

DAFTAR PUSTAKA

- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is esports and why do people watch it? *Internet Research*, 27 No. 2, 211–232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Ismail, M. (2023, June 16). *Jadi Desainer Grafis Emang Perlu Kuliah?* <https://Stekom.Ac.Id/Artikel/Jadi-Desainer-Grafis-Emang-Perlu-Kuliah>.
- Kemenperin. (2025). *Indeks Kepercayaan Industri (IKI) Bulan Maret 2025 Ekspansi Industri Stabil Di Tengah Ketidakpastian Ekonomi Global*. <https://money.kompas.com/read/2025/03/26/114022526/kemenperin-indeks-kepercayaan-industri-maret-2025-5298-poin-melambat-dari>.
- Ufia, Si., Nugroho, A., & Wahjoedi, T. (2024). Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa melalui Program Magang Sebagai Upaya Peningkatan Hard Skill dan Soft Skill. *JOURNAL OF KNOWLEDGE AND COLLABORATION*, Vol. 1 No. 2 (2024): *Journal of Knowledge and Collaboration*. <https://doi.org/https://doi.org/10.59613/97dmmj73>
- Utomo, S., Darmawan, A., & Telaumbanua, J. (2024). AKUMULASI MODAL DESAINER GRAFIS DI TENGAH PERTUMBUHAN EKONOMI: TANTANGAN ATAU ANCAMAN. *SYNAKARYA*, 5, 21–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.33005/synakarya.v5i2.131>

