



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Ardianto dan Soemirat. (2004). *Dasar-dasar Public Relations*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Fill, Chris. (2009). *Marketing Communications: Interactivity, Communities and Content*. England: Pearson Educations.
- Goldblatt. (2014). *Special Events: Creating and Sustaining a New World for Celebration*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Kilkenny, Shannon. (2011). *The Complete Guide to : Successful Event Planning*. Florida : Atlantic Publishing Group
- Kotler, Philip and Gary Armstrong. (2012). *Prinsip –prinsip Pemasaran*. Edisi 13. Jakarta : Erlangga.
- K. Yin, Robert. (2018). *Case Study Research and Applications (Design and Methods)*. United Kingdom: SAGE Publications.
- Moleong, Lexy. J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Noor, Any. (2013). *Manajemen Event*. Bandung : Alfabeta
- Pudjiastuti, Wahyuni. (2010). *Special Event*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Raj, Razaq; Walters, Paul; Rashid, Tohir. (2013). *Events Management : Principles & Practice. Second Edition*. California : Sage Publishing
- Saladin, Djaslim. (2006). *Manajemen Pemasaran*. Edisi Keempat. Bandung : Linda Karya
- Sunyoto, Danang. (2012). *Dasar-dasar Manajemen Pemasaran Konsep, Strategi, dan Kasus*. Yogyakarta : CAPS

SKRIPSI

- Faherty, Firdan Rastama. (2018). “*Strategi IeSPA (Indonesia eSports Association) Dalam Mengkampanyekan eSports di Indonesia*”. Yogyakarta: Ilmu Komunikasi.
- Saputro, Johan. (2014). “*Perencanaan Event Management Festival Kesenian Yogyakarta sebagai Media Komunikasi Identitas Yogyakarta*”. Yogyakarta: Ilmu Komunikasi

JURNAL ONLINE

- Daniel, Moise. (2012). *The use of event marketing management strategies*.
- Setianti, Yanti. (2017). *Manajemen Informasi Special Event Huttel 62 oleh SMA Negeri 3 Jakarta*. Volume VII. Nomor 1.
- Macey, Joseph. (2017). *Investigating Relationships between video gaming, spectating sports, and gambling*.
- Heere, Bob. (2017). *Embracing the specification of society : Defining e-sports through a polymorphic view on sport*.
- Besombes, Nicolas. (2018). *French eSports Institutionalization*.
- Karhulahti, Veli-Matti. (2017). *Reconsidering Esport: Economics and Executive Ownership*. Volume LXXIV. Nomor 0010.

INTERNET

- Kincir.com. (2019). Diambil kembali dari <https://www.kincir.com/game/console-game/deretan-fakta-sejarah-esports>.
- Esportsearnings.com. (2019). Diambil kembali dari https://www.esportsearnings.com/history/2018/top_players
- Esportsearnings.com. (2019). Diambil kembali dari https://www.esportsearnings.com/history/2017/top_players

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA