DAFTAR PUSTAKA

Adair, D. (2021). Esports: The Rise of Competitive Gaming. New York: Routledge. doi: 10.4324/9781003095859

Ade Setiawan. (2024). Dampak *Fanwar* dalam Komunitas Esports. Skripsi. Universitas Islam Indonesia: Dspace.

Ayu Wijaya Galuh. (2024). Perkembangan Esports di Indonesia. Jurnal Manajemen dan Ekonomi Bisnis. Vol.3, No.2.

Barnes, R. (2018). Uncovering Online Commenting Culture: Trolls, Fanboys and Lurkers. Palgrave Macmillan.

Cahya, N, N. (2023). Konflik Sosial Berbentuk *Fanwar* Antar Penggemar Group K-Pop di Media Sosial Twitter. Thesis. UIN Sunan Gunung Jati: Digital Library.

Dunia Games. (2022). Kasus Pro Player Kehilangan Akun Instagram Akibat *Fanwar*. https://duniagames.co.id/discover/article/begini-klarifikasi-sosok-yang-diduga-jadi-dalang-hilangnya-akun-ig-pro-player. Diakses pada 22 April 2025 pada pukul 20.28.

Effendy, O. U. (2009). Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Fauzan, L, A. Chairil, A, M. Wibowo, A, A. (2021). *TOXIC* BEHAVIOR SEBAGAI KOMUNIKASI VIRTUAL PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG. Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol. 4, No. 1.

Hansen, J. (2024). Media Sosial dan Perkembangan Industri Esports. Jurnal Ilmu Komunikasi. Vol.7, No.2.

Jenkins, H. (2020). *Fandom*, *Fanwar*, and Digital Culture. MIT Press.

Khoiri, N. F. (2021). Dampak Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku *Toxic*. Thesis. IA

Kotakgame. (2023). Instagram Pro Player RRQ Hilang Akibat Report Massal. https://www.kotakgame.com/berita/detail/97430/Gagal-Bawa-RRQ-Juara-Instagram-Coach-Acil-Hilang-Karena-Ulah-Oknum-Tak-Bertanggung-Jawab. Diakses pada tanggal 22 april 2025 di jam 22.14.

Kurnia, D. (2023). Esports dalam Perspektif Game Kompetitif di Indonesia. Jurnal Komunikasi Digital, Vol. 7, No.1.

Kusuma, A. W. (2022). *Toxic* communication dalam komunitas gaming di media sosial: Studi kasus pada komentar netizen di Instagram @pubgmobile_id (Skripsi, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta).

Lim, S. (2021). Mobile Legends Professional League: Popularitas dan Dampaknya di Indonesia. Jurnal Media Akademik. Vol.2, No.10.

Mamduh, R. (2023). Mobile Legends: Bang Bang dan Fenomena Esports di Indonesia. Journal Coaching Education Sports. Vol.4, No.1.

Merisa, A. (2018). Perbedaan Esports dan Game Online. Jurnal Teknologi Informasi, Vol.5 No.2.

Oliver, T. (2021). The Structure of the Esports Industry. International Journal of Esports Management, Vol. 3, No.4

Putri, N, W, M. Hamiyati. Doriza, S. (2020). DAMPAK GAME ONLINE: STUDI FENOMENA PERILAKU TRASH-TALK PADA REMAJA. Jurnal Psikologi Malahayati. Vol. 2, No. 2

Saputri, C. (2023). Pola Komunikasi Dalam Manajemen Konflik *Fandom* A.R.M.Y dan Blink Saat *Fanwar* Untuk Menjaga Eksistensi *Fandom*. Thesis. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Solihin, M. (2024). Perkembangan Game Online dan Esports di Era Digital. Jurnal Ilmiah Sosial dan Humaniora. Vol. 13, No. 3.

Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.

Tanner, S., & Gillardin, F. (2025). *Toxic* Communication on TikTok: Sigma Masculinities and Gendered Disinformation. Journal of Digital Culture. Vol. 12 No.1.

Tribunnews. (2023). Kasus Hilangnya Akun Instagram Pemain EVOS Akibat *Fanwar*. https://www.tribunnews.com/e-sport/2023/04/10/5-akun-instagram-pemain-EVOS-legends-hilang-susul-nasib-vyn-dan-kiboy. Diakses pada tanggal 22 april 2025 di jam 22.43

Widiastuti, S. (2021). Komunikasi *Toxic* di Media Sosial Esports. Jurnal Manajemen Informatika dan Komunikasi. Vol. 4, No. 3.

Yulianti, W, (2022). Instagram sebagai Media *Fanwar* Penggemar K-Pop. Jurnal PUBLIQUE. Vol. 3, No. 1

Kotakgame. (2023). Instagram Pro Player RRQ Hilang Akibat Report Massal. https://www.kotakgame.com/berita/detail/97430/Gagal-Bawa-RRQ-Juara-Instagram-Coach-Acil-Hilang-Karena-Ulah-Oknum-Tak-Bertanggung-Jawab. Diakses pada tanggal 22 april 2025 di jam 22.14.