

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Baer, K. (2008). *Information design workbook*. Rockport Publishers.
- Lal, R. (2013). *Digital design essentials: 100 ways to design better desktop, web, and mobile interfaces*. Beverly, MA: Rockport.
- Landa, R. (2010). *Advertising by design: Second edition*. New Jersey: John Wiley & Sonc.
- Landa, R. (2011). *Graphic Design Solution 4th edition*. Boston: Clarx Bexter.
- Landa, R. (2014). *Graphic Design solution 5th edition*. Bostom. Turow, J. (2014). *Media today: An introduction to mass communication (5th ed)*. Routledge.
- Tondreau, B. (2019). *Layout Essentials*. Beverly: Rockport Publisher.
- Karyadi, B. (2017). *FOTOGRAFI: Belajar Fotografi*. NahlMedia.

### Jurnal

- Martono, T. K. (2015). *Pengembangan Game dengan Menggunakan Game Maker*. *Jurnal Sistem Komputer*, 5(1), 21-30.  
<https://jsiskom.undip.ac.id/index.php/jsk/article/download/80/54>
- Pratama, W. (2014). *Game Adventure misteri kotak pandora*. *Jurnal Telematika*, 7(2), 13-31.  
<http://ejournal.amikompurwokerto.ac.id/index.php/telematika/article/download/247/222>

Rai, L. Yan, G. (2009). *Future perspectives on Next Generation E-Sport*

*Infrastructure and Exploring Their Benefits. International Journal of Sports Science and Engineering, 3(1), 27-33.*

[https://www.researchgate.net/publication/228997832\\_Future\\_Perspectives\\_on\\_Next\\_Generation\\_e-Sports\\_Infrastructure\\_and\\_Exploring\\_Their\\_Benefits](https://www.researchgate.net/publication/228997832_Future_Perspectives_on_Next_Generation_e-Sports_Infrastructure_and_Exploring_Their_Benefits)

Wagner, Michael. G. (2006). *On The Scientific Relevance of E-Sports on the conference paper. Drexel University.*

[https://www.researchgate.net/publication/220968200\\_On\\_the\\_Scientific\\_Relevance\\_of\\_eSports](https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports)

## Website

Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta, (2019). *Jumlah Penduduk Provinsi DKI Jakarta Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin 2018-2019.*

<https://jakarta.bps.go.id/indicator/12/111/1/jumlah-penduduk-provinsi-dki-jakarta-menurut-kelompok-umur-dan-jenis-kelamin.html>

CNN Indonesia. (2022). *Cara dan Syarat Jadi Atlet Esports: Jago Eksakta dan dari Usia Muda.* [https://www.cnnindonesia.com/olahraga/20220216210328-178-760190/cara-dan-syarat-jadi-atlet-esports-jago-eksakta-dan-dari-usia-muda#:~:text=Sementara%2C%20menurut%20Dewan%20Kehormatan%20IESPA,dari%20umur%2015%20hingga%2025.&text=%22Esports%20itu%20biasanya%20top%20Dnya,\(15%2025%20tahun\).](https://www.cnnindonesia.com/olahraga/20220216210328-178-760190/cara-dan-syarat-jadi-atlet-esports-jago-eksakta-dan-dari-usia-muda#:~:text=Sementara%2C%20menurut%20Dewan%20Kehormatan%20IESPA,dari%20umur%2015%20hingga%2025.&text=%22Esports%20itu%20biasanya%20top%20Dnya,(15%2025%20tahun).)

Firdaus, Dio. (2020). *Mengenal Apa Itu eSport, Sejarah Singkatnya dan Profesi yang Ada di Dalamnya.* <https://games.grid.id/read/152269824/mengenal-apa-itu-esport-sejarah-singkatnya-dan-profesi-yang-ada-di-dalamnya?page=all>

Indrajaya, W. D. (2020). *Akhirnya Indonesia Resmikan Esports sebagai Cabang Olahraga Berprestasi.*

<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2020/08/27/akhirnya-indonesia-resmikan-esports-sebagai-cabang-olahraga-berprestasi>

iESPA. (2015). *Sejarah perkembangan iESPA*. <http://www.iespa.or.id/sejarah-perkembangan/>

Maya, Meidini. (2020). *Kesetaraan Gender, Tantangan Terbesar Bagi Atlet Esports Cewek*. <https://kincir.com/game/mobile-game/atlet-esports-cewek-kesetaraan-gender-PsVTSpkKshW9>

NXL. (2016). *Diskriminasi Gamer Perempuan di Ajang Esports Indonesia?* <http://teamnxl.com/2016/12/06/diskriminasi-gamer-perempuan-di-ajang-esports-indonesia/>

Restika, R. (2018). *Apa itu Esports*. <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-esports/>

Rifki, Billy. (2022). *Fantastic! Jumlah Pemain Esports di Indonesia Capai 52 Juta Orang*.

<https://esports.id/other/news/2022/01/d2ab2b971ff0dc34b54c0eaa664873f0/fantastis-jumlah-pemain-esports-di-indonesia-capai-52-juta-orang#:~:text=Sementara%20dari%20aspek%20distribusi%20gender,sementara%20wanita%20sebesar%2047%20persen.>

Thomas. (2022). *Kampanye Kesetaraan Gender, Atlet Esports Gelar Laga Amal*. <https://www.liputan6.com/bola/read/4950779/kampanye-kesetaraan-gender-atlet-esports-gelar-laga-amal>

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A