

DAFTAR PUSTAKA

- admin. (2025, October 12). Fitur Sosial *Roblox* yang Membuat Pemain Betah Berinteraksi. *State Sponsored Actors*.
- Agustina, I., Sinaga, R., & Ginting, P. (2025). *Teaching Digital Pragmatics : Politeness Strategies and Face Negotiation in Real-Time Game-Based Interaction Article history* : 7(2), 174–188.
- Ahmady Surya, Dewi Agustina Solihin, & Feby Arma Putra. (2024). *Edited+ahmady+Surya*.
- Arbella, K., Reysa, A., Rahman, F., & Mubarak, A. (2026). *Verifikasi Usia Pengguna Media Sosial Melalui Nik Dan Pemindaian Wajah : Tinjauan Terhadap Perlindungan Data Pribadi Di Indonesia*. 7675–7686.
- Assyfa Maulida Dharma. (2025, September 15). *Roblox: Miniatur Kehidupan Nyata di Dunia Virtual Roblox* bukan sekadar gim, tapi ruang sosial kreatif lintas generasi dengan peluang ekonomi. *Sketsa Unmul*.
- Aurafarhanah Rhesti Listyantono. (2023). *BERMAIN GAME ONLINE : KONSTRUKSI DIRI PEMAIN GAME MOBILE LEGENDS BANG BANG Aurafarhanah Rhesti Listyantono*.
- Azzahra, S., Putri, N. N., & Mubarak, A. B. (2025). *Edueksos : Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi*. XIV(01), 33–47.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2022). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications.
<https://books.google.co.id/books?id=Rkh4EAAAQBAJ>
- Databoks. (2025). *Pengguna Aktif Roblox Global Terus Tumbuh hingga Kuartal II 2025*. <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/689db421ab473/pengguna-aktif-Roblox-global-terus-tumbuh-hingga-kuartal-ii-2025>
- David Baszucki. (2024). *RDC 2024: Eksplorasi Roblox Selanjutnya*.

<https://about.Roblox.com/id/ruang-berita/2024/09/rdc-2024-eksplorasi-Roblox-selanjutnya>

Deyisnil Fariadi. (2024). *PERAN KOMUNIKASI DIGITAL DALAM MENINGKATKAN LITERASI MEDIA*. 32(3), 167–186.

Hall, J. R., Schutz, A., & Critics, H. I. S. (2010). (*e.g.,.*

Hao, C., & Chen, H. (2020). Investigating the intention to purchase *virtual* goods in social networking service *games*: a self-presentation perspective. *Behaviour & Information Technology*, 41, 1–14.
<https://doi.org/10.1080/0144929X.2020.1864017>

Jarvie Chelsea, & Renaud Karen. (2024). *Online Age Verification : Government Legislation , Supplier Responsibilization , and Public Perceptions*.

Jennifer Lahope. (2024, April 19). Komunitas *Gamers*, Membangun Persaudaraan di Dunia *Virtual*. *Memorandum*.

Jumadi Mori Salam Tuasikal. (2023). *BENTUK BARU INTERAKSI SOSIAL DI ERA DIGITAL - JUMADI MORI SALAM TUASIKAL - UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO*.

Kemkomdigi sebut radikalisme dalam gim menyebar melalui fitur sosial - ANTARA News. (2026, January 8).

Knott, E., Rao, A. H., Summers, K., & Teeger, C. (2022). Interviews in the social sciences. *Nature Reviews Methods Primers*, 2(1), 73.
<https://doi.org/10.1038/s43586-022-00150-6>

Lu, H., & Ho, H. (2020). *Sustainability-12-04169-V2 - Ok-Ok.Pdf*.

Maulana, Z. A., & Budiyo, A. (2024). Communication Studies from the Point of View of Phenomenological Studies: Literature Review. *Translitera*, 13(2), 2088–2432. <https://ejournal.unisbablitar.ac.id/index.php/translitera>

Prayoga, M. R. (2023). *FENOMENA BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS PADA ANAK REMAJA DI DESA GAJAH MEKAR KABUPATEN*

BANDUNG PADA MASA PANDEMI CORONA (Studi Fenomenologi Game Multiplayer Online Battle Arena Mobile Legends Pada Anak Remaja Di Desa Gajah Mekar Kabupaten Bandung) (Phenomenology Study of Multiplayer Online Battle Arena Mobile Legends for Teenagers in Gajah Mekar Village of Bandung District).

Press, C. U. (2022). *The work of Alfred Schutz*.

Putra, D.Y., & Achmad, Z. A. (2022). *Jurnal Ilmu Komunikasi INTERAKSI SOSIAL VIRTUAL DALAM PERMAINAN AMONG US INDONESIA Dheny Yori Putra 1 , Zainal Abidin Achmad 2 Pendahuluan Computer Mediated Communication (CMC) dapat dikatakan sebagai sebuah bentuk entitas berkembangnya teknologi komput. 12(2).*

Radtke, T. (2023). Mandatory Age Verification for *Online* Services under GDPR — The protection of children according to data protection law in the light of EDPB’s Binding Decision regarding TikTok. *Computer Law Review International*, 24, 161–168. <https://doi.org/10.9785/cri-2023-240602>

Rompas, Y. F., Zakarias, J. D., & Kawung, E. J. R. (2023). *Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi. 3(1), 1–11.*

Rospigliosi, P. ‘asher.’ (2022). Metaverse or Simulacra? *Roblox*, *Minecraft*, *Meta* and the turn to *virtual* reality for education, socialisation and work. *Interactive Learning Environments*, 30(1), 1–3. <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2022899>

Salwa salsabila, Melin andila, & Afwan syahril. (2025). Komunikasi Interpersonal Media Sosial Di Era Digital:Tantangan Dan Peluang. *Journal Educational Research and Development | E-ISSN : 3063-9158, 1(3), 297–301.* <https://doi.org/10.62379/jerd.v1i3.169>

Schutz, A. (1967). *The Phenomenology of the Social World*. Northwestern University Press. <https://books.google.co.id/books?id=TobLgxW6ZXkC>

- Sudirman, N. I. (2025). Relasi Sosial Gen Z di Dunia *Virtual* : Studi tentang Interaksi melalui Avatar di *Roblox*. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 3(1), 37–44.
- Wang, X. (2024). *Research on Online Games and Social Interaction*. 16(3).
- Yusriman. (2025). INTERAKSI SOSIAL DALAM ERA DIGITAL: DAMPAK TEKNOLOGI TERHADAP HUBUNGAN MANUSIA. *Jurnal Dinamika Sosial Dan Sains*, 2(4), 670–676.