



DAFTAR PUSTAKA

Jurnal

Ahmad Dhira Pramoda (2020), Yogyakarta International Esport Center, Universitas Gadjah Mada

Putri Anggita Mustikasari (2013), Museum Dirgantara Adisucipto Yogyakarta Dengan Pendekatan Futuristik, Universitas Gadjah Mada

Ragil Prayitna Putra (2012), Community Gaming Center, Universitas Gadjah Mada

Raden Muhammad Satria Putra (2017), Perkembangan Esport di Mata Internasional dan Pengakuan Serta Pengaruhnya Terhadap Masyarakat Indonesia, Universitas Katolik Parahyangan

Andrey Agustinus Boentoro (2020), Esport Arena di Yogyakarta, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Internet

Perkembangan Esport di Indonesia melalui situs Internet : <https://www.astra-honda.com/community/news-detail?slug=perkembangan-esports-di-indonesia> Diakses 27 Agustus 2021

Randy Fauzi. (2020). Jumlah Gamer Indonesia Tumbuh, Masa Depan Cerah Buat Industri Esports?. <https://nextren.grid.id/read/012284184/jumlah-gamer-indonesia-tumbuh-masa-depan-cerah-buat-industri-esports?page=all> Diakses 3 Oktober 2021

Dimas Djarot Bayu. (2021). Masa Depan Cerah Gim Online Indonesia. <https://katadata.co.id/ariayudhistira/analisisdata/60bd726285611/masa-depan-cerah-gim-online-di-indonesia#:~:text=Berdasarkan%20pengguna%20internet%20usia%2016%2D64%20tahun,-Percakapan%2F%20pesan%20Jaringan&text=Menurut%20Statista%2C%20jumlah%20pemain%20gim,yang%20terbesar%20di%20Asia%20Tenggara.> Diakses 3 Oktober 2021

Mia Chitra Dinisari. (2021). Ada 44,2 Juta Pemain Gim Esport di Indonesia. <https://teknologi.bisnis.com/read/20210314/564/1367248/ada-442-juta-pemain-gim-e-sport-di-indonesia> Diakses 16 November 2021

Pertumbuhan Esport Indonesia melalui situs Internet : <https://www.merdeka.com/teknologi/indonesia-disebut-jadi-pendorong-utama-pertumbuhan-esports-asia-tenggara.html> Diakses 20 November 2021

Esports Sudah Resmi Diakui KONI Sebagai Cabang Olahraga Prestasi melalui situs internet : <https://sport.tempo.co/read/1380552/esports-sudah-resmi-diakui-koni-sebagai-cabang-olahraga-prestasi> Diakses 20 November 2021



Bernhart Farras. (2019). Apakah Gamer Sudah Jadi Profesi di RI?.

<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20190416160516-37-67115/apakah-gamer-sudah-jadi-profesi-di-ri> Diakses Pada 25 November 2021

Manuel Jaghesta Nainggolan. (2018). Stigma Negatif Hambat Perkembangan Esport di Indonesia. <https://www.suara.com/tekno/2018/09/22/211308/stigma-negatif-hambat-perkembangan-esports-di-indonesia> Diakses pada 25 November 2021