

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, R. (2017). Analisis penggunaan game *online* sebagai media hiburan di kalangan remaja. *Jurnal Ilmu Komunikasi Universitas XYZ*.
- Amalia, F., Hakim, L., & Hera, D. (2022). Dampak kecanduan game *online* terhadap perilaku sosial mahasiswa. *Jurnal Psikologi Sosial*, 15(2), 45–58.
- Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. Oxford University Press.
- Effendy, O. U. (2004). *Ilmu komunikasi: Teori dan praktek*. PT Remaja Rosdakarya.
- Farras, M. (2014). Perbedaan karakteristik antara game *online* dan offline. Skripsi, Universitas Negeri Semarang.
- Fauzi, A. (2019). Game *online* dan dampaknya pada remaja. *Media Komunikasi*, 12(1), 33–42.
- Firdaus, M., Putra, R., & Suryani, N. (2018). Pengaruh game *online* terhadap interaksi sosial remaja. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 7(3), 112–125.
- Gafur, A. (2015). *Peran dan karakteristik mahasiswa dalam masyarakat modern*. Penerbit Pustaka Pelajar.
- Gentile, D. A. (2009). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*, 123(2), e319–e329. <https://doi.org/10.1542/peds.2008-1435>
- Griffiths, M. D. (2005). A ‘components’ model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191–197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Griffiths, M. D. (2010). The role of behavioral addiction in *online* gaming. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 1–3.

- Hall, E. T. (1966). *The hidden dimension*. Anchor Books.
- Hadijaya, Y. (2019). Mahasiswa sebagai agen perubahan sosial. *Jurnal Pendidikan dan Masyarakat*, 8(2), 77–89.
- Hartaji, D. (2014). Peran mahasiswa dalam pembangunan nasional. *Jurnal Ilmu Sosial Indonesia*, 10(1), 22–30.
- Hidayat, A. (2017). *Metodologi penelitian kuantitatif untuk ilmu sosial*. CV Pustaka Setia.
- Ion Network. (2025). Statistik pengguna Roblox global dan di Indonesia. <https://ionnetwork.co.id>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2024). Laporan tahunan industri game digital Indonesia 2024. <https://kominfo.go.id>
- Knoptfemarcher, J. (2019). The role of students in higher education as future intellectuals. *International Journal of Educational Development*, 45(3), 112–120.
- Kurniawati, R., & Baroroh, U. (2016). *Psikologi perkembangan mahasiswa usia dewasa awal*. Penerbit Graha Ilmu.
- Kustiawan, Y., & Utomo, A. (2019). Game *online* dan transformasi budaya digital di Indonesia. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 6(2), 88–97.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669442>
- LigaGame Indonesia. (2024). Sejarah masuknya game *online* di Indonesia. <https://ligagames.com>
- Moekijat. (2008). *Manajemen komunikasi organisasi*. Penerbit Mandar Maju.
- N.L.P. Srinadi. (2015). Pengantar teknologi game *online*. *Jurnal Game dan Multimedia*, 4(1), 15–24.

- Oktaviani, R., Wijaya, T., & Prasetyo, B. (2020). Peran intelektual mahasiswa di era digital. *Jurnal Pendidikan Tinggi*, 12(3), 66–78.
- Pearson, J. C., Child, J. T., & Hobbs, M. (2011). *Communication in the real world: An introduction to communication studies*. Flat World Knowledge.
- Qotrun, A. (2021). *Metode penulisan karya ilmiah*. Penerbit Deepublish.
- Ramadhani, F. (2019). Klasifikasi genre game *online* berbasis multiplayer. *Jurnal Ilmu Komputer*, 8(2), 45–53.
- Rohadatul, A. (2020). Komunikasi virtual di era digital. *Jurnal Komunikasi Digital*, 5(1), 22–31.
- Siswoyo, H. (2020). Mahasiswa dan tanggung jawab sosial. Dalam Oktaviani dkk. (Eds.), *Pendidikan tinggi dan peran mahasiswa* (hlm. 33–45). Penerbit Universitas Terbuka.
- Statista. (2016). Number of monthly active Roblox users worldwide from 2015 to 2016. <https://www.statista.com>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suranto, A. W. (2011). *Komunikasi interpersonal*. Graha Ilmu.
- Surbakti, R. (2017). Roblox dan gaya hidup digital anak muda. *Jurnal Media dan Budaya*, 9(2), 55–63.
- Watzlawick, P., Beavin Bavelas, J., & Jackson, D. D. (1967). *Pragmatics of human communication: A study of interactional patterns, pathologies, and paradoxes*. W. W. Norton & Company.
- Weinstein, A., Dorani, D., Elhadif, R., Bukovza, Y., Yarmulnik, A., & Dannon, P. (2017). Problematic smartphone and video game use among adolescents. *Current Addiction Reports*, 4(3), 226–233. <https://doi.org/10.1007/s40429-017-0160-6>

- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction—A comparison between game users and non-game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 261–267.  
<https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491879>
- Young, K. S. (2009). Internet addiction: Diagnosis and treatment considerations. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39(4), 241–246.  
<https://doi.org/10.1007/s10879-009-9120-x>