

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Adams dan Rollings. (2010). *Development of The Game Addiction Inventory for Adult (GAIA)*, Alberta: Addiction Research and Theory.
- Barker, Chris. (2016). *Cultural Studies: Teori dan Praktik*, Bantul: Kreasi Wacana.
- Berlian, E. (2013). *Sosiologi Olahraga (Edisi Pertama)*. Padang: Sukabina Pers.
- Buckingham, D. (2003). *Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture*. Polity Press.
- Burr, Vivien. (2015). *Social Constructionism*. Routledge
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Kurnia, N. (2016). *Komunikasi Digital: Perspektif Teori dan Praktik di Indonesia*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L.J. (2011). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Musthofa, B. (2019). *Industri E-Sport di Indonesia: Peluang dan Tantangan*. Tangerang: Andi.
- Nasrullah, R. (2016). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Siosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Nugroho, Y. (2011). *Komunikasi dan Media Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Purwanto, M.N. (2009). *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Sobur, A. (2003). *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Storey, J. (2015). *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*: Routledge.
- Squire, K. (2011). *Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age*. Teachers College Press.
- Sukmadinata, N.S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Taylor, T. L. (2012). *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. MIT Press.
- Wibisono, K. (2020). *E-Sport dan Perkembangannya di Indonesia*. Jakarta: Grasindo.
- Wibisono, M. (2017). *E-Sport dan Industri Kreatif di Indonesia*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
3. Wijaya, B. (2011). *Komunikasi Pemasaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

**Tesis/Disertasi**

- Andriani, D. (2019). *Analisis Representasi Budaya Populer dalam Konten E-Sport di Media Sosial*. Tesis, Universitas Indonesia, Jakarta.
- Fathurrahman, M. (2020). *Dampak Sosial dan Ekonomi E-Sport di Indonesia: Studi Kasus pada Komunitas Pemain Dota 2*. Disertasi, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.

Nugroho, Y. (2018). Komunikasi dan Media Sosial: Analisis Konten E-Sport sebagai Budaya Populer di Indonesia. Tesis, Universitas Diponegoro, Semarang.

Prasetya, A. (2021). Pengaruh Liputan Media Tradisional terhadap Persepsi Publik tentang E-Sport. Tesis, Universitas Airlangga, Surabaya.

Rahmawati, S. (2017). E-Sport sebagai Fenomena Budaya Populer: Studi Kasus pada Turnamen Internasional di Indonesia. Disertasi, Universitas Padjadjaran, Bandung.

Santoso, H. (2019). Peran Media Sosial dalam Pembentukan Identitas Komunitas E-Sport di Indonesia. Tesis, Universitas Brawijaya, Malang.

#### **Artikel Jurnal**

Hamari, J. & Sjöblom, M. (2017). *What is e-sport and why do people watch it?*, *Emerald Insight*.

Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport". *Quest*, 69(1).

Kurniati, E., Alfaeni, D.K.N., Andriani, F. (2021). Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).

Kurniawan, F. (2019). E-sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2).

Lestari, P. (2021). E-Sport sebagai Budaya Populer: Studi Kasus pada Komunitas Gamers di Jakarta. *Jurnal Sosiologi Kontemporer*, 9(2).

- Nilamsari, N. (2014). Memahami studi dokumen dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Wacana*, 13(2), 177-181.
- Nugraha, W.H.A. (2021). Minat Masyarakat Terhadap E-sport Sebagai Olahraga Prestasi Di Jawa Timur. *Jurnal Prestasi Olahraga*. 4(21).
- Pratomo, F. (2022). Peran Media Sosial dalam Perkembangan E-Sport di Indonesia. *Jurnal Komunikasi dan Media*, 14(3),
- Purwanto, M.N. (2009). Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Romadhoni, F. (2017). Pola Komunikasi Di Kalangan Pecandu Game Let's Get Rich Di Komunitas Xlite Tenggara. *Ejournal Ilmu Komunikasi*. 5(1).
- Seo, Y., & Jung, S. (2016). Beyond Solitary Play in Computer Games: The Social Practices of eSports. *Journal of Consumer Culture*, 16(3), 635-655.
- Wahyuni, D. (2020). Tantangan dan Peluang E-sport dalam Keolahragaan Nasional. *Jurnal Kajian Keolahragaan*, 25(4), 341 – 353.
- Witkowski, E. (2012). Inside the Huddle: The Sociocultural Impact of E-sports. In G. Crawford, V. Gosling, & B. Light (Eds.), *Online Gaming in Context: The Social and Cultural Significance of Online Games*. Routledge.

### Website

- BBC News. (2023). eSports: The rise of professional gaming, <https://www.bbc.com/news/technology-56745330> diakses pada tanggal 18 Juni 2024
- Esports Charts. (2023). Most popular eSports events in 2023 by peak viewers., <https://escharts.com/most-popular-esports-events-2023> diakses pada tanggal 12 Juni 2024
- Forbes. (2023). The Business of eSports: How the Industry is Growing, <https://www.forbes.com/sites/forbesbusinesscouncil/2023/03/14/the-business-of-esports-how-the-industry-is-growing/> diakses pada tanggal 18 Juni 2024

Google Trends. (2023). Interest over time for “eSports”, <https://trends.google.com/trends/explore?q=eSports> diakses pada tanggal 18 Juni 2024

Nadia Lutfiana, Apa itu IESF?, <https://e-sportnesiacom/penting/apa-itu-iesf> , diakses pada 12 Juni 2024

Newzoo. (2023). Newzoo Global Games Market Report, [https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Games/2023\\_Newzoo\\_Free\\_Global\\_Games\\_Market\\_Report.pdf?utm\\_campaign=2023-08-GMRF-GGMR%202023%20free%20report&utm\\_medium=email&\\_hsenc=p2ANqtz-9iEigB5Oft6r5nvwHJzmJK\\_VXsEN\\_r-BSyaaJ6CPZTB2PnHKqSibBYrDOx5D8nj33VYy6hiY6DmTCmuHN0vZz73LMWbg&\\_hsmi=269284764&utm\\_content=269284764&utm\\_source=hs\\_automation](https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Games/2023_Newzoo_Free_Global_Games_Market_Report.pdf?utm_campaign=2023-08-GMRF-GGMR%202023%20free%20report&utm_medium=email&_hsenc=p2ANqtz-9iEigB5Oft6r5nvwHJzmJK_VXsEN_r-BSyaaJ6CPZTB2PnHKqSibBYrDOx5D8nj33VYy6hiY6DmTCmuHN0vZz73LMWbg&_hsmi=269284764&utm_content=269284764&utm_source=hs_automation) diakses pada tanggal 24 Juni 2024

Newzoo. (2023). How Consumers Engage with Games Today: Global Gamer Study 2023, [https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Global%20Gamer%20Study%202023/Newzoo\\_How%20consumers%20engage%20with%20games%20today%20%5Bfree%20GGS%202023%20report%5D.pdf?utm\\_campaign=2023-06-GGS%202023%20launch%20report&utm\\_medium=email&\\_hsenc=p2ANqtz-9RR-E99b7vnwuCaWqKIylt7r-mHPsdVxFu5UP6rZO7JeE79icG6hYYTCQJywOuU96v23UeR18CdFcxvzIX\\_20dBIRtVw&\\_hsmi=262415270&utm\\_content=262415270&utm\\_source=hs\\_automation](https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/Global%20Gamer%20Study%202023/Newzoo_How%20consumers%20engage%20with%20games%20today%20%5Bfree%20GGS%202023%20report%5D.pdf?utm_campaign=2023-06-GGS%202023%20launch%20report&utm_medium=email&_hsenc=p2ANqtz-9RR-E99b7vnwuCaWqKIylt7r-mHPsdVxFu5UP6rZO7JeE79icG6hYYTCQJywOuU96v23UeR18CdFcxvzIX_20dBIRtVw&_hsmi=262415270&utm_content=262415270&utm_source=hs_automation) diakses pada tanggal 24 Juni 2024

Statista. (2023). Global eSports market revenue from 2018 to 2023 (in million U.S. dollars), <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/> diakses pada tanggal 12 Juni 2024

Syamsul Arifin, “Teknologi Digital”, <https://www.gamelab.id/>, diakses pada 12 Juni 2024

The Verge. (2022). How eSports is becoming a cultural phenomenon, <https://www.theverge.com/2022/6/15/23168590/esports-cultural-phenomenon> diakses pada tanggal 18 Juni 2024