

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Bungin, B. (2011). *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Deddy, Mulyana. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Endraswara, Suwardi. (2003). *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Djajasudarma. F. (2009). *Semantik 1*. Bandung: PT Reflika Aditama.
- During, S. (1993). *The Cultural Studies Reader. Encoding, Decoding*. New York : Routledge
- Effendi, O. U. (2002). *Dinamika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Jensen, Klaus Bruhn. (1999). *Media Audience. Reception Analysis; mass communication as the social production of meanin". A Handbook of Qualitative Methodologies for Mass Communication Second Edition*. London: Rotledge.
- Jefkins, Frank. (1997). *Periklanan*. Jakarta: Erlangga
- Kotler, Philip and Kevin Lane Keller, (2016). *Marketing Manajemen, 15th Edition*, Pearson Education, Inc.
- Kotler, Philip dan Kevin Keller Lane. (2018). *Manajemen Pemasaran Edisi 13 Jilid 1 dan 2*. Jakarta: Erlangga.
- Krippendorff, Klaus. (1993). *Analisis Isi Pengantar Teori dan Metodolog*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- McCarthy, J. E. (1968). *Basic Marketing. A Managerial Approach*. Homewood, IL: Irwin.
- Moleong, L. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Morissa, M.A. (2010). *Periklanan: Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Nasrullah, R. (2014). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Prenada Media Group.

- Neuman, W. (2014). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches Seventh Edition*. Assex: Pearson Education Limited.
- Puntoadi, Danis. (2011). *Meningkatkan penjualan melalui media sosial*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Samovar, L., Porter, R. dan McDaniel, E. R. (2010). *Komunikasi Lintas Budaya*. Jakarta: Salemba Humanika
- Schiffman, Leon G dan Leslie L Kanuk. (1997). *Consumer Behavior*, Prentice Hall, New Jersey
- Shimp, A. Terence. (2000) *Periklanan Promosi: Aspek Tambahan Komunikasi Pemasaran Terpadu*, edisi ke-5. Jakarta: Erlangga
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT. Alfabet
- Sugihartono, dkk, (2007). *Teori tentang pengertian persepsi*. Yayasan Kanisius, Jakarta.
- Suhandang, K. (2005). *Periklanan: manajemen, Kiat dan Strategi*, Penerbit Nuansa, Bandung.
- Stangor, C. (2011). *Research Method for Behavioral Science*. Wadsworth:Cengage Learning

## **Jurnal**

- Agustina, C., & Wahyudi, T. (2015). Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia, *IJSE - Indonesian Journal on Software Engineering*, 1-8.
- Anshari, A. A. (2019). Analisis Resepsi 9 Pemain Gim Terhadap Penggambaran Sejarah Dalam Gim Kantai Collection Di Indonesia. *Japanology*, Vol. 7, No. 2, Maret – Agustus 2019 : 229 – 241.
- Ferdiana, T. (2017). Analisis Strategi Kreatif Iklan Bukalapak Di Media Sosial. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.4, No.2*.

Fajri, C. (2012). Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia. *Jurnal Komunikasi, 1(5)*, 443–454.

Gangarapu, S. 2018. “The effect of emerging online new media on traditional media consumption”. The case of E-Sports and Traditional Sports. *Esportsresearch, literature 182*

Jiwandono, H. P. (2015). Analisis Resepsi Pemain Terhadap Serial Video Game Grand Theft Auto. *Jurnal Studi Pemuda Vol. 4, No. 1.*

Isabertha, Z., & Mahmudi, M. (2017). Analisis Resepsi Generasi X Dan Y Terhadap Personal Branding Presiden Joko Widodo Dalam #Jkwvlog Di Youtube. *Jurnal Visi Komunikasi: Vol.16, No.2*

Kusumadewi, N. T. (2009). Hubungan kecanduan internet game online denganketerampilan sosial remaja. *Journal psychology, No 4.*

Pramulyasari, N. W. & Amalia, F (2021). Analisis Resepsi Khalayak Terhadap Iklan IM3 Ooredoo Versi Ramai Sepi Bersama. *Journal of Strategic Communication Vol. 12, No. 1*, Hal. 61-71.

Nugraha, P. A. (2018). Persepsi Komunitas Gamer Terhadap Game Online (Studi Deskriptif Tetang Persepsi Komunitas Gamer Surabaya Terhadap Game Online Mobile Legends).

Rezka, I. F. & Hamzah, R. E. (2021). Studi Resepsi TVC Sasa Versi “Welcome Back Micin Swah Generation” Terhadap Generasi Y dan Z. *Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi, Vol. 1, No. 1*, April 2021, Hal. 16-29.

Rai, Laxmisha, & Gao Yan. 2009. “Future Perspectives on Next Generation E-Sport Infrastructure and Exploring Their Benefits”. *International Journal of Sports Science and Engineering (Online), 3(1)*, 27-33.

Seo, Y., & Jung, S.-U. (2016). Beyond solitary play in computer games: The social practices of E-Sports. *Journal of Consumer Culture, 16(3)*, 635–655..

Watie, E. (2012) Periklanan Dalam Media Baru (Advertising in New Media). *The Messenger*, 4(1), 37-43.

### Web

Bayu, D. J. (2021, Juni 8). Masa Depan Cerah Gim Online di Indonesia, *Katadata.co.id*

<https://katadata.co.id/ariayudhistira/analisisdata/60bd726285611/masa-depan-cerah-gim-online-di-indonesia>

Bukalapak (2021, Agustus 16). *Jagoan Gaming with Pevita Pearce | Bukalapak x itemku*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=0NZIqiOiOls>

Durham, G. M. & Kellnr, D. M. (2006). Media And Cultural Studies Keyworks. *Blackwell Publishing*.

<https://we.riseup.net/assets/102142/appadurai.pdf>

Jatmiko, L. D. (2020). *APJII: 196,7 Juta Warga Indonesia Sudah Melek Internet*. *Teknologi Bisnis.com*

<https://teknologi.bisnis.com/read/20201110/101/1315765/apjii-1967-juta-warga-indonesia-sudah-melek-internet>

Nugraha, A. R. (2018). Sejarah eSports Indonesia: Dari Warnet Menuju Panggung Dunia. *kumparan.com*

<https://kumparan.com/kumparansport/sejarah-esports-indonesia-dari-warnet-menuju-panggung-dunia-1533295225512257378/3>

Oktarini, S. D. (2021). 5 Pro Player dengan Penghasilan YouTube Fantastis, Jess No Limit Nomor 1. *Suara.com*

<https://www.suara.com/tekno/2021/08/09/142510/5-pro-player-dengan-penghasilan-youtube-fantastis-jess-no-limit-nomor-1>

Priyambodo, A. D. (2021, Mei 12). Ingin Mendaftar Sebagai Pemain MLBB RRQ Hoshi? Cukup Penuhi 2 Syarat Ini. *Esports.skor.id*

<https://esports.skor.id/ingin-mendaftar-sebagai-pemain-mlbb-rrq-hoshi-cukup-penuhi-2-syarat-ini-01378315>

Puspa, A. (2019). Game Online Dan Stigma Negatif Yang Mengelilinginya: Kecanduan Game Baik Atau Buruk? . *teamnsl.com*

<http://teamnsl.com/2019/11/21/game-online-dan-stigma-negatif-yang-mengelilinginya-kecanduan-game-baik-atau-buruk/>

Putri, G. S. (2018). WHO Resmi Tetapkan Kecanduan Game Sebagai Gangguan Mental. *kompas.com*

<https://sains.kompas.com/read/2018/06/19/192900123/who-resmi-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental>

Reston, V.A (2010), Comscore Releases May 2010 U.S. Online Video Rankings. *Comscore.com*

<https://www.comscore.com/Insights/Press-Releases/2010/6/comScore-Releases-May-2010-US-Online-Video-Rankings>

Rifki, B. (2021, Juni 18). Apa Itu Esports: Mengenal Genre & Variasi Game di Esports. *Esports.id*

<https://esports.id/other/news/2021/06/c236337b043acf93c7df397fdb9082b3/apa-itu-esports-mengenal-genre--variasi-game-di-esports>

Wahyono (2020, September 13). 5 Atlet eSports Indonesia dengan Penghasilan Terbesar, Inilah Mereka. *Sindonews.com*

<https://sports.sindonews.com/read/158706/51/5-atlet-esports-indonesia-dengan-penghasilan-terbesar-inilah-mereka-1599620994>