

DAFTAR PUSTAKA

Peraturan Perundang-Undangan

- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 1, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6842.
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843, sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 251, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5952.
- Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Tindak Pidana Kekerasan Seksual, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2022 Nomor 120, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6792.
- Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2002 Nomor 109, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4235, sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 297, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5606.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2025 tentang Tata Kelola Penyelenggaraan Sistem Elektronik dalam Pelindungan Anak, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2025 Nomor 36.

Buku

- Muhaimin, 2020. *Metode Penelitian Hukum*, Mataram University Press, Mataram.
- Qamar, Nurul dan Farah Syah Rezah, 2020. *Metode Penelitian Hukum: Doktrinal dan Non-Doktrinal*, CV. Social Politic Genius (SIGN), Makassar.
- Situmeang, Sahat Maruli T., 2020. *Cyber Law*, Penerbit Cakra, Bandung.
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Alfabeta, Bandung.
- Waluyo, Bambang, 2002. *Penelitian Hukum dalam Praktek*, Sinar Grafika, Jakarta.

Jurnal

- Ab Rahman, Z. et al., 2025. Healthy Lifestyle Components and Mental Health Among Undergraduate Students, *Unnes Journal of Public Health*, Vol. 14, No. 1, <https://doi.org/10.15294/ujph.v14i1.6267>
- Abdul Aziz, Nor Azah, Che Zarrina Sa'ari, dan Suzaily Wahab, 2023. Cyber Security for Children: Parental Monitoring from a Technological, Child Psychology and Islamic Psychospiritual Perspective during the Covid-19 Pandemic, *Afkar: Jurnal Akidah Dan Pemikiran Islam*, Vol. 25, No. 1, DOI: <https://doi.org/10.22452/afkar.vol25no1.3>
- Afrida, Dea Tri, Ismansyah, dan Edita Elda, 2023. Sekstorsi Sebagai Tindak Pidana Kekerasan Seksual Berbasis Elektronik dalam Sistem Hukum di

- Indonesia, *Jurnal Hukum Pidana Dan Kriminologi : DELICTI*, Vol. 1, No. 1, <https://delicti.fhuk.unand.ac.id/index.php/jdc/article/view/2/12>
- Alfarizi, Rachel dan Miftahul Rozaq, 2025. Interactive Communication Among Mobile Legends Players in Responding to Cyberbullying: A Phenomenological Study: Komunikasi Interaktif para Player Mobile Legends dalam Merespons Tindakan Cyberbullying, *Kanal: Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 14, No. 1, <https://kanal.umsida.ac.id/index.php/kanal/article/view/1860>
- Arifah, Fara Hasna dan Yuli Candrasari, 2022. Pola Komunikasi Virtual Dalam Komunitas Games Online : (Studi Netnografi Pada Komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official), *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi*, Vol. 2, No. 2, DOI: <https://doi.org/10.55606/juitik.v2i2.206>
- Asrum, Muhammad Ibnul, Hambali Thalib, dan Miftahul Jannah, 2024. Criminological Review of the Phenomenon of Cyberbullying, *HORIZON PUBLIC LEGAL STUDIES*, Vol. 1, No. 1, DOI: <https://doi.org/10.56087/hegels.v1i1.490>
- Cahyadi, Deden, Endang Danial, dan Syaifullah, 2025. Potensi Normalisasi Perilaku Negatif Pemain Game Online MLBB Terhadap Digital Ethics Mahasiswa UPI, *Aurelia: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, Vol. 4, No. 2, <https://rayyanjurnal.com/index.php/aurelia/article/view/6848/pdf>
- Darmayunita, Nadia, Farida, dan M. Reza Ishadi Fadillah, 2025. Roblox sebagai ruang sosial hibrid: Bagaimana roblox membangun pengalaman komunikasi anak-orang, *Jurnal Mahasiswa Komunikasi Cantrik*, Vol. 5, No. 2, <https://journal.uui.ac.id/cantrik/article/view/43682/19366>
- Elvadari, Adiva Fira, Chory Liliyana Zahwa, dan Rika Amelia, 2023. Peran Keluarga Dalam Mencegah Kecanduan Game Online Pada Remaja, *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, Vol. 10, No. 2, DOI: <https://doi.org/10.21009/jkkp.102.03>
- Eshuis, Sean et al., 2023. Player Experience and Enjoyment: A Preliminary Examination of Differences in Video Game Genre, *Simulation & Gaming*, Vol. 54, No. 2, DOI: <https://doi.org/10.1177/10468781231158818>
- Fatya, Rheinaldy Ciptanda et al., 2025. Pengaruh Voice Chat terhadap Kerja Sama Tim Pemain Mobile Legends, *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, Vol. 4, No. 4, DOI: <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.4819>
- Febrianti, Rosa Wahyu dan Eppy Setiyowati, 2023. Dampak Toxic Game Terhadap Cyber Bullying, *Jik Jurnal Ilmu Kesehatan*, Vol. 7, No. 1, DOI: <http://dx.doi.org/10.33757/jik.v7i1.652>
- Fitri, Rizka Amelia dan Nadya Fitri Rahmadhani, 2024. Kebijakan perlindungan Anak di ruang Digital: Perspektif Hukum Terhadap Cyberbullying, *Jurnal Analisis Hukum*, Vol. 7, No. 2, DOI: <https://doi.org/10.38043/jah.v7i2.5186>
- Flavián, Carlos et al., 2024. The dark side of the metaverse: The role of gamification in event virtualization, *International Journal of Information Management*, Vol. 75, DOI: <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2023.102726>
- Hafifah, Raisyah Siti dan Febri Nurrahmi, 2024. Deindividuation Phenomenon among Anonymous Kpopers Account on Social Media X, *Jurnal*

- Komunikasi*, Vol. 16, No. 2,
DOI: <http://dx.doi.org/10.24912/jk.v16i2.31668>
- Handriyantini, Eva dan Stefanus Salem, 2025. DESIGNING USER EXPERIENCES IN CASUAL GAMES TO ENHANCE PRODUCT KNOWLEDGE, *JITK (Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer)*, Vol. 10, No. 3, DOI: <https://doi.org/10.33480/jitk.v10i3.5761>
- Haniyyah, Dita Ainun dan Aep Wahyudin, 2023. Pemanfaatan Instagram Radar Bandung sebagai Media Alternatif Penyampaian Berita, *ANNABA: Jurnal Ilmu Jurnalistik*, Vol. 8, No. 4, <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/annaba>
- Haqie, Difa Annas, Widyaning Hapsari, dan Karsiyati, 2024. PERAN ANONIMITAS DAN KONSEP DIRI TERHADAP ONLINE DISINHIBITION EFFECT PADA REMAJA, *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol. 10, No. 16, DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.13761862>
- Harefa, Safarudin, Ismawati, dan Mega Fitri Hertini, 2024. CRIMINOLOGICAL ANALYSIS OF CYBERBULLYING CRIMES OCCURRING ON SOCIAL MEDIA (STUDY OF COMMENTS ON THE TIKTOK ACCOUNT ELYNAWA21), *Sriwijaya Crimen and Legal Studies*, Vol. 2, No. 2, DOI: <https://doi.org/10.28946/scls.v2i2.4118>
- Irfa, Ade dan Untung Sumarwan, 2024. Toxic Disinhibition pada Pemain Game Mobile Legends dalam Perspektif Teori Kontrol Sosial, *Anomie*, Vol. 6, No. 1, <https://jom.fisip.budiluhur.ac.id/anomie/article/view/365>
- Iswaratama, Aulia, 2024. Peran Komunitas Virtual Dalam Mendorong Interaksi Sosial Di Era Digital, *HISTORICAL: Journal of History and Social Sciences*, Vol. 3, No. 1, DOI: <https://doi.org/10.58355/historical.v3i1.100>
- Kartik, 2023. Cyber Bullying, *International Journal for Multidisciplinary Research (IJFMR)*, Vol. 5, No. 5, DOI: <https://doi.org/10.36948/ijfmr.2023.v05i05.6417>
- Khairani, Alya dan Anindra Guspa, 2025. Pengaruh Self Control terhadap Toxic Online Disinhibition Effect pada Generasi Z Pengguna Aplikasi X, *Causalita: Journal of Psychology*, Vol. 3, No. 1, DOI: <https://doi.org/10.62260/causalita.v3i1.525>
- Kindangen, Syalomita, Veibe Sumilat, dan Harly Stanly Muaja, 2026. Penegakan Hukum Terhadap Cyber Harassment dan Online Gender Based Violence, *Lex Crimen: Jurnal Fakultas Hukum Unsrat*, Vol. 14, No. 4, <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/lexcrimen/article/view/66421/51651>
- Laraswati, Reki dan Moesarofah, 2024. Pengaruh Moral Disengagement terhadap Perilaku Cyber Aggression pada Peserta Didik, *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, Vol. 10, No. 1, DOI: <https://doi.org/10.21067/jki.v10i1.11702>
- Laura, Oidhia dan Augustin Mustika Chairil, 2025. The Virtual Identity of Play Together Players on Instagram: Identitas Virtual Pemain Play Together di Instagram, *Kanal: Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 14, No. 1, DOI: <https://doi.org/10.21070/kanal.v14i1.1861>
- Lestari, Lutri Bunga, Arini Okta Ramadanti, dan Ika Desi Florina, 2025. Analisis Dinamika Komunikasi Virtual Pada Mahasiswa Universitas Pancasakti Tegal di Roblok: Pendekatan Sosial Penetration Theory, *Journal of Social*

- Humanities and Education*, Vol. 1, No. 2, DOI: <https://doi.org/10.65310/tcwfax13>
- Mandryk, Regan L. et al., 2023. Combating Toxicity, Harassment, and Abuse in Online Social Spaces: A Workshop at CHI 2023, dalam *Extended Abstracts of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, hlm. 1-7, DOI: <https://doi.org/10.1145/3544549.3573793>
- Martha, Aroma Elmina, 2024. Perundungan Siber (Cyberbullying) Melalui Media Sosial Instagram dalam Teori the Space Transition of Cybercrimes, *Jurnal Hukum IUS QUIA IUSTUM*, Vol. 31, No. 1, DOI: <https://doi.org/10.20885/iustum.vol31.iss1.art9>
- Maulana, Mohd. Kharris dan M. Khasali Hakim, 2025. Analisis Kasus Tindak Pidana Pencurian Uang ATM oleh Petugas Pengisi Uang di Kota Batam Menggunakan Routine Activity Theory (RAT), *Mahkamah : Jurnal Riset Ilmu Hukum*, Vol. 2, No. 4, DOI: <https://doi.org/10.62383/mahkamah.v2i4.1167>
- Muhammad, Yasirul Amri, Yanuar Luqman, dan Nurul Hasfi, 2022. Memahami Fenomena Komunikasi Hyperpersonal Di Instagram: Studi Penggunaan Second account Oleh Pengguna Instagram, *Interaksi Online*, Vol. 11, No. 1, <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/37299>
- Muliana, Lia et al., 2022. Social Control Against Online Game-Addicted Teens in Padang Seurahet Village, Johan Heroes District Barat Aceh District, *Malikussaleh Social and Political Reviews*, Vol. 3, No. 2, DOI: <https://doi.org/10.29103/mspr.v3i2.8707>
- Munthe, Muhammad Khairuddin dan Munandar, 2025. Dampak Game Online terhadap Perilaku Moral, Sosial, dan Spiritual Mahasiswa dalam Perspektif Tafsir Al-Mishbah, *Substantia: Jurnal Ilmu-Ilmu Ushuluddin*, Vol. 27, No. 2, <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/substantia/article/view/32697/12173>
- Nuryadin, Asep et al., 2023. Kehadiran Sosial (Social Presence) dalam Pembelajaran Online: Analisis Bibliometrik terhadap Publikasi tahun 2012-2022, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 5, No. 1, DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4252>
- Paquin, Vincent et al., 2023. Time to think “meta”: A critical viewpoint on the risks and benefits of virtual worlds for mental health, *JMIR Serious Games*, Vol. 11, DOI: <https://doi.org/10.2196/43388>
- Pourrostami, Nahid et al., 2026. Gaming platform monetization models and strategies for startup success: A case study from India, *Journal of Cyberspace Studies*, DOI: <https://doi.org/10.22059/jcss.2025.404099.1189>
- Prakasa, Muhammad Bintang et al., 2026. Peran Anonimitas Terhadap Perilaku Cyberbullying di Media Sosial, *Journal of Psychology and Social Sciences*, Vol. 4, No. 1, DOI: <https://doi.org/10.61994/jpss.v4i1.1415>
- Purnamasari, Yuli et al., 2023. Komunikasi Secara Virtual Para Pemain MMORPG Ragnarok X: Next Generation, *Jurnal Ilmiah Komunikasi (JIKOM) STIKOM IMA*, Vol. 15, No. 1, DOI: <https://doi.org/10.33221/jikom1.v15i01.272>

- Putra, Dheny Yori dan Zainal Abidin Achmad, 2022. Interaksi Sosial Virtual dalam Permainan Among Us Indonesia, *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 12, No. 2, DOI: <https://doi.org/10.15642/jik.2022.12.2.163-176>
- Rahmawati, Siti et al., 2024. Pengaruh Locus of Control Terhadap Moral Disengagement pada Pengurus Organisasi Mahasiswa di UAI, *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, Vol. 9, No. 1, DOI: <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2702>
- Rasiwan, Iwan, 2025. Dinamika Perlindungan Hukum Terhadap Korban Kekerasan Berbasis Gender di Era Digital, *Case Law*, Vol. 6, No. 1, <https://ojs.unigal.ac.id/index.php/caselaw/article/download/4754/2959>
- Ruslinia, Anggi, Assifa Aulia Alfa, dan Febry Triantama, 2023. Analisis Aktor Non Negara dan Ketahanan Psikologi: Studi Kasus Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO), *Jurnal Ketahanan Nasional*, Vol. 29, No. 2, DOI: <https://doi.org/10.22146/jkn.86516>
- Sakroni, Meiti Subardhini, dan Sabar Riyadi, 2024. Pelaku bullying ditinjau dari perspektif teori identitas sosial sebuah systematic review literature, *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, Vol. 8, No. 1, DOI: <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.695>
- Setiawan, Bayu et al., 2026. Analisis Perilaku Pemain Roblox Untuk Mengidentifikasi Pola Komunikasi Pada Remaja, *Dipaneegara Komputer Teknologi Informatika*, Vol. 17, No. 2, <https://doi.org/10.36774/dipakomti.v17i2.2294>
- Simon, Jean-Paul, 2023. The metaverse: updating the Internet (Web 3.0) or just a new development for immersive videogames?, *Profesional De La información*, Vol. 32, No. 3, DOI: <https://doi.org/10.3145/epi.2023.may.17>
- Solihin, Nurzakilah Amalia dan Basti, 2023. Hubungan Antara Anonimitas Dengan Disinhibition Online pada Mahasiswa di Universitas, *Pinisi Journal of Art, Humanity, and Social Studies*, Vol. 3, No. 6, <https://ojs.unm.ac.id/PJAHSS/article/viewFile/51566/24261>
- Syaputra, Agung et al., 2025. Pengaruh Anonimitas terhadap Perilaku Cyberbullying, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 9, No. 1, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/24538>
- Syarif, Akhmad Saputra, 2025. Bagaimana Social Identity Theory Menjelaskan Aksi Kolektif: Sebuah Kajian Literatur Sistematis Menggunakan Basis Data Scopus, *JISIP UNJA (Jurnal Ilmu Sosial Ilmu Politik Universitas Jambi)*, Vol. 9, No. 1, <https://online-journal.unja.ac.id/jisip/article/view/42813>
- Tyas, Elshavira Suryaning dan Adhining Prabawati Rahmahani, 2026. Analisis Kepastian Hukum Terkait Pencegahan Tindak Pidana Penipuan Online Berdasarkan UU ITE, *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, Vol. 4, No. 3, DOI: <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4937>
- Yang, Han-Gyeol dan Thalita Syifa Fatimah, 2024. Social identity construction in digital communities: A case study on social media users in indonesia, *International journal of psychology and health science*, Vol. 1, No. 4, DOI: <https://doi.org/10.38035/ijphs.v1i4>

Sumber Internet

<https://about.roblox.com/community-standards>, diakses pada 24 April 2026 pukul 09.00 WIB.

<https://course-net.com/blog/platform-adalah/>, diakses pada 26 Oktober 2025 pukul 14.00 WIB.

<https://elsam.or.id/teknologi-dan-ham/liability-platform-digital--perdebatan-dalam-revisi-uu-ite>, diakses pada 29 April 2026 pukul 9.25 WIB.

<https://games.mxdwn.com/news/roblox-faces-stock-decline-amid-hindenburgs-bot-and-safety-allegations/>, diakses pada 27 April 2026 pukul 20.35 WIB.

<https://goodstats.id/article/perkembangan-industri-game-dunia-48-pemainnya-berasal-dari-asia-pasifik-mLVOW>, diakses pada 4 Oktober 2025 pukul 13.26 WIB.

<https://jaishankar.org/theory.html>, diakses pada 20 April 2026 pukul 10.00 WIB.

<https://kominfo.kuburaya.go.id/igrs-panduan-baru-orang-tua-di-dunia-game-digital> diakses pada 2 Juli 2026 pukul 14.13 WIB.

<https://penerbitdeepublish.com/teknik-pengumpulan-data/>, diakses pada 14 Oktober 2025 pukul 15.30 WIB.

<https://planindonesia.org/pelecehan-online-terhadap-perempuan-mendorong-mereka-keluar-dari-medsos/>, diakses pada 23 April 2026 pukul 11.40 WIB.

<https://reportandsupport.yorks.ac.uk/support/what-is-online-harassment>, diakses pada 23 Oktober 2025 pukul 20.18 WIB.

<https://selular.id/2025/08/roblox-didominasi-pemain-dewasa-55-pengguna-berusia-di-atas-13-tahun/>, diakses pada 23 April 2026 pukul 11.40 WIB.

<https://telset.id/news/kemkomdigi-diskusi-kepatuhan-roblox-terhadap-pp-tunas-masih-berlangsung>, diakses pada 28 April 2026 pukul 19.36 WIB.

<https://urbanidea.id/glosarium/apa-itu-leet/>, diakses pada 28 April 2026 pukul 20.17 WIB.

<https://venuelabs.com/id/gamers-statistics/>, diakses pada 4 Oktober 2025 pukul 11.26 WIB.

<https://vt.tiktok.com/ZSCGmKcrb/> diakses pada 6 Juli 2026 pukul 13.56 WIB.

<https://vt.tiktok.com/ZSCGmKdxV/> diakses pada 6 Juli 2026 pukul 13.45 WIB.

<https://vt.tiktok.com/ZSC7s3Ar5/> diakses pada 6 Juli 2026 pukul 14.08 WIB.

<https://www.demandsage.com/how-many-people-play-roblox/>, diakses pada 4 Oktober 2025 pukul 13.54 WIB.