

## DAFTAR PUSTAKA

- Afriyuandi, A. R., Pratama, A. K., & Rahadian, A. (2021). Motif Mahasiswa Dalam Menekuni Permainan E-Sport. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 11(2), 216-225.
- Apriansyah, Beni, Sulaiman, dan Siti Baitul Mukarromah. (2017). Kontribusi Motivasi, Kerja Sama, Kepercayaan Diri terhadap Prestasi Atlet Sekolah Sepakbola Pati *Training Center* di Kabupaten Pati. *Jurnal of Physical Education and Sports*, volume 6 nomor 2, halaman 101-107.
- Awi, Maria Victoria dan Norma Mewengkang, dan Antonius Golung. (2016). Peranana Komunikasi Antarpribadi dalam Menciptakan Harmonisasi Keluarga di Desa Kimaam Kabupaten Merauke. *E-Journal Acto Diurna*, vol. V, no, 2
- Budyatna, M. (2011). *Teori Komunikasi Antarpribadi*. Jakarta: Kebcana Prenada Media Group)
- Bungin, Burhan. 2011. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Chaer, Abdul. (1994). *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, John W. (2014). *Research Design, Qualitatives, Quantitative, and Mixed. Methods Approcahes* (Fourth Edition). United State of America: Sage.
- Crotty, M. (1996). *Phenomenology and nursing research*. Melbourne: Churchill Livingston.
- Daria, Minashkina. Happonen, Ari. (2019). *Professionalism In Esport: Benefits In Skills And Health & Possible Downsides*. Lappeenranta.
- Farzana, Eric. (2010). *Motif Remaja Bermain Game Counter Strike*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Felix, F., Irviantina, S., -, F., & Syahri, A. (2021). Implementasi Content-based Filtering dan K-Medoids Clustering pada Aplikasi Layanan Penyedia Informasi Hobi. *Jurnal SIFO Mikroskil*, 21(2), 71–80.  
<https://doi.org/10.55601/jsm.v21i2.671>
- Ghufron M. Nur Dan Risnawita Rini S. (2012). *Teori-Teori Psikologi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

- Gianni, & Lestari, M. T. (2019). Motif Gamers Mobile Legends Di Lingkup Mahasiswa Telkom University. *e-Proceeding of Management*, 6(3), 6396-6403.
- Giddens, Anthony. (1991). *Modernity and Self Identity: Self and Society in The Late Modern Age*. California: Stanford University Press.
- Hadisusanto, Dirto dan kawan-kawan. (1995). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Hugman, Wafi. (2020). *Aktivitas dan Motivasi Anggota dalam Tim E-Sports di Pekabaru*. *Jurnal JOM Fisip*, volume 7 edisi 1, halaman 1-12.
- Karim, Ridwan (2021, 15 Maret). Pengertian Subjek Penelitian: Perbedaan dengan Objek dan Contoh. Retrieved from: <https://penerbitbukudeepublish.com/pengertian-subjek-penelitian/#:~:text=Perbedaan%20Subjek%20Penelitian%20dengan%20Objek%20Penelitian,-Supaya%20tidak%20keliru&text=Subjek%20penelitian%20berarti%20%3A,masalah%20yang%20kalian%20teliti.>
- Kiawati, K., & M. Th, A. P. (2021). Pergaulan Menurut Amsal 17:17 Manusia Sebagai Makhluk Sosial Dalam Kebersamaan. *FILADELFIA: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 2(2), 219–235. <https://doi.org/10.55772/filadelfia.v2i2.41>
- Kocadağ, Memduh. (2019). *Investigating Psychological Well-Being Levels of Teenagers Interested in Esport Career*. Turki: Ege Üniversitesi
- Koontz, Harold and Cyril O'Donnel. (1972). *Principle of Management: analysis if managerial function*. Tokyo: McGraw Hill, Kogakusha Ltd.
- Kriyantono, Rachmat. 2008. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Kurniawan, Fendy Antonius. (2015). *Motif Remaja dalam Bermain Game Online*. Skripsi. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.
- Kurniawan, Fikri (2021, 13 Juni). Deretan Tim eSports Indonesia yang Pernah Menjuarai Kompetisi Dunia. Retrieved from: <https://tekno.sindonews.com/read/454246/765/deretan-tim-esports-indonesia-yang-pernah-menjuarai-kompetisi-dunia-1623567976>

- Kuswarno, Engkus (2009). *Metedologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi; Konsepsi, Pedoman, dan Contoh Penelitian*. Bandung: Widya Padjajaran
- Kuswarno, Engkus (2006). Tradisi Fenomenologi pada Penelitian Komunikasi Kualitatif: Sebuah Pengalaman Akademis. *Jurnal MediaTor*. Volume 7. No. 1: 47-58.
- Lee, Sang Woo dan kawan-kawan. (2014). *The Relationship between E-Sports Viewing Motives and Satisfication: The Case of League of Legends*. Journal of Korea Game Society, volume 14, halaman 36-46.
- Mawaddah (2017). Motivasi Ibu Muda Bergabung Dengan Hijabersmom Community Aceh. *Jurnal Komunikasi Global*. Volume 6. No. 1: 90-101.
- Mead, George H. (1972). *Mind Self and Society*. Chicago: University of Chicago Press.
- Mufid, M. (2005). *Komunikasi dan Regulasi Penyiaran*. Jakarta:Kencana.
- Muhaimin, A. O. (2022). Motif Bermain Game Online Studi Kasus Pada Remaja Desa Sumbersari Banyuwangi. *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 2(1), 1-17.
- Muhammad, A. (2014). *Komunikasi Organisasi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Mulyana, D. (2007). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muskanan, Karel. (2015). *Analisis Motivasi Berprestasi Atlet Pusat Pendidikan dan Latihan Olahraga Pelajar (PPLP) Provinsi Nusa Tenggara Timur*. Jurnal Kebijakan dan Administrasi Publik, volume 19 nomor 2, halaman 105-113.
- Pratiwi, Eliana. (2017). *Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online*. Skripsi. Serang: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Putri, Hamada Novita. (2021, 8 November). Ciri-ciri Motif Individu dalam Menemukan Motivasi. Retrieved from: <https://vocasia.id/blog/ciri-ciri-motif-individu-dalam-menemukan-motivasi/>
- Putri, I. E., Yusuf, M., & Afdal. (2021). Perspektif Teori Holland dalam Pemilihan Karir Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1669–1675. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/591>
- Putri, N. D. (2021). The Meaning Construction of PUBG Mobile For Female Community BBT Mermaids in Pekanbaru City. *Jurnal Online Mahasiswa*, 8(1), 1-15.

- Rahayuningrum, Dwi Christina. (2017). *Hubungan Motivasi Bermain Game Online dengan Adiksi Game Online pada Remaja*. *Junal Kesehatan Medika Saintika*, volume 8, nomor 1, halaman 9-16.
- Rahmawan. Lamel Danis Nusha. (2018). *Motivasi pada Pemain Game Online Kompetitif*. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rai, Laxmisha, & Gao Yan. 2009. "Future Perspectives on Next Generation E-Sport Infrastructure and Exploring Their Benefits". *International Journal of Sports Science and Engineering*, 3(1), 27-33.
- Rakhmat, J. (2009). *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Rakhmat, J. (2011). *Psikologi Komunikasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Ramadhani, A. (2013). Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresifitas Remaja Awal. *eJunal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 136- 158.
- Retno Walyyunita A'yun, dkk. (2021). Dampak Gadget terhadap Minat Baca Peserta Didik pada Tingkat SD/MI. *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI*, 555–568. <http://proceeding.iainpekalongan.ac.id/index.php/semal-555->
- Rosalino Trivantama, Alvie. Santoso, Edi. (2019). *Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport*. Purwokerto: Universitas Jendral Soedirman.
- Roudhonah. (2007). *Ilmu Komunikasi*. Jakarta: UIN Press.
- Seo, Yuri. (2013). "Electronic Sports: A New Marketing Landscape of the Experience Economy". *Journal of Marketing Management*, 29(13-14), 1542-1560
- Sherif, dan C. W. Sherif. (1956). *An Outline of Social Psychology*. New York: Harper & Brothers.
- Sobur, Alex. (2013). *Psikologi Umum: Dalam Lintas Sejarah*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suits, B. (2007). *The Elements of Sport*. Ethics in Sport, 2, 9-19.
- Suranto Aw. (2011). *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Susanti, Endang dan Kholisoh, Nur (2018). “Konstruksi Makna Kualitas Hidup Sehat (Studi Fenomenologi pada Anggota Komunitas Herbalife Klub Sehat Ersanddi Jakarta.” *Jurnal Lugas*. Volume 2. No. 1: 1-12.
- Statistika, Admin (2021). Sekilas Metode Analisa Data oleh Creswell. Retrieved from: <https://gamastatistika.com/2021/09/21/sekilas-metode-analisa-data-oleh-creswell/>
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112–1119. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>
- Wagner, Michael.G. 2006. “On The Scientific Relevance of E-Sports” on the *Conference Paper*. Drexel University. [Online]. <https://www.researchgate.net/publication/220968200> (diakses 17 Juli 2021, pukul 16.28 WIB).
- West, R., & Lynn, H. T. (2008). *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*, Edisi 3. Jakarta: Salemba Humanika.
- Widjaja, H. A. W. (2010). *Komunikasi & Hubungan Masyarakat*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wiratama, R. (2018). *Konstruksi Makna Fanatisme Bagi Anggota Squad (Red Shield) Pada Game Rising Force di Bandung (Studi Fenomenologi Mengenai Konstruksi Makna Fanatisme Bagi Anggota Squad Red Shield Pada Game Rising Force)*. Skripsi. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Yusoff, Nur Hafizah dan kawan-kawan. (2020). *Daedah Keterlibatan Belia di dalam E-Sukan*. *Akademika 90 (Isu Khas 1/Special Issue)*, halaman 175-185.