

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, S. (1998). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Badan Pusat Statistik, 2019. “Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta dalam Angka”. Yogyakarta.
- Caldwell, John C. *et al.* (2006). *Demographic Transition Theory*. Dordrecht, the Netherlands: Springer.
- D.C. Funk, A.D. Pizzo, and B. J. Baker, “eSport management: Embracing eSport education and research opportunities,” *Sport Manag. Rev.*, vol. 21, no. 1, pp. 7–13, 2018.
- Dasi Astawa, I Nengah. 2009. *Kearifan Lokal dan Pembangunan Ekonomi, Suatu Model Pembangunan Ekonomi Bali Berkelanjutan*. Pustaka Larasan. Denpasar.
- G. B. Cunningham *et al.*, “*eSport: Construct specifications and implications for sport management*,” *Sport Manag. Rev.*, vol. 21, no. 1, pp. 1–6, 2018.
- Hadi, Nur. (2011) *Corporate Social Responsibility (edisi pertama)*. Yogyakarta, Graha.
- Hetifah, S.J Sumarto. (2003) *Inovasi, Partisipasi, dan Good Governance: 20 Prakarsa Inovatif dan Partisipatif di Indonesia*. Jakarta, Yayasan Obor Indonesia.
- Karhulahti, V., 2017. Reconsidering Esport: Economics and Executive Ownership. *Physical Culture and Sport. Studies and Research*, 74(1), pp.43-53.
- Lubis, B. and Mulyaningsih, S., 2019. “KETERKAITAN BONUS DEMOGRAFI DENGAN TEORI GENERASI”. *Jurnal Ilmiah Wahana Bhakti Praja*.
- M. Raden and S. Putra, “Universitas Katolik Parahyangan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Program Studi Ilmu Hubungan Internasional Perkembangan eSport di Mata Internasional dan Pengakuan serta Pengaruhnya Terhadap Masyarakat di Indonesia,” 2010.

- Maryati, Sri. "Dinamika Pengangguran Terdidik: Tantangan Menuju Bonus Demografi di Indonesia." *Economica: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Sumatera Barat*, vol. 3, no. 2, 2015, pp. 124-136.
- Moleong, Lexy J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Nahidha, F., 2021. "Pro Player atau Pro Gamers? Manakah yang cocok untukmu?" - Redaksiana (online). Diakses pada 6 November 2020
- Sugiyono. (2015). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Penerbit CV. Alfabeta.
- Video Games, *eSports & Mobile Intelligence | Insights and Articles*. (2020). from <https://newzoo.com/insights/articles/> . Diakses pada 9 Februari 2020.
- Wibisono, A. 2010. Analisis SWOT. Agus Wibisono. Aguswibisono.com/2010/analisis-swotstrength-weakness-opportunity-threat. Diakses pada 27 Juni 2020.