

DAFTAR PUSTAKA

BUKU :

- Delphie. Bandi. (2009). *Terapi Permainan Terapeutik*. Klaten : PT Intan Sejati.
- Fajri, EM Zul dan Senja, Ratu A. (2008). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta : Aneka Ilmu dan Difa Publisher.
- Ghozali. (2016). *Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif*. Ar-Ruzz Media Yogyakarta.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research and evaluation methods: Integrating theory and practice*. Sage Publications.
- Putra, F. A. D. (2020). *Karakteristik Generasi Z di Yogyakarta Tahun 2019*. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta
- Rakhmat, Jalaluddin. 2004. *Psikologi Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D – MPKK* (2nd, Cet.3 ed.). Alfabeta. <https://cvalfabeta.com/product/metode-penelitian-kuantitatif-kualitatif-danrd-mpkk/>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

JURNAL :

- Adeoye, M. A. (2023). Review of sampling techniques for education. *ASEAN Journal for Science Education*, 2(2), 87-94
- Anis, F., & Fahad, M. (2020). Role of Information Communication Technology in Social Time Displacement of University Students. In *Global Media Journal* (Vol. 18).
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>

- Apriliyani Resti. (2025). *PENGARUH GAME ONLINE DI ERA DIGITALISASI TERHADAP PERILAKU MORAL PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 34 BANDAR LAMPUNG*.
- Farida, F., Kurniawan, I., & Syaifudin, A. (2026). Perception of Roblox game players toward interest in using Roblox Studio in the Karis Community (a community of female creators and developers in Roblox). *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 5(2), 1747–1759. <https://doi.org/10.55681/sentri.v5i2.5731>
- Fathurahman. (2022). *SURVEI TINGKAT PENGGUNAAN PERMAINAN TRADISIONAL DI MASA PANDEMI COVID-19 PADA SISWA SD NEGERI 1 PETIR KECAMATAN KALIBAGOR KABUPATEN BANYUMAS*.
- Humairo. (2020). PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG AWAL MELALUI MODIFIKASI BENTUK PERMAINAN CONGKLAK. In *Jurnal AUDHI* (Vol. 3, Number 1).
- Jan, C., Purba, N., & Siahaan, C. (2022). EFEKTIVITAS KOMUNIKASI VERBAL DAN NON VERBAL DALAM KOMUNIKASI ANTARBUDAYA. *Dialektika : Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 9(1), 106–117.
- Kahayani et al. (2025). DAMPAK PENGGUNAAN GAME ROBLOX TERHADAP PERILAKU. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(4). <https://jurnalp4i.com/index.php/edutech>
- Khoiriyah, S. (2024). Digitalisasi Permainan: Dampak dan Tren Pergeseran dari Permainan Tradisional ke Dunia Digital. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 320–333. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2801>
- Kang, Y. J., Lee, U. J., & Lee, S. (2024). *Who Makes Popular Content? Information Cues from Content Creators for Users' game Choice: Focusing on User-Created Content Platform "Roblox"*. *Entertainment Computing*, 50, 100697.
- Paraskeva, N., Haywood, S., Anquandah, J., White, P., Budhraj, M., Diedrichs, P. C., & Williamson, H. (2025). Evaluating the Effectiveness of a Roblox Video Game (Super U Story) in Improving Body Image Among Children and Adolescents in the United States: Randomized Controlled Trial. *Journal of Medical Internet Research*, 27. <https://doi.org/10.2196/66625>
- Sunata Ivan. (2023). Nilai Dakwah dalam Parno Adat Turun Mandi di Desa Mukai Mudik Kecamatan Siulak Mukai. *Journal of Da'wah*, 2(1), 100–131. <https://doi.org/10.32939/jd.v2i1.2597>

- Wibowo, R. S., Rakan, M., Ramadhan, W., Nugroho, J. B., & Arifin, M. (2025). Analisis Sentimen Menggunakan Support Vector Machine dan Naive Bayes Pengguna Game Roblox. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*), 8(2), 2745–5823. <https://doi.org/10.54650>
- Widaty, C., Apriati, Y., Moktika, T., & Asmin, E. (2021). *Pergeseran Permainan Tradisional Menjadi Permainan Virtual Sebagai Dampak Pandemi Covid-19 Di Kota Banjarmasin*. 3(2).

INTERNET :

- Haq, A. M. N. (2025, 13 Agustus). Roblox Catat 111 Juta Pengguna Aktif Q2 2025 di Tengah Isu Pemblokiran. GoodStats. <https://goodstats.id/article/roblox-catat-118-8-juta-pengguna-aktif-harian-pada-q2-2025-di-tengah-isu-pemblokiran-gim-di-indonesia-CTqr7>
- Hartati, Sasmina Christina Yuli. dkk. (2012). *Permainan kecil*. Surabaya: Wineka Media.
- Lestari, A. P. (2021). Apa Sih yang Dimaksud dengan Komunikasi. *Jakarta: Media Indonesia*.
- Vanian, Jonathan (8 September 2023). "[Roblox mengizinkan pembuat game menjual barang virtual 3D karena mencari cara untuk meningkatkan pendapatan](#)". *CNBC* diakses tanggal 13 April 2026