

## DAFTAR PUSTAKA

- ActivePlayer. (n.d.). *Mobile Legends: Bang Bang player count and statistics*. Diakses pada 26 Oktober 2024, dari <https://activeplayer.io/mobile-legends-bang-bang/>
- Al Mansyur, M. I. (2017). Diplomasi olahraga dalam perspektif komunikasi internasional menyongsong Asian Games 2018. *Transformasi*, 1(33). Diakses pada 10 Februari 2025, dari <https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/Transformasi/article/view/1902>
- Anggara, O. (Ed.). (2023). *Kewarganegaraan: Teoretis dan Praksis*. Malang: Future Science Press.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Yogyakarta: CV Jejak.
- ANTARA News. (2024). Strategi pengembangan parekraf tahun 2025 telah sesuai RPJMN dan RKP. Diakses pada 17 Februari 2025, dari <https://www.antaranews.com/berita/4314355/strategi-pengembangan-parekraf-tahun-2025-telah-sesuai-rpjmndan-rkp>
- Arndt, R. T. (2005). *The first resort of kings: American cultural diplomacy*. MeryLand: Potomac Books.
- ASEAN Secretariat. (2021). *ASEAN work plan on sports 2021-2025*. Diakses pada 17 Februari 2025, dari <https://asean.org/book/asean-work-plan-on-sports-2021-2025/>
- Bakry, U. S. (2017). *Dasar-dasar hubungan internasional*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Banjarnahor, D. N., Togatorop, F., & Muin, F. (2021). *Ilmu Negara*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Baskoro, R. M. (2020). The truth of cultural diplomacy. *AEGIS*, 4(2), 34–47.
- Castells, M. (2009). *Communication power*. Oxford University Press.
- Collins, I., Adriani, I., & Rahman, M. S. A. (2020). Indonesia's Cultural Diplomacy on the Conduct of Indonesian Language for Foreigners Programme in Thailand (2014-2019). *Insignia: Journal of International Relations*, 7(2), 138. <https://doi.org/10.20884/1.ins.2020.7.2.2752>
- Cummings, M. C. (2003). *Cultural diplomacy and the United States government: A survey*. Washington, DC: Center for Arts and Culture.

- Cummings, M. C., Jr. (2003). *Cultural diplomacy: The linchpin of public diplomacy*. Washington, DC: U.S. Department of State.
- DensPlay. (2024). *8 game lokal karya anak bangsa, tembus jutaan unduhan!*. Diakses pada 15 Februari 2025, dari <https://www.dens.tv/densplay/article/2197/8-game-lokal-karya-anak-bangsa-tembus-jutaan-unduhan>
- Dharmawan, E. A., & Roos, J. R. M. (2023). Rancang bangun aplikasi video game first person shooter menggunakan engine Unity. *Jurnal Simetrik*, 13(1), 661–668. <https://doi.org/10.31959/js.v13i1.1506>
- Fahmi. (2014). Pemerintah Indonesia akhirnya mengakui secara resmi organisasi *esport* nasional. Diakses pada 24 Oktober 2024, dari <https://id.techinasia.com/indonesia-akui-secara-resmi-organisasi-esport-nasional>.
- Finn, H.K. (2003) *The Case for Cultural Diplomacy: Engaging Foreign Audiences*. *Foreign Affairs* 82 (6), 15-20
- Fromme, J. (2003). *Computer games as a part of children's culture*. *The International Journal of Computer Game Research*, 3(1). <http://www.gamestudies.org/0301/fromme/>
- Gamefinity.id. (n.d.). *Review Lokapala: MOBA Lokal Rasa Internasional*. Diakses pada 15 Februari 2025, dari <https://www.gamefinity.id/game/review/mobile-game-review/review-lokapala-moba-lokal-rasa-internasional>
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Hallmann, K., & Giel, T. (2018). *esport – Competitive sports or recreational activity?* *Sport Management Review*, 21(1), 14-20. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.011>
- Hasan, A. (2002). *Metodologi penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hidayah. (2022). *Esport Indonesia peringkat 17 dunia, sumbang Rp 30 T setahun*. Diakses pada 20 Oktober 2024, dari <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20221120065129-37-389569/esport-indonesia-peringkat-17-dunia-sumbang-rp-30-t-setahun>.
- Holsti, K. J. (1977). *International politics: A framework for analysis*.
- IGN. (2014). *IGN presents: The history of Atari*. IGN. Diakses pada 29 Januari 2025, dari <https://www.ign.com/articles/2014/03/20/ign-presents-the-history-of-atari>

- Indonesian *Esport* Association. (n.d.). Visi IESPA. Diakses pada 20 September 2024, dari <https://www.iespa.or.id>.
- Institute for Cultural Diplomacy. (n.d.). *Cultural diplomacy*. Institute for Cultural Diplomacy. Diakses pada 28 Januari 2025, dari [https://www.culturaldiplomacy.org/index.php?en\\_culturaldiplomacy](https://www.culturaldiplomacy.org/index.php?en_culturaldiplomacy)
- Insyani, V. (2023). *Game lokal Lokapala bakal hadir di 3 negara Asia Tenggara!*. Uzone.id. Diakses pada 18 Februari 2025, dari <https://games.uzone.id/game-lokal-lokapala-bakal-hadir-di-3-negara-asia-tenggara->
- Kaakyire, S. A. (2018). *Is esport, sport?* Diakses pada 28 Januari 2024, dari [https://www.academia.edu/37515040/IS\\_ESPORT\\_A\\_SPORT](https://www.academia.edu/37515040/IS_ESPORT_A_SPORT)
- Kalapena. (2024). Lebih dekat dengan Lokapala, game MOBA pertama buatan tanah air. Diakses pada 13 September, dari <https://kalapena.id/2024/08/14/lebih-dekat-dengan-lokapala-game-moba-pertama-buatan-tanah-air/>.
- Kaplan, R. D. (2002). *The coming anarchy: Shattering the dreams of the post Cold War*. New York: Random House.
- Kemenparekraf. (2024). Pentingnya Perpres Nomor 19/2024 bagi industri gim lokal. Diakses pada 13 September 2024, dari <https://www.kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/pentingnya-perpres-nomor-192024-bagi-industri-gim-lokal>.
- Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia. (2024). Menpora Dito buka pertandingan perdana *esport* di PON XXI 2024 Aceh-Sumut. Diakses pada 11 Oktober 2024, dari <https://www.kemenpora.go.id/detail/5430/menpora-dito-buka-pertandingan-perdana-esport-di-pon-xxi-2024-aceh-sumut>.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2024) *Optimisme IGDx 2024 jadikan Indonesia pusat industri gim Asia Tenggara*. Diakses pada 25 Februari 2025, dari <https://www.komdigi.go.id/berita/pengumuman/detail/optimisme-igdx-2024-jadikan-indonesia-pusat-industri-gim-asia-tenggara>
- Kirriemuir, J., & McFarlane, A. (2004). *Literature review in games and learning: A report for NESTA Futurelab*. NESTA Futurelab.
- Kumparan. (2018). Mobile Legends buka kantor cabang dan rekrut karyawan di Indonesia. Diakses pada 18 Februari 2025, dari <https://kumparan.com/kumparantech/mobile-legends-buka-kantor-cabang-dan-rekrut-karyawan-di-indonesia-1536132732892023479>
- Kurniawan, F. (2020). *Esport dalam fenomena olahraga kekinian*. Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi), 15(2), 61–66. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509>.

- Liputan6.com. (2023). 35 persen pendapatan Mobile Legends pada 2022 di Asia Tenggara berasal dari Indonesia. Liputan6. Diakses pada 18 Februari 2025, dari <https://www.liputan6.com/tekno/read/5183769/35-persen-pendapatan-mobile-legends-pada-2022-di-asia-tenggara-berasal-dari-indonesia>
- Mahendra, R. E. (2023). Ada Mobile Legends hingga PUBG, ini deretan game sejuta umat yang dipertandingkan dalam cabor *esport* di SEA Games Kamboja. *Tempo.co*. Diakses pada 18 Februari 2025, dari <https://sport.tempo.co/read/1714887/ada-mobile-legends-hingga-pubg-ini-deretan-game-sejuta-umat-yang-dipertandingkan-dalam-cabor-esport-di-sea-games-kamboja>
- Mahsa, I. A. (n.d.). *Game Online Genshin Impact sebagai Sarana Diplomasi Budaya Tiongkok dalam Mengenalkan Opera Peking*. Universitas Diponegoro. Diakses pada 14 Februari 2025, dari <https://eprints2.undip.ac.id/id/eprint/27323/>
- Mardiana, V. (2021). Krisis Doklam dan kepentingan nasional India. *Review of International Relations*, 2(2), 91–102. <https://doi.org/10.24252/rir.v2i2.17966>.
- Mark, S. (2009). *A greater role of cultural diplomacy*. Netherlands Institute of International Relations, 1, 1–44.
- Mark, S. (n.d.). DISCUSSION PAPERS IN DIPLOMACY A Greater Role for Cultural Diplomacy.
- Mark, S. L. (2010). Rethinking cultural diplomacy: The cultural diplomacy of New Zealand, the Canadian Federation and Quebec. *Political Science*, 62(1), 62–83. <https://doi.org/10.1177/0032318710370466>
- Mayylda. (2022). Pengaruh negara Malaysia klaim warisan kebudayaan dan kesenian Reyog Ponorogo Indonesia terhadap hubungan kerjasama antar negara. *Kompasiana*. Diakses pada 19 Februari 2025, dari [https://www.kompasiana.com/mayylda0703/62cc1a95bb4486718a6ab2d2/pengaruh-negara-malaysia-klaim-warisan-kebudayaan-dan-kesenian-reyog-ponorogo-indonesia-terhadap-hubungan-kerjasama-antar-negara?page=all&page\\_images=1](https://www.kompasiana.com/mayylda0703/62cc1a95bb4486718a6ab2d2/pengaruh-negara-malaysia-klaim-warisan-kebudayaan-dan-kesenian-reyog-ponorogo-indonesia-terhadap-hubungan-kerjasama-antar-negara?page=all&page_images=1)
- Medcom.id. (2023). *Kental budaya lokal, game Lokapala dapat dukungan pemerintah*. Diakses pada 19 Februari 2025, dari <https://www.medcom.id/teknologi/game/aNrxAdxk-kental-budaya-lokal-game-lokapala-dapat-duktungan-pemerintah>
- Miarso, Yusufhadi. (2007). *Menembus Batas Waktu: Evolusi Teknologi dan Peran Pendidikan dalam Membangun Bangsa*. Jakarta: Prenada Media.

- Morgenthau, H. J. (1948). *Politics among nations: The struggle for power and peace*. New York: Alfred A. Knopf
- Mukaromah, E. (2020). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam meningkatkan gairah belajar siswa. *Indonesian Journal of Education Management*, 4(1), 180–185. <https://jurnal.unigal.ac.id/ijemar/article/view/4381>.
- Murbawanto Putra, A. V., Kurnia Putri, P., & Kawitri Resen, P. T. (2024). Upaya diplomasi budaya Indonesia melalui Komite Seni Budaya Nusantara pada tahun 2017. *DIKSHI (Diskusi Ilmiah Komunitas Hubungan Internasional)*, 3(2), 412–427. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/hi/article/view/93655>.
- Nadzirummubin, M. (2022). Kebijakan PSE dan Ekosistem Industri "Game Online". Diakses pada 19 Februari 2025, dari <https://news.detik.com/kolom/d-6242440/kebijakan-pse-dan-ekosistem-industri-game-online>
- Namang, R. B. (2020). *Negara dan Warga Negara Perspektif Aristoteles*. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 4(2), 247–266. <https://doi.org/10.38043/jids.v4i2.2449>
- Novianty, H. (n.d.). Geografis, Geopolitik dan Geostrategis Indonesia. Diakses pada 13 Januari 2024, dari [https://www.academia.edu/9826645/Geografis\\_Geopolitik\\_dan\\_Geostrategis\\_Indonesia](https://www.academia.edu/9826645/Geografis_Geopolitik_dan_Geostrategis_Indonesia)
- Nuechterlein, D. E. (1979). *National Interest: A new Approach*, New York: Orbis.
- Nuechterlein, D. E. (1985). North America: Our neglected heartland. *Parameters*, 15(1). <https://doi.org/10.55540/0031-1723.1393>
- Nugrahaningsih, N., & Suwarso, W. A. (2021). Model strategi diplomasi budaya di masa Covid-19: Studi kasus Festival Cap Go Meh di Kota Singkawang. *Intermestic: Journal of International Studies*, 6(2), 214–230. <https://intermestic.unpad.ac.id/index.php/intermestic/article/view/314>.
- Nugroho, F. S. (2010, February 17). Klasifikasi game. *Sulistyo Nugroho Blog*. <https://sulistyonugroho.wordpress.com/2010/02/17/klasifikasi-game/>
- Nye, J. S. (2004). *Soft power: The means to success in world politics*. New York: Public Affairs.
- Nye, J. S. (2008). Public diplomacy and soft power. *Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 616(1), 94–109. <https://doi.org/10.1177/0002716207311699>.

- Pajtinka, E. (2016). Cultural Diplomacy in Theory and Practice of Contemporary International Relations. *Politické Vedy*, 17(4), 100.
- Pemerintah Provinsi Jawa Tengah. (2021). Gubernur Ganjar Siap Dukung Game Lokal Lokapala. Diakses pada 15 Februari 2025, dari [https://humas.jatengprov.go.id/detail\\_berita\\_gubernur?id=5810](https://humas.jatengprov.go.id/detail_berita_gubernur?id=5810)
- Pengurus Besar *Esport* Indonesia. (n.d.). PBESI: Pengurus Besar *Esport* Indonesia. Diakses pada 20 September 2024, dari <https://pbsi.org/en>.
- Picard, M. (2013). The foundation of *geemu*. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 13(2).
- Pikiran Rakyat. (2025). *Habiskan dana Rp 12,6 triliun, Tiongkok bangun arena esport terbesar dan termegah di dunia*. Diakses pada 13 Februari 2025, dari <https://cirebon.pikiran-rakyat.com/internasional/pr-041238093/habiskan-dana-rp-126-triliun-tiongkok-bangun-arena-esport-terbesar-dan-termegah-di-dunia?page=all>
- Porter, M.E. (1990) 'The Competitive Advantage of Nations', *Harvard Business Review*, 68(2), pp. 73–93.
- Prasetyo, A. E. (2017). Penonton *esport* lebih banyak dari olahraga tradisional. Diakses pada 20 Oktober, dari <https://www.ggwp.id/2017/09/17/penonton-esport-di-atas-olahraga/>.
- Prawira, B. (2023). Dewa United *Esport* resmi bubarkan divisi game Lokapala. KotakGame. Diakses pada 19 Februari 2025, dari <https://www.kotakgame.com/berita/detail/99889/Dewa-United-Esport-Resmi-Bubarkan-Divisi-Game-Lokapala>
- PT Bank Central Asia Tbk. (2021, September 15). *BCA mendukung Piala Presiden Esport 2021*. Diakses pada 15 Februari 2025, dari <https://www.bca.co.id/id/tentang-bca/media-riset/pressroom/siaran-pers/2021/09/15/04/06/bca-mendukung-piala-presiden-esport-2021>
- Ridenhour, K. F. (2020). Traditional sports and *esport*: The path to collective bargaining. *Iowa Law Review*, 105, 1857–1897.
- Roskin, M. G. (1994). *National interest: From abstraction to strategy*. Carlisle Barracks, PA: Strategic Studies Institute, U.S. Army War College.
- Samantha, K. (2019). Diplomasi budaya melalui Rumah Budaya Indonesia di Belanda untuk mencapai kepentingan nasional Indonesia (2015-2019). Universitas Katolik Parahyangan.

- Saragih, S. V. E. (2025). Tim *esport* MLBB Indonesia kolaborasi dengan tim luar. *IDN Times*. Diakses pada 12 Februari 2025, dari <https://www.idntimes.com/tech/games/sariah-vica-ermia-saragih/tim-esport-mlbb-indonesia-kolaborasi-tim-luar-c1c2?page=all>
- Schell, J. (2008). *The art of game design: A book of lenses*. Boca Raton, FL: CRC Press.
- Schneider, C. P. (2006). Cultural diplomacy: Hard to define, but you'd know it if you saw it. *Brown Journal of World Affairs*, 13(1), 191–203.
- Sebayang, R. (2018). Perusahaan Singapura Dapat Hak Distribusi Game Tencent di RI. *CNBC Indonesia*. Diakses pada 12 Februari 2025, dari <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20181119150848-37-42825/perusahaan-singapura-dapat-hak-distribusi-game-tencent-di-ri>
- Setiawan, T. (2020). Upaya diplomasi budaya Indonesia melalui Rumah Budaya Indonesia di Malaysia (Vol. 1).
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Team RRQ. (n.d.). Kolaborasi Sang Juara: Paris Saint-Germain (PSG) *Esport* Bekerjasama dengan Tim Rex Regum Qeon (Team RRQ) dari Indonesia. Team RRQ. Diakses pada 19 Februari 2025, dari <https://teamrrq.com/news/kolaborasi-sang-juara-paris-saint-germain-psg-esport-bekerjasama-dengan-tim-rex-regum-qeon-team-rrq-dari-indonesia>
- Ubaedillah, A., & Rozak, A. (2012). *Pendidikan kewarganegaraan (Civic education): Pancasila, demokrasi, HAM, dan masyarakat madani*. Jakarta: Kencana.
- Warsito, & Kartikasari. (2007). *Diplomasi kebudayaan: Konsep dan relevansi bagi negara berkembang: Studi kasus Indonesia*. Yogyakarta: Ombak.
- Willy, S. F. (2020). Kepentingan Nasional (Indonesia) dan Minimum Essential Force (EMF). 1-4.
- Wulansari, I., & Wihardi, D. (2012). Propaganda Amerika Serikat terhadap Iran melalui pemberitaan di media massa (Sebuah tinjauan: Dampak program pengembangan nuklir Iran terhadap Amerika Serikat). *Jurnal Ilmu Hubungan Internasional Transnasional*, 7(1), 42-45. FISIP Universitas Budi Luhur. <https://ic-mes.org/politics/jurnal-propaganda-as-terhadap-iran-melalui-media-massa/>
- Yani, Y. M., & Lusiana, E. (2018). Soft power dan soft diplomacy. *Jurnal Tapis: Jurnal Teropong Aspirasi Politik Islam*, 14(2), 48–65.

Yaumi Ramdhani, & Ufran. (2024). Teknik pencegahan kejahatan cyberbullying dalam game online berbasis multiplayer online battle arena (MOBA). *Iuris Notitia: Jurnal Ilmu Hukum*, 2(1), 01–08. <https://ojs.ninetyjournal.com/index.php/IURIS/article/view/123>.

Zuhair, B. (2024). KEREN! Lokapala Jadi Game Pertama dari Indonesia yang Tampil di World Cyber Games 2024. Diakses pada 25 Februari 2025, dari <https://jakarta.akurat.co/kebon-sirih/1314727734/keren-lokapala-jadi-game-pertama-dari-indonesia-yang-tampil-di-world-cyber-games-2024>