

# The Formation of consumer experiences through different realms: the study between Sportscares and eSports dimensions = Pembentukan pengalaman konsumen melalui alam yang berbeda: studi antara Sportscares dan dimensi eSports

Faishal Majid, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20509220&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

Studi tentang sportscares telah diteliti dalam banyak literatur, terutama dalam konteks persepsi konsumen terhadap stimuli sportscares. Studi yang telah ada tentang sportscares belum menghubungkan tanggapan atas stimuli yang dihasilkan dari olahraga nyata dan eSports dengan pembentukan pengalaman konsumen. Literatur ini dimaksudkan untuk mengamati dan mengintegrasikan pengaruh beberapa faktor dengan pembentukan pengalaman konsumen. Beberapa faktor sportscares yang teridentifikasi yaitu estetika fasilitas, tata ruang, suasana, dan dimensi eSports dari estetika dan hiburan diduga memiliki pengaruh dalam pengalaman konsumen. Oleh karena itu, kontribusi konseptual dalam penelitian ini diberikan untuk mengidentifikasi pengaruhnya terhadap pengalaman konsumen dan bagaimana hal itu dapat dieksplorasi di dunia akademis dan dunia praktik.

..... The study of sportscares has been highlighted in many literatures, especially in the context of consumers perceive of sportscares stimuli. Existing studies of sportscares has not yet linked the responses generated from the real sports and eSports with the formation of consumer experiences. This literature is intended to observe and integrate the influence of several factors with the formation of consumer experiences. Several identified factors of sportscares which are facility aesthetics, spatial layout, ambience, and eSports dimensions of aesthetics and entertainment suggested to have an influence in consumer experience. Therefore, the conceptual contributions in this study is provided to identify the influence on consumer experiences and how it can be explored in the academia and practical world.