

DAFTAR PUSTAKA

- Bagus, Lorens. 1996. *Kamus Filsafat*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Bahm, Archie J. 1969. *Axiology : The Science of Value*. New Mexico : Alburquerque.
- Bakker, Anton dan Achmad Charris Zubair. 1990. *Metodologi Penelitian Filsafat*. Yogyakarta : Kanisius.
- Bányai F, Zsila Á, Griffiths MD, Demetrovics Z and Király O. 2020. "Career as a Professional Gamer: Gaming Motives as Predictors of Career Plans to Become a Professional Esport Player". *Front. Psychol.* Vol. 11. Art. 1866.
- Brahmantyo, Jalud Arie. 2018. *Upaya Asosiasi dan MNC dalam menjadikan e-Sports sebagai Olahraga Olimpiade*. Jember : Program Studi Ilmu Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Jember.
- C. Kemp, P. R. Pienaar, D. E. Rae. 2020. "Brace Yourself : Esports is Coming". *S.Afr J Sports Med.* Vol.32. No.1 (1-2).
- Christophers, Julia dan Tobias Scholz. (Ed). 2010. *E-Sport Yearbook 2009*. Norderstedt : Books on Demand GmbH.
- Christophers, Julia dan Tobias Scholz. (Ed). 2012. *E-Sport Yearbook 2011/12*. Norderstedt : Books on Demand GmbH.
- Davis, Zachary and Anthony Steinbock. "*Max Scheler*". The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Winter 2021 Edition), Edward N. Zalta (ed.), URL = <<https://plato.stanford.edu/archives/win2021/entries/scheler/>>.
- Faherty, Firdan Rastama. 2018. *Strategi IESPA (Indonesia E-Sports Association) dalam Mengkampanyekan E-Sports di Indonesia*. Yogyakarta : Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.
- Freitas, Bruno D.A., Ruth S., dan Pedro A. "The Benefits and Risks of Sponsoring eSport: A Brief Literature Review" dalam Julia Hiltcher dan Tobias M. Scholz (eds.) *Esports Yearbook 2017 / 2018* (49-57).
- Hadiwijono, Harun. 1980. *Sari Sejarah Filsafat Barat 2*. Yogyakarta : Kanisius.
- Hamari, Juho & Max Sjöblom. 2017. "What is eSports and why do people watch it?". Finland : Emerald Publishing Limited. Vol. 27. No. 2. (211-232).
- Hansen, Hartanto & Timoticin Kwanda. 2016. *Fasilitas Pelatihan Pemain E-Sport di Surabaya*. *Jurnal eDimensi Arsitektur* Vol. IV, No.2, Universitas Kristen Petra, Surabaya (577-584).



- Ho, Simone. "Nationalism in a Virtual World: A League of Legends Case Study" dalam Julia Hiltcher dan Tobias M. Scholz (eds.) *Esports Yearbook 2017 / 2018* (74-96).
- Hollist, Katherine E. 2015. "Time To Be Grown-Ups About Video Gaming: The Rising Esports Industry And The Need For Regulation". USA : Arizona Law Review. Vol. 57.
- Howard, Matthew J. "In Hushed Voices: Censorship and Corporate Power in Professional League of Legends 2010-2017" dalam Julia Hiltcher dan Tobias M. Scholz (eds.) *Esports Yearbook 2017 / 2018* (28-43).
- International of Esports Federation. 2014. *Anti Doping Rules (Based upon the 2015 Code)*.
- Jenny SE, Manning RD, Keiper MC, dkk. 2017. "Virtual(ly) Athletes: Where Esports Fit Within The Definition of "Sport"". Vol.69. No. 1 (1-18).
- Jirzanah. 2008. "Aktualisasi Pemahaman Nilai Menurut Max Scheler bagi Masa Depan Bangsa Indonesia". Jurnal Filsafat, vol. 18, no. 1.
- Jonasson, Kalle, and Jasper Thiborg. (2010). "Electronic Sport and Its Impact on Future Sport". Sport in Society Vol. 13. No. 2. Hal. 287–299.
- Kabelen, Marista C.S. 2017. *Fenomenologi Nilai Slametan Masyarakat Yogyakarta dalam Perspektif Max Scheler*. Jurnal Desain Vol.04, No.03, Universitas Indraprasta PGRI (249-264).
- Kaelan. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif Bidang Filsafat*. Yogyakarta : Paradigma.
- Kattsoff, Louis. O. 2004. *Pengantar Filsafat*. Diterjemahkan oleh Soejono Soemargono. Yogyakarta : Tiara Wacana.
- Kocadağ, Memduh. "Revealing the esports athlete" dalam Julia Hiltcher dan Tobias M. Scholz (eds.) *Esports Yearbook 2019 / 2020* (108-114).
- Kurniawan, Faidillah. 2019. *E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian*. Universitas Negeri Yogyakarta: Jurnal Olahraga Prestasi (JORPRES). Vol. 15. No. 2 (61-66).
- Menasce, Rick. "From Casual to Professional: How Brazilians Achieve eSports Success in Counter-Strike: Global Offensive" dalam Julia Hiltcher dan Tobias M. Scholz (eds.) *Esports Yearbook 2017 / 2018* (121-140).
- Muhaimin, Hendro. 2009. "Pengaruh Televisi Terhadap Perubahan Budaya Dan Perilaku Masyarakat Jawa (Tinjauan Etika Nilai Max Scheler)". Jurnal Filsafat, vol. 19, no. 1.
- Murtiningsih, Siti. 2020. *Filsafat Pendidikan Video Games : Kajian tentang Struktur Realitas dan Hiperealitas Permainan Digital*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.



- Natalia Lokhman, Oksana Karashchuk and Olena Kornilova (2018). "Analysis of Esports as a Commercial Activity". *Journal Problems and Perspectives in Management*. Vol. 16. No. 1 (207-213).
- Pardosi, Miltho T., Septiana Dwiputri M. "Kajian Aksiologi Max Scheler Terhadap Operasi Merubah Kelamin pada Manusia (Transeksual)". 2019. *Jurnal Filsafat Indonesia*, vol.2, no.1.
- Parmono, R. 1993. "Konsep Nilai Menurut Max Scheler". *Jurnal Filsafat*.
- Pavlovic, Dwight. 2020. "Video Game Genres: Everything You Need to Know" From : <https://www.hp.com/us-en/shop/tech-takes/video-game-genres> diakses pada 12 Juni 2022, pukul 16.00 WIB.
- Perkumpulan Olahraga Elektronik Indonesia. 2020. "Sejarah Perkembangan" From: <https://www.iespa.or.id/sejarah-perkembangan/> diakses pada 9 Juni 2022, pukul 06.00 WIB.
- Persada, Yudha Bela. 2020. *Kajian Referensi E-Sport dalam Ranah Olahraga (Kajian Mengenai Aspek Sosial, Budaya, Ekonomi, Fisiologis, dan Filosofi Olahraga)*. Semarang : Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.
- Renovato de Araujo, Isaque. "ONLINPCS: From Olympics to Electronics" dalam Julia Hiltcher dan Tobias M. Scholz (eds.) *Esports Yearbook 2015 / 2016* (71-78).
- Risieri, Frondizi. 2001. *Pengantar Filsafat Nilai*. Terjemahan oleh Cuk Ananta Wijaya. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Salam, Burhanuddin. 1988. *Pengantar Filsafat*. Jakarta : Bina Aksara.
- Scholz, Tobias M. 2020. "Deciphering the World of Esports". Germany: University of Siegen. *International Journal on Media Management*.
- Scholz, Tobias M., & Stein, V. 2017. "Going beyond ambidexterity in the media industry: ESports as pioneer of ultra dexterity". *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*. Vol. 9. No. 2 (47-62).
- Stein, Abraham. 2012. "Who are sports gamers? A large scale study of sports video game players". MIT Game Lab: USA. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*. Vol. 19. No. 3 (345-363).
- Sumantri, Jujun. 2005. *Filsafat Ilmu, sebuah Pengantar Popular*. Jakarta : Sinar Harapan.
- Tavinor, Grant. 2009. *The Art of Video Games*. United Kingdom: Wiley-Blackwell A John Wiley & Son, Ltd.
- The Liang Gie. 1977. *Suatu Konsepsi ke Arah Penertiban Filsafat*. Yogyakarta : Karya Kencana.



Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional.

Ulinnuha, Roma. 2016. *Beberapa Aspek Dimensi Nilai Aksiologis Max Scheler dan Relevansinya pada Praxis Inter-Faith*. Jurnal Studi Agama-Agama Vol. XII. No.1, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta (59-73).

Verhoeff, Geert. "Professionalization of eSport Broadcasts: The Mediatization of DreamHack Counter-Strike Tournaments" dalam Julia Hiltcher dan Tobias M. Scholz (eds.) *Esports Yearbook 2017 / 2018* (97-113).

Völkel, Lisa. "Dynamic Capabilities in Professional eSport Teams" dalam Julia Hiltcher dan Tobias M. Scholz (eds.) *Esports Yearbook 2019 / 2020* (10-37).

Wahana, Paulus. 2003. *Nilai Etika Aksiologis Max Scheler*. Kanisius. Yogyakarta.

Yen-Shyang, Tseng. 2020. "The Principles of Esports Engagement: A Universal Code of Conduct". University of Georgia : *Journal of Intellectual Property Law*, Vol. 27, Iss. 2, Art. 3.

Zainudin, M. 2001. *Filsafat dalam Perspektif Islam*. Malang : Jurnal Al-harakah, No2 Vol 3, tahun 2001.

Sumber internet :

<https://ie-sf.org/news/4029>, diakses pada 3 Oktober 2020, pukul 21.05 WIB.

<https://sport.tempo.co/read/1380552/esports-sudah-resmi-diakui-koni-sebagai-abang-olahraga-prestasi/full&view=ok>, diakses pada 11 September 2020, pukul 9.47 WIB.

<https://www.germany-visa.org/news/germany-to-introduce-esports-visa-in-2020/>, diakses pada 3 Oktober 2020, pukul 22.34 WIB.