

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Almajid, M. R. (2019). Tindak Verbal Abuse dalam Permainan Mobile Legend di Indonesia: Kajian Sociolinguistik. *Estetik*, 2(2), 171-182.
- Edib, L. (2021). *Menjadi Kreator Konten Di Era Digital*. DIVA PRESS.
- Eriyanto. (2015). *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Hamzah, 2023. *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hanan, Sudiana, Satria. (2021). *Teori Komunikasi Dalam Praktik*. Pasir kidul: Zahira Media Publisher.
- Makhmudah, S. (2019). *Medsos dan Dampaknya Pada Perilaku Keagamaan Remaja*. Guepedia
- Nabila, D., Elvaretta, O., Zahira, G., & Syarief, D. M. (2020). *Peradaban Media Sosial di Era Industri 4.0*. Malang: PT. Citra Intrans Selaras.
- Rahmanita Ginting, Agus Yulistiono, *Etika Komunikasi dalam Media Sosial: Saring Sebelum Sharing* (Cirebon: INSANI, 2021:20)
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan penelitian kualitatif (Qualitative research approach)*. Deepublish.
- Wijana, I. D. P. (2013). *Sociolinguistik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Jurnal:

- Akbar, A. (2018). *Efektifitas Youtube Sebagai Media Penyebaran Informasi (Studi Pada Serambi on TV)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry).
- Ambarita, E. (2021). Fungsi Media Sosial dalam Peningkatan Motivasi dan Keterampilan Menulis Teks Recount. *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 2(6), 820-826.
- Ardianto, H. (2022). *Motif Perempuan Bermain Game Online Pubg Mobile (Studi Pada Kalangan Mahasiswi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Fauzan, L. A. (2019). *Toxic Behavior Sebagai Perilaku Komunikasi Pemain Game Online (Studi Etnografi Pada Pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang)* (Doctoral dissertation, Universitas Gadjah Mada).

- Jannah, Almaidatul, Wahyu Widayati, and Kusmiyati. 2017. "Bentuk Dan Makna Kata Makian Di Terminal Purabaya Surabaya Dalam Kajian Sociolinguistik" 4 (2): 43-59.
- Kumala, S. (2019). Pengaruh Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence Dan Experiences Terhadap Behavioral Intention Pada Game Mobile Player Unknown's Battleground (Pubg). *Agora*, 7(2).
- Miles, S. R., Menefee, D. S., Wanner, J., Tharp, A. T., & Kent, T. A. (2015). *The relationship Between Emotion Dysregulation and Impulsive Aggression in Veterans With posttraumatic Stress Disorder Symptoms. Journal of interpersonal Violence*, 1(22), 1-22.
- Muhammad Bagus Rizkyanto, M. (2020). *Penggunaan Kekerasan verbal Dalam Permainan Mobile Legend dan Interaksi Sosial Pada Kelompok Bermain Mobile Legend* (Doctoral dissertation, Universitas Sahid Jakarta)..
- Mujianto, H. (2019). Pemanfaatan Youtube sebagai media ajar dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 5(1), 135-159.
- Putra, A., & Patmaningrum, D. A. (2018). Pengaruh youtube di smartphone terhadap perkembangan kemampuan komunikasi interpersonal
- Rulli, N. (2017). *Media sosial perspektif komunikasi, budaya, dan sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yee, N. (2006). *Motivations of Play in MMORPGs Results from a Factor Analytic Approach*. London: SpringerVerlag.
- Yip, J. A., Schweitzer, M. E., & Nurmohamed, S. (2018). Trash-talking: Competitive incivility motivates rivalry, performance, and unethical behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 144, 125- 144. Edib, L. (2021). *Menjadi Kreator Konten Di Era Digital*. DIVA PRESS.

Internet:

- Mustofa, A. (2018, Desember 3). [Opini] Sikap Toxic Saat Bermain Game Online, Perlukah? <https://hybrid.co.id/post/opini-perluakah-sikap-toxic-saat-main-game-online>
- Yuni Riadi (2019, Mey 24). PUBG Mobile Catat Rekor Baru Jumlah Pengguna Aktif Bulanan. Retrieved From Selular.ID: <https://selular.id/2019/05/pubg-mobile-catat-rekor-baru-jumlah-pengguna-aktif-bulanan/>



**UPT. PERPUSTAKAAN PUSAT
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA KUPANG**

Nomor Pokok Perpustakaan: 5371002D2020114
Jl. Prof Dr. Herman Johanes, Penfui Timur, Kupang Tengah, Kab. Kupang.
Website: <https://perpustakaan.unwira.com/> e-mail: lib.unwira@gmail.com

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 328/WM.H16/SK.CP/2024

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Primus Interpares En Berek
NIM : 43119091
Fakultas/Prodi : FISIP/ Ilmu Komunikasi
Dosen Pembimbing : 1. P. Hendrikus Saku Bouk, SVD, S.Fil, MA
2. Innosensia E. I. Ndiki Satu, S.Sos, M.I.Kom
Judul Skripsi : Analisis Isi Trash Talking Pada Konten Game Online
Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile di Akun
Youtube Kapten Zan

Skripsi yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **11 (Sebelas) %**.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kupang, 04 Maret 2024

Kepala UPT Perpustakaan,

Silvester Suhendra, S.Ptk