

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Z. A., & Ida, R. (2018a). Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data dan Metode Penelitian. *The Journal of Society & Media*, 2(2), 130–145. <https://doi.org/10.26740/jsm.v2n2.p130-145>
- Achmad, Z. A., & Ida, R. (2018b). Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data dan Metode Penelitian. *The Journal of Society & Media*, 2(2), 130–145. <https://doi.org/10.26740/jsm.v2n2.p130-145>
- Agus, Zainuddin, K., & Piara, M. (2024). Behavior of Verval Violence in Online Game Players (Mobile Legend: Bang Bang). *Journal of Social Sciences and Humanities*, 4(2), 184–198. <https://doi.org/10.35877/soshum2484>
- Amanda, Z. F. N., Rachman, R. F., Sari, H. K., Jebarus, T., & Nurhayati, E. (2024). Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Bahasa Pada Gen Z Di Sidoarjo. *Fonologi : Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris*, 2(1), 110–122. <https://doi.org/10.61132/fonologi.v2i1.341>
- Ananda, B. F., Achmad, Z. A., Alamiyah, S. S., Wibowo, A. A., & Fauzan, L. A. (2022). Variasi Komunikasi Virtual pada Kelompok Pemain Game Mobile Legends. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(1), 18–34. <https://doi.org/10.15642/JIK.2022.12.1.18-34>
- Angelone, L. (2019). Virtual Ethnography: The Post Possibilities of Not Being There. *Mid-Western Educational Researcher*, 31(3), 275–295. <https://scholarworks.bgsu.edu/mwer/vol31/iss3/2>
- Ariffudin, I. (2024). Toxic gamers : Studi Fenomenologis Terhadap Perilaku Kekerasan Verbal Pada Siswa Pemain Game Online. *Jurnal Konseling Indonesia (JKI)*, 9(2), 62–68. <https://doi.org/10.21067/jki.v9i2.10342>
- Arifin, M. A., Usop, L. S., Cuesdeyeni, P., Susilawati, R., Suryanata, S., Umega, U., & Raya, U. P. (2023). Perilaku Toxic dalam Permainan Online Mobile Legends Bang Bang. *Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa*, 1(3). <https://doi.org/10.59024/bhinneka.v1i3.628>
- Arjay, R., Cruz, C. Dela, Contado, M. B., & Torreon, S. J. L. (2024). Impact of Mobile Legends Bang Bang on Critical Listening and Communicative Skills Enhancement. *International Multidisciplinary Journal of Researchfor Innovation, Sustainability, and Excellence*, 1(1), 7–12. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10967336>
- Blumer, H. (1969). *Symbolic Interactionism: Perspective and Method*. <https://drive.google.com/file/d/1pa24WNO1gcr3SLe9ufLcm8mki7ecZd-P/view>
- Cahyo, A. N., Manullang, T. A. A., & Isnani, M. (2020). Analisis Penggunaan Gaya Bahasa Sarkasme pada Lagu Bahaya Komunis Karangan Jason Ranti. *Asas: Jurnal Sastra*, 9(1). <https://doi.org/10.24114/ajs.v9i1.18329>
- Corbuzier, D. (2022). *Guncang Youtube!! Habib Kribo Marah Besar -Deddy Corbuzier Podcast*. [www.youtube.com. https://youtu.be/yHldpZfSDWM?si=jJcwWhL2598n2ryh](https://youtu.be/yHldpZfSDWM?si=jJcwWhL2598n2ryh)
- Dijk, J. Van. (2006). *The Network Society Social Aspects of New Media* (Second Edi). Sage Publications Ltd.
- Dwiputra, A., Azis, & Haliq, A. (2024). Gaya Bahasa Sarkasme pada Siniar Close

- The Door Episode Habib Kribo. *PHATIC: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 30–44. <https://ssed.or.id/journal/phatic>
- Fortino, G., Liotta, A., Messina, F., Rosaci, D., & Sarnè, G. M. L. (2020). Evaluating Group Formation in Virtual Communities. *Journal of Automatica Sinica*, 7(4), 1003–1015. <https://doi.org/10.1109/JAS.2020.1003237>
- Gank Content Team. (2024). *12+ Game Nomor 1 di Indonesia 2024*. Gank Now. <https://ganknow.com/blog/game-nomor-1-di-indonesia/>
- Gunawan, B. R., & Utami, S. P. (2025). Analisis Semantik terhadap Penggunaan Sarkasme Dalam Lirik Lagu Karya Iksan Skuter. *Prosiding Konferensi Berbahasa Indonesia Universitas Indraprasta PGRI*, 397–405. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.30998/28-10-2024.8067>
- Halawa, M. (2021). Gaya Bahasa Perbandingan Pada Novel “Jalan Pasti Berujung” Karya Benyaris Adonia Pardosi. *KOHESI: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.57094/kohesi.v2i1.412>
- Hamdani, A. I. (2024). Gaya Komunikasi Komunitas BRIC Esports dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Strategi Dalam Bermain Mobile Legends. *JKOMDIS: Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial*, 4(1), 172–178. <https://doi.org/10.47233/jkomdis.v4i1.1544>
- Haryoko, S., Bahartiar, & Arwadi, F. (2020). *Analisis Data Penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik, & Prosedur Analisis)*. Badan Penerbit UNM.
- Hasanah, R., & Vitri, A. A. (2024). Analisis strategi akomodasi komunikasi dan interaksi gamers dalam penggunaan bahasa kasar. *Jurnal Ilmiah Komunikasi*, 16(03). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.38041/jikom1.v16i03.376>
- Hine, C. (2000). *Virtual Ethnography*. Sage Publications Ltd.
- Kalyaveda, M., & Suksmawati, H. (2024). Resepsi Generasi Z terhadap Beauty Privilege dalam Konten People Reaction “Roro Jonggrang” pada Akun Tiktok @Darasarasvati. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(7), 6509–6518. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i7.5210>
- Kartika, T., Noviyani, F., Juliansyah, M. A., Faisal, I. A., & Rafly, M. (2024). Communication Netnography in Online Gaming Communities on Discord. *Jurnal Ilmu Komunikasi Acta Diurna*, 20(2), 1–13. <https://doi.org/10.20884/1.actadiurna.2024.20.2.13589>
- Keraf, G. (2006). *Diksi dan Gaya Bahasa*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kurdaningsih, D. M., Maula, M. D., & Turmudhi, A. (2024). The Meaning of Friendship with Dirty Swearing Communication Style of YouTube Mobile Legends Online Game Streamer. *American Journal of Humanities and Social Sciences Research (AJHSSR)*, 08, 118–126. www.ajhssr.com%0D
- Lase, S. Y. (2021). Kajian Semantik: Penggunaan Gaya Bahasa Sarkasme Pada Lirik Lagu Enau Berjudul “Negara Lucu.” *Lingue: Jurnal Bahasa, Budaya, Dan Sastra*, 3(1), 42. <https://doi.org/10.33477/lingue.v3i1.1883>
- Lim, E. H., Vunghthong, S., & Trakulkasemsuk, W. (2024). Trash-talking versus Toxicity: An Analysis of / All Chat Exchanges between Southeast Asian Players of an Online Competitive Game. *Language Education and Acquisition Research Network*, 17(1), 41. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/LEARN/index>
- Margareta, T., Wardarita, R., & Effendi, D. (2022). Gaya bahasa dalam Kompetisi

- Stand Up Comedy melalui Youtube Raditya Dika. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 555–566.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/8360>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *An Expanded Sourcebook Qualitative Data Analysis* (Second Edi). Sage Publications.
- Noormufidah, A. S. (2024). Penggunaan Bahasa Sarkasme di dalam Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 1–4.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/JPBSI/index>
- Nugroho, F. T., & Febriyanti, S. N. (2023). Analisis Wacana Kritis Trash-Talk Pada Konten Game Mobile Legends Di Kanal Youtube Gerrard Wijaya. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 277–294.
<https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.8388761>
- Nurhaliza, W. O. S., & Fauziah, N. (2020). Komunikasi Kelompok Dalam Virtual Community. *Komunida: Media Komunikasi Dan Dakwah*, 10, 18–38.
<https://doi.org/10.35905/komunida.v10i01.1220>
- Olsen, J. M. H. (2015). Sarcasm Detection Using Grice's Maxims. *Undergraduate Journal of Humanistic Studies*, 1, 1–25.
https://d31kydh6n6r5j5.cloudfront.net/uploads/sites/111/2019/07/Johanna_Olson.pdf
- Paramita, D., Aldiano, M. R., Siregar, K. I. S., Sazali, H., & Andinata, M. (2022). Analisis Penggunaan Gaya Bahasa Sarkasme Netizen di Media Sosial Facebook. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 14438–14445.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4717>
- Putra, D. Y., & Achmad, Z. A. (2022). Interaksi Sosial Virtual dalam Permainan Among Us Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(2), 163–176.
<https://doi.org/10.15642/JIK.2022.12.2.163-176>
- Ramadhani, S. R., Putri, D. S., & Rohma, N. (2024). Analisis Penggunaan Bahasa Sarkasme di Lingkungan Mahasiswa. *Jurnal Lentera Edukasi*, 2(2), 27–37.
<https://bakticendekianusantara.or.id/index.php/ojs-bcn>
- Ratnaningtyas, E. M., Ramli, Syafruddin, Saputra, E., Suliwati, D., Nugroho, B. T. A., Karimuddin, Aminy, M. H., Saputra, N., Khaidir, & Jahja, A. S. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. In Metodologi Penelitian Kualitatif. In N. Saputra (Ed.), *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini* (Issue Maret). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
<https://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en>Blumer, H. (1969). *Symbolic Interactionism: Perspective and Method*.
<https://drive.google.com/file/d/1pa24WNO1gcr3SLe9ufLcm8mki7ecZd-P/view>
- Dijk, J. Van. (2006). *The Network Society Social Aspects of New Media* (Second Edi). Sage Publications Ltd.
- Gunawan, B. R., & Utami, S. P. (2025). Analisis Semantik terhadap Penggunaan Sarkasme Dalam Lirik Lagu Karya Iksan Skuter. *Prosiding Konferensi Berbahasa Indonesia Universitas Indraprasta PGRI*, 397–405.
<https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.30998/28-10-2024.8067>
- Hewer, R., Smith, K., & Fergie, G. (2019). The Social Functionality of Humor in Group-Based Research. *Qualitative Health Research*, 29(3), 431–444.

- <https://doi.org/10.1177/1049732318800675>
- Julana, D. (2023). Analisis Penggunaan Bahasa Sarkasme Dalam Konten Dakwah Pada Channel Youtube @Hawariyyun [Universitas Islam Negeri Ar-Raniry]. In *Upi perpustakaan uin ar-raniry*. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/34719/>
- Kartika, T., Noviyani, F., Juliansyah, M. A., Faisal, I. A., & Rafly, M. (2024). Netnografi Komunikasi Pada Komunitas Gaming Online di Discord. *Jurnal Ilmu Komunikasi Acta Diurna*, 20(2), 1–13. <https://doi.org/10.20884/1.actadiurna.2024.20.2.13589>
- Keraf, G. (2006). *Diksi dan Gaya Bahasa*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *An Expanded Sourcebook Qualitative Data Analysis* (Second Edi). Sage Publications.
- Olsen, J. M. H. (2015). Sarcasm Detection Using Grice's Maxims. *Undergraduate Journal of Humanistic Studies*, 1, 1–25. https://d31kydh6n6r5j5.cloudfront.net/uploads/sites/111/2019/07/Johanna_Olson.pdf
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On The Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Rex Regum Qeon Team. (2013). *About Rex Regum Qeon*. <https://teamrrq.com/>
- Rothermich, K., Ogunlana, A., & Jaworska, N. (2021). Change in Humor and Sarcasm use Based on Anxiety and depression Symptom Severity During The COVID-19 Pandemic. *Journal of Psychiatric Research*, 140(August), 95–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2021.05.027>
- Sibrani, J. (2022). *Unik! Owner dan Founder RRQ Ungkap Sejarah Nama Rex Regum Qeon*. Ggwp.Id. <https://www.ggwp.id/esports/others/sejarah-nama-rrq-riki-kawano-00-183ky-j8zj66>
- Rosaliza, M., Asriwandari, H., & Indrawati, I. (2023). Field Work: Etnografi Dan Etnografi Digital. *Jurnal Ilmu Budaya*, 20(1), 74–103. <https://doi.org/10.31849/jib.v20i1.15887>
- Safitri, A. O., Handayani, P. A., & Herlambang, Y. T. (2023). Manusia dan Teknologi: Studi Filsafat Tentang Peran Teknologi dalam Kehidupan Sosial. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 13157–13171. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Sakina, R. A., & Widyasari, W. (2023). Budaya Penggemar di Twitter : Etnografi Virtual pada Penggemar NCT di Twitter. *Proceedings of Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Graduate Conference*, 3(1), 84–93. <https://doi.org/10.18196/umygrace.v3i1.536>
- Sarifudin, B., & Zuhri, S. (2025). Trash Talking Dalam Komunitas Virtual: Studi Kasus Pada Komunitas Marah-Marah Platform X. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi Dan Informasi*, 10(1), 188–206. <https://doi.org/10.52423/jikuho.v10i1.1496>
- Sarli, Nurhadi, & Sari, E. S. (2023). Analisis Penggunaan Gaya Bahasa Sarkasme Netizen di Media Sosial Tiktok. *Jurnal Inovasi Hasil Penelitian Dan Pengembangan*, 3(1), 84–92. <https://doi.org/10.51878/knowledge.v3i1.2191>
- Shahreza, M. (2024). *Filsafat Komunikasi dan Paradigma Penelitian*. <https://ssrn.com/abstract=4794265>

- Sharp, R. (2018). *The Pragmatic Function of ' sarcasm ' in Online Communities : Implicational Impoliteness Strategies on Reddit*. https://www.academia.edu/36212199/The_Pragmatic_Function_of_Sarcasm_in_Online_Communities_Implicational_Impoliteness_Strategies_on_Reddit
- Solihin, S. (2024). Analisis Perilaku Trash-Talk Dalam Komunikasi Virtual Pada Game Online Mobile Legends. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Sosial Politik*, 02(02), 146–160. <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jiksp/index>
- Subhana, F. N. (2021). *Sarkasme Pada Rubrik Esai Media Daring Mojok.co*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Sufah, I. F., Kusumastuti, N., & Satrio, N. A. (2023). Discord Sebagai Sarana Bagi Para Gamers Untuk Berinteraksi di Dunia Maya. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya*, 509–521.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Trisdianto, A., P.S, C. W., S, E. A., Nastain, M., & Fariha, N. F. (2024). Pengaruh Kualitas Siaran MPL Indonesia Terhadap Loyalitas Penonton di RRQ Kingdom Yogyakarta. *Jurnal Multidisiplin Saintek*, 2(2), 11–25. <https://doi.org/10.3785/kohesi.v2i2.1695>
- Wiguna, F., Priyowidodo, G., & Hadi, I. P. (2021). Pola Komunikasi Komunitas Virtual Pelayan GUPdI jemaat Pasar Legi Surakarta di Media Sosial Whatsapp. *Jurnal E-Komunikasi*, 9(2), 1–11. <https://doi.org/10.35905/komunida.v10i01.1220>
- Yashfilhaz. (2023). Komunikasi Virtual Fandom K-Pop (Etnografi Virtual Komunitas Fandom Online: Discord Server CoppaMag). *Jurnal Riset Komunikasi Terapan*, 01(02). <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jrkt>