

DAFTAR PUSTAKA

- Amstrong, P. K. (2012). *Dasar-Dasar Pemasaran. Jilid I, Alih Bahasa Alexander Sindoro dan Benyamin Molan*. Jakarta: Prenhalindo.
- Brahmantyo, J. A. (2018). Upaya Asosiasi dan MNC dalam Menjadikan E-Sports Sebagai Olahraga Olimpiade.
- Codes, W. (2021). *Cantik dan Berbakat, Ini 6 Brand Ambassador di Dunia Esports Indonesia*. Diambil kembali dari <https://Blog.Wallet-Codes.Com/Id/Cantik-Dan-Berbakat-Ini-6-Brand-Ambassador-Di-Dunia-Esports-Indonesia/>.
- Dave, P. (2013, Agustus 7). Diambil kembali dari Los Angeles Times: www.latimes.com
- Dietrich, G. (2014). *Spin Sucks: Communication and Reputation Management in The Digital Age*. Pearson Education, Inc.
- Effendy, O. U. (2011). *Ilmu Komunikasi: Teori dan Prakteknya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Farasila, I., & Pradekso, T. (2017). Hubungan Terpaan Iklan Pada Akun Instagram @sociolla dan Terpaan Online Customer Review Pada Sociolla Connect dengan Keputusan Pembelian Produk Kecantikan di Sociolla Iraisia.
- Filieri, R., & McLeay, F. (2013). E-WOM and Accommodation an Analysis of the Factors That Influence Travelers' Adoption of Information from Online Reviews. *Journal of Travel Research*, 44-57.
- Fuad, A., & Nugroho, K. S. (2014). *Panduan Praktis Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Goyette, I., Ricard, L., Bergeron, J., & Marticotte, F. (2010). e-WOM Scale: Word-of-Mouth Measurement Scale for e-Services Context. *Canadian Journal of Administrative Sciences*.
- gunardi, F. (2020). Pengaruh E-sports Marketing dan Kepuasan Pelanggan Terhadap Brand Loyalty RAZER INC. *Syntax Idea*, 209-215.
- Hamari, S. (2016). What is E-Sports and Why do People Watch it?
- Hewitt, J. (2002). "The Poster" and the Poster in England in the 1890s. *Victorian Periodicals Review*, 37-62.
- Josua, E. (2020). Strategi komunikasi pemasaran game DreadOut melalui media Steam (Studi deskriptif mengenai strategi komunikasi

- pemasaran game DreadOut melalui media Steam). *Universitas BSI Bandung*.
- Kaakyire, S. A. (2018). Is Esports, a Sports? *Academia.edu*.
- Kartajaya, H. (2010). *Brand Operation*. Yogyakarta: Esensi.
- Kayode, O. (2014). *Marketing Communication*. USA: Bookboon.
- Klapdor, S. (2013). *Effectiveness of Online Marketing Campaigns: An Investigation Into Online Multichannel and Search Engine Advertising*.
- Kotler, P., & Amstrong, G. (2012). *Dasar-Dasar Pemasaran. Jilid I, Alih Bahasa Alexander Sindoro dan Benyamin Molan*. Jakarta: Prenhalindo.
- Kriyantono. (2012). *Teknis Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Lea-Greenwood, G. (2013). *Fashion Marketing Communications E Book*. Wiley.
- Macnamara, J., Lwin, M., Adi, A., & Zerfass, A. (2016). 'PESO' media strategy shifts to 'SOEP': Opportunities and ethical dilemmas. *Public Relations Review*, 377-385.
- Mahyudi, Y. (2016). STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN GAME ONLINE PT. GARENA INDONESIA. *Jurnal Komunikasi*.
- Moleong, L. J. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2014). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Neill, M., Schauster, E., & Xie, Q. (2018). Paid, Earned, Shared and Owned Media From the Perspective of Advertising and Public Relations Agencies: Comparing China and the United States. *International Journal of Strategic Communication*, 160-179.
- Pieczka, M. (2019). Looking back and going forward: The concept of the public in public relations theory. *Public Relations Inquiry*, 225-224.
- Prisgunanto, I. (2014). *Komunikasi Pemasaran Era Digital*. Jakarta: Prisani Cendekia.
- Rakhmat, J. (2015). *Riset Komunikasi*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.

- Rangkuti, F. (2012). *Studi Kelayakan Bisnis dan Investasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ruslan, R. (2013). *Metode Penelitian Komunikasi dan Public Relations*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Santosa, S. (2020). Pengaruh Komunikasi Pemasaran Terhadap Loyalitas Pelanggan di Gamefield Hongkong Limited. *Jurnal Bisnis dan Pemasaran*, 2087-3077.
- Shimp, T. &. (2013). *Advertising, Promotion and Other Aspect of Integrated Marketing Communications*. Cengage Learning.
- Soemanagara, R. D. (2006). *Marketing communication : taktik & strategi*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumardy, Silviana, M., & Melone, M. (2011). *The Power of Word of Mouth Marketing*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Thabit, M. (2015). *How PESO makes sense in Influencer Marketing Retrieved*. Diambil kembali dari <https://www.prweek.com/article/1350303/peso-makes-sense-influencer-marketing>.
- Tjiptono, F. (2011). *Strategi Pemasaran, Edisi Terbaru*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- Yin, K. R. (2013). *Studi Kasus Desain dan Metode*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.

Internet :

- Britannica Dictionary*.2002.*definition of poster child*.
<https://www.britannica.com/dictionary/poster-child> (diakses pada 23 Maret 2023, pukul 22.00 WIB)
- Esportsearnings*.2018.*Top of Game 2018*. <https://www.esportsearnings.com/history/2018/games>
- Esports.ID*.2021.*EVOS Esports Raih 3 Penghargaan Marketing Events Awards 2020*. <https://esports.id/other/news/2021/01/5e7d00134ba3a8b3e37edf5038bc51fc/evos-esports-raih-3-penghargaan-marketing-events-awards-2020> (diakses pada 19 Juli 2022, pukul 22.18 WIB)

- Krjogja.com.2020. *EVOS-Visa Kembangkan Ekosistem Esports di Indonesia*.
<https://www.krjogja.com/uncategorized/read/291897/evos-visa-kembangkan-ekosistem-esports-di-indonesia> (diakses pada 14 Juni 2022, pukul 12.13 WIB)
- Newzoo.2017. *Esports Revenues will Reach \$696 Million This Year and Grow to \$1.5 Billion by 2020 As Brand Investment Doubles*.
<https://newzoo.com/insights/articles/esports-revenues-will-reach-696-millionin-2017/> (diakses tanggal 19 Juli 2022, pukul 01.21 WIB)
- Nielsen.2016. *Laporan Nielsen eSports 2016 Menyoroti Pertumbuhan Pesat dalam Fandom Game Kompetitif Profesional*.
<https://www.nielsen.com/id/news-center/2016/2016-nielsen-esports-report-highlights-rapid-growth-in-fandom-of-competitive-gaming/>
- Sportanews.com.2022. *5 Fakta Menarik EVOS Esports*.
<https://www.sportanews.com/esport/pr-3553681778/5-fakta-menarik-evos-esports?page=2> (diakses pada tanggal 9 Mei 2022, pukul 05.22 WIB)