

# Analisis Penggunaan Game Online dan Esports di Indonesia Sebagai Media Pemasaran untuk Upaya Pembangunan Brand Awareness (Studi Kasus Samsung Galaxy A Series Menjadi Sponsor MPL ID Season 10) = Analysis of the Use of Online Games and Esports in Indonesia as a Marketing Media for Brand Awareness Development (Case Study of Samsung Galaxy A Series Sponsoring MPL ID Season 10)

Hirzi, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20529371&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

Game online saat ini tidak hanya sekedar hiburan melainkan telah menjadi tempat mata pencaharian dengan hadirnya skema esports. Di Indonesia sendiri game online dan esports yang populer adalah MLBB dan MPL ID. Keduanya memiliki banyak pemain dan juga penonton. Dikarenakan popularitas dan kemampuan menarik audiens yang luas dari MLBB dan MPL ID Season 10 ini, maka menjadi tempat untuk Samsung Galaxy A Series melakukan pemasaran pada event ini. Mereka melakukannya dengan menjadi sponsor pada event ini tepatnya menjadi official smartphone partner sebagai upaya mereka untuk meningkatkan brand awareness dari Samsung Galaxy A Series.

.....Today's online games are not just entertainment but have become a place of livelihood with the presence of esports schemes. In Indonesia, the most popular online games and esports are MLBB and MPL ID. Both have a lot of players as well as an audience. Due to the popularity and ability to attract a wide audience of MLBB and MPL ID Season 10, it is the place for the Samsung Galaxy A Series to do marketing at this event. They did this by becoming a sponsor at this event, precisely becoming an official smartphone partner as their effort to increase brand awareness of the Samsung Galaxy A Series.