

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Ardianto, Elvirano. 2011. *Handbook of Public Relations*. Jakarta: Simbiosan Rekatama Media.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Breakenridge, Deirdre. 2012. *Social Media and Public Relations: Eight New Practice for PR Professional*. New Jersey: Pearson Education, Inc
- Creswell, John W. 2010. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Creswell, John W. 2013. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Creswell, John W. 2015. *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Effendy, Onong Uchjana. 2006. *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek*. Bandung: Rosdakarya.
- Fuchs, Christian. 2014. *Social Media a Critical Introduction*. Los Angeles : Sage Publication, Ltd.
- Goldblatt, Joe. 2002. *Special Events: Twenty-First Century Global Event Management (3rd ed.)*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Hamidi. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: UMM Press.
- Jefkins, Frank, disempurnakan Daniel Yadin. 2003. *Public Relations, Edisi kelima, Terjemahan*. Jakarta: Erlangga,
- Moleong, J Lexy. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Nasrullah, Dr. Rulli, M.Si. 2015. *Media Sosial*. Bandung: Simbosiosa Rekatam Media.
- Noor, Any. 2009. *Manajemen Event*. Bandung: Alfabeta,cv.
- Noor, Any. 2013. *Manajemen Event edisi revisi*. Bandung: Alfabeta,cv.
- Nova, Firsan. 2009. *Crisis Public Relatons Bagaimana PR Menangani Krisis Perusahaan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Prastowo, Andi. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Pudjiastuti, Wahyuni. 2010. *Special Event*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Rosady, Ruslan. 2005. *Kiat dan Strategi Kampanye Public Relations*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Administratif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:PT Alfabet.
- Tahir, Muh. 2011. *Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.

Skripsi:

- Persada, Yudha Bela. 2020. *Kajian Referensi E-Sport dalam Ranah Olahraga*. <https://lib.unnes.ac.id>. Diakses pada 20 November 2020.
- Rofiq, Adrian. 2019. *Perancangan Pusat Komunitas E-Sports di Kota Baru Lampung*. <http://repository.unsri.ac.id>. Diakses pada 20 November 2020.
- Saputro, Johan. 2014. *Perencanaan Event Management Festival Kesenian Yogyakarta sebagai Media Komunikasi Identitas Yogyakarta*. <http://digilib.uin>. Diakses pada 20 November 2020.

Wijyaningrum, Satwika Rosyida. 2018. *Analisis Manajemen Event Gumelem Ethnic Carnival Tahun 2016 dalam Melestarikan Kebudayaan di Gumelem, Banjarnegara*. <https://dspace.uui.ac.id>. Diakses pada 20 November 2020.

Windiyanto, Olivia. 2018. *Strategi Event Manajemen dalam Meningkatkan Minat Berkunjung*. <https://kc.umn.ac.id>. Diakses pada 20 November 2020.

Jurnal:

Anwar, Auliani, dkk. 2018. *Manajemen Special Eevent Hallyu Come On*. <https://ppjp.ulm.ac.id>. Diakses pada 20 November 2020.

Ardiansyah. 2011. *Analisis dan Perancangan Sistem Manajemen Event Berbasis Mobile Push Notification*. Vol 5, No 3. Universitas Gadja Mada. <https://jurnal.ugm.ac.id>. Diakses pada 20 November 2020.

Azizah, Syifa Fiqri. 2021. *Penyelenggaraan Sala Hatedu 2021 Secara Virtual Wujud Mempertahankan Eksistensi Event Budaya Di Era Pandemi*. Vol.3, No. 2. Universitas Muhammadiyah Surakarta. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/>. Diakses pada 27 Juli 2021.

Bányai, Fanni, dkk. 2018. *The psychology of E-Sports: A Systematic Literature Review*. <https://core.ac.uk>. Diakses pada 20 November 2020.

Cahaya, Chintia Melva, dkk. 2019. *Manajemen Special Event AJB Bumiputera 1912 Bandung Melalui Customer Gathering*. Vol 2, No 1. Universitas Padjajaran. <https://jurnal.unpad.ac.id>. Diakses pada 20 November 2020.

Devy, Happy Sista & Bahrain Pasha Irawan. 2019. *Investor's Mood at ASIAN Games Event*. Vol 7, No 2. <https://journal.iainkudus.ac.id>. Diakses pada 20 November 2020.

Kamal, Mustafa & Teguh Widodo. 2018. *Perencanaan dan Penyelenggaraan Event Seminar Nasional Startup di Industri Kreatif Zaman Now Berbasis Digital Business*. Vol 2, No1. <https://jurnal.polibatam.ac.id>. Diakses pada 20 November 2020

- Kurniawan, Faidillah. 2019. *E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian*. Vol 1, No 1. <https://journal.uny.ac.id>. Diakses pada 20 November 2020.
- Kusuma, Rr. Chusnu Syarifa Diah. 2016. *Modul Manajmen Event*. Universitas Negeri Yogyakarta. <http://staffnew.uny.ac.id>. Diakses pada 20 November 2020.
- Mekarisce, Arnild Augina. 2020. *Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat*. Universitas Jambi. <https://jikm.upnvj.ac.id>. Diakses pada 25 Desember 2020.
- Sari, Helen Purnama, dkk. 2017. *Evaluasi Program Pembinaan Atlet Pekan Olahraga Nasional Cabang Olahraga Bulu Tangkis Provinsi Sumatera Selatan*. Universitas Negeri Semarang. <http://journal.unnes.ac.id>. Diakses pada 20 November 2020.
- Seo, Yuri. 2013. *Electronic sports: A New Marketing Landscape of The Experience Economy*. <https://www.researchgate.net>. Diakses pada 20 November 2020.
- Yudiyana, I Made Gede, dkk. 2018. *Management Information System of Event Organizer*. Vol 3, No 2. <https://osj.unud.ac.id>. Diakses pada 20 November 2020.

Online:

- Firdaus, Dio. 2020. *Mengenal Apa Itu eSport, Sejarah Singkatnya dan Profesi yang Ada Di Dalamnya*. Games grid. Diakses pada 25 November 2020. <https://games.grid.id/read/152269824/mengenal-apa-itu-esport-sejarah-singkatnya-dan-profesi-yang-ada-di-dalamnya?page=all>).
- Hasibuan, Lynda. 2018. *Mengenal Sejarah eSport, Olahraga Online Para Gamer*. CNBC Indonesia. Diakses pada 25 April 2021. <https://www.cnbcindonesia.com/lifestyle/>.
- Priono, Akbar. 2020. *TURNAMEN ESPORTS TERPOPULER AGUSTUS 2020: PUBG MOBILE DAN MLBB MASIH PERKASA*. <https://hybrid.co.id/post/turnamen-esports-terpopuler-agustus-2020>. Diakses pada 25 November 2020.
- Saleh, Nurdin. 2020. *E-sports Sudah Resmi Diakui KONI Sebagai Cabang Olahraga Prestasi*. Tempo,Co. Diakses 3 Desember 2020.

<https://sport.tempo.co/read/1380552/esports-sudah-resmi-diakui-koni-sebagai-cabang-olahraga-prestasi/full&view=ok>.

Ucu , Karta Raharja. 2012. *Budaya Suku Pedalaman Riau Tutup PON 2012*.
Republika,Co. Diakses 3 Desember 2020. <https://republika.co.id/kanal/olahraga/pekan-olahraga-nasional>.