

DAFTAR PUSTAKA

- Afdhol, H. (2011). *Metodologi penelitian sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Alexander, F., & Junaidi, A. (2022). Peran homeless media dalam melakukan penyebaran informasi di media sosial Instagram (Studi pada Opini.id). *Kiwari*, 1(2), 363. <https://doi.org/10.24912/ki.v1i1.15703>
- Andaru, I. P. N. (2021). *Cyber Child Grooming sebagai Bentuk Kekerasan Berbasis Gender Online di Era Pandemi*. *Jurnal Wanita Dan Keluarga*, 2(1), 41–51. <https://doi.org/10.22146/jwk.2242>
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CV Jejak.
- Annisa, F., & Junaidi, A. (2022). Implementasi Bahasa Jurnalistik pada Media Siber (Analisis Wacana pada Berita Okezone.com Kanal Perjalanan). *Koneksi*, 6(1), 101–109. <https://doi.org/10.24912/kn.v6i1.15471>
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Basyari, N. M., Hadi, I. P., Samsuri, Soewardjojo, H., Insan, J., Hatumena, M. No., Mandayun, R. F., & Moera, M. (2024). *Mengadu(kan) Pers: Kumpulan Untold Story Penanganan Pengaduan di Dewan Pers*.
- Berger, P. L., & Luckmann, T. (1966). *The Social Construction of Reality*. England: Penguin Group.
- Bungin, B. (2008). *Konstruksi Sosial Media Massa: Kekuatan Pengaruh Media Massa, Iklan Televisi dan Keputusan Konsumen serta Kritik Terhadap Peter L. Berger & Thomas Luckmann* (1st ed.). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Creswell, J. W. (2009). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches Third Edition*. In *Muqarnas* (Vol. 8). SAGE Publications, Inc. <https://doi.org/10.1163/22118993-90000268>
- Destya. (2025). *Kemendikdasmen Dukung PHTC Cek Kesehatan Gratis*. Kemendikdasmen. <https://kemendikdasmen.go.id/siaran-pers/13359-kemendikdasmen-dukung-phtc-cek-kesehatan-gratis>
- Detik.com (2026). *Pedoman Media Siber*. Retrieved from <https://www.detik.com/pedoman-media>
- Deuze, M. (2003). *The web and its journalism: Considering the consequences of*

- different types of newsmedia online*. *New Media & Society*, 5(2), 203–230.
<https://doi.org/10.1177/1461444803005002004>
- Eriyanto. (2018). *Media dan opini publik: Bagaimana Media Menciptakan Isu (Agenda Setting), Melakukan Pembingkai (Framing), dan Mengarahkan Pandangan Publik (Priming)*.
- Firdaus Marsun, Sadakita Br. Karo, & Wiwien Wirasati. (2023). Ideologi Media pada Pemberitaan Nusantara Sebagai Ibu Kota Baru Indonesia. *Jurnal ISIP: Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 19(1), 42–50.
<https://doi.org/10.36451/jisip.v19i1.67>
- Febrianti, R. W., & Setiyowati, E. (2023). Dampak Toxic Game Terhadap Cyber Bullying. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 7(1), 70–76.
- Furqon, M. (2020). Analisis Fenomena Adiksi Game Online Roblox pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 7(3), 201–215.
- Hanaf, A. A., & dkk. (2011). “Subjek dan Objek Penelitian.” *Jurnal Academia*.
- Haryanto, A. T. (2025). Roblox Masuk Top 5 Game Online Paling Sering Diakses Gamer RI. *DetikInet*. <https://inet.detik.com/games-news/d-8051488/roblox-masuk-top-5-game-online-paling-sering-diakses-gamer-ri>
- Hasbullah, M., & Maella, N. F. S. (2025). Online Media Construction in Reporting Rompi Putra Mulyono on detikcom and sindonews.com. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 3(1), 43–54.
<https://doi.org/10.69693/ijim.v3i1.278>
- Kemp, S. (2026). *Digital 2026 Mid-Year Global Update Report*.
<https://datareportal.com/reports/digital-2026-mid-year-global-update-report>
- Latif, D. (2022). *Buku Pegangan Jurnalis Pengabdian Kebenaran; Objektivitas dan Kredibilitas Media*. Elex Media Komputindo.
- Lestari, P., Ramadhaniyanto, B., & Wardyaningrum, D. (2018). Pemberitaan di Media Online untuk Pengurangan Risiko Bencana Gunung Sinabung. *Jurnal Kajian Komunikasi*, Volume 6, 106–120. https://repository.uai.ac.id/wp-content/uploads/2019/12/Jurnal-Terakreditasi_Jurnal-Kajian-Komunikasi_Pemberitaan-di-Media-Online-Untuk-Pengurangan-Risiko-Bencana-Gunung-Sinabung_Damayanti.pdf
- Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2014). *TEORI KOMUNIKASI Theories of Human*

Communication.

- Newman, N., Arguedas, A. R., Robertson, C. T., Nielsen, R. K., & Fletcher, R. (2025). *Reuters Institute Digital News Report 2025*. <https://doi.org/10.60625/risj-8qqf-jt36>
- Rizky, J. F., & Prathisara, G. (2025). Analisis Framing Pemberitaan Kasus Bebas Bersyarat Jessica Wongso : *Komunika: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(01), 1–19. <https://doi.org/10.22236/komunika.v12i1.17968>
- Rusdi, F., & Christania, V. R. G. (2022). Kualitas Jurnalistik dan Minat pada Konten Jurnalisme Warga. *Koneksi*, 6(2), 349–354. <https://doi.org/10.24912/kn.v6i2.15700>
- Santika, E. F. (2025). Media Online yang Paling Banyak Dibaca Warga Indonesia Awal 2025. In *Databoks*. <https://databoks.katadata.co.id/media/statistik/685a588d7938d/media-online-yang-paling-banyak-dibaca-warga-indonesia-awal-2025>
- Sembiring, M. (2025). *Maria Montessori: “Four Planes of Development.”* 4. <https://www.kompasiana.com/mimpin10573/67eb7887c925c451801fafd3/maria-montessori-four-planes-of-development?page=all#section2>
- Shaputra, D. (2025). Tren Pemain Game Roblox di Indonesia. *Radio Republik Indonesia*. <https://rri.co.id/ranai/hiburan/1867943/tren-pemain-game-roblox-di-indonesia>
- Sobur, A. (2009). *Analisis Teks Media*. PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Sudaryana, B. (2018). *Metode penelitian teori dan praktek kuantitatif dan kualitatif*. Jakarta : Deepublish.
- Sudibyo, A., Basyari, N., Suprpto, & Huda, A. (2019). *Mengenal Dewan Pers 107 Tanya Jawab Tentang Dewan Pers*.
- Sujiono, Y. N. (2019). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks Kelompok GRAMEDIA.
- Sumadiria, A. H. (2017). *Jurnalistik Indonesia: Menulis berita dan feature panduan praktis jurnalis profesional*. Simbiosis Rekatama Media.
- Syas, M., & Yahsy, U. S. (2023). Komodifikasi Users pada Platform Game Online Roblox. *Jurnal InterAct*, 11(2), 98–109. <https://doi.org/10.25170/interact.v11i2.3748>

- Thoyib, S, M. (2020). Kontruksi Pemberitaan Fatwa Hukum Haram Tentang Penggunaan GIM Online PUBG. *Journal GEEJ*, 7(2).
- Triyono, A. (2021). *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Bintang Pustaka Madani.