

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Abercrombie, N., Longhurst, Brian J. (1998). *Audiences: A Sociological Theory of Performance and Imagination*. SAGE.
- Andang Ismail. (2006). *Education Games, Menjadi cerdas dan ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Bungin. Burhan. (2012). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Caillois, Roger. (1967). *Les jeux et les homes*. Paris: Folio.
- Cohen, L. (1976). *Educational Research in Classroom and School: Manual of Material and Methods*. London: Hasper Pub.
- Cragan, J., Wright, W. David, Kasch C. (2009). *Communication in Small Groups: Theory, Process, and Skills*. Cengage Learning, Inc.
- Danim, S. dan Suparno. (2009). *Manajemen dan Kepemimpinan Transformasional Kekepalasekolahan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emzir. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Gellerman. (1984). *Motivasi dan Produktivitas Seri Manajemen No 9*. Pustaka Binaman Pressindo. Jakarta.

- Harsan, A. (2011). *Jago Bikin Game Online*. Jakarta: Mediakita.
- Huizinga, Johan. (1990). *Homo Ludens: fungsi dan hakekat permainan dalam budaya* (terj. Hasan Basari). Jakarta: LP3ES; 1990.
- Ibrahim, Syukur. (2008). *Panduan Penelitian Etnografi Komunikasi*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Iskandar. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge MA: MIT Press.
- Krause, D. G. (2000). *The Way of The Leader*. Diterjemahkan oleh PT Gramedia Dengan Judul Kiat Sang Pemimpin. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama .
- Lindgren, H.C. (1976). *Educational Psychology in the Classroom*. New York: John Wiley.
- Mayra, Frans. (2008). *An Introduction to Game Studies – Games and Culture*. London: SAGE Publications.
- McClelland, D.C. (1987). *Human Motivation*. New York : Cambridge University Press.
- Miles, B Mathew dan Huberman A Michael. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Remaja Rosdakarya. Bandung.

- Munandar, A. S. (2011). *Psikologi Industri dan Organisasi*. Jakarta: UI Press.
- Roger Caillois. (1967). *Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige, revised and enlarged edition*. Paris: Gallimard, First published in 1958. [English translation: (1961) *Man, Play and Games*. London: The Free Press of Glencoe, Inc.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. London: MIT Press.
- Santrock, J.W. (2003). *Adolescence. Perkembangan Remaja*. Edisi Keenam. Jakarta: Erlangga.
- Schermerhorn, John R. (2010). *Introduction to Management*. Asia: John Wiley & Sons, Inc.
- Siagian, Sondang. (2010). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Sobur, Alex. (2009). *Psikologi Umum*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutton-Smith, Brian. (1997). *The Ambiguity of Play*. London: Harvard University Press.

Walgito, Bimo. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: C.V Andi.

Wan, C. S. & Chiou, W. B. (2006). *Why are adolescents addicted to online gaming?*

*And interview study in Taiwan*. Cyber Psychology & behavior, 9 (6), 762-766.

### **Jurnal**

Alhadza, Abdullah. (2003). *Pengaruh Motivasi Berprestasi dan Perilaku Komunikasi*

*Antarpribadi Terhadap Efektivitas Kepemimpinan Kepala Sekolah*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. No. 4.

Bartle, Richard. 1996. *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs*.

Terarsip di: <http://mud.co.uk/richard/hcds.htm#1>. Diakses pada 13/01/2020.

Batuadji, Kristianto. (2009). *As mokshartham jagadhita: Studi etnografis tentang*

*well-being Pada warga ashram gandhi etnis bali*. Thesis. Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada.

Darmawan, R A. (2015). *Pemaknaan Game Online Dota2*. Vol.2, No.2 Agustus 2015

Page 2198. Telkom University.

Fauzi, Ach. (2019). *Pengaruh Game Online PUBG (Player Unknown's Battle*

*Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik*. ScienceEdu Vol. II. No. 1 June 2019.

Kocadag, M. (2019). *Investigating Psychological Well-being Levels of Teenagers*

*Interested in Esports Career*. Research on Education and Psychology (REP), 3(1), 1-10.

Mendari, A. S. (2010). *APLIKASI TEORI HIERARKI KEBUTUHAN MASLOW*

*DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA*. Widya Warta No. 01 Tahun XXXIV, 82-91.

Nightingale, V. (2004). *Contemporary Television Audience s Publics, Markets,*

*Communities and Fans*. In J. D. Downing (Ed.), *The Sage Handbook of Media Studies* (Vol. 1). California: Sage Publication Inc.

Salo, M. (2017). *Career Transitions of eSports Athletes: A Proposal for a Research*

*Framework*. International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS), 9 (2), 22-32.

Saputro, S. K. (2014). *Proses Komunikasi Interpersonal Antara Pelatih Yang*

*Merangkap Sebagai Atlet Dengan Atlet Panjat Tebing Yang Dilatihnya*. Jurnal E-Komunikasi, 2(2), 1-10.

Scott, J., and Porter-Armstrong, AP. (2013). *Impact of Multiplayer Online Role-*

*Playing Games upon the Psychosocial Well-being of Adolescents and Young Adults: Reviewing the Evidence*. Psychiatry Journal. Hindawi Publishing Corporation.

Pratama, Wahyu. (2014). *Game Adventure Misteri Kotak Pandora*. Jurnal Telematika

Vol. 7 No 2 Agustus 2014.

<http://ejournal.amikompurwokerto.ac.id/index.php/telematika/article/view/247/222>. Diakses pada 13/09/2019.

Yee, N. (2005). *Motivations of Play in Online Games*. Cyberpsychology dan Behaviour.

Yee, N. (2006). *Motivations of Play in MMORPGs: Results from a Factor Analytic Approach*. Tersip di: <http://www.nickyee.com/daedalus/motivations.pdf>. Hal. 19-26. Diakses pada 14/01/2020.

### **Skripsi**

Dwianzah, W. (2015). *Video Game dan Pertemanan: Studi Etnografi Kelompok Gamer “Otacom”*.  
<http://digilib.fisipol.ugm.ac.id/record/29574#.XpRhtsgzbIX>. Diakses pada 13/04/2020.

Faherty, Firdan Rastama. (2018). *Strategi IESPA (Indonesia E-Sports Association) dalam Mengkampanyekan E-Sports di Indonesia*.  
<https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/9745/13321091%20Skripsi.pdf?sequence=2&isAllowed=y>. Diakses pada 27/02/2020.

Rahmawan, L D N. (2018). *Motivasi Pada Pemain Game Online Kompetitif*.  
<http://eprints.ums.ac.id/68826/1/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf>. Diakses pada 13/04/2020.

Triste, Eleonora Fidela. (2016). *Komunikasi Kelompok On dan Off Game dalam*

*Kelompok Bermain DotA 2 (Studi Etnografi Komunikasi Kelompok On dan Off Game dalam Kelompok Bermain DotA 2).*  
<http://digilib.fisipol.ugm.ac.id/record/32286#.XlusIigzbIX>. Diakses pada 27/02/2020.

## Internet

Amalia, E I., Anggraeni, L., Kuncorojati., C. (2019). *2019, Esport Indonesia Bisa*

*Makin Matang.* <https://www.medcom.id/teknologi/game/9K5EaZaK-2019-esport-indonesia-bisa-makin-matang>. (Diakses pada 23/09/2019).

Anugerah, Pijar. (2018). *eSports masuk Asian Games, tapi bisakan disebut sebagai*

*olahraga?.* <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-44933705>. (Diakses pada 28/10/2019)

Asharini, A M. (2019). *Survei: Pengguna eSport Indonesia 60 Juta.*

<https://www.dream.co.id/techno/survei-pengguna-aktif-esport-di-indonesia-didominasi-milleanials-190226g.html>. (Diakses pada 23/09/2019)

CNN Indonesia. (2018). *Latihan Gaming 12 Jam para Atlet eSports.*

<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20181217192235-185-354382/latihan-gaming-12-jam-para-atlet-esports>. (Diakses pada 28/10/2019)

D, W. (2000). *What is a Game ?.* The Games Journal:

<http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatIsaGame.shtml>. Diakses pada 13/09/2019.

Funk, John. (2013). *MOBA, DOTA, ARTS: A brief introduction to gaming's biggest,*

*most impenetrable genre.* <https://www.polygon.com/2013/9/2/4672920/moba-dota-arts-a-brief-introduction-to-gamings-biggest-most>. (Diakses pada 14/11/2019)

Guntara, Nico. (2015). *Audiens.* <https://www.academia.edu/26909528/Audiens>.

Diakses pada 9/12/19.

Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). *What is eSports and why do people watch it?*

*Internet research*, 27(2). DOI: 10.1108/IntR-04-2016-0085, Forthcoming. Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=2686182>. (Diakses pada 16/11/2019).

Herdyanto, Abraham. (2019). *5 Latihan terpenting agar Jadi Tim PUBG Terkuat,*

*Siap Chicken Dinner?.* <https://today.line.me/id/pc/article/Ingin+Jadi+Tim+PUBG+Terkuat+Coba+Ikuti+5+Latihan+Dasar+Terpenting+Ini-7MGVol>. Diakses pada 27/05/2020.

Jatmika, Geri. (2016). *Adakah Syarat Tertentu agar Seseorang Bisa Disebut Gamer?*

*Ini Pandangan Saya.* <https://id.techinasia.com/talk/apa-definisi-gamer-menurut-kamu>. Diakses pada 18/8/2020.

Jay. (2020). *Perkembangan Esports Indonesia, Serta Peluangnya di Masa Depan!.*

<https://gamebrott.com/perkembangan-esports-indonesia-serta-peluangnya-di-masa-depan>. Diakses pada 10/6/2020.

Jones, Ali. (2019). *CS:GO Update-the latest changes to the world's best FPS.*

<https://www.pcgamesn.com/counter-strike-global-offensive/csgo-update>.

Diakses pada 13/09/2019.



Kamaliah, A. (2019). *Menkominfo: 40 Juta Orang Indonesia Main Game*.

<https://inet.detik.com/games-news/d-4705217/menkominfo-40-juta-orang-indonesia-main-game>. Diakses pada 13/04/2020.

Kharisma, G. (2019). *Perkembangan Industri E-Sport Indonesia di Tahun 2019*.

<https://id.techinasia.com/esport-indonesia-2019>. Diakses pada 10/6/2020.

Khatamy, F. (2020). *Sejauh Mana Tren Perkembangan E-Sport di 2020?*.

<https://lifestyle.okezone.com/read/2020/01/18/612/2154662/sejauh-mana-tren-perkembangan-e-sport-di-2020?page=3>. Diakses pada 10/6/2020.

KumparanSPORT. (2018). *Sejarah eSports Indonesia: Dari Warnet Menuju*

*Panggung Dunia*. <https://kumparan.com/kumparansport/sejarah-esports-indonesia-dari-warnet-menuju-panggung-dunia-1533295225512257378>.

Diakses pada 27/02/2020.

Kumparan. (2017). *Jejak Perkembangan eSports dari Waktu ke Waktu*.

<https://kumparan.com/millennial/jejak-perkembangan-esport-dari-waktu-ke-waktu/full>. Diakses pada 9/6/2020.

Liem, Eddy. (2003). *Komunitas pencinta game di Indonesia*. Kompas cyber media.

Diakses pada 29/10/2019.

Maulida, L. (2018). *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 13/04/2020.

Mustofa, Ayyub. (2019). *10 Turnamen Esports Berhadiah Terbesar di Indonesia*

Tahun 2018. <https://hybrid.co.id/post/10-turnamen-esports-berhadiah-terbesar-indonesia-2018>. (Diakses pada 23/09/2019)

Newzoo. (2019). *Top 10 Countries/Markets by Game Revenues*.

<https://newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues/>.

Diakses pada 01/03/2020.

Priono, Akbar. (2019). *5 Tim Esports Indonesia Dengan Catatan Kemenangan*

*Beruntun di Kancah Lokal*. <https://hybrid.co.id/post/5-tim-esports-indonesia-dengan-catatan-kemenangan-beruntun-di-kancah-lokal>. (Diakses pada 23/09/2019)

Raditya, Randi. (2019). *Mengenal Sejarah Olahraga eSports di Indonesia*.

<https://beritagar.id/artikel/arena/mengenal-sejarah-olahraga-esports-di-indonesia>. Diakses pada 27/02/2020.

Rezqiano, Harry. (2018). *Apa sih bedanya jadi atlet eSport dan atlet olahraga*

*konvensional?*. <https://www.brilio.net/creator/apa-sih-bedanya-jadi-atlet-esport-dan-atlet-olahraga-konvensional-b49f19.html>. (Diakses pada 4/11/2019)

Sandy. (2018). *Perkembangan Esport yang Semakin Menjanjikan di Indonesia*.

<https://www.kompasiana.com/sandymarcellino/5bdd4399bde5757e4a1f5a89/perkembangan-esport-yang-semakin-menjanjikan-di-indonesia>. Diakses pada 9/6/2020.

Siahaan, Surtan. (2019). *E Sport Indonesia: Sejarah, Daftar Atlet dan Info Kompetisi*

Terbaru. <https://www.tokopedia.com/blog/game-e-sport-indonesia/>. Diakses pada 9/6/2020.

Thee, Marcel. (2018). *Obrolan Kami dengan Gamer yang Menghabiskan Duit*

*Puluhan hingga Ratusan Juta untuk Game.*

[https://www.vice.com/id\\_id/article/ne4d9d/obrolan-kami-dengan-gamers-yang-menghabiskan-puluhan-sampai-ratusan-juta-untuk-game](https://www.vice.com/id_id/article/ne4d9d/obrolan-kami-dengan-gamers-yang-menghabiskan-puluhan-sampai-ratusan-juta-untuk-game). (Diakses pada 28/10/2019)

Widito, Yoko. (2017). *5 Team & Atlet Esports Terbaik di Indonesia Saat Ini.*

<https://www.kabargames.id/inilah-profil-tim-esports-terbaik-indonesia/>.  
(Diakses pada 23/09/2019)

Yanda, F F. *Makin Diakui Sejak Asia Games, Seperti Apa Perkembangan eSport di*

*Indonesia?*. <https://www.tribunnews.com/techno/2018/09/22/makin-diakui-sejak-asia-games-seperti-apa-perkembangan-esport-di-indonesia>. Diakses pada 10/6/2020.