

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

### References

- Charlone, P. (2020). *This is Esports (and How to Spell it)*. London: Bloomsbury Publishing.
- Hornung, D. (2012). *Color: A Workshop for Artists and Designers*. London: Laurence King Publishing.
- S, L. A., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Visual Dari Seminar ke Tugas Akhir*. Yogyakarta: PT. Kanisius.
- Swasty, W. (2017). *Serba Serbi Warna*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE: Desain Komunikasi Visual – Penanda*. Jakarta: PT. Buku Seru.
- Tondreau, B. (2019). *Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids*. Beverly: Rockport.
- Yeru, A. I. (2016). Ekspetasi Mengenai Garis Lurus. *Program Studi Seni Rupa Intermedia, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom*, 13-24.

### Internet:

- Admin. 20 Juni 2021. *E-Sports membawa nama baik Indonesia di mata dunia*. (<https://www.kompasiana.com/assyifaameliaa0798/60cf4ddc6e524752e67401e2/e-sports-membawa-nama-baik-indonesia-di-mata-dunia>) di akses 20 April 2022.