

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdiyat, M. A., & Irwansyah, D. (2018). ANALISIS KETERLIBATAN KOMUNITAS DALAM INDUSTRI PERMAINAN DARING DI INDONESIA. In *Jurnal Ilmu Komunikasi* (Vol. 7, Issue 2).
- Andrew, C. B., & Marie Hardin. (2014). *ROUTLEDGE HANDBOOK OF SPORT AND NEW MEDIA*. Routledge.
- Barker, C. (2008). *Cultural Studies, Teori dan Praktik* (P. B. J. Krismanto, Ed.; IV, Vol. 4). Kreasi Wacana.
- Barseli, M., & Sriwahyuningsih, V. (2023). Peran Game Online Mobile Legends Sebagai Pemicu Turunnya Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 164. <https://doi.org/10.29210/1202322743>
- Birma,, Turnip, R., Turnip, B. R., & Hukom, A. (2023). *Pengaruh Perkembangan Industri Esports Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia*. 3(2).
- Devita Rani, Effiati Juliana Hasibuan, & Rehia K. Isabela Barus. (2019). Dampak Mobile Legends: Bang-Bang Terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, 6–12. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.31289/perspektif.v7i1.2520>
- Strinati, D. (2022). *POPULAR CULTURE : Pengantar Menuju Teori Budaya Populer* (St. Sunardi, Ed.; Cetakan ke III). PT. Buku Seru.
- Frandsen, kristen. (2020). *Sport and Mediatization*. <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9780429321429>
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017a). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport.” *Quest*, 69(1), 1–18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017b). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport.” *Quest*, 69(1), 1–18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>

- Luzar, L. C., & Monica. (2014). PENERAPAN CULTURAL STUDIES DAN ALIRAN FILSAFAT DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. *HUMANORA*, 05, 1295–1304.
- Maula, Moh. S. (2021). *TREND E-SPORT PADA KOMUNITAS UINSA E-SPORT UIN SUNAN AMPEL SURABAYA*. Tidak diterbitkan.
- McNulty, C., Polman, R., Wattson, M., & Bubna, K. (2023). *The Science of Esports* (1st Edition). Routledge.
[https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9781003322382](https://doi.org/10.4324/9781003322382)
- Mead, G. H. (2018). *Mind, Self & Society* (William Saputra, Supriyadi, r.l Lendo, & Aulia Rahmat SM, Eds.; Edisi Terjemahan). FORUM .
- Ridaryanthi, M. (2014). BENTUK BUDAYA POPULER DAN KONSTRUKSI PERILAKU KONSUMEN STUDI TERHADAP REMAJA. In *Jurnal Visi Komunikasi* (Vol. 13, Issue 01).
- Sofiani, N., & Frinaldi, A. (2023). DAMPAK PERKEMBANGAN ILMU PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI TERHADAP BUDAYA (THE IMPACT OF SCIENCE AND TECHNOLOGY DEVELOPMENT ON CULTURE). *Menara Ilmu* , 02, 15–22.
- Tamara, D., Asmara Indra, C., & Hayati, L. (2023). *Konsep Diri Mahasiswa Pada Komunitas Genbi (Generasi Baru Indonesia) Universitas Bangka Belitung*. 34–47. <https://doi.org/10.56314/edulec.v3i1>