

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Acharya, A. (2014). *Indonesia matters: Asia's emerging democratic power*. Singapore: World Scientific Publishing.
- Cull, N. J. (2009). *Public Diplomacy: Lessons from the Past*. Los Angeles: Figueroa Press.
- Effendi, T. D. (2011). *Diplomasi Publik Jepang: Perkembangan dan Tantangan*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- McDonald, J. W. (1991). *Further Exploration of Track Two Diplomacy*.
- Melissen, J. (2005). *Public Diplomacy Between Theory and Practice*.
- Melissen, J. (2013). Public Diplomacy. *The Oxford Handbook of Modern Diplomacy*.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analyst*. Thousand Oaks, London, New Delhi: Sage Publications.
- Nye, J. S. (2004). *Soft Power: The Means to Success in World Politics*.
- Nye, J. S. (2008). *Public Diplomacy and Soft Power*.
- Nye, J. S. (2011). *The Future of Power*. Public Affairs.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susetyo, B. (2008). *Peranan Diplomasi Publik*.

Sumber Artikel Ilmiah

- Anholt, S. (2005). Nation brand as context and reputation. *Place Brand Public Dipl* 1, 224–228. DOI: <https://doi.org/10.1057/palgrave.pb.5990023>

- Domski, K. (2022). eSports: the newest addition to China's Public Diplomacy. *Tesis*. China: University of International Relations. Denmark: Aalborg University
- Fitzpatrick, K. R. (2017). Public Diplomacy in the Public Interest. *Journal of Public Interest Communications*, 1(1), 78. DOI: <https://doi.org/10.32473/jpic.v1.i1.p78>
- Hartig, F. (2014). New Public Diplomacy Meets Old Public Diplomacy - the Case of China and Its Confucius Institutes. *New Global Studies*. DOI: <https://doi.org/10.1515/NGS-2014-0029>
- Hennida, C. (2009). Diplomasi Publik dalam Politik Luar Negeri.
- Kurniawan, F. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *JORPRES*, 15(2), 61-66. DOI: <https://doi.org/10.21831/JORPRES.V15I2.29509>
- Lin, S., & Khan, A. (2022). The Concept of E-sports in Digital Era: A Case Study of China. *CMU Journal of Social Sciences and Humanities*, 8(2), 1-25. DOI: <http://dx.doi.org/10.12982/CMUJASR.2021.009>
- Lusiana, E., & Yani, Y. M. (2018). Soft Power dan Soft Diplomacy. *Jurnal TAPIS*, 14(2). DOI: <http://dx.doi.org/10.24042/tps.v14i2.3165>
- Mary, M., & Misiani, M. P. (2017). Applying Anholt's National Branding Model: The Case of Kenya. *Business and Economics Journal*, 8, 1-6. DOI: <http://dx.doi.org/10.4172/2151-6219.1000335>
- Mathieu, B., Hivonnet, J., & Raube, K. (2014). Soft Diplomacy and People to People Dialogue between the EU and the PRC. *European Foreign Affairs*, 19, 35-55. DOI: <https://doi.org/10.54648/eerr2014020>
- Murray, S., Birt, J. R., & Blakemore, S. (2022). eSports diplomacy: towards a sustainable 'gold rush'. *Sport in Society*, 25, 1419-1437. DOI: [10.1080/17430437.2020.1826437](https://doi.org/10.1080/17430437.2020.1826437)

- Nkemngu, A.-A. P. (2012). The 2010 Fifa World Cup as Sustainable Tourism: A Community Perspective. *Journal of Tourism & Hospitality*. 01(06). DOI: <http://dx.doi.org/10.4172/2167-0269.1000106>
- Nygaard, H. M., & Gates, S. (2013). Soft power at home and abroad: Sport diplomacy, politics and peace-building. *Sage Journals*, 16(3). DOI: <https://doi.org/10.1177/2233865913502971>
- Rachman, J. B., Adityani, S., Suryadipura, D., Utama, B. P., Aprilia, B., Suherman, A., & Alfarizi, K. (2020). Esport Sebagai Sumber Soft Power Indonesia: Sosialisasi Kepada Anak Muda. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 43-52. DOI: <https://doi.org/10.31960/caradde.v3i1.462>
- Raube, K., Hivonnet, J., & Burnay, M. (2014). Soft Diplomacy and People to People Dialogue between the EU and the PRC. *European Foreign Affairs Review*. DOI: <https://doi.org/10.54648/eerr2014020>
- Sun, Q. (2009). AN ANALYTICAL MODEL OF THE DETERMINANTS AND OUTCOMES OF NATION. *Disertasi*. Texas: Univeristy of Texas
- Turnip, B. R., & Hukom, A. (2023). Pengaruh Perkembangan Industri Esports Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia. *Jurnal Manajemen dan Ekonomi Bisnis*, 3(2), 131-139. DOI: <https://doi.org/10.55606/cemerlang.v3i2.1127>
- Wang, J. (2006). Public Diplomacy and Global Bussiness. *The Journal of Bussiness Strategy*. 27(3), 41-49. DOI: <http://dx.doi.org/10.1108/02756660610663826>
- Wahyuni, D. (2020). Polemik E-Sports Dalam Keolahragaan Nasional. *Kajian Singkat Terhadap Isu Aktual dan Strategis*, 12(7).
- Wijayanti, A. D. (2018). Diplomasi Olahraga Korea Selatan Terhadap Korea Utara Melalui PyeongChang Winter Olympics 2018. *Tesis*. Malang: Universitas Brawijaya
- Yue, Y. (2018). Research on eSports and eSports Industry in China.

Sumber Website

- Akbar, M. (2017). *Sejarah ESport*. Diakses 14 Januari 2024, dari Dunia Games: <https://duniagames.co.id/news/2970-ternyata-begini-sejarah-eSport-dari-dulu-sampai-kini-sudah-ada-sejak-tahun-1972>
- Alfianto, R. (2023, October 11). *Turnamen Internasional Game Ragnarok Stars 2023 Akhirnya Digelar di Indonesia, Ini Pemenangnya*. Diakses pada 19 Juli 2024, dari Jawapos.com: <https://www.jawapos.com/hobi-kesenangan/013062989/turnamen-internasional-game-ragnarok-stars-2023-akhirnya-digelar-di-indonesia-ini-pemenangnya#:~:text=JawaPos.com%20%2D%20Ragnarok%20Stars%202023,pada%20Sabtu%2C%207%20Oktober%202023.>
- Amira, S. (2022, December 5). *IESF 14th World E-Sports Championships 2022 Pecahkan 5 Rekor!* Diakses pada 24 Juli 2024, dari Side.id: <https://side.merahputih.com/dn/iesf-14th-world-e-sports-championships-2022-pecahkan-5-rekor>
- Annisya, V. (2024, April 25). *Mekanisme Seleknas Timnas MLBB Men Indonesia untuk IESF 2024 Riyadh dari PB ESI*. Diakses pada 9 Juli 2024, dari Dunia Games: <https://duniagames.co.id/discover/article/mekanisme-seleknas-timnas-mlbb-men-indonesia-iesf-2024-riyadh>
- Cherry, K. (2023, February 28). *What Is Sports Psychology?* Diakses pada 14 Januari 2024, dari Verywell Mind: <https://www.verywellmind.com/what-is-sports-psychology-2794906#:~:text=Sports%20psychologists%20investigate%20how%20participating,athletic%20performance%20and%20mental%20wellness.>
- Clinton, B., & Nistanto, R. K. (2021, 8 23). *PBESI Rilis Aturan E-sports di Indonesia, Penerbit Game Wajib Daftar*. Diakses pada 14 Januari 2024, dari [Kompas.com: https://tekno.kompas.com/read/2021/08/23/13520007/pbesi-rilis-aturan-e-sports-di-indonesia-penerbit-game-wajib-daftar](https://tekno.kompas.com/read/2021/08/23/13520007/pbesi-rilis-aturan-e-sports-di-indonesia-penerbit-game-wajib-daftar)

- Clinton, B., & Pratomo, Y. (2023, January 6). *Grand Final PMGC 2022 Dimulai Hari Ini, Tim Indonesia Ikut Beraksi*. Diakses pada 19 Juli 2024, dari Kompas: <https://tekno.kompas.com/read/2023/01/06/12300037/grand-final-pmgc-2022-dimulai-hari-ini-tim-indonesia-ikut-beraksi>
- PB e-Sports (2024). *PBIC 2024 Winner*. Diakses pada 19 Juli 2024, dari PB e-Sports: <https://fps-pb.zepetto.com/result/view?tournamentIdx=17&page=1>
- Fauziah, A. R. (2023, June 30). *PBESI dan Valve Bekerja Sama untuk Bali Major 2023*. Diakses pada 13 Juli 2024, dari GGWP.ID: <https://ggwp.id/media/esports/esports-lain/kerjasama-pbsei-dan-valve-bali-major-2023>
- Firmansyah, H. (2022, December 1). *Presiden IESF Umumkan 2022 WE Championships 14th Bali Siap Pecahkan Rekor Dunia*. Diakses pada 24 Juli 2024, dari Dunia Games: <https://duniagames.co.id/discover/article/iesf-2022-we-championships-14th-bali-siap-pecahkan-rekor-dunia>
- Firmansyah, H. (2024, July 17). *Indonesia Officially Hosts the FFWS SEA 2024 Fall Grand Finals!* Diakses pada 19 Juli 2024, dari Dunia Games: <https://duniagames.co.id/discover/article/indonesia-resmi-jadi-tuan-rumah-grand-finals-ffws-sea-2024-fall/en>
- Firmansah, Y. A. (2020, September 2). *Apa Itu PBESI (Pengurus Besar Esports Indonesia)?* Diakses pada 25 Juni 2024, dari Esportsnesia: <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-pbesi-pengurus-besar-esports-indonesia>
- Firmansah, Y. A. (2020, September 30). *Perbedaan Game Publisher dengan Game Developer*. Diakses pada 22 Juli 2024, dari Esportnesia: <https://esportsnesia.com/fokus/perbedaan-game-publisher-dengan-game-developer/>
- Glenniza, D. (2018). *Bermain Video Game dan eSport Tak Sama dengan Olahraga*. Diakses pada 14 Januari 2024, dari Detik Sport:

<https://sport.detik.com/aboutthegame/pandit/d-3078400/bermain-video-game-dan-esport-tak-sama-dengan-olahraga>

Hasanah, I. (2022, October 30). *Yuk Kenalan dengan 3 Superfans Esports yang Setia Memberikan Dukungan kepada Tim Esports Jagoannya*. Diakses pada 23 Juli 2024, dari Esportnesia: <https://esportsnesia.com/komunitas/superfans-esports/>

Humas KONI Pusat (2023). *IESF 14th World Esports Championship Bali 2022 Dongkrak Sports Tourism dan Kepercayaan Dunia terhadap Indonesia*. Diakses pada 19 Juli 2024, dari Komite Olahraga Nasional Indonesia: <https://koni.or.id/2022/12/02/iesf-14th-world-esports-championship-bali-2022-dongkrak-sports-tourism-dan-kepercayaan-dunia-terhadap-indonesia/#:~:text=Kompetisi%20yang%20diikuti%20sekitar%20700,kompetisi%20Esports%20terbesar%20di%20outdoor.>

IESF (2022, January 28). *Bali Confirmed as Host of the 2022 WE Championships Finals*. Diakses pada 14 Januari 2024, dari World Esports IESF: <https://iesf.org/bali-confirmed-as-host-of-the-2022-we-championships-finals/>

IESF WORLD ESPORTS CHAMPIONSHIP 2022. (2024). Diakses pada 14 Januari 2024, dari Esport Europe: <https://eef.gg/event/iesf-world-esports-championship-2022/>

IESPA. (t.t.). *Visi, Misi, dan Tujuan Pembentukan*. Diakses pada 14 Januari 2024, dari Indonesia E-Sport Association: <https://www.iespa.or.id/visi-misi/>

Indonesia, C. (2018, Juli 24). *Pertama Kali Atlet 'Gamers' Tanding di Asian Games 2018*. Diakses pada 14 Januari 2024, dari CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20180724210826-185-316731/pertama-kali-atlet-gamers-tanding-di-asian-games-2018>

Indonesia, C. (2020, October 23). *EVOS Esports Raih Pendanaan Seri B Hingga Rp176 Miliar*. Diakses pada 24 Juli 2024, dari CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20201023180127-206-562133/evos-esports-raih-pendanaan-seri-b-hingga-rp176-miliar>

- Jemadu, L. (2021, November 20). *Indonesia Jadi Tuan Rumah Esports World Championship 2022*. Diakses pada 9 Juli 2024, dari Suara.com: <https://www.suara.com/tekno/2021/11/20/030500/indonesia-jadi-tuan-rumah-esports-world-championship-2022?page=all>
- Jemadu, L., & Prastya, D. (2021, December 22). *PBESI Jadikan Garudaku Sebagai Platform Resmi Esports di Indonesia*. Diakses pada 22 Juli 2024, dari Suara.com: <https://www.suara.com/tekno/2021/12/22/222150/pbesi-jadikan-garudaku-sebagai-platform-resmi-esports-di-indonesia>
- Kemenparekraf. (2023, June 9). *Perkembangan Industri Gim di Indonesia, Raih Penghargaan Internasional*. Diakses pada 31 Juli 2024, dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif: <https://www.kemenparekraf.go.id/hasil-pencarian/perkembangan-industri-gim-di-indonesia-raih-penghargaan-internasional>
- Khairany, C. (2019, February 18). *Dua Kelinci dukung dua tim esports Indonesia*. Diakses pada 23 Juli 2024, dari Antara: <https://www.antaraneews.com/berita/799797/dua-kelinci-dukung-dua-tim-esports-indonesia>
- Komunitas Media*. (t.t.). Diakses pada 17 Juli 2024, dari Garudaku: <https://garudaku.com/community>
- Komunitas Vendor*. (t.t.). Diakses pada 17 Juli 2024, dari Garudaku: <https://garudaku.com/community>
- Liquipedia. (2023). *Bali Major 2023*. Diakses pada 19 Juli 2024, dari Liquipedia Dota 2: https://liquipedia.net/dota2/Bali_Major/2023
- Liquipedia. (2023). *ONE Esports MPL Invitational 2023*. Diakses pada 19 Juli 2024, dari Liquipedia Mobile Legends: https://liquipedia.net/mobilelegends/ONE_Esports_MPL_Invitational/2023
- Liquipedia. (2023). *Snapdragon Pro Series Season 3 SEA - Challenge Finals*. Diakses pada 19 Juli 2024, dari Liquipedia Mobile Legends:

https://liquipedia.net/mobilelegends/ESL/Snapdragon_Pro_Series/Season_3/SEA/Challenge_Finals

Liquipedia. (t.t.). *The International*. Diakses pada 19 Juli 2024, dari Liquipedia Dota 2: https://liquipedia.net/dota2/The_International

Maverik. (2024, March 8). *Mengintip Fasilitas Mewah dan Lengkap Tempat Latihan EVOS Esport, Pantas Juara Dunia*. Diakses pada 24 Juli 2024, dari Indogamers: <https://indogamers.com/esport/37310/08032024/mengintip-fasilitas-mewah-dan-lengkap-tempat-latihan-evos-esport-pantes-juara-dunia>

Nuril, I. (2022, March 11). *IESF dan PBESI Paparkan Desain Besar Kejuaraan World Championship 2022 di Bali*. Diakses pada 24 Juli 2024, dari GGWP.ID: <https://ggwp.id/media/esports/esports-lain/iesf-world-championship-2022>

PBESI. (t.t.). *Pengurus Besar Esports Indonesia*. Diakses pada 14 Januari 2024, dari PBESI: <https://pbesi.org/en>

CNN Indonesia (2018, Juli 24) *Pertama Kali Atlet 'Gamers' Tanding di Asian Games 2018*. Diakses pada 14 Januari 2024, dari CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20180724210826-185-316731/pertama-kali-atlet-gamers-tanding-di-asian-games-2018>

Pertiwi, W. K. (2017, October 25). *Menakar Potensi eSport di Indonesia*. Diakses pada 29 Juli 2024, dari Tekno Kompas: <https://tekno.kompas.com/read/2017/10/25/08490027/menakar-potensi-esport-di-indonesia>

Prasetio, A. E. (2017, September 17). *Penonton ESport Lebih Banyak dari Olahraga Tradisional*. Diakses pada 19 Juli 2024, dari GGWP.id: <https://ggwp.id/2017/09/17/penonton-esport-di-atas-olahraga>

Pratama, R. A. (2022, December 1). *Daftar pemain Timnas Esports Indonesia IESF WEC 2022*. Diakses pada 19 Juli 2024, dari One Esports: <https://www.oneesports.id/seputar-game/timnas-esports-indonesia-iesf/>

- Pratama, R. A. (2023, July 23). *ESL: Fans MLBB di Indonesia ada di level berbeda!* Diakses pada 23 Juli 2024, dari ONE Esports: <https://www.oneesports.id/mobile-legends/esl-fans-mlbb-di-indonesia>
- Presiden IESF Ucapkan Terima Kasih kepada Menpora yang Dukung Perkembangan Esport di Indonesia.* (2022, Desember 03). Diakses pada 23 Juli 2024, dari Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia: <https://www.kemenpora.go.id/detail/2923/presiden-iesf-ucapkan-terima-kasih-kepada-menpora-yang-dukung-perkembangan-esport-di-indonesia>
- Rachmanta, R. D. (2024, May 21). *Terjun ke Mobile Legends, Team Liquid Akuisisi AURA Esports di Indonesia.* Diakses pada 24 Juli 2024, dari Suara.com: <https://www.suara.com/tekno/2024/05/21/160125/terjun-ke-mobile-legends-team-liquid-akuisisi-aura-esports-di-indonesia>
- Reishatia. (2021, March 25). *5 Tim Esports Indonesia yang Sabet Gelar Juara Dunia, INDOPRIDE!* Diakses pada 19 Juli 2024, dari Jalan Tikus: <https://jalantikus.com/gaming/tim-esports-indonesia-sabet-gelar-juara-dunia/>
- Rifki, B. (2023, May 4). *Sukro Resmi Sponsori Bali Major DOTA 2.* Diakses pada 23 Juli 2024, dari Esports.ID: <https://esports.id/dota-2/news/2023/05/74b9074a0381ad166ea246549ca19e03/sukro-resmi-sponsori-bali-major-dota-2>
- Rifki, B. (2024, February 16). *Liga Ekskul Akademi 2024 Dimulai, Wadah Pelajar Tembus Panggung Nasional.* Diakses pada 9 Juli 2024, dari Esports.ID: <https://esports.id/mobile-legends/news/2024/02/20872559d95722c9d6a71d973c1a00b5/liga-ekskul-akademi-2024-dimulai-wadah-pelajar-tembus-panggung-nasional>
- Sebastian, H. (2022, December 12). *IESF 2022 Pecahkan Rekor MURI, Indonesia Jadi Grand Champion!* Diakses pada 24 Juli 2024, dari Upstation Media: <https://www.upstation.media/article/indonesia-juara-umum-iesf-2022>
- Surbakti, C. W. (2022, March 24). *PBESI luncurkan Akademi Esports Garudaku, sarana lahirkan talenta-talenta esports berprestasi!* Diakses pada 9 Juli

2024, dari One Esports: <https://www.oneesports.id/seputar-game/pbesi-luncurkan-akademi-esports-garudaku/>

Surbakti, C. W. (2023, January 6). *Detail lengkap M4, tanggal, tim peserta dan prize pool*. Diakses pada 19 Juli 2024, dari One Esports: <https://www.oneesports.id/mobile-legends/detail-m4-world-championship/>

Surbakti, C. W. (2023, September 6). *Liga Esports Nasional Pelajar 2023 Turnamen Pelajar Terbesar segera dimulai!* Diakses pada 9 Juli 2024, dari One Esports: <https://www.oneesports.id/mobile-legends/liga-esports-nasional-pelajar-2023/>

Surbakti, C. W. (2024, March 12). *Hasil drFyuawing FFWS SEA Spring 2024: Ujian besar tim Indonesia segera dimulai!* Diakses pada 19 Juli 2024, dari One Esports: <https://www.oneesports.id/free-fire/hasil-drawing-ffws-sea-spring-2024/>

Widyantara, G. (2022, December 2). *Hari ini IESF WEC 2022 dan Indonesia Esports Summit digelar!* . Diakses pada 31 Juli 2024, dari One Esports: <https://www.oneesports.id/seputar-game/iesf-wec-2022-dan-indonesia-esports-summit-digelar/>

Yuwono. (2014). *Phonix E-Sport Arena Siap Bantu Kembangkan E-Sport di Indonesia*. Diakses pada 14 Januari 2024, dari Jagat Review: <https://www.jagatreview.com/2014/08/phoenix-e-sport-arena-siap%ef%bf%bebantu-kembangkan-e-sport-di-indonesia>

Dokumen Resmi

Outlook Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2021/2022

Outlook Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2023/2024

Peraturan PBESI No.34 Tahun 2021

Undang - Undang No.11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan

Wawancara

Addien Al Rasyid. Diwawancarai oleh Dimas Trya Firmansyah, 4 Juli 2024,
Pengurus Besar E-Sport Indonesia, WhatsApp Call

Eri Pramudyo. Diwawancarai oleh Dimas Trya Firmansyah, 21 Juni 2024,
Pengurus Besar E-Sport Indonesia, Google Meeting

