

# Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)

DOI: <https://doi.org/10.35870/jtik.v10i1.4770>

## Studi Etnografi *Virtual* terhadap Gaya Bahasa Sarkasme Pemain Mobile Legends pada Komunitas *Team RRQ Official* di *Discord*

Dea Rahmada Putri <sup>1\*</sup>, Zainal Abidin Achmad <sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial, Budaya, dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur, Indonesia.

---

### article info

*Article history:*

Received 3 July 2025

Received in revised form

20 July 2025

Accepted 10 September 2025

Available online January

2026.

---

### abstract

This study investigates the use of sarcastic language by Mobile Legends players in the Team RRQ Official Discord community and its effects on social interaction. Employing a qualitative virtual ethnography method, data were gathered through participant observation and in-depth interviews with eight active members. The study applies Gorys Keraf's theory of sarcasm and Johanna Maren Hjelle Olsen's indicators such as self-contradiction, hyperbolic combinations, sentimental contradiction, and manner violation. A total of 41 sarcastic utterances were found, dominated by irony over mockery. Sarcasm was used to express critique, disappointment, or humor, but also triggered emotional tension and conflict. The findings reveal that sarcasm is not merely spontaneous expression, but a deliberate communicative strategy within competitive virtual communities.

---

### abstract

Penelitian ini mengkaji gaya bahasa sarkasme dalam komunitas Mobile Legends Team RRQ Official di Discord serta dampaknya terhadap komunikasi dan relasi sosial pemain. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan etnografi virtual, melalui observasi partisipatif dan wawancara mendalam terhadap delapan informan aktif. Teori yang digunakan merujuk pada Gorys Keraf dan penanda sarkasme Johanna Maren Hjelle Olsen seperti self-contradiction, hyperbolic combinations, sentimental contradiction, dan manner violation. Sebanyak 41 ujaran sarkastik ditemukan dan dikategorikan menjadi sindiran dan ejekan, dengan dominasi bentuk sindiran. Sarkasme digunakan sebagai bentuk ekspresi kekecewaan, kritik, dan humor, namun dapat memicu konflik dan menurunkan kohesi kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sarkasme merupakan strategi komunikasi yang mencerminkan norma sosial dalam komunitas virtual kompetitif.

---

*Kata Kunci:*

Sarkasme; Etnografi Virtual; Mobile Legends; Komunitas Team RRQ Official; Discord.

\*Corresponding Author. Email: 21043010112@student.upnjatim.ac.id <sup>1\*</sup>.

Copyright 2026 by the authors of this article. Published by Lembaga Otonom Lembaga Informasi dan Riset Indonesia (KITA INFO dan RISET). This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. 

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah membawa dampak signifikan terhadap cara manusia berinteraksi, terutama di dunia virtual (Arviani, Achmad, Santoso, & Norsely, 2025). Salah satu platform yang paling berkembang dan menarik perhatian adalah *game online*, yang kini menjadi sarana untuk membangun komunitas virtual (Putra & Achmad, 2022). *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB), sebuah *game online* berjenis *multiplayer online battle arena* (MOBA), telah menjadi fenomena di Indonesia dengan menarik jutaan pemain dari berbagai kalangan usia. *Mobile Legends* bukan hanya sekadar permainan, tetapi juga menjadi ruang bagi pemain untuk membangun hubungan sosial dan jaringan dalam dunia virtual. Teknologi ini juga mendukung kemunculan *Electronic Sport* (E-Sport), yang memungkinkan permainan seperti *Mobile Legends* untuk diakses secara daring, sekaligus menciptakan interaksi sosial yang lebih luas dan intens antara pemain (Ananda, Achmad, Alamiyah, Wibowo, & Fauzan, 2022).

Komunikasi antar pemain dalam *game online* menjadi aspek yang sangat penting untuk mencapai tujuan bersama, yaitu kemenangan. Salah satu platform yang mendukung komunikasi antarpemain adalah *Discord*, sebuah aplikasi yang awalnya dikembangkan untuk komunitas gamer, namun kini telah menjadi tempat untuk berbagai kelompok sosial yang memiliki minat serupa. Pada platform ini, komunitas penggemar *Mobile Legends*, seperti komunitas Team RRQ Official, menggunakan fitur-fitur *Discord* untuk berinteraksi, berdiskusi, serta memperkuat solidaritas mereka terhadap tim *e-sport* yang mereka dukung. Komunitas ini tidak hanya berfungsi sebagai wadah bagi para pemain untuk saling berbagi informasi dan strategi permainan, tetapi juga sebagai ruang sosial virtual yang menghubungkan individu dengan minat yang sama dalam permainan *Mobile Legends* (Kartika, Noviyani, Juliansyah, Faisal, & Rafly, 2024; Putra & Achmad, 2022). Komunitas virtual ini memberikan berbagai manfaat dalam hal interaksi sosial, walaupun komunikasi yang terjadi di ruang virtual seperti *Discord* tidak lepas dari tantangan. Salah satu bentuk komunikasi yang sering muncul adalah penggunaan gaya bahasa *sarkasme*. Gaya bahasa ini, yang sering kali berupa kritik atau ejekan tajam, dapat

mempengaruhi dinamika kelompok, baik dari sisi psikologis maupun sosial (Dwiputra, Azis, & Haliq, 2024). Penggunaan *sarkasme* dalam permainan seperti *Mobile Legends* dapat menimbulkan misinterpretasi, menciptakan ketegangan, dan mengganggu kerja sama tim. Selain itu, gaya bahasa ini juga dapat berdampak negatif pada motivasi dan konsentrasi pemain, bahkan berpotensi menyebabkan pemain meninggalkan permainan karena tekanan mental yang ditimbulkan (Arifin *et al.*, 2023). Penelitian sebelumnya mengenai permainan *Mobile Legends* telah mengkaji fenomena *trash-talk* yang terbagi ke dalam enam kategori, seperti penggunaan kata-kata hewan, merendahkan, seksualitas, hingga ancaman (Solihin, 2024), serta variasi komunikasi virtual antar pemain melalui fitur *chat box*, *voice chat*, dan *quick chat* (Ananda *et al.*, 2022). Namun, belum ada penelitian yang secara khusus menyoroti gaya bahasa *sarkasme* dalam komunitas virtual *Mobile Legends*, khususnya di *Discord*. Oleh karena itu, penelitian ini memfokuskan pada dinamika komunikasi *sarkastik* oleh anggota komunitas Team RRQ Official di *Discord* untuk memperkaya pemahaman tentang komunikasi digital dalam permainan *Mobile Legends*. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam fenomena gaya bahasa *sarkasme* yang terjadi di dalam komunitas virtual *Mobile Legends*, khususnya pada komunitas Team RRQ Official di *Discord*, dengan pendekatan etnografi virtual untuk memahami lebih jauh dinamika komunikasi yang berkembang di dalamnya.

## 2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *etnografi virtual* untuk memahami bagaimana komunikasi digital berkembang dalam komunitas virtual, terutama dalam komunitas Team RRQ Official di *Discord*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari perilaku, sikap, dan motivasi pemain melalui pengamatan langsung dalam lingkungan yang nyata (Ratnaningtyas *et al.*, 2022). Pendekatan *etnografi virtual* memungkinkan peneliti untuk benar-benar terlibat dalam komunitas, memanfaatkan berbagai teknik seperti observasi partisipan, wawancara mendalam, dan dokumentasi untuk menangkap dinamika sosial secara lebih nyata (Achmad & Ida, 2018; Hine, 2017).

Pendekatan konstruktivisme menjadi dasar teori penelitian ini, dengan anggapan bahwa individu membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sosial mereka (Shahreza, 2024). Dalam konteks ini, peneliti fokus pada cara pemain *Mobile Legends* menggunakan gaya bahasa *sarkasme* saat berinteraksi dalam komunitas Team RRQ Official di *Discord*. Untuk memahami hal ini, peneliti menggunakan observasi dan wawancara semi-terstruktur untuk menggali pengalaman dan tanggapan informan terhadap *sarkasme* yang muncul dalam sesi permainan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik: wawancara mendalam secara daring, observasi partisipan, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan menggunakan pendekatan semi-terstruktur untuk memberikan ruang bagi informan untuk menjawab secara lebih bebas, sementara observasi melibatkan keterlibatan langsung dalam aktivitas komunitas untuk memahami nuansa komunikasi secara autentik (Angelone, 2019; Sugiyono, 2013).

Tangkapan layar digunakan sebagai dokumentasi untuk mencatat contoh-contoh *sarkasme* yang digunakan oleh pemain selama permainan. Sepanjang penelitian, peneliti menjaga prinsip etika, seperti memastikan anonimitas informan, mendapatkan *informed consent*, dan mematuhi regulasi privasi digital (Achmad & Ida, 2018). Penelitian ini berlangsung selama tiga minggu pada bulan Juni 2025, dengan peneliti ikut bermain *Mobile Legends* bersama delapan anggota aktif komunitas yang berusia antara 17 hingga 25 tahun, yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia. Semua informan adalah pemain aktif *Mobile Legends* dan rutin berinteraksi melalui *Discord*. Peneliti mengacu pada teori *sarkasme* dari Gorys Keraf untuk memahami dasar-dasar *sarkasme*, serta klasifikasi bentuk *sarkasme* menurut Gunawan dan Utami, dan teori Johanna Maren Hjelle Olsen untuk mengidentifikasi empat penanda utama *sarkasme*, yaitu *self-contradiction*, *hyperbolic combinations*, *sentimental contradiction*, dan *manner violation*. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menginterpretasikan

makna yang terkandung dalam tuturan *sarkastik* dalam konteks sosial komunitas *Mobile Legends* (Keraf, 2006; Gunawan & Utami, 2025; Olsen, 2015). Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode analisis tematik yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (1994), yang terdiri dari tiga langkah: reduksi data, penyusunan data, dan verifikasi kesimpulan. Reduksi data difokuskan pada pengumpulan informasi terkait dengan isu *sarkasme*. Selama proses ini, data yang terkumpul dari observasi dan wawancara dikelompokkan sesuai dengan tipe *sarkasme* yang ditemukan, yaitu sindiran dan ejekan, serta penanda-penanda *sarkasme* yang sesuai dengan teori yang telah disebutkan (Gunawan & Utami, 2025; Olsen, 2015). Penyusunan data dilakukan dalam bentuk tematik dan deskriptif, sementara verifikasi hasil dilakukan dengan mengonfirmasi temuan-temuan tersebut kepada informan untuk memastikan keakuratan data yang dikumpulkan. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan baru mengenai fungsi sosial dan budaya *sarkasme* dalam komunitas *game online*, serta memberikan pemahaman yang lebih luas mengenai komunikasi digital.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### Hasil

Berdasarkan hasil penelitian, data yang dikumpulkan dari ujaran informan selama sesi permainan *Mobile Legends* bersama penulis menunjukkan adanya penggunaan *sarkasme* dalam bentuk ejekan dan sindiran. Analisis terhadap data mengidentifikasi empat penanda utama *sarkasme*, yaitu *self contradiction*, *hyperbolic combinations*, *sentimental contradiction*, dan *manner violation*. Dari total 41 ujaran *sarkastik* yang ditemukan, 13 di antaranya merupakan *sarkasme* berbentuk ejekan, sementara 28 lainnya termasuk dalam kategori *sarkasme* sindiran. Data ini diperoleh melalui observasi partisipan yang melibatkan delapan informan aktif dalam komunitas.

Tabel 1. Bentuk-bentuk *sarkasme*

Bentuk <i>Sarkasme</i>	Jumlah Ujaran	Penanda <i>Sarkasme</i>
Ejekan	13	Manner Violation (9), Hyperbolic (4)
Sindiran	28	Manner Violation (9), Self-Contradiction (6), Hyperbolic (7), Sentimental (6)

Berdasarkan temuan penelitian, data yang diperoleh dari percakapan para informan selama sesi permainan *Mobile Legends* bersama penulis menunjukkan adanya penggunaan *sarkasme*, baik dalam bentuk ejekan maupun sindiran. Analisis data mengidentifikasi empat penanda utama *sarkasme*: *self contradiction*, *hyperbolic combinations*, *sentimental contradiction*, dan *manner violation*. Dari 41 ujaran *sarkastik* yang ditemukan, 13 di antaranya merupakan bentuk ejekan, sedangkan 28 lainnya adalah sindiran. Pada ejekan, ditemukan 4 penanda berupa *hyperbolic combinations* dan 9 *manner violations*. Sementara itu, pada sindiran, 6 penanda adalah *self contradiction*, 7 adalah *hyperbolic combinations*, 6 adalah *sentimental contradictions*, dan 9 adalah *manner violations*. Berdasarkan teori Gorys Keraf, *sarkasme* berfungsi sebagai kritik yang tajam, dan dalam praktiknya dapat dibedakan menjadi dua jenis menurut Gunawan dan Utami: ejekan yang bersifat langsung dan sindiran yang lebih halus namun tetap menyakitkan. Peneliti juga merujuk pada kerangka penanda *sarkasme* dari Johanna Maren Hjelle Olsen, yang menegaskan bahwa ujaran *sarkastik* bukan sekadar pernyataan langsung, melainkan strategi linguistik yang menyampaikan kritik secara tidak langsung namun jelas.

Pola ini mengungkapkan bagaimana *sarkasme* mencerminkan dinamika sosial dalam komunitas digital (Keraf, 2006; Gunawan & Utami, 2025; Olsen, 2015). Temuan penelitian menunjukkan bahwa *sarkasme* bukan hanya alat untuk mengekspresikan kritik, tetapi juga memainkan peran sebagai pembentuk identitas bersama dalam komunitas. *Sarkasme* mendalam mempengaruhi interaksi antar anggota komunitas *game online*, terutama dalam situasi permainan yang kompetitif dan emosional. Oleh karena itu, memahami bentuk dan fungsi *sarkasme* menjadi esensial untuk menginterpretasikan komunikasi dalam ruang virtual seperti *Mobile Legends*. Dalam komunitas Team RRQ Official di *Discord*, *sarkasme* berfungsi sebagai alat humor dan penguatan hubungan sosial, namun juga dapat memicu konflik, tergantung pada situasi dan hubungan antar pemain. Hal ini sejalan dengan teori Interaksi Simbolik Herbert Blumer, yang berpendapat bahwa makna dalam interaksi sosial terbentuk melalui negosiasi antar individu dan dipengaruhi oleh dinamika kekuasaan serta kedekatan emosional dalam

kelompok (Blumer, 1969). Ketika dikaitkan dengan karakteristik komunitas virtual yang fleksibel dan melintasi batas geografis, makna *sarkasme* menjadi lebih beragam. Penilaian terhadap penggunaan *sarkasme* menunjukkan bahwa respons terhadapnya sangat bergantung pada konteks sosial dan kualitas hubungan antar pemain. Seperti yang dijelaskan oleh Gorys Keraf, *sarkasme* adalah bentuk bahasa yang paling tajam dan cenderung menyakitkan karena mengandung unsur sindiran atau ejekan (Keraf, 2006). Dalam komunikasi tim, *sarkasme* bisa bersifat mengkritik, namun tetap memiliki potensi untuk menimbulkan dampak emosional. Beberapa informan menyatakan bahwa *sarkasme* dapat mempererat hubungan tim dan meningkatkan semangat, sementara yang lainnya merasakan dampak negatif seperti konflik, penurunan motivasi, dan gangguan pada performa bermain. Hal ini menggarisbawahi kekuatan retoris *sarkasme* dalam mempengaruhi aspek emosional anggota tim. Perbedaan persepsi ini membuktikan bahwa *sarkasme* tidak bisa dianggap sebagai bentuk komunikasi yang netral. Penggunaan *sarkasme* yang salah arah atau dengan niat buruk dapat menimbulkan dampak negatif terhadap kondisi psikologis individu yang menerima. Jika *sarkasme* diarahkan untuk merendahkan atau menyakiti, itu dapat menyebabkan tekanan emosional, perasaan malu, dan bahkan gejala depresi (Noormufidah, 2024). Selain mengganggu perasaan individu, *sarkasme* juga bisa berdampak pada penurunan kepercayaan diri dan motivasi dalam bermain. Efektivitas penggunaan *sarkasme* sangat bergantung pada cara penyampaiannya, situasi yang ada, dan kedekatan hubungan antar pemain. Ketika digunakan dengan bijak, *sarkasme* bisa menjadi alat pemersatu dalam kelompok. Namun, tanpa pertimbangan yang matang terhadap konteks, *sarkasme* berisiko merusak hubungan emosional dan kohesi dalam tim.

## Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *sarkasme* dalam komunitas *Mobile Legends*, khususnya dalam komunitas Team RRQ Official di *Discord*, berfungsi tidak hanya sebagai bentuk kritik, tetapi juga sebagai alat untuk memperkuat hubungan sosial dan membentuk identitas kelompok. Penelitian ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang mengkaji fenomena komunikasi dalam *game online*, seperti yang dilakukan oleh Solihin (2024), yang menyoroti pengaruh *trash-*

*talk* dalam komunikasi antar pemain. Namun, penelitian ini lebih terfokus pada *sarkasme* sebagai bentuk komunikasi yang lebih halus dan terstruktur, bukan hanya sebagai ungkapan negatif atau menghina yang ditemukan dalam kategori *trash-talk*. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Blumer (1969) dalam teori Interaksi Simbolik, makna dalam interaksi sosial terbentuk melalui negosiasi antar individu dan dipengaruhi oleh kedekatan emosional serta dinamika kekuasaan dalam kelompok. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian ini yang menunjukkan bahwa meskipun *sarkasme* dapat mempererat hubungan dalam tim, ia juga memiliki potensi untuk menciptakan ketegangan emosional, terutama ketika digunakan tanpa memperhatikan konteks sosial atau hubungan antar pemain. Penelitian ini juga mendukung pandangan Van Dijk (2006), yang menyatakan bahwa komunitas virtual bersifat fleksibel dan melintasi batas-batas geografis, memungkinkan komunikasi yang bersifat dinamis dan heterogen, tergantung pada karakteristik anggota komunitas tersebut.

Dalam perbandingan dengan penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Putra dan Achmad (2022) yang mengkaji variasi komunikasi virtual antar pemain *Mobile Legends*, penelitian ini memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang fungsi *sarkasme* sebagai alat komunikasi yang kompleks. Berbeda dengan penelitian mereka yang lebih banyak berfokus pada fenomena *trash-talk*, penelitian ini menggali aspek sarkastik dalam konteks yang lebih luas, menekankan bagaimana gaya bahasa ini bukan hanya digunakan untuk menghina, tetapi juga sebagai mekanisme sosial dalam membangun atau merusak kohesi kelompok dalam komunitas daring. Penelitian ini mengungkapkan dimensi baru dalam pemahaman *sarkasme* di komunitas game online, yang sebelumnya hanya dikaitkan dengan fenomena negatif, dan menunjukkan peranannya dalam memperkuat atau melemahkan interaksi sosial antar pemain, tergantung pada cara penggunaan dan situasi sosial yang melingkupinya.

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Penelitian ini menemukan bahwa *sarkasme* merupakan fenomena komunikasi yang

mendominasi interaksi pemain *Mobile Legends* dalam komunitas Team RRQ Official di *Discord*. *Sarkasme* digunakan sebagai alat untuk menyampaikan kritik dan ketidakpuasan, baik secara langsung melalui ejekan maupun tidak langsung melalui sindiran, yang diidentifikasi berdasarkan teori Gorys Keraf dan klasifikasi oleh Gunawan dan Utami. Empat penanda *sarkasme*, yaitu *self contradiction*, *hyperbolic combinations*, *sentimental contradiction*, dan *manner violation* yang dikemukakan oleh Johanna Maren Hjelle Olsen, ditemukan dalam komunikasi verbal dan teks selama permainan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *sarkasme* tidak hanya berfungsi sebagai bentuk ekspresi spontan dalam konteks kompetitif, tetapi juga membentuk pola komunikasi yang mencerminkan identitas kelompok dan solidaritas sosial. Namun, penggunaan *sarkasme* yang tidak tepat dapat menimbulkan dampak negatif, seperti munculnya konflik, kesalahpahaman, dan gangguan emosional antar anggota komunitas. Oleh karena itu, fenomena *sarkasme* dalam komunitas virtual ini mencerminkan kompleksitas dinamika sosial dan budaya dalam ruang digital.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, fokus penelitian hanya terbatas pada satu komunitas *Discord*, sehingga temuan yang ada belum tentu dapat digeneralisasikan ke komunitas *game* lainnya. Kedua, durasi observasi yang relatif singkat mungkin belum sepenuhnya mencerminkan dinamika komunikasi jangka panjang dalam komunitas. Ketiga, sebagai penelitian kualitatif dengan pendekatan *etnografi virtual*, subjektivitas peneliti dalam menginterpretasikan data menjadi salah satu keterbatasan yang tidak bisa dihindari. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar anggota komunitas *game online*, khususnya pemain *Mobile Legends*, menggunakan *sarkasme* secara bijak, dengan mempertimbangkan konteks dan hubungan sosial antar pemain untuk menghindari potensi konflik. Pengembang *game* dan pengelola komunitas *Discord* diharapkan untuk menyediakan panduan komunikasi yang etis serta fitur moderasi untuk mencegah penyalahgunaan bahasa. Untuk penelitian selanjutnya, pendekatan *etnografi virtual* terbukti efektif dalam mengkaji komunikasi digital, sehingga bisa diterapkan lebih luas untuk memahami dinamika komunitas virtual yang melintasi batas budaya, platform, dan jenis permainan.

## 5. Daftar Pustaka

- Achmad, Z. A., & Ida, R. (2018). *Etnografi virtual sebagai teknik pengumpulan data dan metode penelitian*. *Jurnal Sosial Media*, 2(2), 130–145. <https://doi.org/10.26740/jsm.v2n2.p130-145>
- 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 Research*, 31(3), 275–295.
- Arifin, M. A., et al. (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>.
- Arviani, H., Achmad, Z. A., Santoso, N. R., & Norsely, F. (2025). *AI dalam Digital Marketing di Indonesia Sebuah Pengantar*. Nas Media Pustaka.
- Blumer, H. (1969). *Symbolic Interactionism: Perspective and Method*. London: University of California Press.
- Dwiputra, A., Azis, A., & Haliq, A. (2024). Gaya Bahasa Sarkasme pada Siniar Close The Door Episode Habib Kribo. *Phatic: Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 1(1), 30-44.
- Gunawan, B. R., & Utami, S. P. (2025). Analisis semantik terhadap penggunaan *sarkasme* dalam lirik lagu karya Iksan Skuter. In *Prosiding Konferensi Berbahasa Indonesia Universitas Indraprasta PGRI* (pp. 397–405). <https://doi.org/10.30998/28-10-2024.8067>.
- Hine, C. (2017). *Virtual Ethnography: Modes, Varieties, Affordances*. In N. Fielding, R. M. Lee, & G. Blank (Eds.), *The SAGE Handbook of Online Research Methods* (pp. 401–415). SAGE. <https://doi.org/10.4135/9780857020055.n14>
- 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.2024.2.0.2.13589>.
- Keraf, G. (2006). *Diksi dan Gaya Bahasa*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *An Expanded Sourcebook Qualitative Data Analysis* (2nd ed.). Sage Publications.
- Noormufidah, A. S. (2024). Penggunaan bahasa *sarkasme* di dalam media sosial. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 1–4.
- Olsen, J. M. H. (2015). *Sarcasm Detection Using Grice's Maxims*. *Undergraduate Journal of Humanist Studies*, 1, 1–25.
- Putra, D. Y., & Achmad, Z. A. (2022). Interaksi Sosial Virtual dalam Permainan *Among Us* Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(2), 163–176.
- 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>.
- Shahreza, M. (2024). *Filsafat Komunikasi dan Paradigma Penelitian*.
- 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.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Van Dijk, J. (2006). *The Network Society: Social Aspects of New Media* (2nd ed.). Sage Publications Ltd.