

DAFTAR PUSTAKA

51insights. (2024). Roblox: The future of e-commerce in virtual worlds? <https://www.51insights.xyz/p/roblox-the-future-of-e-commerce-in>

Athii'uullah, A. M., & Hadi, N. (2024). Perilaku konsumtif: Non-professional player pada game online Mobile Legends di Kota Malang. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 11(1), 50–60. <https://doi.org/10.24036/scs.v11i1.635>

Badaliansyah, A., Wardana, M. S., & Anwar, M. K. (2022). Analisis perilaku konsumen pada virtual item pada pemain game online. *Jurnal EKOBIS-DA: Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 3(1), 52–57.

Belk, R. W. (1988). Possessions and the extended self. *Journal of Consumer Research*, 15(2), 139–168. <https://doi.org/10.1086/209154>

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.

Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik. (2022). Game online dan pola konsumsi hiburan digital remaja Indonesia. [Sumber perlu diverifikasi kembali oleh peneliti sebelum sidang].

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), 909–917.

Erafone. (2025). Ini dia penyebab Roblox populer dimainkan di berbagai kalangan. <https://erafone.com/artikel/post/ini-dia-penyebab-roblox-populer-dimainkan-di-berbagai-kalangan>

Hafada, M. G., & Adim, A. K. (2025). Pengaruh motivasi bermain game terhadap perilaku konsumtif dalam game berbasis gacha (Studi pada pemain Goddess of Victory: NIKKE). *Jurnal Locus: Penelitian & Pengabdian*, 4(9).

Husain, A. P. 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*.

IKN Pos. (2025). Apa itu Roblox 2025: Platform game online dengan 111 juta pemain harian. <https://iknpos.id>

Mandira, I. M. C., & Suputra, I. D. G. W. D. (2023). Analisis perilaku konsumen dalam keputusan pembelian item virtual pada game online Valorant. *Jurnal Ilmu Ekonomi & Sosial*, 14(1), 74–82. <https://doi.org/10.35724/jies.v14i1.5090>

Maximal Journal. (2025). Relasi sosial Gen Z di dunia virtual. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, 3(1).

Maylintang, A., Utamidewi, W., & Kusumaningrum, R. (2023). Kecanduan game online terhadap konsumsi pembelian virtual goods. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 4(2), 646–654. <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v4i2.4724>

Moustakas, C. (1994). *Phenomenological research methods*. SAGE Publications.

Pelayananpublik.id. (2020, 2 Februari). Pengertian game online, sejarah, hingga jenisnya. <https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya/>

Proxima Research. (2024). Roblox & Gen Alpha: Insight baru dunia anak digital.

<https://www.proximaresearch.co.id/insights/Roblox-Dunia-Anak-Kita-yan-g-Tidak-Kita-Pahami/>

Rachman, M. A., & Ghozali, M. L. (2023). Studi fenomenologi: Perilaku konsumtif game online pada remaja di Kelurahan Siwalankerto Kota Surabaya perspektif masalah. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 9(2), 1698–1704. <https://doi.org/10.29040/jiei.v9i2.7912>

Rahman, M. N., & An'amta, D. A. A. (2024). Dunia game online Mobile Legend dalam sudut pandang strata sosial. *Multikultural: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(1), 43–52. <https://doi.org/10.20527/multikultural.v2i1.241>

Roblox Corporation. (2023). Annual report FY2023. U.S. Securities and Exchange Commission. <https://www.sec.gov/Archives/edgar/data/0001315098/000155837024004977/rblx-20231231xars.pdf>

Sirgy, M. J. (1982). Self-concept in consumer behavior: A critical review. *Journal of Consumer Research*, 9(3), 287–300. <https://doi.org/10.1086/208924>

Solomon, M. R., & Russell, C. A. (2025). *Consumer behavior: Buying, having, and being* (14th ed.). Pearson.

Statista. (2023). Video game industry Statistics & facts. <https://www.statista.com/topics/868/video-games/>

Tajfel, H., & Turner, J. C. (1979). An integrative theory of intergroup conflict. In W. G. Austin & S. Worchel (Eds.), *The social psychology of intergroup relations* (pp. 33–47). Brooks/Cole.

Yahsy, U. S., & Syas, M. (2023). Komodifikasi users pada platform game online Roblox. *Jurnal InterAct*, 11(2), 98–109. <https://doi.org/10.25170/interact.v11i2.3748>

Yulastika, T., Mayasari, M., & Poerana, A. (2023). Motif penggunaan game online Roblox pada anak usia sekolah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(9), 364–371. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7953027>

Yusrinawati, R. (2023). Analisis perilaku konsumtif pemain game Mobile Legends Bang Bang di Esports Indonesia Jember [Skripsi, Universitas Islam Indonesia].