DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, N. (2021). Pemaknaan Bahasa Dalam Percakapan Pemain Online. *COMMUNICATIONS Vol.3(1)*.

Aptika, A. (2017, Maret 16). *Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia*. Retrieved from aptika.kominfo.go.id: https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/#:~:text=Permainan%20online%20mulai%20muncul%20di,dengan%20grafik%20sederhana%20berbasis%202D.

Ardiyansyah. (2022). Game Online sebagai Media Komunikasi Virtual bagi Remaja di Kelurahan Simpang Rimbo Kota Jambi. *Jurnal Mauizoh*.

Arfin, M. I. (2023, 05 27). *Komunikasi Lintas Budaya dan Internasional*. Retrieved from https://osf.io/preprints/osf/p87ur_v1

Arifah, F. H. (2022). Pola Komunikasi Virtual dalam Komunitas Games Online (Studi Netnografi pada Komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official). *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Komunikasi*.

Assyakurrohim, D. (2023). Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*.

Backlinko, A. (2024, Agustus 29). *Backlinko*. Retrieved from backlinko.com: https://backlinko.com/roblox-users

Dhamayanthie, I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa Akamigas Balongan. *Jurnal Rekayasa, Teknologi dan Sains*.

Dr. Sukmawati Abdullah, S. P. (2024). *Komunikasi Sosial dan Lintas Budaya*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.

Duarte, F. (2025, April 24). *explodingtopics.com*. Retrieved from https://explodingtopics-com.translate.goog/blog/number-of-gamers?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=sge&_x_tr_hist=true

Evelina, L. W. (2018). Komunitas adalah Pesan: Studi Netnografi Virtual di Situs Wisata. *Warta ISKI*.

Hariyanto, D. (2020). *Buku Ajar Komunikasi Lintas Budaya.* UMSIDA PRESS.

Hariyanto, D. (2020). *Buku Ajar Komunikasi Lintas Budaya.* UMSIDA PRESS.

Hariyanto, D. (2020). *Komunikasi Lintas Budaya.* Sidoarjo: UMSIDA Press.

Hidayat, M. T. (2024). Membuat Pengalaman Online yang Menarik Psikologi Keterlibatan Pemain. *Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital*.

Ikhwan, M. (2024). Komunikasi Lintas Budaya Dalam Maiyah Padhang Mbulan. *Journal Communication Science*.

Ilpiyanto, M. (2023). Pengaruh Teladan Pimpinan, Pengawasan, Dan Komunikasi Dua Arah Terhadap Disiplin Kerja Pada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Muara Enim. *Jurnal Ekombis Review.*

Killian, N. (2017). Peran Teknologi Informasi Dalam Komunikasi Antar Budaya dan Agama. *Jurnal Dakwah Tabligh*.

Kozinets, R. V. (2010). *Netnography: Doing ethnographic research online.* Sage Publications.

Kurniawan, C. (2025, April 09). *Rekor Baru! User Roblox Resmi Lampaui Populasi Planet Bumi*. Retrieved from https://duniagames.co.id/discover/article/rekor-baru-user-roblox-resmi-lampaui-populasi-planet-bumi

Kurniawan, D. (2018). KOMUNIKASI MODEL LASWELL DAN STIMULUS-ORGANISM-RESPONSEDALAM MEWUJUDKAN PEMBELAJARAN MENYENANGKAN. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*.

Laili, F. M. (2015). Penerapan Konseling Keluarga untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas VIII SMP SMP Negeri 21 Surabaya. *Jurnal BK*.

Luthfi, M. (2018). Upaya Meningkatkan Komunikasi Antar Budaya dengan Tujuan Harmonisasi Hegemonitas Warga. *Jurnal Dharmawangsa*.

Marpuah. (2019). Toleransi Dan Interaksi Sosial Antar Pemeluk Agama Di Cigugur, Kuningan. *Harmoni*.

Melati, R. S. (2021). Analisis Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.

Mujahidin, A. (2019). *Mertode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan.* Ponorogo: CV. Nata Karya.

Munawar, Z. (2019, Oktober 11). *Peran Humas dalam Membentuk Citra Positif pada Pemerintah Kota Medan*. Retrieved from repository.dharmawangsa.ac.id: http://repository.dharmawangsa.ac.id/31/

Nisha. (2013, November 14). *Well Played: The Evolution of the Roblox Logo* . Retrieved Juli 9, 2025, from looka.com.

Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Onlinepada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*.

Nurcahyanto, R. (2025, March 22). *Roblox: Cara Bermain, Unduh, Sejarah di Roblox, Semuanya Terjawab*. Retrieved from duniagames.co.id.

Nurfajriani, W. V. (2024). Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif. *jurnal peneliti.net*.

Nurfajriani, W. V. (2024). Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif. *jurnal peneliti.net*.

Permata, A. I. (2024). Interaksi Antarbudaya Masyarakat Suku Melayu Dan Suku Batak Di Kecamatan Batu Aji. *Scentia*.

Rahmani, Z. (2023). Peran Pendidikan Ekonomi Syariah terhadap Pembangunan Karakter Bangsa. *Al Muqayyad*.

Rajiv Bhatia, V. P. (2023, October 19). *Reimagining How People Come Together Through Communication, Connection, and Expression*. Retrieved Juli 9, 2025, from corp.roblox.com.

Ray, M. (2025, Maret 30). *Online Gaming*. Retrieved from britannica.com: https://www-britannica-com.translate.goog/technology/online-gaming

Salamoon. (2014). Studi Analisis Proses Interaksi Komunikasi Dalam Game Online Dragon Nest. *Jurnal Kajian dan Komunikasi*.

Serra, A. (2019). STUDI NETNOGRAFI PADA AKSI BEAT PLASTIC POLLUTION OLEH UNITED NATIONS ENVIRONMENT DI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM. *Jurnal ASPIKOM*.

Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makkasar. *Jurnal JAFFRAY*.

Suryani, W. (2013). Komunikasi Antar Budaya: Berbagi Budaya Berbagi Makna. *Jurnal Farabi*.

Suwendra, I. W. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Badung: Nilacakra.

Tobing, M. S. (2021). *Dampak Game Online Terhadap Interaksi Masyarakat Dewasa Awal Dalam Fungsi Sosial di Kecamatan Syiah Kuala*. Retrieved from https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/16325/1/Muhammad%20Saidi%20Tobing%2C%20160402065%2C%20FDK%2C%20BKI%2C%20082243743325.pdf

Utami, S. (2018). Kuliner Sebagai Identitas Budaya: Perspektif Komunikasi Lintas Budaya. *Journal of Strategic Communication*.

Utami, S. (2018). Kuliner Sebagai Identitas Budaya: Perspektif Komunikasi Lintas Budaya. *Journal of Strategic Communication*.

Wirawanda, Y. (2015). ANALISIS NETNOGRAFI PENGGUNA DI THREAD SPECTRE KASKUS. *Repository UGM*.

Zamhari, A. (2025). Interaksi Budaya Dan Bahasa Di Lingkungan Siswa Sekolah Dasar. *Spada*.