

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

- Kriyantono, Rachmat. 2006. *Teknis Praktis Riset Komunikasi*. Prenada Media Grup : Jakarta
- Rakhmat, Jalaluddin. 2011. *Psikologi Komunikasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Holmes, David. 2012. *Teori Komunikasi Media, Teknologi dan Masyarakat*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Kotler, Philip dan Kevin Lane Keller. 2009. *Manajemen Pemasaran*. Jakarta : Erlangga
- Littlejohn, Stephen W & Karen A. Foss. 2009. *Teori Komunikasi*, edisi 9. Jakarta: Salemba Humanika
- Suprpto, Tommy. 2009. *Pengantar Teori dan Manajemen Komunikasi*. Yogyakarta: MedPress.
- Freud, Sigmund. (2006). *Pengantar umum psikoanalisis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Effendy, Onong Uchjana. (2003). *Ilmu, teori dan filsafat komunikasi*. Bandung : Citra Aditya Bakti

### JURNAL

- Kurniawan, Drajat Edy. 2017. Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik. *Jurnal Konseling GUSJIGANG* Vol. 3 No. 1
- Indriani, Devi Pranasningtias. 2013. Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online, Pengawasan Orang Tua terhadap Anak, dengan Prestasi Belajar Anak. *Jurnal Undip* Vol. 4 No. 4
- Dewi, Nila Vania Utami. 2019. Hubungan Kerja Antara Atlit E-Sports Dengan Pengusaha CV Pemberi Kerja. *Jurnal Unair* Volume 2 No. 1, Januari 2019
- Nugraha, Prima Aji. 2018. Persepsi Komunitas *Gamers* Terhadap *Game Online*. *Jurnal Fisip Unair* 2018
- Satria, R. Muhammad. 2017. Perkembangan *E-Sport* di Mata Internasional dan Pengakuan serta Pengaruhnya Terhadap Masyarakat di Indonesia. *Jurnal Hubungan Internasional Universitas Katolik Parahyangan* 2017
- Mark D. Griffiths, Ph.D., dkk. 2004. *Demographic Factors and Playing Variables in Online Computer Gaming*. *Jurnal Cyberpsychology & Behaviour* Vol. 7, No.4, 2004
- Hee Jhee Jiow, dkk. 2018. *Perception of Video Gaming Careers and Its Implications on Parental Mediation*. *Singapore Institute of Technology* Vol 23, No 2-5 Februari 2018

### INTERNET

- Donnie Pratama. 2018. Pendapatan Industri Gaming di Indonesia Mencapai Rp 13 Triliun. <https://selular.id/2018/10/pendapatan-industri-gaming-di-indonesia-mencapai-rp-13-triliun/> (diakses 19 Juni 2019)

- Fernando Lumowa. 2019. Turnamen Piala Presiden Esports 2019, Langkah Awal Dukungan Pemerintah Indonesia. <https://manado.tribunnews.com/2019/03/28/turnamen-piala-presiden-esports-2019-langkah-awal-dukungan-pemerintah-indonesia> (diakses 19 Juni 2019)
- Tanri Raafani. 2018. 70 Juta Orang Indonesia Aktif Bermain Mobile Legends. <https://www.kincir.com/game/mobile-game/70-juta-mobile-legends> (diakses 19 Juni 2019)
- Yabes Elia. 2019. Regenerasi Esport: Sebuah Abstraksi dan Kedewasaan Menjadi Solusi. <https://hybrid.co.id/post/regenerasi-esport> (diakses 19 Juni 2019)
- A.J Willingham 2018. What is eSports? A look at an explosive billion-dollar industry. <https://edition.cnn.com/2018/08/27/us/esports-what-is-video-game-professional-league-madden-trnd/index.html> (diakses pada 24 Juni 2019)
- Wahyunanda Kusuma Pertiwi. 2019. Tata Ulang Pita Frekuensi Selesai, 4G Bisa Lebih Merata di Indonesia. <https://tekno.kompas.com/read/2019/04/08/19270057/tata-ulang-pita-frekuensi-selesai-4g-bisa-lebih-merata-di-indonesia>. (diakses pada 26 Juni 2019)
- KBBI, 2016. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online] Available at: <http://kbbi.web.id/rehabilitasi> [Diakses 27 Juni 2016]