

DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Rohim, N. A. (2023). Pengaruh Brand Ambassador Dan Brand Awareness Terhadap Keputusan Pembelian. *Management Studies and Entrepreneurship Journal*, 12.
- Adikara, B. (2024, Oktober 23). *Jumlah Gamer di Indonesia Terus Meningkat, Diperkirakan Capai 192,1 Juta Orang di 2025, Salah Satu yang Paling Banyak Adalah Pemain Mobile Legends*. Diambil kembali dari Jawa Pos: <https://www.jawapos.com/hobi-kesenangan/015230108/jumlah-gamer-di-indonesia-terus-meningkat-diperkirakan-capai-1921-juta-orang-di-2025-salah-satu-yang-paling-banyak-adalah-pemain-mobile-legends>
- Aditya, F. (2024, Agustus 9). *5 Pro Player MLBB yang Beralih Profesi ke Honor of Kings!* Diambil kembali dari Kincir: <https://kincir.com/game/mobile-game/player-yang-beralih-ke-honor-of-kings/>
- Aini, A. (2023, Juli 25). *Campus Ambassador: Definisi, Manfaat, dan Cara Mengoptimalkan Strateginya*. Diambil kembali dari Glints: <https://glints.com/id/lowongan/campus-ambassador-adalah/>
- Alif. (2025).
- Annur, C. M. (2023). *Genre Mobile Game Paling Disukai di Indonesia (Agustus 2022)*. Databoks.
- Aptika, A. (2017, Maret 16). *Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia*. Diambil kembali dari Kominfo: <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>
- Attack, H. C. (t.thn.). Diambil kembali dari <https://hokcampusattack.com/faq>
- Ayu, L. T. (2022). Pengaruh Brand Ambassador BTS (Bangtan Boys) dan E-Trust terhadap Minat Beli. *Al-Kharaj: Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah*, 27.
- Azis, H. (2024, June 29). *5 Alasan Pemain MLBB Pindah ke Honor of Kings, mulai Jenuh?* Diambil kembali dari IDN Times: https://www.idntimes.com/tech/games/5-alasan-pemain-mlbb-pindah-ke-honor-of-kings-mulai-jenuh-01-w8826-8lv7wm?utm_source=chatgpt.com
- Azis, H. (2024, November 24). *Kenapa Pemain Honor of Kings Lebih Sedikit dari Mobile Legends?* Diambil kembali dari IDN Times: <https://www.idntimes.com/tech/games/hilman-azis/kenapa-pemain-honor-of-kings-lebih-sedikit-dari-mobile-legends-c1c2?page=all>

- Azis, H. (2024, November 24). *Kenapa Pemain Honor of Kings Lebih Sedikit dari Mobile Legends?* Diambil kembali dari IDN Times: <https://www.idntimes.com/tech/games/kenapa-pemain-honor-of-kings-lebih-sedikit-dari-mobile-legends-01-w8826-4szjm0>
- Buijsman, M. (2024). *Global Games Market Report*. Newzoo.
- Companies, A. C. (2024, Agustus 15). *ACC Career - Keuntungan menjadi Campus Ambassador*. Diambil kembali dari [career.acc.co.id](https://career.acc.co.id/berita/detail-berita?berita_id=284&title=acc-career-keuntungan-menjadi-campus-ambassador): https://career.acc.co.id/berita/detail-berita?berita_id=284&title=acc-career-keuntungan-menjadi-campus-ambassador
- Davlembayeva, D. (2024, Desember 2). *TheoryHub*. Diambil kembali dari Social Influence Theory (SIT): <https://open.ncl.ac.uk/theories/15/social-influence-theory/>
- Diamastuti, E. (2015). PARADIGMA ILMU PENGETAHUAN. *Jurnal Akuntansi Universitas Jember*, 14.
- Dimas, V. (2024, Maret 7). *Mengetahui Peran Brand Ambassador dalam Meningkatkan Citra Merek!* Diambil kembali dari Gamelab Indonesia: <https://www.gamelab.id/news/3450-mengetahui-peran-brand-ambassador-dalam-meningkatkan-citra-merek>
- Farhudin, S. (2022). IMPLEMENTASI PENGUATAN AKUNTABILITAS. *Repository UMJ*, 106.
- Games, M. (t.thn.). *Timeline Perkembangan Game: Dari Tahun 1950 Hingga 2000-an*. Diambil kembali dari [main games: https://www.google.com/search?q=sejarah+game&oq=seja&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUqBggAEEUYOzIGCAAQRRg7MgYIARBFGDsYBggCEEUYOzIGCAMQRRg5MgYIBBBFGEAYBggFEEUYPDIGCAYQRRg8MgYIBxBFGDzSAQgxMTI1ajBqN6gCALACAA&sourceid=chrome&ie=UTF-8#cobssid=s](https://www.google.com/search?q=sejarah+game&oq=seja&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUqBggAEEUYOzIGCAAQRRg7MgYIARBFGDsYBggCEEUYOzIGCAMQRRg5MgYIBBBFGEAYBggFEEUYPDIGCAYQRRg8MgYIBxBFGDzSAQgxMTI1ajBqN6gCALACAA&sourceid=chrome&ie=UTF-8#cobssid=s)
- Gojek. (2023, September 7). *Gojek Luncurkan GoCampus Ambassador, Mudahkan Hidup Mahasiswa Lewat Solusi Hemat dan Jadi Cakap Teknologi Digital*. Diambil kembali dari Gojek: <https://www.gojek.com/news/gojek-luncurkan-gocampus-ambassador-mudahkan-hidup-mahasiswa-lewat-solusi-hemat-dan-jadi-cakap-teknologi-digital>
- Grab. (2022, December 8). *Yuk Gabung Jadi Grab Campus Ambassador!* Diambil kembali dari Grab: <https://www.grab.com/id/en/blog/grab-campus-ambassador/>
- H, M. F. (2025). Program Campus Ambassador Sebagai Strategi IMC PT Gojek dalam. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 19.

- hok.esports.id, h. (2024, November 8). Diambil kembali dari Instagram: https://www.instagram.com/hok.esports.id/p/DCG8NG9S2R7/?img_index=1
- Honor of Kings*. (2024, Juni 1). Diambil kembali dari Instagram: <https://www.instagram.com/honorofkings.indonesia/p/C7qVGRoBbwX/>
- Icong, M. (2015, November 18). *Definition Game According to Some Experts*. Diambil kembali dari Schoolash: <https://schoolash.blogspot.com/2015/11/definition-game-according-to-some.html>
- Iksan. (2024, Oktober 4). *Begini Nasib Game Honor of Kings Setelah 4 Bulan Rilis di Indonesia, HOK Gagal Saingi Mobile Legends?* Diambil kembali dari Lamongan: <https://lamongan.pikiran-rakyat.com/teknologi/pr-3868635252/begini-nasib-game-honor-of-kings-setelah-4-bulan-rilis-di-indonesia-hok-gagal-saingi-mobile-legends?page=all>
- Jayadi, M. M. (2022). Analisis Minat Bermain pada Gim DOTA 2 dengan Metode Game Design. *Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah*, 4.
- Khosiah, H. S. (2017). Persepsi Masyarakat Terhadap Rencana Pemerintah Membuka Area Pertambangan Emas di. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 9.
- Kings, H. o. (2024). *Honor of Kings*. Diambil kembali dari Honor of Kings: <https://www.honorofkings.com/id/>
- markets, G. (2022, Februari 4). *The Gaming Market in Indonesia*. Diambil kembali dari Allcorect Game Content Studio: <https://allcorrectgames.com/insights/indonesia/>
- Markets, G. (2024, Mei 31). *The Gaming Market in Indonesia*. Diambil kembali dari Allcorrect Game Content Studio: <https://allcorrectgames.com/insights/the-gaming-market-in-indonesia/>
- Michelle, O. B. (2021). Tingkat Brand Awareness Masyarakat. *JURNAL E-KOMUNIKASI*, 9.
- Murdiyanto, D. E. (2020). *METODE PENELITIAN KUALITATIF (Teori dan Aplikasi disertai Contoh Proposal)*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat.
- Musyaffa, F. L. (2025). Analisis Pengaruh Brand Image Dan Grab Campus Ambassador. *Journal of Management*, 11.
- Nathania, P. C. (2024). CAMPUS AMBASSADOR STRATEGY ANALYSIS OF BRAND IMAGE. *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 9.

- Nurfauzan, R. A. (2021). A Study of Intention to Play Online Mobile Games: The Case of Indonesian Online Mobile Gamers. *International Journal of Business and Technology Management* , 13.
- Nurhapy, M. F. (2024, September 17). *Bisnis Game Lebih Cuan dari Streaming Video dan Musik, Menurut Riset*. Diambil kembali dari Kompas.com: [https://tekno.kompas.com/read/2024/09/17/18060097/bisnis-game-lebih-cuan-dari-streaming-video-dan-musik-menurut-riset#:~:text=Sumber%3A%20Bain%20%26%20Company,3.000%20triliun\)%20sejak%202023%20lalu.](https://tekno.kompas.com/read/2024/09/17/18060097/bisnis-game-lebih-cuan-dari-streaming-video-dan-musik-menurut-riset#:~:text=Sumber%3A%20Bain%20%26%20Company,3.000%20triliun)%20sejak%202023%20lalu.)
- Owen, P. (2016, Maret 9). *What Is A Video Game? A Short Explainer*. Diambil kembali dari The Wrap: <https://www.thewrap.com/what-is-a-video-game-a-short-explainer/>
- PAMUNGKAS, F. T. (2018). PENGARUH INTEGRATED MARKETING COMMUNICATION (MOTIVASI, PERSEPSI, DAN SIKAP) TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN TIKET KERETA API. *Repository UMP*, 96.
- Pratama, R. A. (2024, Juni 20). *Honor of Kings rilis di Indonesia! Bikin festival besar di Surabaya*. Diambil kembali dari onesport: <https://www.onesports.id/honor-of-kings/honor-of-kings-rilis-di-indonesia>
- Rofiah, C. (2021). ANALISIS DATA KUALITATIF : MANUAL DATA ANALISIS PROSEDUR. *Jurnal Program Studi Ekonomi Pembangunan*, 13.
- Sheehan, G. (2024, May 18). *Honor Of Kings Continues Global Rollout To New Areas In June*. Diambil kembali dari Bleedingcool: <https://bleedingcool.com/games/honor-of-kings-continues-global-rollout-to-new-areas-in-june/>
- Social, W. A. (2025). *Digital 2025 Indonesia*. We Are Social.
- Soffya Ranti, W. K. (2024, Februari 25). *10 Game Mobile Paling Laris, "Honor of Kings" Paling Cuan*. Diambil kembali dari Kompas: <https://tekno.kompas.com/read/2024/02/23/18010007/10-game-mobile-paling-laris-honor-of-kings-paling-cuan>
- Song, X. (2022). A Qualitative Research on Usage Intention and Platform. *Behavioral Science*, 18.
- Syahriah Sari, S. S. (2021). ANALISIS BRAND AWARENESS DAN PENGARUHNYA TERHADAP. *Journal of Business Administration (JBA)*, 12.

- Taufieq Renaldi Arfiansyah, R. F. (2022, Juni 3). *Mengenal Apa itu Video Game dan Sejarah Awalnya*. Diambil kembali dari Kompas.com: <https://www.kompas.com/tren/read/2022/06/03/070000165/mengenal-apa-itu-video-game-dan-sejarah-awalnya?page=all>
- Team, I. E. (2025, March 5). *Campus Ambassador Programmes (Definition And Benefits)*. Diambil kembali dari Indeed: <https://in.indeed.com/career-advice/career-development/campus-ambassador-programs>
- Thomas. (2024, Juli 25). *Baru Masuk ke Indonesia, Honor of Kings Langsung Ikut Eksibisi Esports PON 2024*. Diambil kembali dari Liputan6: <https://www.liputan6.com/bola/read/5654162/baru-masuk-ke-indonesia-honor-of-kings-langsung-ikut-eksibisi-esports-pon-2024?page=2>
- upstation.media. (2024, July 13). <https://www.tiktok.com/@upstation.media/video/7391052109082545414>. Diambil kembali dari TikTok: <https://www.tiktok.com/@upstation.media/video/7391052109082545414>
- Wardhana, A. (2024). *Perilaku Konsumen di Era Digital*. Purbalingga: CV.EUREKA MEDIA AKSARA.
- Yunus, M. (2024, Agustus 5). *Mau Realme 13 Gratis? Datang ke Honor of Kings Roadshow 2024*. Diambil kembali dari suara.com: <https://www.suara.com/tekno/2024/08/05/163316/mau-realme-13-gratis-datang-ke-honor-of-kings-roadshow-2024>

