

**PERAN ATMOSFER SOSIAL TERHADAP
INTENSI PERILAKU PENONTON DENGAN RESPON
AFEKTIF SEBAGAI MEDIATOR PADA *PLAYOFF*
MPL INDONESIA SEASON 14**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana Pariwisata pada
program studi Manajemen Resort dan Leisure

Disusun Oleh:
Alifia Nurfathi Sofyan
2104646

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN RESORT DAN LEISURE
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2025

LEMBAR HAK CIPTA

PERAN ATMOSFER SOSIAL TERHADAP INTENSI PERILAKU PENONTON DENGAN RESPON AFEKTIF SEBAGAI MEDIATOR PADA *PLAYOFF MPL INDONESIA SEASON 14*

Oleh:

Alifia Nurfathi Sofyan

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian besar syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pariwisata pada Program Studi Manajemen Resort dan Leisure Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia

©Alifia Nurfathi Sofyan,
2025 Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2025

Hak Cipta Dilindungi Undang - Undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti

LEMBAR PENGESAHAN

Alifia Nurfathi Sofyan

2104646

**PERAN ATMOSFER SOSIAL TERHADAP INTENSI PERILAKU
PENONTON DENGAN RESPON AFEKTIF SEBAGAI MEDIATOR PADA
*PLAYOFF MPL INDONESIA SEASON 14***

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing,



Dr. Ahmad Hudaiby Galihkusumah, S.ST., M.M.

NIP. 19810522 201012 1 006

Mengetahui,

Ketua Program Studi Manajemen Resort dan Leisure



Dr. Erry Sukriah, S.E., M.SE.

NIP. 19791215 200812 2 002

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alifia Nurfathi Sofyan

NIM : 2104646

Program Studi : Manajemen Resort dan Leisure

Judul Skripsi : Peran Atmosfer Sosial terhadap Intensi Perilaku Penonton dengan Respon Afektif sebagai Mediator pada *Playoff* MPL Indonesia Season 14

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Peran Atmosfer Sosial terhadap Intensi Perilaku Penonton dengan Respon Afektif sebagai Mediator pada *Playoff* MPL Indonesia Season 14" ini beserta seluruh isinya adalah benar benar karya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan dan tidak ada di dalamnya yang merupakan plagiat dari hasil orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Dengan pernyataan tersebut, saya siap menanggung risiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukannya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Bandung, Agustus 2025
Yang Membuat Pernyataan,

Alifia Nurfathi Sofyan
NIM 2104646

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peran Atmosfer Sosial terhadap Intensi Perilaku Penonton dengan Respon Afektif sebagai Mediator pada *Playoff* MPL Indonesia Season 14” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Manajemen Resort dan Leisure, Universitas Pendidikan Indonesia.

Skripsi ini disusun untuk meneliti bagaimana pengalaman sosial dan emosional yang dirasakan penonton dalam *Playoff* MPL Indonesia Season 14 berpengaruh terhadap niat mereka untuk hadir kembali atau terlibat lebih jauh dalam event serupa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam bidang manajemen *event*, khususnya yang berkaitan dengan perkembangan industri hiburan digital dan perilaku konsumen dalam konteks *esports*.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini masih terdapat berbagai kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk menyempurnakan karya ini

Bandung, Agustus 2025

Alifia Nurfathi Sofyan

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, nikmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Peran Atmosfer Sosial terhadap Intensi Perilaku Penonton dengan Respon Afektif sebagai Mediator pada *Playoff MPL Indonesia Season 14*".

Penyusunan skripsi ini tentu tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Erry Sukriah, S.E., M.SE. selaku ketua program studi Manajemen Resort dan Leisure yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan administratif sehingga proses akademik penulis dapat berjalan dengan lancar.
2. Ibu Sri Marhanah, SS., MM. selaku dosen wali penulis yang telah membimbing, mengarahkan, serta memberikan motivasi dan solusi selama penulis menempuh studi hingga tahap penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Dr. Ahmad Hudaiby Galihkusumah, S.ST., M.M, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan konstruktif, serta mendampingi saya hingga skripsi ini selesai.
4. Seluruh Bapak/Ibu dosen Program Studi Manajemen Resort dan Leisure yang telah berbagi ilmu, pengalaman, serta memberikan inspirasi dan semangat selama masa perkuliahan hingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Seluruh staf akademik Program Studi Manajemen Resort dan Leisure yang telah membantu berbagai kebutuhan administrasi dan teknis perkuliahan dengan ramah dan profesional.
6. Kepada kedua orang tua penulis, Bapak Tjetjep Sofyan dan Ibu Wiwin Widandini, atas kasih sayang, doa, dan dukungan yang tiada henti. Perjuangan dan pengorbanan Ayah dan Ibu menjadi sumber kekuatan dan motivasi terbesar bagi saya hingga dapat menyelesaikan studi ini.

7. Sahabat baik penulis, Raita Khairunnisa, yang senantiasa menemani dalam suka maupun duka, serta menjadi teman berbagi kebersamaan meskipun jarak memisahkan.
8. Kepada Hana Nur Amalina, Maharani Rahayu, dan Ghina Puspa Nuraini selaku sahabat penulis sejak masa SMA yang senantiasa menemani, memberikan dukungan, serta menemani penulis dalam berbagai situasi.
9. Kepada Alya Syahwa, Cinta Permatasari, dan Ghita Putri yang telah menjadi tempat berbagi cerita, tawa, keluh kesah, dan menemani hari-hari selama masa kuliah.
10. Kepada Anggia Premilda, Nadhira Ilmanisa, Shesa Gandes, Allifa Arsyia, dan Nadia Putri, sahabat penulis sejak masa SMP yang tidak hanya setia menemani, tetapi juga senantiasa memberikan motivasi akademis serta dukungan yang berarti bagi penulis.
11. Kepada Nickova Christiani dan Thalita Raisa yang telah memberikan dukungan, tawa, dan kebersamaan dalam masa perkuliahan.
12. Kepada Putri Mardalena, Lydia Ratna, Najla Fatiyyah, Divana Alifia Juandita, yang telah menjadi tempat berbagi cerita, tawa, dan semangat dalam menghadapi dinamika kehidupan kampus.
13. Kepada Sulpia Maryam dan Nayla Fadhillah, sahabat penulis sejak masa SD yang meskipun tidak sering berkomunikasi atau bertemu, namun tetap senantiasa memberikan dukungan moral dan semangat kepada penulis.
14. Kepada rekan-rekan seperjuangan Manajemen Resort dan Leisure Angkatan 2021 yang senantiasa memberi dukungan, kebersamaan, dan menyemangati penulis selama perjalanan perkuliahan.
15. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.

Bandung, Agustus 2025

Alifia Nurfathi Sofyan

ABSTRAK

Peran Atmosfer Sosial terhadap Intensi Perilaku Penonton dengan Respon Afektif sebagai Mediator pada *Playoff MPL Indonesia Season 14*

Disusun Oleh:

Alifia Nurfathi Sofyan

2104646

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh atmosfer sosial terhadap respon afektif serta dampaknya terhadap intensi perilaku penonton pada event esports, khususnya pada *Playoff Mobile Legends Professional League (MPL) Season 14* yang diselenggarakan di Kota Bandung. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Structural Equation Modeling (SEM)*, penelitian ini menguji lima dimensi atmosfer sosial, yaitu kepadatan sosial, perilaku yang sesuai, kesamaan, aktivitas cosplay, dan perilaku bersorak, serta peran mediasi respon afektif dalam mempengaruhi intensi perilaku. Data dikumpulkan dari 249 penonton yang hadir secara langsung dan dianalisis menggunakan AMOS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dimensi kesamaan, aktivitas *cosplay*, dan perilaku bersorak berpengaruh signifikan terhadap respon afektif, sementara kepadatan dan perilaku yang sesuai tidak signifikan. Respon afektif juga terbukti memediasi pengaruh tidak langsung dari kesamaan dan *cosplay* terhadap intensi perilaku. Temuan ini menegaskan pentingnya menciptakan atmosfer sosial yang interaktif dan inklusif untuk meningkatkan keterlibatan emosional dan loyalitas penonton dalam event esports. Implikasi praktis bagi penyelenggara *event* adalah fokus pada pengembangan aktivitas *cosplay* dan penguatan identifikasi sosial antar peserta guna mendorong kunjungan ulang dan rekomendasi positif.

Kata kunci: atmosfer sosial, respon afektif, intensi perilaku, esports, MPL Season 14, Mobile Legends

ABSTRACT

The Role of Social Atmosphere on Audience Behavioral Intention with Affective Response as a Mediator in the Playoff of MPL Indonesia Season 14

Authored by:

Alifia Nurfathi Sofyan

2104646

This study aims to analyze the influence of social atmospherics on affective response and behavioral intention of spectators at esports events, specifically the Playoff Mobile Legends Professional League (MPL) Season 14 held in Bandung. Employing a quantitative approach through Structural Equation Modeling (SEM), this research examines five dimensions of social atmospherics: social density, suitable behavior, similarity, cosplay activity, and cheering behavior, along with the mediating role of affective response in affecting behavioral intention. Data was collected from 249 live attendees and analyzed using AMOS software. The results indicate that the dimensions of similarity, cosplay activity, and cheering behavior significantly affect affective response, while social density and suitable behavior are not significant. Affective response was also found to mediate the indirect effects of similarity and cosplay on behavioral intention. These findings highlight the importance of fostering an interactive and inclusive social atmosphere to enhance emotional engagement and loyalty among esports spectators. Practical implications for event organizers include focusing on developing cosplay activities and reinforcing social identification among participants to encourage repeat attendance and positive recommendations.

Keywords: *social atmospherics, affective response, behavioral intention, esports, MPL Season 14, Mobile Legends*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Manfaat Teoretis.....	8
1.4.2 Manfaat Praktis.....	9
1.5 Ruang Lingkup	9
1.6 Sistematika Penulisan	10
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	 12
2.1 Landasan Teori	12
2.1.1 Teori Pariwisata dan <i>Event</i> Sebagai Daya Tarik Wisata	12
2.1.2 Kerangka <i>Stimulus–Organism–Response</i> (SOR)	13
2.1.3 Atmosfer Sosial <i>Event Esports</i>	14
2.1.3.1 Kepadatan	15
2.1.3.2 Perilaku yang Sesuai	16

2.1.3.3 Kesamaan.....	16
2.1.3.4 <i>Cosplay</i>	17
2.1.3.5 Perilaku Bersorak.....	17
2.1.3.6 Respon Afektif.....	17
2.1.3.7 Intensi Perilaku dan Perilaku Penonton.....	19
2.2 Penelitian Terdahulu	19
2.3 Kerangka Pemikiran	24
2.4 Hipotesis Penelitian	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	28
3.2 Lokasi Penelitian	28
3.3 Populasi dan Sampel.....	29
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.4.1 Kuesioner	30
3.4.2 Studi Literatur	31
3.5 Definisi Operasional Variabel	32
3.6 Instrumen Penelitian	36
3.7 Teknik Analisis Data	37
3.7.1 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	38
3.7.2 Uji Model Pengukuran (<i>Confirmatory Factor Analysis</i> - CFA)	40
3.7.3 Uji Model Struktural (<i>Structural Model</i>).....	40
3.7.4 Uji Mediasi (<i>Indirect Effect</i>).....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	42
4.1 Gambaran Umum	42
4.2 Profile Penonton <i>Playoff</i> MPL ID Season 14.....	43
4.2.1 Jenis Kelamin Responden	43
4.2.2 Usia Responden.....	44
4.2.3 Pendapatan Per Bulan	46
4.2.4 Daerah Asal.....	47

4.3	Statistik Deskriptif	48
4.3.1	Kepadatan.....	48
4.3.2	Perilaku yang Sesuai.....	48
4.3.3	Kesamaan	49
4.3.4	<i>Cosplay</i>	50
4.3.5	Perilaku Bersorak	50
4.3.6	Respon Afektif	51
4.3.7	Intensi Perilaku	52
4.4	Uji Reliabilitas Instrumen (<i>Cronbach's Alpha</i>)	53
4.5	Uji Validitas dan Reliabilitas (Model Pengukuran / CFA)	54
4.6	Uji <i>Goodness of Fit</i> Model SEM.....	57
4.7	Uji Hipotesis dan Mediasi	59
4.7.1	Uji Hipotesis Langsung (<i>Direct Effect</i>)	59
4.7.2	Uji Mediasi (<i>Indirect Effect</i>)	60
4.8	Pembahasan	61
4.8.1	Tingkat kepadatan memberikan pengaruh positif terhadap respon afektif62	
4.8.2	Perilaku yang sesuai memberikan pengaruh positif terhadap respon afektif.	63
4.8.3	Tingkat kesamaan memberikan pengaruh positif terhadap respon afektif64	
4.8.4	Aktivitas <i>cosplay</i> memberikan pengaruh positif terhadap respon afektif64	
4.8.5	Perilaku bersorak dari penonton berpengaruh positif terhadap respon afektif.	65
4.8.6	Respon afektif berkontribusi positif terhadap intensi perilaku	66
4.8.7	Respon afektif sepenuhnya menjembatani hubungan antara komponen atmosfer sosial (kepadatan, perilaku yang sesuai, kesamaan, <i>cosplay</i> , dan perilaku bersorak) dan intensi perilaku.....	67
BAB V PENUTUP		69
5.1	Kesimpulan.....	69
5.2	Keterbatasan Penelitian.....	70

5.3	Implikasi Penelitian	70
5.4	Saran	71
	DAFTAR PUSTAKA.....	72
	LAMPIRAN	77

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Aspek Pariwisata dalam Esports di Indonesia.....	2
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	19
Tabel 3. 1 Definisi Operasional Variabel.....	33
Tabel 3. 2 Skala Likert	37
Tabel 4. 1 Karakteristik Penonton Berdasarkan Jenis Kelamin	43
Tabel 4. 2 Karakteristik Penonton Berdasarkan Usia	44
Tabel 4. 3 Karakteristik Penonton Berdasarkan Pendapatan per bulan	46
Tabel 4. 4 Karakteristik Penonton Berdasarkan Daerah Asal	47
Tabel 4. 5 Hasil Uji Statistik Deskriptif Kepadatan	48
Tabel 4. 6 Hasil Uji Statistik Deskriptif Perilaku yang Sesuai	48
Tabel 4. 7 Hasil Uji Statistik Deskriptif Kesamaan.....	49
Tabel 4. 8 Hasil Uji Statistik Deskriptif Cosplay	50
Tabel 4. 9 Hasil Uji Statistik Deskriptif Perilaku Bersorak	50
Tabel 4. 10 Hasil Uji Statistik Deskriptif Respon Afektif	51
Tabel 4. 11 Hasil Uji Statistik Deskriptif Intensi Perilaku.....	52
Tabel 4. 12 Hasil Uji Reliabilitas <i>Cronbach's Alpha</i>	53
Tabel 4. 13 Indikator loadings (λ), reliabilitas konstruk (CR), dan average variance extracted (AVE) untuk model pengukuran	54
Tabel 4. 14 Hasil Uji Goodness of Fit Model SEM	58
Tabel 4. 15 Hasil Uji Hipotesis Langsung	59
Tabel 4. 16 Hasil Uji Mediasi.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran	26
Gambar 4. 1 Juara MPL ID Season 14	42
Gambar 4. 2 Suasana MPL ID Season 14	43
Gambar 4. 3 <i>Output</i> Model SPSS AMOS	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing Skripsi	77
Lampiran 2. Kuesioner Penelitian	80
Lampiran 3. Buku Bimbingan	84
Lampiran 4. Tabulasi Data	85

DAFTAR PUSTAKA

- Albarq, A. (2021). Effect of Web atmospherics and satisfaction on purchase behavior: stimulus–organism–response model. *Future Business Journal*, 8.
- Avan, A., Uyar, A., & Zorlu, O. (2019). The effects of servicescape on the emotional states and behavioural responses of hotel guests.
- Bitner, M. (1992). Servicescapes: The Impact of Physical Surroundings on Customers and Employees. *The Journal of Marketing*, 16.
- Brocato, E., Voorhees, C., & Baker, J. (2012). Understanding the Influence of Cues from Other Customers in the Service Experience: A Scale Development and Validation. *Journal of Retailing*.
- Byon, K. (2019). Customer-to-customer value co-creation and co-destruction in sporting events. *The Service Industries Journal*.
- Cerqueira, L., Ribeiro, T., & Victor, A. (2025). Hosting eSports events: the quality-response-behavioural intentions relationship of eSports fans. *Frontiers*, 12.
- Darmawan, R. (2020, February 5). *Kemenparekraf: Piala Presiden Esports 2020 bisa kembangkan pariwisata Indonesia*. Retrieved from Kincir: <https://kincir.com/game/mobile-game/piala-presiden-esports-pariwisata-indonesia-x6oQR3lBYEXj>
- Digital Isle 2023 session videos: Building up steam in the video games and esports industry*. (2023). Retrieved from Digital Isle of Man: <https://www.digitaleisleofman.com/news/digital-isle-2023-session-videos/>
- Dilek, S. (2019). E-sports Events Within Tourism Paradigm: A Conceptual Discussion. *International Journal of Contemporary Tourism Research*.
- Esports – Indonesia market forecast*. (n.d.). Retrieved from Statista: <https://www.statista.com/outlook/amo/esports/indonesia>
- Eventdrive*. (2024, January 15). Retrieved from Role Digital Transformation Events: <https://www.eventdrive.com/en/blog/role-digital-transformation-events>

- Fauziah, A., & Irwanto, J. (2020). Effect of Tourism Experience Dimensions on Tourism Satisfaction and Tourism Loyalty. *Jurnal Ilmu Manajemen Advantage*, 10.
- Fernando, A., Djuhana, F., Saputri, V., & Sundjaja, A. (2022). The Behavioural Intention in e-sports Spectators: SOR Model Implementation.
- Firmansyah, H. (2023, January 2023). *Ketika venue M4 kedatangan Menteri Parekraf: Pak Sandi datang, ONIC menang*. Retrieved from DuniaGames: <https://duniagames.co.id/discover/article/ketika-venue-m4-kedatangan-menteri-parekraf-pak-sandi-datang-onic-menang>
- Getz, D., & Patterson, I. (2013). At the Nexus of Leisure and Event Studies. 15.
- Hair, J. F., Black, W. C., & Babin, B. J. (2010). Multivariate data analysis (7th ed.). Pearson Education.
- Hedlund, D. (2020). Letter - Comparing behaviors and intentions toward sports. *International Journal of Esports*.
- Higgins-Desbiolles. (2017). Event tourism and event imposition: A critical case study from Kangaroo Island, South Australia. *Tourism Management*, 14.
- Hosany, S., & Witham, M. (2009). Dimensions of Cruisers' Experiences, Satisfaction and Intention.
- Indonesia esports market industry overview, size, share, growth trends, research insights and forecast (2025–2032)*. (2024). Retrieved from Stellar Market Research: <https://www.stellarmr.com/report/Indonesia-Esports-Market/1702>
- Jang, K. B. (2020). Social Atmospherics, Affective Response, and Behavioral Intention Associated With Esports Events. *Frontiers*, 11.
- Jialing, Z., Kim, M., & Koo, C. (2023). How to Measure the Intention of Watching Offline eSports Games: From the eSports Fan-centric Perspective. *Asia Pacific Journal of Information Systems*.
- Lim, N., & Setiawan, B. (2022). DAMPAK PANDEMI COVID-19 TERHADAP PERKEMBANGAN EVENT E-SPORTS DI INDONESIA. *Tourism Scientific Journal*, 15.

- Maas, L. (2024, October 25). *Esports Insider* MPL Indonesia Season 14 garners 3.9m viewers to break viewership record. Retrieved from Esports Insider: <https://esportsinsider.com/2024/10/mpl-indonesia-season-14-mlbb-viewership>
- Mawangi, G. T. (2022, December 1). *PB ESI: Kejuaraan Dunia Esports Bantu Pulihkan "Sport Tourism" Bali*. Retrieved from Antara News: <https://www.antaranews.com/berita/3280159/pb-esi-kejuaraan-dunia-esports-bantu-pulihkan-sport-tourism-bali>
- MPL Indonesia Season 14 — Mobile Legends statistics*. (2024). Retrieved from Esports Charts: <https://escharts.com/tournaments/mobile-legends/mpl-indonesia-season-14-mobile-legends>
- MPL Indonesia Season 14*. (2024). Retrieved from Liquipedia: https://liquipedia.net/mobilelegends/MPL/Indonesia/Season_14
- Nunnally, J. C., & Bernstein, I. H. (1994). *Psychometric theory* (3rd ed.). McGraw-Hill.
- Piala Presiden Esport 2021 jadi momentum perkembangan ekosistem Esports Indonesia*. (2021, September 14). Retrieved from Kantor Staf Presiden: <https://ksp.go.id/piala-presiden-esport-2021-jadi-momentum-perkembangan-ekosistem-esports-indonesia>
- Pizzo, A., Baker, B., & Na, S. (2018). eSport vs. Sport: A Comparison of Spectator Motives. *Sport Marketing Quarterly*, 16.
- Prashar, S., Vijay, S., & Parsad, C. (2017). Effect of Online Shopping Values and Website Cues on Purchase Behaviour: A Study Using S-O-R Framewok. *VIKALPA*, 18.
- Pu, Xiao, & Kota. (2021). Virtual Games Meet Physical Playground: Exploring and Measuring Motivations for Live Esports Event Attendance. *Sport in Society*.
- Record-breaking M4 World Championship bolsters SEA as the number one region for mobile esports*. (2023, January 31). Retrieved from Sportfive: <https://sportfive.com/beyond-the-match/insights/record-breaking-m4-bolsters-sea-as-the-number-one-region-for-mobile-esports>

- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surbakti, W. C. (2024, October 24). *MPL catat rekor baru sentuh 1 miliar watch hours!* Retrieved from ONE Esports Indonesia: <https://www.oneesports.id/mobile-legends/mpl-catat-rekor-baru-1-miliar-watch-hours/>
- Thompson, J., Taheri, B., & Scheuring, F. (n.d.). Developing esports tourism through fandom experience at in-person event. 40.
- Trilles, C. (2024, October 23). *MPL ID Season 14 playoffs: Schedule, results, where to watch*. Retrieved from ONE Esports: <https://www.oneesports.gg/mobile-legends/mpl-id-season-14-playoffs-results/>
- Triwibowo, A. (2020, October 1). *Piala Presiden Esports 2020 Masuki Babak Final Kualifikasi*. Retrieved from Media Indonesia: <https://mediaindonesia.com/olahraga/282605/piala-presiden-esports-2020-masuki-babak-final-kualifikasi>
- Uhrich, S., & Benkenstein, M. (2012). Physical and Social Atmospheric Effects in Hedonic Service Consumption: Customers' roles at Sporting Events. *The Service Industries Journal*.
- Utami, N., Istijanto, S., & Yudianto, R. (2020). Pengaruh Emosi Wisatawan terhadap Citra Kognitif dan Afekti dalam Wisata Yoga di Bali. *Kajian Branding Indonesia*, 29.
- Vegara, F. J., Ibanez-Ortega, D., & Carboneros, M. (2001). Evaluation of the tourist perception of the spectator in an eSport event. *Creative Commons*, 14.
- Wening, A. (2021, October 2021). *Piala Presiden Esports 2021 dibuka, Grand Final digelar di Bali*. Retrieved from Harian Jogja: <https://news.harianjogja.com/read/2021/10/10/500/1085164/piala-presiden-esports-2021-dibuka-grand-final-digelar-di-bali>
- Yoshida, M., Biscaia, R., Uhrich, S., Gordon, B., Huerrermann, M., & Nakazawa, M. (2024). Fan engagement behavior: Validation of a theory-based scale. *Journal of Sport Management*.

- Yuan, J. (2024, October 28). *MPL Indonesia Season 14 pecahkan rekor viewership 3,9 juta penonton*. Retrieved from Ligagame Esports: <https://www.ligagame.tv/mlbb/mpl-indonesia-season-14-pecahkan-rekor-viewership-3-9-juta-penonton>
- Yuliani, & Fedri. (2019). Pengaruh Penyelenggaraan Event Minangkabau Travel Mart Terhadap Pencitraan Pariwisata Sumatera Barat. *Jurnal Sains Terapan Pariwisata*, 100-123.
- Zhang, Kim, & Koo. (2023). How to Measure the Intention of Watching Offline eSports Games: From the eSports Fan-centric Perspective. *Asia Pacific Journal of Information Systems*, 34.