

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. Z. (2015). *Manajemen Komunikasi (Filosofi, Konsep, dan Aplikasi)*. Bandung: Pustaka Setia.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Ardianto, E., & Soemirat, S. (2010). *Dasar-Dasar Public Relations*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Cangara, H. (2008). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Cangara, H. (2018). *Edisi Revisi Perencanaan dan Strategi Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ifah Atur, & Irmansyah, H. (2019). Pola Komunikasi esports dalam Pembinaan Atlet. *Jurnal IKON*, 23(1).
- Kotler, Philip & Keller, K.L. (2016). *Marketing Management*. New Jersey: Pearson Prectice Hall.
- Kurniawan, F. (2019). esports dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61-66.
- Mintzberg, H., Quinn, J. B., & Voyer, J. (1991). *The strategy process: Concepts, contexts, cases* (2nd ed.). Prentice Hall College Div.
- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Pangestu, M. R. I. (2023). Strategi Komunikasi Komunitas Game Online Mobile Legend Source Quenns Racing (SQRC) esports. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 25.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutama. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Mix Metod, R & D*. Sukoharjo: CV Jasmine.
- Widi, R. K. (2010). *Asas Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

