

DAFTAR RUJUKAN

- Active Player. (t.t.). *PUBG Mobile: PUBG MOBILE Live Player Count & Game Statistics*. Active Player.Io. <https://activeplayer.io/pubg-mobile/>.
- Ambarwati, M., Nurhadi, & Rahman, A. (2022). *Trash-Talking Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS*. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 6(3).
- Amritasari, H. (2023). *Pisuhan dalam Bahasa Cilacap: Analisis Sociolinguistik*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Budaya. Yogyakarta.
- Anonim. t.t. "Pembaruan Versi Baru Tersedia!" dalam <https://www.pubgmobile.com/id/event/nusa/#page2>.
- Berek, P.I.E. (2023). *Analisis Trash Talking pada Konten Game Online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile di Akun YouTube Kapten Zan*. Skripsi. Kupang: Fakultas Ilmu Sosial dan Politik. Kupang.
- Firmansyah, H. (n.d.). *Map Rondo PUBG Mobile, Map Terbaru dengan Ukuran 8x8 km, Kapan Rilis?* DuniaGames. <https://duniagames.co.id/discover/article/map-rondo-pubg-mobile>.
- Hanggraito, A. A. (2021). *Jancuk : Public Perception on the Use of Swear Words in Communication Among Arek Cultural Community in East Java*. Medkom: *Jurnal Media dan Komunikasi*, 2(1).
- Henestrosa, M.F.D., Billieux, J., & Melzer, A. (2022). *Last Man Standing: Battle Royale Games Through the Lens of Self-Determination Theory*. *Games and Culture*, 18(4). <https://doi.org/10.1177/15554120221101312>.
- Husnah, A., & Indrawati, D. (2022). *Pisuhan dalam Konten 'Jawa Jawa Jawa' pada Channel YouTube Comedy Sunday*. *Sapala*, 9(1).
- Inc., K. (t.t.). *Map. MAP - PUBG: BATTLEGROUNDS*. <https://pubg.com/en/game-info/maps/sanhok>.
- Jagad, L. (2025). *Online Gaming and Teamwork*. Thesis. <http://dx.doi.org/https://doi.org/10.57709/2351660>.
- Jannah, A., Widayati, W., & Kusmiyati, K. (2017). *Bentuk dan Makna Kata Makian di Terminal Purabaya Surabaya dalam Kajian Sociolinguistik*. *Fonema: Jurnal Edukasi Bahasa & Sastra Indonesia*, 4(2). <https://doi.org/10.25139/fn.v4i2.758>.
- KBBI. (2024). *KBBI Daring Edisi III*. KBBI. <https://kbbi.web.id/pisuh>.

- Khairunisa, A.A. (2020). *Computer-Mediated Communication: Online Gaming Communication Culture*. Atlantis Press, *Proceedings of the 2nd Jogjakarta Communication Conference (JCC 2020)*. 10.2991/assehr.k.200818.039.
- Knezovic, A. (2026). *PUBG Mobile Player Count, Revenue & Stats [2026]*. Udonis. <https://www.blog.udonis.co/mobile-marketing/mobile-games/pubg-mobile-player-count#h2-0>.
- Kordyaka, B., Karaosmanoglu, S., & Laato, S. (2025). *Defining toxicity in multiplayer online games: A systematic literature review*. *Computers in Human Behavior Reports*, 19. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2025.100698>.
- Kridalaksana, H. (1982). *Kamus Linguistik*. PT Gramedia. Jakarta.
- Mokhtar, D.M., & Meghit, O. (2024). *Examining Linguistic Toxicity in the Online Digital World: A Case Study on PUBG Mobile*. Disertasi.
- Mulyana. (2011). *Morfologi Bahasa Jawa (Bentuk dan Struktur Bahasa Jawa)*. Kanwa Publisher. Yogyakarta.
- Noviyanti, S. (2022). *PUBG Mobile Raih Penghargaan di Esports Awards 2022*. *KOMPAS.com*. <https://www.kompas.com/sports/read/2022/12/16/12544668/pubg-mobile-raih-penghargaan-di-esports-awards-2022>
- Pateda, M. (1986). *Semantik Leksikal*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Poedjosoedarmo, S., Krisnadi, B., Dwijatmoko, B.B., Sugiyanto, I., Atasana, N., & Ngadiman. (2015). *Morfologi bahasa Jawa*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Balai Bahasa Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Poerwadarminta, W.J.S. (1939). *Bausastra Jawa*.
- Pratama, R.S., Azis, A., & Haliq, A. (2024). *Bahasa Umpatan pada Streamer Youtube Game Online Mobile Legend*. *Phatic: Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 1(1).
- Ramlan. (2005). *Ilmu Bahasa Indonesia: Sintaksis*. CV Karyono. Yogyakarta.
- Sari, A.C., Hartina, R., Awalia, R., & Iriyanti, H. (2018). *Komunikasi dan Media Sosial*.
- Sitompul, A.W., Ginting, C.H., Sihite, T.D.S., & Harahap, S. H. (2024). *Kajian Sociolinguistik terhadap Tuturan Makian Masyarakat Heterogen di Medan*. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(5). <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v4i5.3136>.
- Sport, I. (2022). *PUBG dari Negara Mana? Berikut Fakta dan Jawabannya*. *Kumparan*. <https://kumparan.com/info-sport/pubg-dari-negara-mana-berikut-fakta-dan-jawabannya-1yXmycoL175/full>.

- Thakkar, A. (2020, June 7). *PUBG Mobile roles: What are the functions of IGL, assaulter, support and more*. Sportskeeda - Sports, Entertainment, Gaming News. <https://www.sportskeeda.com/esports/pubg-mobile-roles-what-are-the-functions-of-igl-assaulter-support-and-more>.
- Verhaar, J.W.M. (2004). *Asas-Asas Linguistik Umum*. Gadjah Mada University Press. Yogyakarta.
- Wahyudi, R.F., & Suhandoko. (2024). *Slang Words in Playing Online Games: A Focus on Pubg Mobile. 1*.
- Wedhawati, Nurlina, W. E. S., & Setiyanto, E. (2001). *Tata Bahasa Jawa mutakhir*. Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Wibowo, M.F. (2020). *Trash-Talking dalam Game Online PUBG Mobile (Studi Deskriptif Kualitatif Player PUBG Mobile)*. Skripsi. Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika. Surakarta.
- Wijana, I.D.P., & Rohmadi, M. (2006). *Sociolinguistik: Kajian Teori dan Analisis*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta
- Wijayanti, K.D. (2014). *Bentuk dan Fungsi Pisuhan dalam Bahasa Jawa: Suatu Kajian Sociopragmatik*.
- Winasih, T. (2010). *Pisuhan dalam "Basa Suroboyoan" Kajian Sociolinguistik*. Tesis. Surakarta: Program Pascasarjana. Surakarta.
- Yogatama, I.K.S. (2018). *Analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi Minat Pemain dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!)*. Skripsi. Malang: Fakultas Ilmu Komputer. Malang.