

## DAFTAR PUSTAKA

- Adedeji, A. (2016). *The Politicization of Ethnicity as Source of Conflict: The Nigerian Situation*. Springer VS.
- Aji, R. N. B. (2018). *Politik Olahraga Soekarno: Menggelar Indonesia Melalui Sepakbola dan Bulutangkis*.
- Alamsyah, I. E. (2020). *Kemenpora Resmi Akui E-Sport Cabang Olahraga Prestasi*. Republika.Co.Id.  
<https://www.republika.co.id/berita/qfsh4e349/kemenpora-resmi-akui-esport-cabang-olahraga-prestasi>
- Almy, M. A. (2015). Olahraga dan Politik. *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*.
- Amalia, E. I. (2021). *Studi Kasus Asosiasi Esports di Berbagai Negara di Dunia*. Hybrid.Co.Id. <https://hybrid.co.id/post/kasus-asosiasi-esports>
- Amar, K. (2018). *Teropong Olahraga Indonesia: Membangun nalar kritis dan Paradigmatik Pembangunan Olahraga Indonesia*. Pustaka Panasea.
- Ashton, G. (2020). *Another Esports Federation Forms, But What if the Industry is Ungovernable?* The Esports Observer.  
<https://archive.esportsobserver.com/tencent-global-esports-federation-2020/>
- Basitullah. (2020). *Pengurus Besar Esports Indonesia Resmi Dilantik, Siapa Saja Terlibat?* Esports.Id.  
<https://esports.id/other/news/2020/01/dfa037a53e121ecc9e0926800c3e814e/pengurus-besar-esports-indonesia-resmi-dilantik-siapa-saja-terlibat>
- Bayu, D. J. (2021). *Masa Depan Cerah Gim Online di Indonesia*. Katadata.Co.Id.  
<https://katadata.co.id/ariayudhistira/analisisdata/60bd726285611/masa-depan-cerah-gim-online-di-indonesia>

- Bintang, D. (2019). *Bikin Blueprint, Malaysia Siap Jadi Pusat Esports pada 2025*.  
<https://www.mainmain.id/r/4045/bikin-blueprint-malaysia-siap-jadi-pusat-esports-pada-2025>
- Budiardjo, M. (2012). *Dasar-dasar Ilmu Politik, Cetakan Kedua*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Dejet. (2021). *PBESI MENJAWAB: BAHAS TUNTAS PASAL PBESI?!?! BUKAN UUD*. [www.youtube.com](http://www.youtube.com).  
<https://www.youtube.com/watch?v=vXU3GtUPrSU&t=27s>
- Dihni, V. A. (2022). *Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia*. Katadata.Co.Id.  
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia#:~:text=Berdasarkan laporan We Are Social,video game per Januari 2022.>
- Fadli, I. P. (2012). *Sepakbola dan Politik: Politisasi Persatuan Sepakbola Indonesia Bandung (PERSIB) Oleh Dada Rosada Pada Pemilukada Kota Bandung 2008*. Universitas Indonesia.
- Fawaid. (2022). *ESI Jawa Timur Selesaikan Pelantikan 33 Kabupaten/Kota dan Turnamen Esport Piala Gubernur*. [Harianjatim.Com](http://Harianjatim.Com).  
<https://www.harianjatim.com/2022/10/11/esi-jawa-timur-selesaikan-pelantikan-33-kabupaten-kota-dan-tournament-esport-piala-gubernur/>
- Glenniza, D. (2018). *Bermain Video Game dan eSport Tak sama dengan Olahraga*. DetikSport. <https://sport.detik.com/aboutthegame/pandit/d-3078400/bermain-video-game-dan-esport-tak-sama-dengan-olahraga>
- Hendrawan, V. (2021). *Perjalanan The International (TI) jadi turnamen esports dengan prizepool terbesar*. [Oneesports.Id](http://Oneesports.Id).  
<https://www.oneesports.id/dota2/the-international-ti-prizepool-terbesar/>
- Herdiansyah, A. G. (2017). POLITISASI IDENTITAS DALAM KOMPETISI PEMILU DI INDONESIA PASCA 2014. *Jurnal Bawaslu, Vol.3 No.(Juni)*, 169–183.

- Iqbal, S. (2021). *Publisher Game Wajib Daftarkan Produknya PBESI, IESPA Banten: Ini Jelas Keblinger!* Gameinfinity.Id.  
<https://gamefinity.id/game/publisher-game-wajib-daftarkan-produknya-ke-pbesi-iespa-banten-ini-jelas-keblinger/>
- Isaias. (2022). *Mengenal Esports: Pengertian, Sejarah dan Juga Perkembangannya Hingga Saat Ini*. Idmetafora.Com.
- Kurniawan, F. (2019). Esports dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, Vol. 15(No. 2), 61–66.
- Lema, I. R., & Cahya, K. D. (2015). Pentingnya Olahraga Dalam Kehidupan Sehari Agar Sehat dan Bugar. *Jurnal STIKES Surya Mitra Husada*.
- Malik, A. A. (2022). *Ini Gaya Ganjar Pranowo saat Promosikan Lomba Mobile Legends Borobudur League: Buktikan Kemampuanmu*. Tribunwow.Com.  
<https://wow.tribunnews.com/2022/11/13/ini-gaya-ganjar-pranowo-saat-promosikan-lomba-mobile-legends-borobudur-league-buktikan-kemampuanmu?page=2>
- Martini. (2020). *Mengenal 3 Organisasi eSports di Indonesia Beserta Tanggung Jawabnya*. Indosport.Com.  
<https://www.indosport.com/esports/20200122/mengenal-3-organisasi-esports-di-indonesia-beserta-tanggung-jawabnya>
- Nasution, N. R. S. (2017). *Sepakbola Sebagai Alat Propaganda Politik (FC Barcelona dan Perjuangan Kemerdekaan Catalonia)*. Universitas Sumatera Utara.
- Nugroho, U. (2015). *Langkah Sukses Menjadi Pemimpin Melalui Media Olahraga*. CV Sarnu Untung.
- Parmudi, M. (2015). Kebangkitan Civil Society Di Indonesia. *Jurnal At-Taqaddum FISIP UIN Walisongo*, 7(2).
- Peraturan Pengurus Besar Esports Indonesia, Tentang Pelaksanaan Kegiatan Esports di Indonesia, Pub. L. No. VI (2021).

- Persada, Y. B. (2020). *Kajian Referensi E-Sport dalam Ranah Olahraga*. Universitas Negeri Semarang.
- Ponto, C. (2018). *Kilasan Hal Unik yang Terjadi di Grand Final MPL 2018*. Esports.Id. <https://esports.id/mobile-legends/news/2018/04/4b0250793549726d5c1ea3906726ebfe/kilasan-hal-unik-yang-terjadi-di-grand-final-mpl-2018>
- Prasetya, M. R. A., & Wijaya, H. H. (2021). Esports Sebagai Kategori Olahraga Kompetitif Atau Sekedar Kegiatan Rekreasi Menurut Definisi Dan Regulasi Di Indonesia. *JOSEPHA: Journal of Sport Science and Physical Education*, 2, No. 2(Oktober), 18–27.
- Putra, R. M. S. (2017). *Perkembangan Esport di Mata Internasional dan Pengakuan serta Pengaruhnya Terhadap Masyarakat di Indonesia*. Universitas Katolik Parahyangan.
- Rachman, Budi, J., & Dkk. (2020). Esport Sebagai Sumber Soft Power Indonesia: Sosialisasi Kepada Anak Muda. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 3(No. 1), 43–52.
- Rexus.id. (2018). *Inilah Alasan Mengapa Esport Dimasukkan Sebagai Cabang Olahraga*. Rexus.Id. <https://reexus.id/inilah-alasan-mengapa-esport-dimasukkan-sebagai-cabang-olahraga/>
- Rifki, B. (2020). *Politik Esports Giring Ganesha dan Ambisi Jadi RI 1*. Esports.Id. <https://esports.id/other/news/2020/08/5d40954183d62a82257835477ccad3d2/politik-esports-giring-ganesha-dan-ambisi-jadi-ri-1>
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah UIN Antasari Banjarmasin*, Vol. 17(No. 33), 81–95.
- Rosadi, B., Darmawan, C., & Anggraeni, L. (2020). Pengaruh Pesan Politik di Media Sosial Terhadap Peningkatan Literasi Politik Generasi Milenial. *Jurnal Civicus*, Vol. 20, N(Juni 2020), 26–30.
- Sadzali, A. (2018). *Politik atau Politisasi?* Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia. <https://law.uii.ac.id/blog/2018/11/06/politik-atau-politisasi-oleh->

ahmad-sadzali-lc-m-h/

- Sugiyono. (2013). Penelitian Kualitatif. In *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D* (pp. 205–250). Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). No Title. In *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif*, (p. 20). Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukoyo, Y. (2022). *NasDem Jaktim Gelar Turnamen Esport*. NasDem.Id. <https://nasdem.id/2022/01/23/nasdem-jaktim-gelar-turnamen-esport/>
- Suryanto. (2018). *Pengantar Ilmu Politik*. Pustaka Setia.
- Suwarni. (2011). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Arya Duta.
- Ulhaq, A. D. (2013). *Olahraga dan Politik, Studi Kasus Peran Pemerintah Dalam Konflik Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia (PSSI)*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Wahyuni, D. (2020). POLEMIK ESPORTS DALAM KEOLAHRAGAAN NASIONAL. *INFO Singkat*, Vol. XII(17), 13–18.
- Wasesa, S. A. (2013). *Relasi Kuasa Dalam Novel Entrok Karya Okky Madasari*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wiarso, G. (2015). *Olahraga dalam Perspektif Sosial, Politik, Ekonomi, IPTEK dan Hiburan*. Graha Ilmu.
- Widi, S. (2022). *Pemilih Muda Diproyeksi Mendominasi Pemilu 2024*. DataIndonesia.Id. <https://dataindonesia.id/ragam/detail/pemilih-muda-diproyeksi-mendominasi-pemilu-2024>
- Wika, D. L. (2019). *Tasikmalaya, Peran Lembaga Swadaya Masyarakat Koalisi Mahasiswa dan Rakyat Tasikmalaya (KMRT) Dalam Upaya Menunjang Good Governance di Kabupaten*. Universitas Siliwangi.