

DAFTAR PUSTAKA

- Addini, A. N. (2026). Studi Literatur Dinamika Pemanfaatan Roblox Sebagai Media Dakwah di Era Digital. *Syntax Idea*, 8(6), 220–231. <https://doi.org/10.46799/syntaxidea.v8i6.14728>
- Astuti, I. D. (2022). Instagram sebagai Third Place Virtual Pria selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 9(2), 85–97. <https://doi.org/10.24036/scs.v9i2.455>
- Candra, E. (2023). Kekuatan Algoritma Dalam Komunikasi Pemasaran Digital Aplikasi Tiktok. *MAHA WIDYA DUTA*, 7(2), 191–200.
- Darmayunita, N., Farida, & Reza Ishadi Fadillah, M. (2025). Roblox sebagai ruang sosial hibrid: Bagaimana roblox membangun pengalaman komunikasi anak-orang Roblox as a hybrid social space: How Roblox builds Communication experiences between children and adults. *Jurnal Mahasiswa Komunikasi Cantrik*, 5(2), 143–156. <https://doi.org/10.20885/cantrik.vol5.iss2.art4>
- Dermawan, K. J., Sabrina, N. A., Michelle, G. F., & Ayunda, A. T. (2026). Sentiment Analysis of Roblox Genres on TikTok: Roleplay, RPG, and Horror using Naïve Bayes. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 5(1), 425–438. <https://doi.org/10.51903/pkbfwq48>
- Dzulqarnain, M. F., Armilus, R., Anggreta, D. K., Amin, M. L., & Syafawani, R. (2025). Pengalaman Mahasiswa Dalam Membentuk Identitas Digital Melalui Roblox. *Jurnal Sosial Dan Sains*, 5(12), 4125–4134. <https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v5i12.32622>
- Fajarwati, A., Rahmania, G., Putri, K., Abdurrahman, N., Ardana, T. D., & Putri, Y. (2026). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Intensitas Bermain Game Roblox pada Remaja. *Jurnal Psikologi*, 3(3), 1–10. <https://doi.org/10.47134/pjp.v3i3.5701>
- Firmansyah Bachtiar, Ridwan Sanjaya, & L.M.F Purwanto. (2023). Transformasi Tipologi Ruang Ketiga karena Pengaruh Perkembangan Teknologi Digital. *Jurnal Arsitektur Zonasi*, 6, 311–324. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jaz>
- Husni, W. M., & Safi'i. (2025). Makna Subjektif Bermain Game Online Free Fire pada Anak di Desa Pasirjaya: Sebuah Pendekatan Fenomenologis. *SOCIAL*

- PEDAGOGY: Journal of Social Science Education*, 6(1), 67–76.
<https://doi.org/10.32332/social-pedagogy.v6n1.10581>
- 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>
- Kim, J., Klein-Balajee, T., Kelly, R. M., & Hiniker, A. (2025). *Discord's Design Encourages "Third Place" Social Media Experiences*.
<https://doi.org/10.48550/arXiv.2501.09951>
- Muhammad Rezeki, Siswanto Rawali, & Muhammad Muthahari Ramadhani. (2022). Motivasi Dan Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legends: Bang Bang Di Kota Banjarmasin. *KAGANGA KOMUNIKA: Journal of Communication Science*, 3(2), 148–158.
<https://doi.org/10.36761/kagangakomunika.v3i2.1521>
- Nielsen, D., & Chia, A. (2026). Speculators Inside the Slop Factory: Shovelware and Financialized Game Development in Roblox. *International Journal of Communication*, 20(174), 1362–1379.
<https://doi.org/https://doi.org/10.65476/kvfhvs62>
- Nindito, S. (2005). Fenomenologi Alfred Schutz: Studi tentang Konstruksi Makna dan Realitas dalam Ilmu Sosial. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 2(1), 79–95.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24002/jik.v2i1.254>
- Nisa, N. F., & Soegiarto, A. (2026). Citra Diri Digital Pemain Roblox melalui Kustomisasi Avatar : Studi Fenomenologi pada Remaja Indonesia. *MUKASI: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), 1105–1116.
<https://doi.org/10.54259/mukasi.v5i2.7543>
- Nuryawan, F. N., & Handoyo, D. P. (2024). Rasionalitas Mahasiswa Tingkat Akhir Bermain Game Online. *Paradigma*, 13(02), 151–160.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paradigma/article/view/64698>
- Paramita, S., & Irena, L. (2026). Analisis Motif Generasi Z Bermain Game Online Roblox. *Prologia*, 10(1), 229–238. <https://doi.org/10.24912/pr.v10i1.37204>
- Putri, A., Husain, F., Sutikna, N., & Santoso, E. (2026). Avatar sebagai Aktor dalam Dramaturgi Identitas Gender di Dunia Game Roblox. *Paradigma: Jurnal*

- Filsafat, Sains, Teknologi, Dan Sosial Budaya*, 32(1), 224–233.
<https://doi.org/10.33503/paradigma.v32i1.2856>
- Sopiadi, L., & Susanti, D. (2022). Menganalisis Informasi Metaverse Pada Game Online Roblox Secara Garis Besar. *PETISI*, 3(1), 1–4.
- Sverguzina, E. (2025). *The Experience Economy within the Framework of Virtual Worlds*. March 2025. <https://ssrn.com/abstract=5228674>
- Widyastuti, N. W. (2022). Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online. *Maarif*, 17(1), 95–111. <https://doi.org/10.47651/mrf.v17i1.157>
- Xia, T., Lin, X., Mo, X., Su, Q., & Ding, S. (2024). Players' continuous willingness to play in MOBA game ranking mode: through the lens of self-determination theory and social comparison theory. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11(1), 1–11. <https://doi.org/10.1057/s41599-024-03934-1>

