

DAFTAR PUSTAKA

- Adikara, B. (2024). Jumlah gamer di Indonesia terus meningkat diperkirakan capai 192,1 juta orang di 2025. Jawapos. Diakses 23 Oktober 2024 dari <https://www.jawapos.com/hobi-kesenangan/015230108/jumlah-gamer-di-indonesia-terus-meningkat-diperkirakan-capai-1921-juta-orang-di-2025-salah-satu-yang-paling-banyak-adalah-pemain-mobile-legends>
- Antara News (2024). Kasus tawuran di Jakarta Timur trennya meningkat. Diakses 7 Agustus 2024 dari <https://www.antarane.ws.com/berita/4245279/kasus-tawuran-di-jakarta-timur-trennya-meningkat>
- Amelia, L. (2021). Konflik SARA sebagai masalah sosial di indonesia. Kompasiana. Diakses 12 Juni 2020 dari <https://www.kompasiana.com/lolaamelia/5ee318e3d541df09bd05bb24/konflik-sara-sebagai-masalah-sosial-di-indonesia>
- Badan Pusat Statistik (2025). Understanding the differences in poverty rates reported by the World Bank and Statistics Indonesia (BPS). BPS-Statistics Indonesia. Diakses dari 2 Mei 2025 <https://www.bps.go.id/en/news/2025/05/02/702/understanding-the-differences-in-poverty-rates-reported-by-the-world-bank-and-statistics-indonesia>
- Badan Pusat Statistik (2024). Luas daerah dan jumlah pulau menurut provinsi, 2023. Badan Pusat Statistik. Diakses 13 Februari 2024 dari <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/3/VUZwV01tSlpPVlpsWIRKbmMxcFhhSGhEVjFoUFFUMDkjMw%3D%3D/luas-daerah-dan-jumlah-pulau-menurut-provinsi.html>
- Badan Pusat Statistik (2024). Profil Kemiskinan Provinsi DKI Jakarta 2023. Badan Pusat Statistik DKI Jakarta. Diakses 28 Oktober 2024 dari <https://jakarta.bps.go.id/id/publication/2024/10/28/b1778c0a25639c1feab55dd6/profil-kemiskinan-provinsi-dki-jakarta-2023.html>
- Baskoro, D., & Wadrianto, G. K. (2023). Si kaya vs si miskin, 5 perbedaan kebiasaan dan pola pikirnya. Kompas. Diakses 2 Juni 2023 dari <https://lifestyle.kompas.com/read/2023/06/02/090938820/si-kaya-vs-si-miskin-5-perbedaan-kebiasaan-dan-pola-pikirnya>
- Bishop, R. D., Boo, S., Cruz, M. R., & Gadea, L. (2020). *Fundamentals of character design: How to create engaging characters for illustration, animation & visual development*. 3DTotal Publishing.

- CNNIndonesia. (2024). SETARA Institute catat 329 pelanggaran KBB sepanjang 2023. CNN Indonesia. Diakses 23 Juni 2024 dari <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20240623142229-20-1113090/setara-institute-catat-329-pelanggaran-kbb-sepanjang-2023>
- Cota, P. P. (n.d). Video games and the problem of empathy. Geeks Under Grace. Diakses 4 Januari 2024 dari <https://www.geeksundergrace.com/gaming/video-games-and-the-problem-of-empathy>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2022). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). SAGE Publications.
- EggBit Games LLC. (2024). Survival game player preferences. Eggbit Games. Diakses 19 Juli 2024 dari <https://www.eggbitgames.com/survival-game-player-preferences/>
- Fallahnda, B. (2022). Akibat negatif konflik SARA & upaya pencegahan dampak gejala sosial. Tirto. Diakses 23 Agustus 2021 dari <https://tirto.id/akibat-negatif-konflik-sara-upaya-pencegahan-dampak-gejala-sosial-giyX>
- Github (2024). Common game resolutions. Github. Diakses dari <https://github.com/mativizo/common-game-resolutions>
- Kedaton, K. R. S. (2024). Jumlah Penduduk Indonesia 2024, populasi terbesar di Jawa Barat. detikEdu. Diakses 25 Juni 2024 dari <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-7406664/jumlah-penduduk-indonesia-2024-populasi-terbesar-di-jawa-barat>
- Mikolajczyk, K., & Hu, N. (2025). Average engagement rate. Hootsuite. Diakses 21 April 2025 dari <https://blog.hootsuite.com/average-engagement-rate/>
- Muliono, M. (2020). Pola perubahan, wacana, dan tren konflik sosial di Indonesia. *Al-Adyan: Journal of Religious Studies*, 1(2), 115–132.
- Pauzi, & Said, K. (2019). *Pemetaan potensi konflik sosial dan paham radikal di Batam Provinsi Kepulauan Riau*. STAIN Sultan Abdurrahman Press.
- Purnamasari, A., & Assegaff, S. (2019). Penentuan klasifikasi tingkat kesejahteraan keluarga menggunakan metode Naive Bayes pada Kecamatan Pasar Jambi. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 4(4), 480–491. <https://doi.org/10.33998/jurnalmanajemensisteminformasi.2019.4.4.739>

- Raihan, H. M. (2024). Tren kemiskinan di Jakarta turun jadi 4.30% pada 2024. Goodstats. Diakses 10 Desember 2024 dari <https://data.goodstats.id/statistic/tren-kemiskinan-di-jakarta-turun-jadi-430-pada-2024-YAUkg>
- Ramadayanti, N., Perwita, R., & Syahidah, Z. (2024). Solidaritas kelompok yang terbentuk melalui tawuran antar warga di depan Mall Bassura, Cipinang. *Basis Invensi Analitik Mahasiswa Sosiologi (BIMALA)*, 1(1), 47–61.
- Santika, E. F. (2024). 10 aplikasi game online yang paling banyak dimainkan Generasi Z dan milenial Indonesia. Databoks. Diakses 5 Juni 2024 dari <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/d5b3645993afc7b/10-game-online-yang-paling-banyak-dimainkan-gen-z-dan-milenial-indonesia>
- Santoso, T. (2019). *Konflik dan perdamaian*. CV Saga Jawadwipa.
- Schell, J. (2019). *The art of game design: A book of lenses* (3rd ed.). CRC Press.
- Sejarah dan Sosial. (2025). 3 contoh konflik SARA di Indonesia dan penyelesaiannya. Kumparan. Diakses 27 Januari 2025 dari <https://kumparan.com/sejarah-dan-sosial/3-contoh-konflik-sara-di-indonesia-dan-penyelesaiannya-24NrTV55v7e>
- Sejarah dan Sosial. (2023). 5 contoh konflik horizontal yang terjadi di masyarakat. Kumparan. Diakses 15 April 2023 dari <https://kumparan.com/sejarah-dan-sosial/5-contoh-konflik-horizontal-yang-terjadi-di-masyarakat-20DUWDEJwzU/2>
- Tim Simulasi Kredit. (n.d). Perbedaan cara berpikir orang kaya dan orang miskin. SimulasiKredit. Diakses dari <https://www.simulasikredit.com/perbedaan-cara-berpikir-orang-kaya-dan-orang-miskin/>
- Wulansari, R. (2020). Pengaruh game terhadap kepedulian sosial pemain. *Jurnal Komunikasi Digital*, 15(3), 151-163