

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, D. W. (2018). Manajemen dan Strategi Operasional. *Manajemen dan Strategi Operasional*.
- Baihaqi, A. (2022). *Proses Komunikasi Virtual pada Kelompok Esports Call of Duty: Mobile Tim Humble dalam Tujuan Pencapaian Prestasi*.
- Chukwu, O. J. (2023). Understanding Event Management through Public Relations Prisms: The Implications and the Emerged Paradigms. *Integration: Journal of Social Sciences and Culture*.
- CNBCIndonesia.com. (2023, Maret 21). *CNBCIndonesia.com*. Retrieved from Daftar Jurusan Kuliah Paling Diminati Mahasiswa Indonesia: <https://www.cnbcindonesia.com/lifestyle/20230321102650-33-423466/daftar-jurusan-kuliah-paling-diminati-mahasiswa-indonesia#:~:text=Dilansir%20dari%20Badan%20Pusat%20Statistik,juta%20mahasiswa%20di%20universitas%20swasta>.
- Databoks.katadata.co.id. (2023, April 06). *Databoks.katadata.co.id*. Retrieved from Mobile Legends, Game Seluler Paling Disukai di Indonesia: <https://databoks.katadata.co.id/infografik/2023/04/06/mobile-legends-game-seluler-paling-disukai-di-indonesia>
- daylispin.id. (2021, Februari 08). *Mobile Legends*. Retrieved from Begini Cara Membuat Room Turnamen Mobile Legends, Biar Bisa Pakai Semua Skin Gratis!: <https://dailyspin.id/esports/mobile-legends/cara-membuat-room-turnamen-mobile-legends/>
- Goldblatt, J. (2014). *Special Events: Creating and Sustaining a New World for Celebration*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Universitas Kristen Indonesia

- Junianta, R. D., & Sanaji. (2019). *Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia . Perbandingan Siklus Hidup Produk Dota 2 dan CS:GO Berdasarkan Strategi Event Marketing*, 1-24.
- Kusuma, A. H., Sudirman, A., Purnomo, A., Aisyah, S., Sahir, S. H., Rumondang, A., . . . Simarmata, d. J. (2020). *Brand Management: Esensi, Posisi dan Strategi*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Luthfi, A. (2020). *Implementasi Konsep Event dalam Pelaksanaan Medan Internasional Coffee Festival (MICF)*.
- Muharram, N. M. (2023). *Dasar-Dasar Public Relations*. Purbalingga: EUREKA MEDIA AKSARA.
- news.detik.com. (2024, Januari 24). *Melirik Potensi Ekonomi Esport*. Retrieved from detikNews: <https://news.detik.com/kolom/d-7154787/melirik-potensi-ekonomi-esports>
- sport.harianjogja.com. (2023, Februari 25). *Olahraga*. Retrieved from Minat E-Sport Meningkat, Ratusan Pelajar Ikuti Kompetisi Mobile Legends: <https://sport.harianjogja.com/read/2023/02/25/506/1127416/minat-e-sport-meningkat-ratusan-pelajar-ikuti-kompetisi-mobile-legends>
- suaramerdeka.com. (2023, Desember 23). *Pencapaian Gemilang Tim Indonesia di Dunia Game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) di ASEAN*. Retrieved from [suaramerdeka.com: https://www.suaramerdeka.com/teknologi/0411293977/pencapaian-gemilang-tim-indonesia-di-dunia-game-mobile-legends-bang-bang-mlbb-di-asean?page=2](https://www.suaramerdeka.com/teknologi/0411293977/pencapaian-gemilang-tim-indonesia-di-dunia-game-mobile-legends-bang-bang-mlbb-di-asean?page=2)