

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, T., & Santoso, J. M. J. P. (2020). Kajian Perancangan Arena Olahraga Elektronik. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 1(2), 971. <https://doi.org/10.24912/stupa.v1i2.4502>
- Arifin, H. S., Fuady, I., & Kuswarno, E. (2017). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Mahasiswa terhadap Keberadaan Perda Syariah di Kota Serang. *Jurnal Penelitian Komonikasi Dan Opini Publik*, 21(1), 88–101.
- Dailami, Moh. Thandzir, Tito Pratama, & Haufi Sukmamedian. (2023). Pengaruh Komunitas - Komunitas Terhadap Minat Beli Konsumen Di Restoran Sederhana Batu Aji Kota Batam. *Jurnal Manajemen Kuliner*, 2(2), 107–115. <https://doi.org/10.59193/jmn.v2i2.220>
- Kim, Y. H., Nauright, J., & Suveatwatanakul, C. (2020). The rise of *E-sports* and potential for Post-COVID continued growth. *Sport in Society*, 23(11), 1861–1871. <https://doi.org/10.1080/17430437.2020.1819695>
- Kurniawan, F. (2020). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509>
- Lexy J. Moleong. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Listiyana, R., & Hartono, Y. (2015). PERSEPSI DAN SIKAP MASYARAKAT TERHADAP PENANGGALAN JAWA DALAM PENENTUAN WAKTU PERNIKAHAN (STUDI KASUS DESA JONGGRANG KECAMATAN BARAT KABUPATEN MAGETAN TAHUN 2013). *Jurnal Agastya*, 151(september 2016), 10–17. <https://doi.org/10.1145/3132847.3132886>
- Martoyo, & Susilo. (2007). *Manajemen Sumber Daya Manusia*.
- Marzuki, F. (2023). *DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER E-SPORTS DI INDONESIA PADA MEDIA*.

- Mathis, & Jackson. (2006). *Manajemen Sumber Daya Manusia*.
- Mawalia, K. Al. (2020). The impact of the Mobile Legend game in creating virtual reality. *Indonesian Journal of Social Sciences*, 12(2), 49. <https://doi.org/10.20473/ijss.v12i2.22908>
- Nugraha, W. H. A. (2021). Minat masyarakat terhadap esports sebagai olahraga prestasi di Jawa Timur. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 04(12), 44–52.
- Nursalam, N., & Syarifuddin, S. (2017). Persepsi Masyarakat Tentang Perempuan Bercadar. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 116–125. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v3i1.519>
- Permatasari, D. L. B., Natalya, L., & Siaputra, I. B. (2021). Validasi Video Game Addiction Test pada Player Esport di Indonesia: Sumber Bukti Berdasarkan Struktur Internal. *Psikodimensia*, 20(2), 243–250. <https://doi.org/10.24167/psidim.v20i2.3144>
- Santoso, R. A., & Hidayatun, M. I. (2017). Fasilitas Auditorium dan Galeri *E-sports* di Padang Galak Bali. *Jurnal Edimensi Arsitektur*, 5(1), 9–16. <https://publication.petra.ac.id/index.php/teknik-arsitektur/article/view/7803>
- Savas, D., Murat, S. H., Çilem, B., & Aydin Adnan, D. G. (2020). *E-sports* Education and Development in a Global World. *Ambient Science*, 07Sp(1), 237–242. <https://doi.org/10.21276/ambi.2020.07.sp1.ga03>
- Sudiro, & Achmad. (2011). *Perencanaan Sumber Daya Manusia*.
- Sugiono. (2020). *pdf-metode-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-rampampd-sugiyono-2020_compress.pdf*.
- Sugiyono. (2016). *Pdf-Buku-Metode-Penelitian-Sugiyono_Compress.Pdf* (p. 62).
- sujarweni, wiratna. (2009). Menurut buku V. Wiratna Sujarweni Menurut buku V. Wiratna Sujarweni Kajian pustaka Kajian pustaka.
- Sumarso, D. P., Wati, S., & Setiawan, K. (2019). Fitur Ping Mobile Legends. *Jurnal Komunikatio*, 5(1), 11–14. <https://doi.org/10.30997/jk.v5i1.1689>

- Supriatna, & Dadang. (2009). *Pengenalan Media Pembelajaran. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-kanak dan Pendidikan Luar Biasa.*
- Szillat, P., Breuer, S., & Biermann, J. (2020). Introduction into the Global *E-sports* Industry - Historic Perspectives. *International Journal of Humanities, Social Sciences and Education*, 7(11), 8–12. <https://doi.org/10.20431/2349-0381.0711002>
- Wagner, M. G. (2006). *On The Scientific Relevance of E-sports*. Drexel University. https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports
- Walgito, B. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: ANDI.
- Widarti, T. (2010). *Asimilasi sosial-budaya komunitas keturunan Arab di kelurahan condet Balekambang Jakarta Timur*. <http://repository.uinjkt.ac.id>