

## Representasi Gaya Bicara dan Perilaku Anak-anak SD dari *Game*

### *Online Roblox*

Andini Kusuma<sup>1</sup>, Dwi Sulistiani<sup>2</sup>, Intan Amelia<sup>3</sup>, Laila Fitria Rahma<sup>4</sup>, Willy

Widinia<sup>5</sup>.

<sup>1</sup>Universitas Djuanda, [kusumaandini306@gmail.com](mailto:kusumaandini306@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Djuanda, [dwslstnii@gmail.com](mailto:dwslstnii@gmail.com)

<sup>3</sup>Universitas Djuanda, [intanameliacz9@gmail.com](mailto:intanameliacz9@gmail.com)

<sup>4</sup>Universitas Djuanda, [lailarahmaa2003@gmail.com](mailto:lailarahmaa2003@gmail.com)

<sup>5</sup>Universitas Djuanda, [widiniaaa15@gmail.com](mailto:widiniaaa15@gmail.com)

---

#### ABSTRAK

Fase perkembangan kognitif dan sosial pada anak-anak usia sekolah dasar (SD) sangat dipengaruhi oleh lingkungan, salah satunya media digital. Bentuk media yang saat ini populer di kalangan anak-anak adalah *game online Roblox*, namun penelitian yang mendalam mengenai pengaruh dari *game online* terhadap gaya bicara dan perilaku anak di kehidupan sehari-harinya belum banyak. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi gaya bicara dan perilaku anak-anak SD yang terpapar *game online Roblox* serta dampaknya terhadap interaksi sosial mereka. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Data hasil wawancara dan kuisioner terhadap 50 siswa dikumpulkan dengan hasil tingkat paparan yang berbeda dari *game online Roblox*, serta di dukung oleh studi pustaka dari beberapa jurnal ilmiah lainnya. Analisis dilakukan dengan cara mereduksi data, mengkategorikan data, dan menarik kesimpulan dari pola-pola yang muncul dari data lapangan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak SD cenderung meniru gaya bicara dan perilaku dari karakter yang ada dalam *game online Roblox*. Kemudian mereka membawa hasil gerakan meniru itu ke dalam interaksi sosial di sekolah maupun di rumah. Anak-anak mengalami perubahan dalam ekspresi diri hingga keterlibatan dalam kelompok digital dalam dunia *game online Roblox*. Keterbatasan penelitian ini dari jumlah responden yang terbatas dan hanya pada satu wilayah sekolah. *Game online* seperti *Roblox* memiliki pengaruh nyata terhadap perkembangan sosio-linguistik anak, perlunya peran aktif orang tua dalam mendampingi dan memberikan edukasi yang baik terhadap literasi digital.

**Kata Kunci:** Game Online Roblox, Gaya Bicara, Interaksi Sosial, literasi Digital, Perilaku Anak

## PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan proses penting dalam interaksi manusia yang melibatkan pertukaran informasi dan pemahaman (Andreansyah et al., 2024). Anak-anak yang berada di usia sekolah dasar (SD) mengalami tahap pertumbuhan yang sangat krusial dalam kehidupan manusia. Pada usia antara 6 hingga 12 tahun, anak-anak menghadapi banyak perubahan penting baik dalam aspek kognitif, sosial, emosional, maupun bahasa. Menurut (Padilah, 2024) ini merupakan masa di mana anak mulai belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial yang lebih luas, membangun identitas pribadi, serta mengembangkan kemampuan komunikasi dan berpikir logis. Selain itu, dalam fase ini anak-anak biasanya meniru dan menyerap berbagai jenis perilaku serta informasi dari lingkungan di sekitarnya, baik yang positif maupun yang negatif. Menurut (Nugroho et al., 2024) Perkembangan teknologi telah mengubah cara kita berkomunikasi secara fundamental. Dalam aktivitas sehari-hari, anak-anak SD mulai menunjukkan minat terhadap berbagai jenis hiburan dan media, termasuk TV, video *online*, serta *game online*. Di antara berbagai platform digital yang banyak diminati, *game online Roblox* muncul sebagai fenomena penting yang menarik perhatian besar dari anak-anak.

Salah satu game online yang diminati oleh anak-anak adalah *game online Roblox*. Sebuah game online yang menjadi tren selama periode pandemi, saat ini diatur oleh *Roblox Corporation* dan telah menjadi suatu platform *game online* paling terkenal di seluruh dunia. Fungsi utama dari platform ini merupakan cara untuk menggabungkan komunitas dengan pengalaman bermain permainan (Imania, 2025). Dengan *game online Roblox*, anak-anak tidak hanya bermain, tetapi juga mempelajari cara meniru gaya komunikasi pemain lainnya, mengadopsi istilah-istilah baru, dan berinteraksi dengan norma-norma sosial yang ada di dunia virtual itu. Dalam banyak situasi, cara berbicara yang dipakai dalam permainan ini terbawa ke dalam kehidupan sehari-hari, khususnya di lingkungan sekolah dan rumah. Dalam dunia

digital cara anak-anak berkomunikasi melalui *game online Roblox* sangat beragam sehingga pesan yang dikemas secara interaktif cenderung lebih mudah diinternalisasi oleh audiens karena melibatkan partisipasi aktif dalam proses komunikasi (Purnomo, 2025).

Pada fase ini, anak-anak berada dalam proses meniru, menjelajahi identitas sosial, serta meningkatkan kemampuan bahasa dan interaksi sosial. *Game online* yang ada di platform digital saat ini telah meluas di kalangan anak-anak, dengan adanya *game online* seperti *Roblox* sangat berdampak pada pembentukan cara berbicara dan perilaku sosial mereka (Sari, 2019). Gaya bicara yang dimaksud meliputi tidak hanya pemilihan kata, nada suara, dan ekspresi verbal, tetapi juga cara anak-anak meniru karakter dalam media digital dan menggunakannya dalam interaksi sehari-hari. Perilaku anak, baik lisan maupun non-lisan, dapat dipengaruhi oleh karakter, narasi, serta interaksi sosial yang mereka alami dalam dunia maya. Paparan yang berulang terhadap konten digital yang menarik dapat memicu keterlibatan emosional dan kecenderungan imitasi, terutama pada audiens usia dini (Purnomo, 2023b).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi gaya berbicara dan perilaku siswa SD yang terpapar *game online Roblox*, serta untuk mengidentifikasi berbagai pengaruh yang muncul dalam kehidupan sosial mereka. Dengan menerapkan metode studi kasus, peneliti akan meneliti interaksi anak-anak dalam kaitannya dengan permainan yang mereka konsumsi, serta mengeksplorasi tanggapan dari orang tua terhadap perubahan yang terjadi. Oleh karena itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai hubungan konsumsi media digital dan perkembangan sosio-linguistik anak, serta berkontribusi pada pengembangan strategi literasi digital dan pembinaan perilaku anak di era modern.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif deskriptif, yaitu dengan mengumpulkan, menganalisis dan mengkaji sumber informasi dari hasil data yang dikumpulkan dengan penyebaran kuisisioner, wawancara terhadap anak SD tentang gaya bicara dan perilaku setelah mengenal *Game Online Roblox* dan dari berbagai artikel jurnal ilmiah yang dipublikasikan melalui *Google Scholar*, termasuk karya utama dari Agustina Multi Purnomo. Tujuan dari proses pengumpulan data adalah untuk mempermudah analisis dalam mencapai sasaran penelitian dan memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai penyebab gaya bicara dan perilaku anak SD setelah mengenal *Game Online Roblox*. Seluruh data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kualitatif dengan cara mereduksi data, menyusun kategori atau tema, dan menarik kesimpulan berdasarkan pola-pola yang muncul. Hasil analisis disajikan dalam bentuk deskriptif untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai permasalahan yang diteliti.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Representasi Gaya Bicara dan Perilaku Anak dalam Dunia Maya dan Nyata**

Temuan dari pengamatan hasil kuesioner yang telah dibagikan tentang *game online Roblox*, serta konsumsi video melalui platform digital Tiktok dan Youtube, tidak hanya membentuk kebiasaan dari hiburan anak-anak, tetapi juga berdampak terhadap interaksi yang mereka lakukan pada kehidupan nyata (Fadilah et al., 2024). Anak-anak tidak hanya sekedar menonton atau hiburan, melainkan juga aktif dalam meniru apa yang dilihat, menyerap, serta terikutinya gaya komunikasi gaya komunikasi daripada dunia digital. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Purnomo et al., 2022) bahwa komunikasi melalui media sosial tidak terbatas pada menyampaikan pesan, namun pada proses interaksi antara penyampai pesan dengan khalayak dalam bentuk komunikasi dua arah. Hal ini sejalan dengan pendapat (Nursita et al., 2024)

Komunikasi akan berlangsung baik jika pesan yang disampaikan dalam percakapan memiliki makna yang sama. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang mengaku, akan hal:

- a. Menirukan suara atau gaya karakter dari *game*/video,
- b. Menggunakan kata-kata khas *game* saat berbicara dengan teman,
- c. Mengubah intonasi atau meniru suara lucu dari video saat bercakap.

Tindakan yang terjadi menunjukkan bahwa media digital saat ini menjadi ruang belajar dalam kehidupan sosialnya. Menurut Schutz dalam jurnal (Manggola & Thadi, 2021) menjelaskan bahwa tindakan sosial dapat dipahami dari penafsiran motif individu. Dibagi menjadi *because motif* (motif penyebab) dan motif tujuan (*in-order-to motive*). Adapun penjelasan lebih lanjut :

1. *Because motive*, Anak meniru karena terbiasa menonton/mendengar karakter *game*/video.
2. *In-order-to motive*, Anak melakukan itu agar dianggap oleh teman, lucu, atau merasa lebih percaya diri.

Penelitian ini menggunakan teori fenomenologi Alfred Schutz, yang menjelaskan bahwa tindakan sosial dapat dipahami melalui penafsiran motif individu. Schutz membaginya menjadi dua jenis motif: motif tujuan (*in-order-to motive*), yaitu alasan yang mengarah pada tujuan di masa depan, dan motif penyebab (*because motive*), yaitu tindakan yang dipicu oleh pengalaman masa lalu.

Dalam wawancara terhadap 50 anak-anak SD, 45 anak menyebutkan bahwa mereka menjadi lebih berani dalam berbicara setelah menonton video/*game*, bahkan ada yang menirukan suara dari karakter *game* atau juga bersenda gurau dalam *game* tersebut, dikarenakan ada fitur seperti telepon, dan itu menjadi daya tarik yang sangat seru. Ini menandakan bahwa anak memaknai gaya bicara pada media sebagai alat

mengekspresikan diri dan membangun relasi sosial baik dengan orang yang dikenal maupun tidak. Namun di sisi lain terdapat pula kecenderungan anak untuk Berlebihan dalam bersenda gurau dalam menirukan karakter, Meniru gerakan/ekspresi berulang kali, Menurut (Purnomo & Nurrachmah, 2022) mengubah Siswa memiliki partisipasi kemandirian yang lebih , dan kepribadian yang tadinya pendiam, menjadi lebih aktif dan justru keras.

Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan anak ada dalam fase eksplorasi identitas sosial, dimana mereka dapat sangat terpengaruh oleh dunia virtual termasuk dari dunia maya. Dunia virtual seperti *game online Roblox* menjadi ruang untuk menciptakan karakter dan dunia semauanya yang menjadi tempat berkhayal yang menyenangkan, tetapi menjadikannya terlalu bebas dan kelar batas dalam membentuk pemikiran logis emosionalnya.

Keikutsertaan anak untuk mengubah gaya bicara mengikuti bermedia digital di dunia nyata, menunjukkan bahwa pengalaman digital dan sosial semakin tipis. Mereka tidak hanya bermain *game*, namun membawa kebiasaan tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari dalam berinteraksi dengan teman sebaya, Hal ini sejalan dengan pendapat (Purnomo, 2022) bahwa informasi tersebut merupakan pesan dalam komunikasi. Sebagaimana dijelaskan dalam jurnal sebelumnya, keberadaan *game online Roblox* sebagai platform RPG (*Role Playing Game*) mendorong anak untuk mengambil peran, menciptakan ceritanya baik sendiri dan bersama, dan menjalin koneksi sosial yang nyata. Anak merasakan menjadi bagian komunitas yang sama, yang kemudian menjadi identitas kelompok. Fenomena seperti ini juga mengarah kepada yang namanya FOMO (*Fear of Missing Out*), anak-anak akan merasa khawatir kalau dirinya tertinggal oleh temannya yang lain. Mereka takut ketinggalan informasi penting jika tidak menonton, bermain, atau memahami bahasa dan referensi dari teman-temannya.

## Perubahan Ekspresi Diri dan Peniruan Komunikatif Anak dalam Interaksi Sosial Sehari-hari

Selain pengaruh terhadap terhadap preferensi media, dan gaya komunikasi, adapun data lanjutan dari kuesioner yang menjelaskan terkait keterpaparan akibat *game* yang juga berdampak pada aspek psikologis dan perilaku, khususnya dalam kecenderungan mengikuti gaya bicara dari suara karakter digital saat berinteraksi dengan orang lain dan dalam hal keberanian berbicara. Proses interaksi yang memungkinkan seseorang untuk memahami, merasakan, dan merespons perasaan serta pandangan orang lain dengan cara yang penuh perhatian dan tanpa penilaian (Mohammad Arsyah, Agustina Multi Poernomo, 2025). Berikut tabel rekapitulasi keberanian berbicara siswa berdasarkan tingkat paparan terhadap *game online Roblox*:

**Tabel 1. Rekapitulasi Keberanian Berbicara Siswa SD**

Tingkat Paparan Roblox	Lumayan Berani	Sedikit Berani	Tidak Berani	Jumlah Siswa
Pernah tapi jarang	10	4	8	22
Sering bermain	3	2	2	7
Setiap hari bermain	10	5	1	16
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>11</b>	<b>11</b>	<b>45</b>

Data ini menjelaskan bahwa semakin sering anak terlibat dalam *game online Roblox*, maka semakin besar kecenderungan mereka lebih berani dalam berbicara. Hal ini dapat terjelaskan dalam konsep sosial dari Alfred Schutz mengenai *because motive* dan *in-order-to motive*, dimana dalam komunikasi di media digital disebut tempat berlatih untuk anak berkomunikasi lisan di dunia nyata. *Roblox*, game yang menyediakan ruang sosial virtual, menjadikan anak lebih berekspresi, sehingga secara tidak sadar meningkatkan keberanian berbicara di lingkungan sosial yang sebenarnya.

Di sisi lain, dalam hal peniruan gaya atau suara saat berbicara, ditemukan bahwa mayoritas anak yang bermain *game online Roblox* terutama yang bermain setiap hari cenderung sesekali meniru karakter atau suara tertentu dari game. Berikut tabel rekapitulasi kebiasaan menirukan gaya atau suara saat berbicara:

**Tabel 2. Rekapitulasi Kebiasaan Menirukan Gaya atau Suara**

Tingkat Paparan Roblox	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah	Jumlah Siswa
Pernah tapi jarang	2	8	12	22
Sering bermain	1	4	2	7
Setiap hari bermain	0	13	3	16
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>25</b>	<b>17</b>	<b>45</b>

Peniruan gaya ini menjadi bagian ekspresi bermain, dan juga merupakan bentuk adaptasi sosial dan bentuk pencarian identitas yang umum terjadi pada anak-anak sekolah dasar. Mereka meniru agar bisa terlihat lucu, dianggap oleh teman, dan sekedar merasa senang karena hal yang unik. Hal ini bisa disebut pergeseran komunikasi sosial anak ke dalam bentuk simbolik yang dipengaruhi oleh budaya digital. Istilah seperti “*Noob, AFK, GG* atau *Repawn*” menjadi bagian dari kosakata sosial baru dalam permainan untuk membentuk identitas, menunjukkan keanggotaan dalam komunitas tertentu, atau juga sekedar tentang humor. Istilah yang unik, dari *game* yang unik.

### **Interaksi Digital sebagai Sarana Pembentukan Identitas dan Penerimaan Sosial**

Dilain aspek komunikasi verbal dan peniruan gaya, temuan temuan peneliti juga memperoleh bahwa keikutsertaan anak-anak dalam *game online Roblox*, merupakan kebutuhan sosial yang memiliki keinginan untuk diterima dalam kelompok, dianggap mengerti akan *trend* dan tidak tertinggal zaman. Berdasarkan wawancara dan kuesioner, sebagian siswa mengetahui *game online Roblox* itu karena mengikuti *trend*, melihat tayangan video pendek dari Tiktok dan Youtube. Hal ini

menguatkan motif bahwa bermain *game online Roblox* termasuk kedalam kategori *because motive* : pengalaman masa lalu atau pengaruh sosial mendorong dalam terlibatnya di dunia digital.

Namun pada fase berkelanjutan, *game online Roblox* menjadi sarana mencapai tujuan diri yang lebih dalam, seperti bermain *game* didalam *game*, membuat *game* sendiri, menjadi mahir, atau sekedar untuk berinteraksi dengan teman sebaya menggunakan istilah dan topik yang serupa. Ini lah yang disebut sebagai *in-order-to motive* yang berorientasi pada masa depan. Platform *game online Roblox* bukan hanya sekedar permainan, tetapi juga “panggung” untuk anak menyusun relasi sosial melalui avatar, peran, dan cerita digital yang mereka ciptakan sendiri atau bersama-sama. Interaksi dalam *game* meningkatkan kemampuan anak untuk :

- a. Memahami peran dalam berkelompok,
- b. Meluapkan ide dalam forum digital,
- c. Menyesuaikan diri pada norma kelompok yang berlaku.

Dari fenomena tersebut, jelas bahwa *game online Roblox* menjadi ruang sosial virtual yang berpengaruh terhadap perkembangan *socio-linguistik* pada anak. Bahasa yang digunakan, keberanian dalam berbicara, menyuarakan pendapat, terbentuk bukan hanya karena konten tetapi juga belajar untuk diterima kelompok dan memiliki identitasnya sendiri dalam kelompok sosialnya. Lebih jauh lagi, walau mereka dituntut untuk FOMO dan *up to date*, itu bagus agar tidak terputus dari lingkaran sosialnya. Mereka perlu tau istilah terbaru, agar tetap bisa “nyambung” dalam berinteraksi sosial. Hal ini termasuk kedalam yang positif, karena dunia maya tidak hanya menyediakan konten semata, tetapi juga mengatur anak dalam memposisikan dirinya di dunia nyata.

Melalui *game online Roblox* dan media digital lainnya, anak-anak akan susah terlepas dari cara berpikir dan berinteraksi pada konteks digital. Dunia virtual juga memberikan pengalaman sosial yang nyata secara emosi, mempengaruhi perilaku, gaya komunikasi, dan pandangan terhadap diri sendiri. Kesadaran akan hal ini penting bagi orang tua dan guru, untuk membuat kebijakan pendidikan dalam meningkatkan strategi literasi digital yang tidak hanya berlaku pada “penggunaan media yang aman”, tetapi juga pengendalian dari tekanan dan kemajuan sosial digital yang kompleks.

Di tengah keterlibatan anak pada dunia digital, peran orang tua juga sangat diperlukan untuk mengawasi, mendampingi, dan mengarahkan apa yang dikonsumsi anaknya pada media digital ini. Pengawasan yang bijak bukan berarti dilarang sepenuhnya yang membuat anak tertekan, tetapi membangun komunikasi terbuka agar anak mengetahui akan batasan dan nilai positif dalam memilah penggunaan media digital. Orang tua juga berperan dalam pendampingan proses belajar sosial anak, untuk tidak hanya meniru, tetapi juga mampu memahami apa yang baik untuk diterapkan dari media digital dalam kehidupan nyata. Situasi ini menjadi tantangan dalam hal Pendidikan dan pengawasan anak-anak, terutama karena tidak semua orang tua menyadari dampak yang mungkin terjadi. Kurangnya larangan dan rendahnya perhatian dari orang tua sebagaimana yang terungkap dalam survei ini menekankan betapa pentingnya literasi digital dalam lingkungan keluarga (Purnomo, 2023a).

## **KESIMPULAN**

Fomo (*Fear of Missing Out*) dan teknologi digital adalah dua hal yang menjadi faktor utama dalam mempengaruhi gaya komunikasi dan perilaku dari anak-anak. Sebab *game online* yang mengusung konsep simulasi, cenderung akan menampilkan realitas seperti hampir mirip di dunia nyata. Anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, akhirnya

mereka seakan dibentuk perilaku dan gaya komunikasi mereka dari apa yang mereka lihat dan mereka pahami dari *game online* tersebut. Dari data-data yang sudah terpaparkan tadi, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar anak-anak kalangan SD sangat terpengaruh oleh *game online Roblox* dan video-video dari media platform YouTube, TikTok dan lain-lain. Mereka cenderung menjadi lebih aktif dalam komunikasi dan secara tidak langsung rasa percaya diri mereka terbentuk karena faktor dari *game online* tersebut. Tentu hal tersebut harus diiringi dengan tanggung jawab dan kontrol penuh dari para orang tua dan juga pihak *developer game online*, karena jika tidak diawasi dengan betul dan memasukkan unsur-unsur negatif atau kekerasan, maka akan menjadi penyebab anak-anak untuk meniru apa yang mereka lihat. Dalam penelitian ini menunjukkan skala seberapa besar dan seberapa sering anak-anak SD mengetahui, memainkan *game online Roblox* dan seberapa besar dampaknya terhadap perilaku dan komunikasi mereka. Oleh sebab itu dapat dikaji lebih lanjut untuk mengetahui skala lebih luas lagi dampak dari *game online Roblox* ini.

## REFERENSI

- Andreansyah, R., Purnomo, A. M., & Setiawan, K. (2024). Penerapan Komunikasi Non Verbal di Yayasan Penyandang Disabilitas. *Karimah Tauhid*, 3(1), 726–738. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i1.11514>
- Fadilah, J., Purnomo, A. M., & Firliandoko, R. (2024). Pengaruh Konten Youtube Gita Savitri Devi Terhadap Kesadaran Gender Subscriber. 3, 8701–8711.
- Imania, H. (2025). Dampak game roblox terhadap kemampuan regulasi emosi anak usia dini 5-6 tahun.
- Manggola, A., & Thadi, R. (2021). Fenomenologi Alfred Schutz: Studi tentang Motif Pemakaian Peci Hitam Polos. *JOPPAS: Journal of Public Policy and Administration Silampari*, 3(1), 19–25. <https://doi.org/10.31539/joppas.v3i1.3111>
- Mohammad Arsyah, Agustina Multi Poernomo, R. (2025). Pengaruh Pendekatan Komunikasi Empatik dalam Bimbingan Konseling terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa. 3(April).
- Nugroho, D. B., Kusumadinata, A. A., & Purnomo, A. M. (2024). Pemanfaatan

Teknologi Media Komunikasi Universitas Djuanda Bersama Mitra Kerja.

*Karimah Tauhid*, 3(3), 2759–2768.

<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i3.12348>

Nursita, S. F. N., Hasbiyah, D., & Purnomo, A. M. (2024). Analisis Peran Komunikasi Interpersonal dalam Lingkaran Pertemanan Terhadap Peningkatan Kinerja Karyawan di UIGO Studio. *Karimah Tauhid*, 3(4), 5092–5101.

<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i4.13031>

Padilah, N. (2024). *Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Bahasa Anak Usia Dini Di Kecamatan Lubuk Pakam Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara*. 9(2), 177–192.

Purnomo, A. M. (2022). Attraction of Culinary Tourism Destinations To Promote Sustainability Development During the Pandemic. *Profetik: Jurnal Komunikasi*, 15(2), 190–207. <https://doi.org/10.14421/pjk.v15i2.2320>

Purnomo, A. M. (2023a). Bibliometric Analysis of the Trend of Sociology of Communication Research Topics. *Komunikasi Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia*, 8, 370–381.

Purnomo, A. M. (2023b). Efektivitas Penggunaan Pesan Dalam Media Komunikasi Pemasaran Online. *Metacommunication; Journal of Communication Studies*, 8(2), 232. <https://doi.org/10.20527/mc.v8i2.14328>

Purnomo, A. M. (2025). *The Research Needs on Social Aspects of Biochar : A Learning from Social-Economy of Biochar Previous Study*. 7(1), 19–32.

<https://doi.org/10.30997/ijsr.v7i1.534>

Purnomo, A. M., & Nurrachmah, R. (2022). Principal's Communication Style and Learning Process Effectiveness during Pandemic: The Case of SMP PGRI 1 Cigombong. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 9(1), 22–36.

<https://doi.org/10.24246/j.jk.2022.v9.i1.p22-36>

Purnomo, A. M., Pratidina, G., & Setiawan, M. F. (2022). Komunikasi Pemasaran

Perusahaan Pascapandemi: Studi Respon Pelanggan Terhadap Pesan Di Instagram. *Komunikasi*, 8(2), 104–113.

Sari, I. M. (2019). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku siswa di kelas V sd. *Institut Agama Islam Negeri, Bengkulu*, 1–97.