



Komunikasi Virtual *Cyberbullying* Melalui Perilaku *Trash Talking* Pada Pemain *Game Online Valorant*

Maulana Ihsan Zarkasih^{1*}, Nurul Mustaqimmah²

¹²Universitas Riau, Indonesia

Alamat: Kampus Bina Widya KM. 12,5, Simpang Baru, Kec. Tampan, Kota Pekanbaru, Riau 28293

*Korespondensi penulis: maulana123154@gmail.com

Abstract. *Trash talking*, as a form of *cyberbullying*, is often found in internet gaming cafes such as White Wolf Arena and refers to harmful actions such as insinuating, insulting or verbally abusing other players. This phenomenon occurs through voice or text messaging features in anonymous virtual communication, triggering negative behaviours such as trolling and AFK. The vocabulary of *Trash talking* includes animal words, adjectives, objects, conditions, and human organs. This study aims to analyse the *Trash talking* behaviour of *Valorant* players using a descriptive qualitative method with seven purposively selected informants. Data were collected through interviews, observation, and documentation, and analysed using the Miles and Huberman technique with data triangulation. The results showed that *Trash talking* behaviour is influenced by sociopsychological and situational factors. The communication media used include voice chat, text chat, and stickers, where the detection system is more effective on text. Virtual communication showed varied *Trash talking* vocabulary and different levels of offensiveness between voice chat and text. This research identified behaviour, media and virtual communication as the main aspects of *Trash talking* in *Valorant*.

Keywords: *Cyberbullying*, *Game Online Valorant*, *Trash Talking*, *Virtual Communication*

Abstrak. *Trash talking*, sebagai bentuk *cyberbullying*, sering ditemukan di warung internet gaming seperti White Wolf Arena dan merujuk pada tindakan merugikan seperti menyindir, menghina, atau pelecehan verbal terhadap pemain lain. Fenomena ini terjadi melalui fitur pesan suara atau teks dalam komunikasi virtual yang anonim, yang memicu perilaku negatif seperti trolling dan AFK. Kosakata *Trash talking* meliputi kata hewan, sifat, benda, kondisi, hingga organ tubuh manusia. Penelitian ini bertujuan menganalisis perilaku *Trash talking* pada pemain *Valorant* menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan tujuh informan yang dipilih secara *purposive*. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, serta dianalisis menggunakan teknik Miles dan Huberman dengan triangulasi data. Hasil penelitian menunjukkan perilaku *Trash talking* dipengaruhi oleh faktor sosiopsikologis dan situasional. Media komunikasi yang digunakan meliputi *voice chat*, *text chat*, dan stiker, di mana sistem deteksi lebih efektif pada teks. Komunikasi virtual menunjukkan kosakata *Trash talking* yang bervariasi dan tingkat ofensif yang berbeda antara *voice chat* dan teks. Penelitian ini mengidentifikasi perilaku, media, dan komunikasi virtual sebagai aspek utama *Trash talking* di *game Valorant*.

Kata kunci: *Cyberbullying*, *Game Online Valorant*, Komunikasi Virtual, *Trash Talking*

LATAR BELAKANG

Fenomena perilaku *trash talk* kerap terjadi pada pemain *game online*. Perilaku ini melibatkan penggunaan kata-kata yang bertujuan untuk menghina, menyombongkan diri, mengintimidasi, atau memprovokasi pemain lain. Dalam *game online*, *trash talk* sering muncul akibat tindakan yang merugikan tim, seperti kesalahan pemain pemula. Perilaku ini dianggap sebagai bagian dari budaya bermain, tetapi sebenarnya dapat menimbulkan dampak negatif, termasuk *cyberbullying* dan agresivitas verbal. *Trash talk* adalah bentuk polusi akhlak yang merusak hubungan sosial dan melanggar nilai-nilai moral serta agama, khususnya bagi remaja Muslim di era globalisasi (Ikhwanudin, 2024).

Sebagai bentuk *cyberbullying*, *trash talk* seringkali menggunakan kata-kata kasar yang mencerminkan hinaan terhadap kondisi fisik, profesi, atau sifat seseorang (Ikhwanudin, 2024). Contohnya, seperti penghinaan verbal yang ditemukan pada konten seorang YouTuber *gamer*, Jordy Filbert, saat bermain Valorant. Perilaku tersebut tidak hanya merugikan secara verbal, tetapi juga memicu sabotase permainan seperti membutakan rekan satu tim atau memberikan informasi strategis kepada musuh. Riot Games, pengembang Valorant, telah mencatat sekitar 40.000 pemain yang dilarang bermain akibat pelanggaran perilaku toxic, termasuk *trash talk* (Esports.id, 2022).

Game online seperti Valorant memiliki pemain aktif yang terus meningkat setiap tahun, mencapai lebih dari 25 juta pemain pada 2023 (Surbakti, 2023). Komunikasi yang terjadi dalam *game* ini memanfaatkan fitur *voice chat* dan *chat box*, yang termasuk dalam *Computer-Mediated Communication* (CMC). Fitur ini, meskipun memudahkan kolaborasi dan strategi tim, juga memberikan peluang untuk perilaku negatif seperti *Trash talking*. Perilaku ini muncul sebagai respons emosi seperti marah atau frustrasi, dan dapat mengganggu harmoni komunitas pemain.

Warung internet White Wolf Arena di Kota Pekanbaru menjadi salah satu lokasi penelitian, karena memiliki basis pemain Valorant yang signifikan. Peneliti memilih lokasi ini untuk mengeksplorasi bagaimana perilaku *Trash talking* terjadi dalam konteks komunikasi virtual, terutama pada lingkungan umum seperti warung internet. Berdasarkan pengamatan dan data awal, penelitian ini bertujuan untuk memahami dinamika *Trash talking* sebagai bentuk *cyberbullying* dalam komunikasi virtual pada pemain *game online* Valorant.

KAJIAN TEORITIS

Computer-Mediated Communication (CMC) merupakan bentuk komunikasi baru yang muncul seiring dengan perkembangan teknologi dan sosial. Jika sebelumnya komunikasi terbatas pada intrapersonal, interpersonal, kelompok, dan komunikasi massa, kini penggunaan komputer dan smartphone telah menjadi media umum dalam berkomunikasi. CMC mencakup berbagai aktivitas seperti mengirim email, pesan instan, serta berbagi konten multimedia (Ramadhan, 2024). Menurut John December (dalam Muhsin & Muflih, 2020), CMC adalah proses komunikasi manusia yang melibatkan komputer untuk berbagai tujuan dalam konteks tertentu. Sementara itu, Gerry Santoro (Fantini & Rousdy, 2020) menyebut CMC mencakup semua kegiatan virtual berbasis komputer, termasuk analisis data, sistem kendali jarak jauh, hingga program keuangan.

CMC telah ada sejak ditemukannya komputer digital pertama pada masa Perang Dunia II dan berkembang dengan hadirnya prototipe email pada awal 1960-an. Sebelum komputer, komunikasi didominasi oleh tatap muka. Namun, pada 1990-an, internet mengubah komputer menjadi alat komunikasi interaktif yang populer dan memicu minat penelitian lebih lanjut tentang CMC (Nugroho, 2020). Secara umum, CMC didefinisikan sebagai pertukaran informasi melalui perangkat elektronik yang memengaruhi perilaku manusia. Berbagai platform seperti email, pesan instan, situs jejaring sosial (SNS), dan forum *online* digunakan dalam CMC. Teknologi ini menawarkan efisiensi dalam mengatasi kendala jarak dan waktu, meskipun juga memiliki dampak negatif terhadap perilaku pengguna (Siti, 2020).

Tiga elemen utama teori CMC meliputi komputer, mediasi, dan komunikasi. Komputer berperan sebagai teknologi komunikasi yang memungkinkan interaksi sinkron (*real-time*) maupun asinkron (tidak bergantung waktu). Mediasi dalam CMC adalah penggunaan teknologi sebagai perantara penyampaian pesan, dengan fokus pada teknologi komunikasi manusia daripada teknologi komunikasi massa. Komunikasi dalam CMC digunakan untuk mengekspresikan identitas, membangun hubungan, dan membentuk komunitas (Priyowidodo, 2022).

Perkembangan dalam pola interaksi CMC memungkinkan individu untuk berkomunikasi tanpa batasan geografis melalui perangkat dan aplikasi internet. Salah satu teori yang relevan adalah *Social Information Processing* (SIP) yang dikembangkan oleh Joseph Walther. Teori ini menyatakan bahwa pengirim pesan dapat menarik perhatian penerima melalui deskripsi sosial yang ideal, meskipun petunjuk komunikasi yang diberikan terbatas (Priyaningrum, 2021). CMC juga diaplikasikan dalam dunia *game online* melalui fitur obrolan teks dan suara, yang mempermudah komunikasi antar pemain, meskipun terkadang memicu perilaku seperti *Trash talking* (Sola, 2022).

Menurut Kevin B. Wright dan Lynne M. Webb (Rafly dkk., 2024), terdapat tujuh karakteristik utama CMC, yaitu sinkronitas atau kemampuan untuk bertukar komunikasi secara langsung, anonimitas yang memungkinkan identitas pengguna tetap tidak jelas, kustomisasi yang memberi pengguna kebebasan mengubah lingkungan komunikasi, interaktivitas sebagai bentuk komunikasi dua arah, kehadiran sosial yang menciptakan kesan keberadaan di dunia nyata maupun virtual, basis pengguna yang besar, serta homogenitas pengguna yang sering memiliki sifat atau minat serupa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami secara mendalam fenomena komunikasi virtual dalam perilaku *Trash talking* di kalangan pemain *game online* Valorant. Lokasi penelitian bertempat di warung internet White Wolf Arena, Pekanbaru, selama Desember 2023 hingga Agustus 2024, dengan informan terpilih melalui teknik *purposive*. Informan adalah pemain *game* Valorant yang memenuhi kriteria tertentu, seperti durasi bermain lebih dari dua jam per hari dan pengalaman bermain selama lebih dari satu tahun. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara terstruktur, observasi non-partisipan, dan dokumentasi untuk menggali informasi terkait fenomena tersebut. Data dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, mencakup pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi/penarikan kesimpulan.

Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan teknik, serta perpanjangan keikutsertaan peneliti. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari berbagai informan, termasuk pengelola White Wolf Arena, sementara triangulasi teknik memverifikasi data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan hasil yang valid, kredibel, dan mampu menjelaskan secara komprehensif perilaku *Trash talking* di kalangan pemain *game online* Valorant di lokasi penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menjelaskan temuan dan diskusi berdasarkan pengamatan langsung serta wawancara terkait kebiasaan *Trash talking* pemain di *game online* Valorant, dengan fokus pada pemain di warnet White Wolf Arena. Valorant adalah permainan FPS berbasis strategi yang dimainkan dalam format 5v5, di mana setiap pemain memiliki satu nyawa per putaran dengan tujuan mencapai 13 poin terlebih dahulu. Permainan ini menampilkan karakter dari berbagai negara dan budaya dengan peran unik seperti *duelists*, *sentinels*, *initiators*, dan *controllers*, serta memanfaatkan media elektronik dan jaringan internet untuk mendukung konektivitasnya (Marcella & Sazali, 2023).

Penggunaan Komputer Bagi Pemain *Game Online* Valorant Dalam Melakukan Perilaku *Trash talking*

1. Hardware & Software

Hardware dan software adalah komponen penting dalam membangun komputer yang berfungsi untuk mendukung kebutuhan manusia. Hardware adalah bagian fisik komputer seperti mouse, keyboard, dan monitor yang dapat dilihat dan disentuh, sementara software

berupa data digital yang tidak terlihat secara fisik, seperti aplikasi *game* Valorant. Pemain *game online* cenderung menggunakan komputer dengan spesifikasi tinggi untuk meningkatkan performa, keunggulan kompetitif, dan kenyamanan bermain. Komponen seperti CPU cepat, GPU kuat, dan RAM besar mendukung kelancaran permainan dengan FPS tinggi, menghasilkan grafis halus dan responsivitas optimal. Hal ini sangat penting untuk *game* dengan intensitas grafis tinggi seperti *first-person shooter* (FPS) dan strategi *real-time*.

Valorant adalah *game* FPS berbasis strategi 5v5 dengan berbagai peran unik seperti *duelists*, *sentinels*, *initiators*, dan *controllers*. Untuk memainkannya, spesifikasi komputer dibagi menjadi tiga kategori: minimum (Intel Core 2 Duo, Intel HD 4000), rekomendasi (Intel i3-4150, Geforce GT 730), dan kelas atas (Intel i5-9400F, GTX 1050 Ti). Di warnet White Wolf Arena, spesifikasi komputer dibagi menjadi tiga kelas: reguler, VIP, dan VVIP, dengan spesifikasi yang memenuhi hingga melebihi rekomendasi developer, menarik banyak pemain Valorant.

2. Perilaku Pengguna Komputer

Perilaku pengguna komputer, terutama perilaku *Trash talking* di Valorant, terbagi menjadi terbuka dan tertutup. Perilaku terbuka muncul akibat pemicu seperti kesalahan strategi, hinaan, atau sindiran, sedangkan perilaku tertutup dilakukan secara internal tanpa mengekspresikannya melalui teks atau suara. Informan yang diwawancarai mengungkapkan bahwa *Trash talking* sering dilakukan saat frustrasi, kalah, atau emosi, baik kepada rekan tim maupun lawan. Namun, beberapa pemain memilih menahan diri untuk menghindari sanksi atau melampiaskan frustrasi hanya pada diri sendiri.

3. Faktor yang Mempengaruhi *Trash talking*

Pemain *game online* Valorant sering melakukan perilaku *Trash talking* yang dipengaruhi oleh faktor sosiopsikologis dan situasional, serta memanfaatkan karakteristik anonimitas dalam *Computer Mediated Communication* (CMC). Faktor sosiopsikologis meliputi emosi, kebiasaan, dan motivasi seperti ketidakmampuan pemain pemula bekerja sama, sedangkan faktor situasional mencakup kondisi permainan, seperti perubahan dari posisi menang ke kalah yang memicu emosi. Perilaku ini juga diperburuk oleh tindakan *trolling* yang khas dalam *game*, seperti ejekan melalui chat, gerakan karakter, hingga penggunaan kemampuan yang merugikan tim, serta perilaku AFK akibat tekanan atau masalah teknis. Anonimitas dalam CMC memungkinkan perilaku ini terjadi tanpa konsekuensi langsung, mendorong perilaku negatif yang meresahkan.

Observasi menunjukkan bahwa *trolling* dalam Valorant mencakup tindakan seperti memberi informasi palsu, menggunakan keterampilan yang merugikan tim (misalnya *smoke*

yang menghalangi pandangan), menjadikan teman sebagai umpan, atau meninggalkan permainan (AFK). Berbeda dengan *trolling* di media sosial, *trolling* dalam *game* memanfaatkan komunikasi virtual (*Computer Mediated Communication*) untuk mengganggu jalannya permainan, sering memicu perilaku *Trash talking* di kalangan pemain.

Komunikasi Virtual Pemain *Game Online* Valorant Dalam Melakukan Perilaku *Trash talking*

Media baru, seperti yang dijelaskan oleh McQuail (2011), mencakup platform berbasis internet seperti blog, jejaring sosial, dan media digital lainnya yang mempermudah komunikasi dan akses informasi. Dalam konteks *Computer Mediated Communication* (CMC), teknologi ini memungkinkan komunikasi yang lebih efisien, tetapi juga membuka peluang untuk perilaku negatif seperti identitas palsu. Dalam *game online* Valorant, fitur komunikasi seperti *voice chat*, *text chat*, dan *emote* mempermudah pemain untuk berkolaborasi, tetapi juga sering disalahgunakan untuk perilaku *Trash talking*.

1. Media yang Digunakan dalam *Trash talking*

Pemain *game online* Valorant memanfaatkan fitur komunikasi seperti *voice chat*, *text chat*, dan *sticker chat*. Sebagian besar informan dalam penelitian ini lebih sering menggunakan *voice chat* untuk berkomunikasi atau melakukan *Trash talking*, sementara yang lainnya lebih sering memanfaatkan *text chat*. Selain itu, *sticker chat* juga digunakan sebagai media ejekan untuk mengganggu konsentrasi lawan atau tim, menambah intensitas permainan.

2. Batasan *Trash talking*

Riot Games telah mengimplementasikan filter deteksi untuk membatasi kata-kata negatif dalam *text chat*, tetapi pembatasan pada *voice chat* belum diterapkan karena lebih sulit dideteksi secara otomatis. Pemain juga dapat menggunakan fitur *report player* untuk melaporkan perilaku negatif seperti *Trash talking*, *trolling*, atau AFK (*Away From Keyboard*), dengan tujuan memberikan efek jera kepada pelaku.

Observasi menunjukkan bahwa *voice chat* lebih sering digunakan karena lebih cepat dan tidak mudah terdeteksi oleh sistem dibanding *text chat* yang lebih terkontrol. Meskipun teknologi deteksi menggunakan NLP dan AI telah diterapkan untuk meminimalkan pelanggaran, pemain tetap bisa mengelabui sistem melalui simbol atau kata-kata yang dimodifikasi. Sistem ini juga bergantung pada laporan pemain dan evaluasi manual oleh moderator, meskipun memiliki keterbatasan dalam menangani anonimitas yang memungkinkan perilaku negatif tetap terjadi.

Komunikasi Virtual Pemain *Game Online* Valorant Dalam Melakukan Perilaku *Trash talking*

Komunikasi virtual dalam *game* Valorant, melalui fitur seperti *voice chat* dan *text chat*, sering digunakan untuk perilaku *Trash talking*, yakni ucapan kasar yang bisa bersifat destruktif (mengintimidasi lawan) atau konstruktif (memotivasi pemain). Perilaku ini biasanya dipicu oleh emosi seperti frustrasi atau kemarahan, dengan penggunaan kata-kata penghinaan seperti "bodoh" atau nama hewan. Meskipun *Trash talking* dianggap wajar oleh sebagian pemain, dampaknya dapat merugikan psikologi lawan atau, sebaliknya, memotivasi pemain untuk membuktikan kemampuan mereka. Sistem pendeteksian berbasis NLP lebih efektif untuk *text chat* dibandingkan *voice chat*, meski upaya untuk meningkatkan keamanan komunikasi terus dilakukan untuk mengurangi efek negatif di komunitas *game*.

1. Komunikasi dalam *Game* Valorant

Komunikasi adalah elemen penting dalam permainan Valorant karena sifatnya sebagai *game* strategi yang membutuhkan kerja sama tim. Berdasarkan wawancara dengan sebagian informan, komunikasi membantu pemain menyusun strategi dan memberikan informasi secara cepat untuk meminimalkan risiko kekalahan. Bahkan dengan sifat anonim komunikasi dalam *game* ini, para pemain tetap dapat berinteraksi secara efektif melalui fitur *voice chat* dan *text chat* untuk mendukung koordinasi tim.

Sebagian lainnya sepakat bahwa komunikasi memainkan peran vital dalam membangun kerja sama dan strategi. Dalam Valorant, komunikasi virtual melalui *Computer Mediated Communication* (CMC) mempermudah pemain dalam menyampaikan informasi dan arahan meskipun dilakukan secara daring. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi menjadi kunci utama dalam mencapai tujuan permainan secara kolektif.

2. Kosa Kata *Trash talking*

Trash talking di Valorant sering kali mencakup kosa kata negatif, seperti kata sifat ("bodoh," "idiot") dan kata hewan ("anjing," "babi"), yang digunakan untuk menghina, menyindir, atau melecehkan lawan maupun rekan satu tim. Berdasarkan wawancara, kata-kata tersebut digunakan untuk mengekspresikan frustrasi atau memberikan tekanan psikologis kepada pemain lain. *Trash talking* dapat berdampak negatif, tetapi dalam beberapa kasus juga berfungsi sebagai cara untuk memotivasi atau memacu semangat pemain.

Percakapan *Trash talking* melalui *voice chat* cenderung lebih emosional dan vulgar, sering kali berisi hinaan intens yang sulit dideteksi oleh sistem. Sebaliknya, *text chat* biasanya lebih santai tetapi tetap mengandung sindiran atau hinaan, sering kali menggunakan kata-kata terkait organ tubuh atau kosa kata kasar. Sistem permainan Valorant lebih mudah mendeteksi

dan menyensor percakapan di *text chat*, tetapi tidak memiliki mekanisme pembatasan otomatis untuk percakapan di *voice chat*, yang membuatnya menjadi media utama untuk *Trash talking* verbal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa perilaku *Trash talking* pada pemain Valorant di Pekanbaru dipengaruhi oleh faktor sosiopsikologis dan situasional, serta dipicu oleh anonimitas dalam komunikasi daring. Media komunikasi seperti *voice chat* dan teks menjadi sarana utama untuk mengekspresikan trash talk, dengan *voice chat* cenderung lebih ofensif. Pemain memanfaatkan kata sifat, kata hewan, dan istilah lain dalam interaksi mereka, sementara sistem deteksi dalam *game* lebih efektif pada teks dibanding suara. Komunikasi yang efektif tetap menjadi elemen penting dalam kerja sama dan strategi permainan.

Pemain Valorant diharapkan lebih bijak dalam merespons komunikasi selama permainan untuk menghindari konflik. *Developer game* disarankan meningkatkan pengawasan terhadap perilaku negatif dan mengembangkan fitur pengendalian pada *voice chat* dan teks untuk mencegah *cyberbullying*. Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk studi lebih lanjut tentang komunikasi yang dimediasi komputer, termasuk dengan pendekatan kuantitatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada keluarga dan teman-teman atas doa dan motivasi yang tiada henti. Penghargaan juga diberikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan kritik yang membangun selama proses penyusunan artikel ini. Penulis juga berterima kasih kepada narasumber yang bersedia meluangkan waktu untuk berbagi informasi yang sangat berharga bagi penelitian ini. Artikel ini merupakan bagian dari skripsi yang disusun untuk memenuhi syarat kelulusan di program studi Komunikasi, Universitas Riau. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu komunikasi dan studi lanjutan di masa depan.

DAFTAR REFERENSI

- Esports.Id. (2022, Februari 1). Valorant Banned 40.000 Pemain Toxic Di Bulan Januari 2022. <https://Esports.Id/Valorant/News/2022/02/110e7d180dc9a996341b90c4e61101db/Valorant-Banned-40000-Pemain-Toxic-Di-Bulan-Januari-2022>
- Fantini, E., & Rousdy, S. T. (2020). Mediamorfosis Edukasi Informal Online Melalui Platform Digital Sebagai Peluang Bisnis Baru. *Majalah Ilmiah Bijak*, 17(1), 114–127. [Http://Ojs.Stiami.Ac.Id](http://Ojs.Stiami.Ac.Id)
- Ikhwanudin, I. (2024). Perilaku Trash-Talking Para Pemain Game Online Mobile Legends Dalam Perspektif Islam. *Uin Prof. K.H. Saifuddin Zuhri*.
- Marcella, D., & Sazali, H. (2023). Fenomena Trash-Talking Antar Pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang (Studi Kasus Mahasiswa Ilmu Komunikasi Uin Sumatera Utara). *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 4(3), 1138–1145. <https://Doi.Org/10.35870/Jimik.V4i3.335>
- Muhsin, A., & Muflih, R. (2020). Proses Komunikasi Siber Dalam Menyampaikan Informasi Otomotif Di Youtube Channel Otodriver. *Pantarei*, 4(3). www.Carreview.Id,
- Nugroho, C. (2020). *Cyber Society: Teknologi, Media Baru, Dan Disrupsi Informasi. Kencana*.
- Priyaningrum, R. (2021). *Komunikasi Dalam Pemberdayaan Perempuan Wirausaha Sosial Di Kota Madiun. Universitas Sebelas Maret*.
- Priowidodo, G. (2022). *Monograf Netnografi Komunikasi: Aplikasi Pada Tiga Riset*
- Rafly, O. M., Iriani, S., & Nugraha, A. (2024). Pemanfaatan Twitter Sebagai Media Daring Komunikasi Politik Partai Solidaritas Indonesia. *Open Journal Systems*, 18(7). <https://Binapatria.Id/Index.Php/Mbi>
- Ramadhan, S. Z. (2024). *Penerapan Strategi Komunikasi Pemasaran Digital Rebellious Mind Di Instagram. Universitas Pasundan*.
- Siti, R. A. (2020). *Computer-Mediated Communication Sebagai Sarana Presentasi Diri Guru Paud. Petanda : Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Humaniora*, 2(2).
- Sola, K. (2022). *Perilaku Komunikasi Trash Talking Pemain Game Online Dota 2 Pada Komunitas Kolam Dota 2 Indonesia V2. Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya*.
- Surbakti, C. W. (2023, Desember 10). Jumlah Pemain Valorant Di Seluruh Dunia. *One Esports*. <https://Www.Oneesports.Id/Valorant/Jumlah-Pemain-Valorant-Di-Dunia/>