



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Daftar Pustaka

- Bradshaw, P. (2008). Retrieved from online journalism blog:
<https://onlinejournalismblog.com/2008/02/14/basic-principles-of-online-journalism-b-is-for-brevity/>
- British Esports Association. (2016). Retrieved from
<https://britishesports.org/advice/what-are-esports-an-overview-for-non-fans/>
- Hutauruk, D. M. (2020). Retrieved from Kontan.co.id:
<https://nasional.kontan.co.id/news/esports-resmi-diakui-sebagai-cabang-olahraga-prestasi-di-indonesia>
- Ishwara, L. (2005). *Catatan-catatan Jurnalisme Dasar*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Kurniawan, F. (2021). Retrieved from sindonews.com:
<https://tekno.sindonews.com/read/377228/765/kominfo-berikan-3-alasan-mengapa-esports-terdaftar-sebagai-cabang-olahraga-1616745837>
- Luthfi, A. (2020). Retrieved from oketechno:
<https://techno.okezone.com/read/2020/01/14/326/2152717/industri-esports-buka-lapangan-pekerjaan-baru-atlet-hingga-konten-kreator>
- Mustofa, A. (2019). Retrieved from <https://hybrid.co.id/post/opini-posisi-media-esports-ketika-esports-semakin-diminati-media-mainstream>
- Willingham, A. (2018). Retrieved from CNN:
<https://edition.cnn.com/2018/08/27/us/esports-what-is-video-game-professional-league-madden-trnd/index.html>
- Zulfikar, H. (2021). Retrieved from Honda Community: <https://www.astra-honda.com/community/news-detail?slug=perkembangan-esports-di-indonesia>