

## **BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN**

### **4.1 Kesimpulan**

Pertanyaan riset; “Bagaimana Belgia menyikapi munculnya sistem transaksi mikro dalam ekonomi digital?” menjadi dasar untuk mengemukakan adanya keterkaitan antara masing – masing komponen dalam aktivitas ekonomi yaitu pemerintah, bisnis, dan masyarakat serta melihat bagaimana masing – masing pihak bereaksi satu sama lain. Pemberlakuan peraturan untuk melarang praktik model bisnis *Microtransactions* bertipe *Random Chances Purchases* berbentuk *Loot Boxes* oleh pemerintah Belgia pada tahun 2018 merupakan wujud kebijakan akhir dari adanya interaksi di pasar yang melibatkan aktor melampaui batas negara. Peneliti dalam pembahasan ini melihat fenomena akan peran negara dengan perspektif luas sehingga konsumen atau masyarakat perlu dianalisis dengan tersendiri dimana dalam aktivitas konsumsi suatu barang dan jasa.

Pentingnya sebuah negara untuk memperhatikan potensi dari *video game* terlihat dari berbagai macam keuntungan mulai dari finansial hingga penyerapan tenaga kerja di Eropa yang menjanjikan serta akses dari komoditas *video game* yang mudah dijangkau hampir seluruh lapisan masyarakat. Terlihat juga beberapa negara di Eropa mendirikan badan resmi khusus untuk *video game* sebagai wujud dari keseriusan negara – negara ini menghadapi ekonomi digital. Kondisi pasar inilah yang kemudian dilihat para pelaku bisnis *video game* melakukan penetrasi pasar terhadap konsumen mereka di Eropa hingga tergabung dalam *ISFE*.

Faktor – faktor yang melandaskan aksi masing – masing aktor pada dasarnya adalah bagaimana aktor – aktor ini menjalankan perannya. Konsumen (atau pemain *video game*) dan produsen (berperan juga sebagai distributor) pada dasarnya mencari keuntungan dari aktivitas dan interaksi ekonomi ini. Produsen yang dalam praktiknya ada penerapan ilmu wirausawan perlu melihat adanya peluang agar untuk mendapatkan keuntungan sebanyak – banyaknya dengan mengeluarkan modal sangat sedikit. Produsen game melihat utilitas ekonomi digital semakin berkembang dimana jika dilakukan optimalisasi ekonomi digital maka modal yang akan dikeluarkan akan jauh lebih sedikit. Optimalisasi ini meliputi sistem distribusi dengan *Digital Distribution* dan *Financial Technology* sehingga munculnya sebuah mekanisme baru dalam proses penyaluran *video game* kepada konsumen yaitu dengan mengunduh dan pembayaran digital.

Konsumen memegang sebagai pihak yang penting dimana atas dasar perilaku konsumen mereka menjadi penggerak pasar. *Consumer Culture Theory* dan tiga konsep dalam bermain *video game* menjelaskan bahwa perilaku konsumen pada komoditas *video game* bersambung pada kehidupan sosial konsumen serta identitas dirinya dimana *video game* sebagai media virtual yang berperan sebagai wadah bagi manusia yang terbatas oleh norma sosial mereka serta kodratnya sebagai manusia. Ini cukup menjelaskan bahwa beberapa konsumen menjadikan *video game* sebagai kebutuhan mereka di abad 21 ini.

Distribusi digital dan teknologi finansial pun menuai reaksi positif dimana baik produsen maupun konsumen dengan mudah melakukan transaksi. Namun, untuk akses penyempurnaan serta optimalisasi dua mekanisme ini produsen lebih

memiliki akses yang tidak terbatas sehingga segala macam modifikasi seakan – akan harus dituruti oleh konsumen. Praktik *Microtransactions* ini merupakan bentuk dari modifikasi produk *video game* yang produsen lakukan untuk mendapatkan keuntungan maksimal tanpa menghabiskan banyak waktu dan *sources* untuk pengembangan *video game* dimana akan menghabiskan modal yang besar. Konsumen yang merasa dirugikan karena pada dasarnya kewajibannya untuk membayar sudah dilakukan namun harus melakukan pembayaran lagi untuk hal yang bahkan ia tidak tahu. Hal ini kemudian yang membawa permasalahan akan transaksi mikro ini akan merugikan jika peraturan akan praktik ini. Negara pun turun tangan dengan landasan bahwa perlu adanya upaya untuk melindungi masyarakat.

Peneliti menggunakan pendekatan turunan ekonomi liberal yakni *Heterodox Interventionist Liberals* (HILs) untuk menjelaskan mengapa Belgia sebagai negara melakukan intervensi pada suatu sistem ekonomi liberal dengan memberlakukan sejumlah regulasi. Berdasarkan pendekatan HILs ini, peneliti menyimpulkan kesesuaian akan peran pemerintah Belgia dengan pendekatan yang HILs jelaskan karena Belgia melakukan intervensi dalam tujuan menyelesaikan masalah yakni untuk memperjelas hukum akan transaksi mikro sehingga konsumen tidak akan dirugikan. Konsep pemerintah, bisnis, dan masyarakat (PBM) pun turut digunakan sebagai penjelasan lebih teknis akan peran bagaimana pemerintah membuat suatu kebijakan yang bersifat memaksa kepada *MNCs*. Dalam PBM, pemerintah menegakan regulasi dikarenakan adanya permasalahan sosial termasuk perlindungan konsumen atas adanya praktik yang merugikan.

Belgia pun sebagai negara telah memiliki hukum yang jelas melalui *the Gambling and Betting Act 1999* untuk kemudian didirikannya *Belgian Gaming Commission*. Pembuatan instrumen ini merupakan bentuk nyata Belgia yang atas motivasinya yaitu melindungi masyarakat, menciptakan iklim industri yang sehat, serta perlindungan bagi generasi yang akan datang jika melihat pembatasan umur pada aturan *Gambling* Belgia. Dengan adanya payung hukum ini, Belgia dengan tegas berwenang untuk melakukan tindakan serta sanksi kepada siapapun yang mengoperasikan *Loot Boxes* ini. Sebagai jawaban atas pertanyaan penelitian ini maka disimpulkan bahwa Belgia menggunakan identitas serta kewenangannya sebagai negara yang berkewajiban untuk melindungi masyarakatnya melalui hukum yang telah diatur setelah adanya kasus di beberapa negara yang mengindikasikan kecanduan terhadap *Gambling* dan *Game of Chance*.

Perlu diketahui juga bahwa penelitian ini memperkuat alasan mengapa hanya Belgia yang menjadi objek penelitian. Pada implementasi hukum untuk menindak metode bisnis ini, Belgia telah memiliki hukum yang telah dibuat pada tahun 1999 serta dengan instruksi jelas dari Kementerian Kehakiman. Hasil dari investigasi terhadap keempat *video game* tersebut pula kemudian menjadi landasan bagi pemerintah Belgia untuk melakukan kebijakan melarang penggunaan model bisnis transaksi mikro berjenis *Loot Boxes*. Beberapa negara yang sebelumnya disinggung pada bab dua yaitu Jerman, Perancis, Inggris, dan Belanda masing – masing memiliki badan regulator tersendiri untuk *video game* namun memiliki hasil yang berbeda – beda.

Keempat negara ini tidak memiliki kebijakan yang sama serta landasan hukum untuk menindak model bisnis transaksi mikro ini cenderung masih bias sehingga tidak ada kebijakan untuk model bisnis ini. Kecuali negara Belanda yang tidak seketat Belgia dalam melakukan kebijakan terhadap perusahaan yang mengaplikasikan model bisnis ini.

#### **4.2 Saran**

Sebagai salah satu penggerak ekonomi digital, para penerbit dan pengembang *video game* sudah seharusnya mempertimbangkan berbagai bentuk model bisnis yang akan diterapkan. Model bisnis *Microtransactions* pada praktiknya masih dapat digunakan dan mendapat reaksi baik dari konsumen dengan catatan proporsi akan permainan dan transaksi yang melibatkan mata uang dunia nyata harus seimbang.

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

- Allen, Georgina. "What Is International Political Economy?" (n.d.): 24.
- Carroll, Archie B., and Ann K. Buchholtz. *Business & Society: Ethics and Stakeholder Management*. 7th ed. Mason, OH: South-Western Cengage Learning, 2009.
- Creswell, John W. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 2013.
- Foster, John Bellamy. "The Political Economy of Joseph Schumpeter A Theory of Capitalist Development and Decline." *Studies in Political Economy* 15, no. 1 (September 15, 1984): 5–42.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2007.

### JURNAL

- Arnould, Eric J., and Craig J. Thompson. "Consumer Culture Theory (CCT): Twenty Years of Research." *Journal of Consumer Research* 31, no. 4 (Maret 2005): 868–882.
- Evers, E R K, N van de Ven, and D Weeda. "The Hidden Cost of Microtransactions: Buying In-Game Advantages in Online Games Decreases a Player's Status" (n.d.): 16.
- Guo, Hong, Lin Hao, Tridas Mukhopadhyay, and Daewon Sun. "Selling Virtual Currency in Digital Games: Implications on Gameplay and Social Welfare" (n.d.): 38.
- Hoglund, Niklas. "Digital Distribution of *Video games* for PC A SWOT Analysis," n.d.
- Holt, Douglas B. "Does Cultural Capital Structure American Consumption?" *Journal of Consumer Research* 25, no. 1 (June 1998): 1–25.
- Illing, G. "Understanding the Digital Economy: Facts and Theory Introduction." *CESifo Economic Studies* 51, no. 2–3 (January 1, 2005): 187–188.
- Jensen Schau, Hope, and Mary C. Gilly. "We Are What We Post? Self-Presentation in Personal Web Space." *Journal of Consumer Research* 30, no. 3 (December 2003): 385–404.

- Kozinets, Robert V. "Can Consumers Escape the Market? Emancipatory Illuminations from Burning Man." *Journal of Consumer Research* 29, no. 1 (June 2002): 20–38.
- Lautjärvi, Petri. "Business Models for *Video game* Startups.Pdf." Helsinki Metropolia University of Applied Sciences, 2013.
- Okuneva, Mariia, and Dmitriy Potapov. "Consumer Behavior in Online Games." *SSRN Electronic Journal* (2014). Diakses pada tanggal 8 juli, 2019. <http://www.ssrn.com/abstract=2513796>.
- Schouten, John W., and James H. McAlexander. "Subcultures of Consumption: An Ethnography of the New Bikers." *Journal of Consumer Research* 22, no. 1 (1995): 43–61.
- Tomic, Nenad. "Effects of Micro Transactions on *Video games* Industry." *Megatrend revija* 14, no. 3 (2017): 239–257.
- Tomić, Nenad Zoran. "Economic Model of Microtransactions in Video Games" 01, no. 01 (2018): 8.
- Zackariasson, Peter, and Timothy L. Wilson. "Paradigm Shifts in the *Video game* Industry." Edited by M. Bengtsson. *Competitiveness Review* 20, no. 2 (Maret 30, 2010): 139–151.

## LAPORAN

- ESSENTIAL *VIDEO GAME* NEWS.  
*Press\_release\_french\_market\_report\_sell\_feb18.Pdf*, n.d.
- French *Video game* Trade Association (SNJV).  
*French\_Video\_Game\_Industry\_Barometer\_2018.Pdf*, 2018.
- GAMESMONITOR-2015 Dutch*. Dutch Games Association, 2015.
- Gaming Industry and Market Report 2018*. Clairfield International, January 2018.
- Logitech. "Logitech History." Logitech, Maret 2007.
- Logitech International S.A. *ANNUAL REPORT PURSUANT TO SECTION 13 OR 15(d) OF THE SECURITIES EXCHANGE ACT OF 1934*. Financial Report. Canton of Vaud, Switzerland: LOGITECH INTERNATIONAL S.A., Maret 31, 2018.
- Naessens, Peter. *Research Report on Loot Boxes*. Investigation. Belgium: Belgian Gaming Commission, April 2018.

Netherlands Foreign Investment Agency. *DUTCHGAMESGLOBALSCREEN.Pdf*, n.d.

Nieborg, David B., and Jeroen de Kloet. *The European Game Industry*, n.d.

### WEBSITE

- “5 Facts about Flanders’ Gaming Industry | Invest in Flanders.” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019.  
<https://www.flandersinvestmentandtrade.com/invest/en/news/n00b%E2%80%99s-guide-flanders%E2%80%99-gaming-industry-5-facts>.
- “ABOUT – FLEGA.” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019.  
<http://www.flega.be/about/>.
- “About EA.” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019. <https://www.ea.com/about>.
- “A Complete History of Online Console Gaming in the United States.” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019.  
<https://archive.li/20141014170527/http://www.revrob.com/sci-a-tech-topmenu-52/38-a-complete-history-of-online-console-gaming-in-the-united-states>.
- “Belgian Games Market 2015 | Newzoo.” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019.  
<https://newzoo.com/insights/infographics/newzoo-summer-series-24-belgian-games-market/>.
- “Belgium Startup Ecosystem Map & Rankings | StartupBlink.” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019. <https://www.startupblink.com/belgium-startups>.
- “• Belgium: Gaming Frequency among Flemish Individuals 2014-2017 | Survey.” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019.  
<https://www.statista.com/statistics/609681/gaming-frequency-among-flemish-individuals-in-belgium/>.
- “Despite Major Controversy, the New ‘Star Wars’ Game Is a Massive Success, Business Insider - Business Insider Singapore.” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019. <https://www.businessinsider.sg/star-wars-battlefront-2-sales-november-2017-12/?r=US&IR=T>.
- “Despite Star Wars: Battlefront 2 Controversy, EA Just Had A Record Year - GameSpot.” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019.  
<https://www.gamespot.com/articles/despite-star-wars-battlefront-2-controversy-ea-jus/1100-6458818/>.
- “EA Backs down over Loot Boxes in Belgium | GamesIndustry.Biz.” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019. <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019->



01-29-ea-to-halt-sale-of-fifa-points-in-belgium-after-it-backs-down-over-loot-boxes.

“EA Now Has Most Downvoted Comment in Reddit History After Defending Battlefront 2 - GameRevolution.” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019. <https://www.gamerevolution.com/news/355971-ea-now-downvoted-comment-reddit-history-defending-battlefront-2>.

“EA Partners with Tencent to Bring The Sims Social to China | GamesIndustry.Biz.” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019. <https://www.gamesindustry.biz/articles/2012-04-12-ea-partners-with-tencent-to-bring-the-sims-social-to-china>.

“Electronic Arts Revenue 2006-2019 | EA.” Accessed July 27, 2019. <https://www.macrotrends.net/stocks/charts/EA/electronic-arts/revenue>.

*FIFA 18 Ultimate Team Microtransactions Cause Fan Uproar - IGN*, n.d. Diakses pada tanggal 30 Juli, 2019. <https://www.ign.com/articles/2017/11/23/fifa-18-ultimate-team-microtransactions-cause-fan-uproar>.

“FIFA 19: EA Removes Microtransactions in Belgium.” *Den of Geek*. Diakses pada tanggal 30 Juli, 2019. <https://www.denofgeek.com/us/go/276205>.

“Flanders Audiovisual Fund | Vlaams Audiovisueel Fonds.” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019. <https://www.vaf.be/flanders-audiovisual-fund>.

“Fortnite Earned Record \$2.4bn in 2018, the ‘Most Annual Revenue of Any Game in History.’” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019. <https://www.telegraph.co.uk/gaming/news/fortnite-earned-annual-revenue-game-history-2018/>.

“Fortnite Tops SuperData’s 2018 Chart with \$2.4 Billion Digital Revenue | GamesIndustry.Biz.” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019. <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-01-16-fortnite-tops-2018-superdata-chart-with-usd2-4b-digital-revenue>.

“French Gambling Regulator Criticizes Loot Boxes, Stops Short of Regulation.” *GamesIndustry.Biz*. Diakses pada tanggal 30 Juli, 2019. <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-06-29-french-gambling-regulator-criticizes-loot-boxes-stops-short-of-regulation>.

“Gambling Commission.” *GOV.UK*. Diakses pada tanggal 30 Juli, 2019. <https://www.gov.uk/government/organisations/gambling-commission>.

“Gaming Commission.” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019. [https://www.gamingcommission.be/opencms/opencms/jhksweb\\_en/law/](https://www.gamingcommission.be/opencms/opencms/jhksweb_en/law/).

- Gilbert, Ben. "Fans Are Outraged by the New 'Star Wars' Game." *Business Insider*. Diakses pada tanggal 30 Juli, 2019. <https://www.businessinsider.com/star-wars-battlefront-2-microtransactions-outrage-2017-11>.
- "Global Ecommerce Solutions | Digital Commerce Solutions." Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019. <https://www.digitalriver.com/>.
- "GTA 5 Players Are Spending Lots On Microtransactions, As Game Passes 90 Million Units Shipped - GameSpot." Diakses pada tanggal 30 Juli, 2019. <https://www.gamespot.com/articles/gta-5-players-are-spending-lots-on-microtransactio/1100-6456644/>.
- Guo, Hong, Lin Hao, Tridas Mukhopadhyay, and Daewon Sun. "Selling Virtual Currency in Digital Games: Implications on Gameplay and Social Welfare" (n.d.): 38.
- Hern, Alex. "Square Enix Pulls Three Games from Belgium after Loot Box Ban." *The Guardian*. Last modified November 21, 2018. Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019. <http://www.theguardian.com/games/2018/nov/21/square-enix-pulls-games-mobius-final-fantasy-belgium-loot-box-ban>.
- Hood, Vic. "Online Petition Forces Government Response to Loot Boxes." *Eurogamer*, October 16, 2017. Diakses pada tanggal 30 Juli, 2019. <https://www.eurogamer.net/articles/2017-10-16-online-petition-forces->
- "Home | Pegi Public Site." Accessed July 12, 2019. <https://pegi.info/>.
- "How Does Fortnite Make Money?" Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019. <https://www.investopedia.com/tech/how-does-fortnite-make-money/>.
- "How 'Fortnite' Cracked the Code to Become the Most Successful Free Videogame Ever - MarketWatch." Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019. <https://www.marketwatch.com/story/fortnite-figured-out-the-secret-to-making-a-hit-videogame-in-2018-2018-04-29>.
- "How Microtransactions Propelled Counter-Strike: Global Offensive To Stardom." *GameRevolution*. Last modified January 12, 2016. Diakses pada tanggal 30 Juli, 2019. <https://www.gamerevolution.com/features/12175-how-microtransactions-propelled-counterstrike-global-offensive-to-stardom>.
- "Howest, de Hogeschool West-Vlaanderen: We Develop People!" Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019. <https://www.howest.be/en>.
- "Insert More Coins: The Psychology Behind Microtransactions." *Touro University WorldWide*. Last modified February 25, 2016. Diakses pada

tanggal 8 Juli, 2019. <https://www.tuw.edu/psychology/psychology-behind-microtransactions/>.

“It Takes up to 40 Hours to Unlock Darth Vader and Other Heroes in Star Wars Battlefront 2 - VG247.” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019. <https://www.vg247.com/2017/11/13/it-takes-40-hours-to-unlock-darth-vader-and-other-heroes-in-star-wars-battlefront-2/>.

“Juridica International.” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019. <https://www.juridicainternational.eu/?id=12429>.

Kain, Erik. “Call Of Duty: World War 2’s Loot Boxes Are A Disrespectful Cash Grab [Updated].” *Forbes*. Diakses pada tanggal 30 Juli, 2019. <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2017/11/02/call-of-duty-world-war-2s-loot-boxes-are-a-disrespectful-cash-grab/>.

Kaufmann, Baker McKenzie-Julia, and Holger Lutz. “Loot Box Regulation - Germany’s KJM Issues Its Decision | Lexology.” Diakses pada tanggal 30 Juli, 2019. <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=51e88c0f-f9c9-45a4-be04-a45e8dbf73ef>.

“Loot Boxen in Drie Videogames in Strijd Met Kansspelwetgeving | Vice-Eersteminister En Minister van Justitie Koen Geens.” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019. <https://www.koengeens.be/news/2018/04/25/loot-boxen-in-drie-videogames-in-strijd-met-kansspelwetgeving>.

“Microtransactions in Gaming | ICAT Blog.” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019. <http://blog.icat.ac.in/microtransactions-in-gaming>.

“Nintendo Pulls Two Mobile Games in Belgium Due to Loot Box Laws.” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019. <https://www.engadget.com/2019/05/21/nintendo-pulls-two-mobile-games-in-belgium-due-to-loot-box-laws/>.

“Now Belgium Declares Loot Boxes Gambling and Therefore Illegal • Eurogamer.Net.” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019. <https://www.eurogamer.net/articles/2018-04-25-now-belgium-declares-loot-boxes-gambling-and-therefore-illegal>.

*On the King and the Federal Government.*, n.d. Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019. <http://www.fed-parl.be/gwuk0006.htm>.

“Petisi · Lucasfilm: Revoke EA’s Star Wars License · Change.Org.” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019. <https://www.change.org/p/lucasfilm-revoke-ea-s-star-wars-license>.

“Petition: Adapt Gambling Laws to Include Gambling in Video Games Which Targets Children.” *Petitions - UK Government and Parliament*. Diakses

pada tanggal 30 Juli, 2019.  
<https://petition.parliament.uk/petitions/201300>.

“PUBG Corp Sees \$920 Million in 2018 Revenue | GamesIndustry.Biz.” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019. <https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-04-22-pubg-corp-sees-USD920-million-in-2018-revenue>.

“PUBG Devs Respond to Community Outcry over Loot Crates - Polygon.” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019.  
<https://www.polygon.com/2017/8/1/16075308/pubg-loot-crates-apology>.

“PUBG Expands Loot Boxes and Tests a New Type of Microtransaction | KitGuru.” Diakses pada tanggal 30 Juli, 2019.  
<https://www.kitguru.net/gaming/damien-cox/pubg-expands-loot-boxes-and-tests-a-new-type-of-microtransaction/>.

“Sign Petition: Petition: Stop Putting Microtransactions In ‘Triple A’ Games On Top of The \$60!” Diakses pada tanggal 30 Juli, 2019.  
<https://www.thepetitionsite.com/301/964/152/petition-stop-putting-microtransactions-in-%22triple-a%22-games-on-top-of-the-60/>.

“Star Wars Battlefront 2 Content Might Take Years to Unlock, but EA Won’t Say - Polygon.” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019.  
<https://www.polygon.com/2017/11/15/16656478/star-wars-battlefront-2-content-unlock-time-cost>.

“Star Wars: Battlefront Review - GameSpot.” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019.  
<https://www.gamespot.com/reviews/star-wars-battlefront-review/1900-6108210/>.

“Star Wars: Episode VII - The Force Awakens (2015) - IMDb.” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019.  
[https://www.imdb.com/title/tt2488496/?ref\\_=fn\\_al\\_tt\\_2](https://www.imdb.com/title/tt2488496/?ref_=fn_al_tt_2).

“The Biggest Gaming Companies and What They’re Worth.” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019. <https://medium.com/buff-game/the-biggest-gaming-companies-and-what-theyre-worth-91755a1969de>.

“The Father of the Video Game: The Ralph Baer Prototypes and Electronic Games | National Museum of American History.” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019. <https://americanhistory.si.edu/collections/object-groups/the-father-of-the-video-game-the-ralph-baer-prototypes-and-electronic-games>.

“The History Of Online Console Gaming.” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019.  
<https://www.digitalspy.com/videogames/a296482/the-history-of-online-console-gaming/>.

“The History of Online Gaming - Datapath.Io.” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019. <https://datapath.io/resources/blog/the-history-of-online-gaming/>.

“The PEGI Organisation | Pegi Public Site.” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019. <https://pegi.info/page/pegi-organisation>.

“Valve Software Gets All Steamed Up.” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019. <https://www.pcmag.com/article2/0,2817,41291,00.asp>.

“Video Game History - Timeline & Facts - HISTORY.” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019. <https://www.history.com/topics/inventions/history-of-video-games>.

“You Can’t Ignore the Cultural Power of Video Games Any Longer - ABC News (Australian Broadcasting Corporation).” Diakses pada tanggal 8 Juli, 2019. <https://www.abc.net.au/news/2016-04-06/keogh-why-you-should-care-about-video-games/7303744>.

#### **LAIN – LAIN**

*A Study by the Netherlands Gaming Authority Has Shown: Certain Loot Boxes Contravene Gaming Laws.* Press Release. Hague: Netherlands Gaming Authority, April 19, 2018.

“Electronic Arts Investment Thesis.” School of Business Investment Program, 2018

