

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, John W. 2011. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*, Jakarta: Pustaka Pelajar
- Effendy, Onong Uchjana. 2011. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek Bandung* : PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Indonesia Esports National Championship by Tokopedia. (2019). Tokopedia IENC ROAD TO SEAGAMES 2019 . Dipetik 2022, dari iencsea.id: <https://www.iencsea.id>
- Keliat dalam Beatriks. (2015, Desember). Tinjauan Konsep Diri dan Dimensinya Pada Anak Dalam Masa Kanak - Kanak Akhir. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, Volume 1, Hal. 4.
- Kuswarno, Engkus. (2009). *Metode Penelitian Komunikasi Fenomenologi konsepsi, Pedoman, dan contoh Penelitian*. Bandung : Widya Padjadajaran.
- Lexy J. Moleong, 2017, *Metode Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mamlu'ah. (2016). Makna Kenduren Durian Bagi Masyarakat Kecamatan Wonosalam Kabupaten Jombang. *Digital Library UIN Sunan Ampel*, Hal. 43.
- Muslim, M. (2016). Varian - Varian Paradigma, Pendekatan, Metode, Dan Jenis Penelitian Dalam Ilmu Komunikasi. *Wahana*, Vol. 1 No. 10, Ganjil Tahun Akademik 2015/ 2016, Hal. 80.
- Plummer Dalam Kaparang. (2013). Analisa Gaya Hidup Remaja Dalam Mengimitasi Budaya Pop Korea Melalui Televisi. *Journal Acta Diurna*. Vol II, Hal. 3.
- Purwadarminto dalam Warsidi. (2014). Pengertian Makna. *Makna dan Jenis Makna*, Hal. 3
- Restika, R. (2018, 05 29). Apa itu Esports. Dipetik 06 11, 2019, dari Esportsnesia: <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-esports/>
- Roger dalam Beatriks Novianti Kiling. (2015). Tinjauan Konsep Diri Dan Dimensinya Pada Anak Dalam Masa Kanak - Kanak Akhir. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, Hal. 117
- Setiawan. (2017). Kepribadian Atlet dan Non Atlet. *Jendela Olahraga* Vol. 2, Hal. 117.

- Sholahuddin al Ayyubi dalam Bisnis. (2019, 02 06). Kecepatan Internet Indonesia diUrutan Buncit, BRTI Angkat Bicara. Dipetik 05 20, 2019, dari Bisnis:
<https://teknologi.bisnis.com/read/20190206/101/886002/kecepataninternet-indonesia-di-urutan-buncit-brti-angkat-bicara>.
- Suits Dalam Hermawan, Herumurti, KuswardNayan. (2017). Efektifitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle, RPG dan Puzzle RPG Sebagai Sarana Belajar Matematika. Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi - Volume 15, No. 02, Hal. 196

