

Persepsi Etika Komunikasi dan Kaitannya dengan *Trash-talking* Ketika Bermain *Game Mobile Legend* pada Mahasiswa Jakarta

Michelle Jessica Thio¹, Ahmad Junaidi^{2*}

¹Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta
Email: michelle.915180204@stu.untar.ac.id

²Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta*
Email: ahmadd@fikom.untar.ac.id

Masuk tanggal: 09-12-2022, revisi tanggal: 07-01-2023, diterima untuk diterbitkan tanggal: 05-02-2023

Abstract

Mobile Legends is a MOBA game that is popular all over the world and has significantly changed the Indonesian Esports scene. In this game the communication feature is one of the mainstays because the comments column availability. The application of ethical communication values in society is very important to overcome negative behavior. This study examined the relationship between communication ethics awareness with trash-talking behavior when playing the online game Mobile Legend, especially among Jakarta college students. A survey method was used to collect data for this research. The data were analyzed using classical assumption test techniques, then data validity techniques were tested for validity and reliability tests. The result of the correlation coefficient test was -0.173, which means the relationship between communication ethics awareness has a negative relationship with trash-talking behavior when playing the Mobile Legend, especially among Jakarta college students. Meanwhile, the value of Sig. shows more than 0.05 ($0.831 > 0.05$), which means there is no relationship between communication ethics awareness with trash-talking behavior when playing the online game Mobile Legend, especially among Jakarta college students.

Keywords: communication, Mobile Legend, trash-talking

Abstrak

Mobile Legends merupakan *game* MOBA yang populer di seluruh dunia dan secara signifikan merubah kancah *esports* Indonesia. Pada *game* ini fitur komunikasi menjadi salah satu andalan karena tersedianya kolom komentar. Penerapan nilai-nilai komunikasi etis dalam masyarakat sangat penting untuk mengatasi perilaku negatif. Penelitian ini bermaksud untuk mengkaji bagaimana hubungan antara kesadaran individu terkait etika dalam berkomunikasi dengan perilaku *trash-talking* saat bermain *game online* Mobile Legend khususnya di kalangan Mahasiswa Jakarta. Metode survei digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik uji asumsi klasik, kemudian teknik keabsahan data dengan uji validitas dan uji reliabilitas. Hasil uji korelasi koefisien sebesar -0,173 yang artinya hubungan kesadaran etika berkomunikasi mempunyai hubungan negatif terhadap perilaku *trash-talking* saat bermain *game online* Mobile Legend khususnya di kalangan Mahasiswa Jakarta. Sementara itu, nilai Sig. atau signifikansi yang menunjukkan lebih dari 0,05 ($0,831 > 0,05$) yang artinya tidak terdapat hubungan/pengaruh antara kesadaran etika komunikasi dengan perilaku *trash-talking* saat bermain *game online* Mobile Legend khususnya di kalangan Mahasiswa Jakarta.

Kata Kunci: komunikasi, Mobile Legend, *trash-talking*

1. Pendahuluan

Terlepas dari berbagai kontroversinya, Mobile Legends adalah *game* MOBA yang populer di seluruh dunia dan secara signifikan merubah kancah *esports* Indonesia. Menurut data tren dan statistik aplikasi Mobile Global AppMagic (2022), Indonesia merupakan negara dengan unduhan Mobile Legend terbanyak dengan 190 juta unduhan. Sementara itu, Media Indonesia (2022) melaporkan bahwa per Agustus 2021, terdapat 34 juta pemain Mobile Legends aktif bulanan di Indonesia. Mengingat ada 90 juta pemain aktif di seluruh dunia, Indonesia menyumbang sepertiganya.

Fitur komunikasi menjadi salah satu andalan dari *game online* ini. Melalui fitur tulisan dan fitur suara, fitur komunikasi yang cakupannya sangat luas menghubungkan pemain. *Game online* berbeda dari *game offline* karena sering ada komunitas yang terlibat (Weibeletal, 2008). Situasi yang muncul saat bermain *game* dengan pemain lain dapat menjadi hal baru bagi pemain yang bermain sendiri, dan hal baru yang dapat dirasakan antara lain emosi dan reaksi yang diperkenalkan oleh *game multiplayer* (Saarinen, 2017). Pemain lebih cenderung menggunakan komunikasi verbal saat berinteraksi dalam *game online* karena tersedia kolom obrolan untuk mereka gunakan untuk menyuarakan informasi, ide, dan bahkan emosi atau keinginan untuk acara *game*. Bahasa memainkan peran penting dalam komunikasi verbal karena itu adalah satu-satunya jenis komunikasi yang menggunakan kata-kata, baik lisan maupun tulisan (Hardjana, 2003).

Sayangnya, banyak audiens yang belum dapat memanfaatkannya untuk berkomunikasi dengan baik dan sopan. Frekuensi penggunaan kata-kata kasar seperti "goblok", "tolol", dan lain sebagainya selama interaksi dalam *game* memunculkan fenomena yang biasa kita sebut sebagai *trash-talking* yang merupakan bagian dari kekerasan verbal (Supriadi, 2021). Perilaku ini, ketika digunakan dalam konteks *game online*, dapat dicirikan sebagai ucapan atau ucapan kasar. Perilaku ini sesuai dengan gambaran komunikasi kompetitif (Warits Marinsa Putri et al., 2020). Aktivitas *game online* yang melibatkan pembicaraan sampah memiliki efek negatif pada pemain dengan meningkatkan motivasi mereka untuk menggunakan bahasa kasar dalam kehidupan nyata (Malahayati et al., 2020).

Menurut Yip et al., (2018) perilaku *trash-talking* dapat berdampak pada perilaku kompetitif dan kemudian gangguan psikologis, munculnya masalah, dan menurunkan kemampuan kinerja dan kreativitas seseorang, munculnya perilaku tersebut diketahui menyebabkan hubungan yang tidak sehat antar pemain dan dapat mengganggu komunikasi antar pemain. Orang dengan etika lebih cenderung menahan diri untuk tidak bertindak dengan cara yang tidak bermoral dan dapat merugikan orang lain (Fauziyyah, 2019). Oleh karena itu, etika berkomunikasi jelas sangat penting dalam interaksi sosial, termasuk jika dikaitkan dengan penggunaan internet.

Mahasiswa seringkali dikaitkan dengan citra bahwa Mahasiswa merupakan kelompok yang beretika dan mengedepankan sopan santun (Khodijah et al., 2020). Sepatutnya, hal ini turut diterapkan saat bermain *game online*. Di sisi lain, kebebasan yang hadir dalam berkomunikasi di secara *online* seringkali membuat orang mengabaikan etika atau norma komunikasi yang baik. Belum lagi, saat bermain *game online* yang cenderung familiar dengan penggunaan kata kasar.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hubungan antara kesadaran individu terkait etika dalam berkomunikasi dengan perilaku *trash-talking* saat bermain *game online* Mobile Legend khususnya di kalangan Mahasiswa di DKI Jakarta. Dengan demikian, rumusan

masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Apakah terdapat hubungan antara kesadaran etika berkomunikasi Mahasiswa di DKI Jakarta dengan perilaku *trash-talking* saat bermain *game online* Mobile Legend?
- 2) Bagaimana bentuk hubungan antara kesadaran etika berkomunikasi Mahasiswa di DKI Jakarta dengan perilaku *trash-talking* saat bermain *game online* Mobile Legend?

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode survei dengan pendekatan kuantitatif. Kuesioner digunakan sebagai metode pengumpulan data dengan menyebarkan ke kalangan Mahasiswa Jakarta. Metode *purposive sampling* sebagai metode pengumpulan sampel yang mana responden ditentukan dengan kriteria tertentu. Adapun kriterianya adalah; 1) Mahasiswa aktif, 2) pemain aktif *game online* Mobile Legend, dan 3) menggunakan fitur *chat* dan *voice chat* pada *game* Mobile Legend. Teknik analisis data menggunakan Statistical Program for Sosial Science (SPSS) versi 25. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji korelasi dan uji F. Namun, sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji asumsi klasik terlebih dahulu yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linearitas.

3. Hasil Temuan dan Diskusi

Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan pengujian untuk mengetahui kenormalan distribusi respon hasil penelitian dengan residual yang terstandarisasi (Suliyanto, 2011). Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan dengan analisis Kolmogorov-Smirnov.

Tabel 1. Uji Normalitas

<i>Unstandardized Residual</i>		
<i>N</i>		100
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	.0000000
	<i>Std. Deviation</i>	8.05880511
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.137
	<i>Positive</i>	.102
	<i>Negative</i>	-.137
<i>Test Statistic</i>		.137
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.000 ^c

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti

Berdasarkan tabel di atas, hasil pengujian normalitas terhadap 100 responden maka didapatkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil penelitian tidak berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Homogenitas data menekankan pada terdapatnya varian data (Kadir & Hanun, 2015). Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kedua variabel bernilai homogen atau tidak homogen.

Tabel 2. Uji Homogenitas

		<i>Levene Statistic</i>			
		<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>	
Hasil	<i>Based on Mean</i>	12.237	1	198	.001
	<i>Based on Median</i>	6.827	1	198	.010
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	6.827	1	158.752	.010
	<i>Based on trimmed mean</i>	10.888	1	198	.001

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) berdasarkan Mean adalah sebesar $0,001 < 0,05$ yang berarti dapat disimpulkan bahwa data bernilai tidak homogen.

Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel terikat dan variabel bebas berhubungan secara linear (Sugiyono & Susanto, 2015).

Tabel 3. Uji Linearitas

			<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
Perilaku Trash Talking * Kesadaran Etika Komunikasi	<i>Between Groups</i>	<i>(Combined)</i>	2861.689	31	92.313	1.758	.027
		<i>Linearity</i>	3.020	1	3.020	.058	.811
		<i>Deviation from Linearity</i>	2858.668	30	95.289	1.815	.022
	<i>Within Groups</i>		3570.821	68	52.512		
<i>Total</i>			6432.510	99			

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti

Berdasarkan uji linearitas pada tabel di atas menunjukkan nilai Dig. Pada Deviation from Linearity adalah sebesar 0,022 lebih kecil 0,05. Maka tidak ada hubungan yang linear antara variabel Kesadaran Etika Komunikasi dengan variabel Perilaku *Trash Talking* secara signifikan.

Uji Koefisien Korelasi

Uji korelasi yang digunakan pada penelitian ini adalah uji korelasi Spearman Rho. Hal ini dikarenakan data tidak berdistribusi normal dan tidak ada hubungan linear antara kedua variabel.

Tabel 4. Uji Korelasi Koefisien

Kesadaran Etika Komunikasi			Perilaku Trash Tracking	
Spearman's rho	Kesadaran Etika Komunikasi	<i>Correlation Coefficient</i>	1.000	-.173
		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.	.085
		<i>N</i>	100	100
	Perilaku Trash	<i>Correlation Coefficient</i>	-.173	1.000

<i>Talking</i>			
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.085	.
<i>N</i>		100	100

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar - 0,173 yang berarti tingkat kekuatan hubungan antara variabel kesadaran etika komunikasi dengan perilaku *trash talking* dalam bermain *game Mobile Legend* di kalangan Mahasiswa Jakarta sangat lemah. Nilai negatif pada angka koefisien korelasi tersebut menunjukkan hubungan kedua variabel bersifat berlawanan arah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semakin meningkat kesadaran etika komunikasi maka perilaku *trash talking* semakin menurun.

Uji Signifikansi Koefisien Korelasi

Pada penelitian ini, dasar pengambilan keputusan hasil uji F adalah sebagai berikut:

- Jika probabilitas (signifikansi) > 0,05 (α) atau F hitung < F tabel maka hipotesa tidak terbukti, sehingga H0 diterima H1 ditolak.
- Jika probabilitas (signifikansi) < 0,05 (α) atau F hitung > F tabel maka hipotesa tidak terbukti, sehingga H0 ditolak H1 diterima.

Tabel 5. Uji F

	<i>Sum of Squares</i>	<i>Df</i>	<i>Mean Square</i>	F	<i>Sig.</i>
<i>Regression</i>	3.020	1	3.020	0.046	.831 ^b
<i>Residual</i>	6429.490	98	65.607		
<i>Total</i>	6432.510	99			

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,831 > 0,05 maka dapat diinterpretasikan bahwa H0 diterima sehingga korelasi koefisien variabel kesadaran etika komunikasi (X) tidak berpengaruh terhadap *trash talking* (Y) secara signifikan dan H1 ditolak.

Terdapat dua variabel yang dibahas pada penelitian ini yaitu variabel independen atau X berupa etika komunikasi, serta variabel dependen atau Y berupa *trash talking* dalam *game online*. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen, yaitu hubungan antara etika komunikasi dengan *trash talking* dalam *game online* Mobile Legend di kalangan Mahasiswa di Jakarta. Penelitian dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara *online* melalui Google Form kepada 100 responden yang memenuhi kriteria responden yang ditetapkan. Kuesioner penelitian ini terdiri dari 10 pernyataan mengenai variabel X dan 7 pernyataan mengenai variabel Y. Berdasarkan hasil penelitian, sebagaimana pada tabel 4.2 didapatkan responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 43% dan laki-laki sebanyak 57%. Kemudian berdasarkan hasil penelitian juga sebagaimana pada tabel 4.3 didapatkan responden berasal dari 42 kampus yang berbeda yang didominasi oleh Mahasiswa Bina Nusantara (Binus) sebanyak 11%, Mahasiswa Universitas Trisakti sebanyak 9%, serta Mahasiswa Universitas Indonesia sebanyak 8%.

Adapun pada hasil uji validitas sebagaimana pada tabel 4.21 dan 4.22, terlihat bahwa seluruh nilai signifikansinya < 0,05 serta seluruh r hitung > 0,1966 sehingga

kuesioner penelitian dinyatakan valid. Kemudian hasil uji reliabilitas sebagaimana pada tabel 4.23 dan 4.24, didapatkan nilai Cronbach Alpha > 0,6 yaitu 0,958 pada variabel X dan 0,940 pada variabel Y. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kuesioner reliabel. Akan tetapi, setelah dilakukan uji asumsi klasik yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linearitas hasil ujinya menunjukkan tidak signifikan. Pada hasil uji normalitas, sebagaimana pada tabel 4.25, didapatkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil penelitian tidak berdistribusi normal. Selanjutnya, pada tabel 4.26 pada uji homogenitas menunjukkan nilai signifikan (Sig.) $0,001 < 0,05$ yang mana sesuai kaidah keputusannya dapat disimpulkan bahwa data tidak homogen. Dan uji terakhir yang digunakan pada uji asumsi klasik adalah uji linearitas pada tabel 4.27 yang mana nilai signifikansi (Sig.) adalah $0,022 < 0,05$. Maka, dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel kesadaran etika komunikasi dengan variabel perilaku *trash talking*.

Adapun pada tabel 4.28, hasil uji koefisien korelasi, diketahui nilai R sebesar -0,173 dimana nilai tersebut menunjukkan bahwa kekuatan hubungan antara variabel independen yaitu kesadaran etika komunikasi dengan variabel dependen perilaku *trash tracking* sangat lemah. Uji korelasi yang digunakan adalah uji korelasi Spearman Rho dengan menggunakan SPSS 26. Penggunaan uji korelasi Spearman Rho dikarenakan uji asumsi klasik yang menunjukkan hasil yang tidak signifikan yaitu data tidak normal, tidak homogen, dan kedua variabel tidak menunjukkan hubungan yang linear sehingga diputuskan uji korelasi harus menggunakan uji Spearman Rho. Nilai korelasi koefisien -0,173 menunjukkan angka negatif yang mana ini berarti hubungan kedua variabel menunjukkan arah yang berlawanan. Jika kesadaran etika komunikasi meningkat maka perilaku *trash talking* akan menurun. Selanjutnya, berdasarkan tabel 4.29 diperoleh hasil uji F yang digunakan untuk melihat signifikansi dari koefisien korelasi dengan nilai F hitung sebesar 0,046 dan nilai signifikansinya (Sig.) sebesar $0,831 > 0,05$ maka dapat diinterpretasikan bahwa H_0 diterima sehingga variabel Kesadaran Etika Komunikasi (X) tidak berpengaruh terhadap Perilaku *Trash Talking* (Y).

Etika komunikasi pada individu dapat dijelaskan melalui empat dimensi yaitu menjaga ucapan, sopan santun, efektif dan efisien, serta saling menghargai (Sari, 2020). Keempat dimensi ini digunakan dalam penelitian sebagai dimensi variabel X. Berdasarkan keempat dimensi tersebut, dimensi saling menghargai merupakan dimensi yang paling dominan, dikarenakan 43% dari keseluruhan responden memilih setuju bahwa responden mau mendengarkan apa yang disampaikan lawan bicara saat berkomunikasi. Hal ini menggambarkan bahwa perasaan saling menghargai berupa kesediaan pemain untuk mendengarkan pendapat lawan bicaranya entah itu tim atau lawannya dalam *game online* merupakan wujud etika komunikasi Mahasiswa di Jakarta dalam bermain *game online*. Hasil ini juga menggambarkan bahwa Mahasiswa menganggap rasa saling menghargai sangat penting untuk diterapkan dalam etika berkomunikasi.

Menurut Yee (2007), *trash talking* dalam *game online* dapat dijelaskan melalui empat dimensi yaitu agresif, menantang, memprovokasi, dan mengintimidasi. Keempat dimensi ini digunakan dalam penelitian sebagai dimensi variabel Y. Berdasarkan keempat dimensi tersebut, dimensi mengintimidasi merupakan dimensi yang paling dominan, dikarenakan 53% dari keseluruhan responden memilih sangat tidak setuju bahwa responden merendahkan kepada sesama pemain ketika bermain Mobile Legend. Hal ini menggambarkan bahwa sikap mengintimidasi berupa perkataan atau perilaku merendahkan kepada sesama pemain merupakan wujud *trash*

talking yang tidak dilakukan oleh Mahasiswa di Jakarta. Hasil ini juga menggambarkan bahwa Mahasiswa menganggap sikap dan perkataan mengintimidasi merupakan bentuk *trash talking* yang sangat penting untuk dihindari dalam bermain *game online*.

Penelitian ini menemukan bahwa etika komunikasi tidak memiliki pengaruh terhadap *trash talking* dalam bermain *game online*. Selain itu, penelitian ini juga menemukan bahwa variabel etika komunikasi tidak mampu menggambarkan variabel *trash talking*. Hal ini dimungkinkan terjadi karena kesadaran mengenai etika komunikasi memang tidak memiliki keterkaitan dengan sikap atau perilaku *trash talking* yang dilakukan seseorang. Akan tetapi, terdapat faktor lainnya yang lebih mampu menjelaskan sikap atau perilaku *trash talking*. Faktor-faktor lain yang berpengaruh dan mampu menjelaskan *trash talking* dalam bermain *game online* diantaranya berupa efektivitas komunikasi (Alifanza, 2017), kedekatan dengan lawan main, karakter personal pemain, karakter personal lawan, keterbatasan bahasa, dan faktor lingkungan eksternal seperti alat atau media permainan, sinyal serta cuaca (Malahayati et al., 2020). Selain itu, kognisi, cara pandang, dan lingkungan sosial juga dapat menjadi faktor yang berpengaruh terhadap *trash talking* saat bermain *game online* (Candrakusuma et al., 2011).

4. Simpulan

Berdasarkan hasil uji korelasi koefisiennya, dapat disimpulkan bahwa hubungan kesadaran individu terkait etika berkomunikasi mempunyai hubungan negatif terhadap perilaku *trash-talking* saat bermain *game online* Mobile Legend khususnya di kalangan Mahasiswa di DKI Jakarta yaitu sebesar -0,173. Nilai -0,173 menunjukkan bahwa hubungan keduanya sangat lemah. Selain itu, nilai negatif juga menunjukkan hubungan kedua variabel yang saling berlawanan. Jika kesadaran etika komunikasi mengalami peningkatan, maka perilaku *trash tracking* akan mengalami penurunan.

Dari 100 sampel yang dianalisa menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan/pengaruh antara kesadaran individu terkait etika dalam berkomunikasi dengan perilaku *trash-talking* saat bermain *game online* Mobile Legend khususnya di kalangan Mahasiswa di DKI Jakarta. Hal ini ditunjukkan pada nilai *Sig.* atau signifikansi yang menunjukkan lebih dari 0,05 ($0,831 > 0,05$).

5. Ucapan Terima Kasih

Peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara, responden serta semua pihak yang turut serta membantu sehingga penelitian ini dapat diselesaikan.

6. Daftar Pustaka

- Alifanza, M. H. (2017). *library .uns.ac.id digilib.uns.ac.id*.
Candrakusuma, N. I. G. O., Gelgel, N. M. R. A., & Pradipta, A. D. (2011). Perilaku Trash-Talking Remaja dalam *Game online* DOTA 2. *Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Udayana*, 1(1), 1–10.
Fauziyyah, N. (2019). Etika Komunikasi Peserta Didik Digital Natives Melalui Media Komunikasi Online (Whatsapp) Kepada Pendidik: Pekspektif Dosen. *Jurnal*

- Pedagogik*, 06(02), 437–474.
<https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/pedagogik>
- Hardjana, M. A. (2003). A review on antioxidants, prooxidants and related controversy: Natural and synthetic compounds, screening and analysis methodologies and future perspectives. *Komunikasi Intra Personal Dan Interpersonal*. 1st Ed. <https://doi.org/10.1016/j.fct.2012.09.021>
- Kadir, A & Hanun, A. (2015). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Khodijah, C., Paryati, P., & ... (2020). Pembentukan Citra Melalui Program Kemah Bakti Mahasiswa Ika Darma Ayu. *Reputation: Jurnal ...*, 3, 93–108. <https://doi.org/10.15575/reputation.v3i2.2359>
- Malahayati, J. P., Warits, N., Putri, M., Doriza, S., Studi, P., Kesejahteraan, P., Teknik, F., & Jakarta, U. N. (2020). *Dampak Game online : Studi Fenomena Perilaku Trash-Talk Pada Remaja*. 2(2), 72–85.
- Saarinén, T. (2017). *Toxic Behavior in Online Games*. 85. <http://jultika.oulu.fi/files/nbnfioulu-201706022379.pdf>
- Sari, A. F. (2020). Etika Komunikasi. *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, 1(2), 127–135. <https://doi.org/10.35961/tanjak.v1i2.152>
- Sugiyono & Susanto. (2015). *Cara Mudah Belajar SPSS & Lisrel Teori dan Aplikasi untuk Analisis Data Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suliyanto. (2011). *Ekonometrika Terapan: Teori dan Aplikasi dengan SPSS*. Yogyakarta: ANDI.
- Supriadi. (2021). *Penggunaan Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Permainan Mobile Legend Dan Interaksi Sosial Pada Kelompok Bermain Mobile Legend Disusun Oleh : Supriadi Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Sahid Jakarta*.
- Warits Marinsa Putri, N., Hamiyati, & Doriza, S. (2020). Dampak game online: Studi fenomena perilaku trash-talk pada remaja. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 2(2), 72–85.
- Weibel, D., Wissmath, B., Habegger, S., Steiner, Y., & Groner, R. (2008). Playing online games against computer- vs. human-controlled opponents: Effects on presence, flow, and enjoyment. *Computers in Human Behavior*, 24(5), 2274–2291. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2007.11.002>
- Yee, N. (2007). *Journal of CyberPsychology and Behavior*, 9, 772–775. 1. New York, 772–775.
- Yip, J. A., Schweitzer, M. E., & Nurmohamed, S. (2018). Trash-talking: Competitive incivility motivates rivalry, performance, and unethical behavior. In *Organizational Behavior and Human Decision Processes* (Vol. 144). The Authors. <https://doi.org/10.1016/j.obhdp.2017.06.002>