



Analisis Pengaruh E-Sport Tourism pada Pokemon Go Terhadap Peningkatan Wisatawan di Kabupaten Tangerang

Rendy Sarudin^{1*}, Bhustomy Hakim¹

¹Program Studi Hospitality dan Pariwisata, Universitas Bunda Mulia, Indonesia

*Corresponding author email: rsarudin@bundamulia.ac.id

History Article

Article history:

Received January 20, 2024

Approved March 14, 2024

Keywords:

E-Sports, tourism,
Pokemon Go, visit
interest

ABSTRACT

The aim of this research is to determine the influence of the E-Sport Tourism game Pokemon Go on Interest in Visiting Tangerang Regency through the Tangerang Serpong Raider Community. The results of this research show that: (1) if E-sports tourism in Pokemon Go is equal to zero (0), then the increase in tourists in Tangerang Regency will be 7,178 as evidenced by the constant value obtained which is 7,178. (2) E-sports Tourism in Pokemon Go has a positive influence on increasing tourists in Tangerang Regency as evidenced by the regression coefficient value of 0.600. (3) E-sports Tourism in Pokemon Go has an influence on the number of tourists by 60.0% while the remaining 40.0% is influenced by other variables as evidenced by the R square result which is 0.600.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari pada E-Sport Tourism game Pokemon Go terhadap Minat Berkunjung ke Kabupaten Tangerang melalui Komunitas Tangerang Serpong Raider. Hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa: (1) apabila E-Sports tourism pada Pokemon Go sama dengan nilai nol (0), maka peningkatan wisatawan di Kabupaten Tangerang sebesar 7.178 yang dibuktikan dari nilai konstanta yang didapatkan adalah 7.178. (2) E-Sports Tourism pada Pokemon Go memiliki pengaruh secara positif terhadap peningkatan wisatawan di Kabupaten Tangerang yang dibuktikan dengan nilai koefisien regresi adalah 0.600. (3) E-Sports Tourism pada Pokemon Go memiliki pengaruh terhadap jumlah wisatawan sebesar 60.0% sedangkan sisanya sebesar 40.0% dipengaruhi oleh variable lain yang dibuktikan dari hasil R square adalah 0.600.

Copyright © 2024, The Author(s).

This is an open access article under the CC-BY-SA license



How to cite: Sarudin, R., & Hakim, B. (2024). Analisis Pengaruh E-Sport Tourism pada Pokemon Go Terhadap Peningkatan Wisatawan di Kabupaten Tangerang . *Jurnal Ilmiah Global Education*, 5(1), 393–403. <https://doi.org/10.55681/jige.v5i1.2242>

PENDAHULUAN

Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Menparekraf) menyatakan, jumlah wisatawan Mancanegara yang berkunjung ke Indonesia hingga kuartal ketiga atau oktober 2022 berjumlah 3.92 juta. Pariwisata alternatif adalah jenis pariwisata yang tidak merugikan masyarakat atau lingkungan dan tidak memiliki dampak negatif seperti pariwisata massal atau pariwisata skala besar yang merusak budaya salah satunya adalah melalui Sport Tourism.

Pada tahun-tahun sebelumnya, para peneliti menangani konsep olahraga dan pariwisata masing-masing secara fenomena terpisah. Dengan meningkatnya aktivitas sportif dan minat massa, konsep-konsep ini menjadi sulit untuk menyimpang satu sama lain. Demikianlah kedua konsep ini sudah mulai dikaitkan satu sama lain dalam beberapa tahun terakhir. Salah satu kegiatan yang bertujuan untuk mempromosikan tujuan wisata adalah pariwisata olahraga. Tujuan olahraga ini adalah untuk meningkatkan kesadaran akan banyaknya destinasi wisata populer. (Suwarduki, 2016). Individu harus terlibat dalam Gerakan wisata untuk mengambil bagian dalam kegiatan olahraga secara global. Kegiatan wisata olahraga menyumbang 25% dari total pendapatan industri perjalanan dan pariwisata. (Altan ÇETİN, M. C. 2021).

E-Sports disebut juga sebagai kompetisi permainan komputer yang dipimpin melalui panggung berbasis web dan diikuti oleh banyak pemain yang dikoordinasikan dalam kelompok. E-Sports tourism interaksi yang diciptakan oleh tim profesional, penonton, dan penyelenggara turnamen yang berpartisipasi dalam turnamen permainan komputer yang diselenggarakan secara offline di tempat fisik.

E-Sports Tourism merupakan jenis pariwisata yang didasarkan pada realisasi kegiatan olahraga elektronik di negara dan tujuan yang ditentukan dalam bentuk turnamen, partisipasi pemain, penonton, lembaga dan organisasi terkait dalam turnamen ini, dan penggunaan berbagai kegiatan wisata seperti makan, minum, akomodasi, hiburan (Altan ÇETİN, M. C. 2021) Jumlah wisatawan yang bersedia mengunjungi kota atau negara yang berjarak ribuan mil jauhnya untuk berpartisipasi dalam Event E-Sports telah meningkat secara signifikan selama beberapa dekade. Fenomena ini telah menciptakan jenis pariwisata baru " E-Sports Tourism" dapat disimpulkan bahwa E-Sports Tourism adalah bagian dari pada Event E-Sports.

Event E-Sports menarik banyak perhatian penonton. penonton mendapatkan kesempatan untuk menyaksikan secara dekat perlombaan para pemain terbaik dunia, bertemu dengan pemain favorit mereka, dan berbagi hasrat dengan ratusan penggemar yang antusias dengan minat yang sama (Dilek, 2019). Sebagai pasar yang sedang berkembang, Event E-Sports merupakan area daya tarik yang penting bagi sektor pariwisata.

Pokémon GO mengalami kesuksesan global dengan terdapat lebih dari 100 juta pengguna yang aktif. Seiring perkembangan permainan Pokemon Go, fitur-fitur permainan didalamnya semakin beragam dan interaktif yang membuat pemainnya berinteraksi langsung (Altan ÇETİN, M. C. 2021). Salah satunya seperti adanya fitur Raid yang membuat pemainnya untuk datang ke spot langsung agar bisa bertarung dan menangkap pokemon tertentu, event Community Day yang dilakukan tiap bulan untuk pemain-pemain datang ke suatu tempat yang memiliki banyak spot spawn pokemon sehingga dipergunakan pemain sebagai wadah membuat komunitas, serta event Pokemon Go Safari Zone yang mendukung sektor pariwisata di beberapa negara di dunia seperti Inggris, Singapura, Jepang, Jerman, bahkan Brazil (Jonne, 2020).

Dengan platform yang difasilitasi Pokemon Go, banyak terbentuk komunitas-komunitas di berbagai daerah di dunia begitu juga di Indonesia (Patrick J. Ewell et al, 2020). Salah satu komunitas yang menggemari permainan Pokemon Go yaitu TSR (Tangerang Serpong Raiders). TSR sendiri dibentuk dengan tujuan untuk memperkenalkan lebih jauh terkait permainan online ini, mengumpulkan beberapa anggota penggemar game ini serta menggabungkan ke dalam

komunitas TSR pada wilayah Serpong, Tangerang, dan sekitarnya. E-Sports Tourism merupakan jenis pariwisata yang didasarkan pada realisasi kegiatan olahraga elektronik di negara dan tujuan yang ditentukan dalam bentuk turnamen, partisipasi pemain, penonton, lembaga dan organisasi terkait dalam turnamen ini, dan penggunaan berbagai kegiatan wisata seperti makan, minum, akomodasi, hiburan (Altan ÇETİN, M. C. 2021). Hal ini juga terlihat pada komunitas TSR (Tangerang Serpong Raiders) yang aktif dalam kegiatan perkumpulan anggota-anggota TSR, melakukan event berupa turnamen pada permainan Pokemon Go, dan aktivitas lainnya yang mengundang para anggota serta masyarakat awam untuk bergabung dan sekedar menonton pada event tersebut. TSR sendiri sering melakukan kegiatan yang mengaktifkan anggota TSR pada lokasi tertentu di daerah sekitar Serpong, Tangerang dan sekitarnya. Untuk kegiatan yang sering diselenggarakan oleh TSR sendiri berpusat di SMS (Summarecon Mall Serpong). TSR sering menyelenggarakan turnamen game Pokemon Go, mengumpulkan anggota TSR baik sekedar bercengkrama ataupun sharing terkait Pokemon Go di SMS. Dengan adanya kegiatan yang diselenggarakan TSR di SMS sendiri, mampu meningkatkan kunjungan wisatawan dalam berwisata seperti wisata kuliner dan wisata belanja. SMS (Summarecon Mall Serpong) sendiri merupakan sebuah pusat perbelanjaan modern serta mampu menjadi objek atau destinasi wisata. Selain berpengaruh kepada minat berkunjung dengan menyelenggarakan Event Esport seperti ini akan berpengaruh kepada Citra Destinasi, Citra destinasi adalah persepsi individu terhadap karakteristik destinasi yang dapat dipengaruhi oleh informasi promosi, media serta banyak faktor lainnya (Tasci dan Kozak dalam Roozana 2020).

Dalam Penelitian ini penulis memakai teori E-Sport Tourism adalah mengacu pengalaman yang ditawarkan dalam Konsep Pariwisata berbasis Permainan Online Pokemon Go, Sedangkan Minat Berkunjung adalah pelanggan dalam memilih atau memilih untuk mengunjungi suatu destinasi liburan dengan mempertimbangkan pengalaman berwisata.



Gambar 1. Kebersamaan Komunitas Pokemon Go TSR

METODE

Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif disebut juga dengan penelitian positifis (positivist) yang menekankan pada pengujian teori-teori melalui pengukuran variabel-variabel penelitian dengan

angka dan melakukan analisis data dengan pengolahan data statistik (Sugiarto dalam Rendy 2021). Penelitian kuantitatif adalah struktur yang tegas, dan teratur, yang dimana tahapan dari awal hingga akhir penelitian sudah dapat diramalkan. Hasil tersebut berupa bentuk gambar, tabel, grafik atau tampilan lain yang representatif dan meningkatkan serapan pembaca untuk mudah dalam paparan informasi (Sugiono 2019).

Teknik Pengumpulan Data

Menurut (Sugiono 2019), teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena adanya pengumpulan informasi. Dalam penelitian kuantitatif, informasi dikumpulkan dari sumber data primer dan data sekunder. Data primer mengacu pada data yang telah dikumpulkan secara langsung. Cara umum untuk mendapatkan data primer pada penelitian kuantitatif adalah dengan menggunakan eksperimen dan survei. Data sekunder adalah data yang tersedia sebelumnya yang berasal dari sumber tidak langsung atau bekas, seperti sumber tidak tertulis yang dimiliki oleh pemerintah atau perpustakaan. Pada prinsipnya data sekunder harus digunakan sebagai dasar penelitian sampai dengan hipotesis awal, dari konteks masalah penelitian sampai dengan gambaran idel dan teori.

Linear Regresi Sederhana

Linear Regresi Sederhana adalah metode untuk membuat analisis dengan berpedoman dasar statistika yang menggambarkan garis progresif yang menginterpretasi persebaran data aslinya. Fungsi model linear regresi sederhana dapat ditulis dalam formula sederhana yang didapat dari perhitungan vektor x yang menggambarkan variabel bebasnya, dan vektor y yang menggambarkan variabel terikatnya (Bhustomy Hakim, 2021).

$$y = mx + C$$

Dimana nilai m merupakan koefisien dari variabel bebas yang menjadi sehingga mempengaruhi seberapa variabel tersebut memiliki korelasi dari hipotesa yang dipertanyakan, sedangkan nilai C merupakan konstanta yang membuat model semakin presisi untuk memvalidasi variabel terikatnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif dari Variabel Penelitian

1. E-Sports Tourism (X)

Tabel 1.

Hasil Olah Data Deskriptif Variabel E-Sports Tourism (X)

Dimensi	Item	Melan Per Item	Standar Deviasi Per Item	Melan Per Dimensi
Educational Experiences	X1	4,79	.557	4,69
	X2	4,80	.657	
	X3	4,84	.674	
	X4	4,20	.651	
	X5	4,84	.656	
	X6	4,17	.683	
Escapist Experiences	X7	4,81	.632	4,56
	X8	4,77	.683	
	X9	4,19	.634	
	X10	4,87	.756	

Dimelnsi	Itelm	Melan Pelr Itelm	Standar Diviasi Pelr Itelm	Melan Pelr Dimelnsi
Aesthetic Experiences	X11	4,86	.749	4,72
	X12	4,87	.906	
	X13	4,17	.983	
	X14	4,90	.975	
	X15	4,83	.954	
Entertainment Experiences	X16	4,85	.689	4,84
	X17	4,88	.658	
	X18	4,85	.706	
	X19	4,84	.729	
	X20	4,80	.651	

Sumber: Data Diolah Oleh Penulis, 2023.

Berdasarkan Tabel 1., peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil olah data deskriptif pada variabel Event E-Sports yaitu dari jawaban yang diberikan diatas, penulis mengambil jumlah rata-rata per pertanyaan untuk mengetahui analisa awal terkait rata-rata dari jawaban responden. Adapun rata-rata dari keseluruhan jawaban terkait variabel Event E-Sports, adalah 4,70 maka menunjukkan mayoritas jawaban yang diberikan responden Menurut (Sugiono 2019) Jika Mean Score 4.21 – 5.00 menyatakan Very High (Sangat Tinggi).

2. Minat Berkunjung (Y)

Tabel 2.
Hasil Olah Data Deskriptif Variabel Minat Kunjungan (Y)

Dimelnsi	Itelm	Melan Pelr Itelm	Standar Diviasi Pelr Itelm	Melan Pelr Dimelnsi
Minat Transaksional	Y1	4,80	.607	4,45
	Y2	4,79	.685	
	Y3	3,10	.790	
	Y4	4,79	.918	
	Y5	4,78	.685	
	Y6	4,86	.772	
Minat Referensial	Y7	4,74	.770	4,81
	Y8	4,86	.727	
	Y9	4,81	.715	
	Y10	4,78	.674	
	Y11	4,86	.743	
Minat Preferensial	Y2	4,85	.720	4,84
	Y13	4,85	.641	
	Y14	4,80	.734	
	Y15	4,86	.796	
Minat Eksploratif	Y16	4,84	.689	4,81
	Y17	4,86	.658	
	Y18	4,78	.706	

Y19	4,81	.729
Y20	4,76	.651

Sumber: Data Diolah Oleh Penulis, 2024.

Berdasarkan Tabel 2., peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil olah data deskriptif pada variabel Minat Kunjungan penulis mengambil jumlah rata-rata per pertanyaan untuk mengetahui analisa awal terakit rata-rata dari jawaban responden. Adapun rata-rata dari keseluruhan jawaban terkait variabel Minat Kunjungan, adalah 4,72 yang mana menunjukkan mayoritas jawaban yang diberikan responden (Sugiono 2019). Jika Mean Score 4.21 – 5.00 menyatakan Very High (Sangat Setuju).

Uji Validitas

1. Uji Validitas E-Sports Tourism (X)

Tabel 3.

Hasil Uji Validitas Variabel E-Sports Tourism(X)

Pernyataan	Dimensi Educational Experiences		Keterangan
	Pearson Correlation (R HITUNG)	Nilai R-Tabel	
X1	0,686	0.212	VALID
X2	0,656	0.212	VALID
X3	0,667	0.212	VALID
X4	0,310	0.212	VALID
X5	0,520	0.212	VALID
	Dimensi Escapist Experiences		
X6	0,286	0.212	VALID
X7	0,710	0.212	VALID
X8	0,808	0.212	VALID
X9	0,413	0.212	VALID
X10	0,711	0.212	VALID
	Dimensi Aesthetic Experiences		
X11	0,662	0.212	VALID
X12	0,754	0.212	VALID
X13	0,343	0.212	VALID
X14	0,739	0.212	VALID
X15	0,633	0.212	VALID
	Dimensi Entertainment Experiences		
X16	0,719	0.212	VALID
X17	0,837	0.212	VALID
X18	0,603	0.212	VALID
X19	0,549	0.212	VALID
X20	0,644	0.212	VALID

Sumber: Data Diolah oleh Penulis, 2023.

Dilihat dari Tabel 3. terkait hasil uji validitas bahwa variabel X memiliki nilai R hitung yang lebih besar dibandingkan dengan nilai R tabel yang memiliki nilai angka 0,273. Yang mana juga menunjukkan bahwa semua pertanyaan pada variabel E-Sports Tourism

atau variabel X adalah valid dan bias digunakan secara layak dalam proses pengambilan data.

2. Uji Validitas Minat Berkunjung (Y)

Tabel 4.

Pernyataan	Dimensi Minat Transaksional		Keterangan
	Pearson Correlation (R HITUNG)	Nilai R-Tabel	
Y1	0,761	0.212	VALID
Y2	0,622	0.212	VALID
Y3	0,309	0.212	VALID
Y4	0,785	0.212	VALID
Y5	0,818	0.212	VALID
	Dimensi Minat Refrensial		
Y6	0,683	0.212	VALID
Y7	0,660	0.212	VALID
Y8	0,790	0.212	VALID
Y9	0,807	0.212	VALID
Y10	0,757	0.212	VALID
	Dimensi Minat Preferensial		
Y11	0,725	0.212	VALID
Y12	0,709	0.212	VALID
Y13	0,820	0.212	VALID
Y14	0,886	0.212	VALID
Y15	0,835	0.212	VALID
	Dimensi Minat Eksploratif		
Y16	0,573	0.212	VALID
Y17	0,574	0.212	VALID
Y18	0,681	0.212	VALID
Y19	0,623	0.212	VALID
Y20	0,659	0.212	VALID

Sumber: Data Diolah Oleh Penulis, 2023.

Dilihat dari pemaparan Tabel 4. diatas, dapat disimpulkan bahwa variabel Minat Kunjungan atau variabel Y memiliki nilai R Hitung yang lebih besar dibandingkan dengan nilai R tabel yang memiliki nilai angka 0,273. Yang mana juga menunjukkan bahwa pertanyaan pada variabel Minat Kunjungan atau variabel Y adalah valid dan bisa digunakan secara layak dalam proses pengambilan data.

3. Uji Reliabilitas

Tabel 5.

Hasil Uji Reliabilitas Variabel E-Sports Tourism (X) dan Minat Kunjungan (Y)

Variabell	Cronbach's Alpha	Min Cronbach's Alpha yang dinyatakan	N of Items	Keterangan
E-Sports Tourism (X)	0,898	0,60	25	Reliabel
Minat Kunjungan (Y)	0,922	0,60	20	Reliabel

Sumber: Data Diolah Oleh Penulis, 2023.

Berdasarkan Tabel 5. diatas, kita dapat mengetahui bahwa dalam pengujian reliabilitas menunjukkan bahwa variabel E-Sports Tourism (X) mendapat hasil 0,898 dan Minat Kunjungan (Y) mendapat hasil 0,922 yang mana telah memenuhi syarat cronbach's alpha agar dapat dinyatakan reliabel dengan lebih besar daripada syarat nilai cronbach's alpha, yaitu 0.60. Menurut Sekaran & Bougie (2017) jika tingkat nilai Cronbach Alpha > 0.60 dinyatakan reliabilitas sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa E-Sports Tourism dan Minat Kunjungan adalah Reliabel.

Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh variabel independen dan dependen. Berikut adalah sajian output analisis pada penelitian:

Tabel 6.

Hasil Regresi Linear Sederhana

	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	sig
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	7.178	7.801		0.920	0.360
E-Sports Tourism	0.929	0.083	0.774	11.221	0.000

Dependent Variabel: Minat Kunjungan

Sumber: Data Diolah Oleh Penulis, 2023.

Nilai Konstanta yang didapatkan adalah sebesar 7.178, yang mana menunjukkan bahwa apabila E-Sports Tourism sama dengan nilai nol (0), maka Minat Kunjungan adalah sebesar 7.178. Nilai Koefisien Regresi pada variabel E-Sports Tourism (X) adalah 0,929. Dimana menunjukkan bahwa E-Sports Tourism memiliki pengaruh secara positif terhadap kunjungan Wisatawan ke Kabupaten Tangerang.

Uji Hipotesis Penelitian

Untuk menjawab hasil pengujian hipotesis pengaruh variabel independen secara parsial dilakukan pengujian hipotesis sebagai berikut:

1. Uji T

Tabel 7.
Hasil Uji T

	Unstandardized Coefficients		Standardized	t	sig
	B	Std. Error	Coefficients Beta		
(Constant)	7.178	7.801		0.920	0.360
Event E-Sports	0.929	0.083	0.774	11.221	0.000

Dependent Variabel: E-Sports Tourism

Sumber: Data Diolah Oleh Penulis, 2023.

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai T hitung sebesar 11.221 > T tabel (1.633). Maka bisa ditarik kesimpulan bahwa E-Sports Tourism atau variabel X berpengaruh positif terhadap kunjungan wisatawan (Minat Kunjungan) atau variabel Y (Hipotesis diterima).

2. Koefisien Determinasi (R²)

Pada uji koefisien determinasi, digunakan untuk menunjukkan dan mengukur seberapa besar kontribusi dari variabel bebas kepada variabel terikat. Berikut adalah tabel dari uji koefisien determinasi pada penelitian berikut:

Tabel 8.
Uji Koefisien Determinasi
Model Summary*

R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error Of The Estimate
0.7740	0.600	0.595	3.867

Predictors: (Constant), E-Sports Tourism

Variabel Dependen: Minat Kunjungan Sumber: Olahan Penulis (2023)

Sumber: Data Diolah Oleh Penulis, 2023.

Berdasarkan apa yang kita lihat dari tabel diatas, kita dapat mengetahui bahwa nilai angka R Square adalah sebesar 0.600 maka hal ini mengartikan bahwa yang mana dapat dilihat dan diartikan sebagai angka persentase pengaruh E-Sports Tourism terhadap Minat Kunjungan adalah 60.0% dengan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

KESIMPULAN

Dengan melihat hasil penelitian yang telah dibahas dan diteliti, maka dapat ditarik kesimpulan dari beberapa uji penelitian, yaitu sebagai berikut Event Tourism pada Pokemon Go termasuk dalam kategori sangat baik, hal ini ditunjukkan dengan bukti bahwa nilai mean sebesar 4,89 serta Minat Kunjungan di Kabupaten Tangerang pada termasuk dalam kategori sangat baik, hal ini ditunjukkan dengan bukti bahwa nilai mean sebesar 4,84. Hipotesa yang disajikan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa variabel E-Sports Tourism (X) memiliki Sig sebesar 0.000 < 0,05 dan nilai Thitung 11.221 > Ttabel 1.633. Maka dapat dikatakan bahwa variabel E-Sports Tourism (X) secara parsial berpengaruh terhadap Minat Kunjungan di Kabupaten Tangerang. Sehingga dapat dikatakan bahwa H1 yang diajukan pada penelitian ini diterima dan H0 ditolak. Dan penelitian ini memiliki pengaruh yang positif dan signifikan. Berdasarkan pengujian koefisien determinasi, dilihat bahwa nilai R Square adalah 0.774 yang

memiliki bahwa variabel E-Sports Tourism memiliki kemampuan selbelsar 60% untuk mempengaruhi variabel Minat Kunjungan. Seldangkan sisanya yaitu 40% Minat Kunjungan dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar variabel indelpelndeln pada pelnellitian ini. Dari hasil pelnelliti yang didapat, Event Tourism pada Pokemon Go dapat mempertahankan sebuah realisasi terhadap ekspektasi penonton, harus lebih menarik perhatian penonton lagi agar memenuhi ekspektasinya terhadap event tourism karena potensi yang ada. Perlu juga ditingkatkan kualitas dari kostum karakter yang ada di event tersebut agar penonton bersedia untuk membeli atau menyewa kostum sebagai Cosplay karakter Pokemon di E-Sports Pokemon Go.

DAFTAR PUSTAKA

- Altan ÇETİN, M. C. (2021). A Conceptual Overview of E-Sports Tourism as a New Trend in the Tourism Industry. *Journal of Management and Economic Studies*, 3(1) 28-34.
- Bhustomy H., Akhmat F., (2021). Indonesian Covid-19 Prevention Policies Analysis Using Cumulative Cases Data Regression. *Jurnal OISAA Indonesia Emas*, 4, 28-33.
- Dilek S. E. (2019). E-Sport Events Within Tourism Paradigm: A Conceptual Discussion, *International Journal of Contemporary Tourism Research*, 3(1) 12-22.
- Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2018). eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. *Sport Management Review*, 21(1), 7-13.
- Jonne Arjoranta, Tuomas Kari, Markus Salo, et al. 2020. Exploring features of the pervasive game Pokémon GO that enable behavior change: qualitative study. *JMIR serious Games*, 8(2), 1-13.
- Leighton Evans and Michael Saker. 2019. The playeur and Pokémon Go: Examining the effects of locative play on spatiality and sociability. *Mobile Media & Communication*, 7(2), 232–247.
- Lupikawaty, Marieska., dan Wilianto, Haris. (2013). “Potensi Sport Tourism di Kota Palembang: Perspektif Ekonomi,” *Jurnal Ekonomi Dan Informasi Akuntansi (Jenius)*, 3(2), 128- 136.
- McTee, M. (2014). E-sports: More than just a fad. *Oklahoma Journal of Law and Technology*, 10(1), 1-27.
- Morva Saaty, Derek Haqq, Devin B Toms, Ibrahim Eltahir, and D Scott McCrickard. 2021. A Study on Pokémon GO: Exploring the Potential of Location-based Mobile Exergames in Connecting Players with Nature. In *Extended Abstracts of the 2021 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*. 6, 128–132.
- Newzoo. (2020). *Global Esport Market Report 2020*. Amsterdam: Newzoo.com.
- Patrick J Ewell, Michelle C Quist, Camilla S Øverup, HeatherWatkins, and Rosanna E Guadagno. 2020. Catching more than pocket monsters: Pokémon Go’s social and psychological effects on players. *The Journal of social psychology*, 160(2) 131–136.
- Ritonga, R. M. (2020). Peran Kuliner Pasar Lama dalam Meningkatkan Citra Destinasi Pariwisata Kota Tangerang. *Journal Sains Terapan Pariwisata*, 5(1), 1-9.
- Sarudin, R. (2021). Pengaruh Branding Abang None Jakarta Utara Terhadap Peningkatan Promosi 12 Destinasi Wisata Pesisir Jakarta Utara. *Jurnal Manajemen Perhotelan Dan Pariwisata*, 4(2), 67-74
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Suwarduki, P. Y. (2016). Pengaruh Electoronic Word of Mouth Terhadap Citra Destinasi Serta Dampaknya Pada Minat dan Kepuasan Berkunjung (Survei pada Followers Aktif Akun Analisis Pengaruh E-Sport Tourism pada Pokemon Go Terhadap Peningkatan Wisatawan di Kabupaten Tangerang ... - 402

Instagram Indtravel yang Telah Mengunjungi Destinasi Wisata di Indonesia. *Jurnal Administrasi Bisnis Universitas Brawijaya*, 37(2) 1-10