

DAFTAR PUSTAKA

ARSIP

BPS Kependudukan Kota Padang Tahun 2015-2020. Padang: BPS.

BPS Kota Padang, *Kota Padang Dalam Angka Tahun 2015-2020*. Padang: BPS.

BPS Sumatera Barat. *Survei Data Komunikasi, Sosial Ekonomi Tahun 2015-2020*. Padang: BPS.

Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia Nomor:034/PB-ESI/B/VI/2021 tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia.

Peraturan Presiden No. 97 Tahun 2019 tentang Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.

Undang-Undang No. 11 Tahun 2022 tentang Keolahragaan.

BUKU

Abdurrahman. 2007. *Metode Penelitian Sejarah*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu.

Aw, S. 2010. *Komunikasi Sosial Budaya*. Graha Ilmu.

Basri MS. 2006. *Metodologi Penelitian Sejarah (Pendekatan, Teori dan Praktik)*. Jakarta: Restu Agung. Committee on Historiography.

Budiati, Indah, dkk. 2018. *Statistik Gender Tematik: Profil Generasi Milenial Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak.

Burhan Bungin. 2008. *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.

Gottschalk, L. 1986. *Mengerti Sejarah*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.

Hardika, Eny Nur Aisyah, dan Imam Gunawan. 2018. *Tranformasi Generasi Milenial*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.

Ismaun. 2005. *Sejarah Sebagai Ilmu*. Bandung: Historia Utama Press.

Kotler, Philip. 2000. *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Prenhallindo.

Lestari Puji Pratiwi, dkk. 2005. *Ensiklopedi Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*. Jakarta: Lentera Abadi.

- Nugroho Notosusanto. 1978. *Masalah Penelitian Sejarah Kontemporer* (Suatu Pengalaman). Jakarta: Yayasan Idayu.
- Papalia, Diane. E., Selly Wendkos Olds., Ruth Duskin Feldemn. 2008. *Human Development, Perkembangan Manusia.*, diterjemahkan oleh Brian Marswendy. Jakarta: Salemba Humanika.
- Purbo, O.W. 1999. *Teknologi Warung Internet*. Jakarta: PT. Elex Media Komputido.
- Sekaran, Uma. 2014. *Metodologi Penelitian Untuk Bisnis* (Research Methods for Business) Buku 1 Edisi 4. Jakarta: Salemba Empat.
- Soekanto, Soerjono. 2006. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Tri Joko Raharjo. 2014. *Pancasila Sebagai Landasan Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Wagner, Michael.G. 2006. "On The Scientific Relevance of E-Sports" on the Conference Paper. Drexel University.

SKRIPSI

- Adhiputro Pangarso Wicaksono. 2021. "Pengakuan Electronic Sports (eSports) sebagai Cabang Olahraga dalam Perspektif Tujuan Hukum Gustav Radbruch". *Laporan Penelitian*. Universitas Hukum PGRI Madiun.
- Firdan Rastama Faherty. 2018. "Strategi IeSPA (Indonesia E-Sports Association) dalam Mengkampanyekan Olahraga Elektronik (E-Sports) di Indonesia". *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Maula, M.S. 2021. "Trend E-Sport Pada Komunitas UINSA E-Sport UIN Sunan Ampel Surabaya". *Skripsi*. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Putra, M.S. 2017. "Perkembangan e-Sport di Mata Internasional dan Pengakuan serta Pengaruhnya Terhadap Masyarakat di Indonesia." *Skripsi*. Bandung: Universitas Katolik Parahyangan.
- Silvy Dian Setiawan. 2016. "Persepsi Gamers Kota Padang Terhadap Wacana Pemblokiran Game Online Oleh Pemerintah (Studi Deskriptif Pada Gamers Point Blank Kota Padang)". *Skripsi*. Padang: Universitas Andalas.

JURNAL

- Amar Ahmad, Nurhidaya. 2020. "Media Sosial dan Tantangan Masa Depan Generasi Milenial". *Jurnal ilmu komunikasi UIN Makassar*. Vol. 8, No. 2.
- Ayar, H. "Development of eSport in Turkey and in the World". *International Journal of Science Culture and Sport*, Vol. 6 No.1.
- Budi Permana, C.W., Rifan, Y., Roesmanto, T. 2012. "Semarang Electronic Trade Center". *Jurnal Elektronik*. Vol. 1 No.2.
- Borivoje Baltezarević, Vesna Baltezarević. 2020. "Esports as A New Playground". *Journal Faculty of Management in Sremski Karlovci, Union Nikola Tesla University, Belgrade, Serbia and Faculty of Culture and Media, Megatrend University, Belgrade, Serbia*. Vol. 17 No. 1.
- DiFrancisco-Donoghue, J., Balentine, J. R. 2018. "Collegiate eSport: Where do we fit in?". *Journal Sports Medicine Reports*, Vol. 17 No.4.
- Dinar Wahyuni. 2020. "Polemik Esports Dalam Keolahragaan Nasional". *Jurnal Kajian Singkat Terhadap Isu Aktual Dan Strategis*, Vol. XII No. 17.
- Dwi Sulistyawati, Imam Santosa, Deddy Wahyudi. 2019. "Respon Ruang Generasi Milenial Dalam Melakukan Aktivitasnya Akibat Pengaruh Teknologi Informasi." *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol. 02.
- Elliott, L., Golub, A., Ream, G., Dunlap, E. 2012. "Video game genre as a predictor of problem use." *Journal Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Vol. 15 No. 3.
- Fajar Hidayatullah. 2020. "Aktivitas esports oleh siswa sekolah menengah dan mahasiswa." *Jurnal Pena Edukasi*. Vol. 8 No. 1.
- F. Kurniawan. 2019. "E-Sport Dalam Fenomena Olahraga Kekinian E-Sport in the Current Sports Phenomenon". *Jurnal Olahraga*. Vol. 15 No. 2.
- F. Yuni Apsari, dkk, "Pemanfaatan Teknologi Bagi Generasi Millennial". *Jurnal Fakultas Psikologi*. Universitas Unika Widya Mandala Surabaya.
- Granic, I., Lobel, A., Engels, R. C. 2014. "The Benefits of Playing Video Games. American Psychological Association." *Journal Psychology*. Vol. 69 No. 1.
- Hallmann, K., Giel, T. 2018. "eSports Competitive sports or recreational activity? Sport Management Review." *Journal Sport*. Vol. 21.
- Hamari, J., Sjöblom, M. 2017. "What is E-Sports and Why Do People Watch It." *Journal Internet Research*, Vol. 27 No.2.
- Hilvoorde, I. van, Pot, N. 2016. "Embodiment and fundamental motor skills in eSports". *Journal Sport, Ethics and Philosophy*, Vol. 10 No. 1.

- Hutchins, Brett. 2018. 'Signs of Meta-Change in Second Modernity: The Growth of E-Sport and the World Cyber Games.' *Journal media and society*. Vol. 10 No. 6.
- Howe, W. T., Livingston, D. J., Lee, S. K. 2019. "Concerning Gamer Identity: An Examination of Individual Factors Associated With Accepting Label of Gamer." *Journal Social*. Vol. 24.
- Indro, Andi Surya Kurnia. 2019. "E-Sport Arena Respon Dari Kebutuhan Kaum Milenial". *Jurnal Sains Teknologi Urban Perancangan & Arsitektur*. Vol. 1 No. 2.
- Intan Trivena, M.D. 2017. "Penggunaan Smartphone dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado." *E-Journal Acta Diurna*, Vol. 6 No. 1.
- Junita Budi Rachman dkk. 2020. "Esport Sebagai Sumber Soft Power Indonesia: Sosialisasi Kepada Anak Muda". *Jurnal Pengabdian kepada masyarakat Insitutit ILIN*. Vol. 3 No. 1.
- Lutfiwati, S. 2018. "Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiolog". *Anfusina: Journal of Psychology*.
- Muhamad Danuri. 2019. "Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital." *Jurnal Infokam*. No. 2.
- Pishchik, V. I., Molokhina, G. A., Petrenko, E. A., Milova, Y. V. 2019. "Features of mental activity of students – esports players". *International Journal of Cognitive Research in Science*, Vol. 7 No. 2.
- Schaeperkoetter, C. C., Oja, B., Maya, J., Kruger, K., Hyland, S. T., Christian, R., et al. 2017. The "New" Student Athlete: An Explore story Examination of Scholarship eSports Players. *Journal of Intercollegiate Sport*, Vol. 10.
- Smith, T., J., Nicols, T. 2015. "Understanding The Millennial Generation". *business diversity journal*. University of Texas Wesleyan. Vol. 15 No.1.
- Ströh, J. H. 2017. "The eSports Market and eSports Sponsoring." *Journal business*. Tectum: Badenbaden.
- Tjønddal, A. 2016. "The eSports Market and eSports Sponsoring Sport, Innovation and Strategic Management: A Systematic Literature Review." *Brazilian Business Review Journal*, Vol. 13.
- Wildan Hernanda, Agung Nugraha. 2021. "Minat Masyarakat Terhadap E-Sports Sebagai Olahraga Prestasi Di Jawa Timur" *Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Olahraga, UNY*.

MAJALAH

Galih, Persiana. "Semarak Esport di Asian Games" Tabloid BOLA edisi Jumat 17 Agustus 2018.

INTERNET

Aditya. "Game Developer Gathering: Konferensi Game Akbar Di Indonesia Kembali Digelar". <https://ngonoo.com/2015/06/114303/game-developer-gathering-konferensi-game-akbar-di-indonesia-kembali-digelar>. Diakses pada 1 Maret 2023 pukul 08.21 WIB.

Adhi Maulana. "Kompetisi game nasional terbesar digelar". <https://www.liputan6.com/tekno/megaxus-olimpiade>. Diakses pada 7 Februari 2023 pukul 15.02 WIB.

Adrian Dimas Y. "Menkominfo Pastikan Akan Blokir Game Online Berbahaya". <https://www.inigame.id/menkominfo-pastikan-akan-blokir-game-online-berbahaya>. Diakses pada 23 Desember 2022 pukul 15.22 WIB.

Agustinus Mario Damar, "Siap-Siap, Piala Presiden *E-Sports* 2019 Bakal Digelar" <https://www.liputan6.com/tekno/read/3876837/siap-siap-piala-presiden-E-Sports-2019-bakal-digelar> Diakses pada 27 April 2022 pukul 00.30 WIB.

Arif Budi Setyanto, "Keren! 7 Atlet PES Indonesia Bakal Saling Sikut Demi Juara di Thailand". <https://www.indosport.com/E-Sports/20200128/keren-7-atlet-pes-indonesia-bakal-saling-sikut-demi-juara-di-thailand> Diakses pada 27 April 2022 pukul 03.08 WIB.

Audi E. Prasetyo. "Penonton ESport Lebih Banyak dari Olahraga Tradisional". <https://www.ggwp.id/2017/09/17/> Diakses pada 27 April 2022 pukul 01.55 WIB.

Bernadetha Aurelia Oktavira. "Ini Dasar Hukum *E-Sports* di Indonesia". <https://www.hukumonline.com/klinik/a/ini-dasar-hukum-ie-sports-i-di-indonesia>. Diakses pada 6 Maret 2023 pukul 10.40 WIB.

Billy Rifky(2021). Apa itu Esports. Mengenal genre variasi game di Esports. <https://ESports.id/other/news/2021/06/c236337b043acf93c7df397fdb9082b3/apa-itu-E-Sports-mengenal-genre--variasi-game-di-E-Sports>. Diakses pada 27 April 2022 pukul 02.33 WIB.

Dex Glenniza. "Bermain Video game dan eSport dengan Olahraga". <https://sport.detik.com/aboutthegame//pandit/d-3078400/bermain-video-game-dan-eSport-taksama-dengan-olahraga> Diakses pada 27 April 2022 pukul 01.50 WIB.

- Dhthia Novianty. “Esports Siap Digelar”. <https://tekno.sindonews.com/berita/1048168/133/>. Diakses pada 16 Desember 2022 pukul 20.42 WIB.
- Eko Sutriyanto. “Jumlah Gamers di Indonesia”. <https://www.tribunnews.com/techno/2020/04/01/diperkirakan-gamers-indonesia-capai-100-juta-dan-habiskan-rp-15-triliun-untuk-belanja-kebutuhan>. Diakses pada 1 Maret 2023 pukul 09.15 WIB.
- Firhan Aditya. “Tim Esports Indonesia yang Menjadi Juara Dunia” <https://kincir.com/game/mobile-game/inilah-5-tim-esports-indonesia-yang-menjadi-juara-dunia-p2VPrMD5GTyR>. Diakses pada 15 Desember 2022 pukul 14.30.
- Harris Suyata. “Garuda, Arena Permainan Era 80-an yang Masih Bertahan di Padang Panjang.” <https://www.beritaminang.com> Diakses pada 5 maret 2023 pukul 02.10 WIB.
- Hendry PB. “Daftar Warnet di Kota Padang”. <https://hendrypb.wordpress.com/2009/06/30/daftar-warnet-di-kota-padang/> Diakses pada 03 Maret 2023 pukul 20.25 WIB.
- Ikhwan Wahyudi, “Penduduk Sumatera Barat didominasi generasi milenial” <https://sumbar.antaranews.com/berita/411448/penduduk-sumatera-barat-didominasi-generasi-milenial>. Diakses pada 26 september 2022 pukul 16.24 WIB.
- Indonesian Gamer. <https://newzoo.com/insights/infographics/the-indonesian-gamer-2017>. Diakses pada 1 Maret 2023 pukul 08.45 WIB.
- International Esports Federation. <https://iesf.org>. Diakses pada 30 November 2022 pukul 13.05 WIB.
- Indonesia e-Sport Association. <https://www.iespa.or.id>. Diakses pada 30 November 2022 pukul 13.15 WIB.
- Isran Bastian. “Bukan Kota Padang, Ternyata Ini Daerah dengan Persentase Pengguna HP Terbanyak di Sumbar”. <https://padangkita.com/bukan-kota-padang-ternyata-ini-daerah-dengan-persentase-pengguna-hp-terbanyak-di-sumbar>. Diakses pada 10 Oktober 2022 pukul 10.15 WIB.
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. “Generasi Milenial”. <https://www.kemenpppa.go.id/index.php/pageread/38/2049profil-generasi-milenial-indonesia-2018>. Diakses pada 6 Juni 2022 pukul 14.50 WIB.
- Komunitas Esports Pelajar Padang. <https://yamisok.com>. Diakses pada 30 November 2022 pukul 13.45 WIB.

- Syamsul Arifin. Teknologi Digital. <https://www.gamelab.id/news>. Diakses pada 2 Maret 2023 pukul 9.30 WIB.
- Tashia. “Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia”. <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia>. Diakses pada 10 Januari 2023 pukul 11.30 WIB.
- Martini.”Mengenal 3 organisasi esports di Indonesia“ .<https://www.indosport.com/E-Sports/20200122/mengenal-3-organisasi-E-Sports-di-indonesia-beserta-tanggung-jawabnya> Diakses pada 27 April 2022 pukul 02.24 WIB.
- Maulida.”Jumlah gamer di Indonesia capai 100 juta di 2020”. <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-diindonesia-capai-100-juta-di-2020-b1U7v9c4A>. Diakses pada 1 Maret 2023 pukul 08.50 WIB.
- Meidini Maya. “Fakta Piala Presiden Esports, Turnamen Esports Termegah di Indonesia”.<https://kincir.com/game/piala-presiden-esports-fakta-NGpDFHuynsW4>. Diakses pada 23 Desember 2022 pukul 16.10 WIB.
- Menkominfo. “Rudiantara Terus Dukung eSports Indonesia”. <https://www.kominfo.go.id>. Diakses pada 25 Januari 2023 pukul 15.23 WIB.
- Miftahul Janna. “Komputer Pertama dan Sejarah Perkembangannya”. <https://mahasiswa.ung.ac.id/411420042/home/2022/9/12/wow-inilah-komputer-pertama-di-dunia-dan-sejarah-perkembangan-nya-hingga-saat-ini.html>. Diakses pada 27 September 2022 pukul 20.40 WIB.
- Muhammad Akbar. “Sejarah Esports”. <https://duniagames.co.id/news/2970-ternyata-begini> sejarah eSport dari dulu sampai kini sudah ada sejak tahun 1972. Diakses pada 27 April 2022 pukul 02.46 WIB.
- Mochammad Abdul Muiz.”Dampak Pertumbuhan Industri Esports Terhadap Perekonomian Indonesia.” <https://www.kompasiana.com> Diakses pada 3 Mei 2023 pukul 09.10 WIB.
- Nadia Lutfiana. “Apa Itu IESF (International Esports Federation)”. <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-iesf>. Diakses pada 6 Maret pukul 11.20 WIB.
- Naufal Hilmi. “Ekosistem .sports di Universitas Padjadjaran”. <https://ketik.unpad.ac.id/posts/3040/ekosistem-esports-di-universitas-padjadjaran>. Diakses pada 1 Maret 2023 pukul 09.05 WIB.
- Organisasi Esports. Kemahasiswaan. <https://bima.dinus.ac.id/main/profil/Organisasi/eSports>. Diakses pada 27 November 2022 pukul 19.15 WIB.
- “Menguak Sejarah Ponsel dari Masa ke Masa”. <https://selular.id/2021/06/menguak-sejarah-ponsel-dari-masa-ke-masa> Diakses pada 27 September 2022 pukul 20.40 WIB.

Piala Presiden Esports Memberi Dampak Positif Bagi Generasi Milenial. kemenkopmk.go.id. Diakses pada 29 November 2022 pukul 13.35 WIB.

Putra. "Alasan Esports Bisa Jadi Cabang Olahraga". <https://www.cnnindonesia.com/olahraga/alasan-esports-bisa-jadi-cabang-olahraga>. Diakses pada 10 Februari 2023 pukul 19.27 WIB.

Rinaldi Syahrani, "Endeavour Gaming: Profile, Roster, Title dan Tips", <https://www.kabargames.id/profil-tim-point-blank-endeavour-gaming/> Diakses pada 27 April 2022 pukul 02.50 WIB.

Ridho Syukro. "Gandeng BOLT dan Matahari Mall, Megaxus Luncurkan Game Terbaru". <https://www.beritasatu.com/news/366785/gandeng-bolt-dan-mataharimall-megaxus-luncurkan-game-terbaru> Diakses pada 1 Maret pukul 08.30 WIB.

Roni Istianto, "Esport Akhirnya Resmi Masuk ke dalam SEA Games 2019. Ada 6 Games yang Dipertandingkan". <https://gamebrott.com/esport-akhirnya-resmi-masuk-ke-dalam-sea-games-2019-ada-6-games-yang-akan-masuk> Diakses pada 27 April 2022 pukul 00.23 WIB.

Ronny. "Ada Banyak Kompetisi Di Indonesia Game Show 2013". <https://kalteng.antaranews.com/berita/222029/ada-banyak-kompetisi-di-indonesia-game-show-2013>. Diakses pada 7 Februari 2023 pukul 14.20 WIB.

Samsyul Dwi Maarif, "Daftar Nama Pemain MPL ID 9", <https://tirto.id/daftar-pemain-dan-roster-mpl-id> Diakses pada 27 April 2022 pukul 02.35 WIB.

Suci Nurhaliza. "Menparekraf: Esports berdampak positif terhadap ekonomi". <https://www.antaranews.com/berita> Diakses pada 3 Mei 2023 pukul 09.05 WIB.

Tratama Helmi Supanji. "Pemerintah dukung esports dan industri gaming". <https://www.kemenkopmk.go.id/pemerintah-dukung-e-sports-dan-industri-gaming>. Diakses pada 25 Januari 2023 pukul 13.50 WIB.

Wahyunanda Kusuma Pertiwi. 2017. "Menakar Potensi eSport di Indonesia". <https://tekno.kompas.com/read/2017/10/25/08490027/> menakar potensi eSport di indonesia. Diakses pada 27 April 2022 pukul 02.17 WIB.

Wirawan.(2022)."Meluruskan stigma esports di mata masyarakat". <https://www.mpl.id/blog/meluruskan-stigma-esport-di-mata-masyarakat/> Diakses pada 27 April 2022 pukul 02.50 WIB.

<https://www.beritaming.com/berita/3094/pertama-kalinya-pengurus-esport-sumbar-dilantik-serentak-secara-virtual.html> Diakses pada 27 April 2022 pukul 02.00 WIB.

<http://avgi.or.id/tentang-avgi> Diakses pada 27 April 2022 pukul 01.35 WIB.

<https://posmetropadang.co.id/pb-e-sport-bakal-sosialisasikan-gamers-dan-pro-player/> Diakses pada 27 April 2022 pukul 05.42 WIB.

