

## Daftar Pustaka

- Agger, B. (2008). *The Virtual Self: A Contemporary Sociology*. Germany: Wiley.
- Amalia, E. I. (2020). *Among Us mendadak menjadi populer setelah dimainkan oleh banyak streamer*. Retrieved from HYBRID: <https://hybrid.co.id/post/mendadak-populer-among-us-telah-diunduh-866-juta-kali>
- Amin, K. P., Griffiths, M. D., dan Dsouza, D. D. (2020). Online gaming during the COVID-19 pandemic in India: Strategies for work-life balance. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-7.
- Ansell, C., Sørensen, E., dan Torfing, J. (2020). The COVID-19 pandemic as a game changer for public administration and leadership? The need for robust governance responses to turbulent problems. *Public Management Review*, 1-12.
- Dar, K.A., Iqbal, N., dan Mushtaq, A. (2017). Intolerance of uncertainty, depression, and anxiety: examining the indirect and moderating effects of worry. *Asian J. Psychiatry*, 29, 129–133.
- Dimita, G., Festinger, J., dan Mimler, M. (2020). Playing the pandemic. *Interactive Entertainment Law Review*, 3(1), 1-2.
- Eger, M., dan Martens, C. (2018, September). Keeping the story straight: A comparison of commitment strategies for a social deduction game. In *Fourteenth Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment Conference*.
- Fakta Among Us: Awal Rilis Hanya Dimainkan 30 Orang!* (2020, September). Retrieved from dailyspin: <https://dailyspin.id/other-games/among-us/fakta-among-us-awal-rilis-hanya-dimainkan-30-orang/>
- Huang, Y., dan Zhao, N. (2020). Generalized anxiety disorder, depressive symptoms and sleep quality during COVID-19 outbreak in China: a web-based cross-sectional survey. *Psychiatry research*, 112954.

- Innersloth. (n.d.). *Among Us*. Retrieved from Innersloth.com: <http://www.innersloth.com/gameAmongUs.php>
- Laato, S., Laine, T. H., dan Islam, A. K. M. (2020). Location-based games and the covid-19 pandemic: An analysis of responses from game developers and players. *Multimodal Technologies and Interaction*, 4(2), 29.
- Liu, C. H., Pinder-Amaker, S., Hahm, H. C., dan Chen, J. A. (2020). Priorities for addressing the impact of the COVID-19 pandemic on college student mental health. *Journal of American College Health*, 1-3.
- López, J. M. C., dan Cáceres, M. J. M. (2010). Virtual games in social science education. *Computers dan Education*, 55(3), 1336-1345.
- Marchand, A., dan Hennig-Thurau, T. (2013). Value creation in the video game industry: Industry economics, consumer benefits, and research opportunities. *Journal of interactive marketing*, 27(3), 141-157.
- Perks, M. E. (2020). Self-Isolated but Not Alone: Community Management Work in the Time of a Pandemic. *Leisure Sciences*, 1-7.
- Reinhardt, J. (2020). Competing in a Complex Hidden Role Game with Information Set Monte Carlo Tree Search. *arXiv preprint arXiv:2005.07156*.
- Rigby, S., dan Ryan, R. M. (2011). *Glued to games: How video games draw us in and hold us spellbound: How video games draw us in and hold us spellbound*. AbC-CLIo.
- Singhal, T. (2020). A review of coronavirus disease-2019 (COVID-19). *The Indian Journal of Pediatrics*, 1-6.
- Son, C., Hegde, S., Smith, A., Wang, X., dan Sasangohar, F. (2020). Effects of COVID-19 on college students' mental health in the United States: Interview survey study. *Journal of medical internet research*, 22(9), e21279.

- Tilton, S. (2019). Winning Through Deception: A Pedagogical Case Study on Using Social Deception Games to Teach Small Group Communication Theory. *SAGE Open*, 9(1), 2158244019834370.
- Wang, C., Horby, P.W., Hayden, F.G., dan Gao, G.F. (2020). A novel coronavirus outbreak of global health concern. *Lancet*, 395(10223), 470–473.
- Wang, X., Hegde, S., Son, C., Keller, B., Smith, A., dan Sasangohar, F. (2020). Investigating Mental Health of US College Students During the COVID-19 Pandemic: Cross-Sectional Survey Study. *Journal of Medical Internet Research*, 22(9), e22817.
- Wibawanto, G. R. (2021). Kaum Muda dalam The Social Dilemma: Sebuah Refleksi Kritis tentang Narasi Kerja, Waktu Luang, dan Subjektivitas di Era Post-Fordist. *Jurnal Studi Pemuda*, 35-51.
- Wiresti, R. D., dan Munastiwi, E. (2021). DESKRIPSI REKONSTRUKSI PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI STUDY FROM HOME PADA MASA PANDEMIK COVID-19. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 16(1), 47 - 56.
- Wiseman, S., dan Lewis, K. (2019, October). What Data do Players Rely on in Social Deduction Games?. In *Extended Abstracts of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion Extended Abstracts* (pp. 781-787).
- Wood, R. T. (2008). Problems with the concept of video game “addiction”: Some case study examples. *International journal of mental health and addiction*, 6(2), 169-178.
- Badan Pusat Statistik Provinsi DIY. (2021). *Daerah Istimewa Yogyakarta dalam Angka 2021*. Yogyakarta: BPS.
- Badan Pusat Statistik Provinsi DIY. (2022). *Statistik Penduduk Daerah Istimewa Yogyakarta 2022*. Yogyakarta: BPS.

- Surachman, E., Kusuma, D., dan Wibowo, A. (2021). Kesiapan Provinsi dengan Populasi Lansia Tinggi Menghadapi COVID-19 di Indonesia. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Indonesia*, 16(2), 87–95.
- Prabowo, H., dan Suryanto, T. (2021). Dampak Pandemi COVID-19 terhadap UMKM di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Ilmu Ekonomi dan Pembangunan*, 21(1), 45–55.
- Putra, A. Y., & Nugroho, H. (2021). Persebaran dan Karakteristik Kasus COVID-19 di Kota Yogyakarta dan Kabupaten Sleman. *Jurnal Geografi Indonesia*, 39(1), 25–38.
- BPS DIY. (2021). *Statistik Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta 2021*. Badan Pusat Statistik.
- BNPB. (2021). *Laporan Penanganan COVID-19 Nasional dan Daerah*. Jakarta: Badan Nasional Penanggulangan Bencana.
- Fauziah, N. (2021). *Adaptasi UMKM DIY terhadap Pandemi COVID-19: Studi Kasus Digitalisasi Usaha Mikro*. *Jurnal Mukaddimah*, 27(1), 31–45.
- Hidayat, R. (2022). *Dampak COVID-19 terhadap Sektor Pariwisata Yogyakarta dan Strategi Pemulihan*. *Jurnal Kepariwisata Indonesia*, 15(2), 89–102.
- Kemendagri. (2021). *Panduan Program Perlindungan Sosial Daerah Selama Pandemi*. Kementerian Dalam Negeri RI.
- Kompas. (2020). Ketimpangan Ekonomi DIY Jadi yang Tertinggi Selama Pandemi. *Kompas.id*, 16 Juli 2020.
- Kompas. (2021). Industri Pariwisata DIY Klaim Rugi Rp 10 Triliun. *Kompas.id*, 3 Agustus 2021.
- Mulyani, S. (2021). *Dampak Sosial Ekonomi Pandemi terhadap UMKM di DIY*. UIN Sunan Kalijaga Press.
- Prabowo, D., & Suryanto, T. (2021). *Resiliensi UMKM dalam Menghadapi Krisis Ekonomi Akibat COVID-19 di Yogyakarta*. *Jurnal Ekonomi & Bisnis Indonesia*, 6(3), 201–215.
- Wulandari, T. (2022). *Transformasi Digital UMKM DIY di Masa Pandemi COVID-19*. *Jurnal Inovasi Teknologi*, 4(2), 77–90.
- Kurniasari, F. Y., Wibisono, A. D., & Dewi, F. S. (2021). *Gambaran Stres Kerja dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya pada Tenaga Kesehatan Selama*

*Pandemi COVID-19*. *Jurnal Kesehatan Kusuma Husada*, 12(2), 89–96.  
<https://doi.org/10.34012/jukesmas.v12i2.1981>

Prahasto, I. D., Putri, K. K., & Yusuf, M. (2021). *Tren Penurunan Kasus Sindrom Koroner Akut di RSUP Dr. Sardjito Yogyakarta Selama Pandemi COVID-19*. *Berkala Ilmu Kesehatan*, 20(3), 145–152. <https://doi.org/10.22146/bik.65264>

Simanjuntak, S., Nurcahyani, D., & Hafnidar, H. (2022). *Efektivitas Pelayanan Kesehatan Rumah Sakit pada Masa Pandemi COVID-19*. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 9(1), 23–31.  
<https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/kesmas/article/view/11946>

Wibisono, A. D., & Yanuar, R. F. (2021). *Peran SONJO sebagai Intermediary dalam Sistem Kesehatan DIY pada Masa Pandemi*. *Jurnal Sosiologi Profetik*, 32(1), 13–25. <https://jurnal.ugm.ac.id/jsp/article/view/68825>

Alfana, M. A. F., & Rohmah, H. N. (2021). *Pemanfaatan Kebijakan Satu Peta untuk Aspek Mobilitas Penduduk: Belajar dari Fenomena Mudik saat Pandemi COVID-19 di Kabupaten Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta*. *Proceeding Geospatial*, 1(1), 369–374.

Fadillah, K., & Kartiasih, F. (2023). *The Effect of COVID-19 and Population Mobility on the Underemployment Rate in Indonesia*. *Jurnal Kependudukan Indonesia*, 18(2), 217–236.

Google LLC. (2020). *COVID-19 Community Mobility Reports*.  
<https://www.google.com/covid19/mobility/>

Kinanti, A. S., & Wiwandari, H. (2021). *Analisis Tren Mobilitas Sirkuler Usia Produktif Pada Masa Pandemi COVID-19 di Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman*. *Demos: Jurnal Kajian Demokrasi dan Sosial*, 8(1), 45–56.

Ramadona, A. L., Arisanti, R. R., Fuad, A., Imron, M. A., Indriani, C., & Ahmad, R. A. (2023). *Mengukur Perilaku Manusia dalam Skala Besar dan Secara Real-time: Studi Kasus Pola Mobilitas Penduduk dan Fase Awal Pandemi COVID-19 di Indonesia*. *Jurnal Epidemiologi Kesehatan Komunitas*, 8(2), 153–160. <https://doi.org/10.14710/jekkk.v8i2.16646>

Romdiati, H., & Noveria, M. (2021). *Tren COVID-19 dan Pembatasan Mobilitas Penduduk*. *Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI)*

Harjanto, I. (2021). *Kesenjangan Digital dalam Pelayanan Publik Daring: Studi Kasus Kabupaten Gunungkidul*. *Jurnal Ilmu Administrasi dan Kebijakan Publik*, 12(1), 33–45.

- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2021). *Tingkat Literasi Digital Indonesia 2021*.
- Kementerian PAN-RB. (2020). *Layanan Publik pada Masa Pandemi: Strategi Adaptif Pemerintah Daerah*.
- Mubarok, M., & Susanto, A. (2021). Peran Komunitas Lokal dalam Mitigasi Dampak Pandemi: Studi pada Dapur Umum DIY. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani*, 3(2), 101–110.
- Pemerintah Kota Yogyakarta. (2021). *Laporan Tahunan Jogja Smart Service 2020–2021*.
- Putra, R. A., Wibowo, A., & Maulida, I. N. (2021). Ketimpangan Digital dalam Pemerataan Pelayanan Publik: Studi Kasus DIY. *Jurnal Administrasi Publik Indonesia*, 18(3), 178–190.
- Rachmawati, T. (2022). Analisis Responsifitas Pemerintah Daerah terhadap Aduan Digital selama Pandemi. *Jurnal Governansi Digital*, 2(1), 55–67.
- Sari, D. K., & Rochman, H. (2022). Media Sosial Sebagai Saluran Pelayanan Publik Digital di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Komunikasi Pemerintahan*, 4(1), 22–31.
- Wulandari, F., & Suryanto, D. (2022). Transformasi Layanan Publik di Era Pandemi: Studi Kasus di Provinsi DIY. *Jurnal Manajemen dan Administrasi Publik*, 6(2), 111–123.
- Yuniarti, A., & Wibowo, D. S. (2022). Kepercayaan Sosial dan Pelayanan Publik Digital Selama Pandemi. *Jurnal Administrasi Sosial dan Kebijakan Publik*, 5(1), 88–97.
- Handayani, R. (2021). Civic Engagement di Masa Pandemi: Studi Kasus Posko Relawan COVID-19 di Kota Yogyakarta. *Jurnal Sosial Humaniora*, 14(1), 88–97.
- Hermawan, I. (2021). Solidaritas Sosial dan Relasi Komunitas Lokal dalam Penanganan COVID-19. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 25(2), 133–146.
- Purwanti, A. (2022). Peran Tokoh Masyarakat dalam Pembentukan Kesadaran Kolektif di Masa Pandemi. *Jurnal Komunikasi dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 41–52.
- Rahayu, D., & Maulana, A. (2022). Kolaborasi Komunitas dan Pemerintah dalam Penanganan COVID-19 di Tingkat Kelurahan. *Jurnal Administrasi Publik Nusantara*, 7(2), 122–134.

Suryani, D., & Widiyanto, A. (2021). Kewargaan Digital dan Partisipasi Sosial Selama Pandemi COVID-19 di Yogyakarta. *Jurnal Sosioteknologi*, 20(2), 212–221.

Wijayanti, N., & Kusumawardhani, R. (2021). Advokasi Komunitas terhadap Kelompok Rentan selama Pandemi. *Jurnal Pemberdayaan Sosial*, 6(1), 55–67.

Widyanto, A., & Hapsari, I. (2022). Tradisi Sosial dan Adaptasi Kewargaan di Era Pandemi: Studi Masyarakat Yogyakarta. *Jurnal Masyarakat dan Budaya*, 24(1), 101–115.

Yusro, A., & Yuniarti, D. (2021). Pemanfaatan Media Sosial dalam Aktivitas Sosial Komunitas Selama Pandemi. *Jurnal Komunikasi Digital*, 3(2), 78–89.