

DAFTAR PUSTAKA

- A. Amir, S.L. Mandey, H. T. (2020). Pengaruh Perceived Value, *Brand image* Terhadap Customer Loyalty melalui *Customer engagement* sebagai Variabel Mediasi (Studi pada Pelanggan Indihome PT. Telkom Manado). *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis Dan Inovasi Universitas Sam Ratulangi*.
- Amalia, E. I. (2022). *Pertumbuhan Industri Game di Asia Tenggara Tertinggi di Dunia*. Hybrid.Co.Id. <https://hybrid.co.id/post/pertumbuhan-industri-game-di-asia-tenggara-tertinggi-di-dunia>
- Arifin, L. N., & Pratama, A. D. (2023). Pengaruh *Brand ambassador* Terhadap *Brand image* Onic Supply ID pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember. *Jurnal Bisnis Dan Komunikasi Digital*, 1(2), 12. <https://doi.org/10.47134/jbk.v1i2.1917>
- Bill Clinton, R. K. N. (2023). *Onic Esports di MSC 2023: Tak Terkalahkan dan Tumbangkan 3 Juara Dunia*. Kompas.Com. <https://tekno.kompas.com/read/2023/06/20/19020037/onic-esports-di-msc-2023--tak-terkalahkan-dan-tumbangkan-3-juara-dunia?page=all>
- Buchori, A. (2020). *Indonesia resmi akui esports sebagai cabang olahraga prestasi*. Antaranews.Com. <https://www.antaranews.com/berita/1694674/indonesia-resmi-akui-esports-sebagai-cabang-olahraga-prestasi>
- Candra Kirana, L., Titi Trijayanti, R., Intan Sari, Y., Kunci, K., Merek, C., & Merek, D. (n.d.). PENGARUH ZASKIA ADYA MECCA SEBAGAI *BRAND AMBASSADOR* DALAM INSTAGRAM MECCANISMOFFICIALSHOP TERHADAP *BRAND IMAGE* MECCANISM THE EFFECT OF ZASKIA ADYA MECCA AS A *BRAND AMBASSADOR* IN THE MECCANISM *BRAND IMAGE*. *Jurnal Apresiasi Ekonomi*, 8(2), 308–320.
- Committee, C. (2023). *Teknik analisis data dengan SPSS: Studi kasus penelitian kuantitatif*. Cattleya Publication Services. <https://cattleyapublicationservices.com/?p=729>
- Creswell J. W., C. J. D. (2018). A Mixed-Method Approach. In *Writing Center Talk over Time*. <https://doi.org/10.4324/9780429469237-3>
- Editor. (2022). *Indonesia jadi Salah Satu Negara dengan Pemain Video Game Terbanyak*. GoodStats. <https://goodstats.id/infographic/indonesia-jadi-salah-satu-negara-dengan-pemain-video-game-terbanyak-Njzaq>
- He, X. (2022). *Investigation of Determinants and Constraints of Fan and Participant Engagement in Sport Events*.
- Hendrawan, V. (2023). *Bergelimang prestasi, ONIC Esports tutup 2023 bersama SONIC*. Oneesports.Id. <https://www.oneesports.id/mobile-legends/onic-esports-tutup-2023-sonic/>

- Hira, A. (2023). *Mengenal Brand image, Apa Manfaatnya bagi Perusahaan?* Markplus Institute. <https://markplusinstitute.com/explore/cara-membangun-brand-image/>
- Indriningtiyas, D. (2022). *BRAND AMBASSADOR ARTIS KOREA PADA E-COMMERCE DI INDONESIA*. *Desember*, 6(2), 219–230.
- Kamaliah, A. (2024). *Awal Vonzy Meniti Karier, Sebelumnya Justru Seorang Model*. DetikNet. <https://inet.detik.com/cyberlife/d-7347740/awal-vonzy-meniti-karier-sebelumnya-justru-seorang-model/amp>
- Korelasi Pearson*. (2023). Studio Statistika. <https://ss.mipa.ub.ac.id/korelasi-pearson/>
- Keller, K. L. (2013). *Strategic brand management: Building, measuring, and managing brand equity* (4th ed., Global ed.). Pearson Education Limited.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2012). *Marketing management* (14th ed.). Prentice Hall.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2021). *Marketing management* (15th ed., Global ed.). Pearson Education Limited.
- Kristianto, K. T. (2021). *Pengertian E-Sports dan Jenisnya*. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/sports/read/2021/12/06/08200038/pengertian-e-sports-dan-jenisnya->
- Lim, R. (2020). *Menilik Data-Data Baru Perkembangan Gamers Perempuan Di Asia*. *Esports.Id*. <https://doi.org/https://esports.merahputih.com/read/menilik-data-data-baru-perkembangan-gamers-perempuan-di-asia-4719>
- Liputan6. (2024). *Teknik Analisis Data Kuantitatif: Panduan Komprehensif untuk Penelitian Ilmiah*. Liputan6. <https://www.liputan6.com/feeds/read/5752167/teknik-analisis-data-kuantitatif-panduan-komprehensif-untuk-penelitian-ilmiah>
- Medina, M. (2024). *RRQ Hoshi dan Fnatic ONIC Jadi Tim Esports Terpopuler di Q3 2024*. GGWP.ID. <https://www.ggwp.id/esports/others/tim-esports-terpopuler-q3-2024-00-ck54p-4y3vxp>
- Priono, A. (2019). *Melihat ONIC Esports Dari Aspek Bisnis Bersama Chandra Wijaya*. Hybrid.Co.Id. <https://hybrid.co.id/post/aspek-bisnis-onic-esports-hybrid-talk-episode-17>
- Qothrunnada, K. (2022). *Korelasi Adalah: Bentuk Analisis, Contoh, dan Jenisnya*. DetikJabar. <https://www.detik.com/jabar/berita/d-6254141/korelasi-adalah-bentuk-analisis-contoh-dan-jenisnya>
- Raharjo, S. (2021). *Cara Melakukan Uji Reliabilitas Alpha Cronbach's dengan SPSS*. SPSS Indonesia. <https://www.spssindonesia.com/2014/01/uji-reliabilitas-alpha-spss.html>
- Rahayu, A. (2023). *Perkembangan Industri Game Dunia, 48% Pemainnya Berasal*

- dari Asia-Pasifik. GoodStats. <https://goodstats.id/article/perkembangan-industri-game-dunia-48-pemainnya-berasal-dari-asia-pasifik-mLVOW>
- Ramadhana, R. (2022). *Sejarah Esports di Indonesia dan Perkembangannya Saat ini*. VCGamers. https://www.vcgamers.com/news/sejarah-esports-di-indonesia/#google_vignette
- Riadi, M. (2022). *Content Marketing*. Kajian Pustaka. <https://www.kajianpustaka.com/2022/11/content-marketing.html>
- Riyanto, G. P., & Nistanto, R. K. (2020). *E-sport Jadi Cabang Olahraga Resmi di Asian Games 2022*. Kompas.Com. <https://tekno.kompas.com/read/2020/12/21/15280027/e-sport-jadi-cabang-olahraga-resmi-di-asian-games-2022>
- Rohman, F. (2019). ENHANCING LOYALTY: IMPROVING THE EXPERIENCE QUALITY OF INDONESIAN FOOTBALL CLUB FANS. *Jurnal Aplikasi Manajemen*, 17(3), 464–470. <https://doi.org/10.21776/ub.jam.2019.017.03.10>
- Rusli R., Hutabarat, R. D., & Salasa, Y. (2021). Pengaruh *Brand ambassador* dan Word of Mouth Terhadap *Brand image* Produk Fashion Damn! I Love Indonesia di Kalangan Mahasiswa Tangerang. *Jurnal Komunikasi Dan Media*.
- Sabella, V. P., Hermawan, A., & Dhewi, T. S. (2022). The Influence of *Brand ambassador* and Social Media Marketing on Purchase Intention Through *Brand image* (Study on Consumers “ Sang Dewa Snack”). In *International Journal Of Humanities Education And Social Sciences* (Vol. 2, Issue 1). <https://ijhess.com/index.php/ijhess/>
- Saragih, S. V. E. (2024). *Top 5 Tim Esports Terpopuler Selama MPL ID S13, RRQ Merajai*. IDN Times. <https://www.idntimes.com/tech/games/top-5-tim-esports-terpopuler-selama-mpl-id-s13-rrq-merajai-01-x98w7-fpw8lw>
- Tani, K. (2024). *Analisis Jalur (Path Analysis) untuk Mengetahui Pengaruh Faktor Internal dan Eksternal yang Memengaruhi Kepuasan Petani dalam Melaksanakan Program bersubsidi melalui mesin Electronic Data Capture (EDC) di pengecer resmi (Kementerian Pertanian ,. 15(2), 300–309.*
- Wibisono, T. (2024). *Perkembangan dan Prestasi Esports di Indonesia*. Kumparan.Com. <https://kumparan.com/tegar-wibisono-1715741596546294853/perkembangan-dan-prestasi-esports-di-indonesia-22k78tW9rQq>
- Winata, N. J., & Alvin, S. (2022). Strategi Influencer Marketing Dalam Meningkatkan *Customer engagement* (Studi Kasus *Instagram Bonvie*. id). *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 4262–4272. <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/3702>