

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. Ma'ruf. (2015). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Ahmadi, N. (2007). *Panduan Olahraga Bolavoli*. Surakarta: Pustaka Utama.
- Albertus Fenanlampir dan Muhammad Muhyi Faruq. (2014). *Tes dan Pengukuran dalam Olahraga*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Anas Sudijono. (2008). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Annie. Ylonen. (2020). *Benefit of phsical trainig in E-Sport*. Finlandia
- Abraham, H. (2019). 5 Fakta Bahwa E-Sport Memang Tergolong Olahraga. Idntimes.Com.
- Baltezarević, R., & Baltezarević, B. (2018). THE IMPACT OF VIDEO GAMES ON THE *eSportS* FORMATION. *Facta Universitatis, Series: Physical Education and Sport*, 16
- Bányai, F., Griffiths, M. D., Király, O., & Demetrovics, Z. (2019). The Psychology of *ESports*: A Systematic Literature Review. *Journal of Gambling Studies*, 35(2), 351– 365.
- Banyai, F., Griffiths, M. D., Király, O., & Demetrovics, Z. (2019). The Psychology of *ESports*: A Systematic Literature Review. *Journal of Gambling Studies*, 35(2), 351– 365. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9763-1>.
- Depdiknas. (2000). *Pedoman dan Modul Pelatihan Kesehatan Olahraga Bagi Pelatih Olahraga Pelajar*. Jakarta.
- Djoko Pekik Irianto. (2004). *Pedoman Praktis Berolahraga untuk Kebugaran dan Kesehatan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Dumić, M. (2019, November 12). *ESports, Gaming and Physical Activity*. Retrieved from he Metal
- Faherty. Firdan Rastama. (2018) *Strategi Iespa (Indonesia E-Sports Association) Dalam Mengkampanyekan E-Sports Di Indonesia*. Yogyakarta
- Gunawan, Achmad. Ahmad Hidayatullah. (2021) *Abdurrahim Hidayat Pengembangan E-Sport Dan Industri Gaming Menggunakan Analisis Swot*.

- Indonesia Hasan, A., & Dkk. (2005). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka.
- Hilman, Muhammad. (2016). *Profil Kondisi Fisik Pemain Sepakbola Perkumpulan Sepakbola Universitas Negeri Yogyakarta*. Yogyakarta
- Herpandika, R. P., Yuliawan, D., & Rizky, Y. (2019). Analisis kondisi fisik atlet puslatkot Kota Kediri dalam rangka menuju “ Kediri Emas ” di Porprov 2019 Analysis of physical conditions of Puslatkot at Kediri city in order to “ Kediri Emas ” in Porprov 2019 PENDAHULUAN Pembangunan suatu negara tergantung . 5
- Jenny, Seth E., et al. 2016. “*Virtual(ly) Athletes: Where E-Sports Fit Within the Definition of Sport*”
- Kemendiknas. (2010). *TKJI*. Jakarta: Pusat Pengembangan Kualitas Jasmani
- Kurniawan, Faidillah. (2019). *E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian*. Yogyakarta
- Lim, Rendy. 2019 *Performa Fisik Jadi Kunci Keberhasilan Atlet Esport*. Esports.id.
- Lutan, R. (2000). *Dasar-Dasar Kepeleatihan*. Jakarta: Depdiknas.
- Lokhman, N., Karashchuk, O., & Kornilova, O. (2018). Analysis of *eSports* as a commercial activity. *Problems and Perspectives in Management*, 16(1), 207–213
- Mashuri, H., Jatmiko, J., Zawawi, M. A., Kholis, M., Juanidi, S., Pratama, B. A., & Harmono, S. (2019). Pelatihan Kondisi Fisik Dominan Bolabasket. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Nusantara (JPPNu)*, 1(2), 42–47.
- Maslennikov, A., Soloviev, M., Vakalova, L., Zaiko, D., & Dmitriev, I. (2019). Improvement of physical condition of football referees by athletics. *Journal of Physical Education and Sport*, 19
- Muhammad Akbar. (2017). Sejarah *ESport*. <https://duniagames.co.id/news/2970-ternyata-beginisejarah-esport-dari-dulu- sampai - kini- sudah-ada-sejak-tahun-1972>
- Nugraheni, Ningrum. Agung Widodo (2017). *Tingkat Kordinasi Mata Tangan dan Kaki Mahasiswa PJKR FKIP UMMI*. Volume VIII, No.1. Sukabumi

- Nugroho. Agung, A.M. (2011) *Standarisasi Status Kondisi Fisik Atlet Cabor Perorangan Koni Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta
- Nurhasan. (2005). *Aktivitas Kebugaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Persada, Yudha Bela. Ranu Baskora Aji P. (2019). *KAJIAN REFERENSI E-SPORT DALAM RANAH OLAHRAGA (Tinjauan Mengenai Aspek Sosial, Budaya, Ekonomi, Fisiologis, dan Filosofi Olahraga)*. Semarang: Indonesian Journal for Physical Education and Sport
- Pramana, I gusti bagus teguh, adiatmika, I putu gede. (2020). *Hubungan Posisi Dan Lama Duduk Dalam Menggunakan Laptop Terhadap Keluhan Low Back Pain Pada Mahasiswa Kedokteran Universitas Udayana*. Bandung: Jurnal Medika Udayana
- Prima, Pera. Dwi Cahyo Kartiko. (2021). *Survei Kondisi Fisik Atlet Pada Berbagai Cabang Olahraga*. Surabaya
- Safitri. Ati, Imroatul Maghfiroh, Ahmad Khafis, Gilang Nuari Panggraita. (2021). *Profil Kebugaran Jasmani Atlet Petanque Kabupaten Pekalongan*. Pekalongan
- Santika, I Gusti Putu Ngurah Adi. (2019). *Pengukuran Komponen Biomotorik Mahasiswa Putra Semester V Kelas A Fakultas Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan Ikip Pgri Bali Tahun 2017*. Bali: Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi Volume 1 : Hal. 85 – 92
- Seo, Yuri. 2013. "Electronic Sports: A New Marketing Landscape of the Experience Economy". *Journal of Marketing Management (Online)*, 29(13-14), 1542-1560.
- Sridadi. (2014). *Penyusunan Norma Penilaian Tes Koordinasi Mata Tangan dan Kaki*. Yogyakarta: JPJI Volume 10. Nomor 1. April 2014, 1-7
- Sulaiman. Dede Thoyib. (2017) *Analisis Profil Kondisi Fisik Atlet Putri Juara Popda (Pekan Olahraga Pelajar Daerah) Provinsi Bengkulu Pada Cabang Olahraga Bola Basket*. Bandung
- Siyoto, Sandu. Ali Sodik. (2015). *Dasar Metodeologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing
- Wahyuni, Dinar. (2020) *Polemik ESports Dalam Keolahragaan Nasional*. Jakarta

- Wahyunanda Kusuma Pertiwi. 2017. Menakar Potensi *eSport* di Indonesia.<https://tekno.kompas.com/read/2017/10/25/08490027/menakar-potensi-eSport-di-indonesia>
- Wiriawan. Oce. (2017) *Panduan Pelaksanaan Tes Dan Pengukuran Olahragawan*. Yogyakarta: Thema Publishing
- Yuliawan, Dhedy. Ruruh Andayani Bekt. (2021) *Legitimasi ESportss dalam Kecabangan Olahraga: Studi Literature Review*. Kediri

