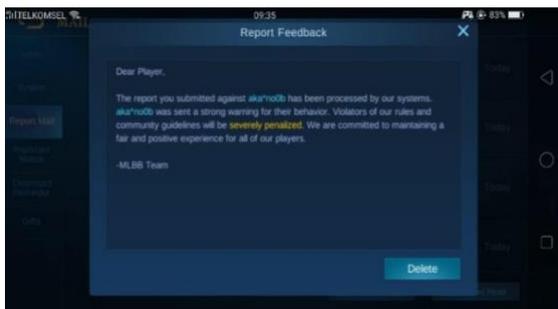


**Gambar 2.** Pemain melakukan kekerasan verbal

Dengan semakin maraknya kekerasan verbal yang terjadi dalam dunia *game online* terutama dalam permainan *Mobile Legends*, itu menandakan terjadi kegagalan dalam berkomunikasi antara pembuat *game* dengan mereka yang menikmati *game* tersebut. Moonton juga sangat menyadari bahwa tidak ada komunikasi yang tidak melewati proses *trial* dan *error* dalam implementasinya, oleh karena itu Moonton terus mengevaluasi setiap fitur yang dibuatnya tanpa

melupakan tujuan awal dibuatnya fitur-fitur tersebut.

Kekerasan ini juga dapat terjadi akibat kurang beratnya konsekuensi yang dikenakan pada sistem bermain dalam game *Mobile Legends* itu sendiri. Konsekuensi yang dikenakan oleh *game Mobile legends* saat ini adalah, jika *player* diketahui melanggar seperti contoh menunjukkan aksi kekerasan lisan dan diadakan oleh anggota pemain lain ke sistem *Mobile Legends*, maka pemain tersebut tidak dapat mengikuti permainan dalam waktu 30 detik. Konsekuensi tersebut tidak memberikan efek jera terhadap pemain *Mobile Legends*.



**Gambar 3.** Peringatan Moonton terhadap pelaku kekerasan verbal

Sanksi tersebut dirasa kurang memberi efek jera bagi pelaku tindak kekerasan dalam permainan. Sehingga para pelaku dan korban dari aksi kekerasan lisan pada game ini semakin bertambah dan dapat memunculkan bagi

para pemain lain untuk mengikuti kejadian ini.

## SIMPULAN

Dalam penelitian ini, *trashtalking* pada *Mobile Legends* terjadi akibat emosi yang kerap kali dialami oleh setiap pemain dalam satu tim. *Trashtalking* ini dilakukan pada *Mobile Legends* melalui fitur *chat* dan *voice* yang tersedia dalam permainan tersebut.

Banyak hal-hal yang menyebabkan *trashtalking* sering terjadi dalam permainan *Mobile Legends*, antara lain karena tidak adanya sanksi yang tegas bahkan berat dari pihak Moonton untuk memberikan efek jera terhadap setiap pemain yang melakukan tindak *trashtalking* tersebut.

Tidak hanya terjadi pada kalangan orang dewasa saja, *trashtalking* juga terjadi pada kalangan anak di bawah umur yang memainkan *game Mobile Legends*. Akibatnya, *cyber bullying* kerap terus terjadi pada kalangan anak di bawah umur dan ini menular pada kehidupan sosialnya, karena hal tersebut dianggap biasa dan wajar.

Kini, *trashtalking* menjadi hal yang sangat lumrah dalam dunia *game*. Hal itu menyebabkan pergeseran makna dari fitur-fitur yang dibuat oleh Moonton.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alauddin. 2014. Scientific Journal of Nursing. Anggraini Prawesti, *Celebrate Your Weirdness* Positeens: Positive. Jakarta. Teens Againts Bullying. PT. Gramedia.
- Atwar, Bajari. 2017. Metode Penelitian Komunikasi: Prosedur, Tren, dan Etika. Bandung. Simbiosis Rekatama Media. 2017.
- Conmy, Oliver, B. 2008. Trash Talk in a Competitive Setting: Impact on Self-Efficacy, Affect, and Performance. USA: Florida State University.
- Crispin Thurlow, Laura Lengel and Alice Tomic, 2015. Computer Mediated Communication. One Edition. London; Sage Publication
- Denis, McQuail. 2011. Teori Komunikasi Massa McQuail, Jakarta, Salemba Humanika.
- Effendy, Onong Uchjana. 2006. Ilmu Komunikasi Teori dan Praktik, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, Cetakan 20.
- Hertz, Marci F.; and David-Ferdon, Corinne. 2008. Electronic Media and Youth Violence: A CDC Issue Brief for Educators and Caregivers. Atlanta (GA): Centers for Disease Control
- Hsieh, J. L., & Sun, C. T. 2018. Building a player strategy model by analyzing replays of real-time strategy games. In 2008 IEEE International Joint Conference on Neural Networks (IEEE World Congress on Computational Intelligence) (pp. 3106-3111). IEEE.
- Kurnia, Septiawan Santana. 2015. Jurnalisme Sastra. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Miller, J. (2014, Desember 9). The Functions and Perceptions of Trash-talking in Sports.
- Moleong Lexy. 2004. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muhammad, Almajid. 2019. Tindak Verbal Abuse dalam Permainan Mobile Legends di Indonesia: Kajian Sociolinguistik. Jakarta. Skripsi Fakultas Adab dan Bahasa, Institut Agama Islam Negeri Surakarta.
- Nasrullah, Rulli. 2016. Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sositologi. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Quwaider, M., Alabed, A., & Duwairi, R. 2019. The Impact of Video Games on the Player Behaviors: A Survey. Procedia Computer Science.

- Rais, Almajid. 2019. Tindak Verbal Abuse dalam Permainan Mobile Legends di Indonesia: Kajian Sociolinguistik. Skripsi Fakultas Adab dan Bahasa, Institut Agama Islam Negeri Surakarta. Di Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo) Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosiologi Antropologi. <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>
- Slamet, Santoso. 2015. Teori-teori Psikologi Sosial. Jakarta: Refika Aditama. [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile\\_Legends:\\_Bang\\_Bang](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang)
- Thurlow, Crispin. et al. 2004. Computer Mediated Communication Social Interaction and The Internet. London: SAGE Publication <https://komunikologi.wordpress.com/2008/03/02/media-komunikasi-visual/>
- Andini, Dkk. 2019. Perilaku Pemain Game online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa Kota Tanjungpinang. Ejournal. Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Muhammad Rais Almajid. 2019. Tindak Verbal Abuse dalam Permainan Mobile Legends di Indonesia: Kajian Sociolinguistik, Skripsi Fakultas Adab dan Bahasa, Institut Agama Islam Negeri Surakarta
- Ramadhani, A. 2019. Hubungan Motif Bermain Game online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal. 1(1):136- 158.
- Ulfa Fauzia Argesty. 2013. Fenomena Kekerasan Dalam Game Online (Studi Etnometodologi Game Online Terhadap Perilaku Kekerasan Pelajar Usia 6-16 Tahun