

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhi Satrio, Akbar, Tri Hasdianto, Amelinda Alysia A.V.K. 2020. "Peran Tradisi Dalam *Trend Forecasting*". Serat Rupa Journal of Design, Vol.4, No.1. Diakses dari <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjO8Zjk97f1AhWgSGwGHTBiB9IQFnoECAYQAQ&url=https%3A%2F%2Fjournal.maranatha.edu%2Findex.php%2Fsrjd%2Farticle%2Fview%2F1959%2F1448&usg=AOvVaw02DwaONs-OKRn5LxTBYqnG> (2 Januari 2022)
- Ahmadi, Rulam. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Antara, *Peserta Piala Presiden Esports 2020 Mencapai 177 Ribu Orang*, <https://sport.tempo.co/read/1298046/peserta-piala-presiden-Esports-2020-mencapai-177-ribu-orang/full&view=ok>, diakses pada 22 Februari 2020.
- Azzery, Yasep dan Iwan Krisnadi, "Strategi Pengembangan e-Sport di Indonesia Dengan Menggunakan Metode SWOT", Program Pasca Sarjana, Magister Teknik Elektro Universitas Mercu Buana, Jakarta. Diakses dari [https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/61773438/Strategi\\_Pengembangan\\_e-Sport\\_di\\_Indonesia\\_Dengan\\_Menggunakan\\_Metode\\_SWOT20200113-22502-1sw9mx5.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DStrategi\\_Pengembangan\\_e\\_Sport\\_di\\_Indones.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20200226%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4\\_request&X-Amz-Date=20200226T014813Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=026d582ab6665d5de676f71f9c18802f116f12b1d90368ff37c3c85220471683](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/61773438/Strategi_Pengembangan_e-Sport_di_Indonesia_Dengan_Menggunakan_Metode_SWOT20200113-22502-1sw9mx5.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DStrategi_Pengembangan_e_Sport_di_Indones.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20200226%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20200226T014813Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=026d582ab6665d5de676f71f9c18802f116f12b1d90368ff37c3c85220471683). (24 Februari 2020).
- Bungin, Burhan. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dariyo, Agoes. 2008. *Psikologi Perkemabangan Dewasa Muda*. Jakarta: PT Grasindo Anggota Ikapi.
- Dian Halimatussadiyah. 2019. *Penyalahgunaan Fasilitas Wi-Fi Perpustakaan di Kalangan Mahasiswa: Studi Deskriptif Mahasiswa di UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta*, Skripsi Universitas Negeri Jakarta. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Djaelani, Aunu Rofiq. 2013. "Teknik Pengumpulan Data dalam Metode Kualitatif". *Jurnal Majalah Ilmiah Pawiyatan* VOL : XX, NO : 1.
- E. Jenny, Seth. 2016. "Virtual(ly) Athletes: Where *Esports* Fit Within the Definition of "Sport". Routledge. Diakses dari <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00336297.2016.1144517>. (24 Februari 2020).
- Faidillah Kurniawan, 2019. "E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian", *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15 (2). Diakses dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jorpres/article/view/29509/0>. (24 Februari 2020)

- Firdan Rastama Faherty. 2018. *Strategi Iespa (Indonesia Esports Association) Dalam Mengkampanyekan Esports Di Indonesia*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Hamari, Juho dan Max Sjoblom. 2017. "What is *Esports* and why do people watch it?", *Internet Research*, Vol. 27, No.2. Diakses dari <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/IntR-04-2016-0085/full/html>. (24 Februari 2020).
- Hendropuspito, D. 1989. *Sosiologi Sistematis*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Hersinta & Veronika Soepomo. 2012. "Aktualisasi Diri dalam Mengkomunikasikan Meaning of Suffering pada Ibu dan Anak penyandang Autis". *Jurnal of Communication*. NO. 5. Diakses dari <https://adoc.pub/aktualisasi-diri-dalam-mengkomunikasikan-meaning-of-sufferin.html> (27 Desember 2021)
- Isra Typography Soebadiredja. 2014. *Pembentukan Gaya Hidup Remaja Melalui Game Online (Studi Kasus Komunitas Gamers "Community Confuse" Di Perumahan Harapan Baru I, Kelurahan Kota Baru, Kecamatan Bekasi Barat, Kota Bekasi)*. Skripsi Universitas Negeri Jakarta. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Jaenudin, Ujam. 2015. *Teori-Teori Kepribaian*. Bandung :CV Pustaka Setia.
- J. Moleong, Lexy. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Jalud Arie Brahmantyo. 2018. *Upaya Asosiasi Dan MNC Dalam Menjadikan Esports Sebagai Olahraga Olimpiade*. Skripsi Universitas Jember. Jember: Universitas Jember.
- Killun, Yusra. 2007. *Pengembangan Komunitas Muslim*. Jakarta: FDK UIN Jakarta.
- Lely Maulida, *Jumlah Gamer di Indonesia Capai 100 Juta di 2020*, <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A>, diakses pada 24 Februari 2020.
- Nusa Putra, 2011. *Penelitian Kualitatif: Proses dan Aplikasi*. Jakarta: Indeks.
- Soekanto, Soerjono. 2006. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta:PT Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Yusuf, Muri. 2015. *Merode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia.