



Universitas Katolik Parahyangan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi Ilmu Hubungan Internasional

Terakreditasi A

BAN PT No. 451/SK/BAN-PT/Akred/S/XI-2014

**Sikap Belgia Menanggapi Praktik *Microtransactions*
yang Dilakukan oleh Penerbit *Electronic Arts* Tahun 2018**

Skripsi

Oleh

Muhammad Nabil

2015330105

Bandung

2019



Universitas Katolik Parahyangan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi Ilmu Hubungan Internasional

Terakreditasi A

BAN PT No. 451/SK/BAN-PT/Akred/S/XI-2014

**Sikap Belgia Menanggapi Praktik *Microtransactions*
yang Dilakukan oleh Penerbit *Electronic Arts* Tahun 2018**

Skripsi

Oleh

Muhammad Nabil

2015330105

Pembimbing

Giandi Kartasmita. S.IP., M.A

Bandung

2019

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi Ilmu Administrasi Bisnis



Tanda Pengesahan Skripsi

Nama : Muhammad Nabil
Nomor Pokok : 2015330105
Judul : Sikap Belgia Menanggapi Praktik *Microtransactions*
yang Dilakukan oleh Penerbit *Electronic Arts* Tahun 2018

Telah diuji dalam Ujian Sidang jenjang Sarjana
Pada Jumat, 19 Juli 2019
Dan dinyatakan **LULUS**

Tim Penguji

Ketua sidang merangkap anggota

Dr. Adelbertus Irawan Justiniarto Hartono, Drs., M.A. : _____

Sekretaris

Giandi Kartasasmita. S.IP., M.A. : _____

Anggota

Stanislaus Risadi Apresian, S.IP., M.A : _____

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dr. Pius Sugeng Prasetyo, M.Si

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Nabil

Program Studi : Ilmu Hubungan Internasional

NPM : 2015330105

Judul : Sikap Belgia Menanggapi Praktik

Microtransactions yang Dilakukan oleh Penerbit

Electronic Arts Tahun 2018

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya tulis ilmiah sendiri dan bukanlah merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik oleh pihak lain. Adapun karya atau pendapat pihak lain yang dikutip, ditulis, sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang berlaku.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan bersedia menerima konsekuensi apapun sesuai aturan yang berlaku apabila dikemudian hari diketahui bahwa pernyataan ini tidak benar.

Bandung, 1 Agustus 2019

Muhammad Nabil

Abstrak

Nama : Muhammad Nabil
NPM : 2015330105
Judul : Sikap Belgia Menanggapi Praktik Microtransactions
yang Dilakukan oleh Penerbit *Electronic Arts* Tahun 2018

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Belgia sebagai negara melakukan kebijakannya terkait adanya praktik transaksi mikro dalam industri *video game* yang diproduksi dan didistribusi oleh perusahaan *Electronic Arts (EA)*. Penulis akan memaparkan terlebih dahulu perkembangan industri *video game* di Belgia serta bagaimana model bisnis transaksi mikro ini muncul dan penjelasan terkait model ini. Sebagai pendekatan untuk menjawab pertanyaan penelitian ini, penulis akan menggunakan teori turunan dari liberalisme ekonomi yaitu *Heterodox Interventionist Liberals* sebagai pendekatan utama untuk menganalisis peran Belgia dalam menghadapi model bisnis ini. Beberapa pendekatan tambahan yaitu konsep pemerintah, bisnis, dan masyarakat untuk menjelaskan bagaimana hubungan dari tiga komponen utama dalam interaksi ekonomi berjalan dan sebagai faktor utama adanya masalah. Pemaparan mengenai analisis juga akan didukung oleh beberapa data terkait konsumen *video game* itu sendiri. Analisis akan berujung pada temuan penelitian pada motivasi serta proses pembuatan kebijakan oleh pemerintah negara Belgia pada komoditas yang populer di abad 21 ini.

Kata Kunci : *Video game, Electronic Arts, Microtransactions, Heterodox Interventionist Liberals, Belgia*

Abstract

Name : Muhammad Nabil
NPM : 2015330105
Title : *Belgian Attitude Responding to Microtransactions Practice conducted by Electronic Arts Publishers in 2018*

This study aims to find out how Belgium as a country carries out its policies related to the practice of micro transactions in the video game industry that are produced and distributed by the Electronic Arts (EA) company. The author will first explain the development of the video game industry in Belgium as well as how this micro transaction business model appears and the explanation related to this model. As an approach to answer this research question, the author will use the derivative theory of economic liberalism, namely Heterodox Interventionist Liberals as the main approach to analyze Belgium's role in facing this business model. Some additional approaches are the concept of government, business, and society to explain how the relationship of the three main components in economic interaction runs and as a major factor in the existence of problems. The explanation about the analysis will also be supported by some data related to the video game consumers themselves. The analysis will culminate in the research findings on the motivation and policy-making process of the Belgian state government on commodities popular in the 21st century.

Keywords: Video game, Electronic Arts, Microtransactions, Heterodox Interventionist Liberals, Belgium,

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT karena atas karunia-Nya dan rahmat-Nya saya dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Sikap Belgia Menanggapi Praktik *Microtransactions* yang Dilakukan oleh Penerbit *Electronic Arts* Tahun 2018” ini. Penelitian dilakukan dan diselesaikan sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar akademik Strata-1 (S1) Jurusan Ilmu Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Katolik Parahyangan, Bandung.

Dengan segala ketidaksempurnaan dan kekeliruan yang tersurat dalam skripsi ini, penulis mengharapkan kritik, saran, dan masukan yang bertujuan memperbaiki dan menyempurnakan skripsi ini. Terlepas dari beragam hambatan yang terjadi selama proses pembuatan skripsi ini, segala puji bagi Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis mengucapkan permohonan maaf apabila terdapat kekurangan baik dalam segi penulisan, argumen, maupun analisis yang penulis paparkan. Terakhir, penulis ingin mengucapkan terimakasih sebesar- besarnya kepada dosen pembimbing penulis, Giandi Kartasmita, MA. yang selama lima bulan terakhir memberikan bantuan moral dan masukan akademis yang amat berguna bagi penyelesaian skripsi ini. Tidak lupa peneliti berterima kasih pada orang tua dan keluarga besar terkasih serta rekan- rekan yang telah mendukung tercapainya pembuatan penelitian ini.

Akhir kata, penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua kalangan dan berdampak bagi penelitian lebih lanjut.

Bandung, 1 Agustus 2019

Muhammad Nabil

UCAPAN TERIMA KASIH

Proses pembuatan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Dalam halaman ini, penulis ingin mengekspresikan rasa syukur dan terima kasih yang sebesar-besarnya atas dukungan, doa, moral serta keberadaan mereka.

Pertama, penulis ucapkan puji dan syukur kepada **Allah SWT** karena atas izinnya dan karunianya selama ini serta kesehatan, dukungan moral yang dianugerahkan kepada saya mampu membentuk saya menjadi seperti sekarang ini.

Kedua, kepada ibu saya terkasih, **Hani Hanifah** yang rela berjuang untuk masa depan anak – anaknya serta selalu senantiasa mendukung saya dan dua saudara saya dalam semua keadaan, selalu mendoakan saya. Kepada ayah saya **Dida Ruskanda**, terima kasih atas doa, nasihat, dan dukungan kepada saya dan kedua saudara saya. Segala macam dukungan dan doa yang ayah dan ibu beri sangat berarti bagi saya.

Ketiga, kepada saudara yang telah mendoakan dan mendukung penulis dalam prosesnya untuk menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih kepada **M. Kadhan Ruskanda** kakak kandung yang selalu sabar serta pengertian terhadap saya serta **Alhubbufila W. Ruskanda** yang juga selalu mendukung dan menjadi saudara yang selalu ada bagi saya.

Terima kasih juga saya ucapkan kepada **Mas Giandi Kartasasmita S.Ip, M.A.** yang telah bersedia membimbing saya dipengujung waktu perkuliahan saya selama 5 bulan terakhir sejak awal tahun 2019. Segala jasa akan bimbingannya akan saya gunakan dan semoga bermanfaat.

Kelima, kepada **KONCO** selama perkuliahan yaitu bapak **Helmi Siregar** serta **M. Farras or also known by TERRY** sebagai mereka temen gua yang tak akan pernah kulupakan. Terima kasih kepada abang – abangan

sengklek **Adam Amora babang infamous, Keco Nathane sweet and salty, bung endru throttle always**, yang turut bersama mengerangungi kehidupan perkampusan yang caur but fun ini.

Kepada temen – temen seperjuangan prakdrift **Ludger Alexander Gavana bos sukaluyu hobi rap** yang tidak bosan memberi petuah – petuah ala sukaluyu, **Lufti Pemradi** yang sabar kalo dengar lawakan mulut cigadung ini, **Gabriella Evangelista** juga yang jadi suka ngebuka pikiran, **Milzam Alfatih** rider anti gasoline yang jantungnya seperti motor listrik.

Kepada temen – temen pengertian yang pasti paham jenis lawakan saya seperti **Geraldi Panjaitan bos antapani** sesama supir sesama caur nan suka membantu, **Sabincit** temen trapeler yang lebih bisa paham karena sama – sama garing, **Valentina Sari** dengan jiwa kritis nan care, **Ghina C.** kuncen prodi yang sama sabar dan pahamnya makasih sudah selalu membantu, **William W** yang begitu dah bingung, **Lidya P.** yang mau membantu pada titik – titik akhir, **Sanniaap** neng barista tukang ngegas, **Vina Thomson** yang berbahadur, opung antapans **Esther Alfanía** partner morning jog, **Elizabeth Elsa** barista kopi mahal starbaks. **ESY Gracia lovely gurl** terima kasih selalu menjadi support system di semua kondisi.

Kepada **Jessica Vidichristia** sebagai teman pesta jalan akademi jalan, juga **Regina Virza** cover jalan akademi jalan. Terima kasih sudah selalu berada bersama hingga empat tahun ini dengan kalian kehidupan kampus jadi lebih tidak terbebankan. Tidak lupa kepada **Bagus Ibrahim Jordan** sesama cigadung yang tidak pernah bosen denger candaan gue dan jadi band mate gue di banyak acara.

Ke-enam, kepada dua divisi terbaikku **CREATIVE URS** dan **PENGMAS HMPSIHI** terima kasih sudah menjadi wadah bagi saya untuk dapat menjadi lebih baik berproses di masa kuliah ini. Terima kasih atas ilmu dan waktunya **Carvira, Carmen, Ezza, Mey, Firman, Marco, Orick, nibba Jian, bpk andrian aka mamiek, Alyssa, ZeeZee, Riri** serta **Anto, Atika, Jelny, Sabna, Rara**. Dan tidak ketinggalan **KABARET PMKT**.

Dan kepada semua pihak lainnya yang tidak saya sebutkan maka dari itu saya ucapkan terima kasih banyak.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	i
Abstrak.....	ii
<i>Abstract</i>	<i>iii</i>
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR SINGKATAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.2.1 Pembatasan Masalah.....	2
1.2.2 Pembahasan Masalah.....	3
1.2.3 Perumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian Dan Kegunaan Penelitian.....	5
1.3.1 Tujuan Penelitian.....	5
1.3.2 Kegunaan Penelitian	5
1.4 Kajian Literatur Dan Kerangka Pemikiran	6
1.4.1 Kajian Literatur	6
1.4.2 Kerangka Pemikiran	8
1.5 Metode Penelitian Dan Teknik Pengumpulan Data	13
1.5.1 Metode Penelitian	13

1.5.2 Teknik Pengumpulan Data	14
1.6 Sistematika Pembahasan.....	14
BAB II	18
VIDEO GAME SEBAGAI SALAH SATU BENTUK EKONOMI DIGITAL ABAD	
21	18
2.1 Perkembangan Industri <i>Video Game</i>	21
2.1.1 Evolusi <i>Video Game</i>	21
2.2 Metode <i>Microtransactions</i> Dalam <i>Video Game</i>	29
2.2.1 Penjelasan Mengenai <i>Microtransactions</i>	29
2.2.2 <i>Electronic Arts</i> (EA) Sebagai Perusahaan Yang Mempraktikan <i>Microtransaction</i> Sebagai Model Bisnis Utama	36
2.3 Perkembangan Industri <i>Video Game</i> Di Eropa	39
2.3.1 Industri <i>Video Game</i> di Belgia	39
BAB III.....	49
ANALISIS SIKAP BELGIA TERHADAP <i>MICROTRANSACTION</i> DALAM	
EKONOMI DIGITAL	49
3.1 Analisis Atas Produk Berisikan <i>Microtransactions</i> Dengan Konsumen.....	50
3.1.1 Performa Pasar Akan Game Dengan Model Bisnis <i>Microtransactions</i> Beserta Reaksi Dari Pemain Secara Umum	50
3.1.2 Analisis Reaksi Konsumen Dengan Teori <i>Consumer Culture Theory</i> Dan Tiga Konsep Dalam Bermain Game.....	63
3.2 Reaksi Belgia Terhadap Perusahaan Yang Menerapkan <i>Microtransactions</i> ...	67
3.2.1 Dasar Hukum Tentang <i>Video Game</i> Dan Gambling di Belgia.....	67
3.2.2 Linimasa Reaksi Belgia Terhadap Praktik	71
<i>Microtransactions</i>	71
3.2.3 Analisa Intervensi Belgia Menggunakan Pendekatan <i>Heterodox Interventionist</i> <i>Liberals</i> , Asas Hukum Internasional , Dan Konsep Pbm	78

3.3 Epilogue : Dampak Dari Reaksi Belgia Terhadap Arah Strategi Pasar <i>Video Game</i>	81
BAB IV	83
4.1 Kesimpulan	83
4.2 Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	88

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Efek positif dan negatif transaksi mikro bagi <i>Developer – Publisher</i> dan Konsumen.....	34
Tabel 2. Strategi bisnis perusahaan Electronic Arts.....	38
Tabel 3. Pendapatan game premium pada tahun 2018.....	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Ilustrasi logo sebagai alat bantu untuk pemberian Rating PEGI 70

Gambar 2. Ilustrasi Linimasa Reaksi Belgia terhadap Praktik Micrtransactions 71

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Data penjualan game secara digital di Amerika Serikat Tahun 2013	28
Grafik 2. Statistika keuntungan dari industri video game di Belgia pada tahun	40
Grafik 3. Infografis data konsumen Belgia terhadap Konsumsi Video game	41

DAFTAR SINGKATAN

BGC	: <i>Belgian Gaming Commission</i>
CCT	: <i>Consumer Culture Theory</i>
CS:GO	: <i>Counter-Strike : Global Offensive</i>
CVC	: <i>Control Video Corporation</i>
DGA	: <i>Dutch Gaming Commission</i>
DICE	: <i>Digital Illusions CE</i>
DLC	: <i>Downloadable Content</i>
EA	: <i>Electronic Arts</i>
ESRB	: <i>Entertainment Software Rating Board</i>
FIFA	: <i>Fédération Internationale De Football Association</i>
FLEGA	: <i>Flemish Games Association</i>
GRAF	: <i>Gaming Regulation European Forum</i>
HILs	: <i>Heterodox Interventionist Liberals</i>
ICT	: <i>Information And Communication Technology</i>
IOS	: <i>I - Operation System</i>
ISFE	: <i>Interactive Software Federation of Europe</i>
KOF	: <i>Konjunkturforschungsstelle</i>
MIT	: <i>Massachussets Institute Of Technology</i>
MNCS	: <i>Multi-National Corporations</i>
MSI	: <i>Micro-Star International</i>
NHL	: <i>National Hockey League</i>
PC	: <i>Personal Computer</i>
PEGI	: <i>Pan European Game Information</i>
PS4	: <i>Playstation 4</i>
PUBG	: <i>Player's Unknown Battlegrounds</i>
SW:BFII	: <i>Star Wars : Battlefront Ii</i>

UFC : *Ultimate Fighting Championship*
VR : *Virtual Reality*
WWW : *World Wide Web*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi serta globalisasi menyebabkan adanya perubahan signifikan bagi kehidupan manusia khususnya dalam teknologi digital. Berbagai komoditas baru yang merupakan perkembangan dari komoditas yang ada sebelumnya maupun inovasi yang benar – benar baru hadir dalam kehidupan manusia. Dalam satu dekade terakhir, industri *software* serta *e-commerce* mengalami perkembangan terutama Industri *software Video game*. Aktivitas pasar dalam ekonomi digital melalui *Video game*, berkembang dinegara-negara maju, termasuk Eropa yang secara teknologi sudah sangat canggih didukung oleh infrastruktur koneksi internet yang sangat baik.

Karena koneksi internet yang sangat baik inilah kemudian penerbit *Video game* memulai metode sistem jual beli secara digital dimana konsumen tidak perlu membeli *hard copy* sebuah game melainkan cukup mengunduh dan memainkannya secara daring melalui internet. Perusahaan *Electronic Arts*¹ memiliki portal sendiri untuk akses unduh *Video game* termasuk konten – konten pendukung. Perusahaan ini juga telah memiliki pasarnya sendiri yang sudah besar diseluruh dunia dimana pada tahun 2018 memiliki laba hingga US\$ 5 miliar diseluruh dunia².

¹Gadiano, Jerry “Loot Boxes In Star Wars Could Be Banned Across Europe”, unilad.com, diakses pada tanggal 5 September 2018, <https://www.unilad.co.uk/gaming/loot-boxes-in-star-wars-could-be-banned-across-europe/>

²“Electronic Arts Revenue 2006-2019 | EA,” accessed July 27, 2019, <https://www.macrotrends.net/stocks/charts/EA/electronic-arts/revenue>.

Perkembangan dari proses distribusi inilah kemudian memunculkan metode bisnis baru yaitu *Microtransaction* atau transaksi mikro yaitu implementasi transaksi didalam aplikasi. Model bisnis ini populer digunakan oleh perusahaan – perusahaan *video game* ternama sebagai model bisnis yang efektif untuk meraup keuntungan. Namun, dalam implementasi model bisnis ini, tidak semua pihak terpenuhi kebutuhannya bahkan konsumen terkesan dirugikan dari adanya model bisnis ini.

Berbagai macam umpan balik diberikan kepada perusahaan pengguna model bisnis ini sehingga beberapa negara yang memiliki wewenang perlu untuk menindaklanjuti praktik dari model bisnis transaksi mikro ini. Belgia sebagai salah satu negara di Eropa barat dengan industri *video game* yang besar turut melakukan kebijakan terkait implementasi model bisnis transaksi mikro terhadap konsumen Belgia.

1.2 Identifikasi Masalah

1.2.1 Pembatasan Masalah

Kasus tentang adanya reaksi atas transaksi mikro ini fokus pada bagaimana Belgia sebagai salah satu negara yang memiliki pandangan tersendiri mengenai sistem transaksi mikro yang masuk kepada negaranya. Transaksi Mikro pada penerapannya sudah merambah ke hampir seluruh dunia berkat teknologi jaringan nirkabel sehingga sebenarnya pembahasan mengenai masalah ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang negara namun hanya beberapa saja negara atau ekonomi regional yang memperhatikan tentang hal ini. Masalah tentang transaksi mikro akan

dibatasi dalam dimensi waktu dan tempat yakni tepatnya pada pelaksanaan hukum di Belgia dengan aktornya Belgia dan dalam kurun waktu 8 tahun dari awal perkembangan industri online *gaming* pada 2010 hingga munculnya isu akan transaksi mikro pada tahun 2018³. Peneliti membatasi aktor negara hanya pada Belgia karena penerapan hukum Belgia terkait permasalahan *video game* memiliki instruksi yang jelas dari institusi pemerintah Belgia yaitu dari kementerian kehakiman (*Ministry of Justice*)⁴.

Selain itu, Belgia juga mendirikan badan khusus untuk menangani berbagai macam permasalahan dalam industri *video game* Belgia yaitu *Belgian Gaming Commission (BGC)* dengan landasan hukum mengacu pada *The Gambling and Betting Act 1999*⁵. Selain itu, Belgia juga memiliki dasar pengertian hukum yang lebih jelas akan perjudian dan *video game* sehingga mengerucutkan dimensi masalah aktor negara.

1.2.2 Pembahasan Masalah

Pembahasan mengenai masalah ini dilihat dari adanya dua faktor utama yaitu komoditas *video game* yang masuk ke gaya hidup konsumen dan terjadinya praktik model bisnis transaksi mikro pada tahun 2017 – 2018. Penelitian ini akan difokuskan kepada penerbit *Electronic Arts* yang memberlakukan sistem

³ Nenad Tomic, "Effects of Micro Transactions on *Video games* Industry," *Megatrend revija* 14, no. 3 (2017): 241.

⁴ "Loot Boxen in Drie Videogames in Strijd Met Kansspelwetgeving | Vice-Eersteminister En Minister van Justitie Koen Geens," accessed July 8, 2019, <https://www.koengeens.be/news/2018/04/25/loot-boxen-in-drie-videogames-in-strijd-met-kansspelwetgeving>.

⁵ "Gaming Commission," accessed July 8, 2019, https://www.gamingcommission.be/opencms/opencms/jhksweb_en/law/.

pembayaran secara *In App Purchases* yang tidak berjalan dengan baik karena terdapat banyak konsumen yang dirugikan dengan praktik bisnis tersebut.

Ini menyebabkan pemerintah Belgia sebagai pihak yang memiliki wewenang atas pembentukan regulasi mengeluarkan aturan yang mengatur aktivitas pasar game online untuk menjaga perputaran ekonomi yang sudah tercipta dengan aman. Dengan berkembangnya transaksi mikro di dunia dan munculnya respon dari pihak yang memiliki wewenang untuk mengatur pasar memunculkan pertanyaan penelitian berupa **Bagaimana Belgia menyikapi munculnya sistem transaksi mikro dalam ekonomi digital?**

1.2.3 Perumusan Masalah

Praktik model bisnis transaksi mikro ini merupakan hal baru dalam aktivitas ekonomi sehingga dalam implementasinya tidak selalu berhasil. Permasalahan muncul saat model bisnis transaksi mikro ini tidak sesuai dengan berbagai pihak termasuk negara Belgia. Dengan tolak ukur reaksi konsumen, Belgia dengan beberapa komponen hukumnya memiliki instrumen untuk mengatur penerapan bisnis ini dan menjadi landasan adanya **Sikap Belgia Menanggapi Praktik Microtransactions yang dilakukan oleh Publisher EA (Electronic Arts) pada tahun 2018.**

1.3 Tujuan Penelitian Dan Kegunaan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak yang ditimbulkan dari praktik bisnis model transaksi mikro yang kemudian direspon oleh beberapa pihak dimana dalam penelitian ini Pemerintah Belgia sebagai salah satu negara dengan industri *gaming* besar di Eropa melakukan serangkaian proses regulasi serta pembatasan bagi aktifitas transaksi mikro.

Analisis mengenai bagaimana industri *gaming* di Belgia serta bagaimana keadaan pasar eropa akan menjadi dasar dimana tujuan utama yaitu mengetahui alasan besar mengapa Belgia memiliki serangkaian reaksi atas sistem transaksi mikro oleh beberapa penerbit game. Dalam penelitian ini akan difokuskan kepada penerbit *Electronic Arts (EA)* sebagai aktor *Multi-National Corporation*.

1.3.2 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak yang ditimbulkan dari praktik bisnis model transaksi mikro serta mendalami berbagai macam sistem yang termasuk praktik ini sehingga menjadi alasan bagi pemerintah Belgia dalam melakukan suatu proses regulasi dan *Policymaking*. Pembahasan mengenai transaksi mikro sendiri menjadi suatu manfaat lain dalam penelitian ini sehingga dampak serta cara kerja dari sistem pembayaran online. Pembahasan ini dapat menjadi gambaran bagaimana juga sebuah negara seperti Belgia merespon adanya sistem baru yang perlu ditinjau ulang sehingga sebuah inovasi yang dipraktikan di

suatu negara tidak serta merta disalahgunakan baik itu oleh konsumen maupun oleh pihak produsen.

1.4 Kajian Literatur Dan Kerangka Pemikiran

1.4.1 Kajian Literatur

Pembahasan mengenai *video game* dan model bisnis yang digunakan untuk dalam implementasinya merupakan isu yang cukup baru sehingga memerlukan berbagai macam kajian dari berbagai perspektif serta adanya analisis terdahulu akan *video game*, konsumen, model bisnis transaksi mikro untuk kemudian menjadi landasan akan interaksi dari pemerintah, bisnis, dan masyarakat sebagai konsumen serta hubungannya dengan bagaimana pemerintah melakukan kebijakannya sebagai negara. Literatur pertama yang digunakan adalah “*Perspectives on International Political Economy*” oleh Georgina Allen⁶ sebagai landasan utama untuk menjelaskan isu ini secara luas dan menyeluruh dengan pendekatan dari *Heterodox Interventionist Liberals*.

Kedua, literatur yang akan digunakan adalah “*Consumer behavior in online games*” yang ditulis oleh Mariia Okuneva dan Dimitriy Potapov⁷ Literasi ini terfokus kepada konsep – konsep apa saja menjadi motivasi dasar dan elemen kesenangan dalam game. *Video game* online merupakan salah satu jenis *video game* yang dapat meraup keuntungan besar dimana pada tahun 2012 telah mendulang keuntungan secara total sejumlah \$21 miliar (DFC, 2013). Dengan jumlah ini maka

⁶ Georgina Allen, “What Is International Political Economy?” (n.d.): 9.

⁷ Mariia Okuneva and Dimitriy Potapov, “Consumer Behavior in Online Games,” *SSRN Electronic Journal* (2014), accessed July 8, 2019, <http://www.ssrn.com/abstract=2513796>.

menjadi pertanyaan bagaimana game online memiliki banyak pemain sehingga keuntungan. Studi literatur ini menjadi landasan akan pendekatan yang menganalisis perilaku konsumen pada *video game* online. Kerangka pemikiran akan *Consumer Culture Theory* serta tiga konsep dalam bermain game berada pada literatur ini⁸. Peneliti juga menggunakan literatur berupa buku berjudul “*Business & Society Ethics and Stakeholder Management*” oleh Archie B. Carroll dan Ann K. Buchholtz⁹ untuk mengetahui bagaimana sebuah iklim ekonomi tercipta dari adanya hubungan dan interaksi antara pemerintah, bisnis, dan masyarakat. Penjelasan akan peran pemerintah dalam mengatur pasar dibahas melalui contoh kasus yang terjadi pada tahun 1800an dimana di Amerika Serikat dimana kongres memberlakukan *The Sherman Antitrust Act 1890* untuk mencegah adanya monopoli harga yang merugikan masyarakat¹⁰.

Peneliti juga akan menggunakan tiga literatur tambahan untuk menjelaskan bagaimana model bisnis transaksi mikro berjalan serta beberapa pandangan terkait model bisnis ini. Tiga literatur itu adalah “*Business Models for Video Game Startups*” oleh Petri Lautjärvi¹¹ sebagai landasan untuk mengetahui bagaimana model bisnis yang yang dapat digunakan dalam industri *video game*¹². Kemudian literatur lainnya adalah “*The Hidden Cost of Microtransactions: Buying In-Game Advantages in Online Games Decreases a Player’s Status*” oleh Ellen R. K. Evers,

⁸ Mariia Okuneva and Dmitriy Potapov, "Consumer Behavior in Online Games," SSRN Electronic Journal, 2014, , doi:10.2139/ssrn.2513796.

⁹ Archie B. Carroll and Ann K. Buchholtz, *Business & Society: Ethics and Stakeholder Management*, 7th ed. (Mason, OH: South-Western Cengage Learning, 2009), 474.

¹⁰ Ibid., 476.

¹¹ Petri Lautjärvi, “Business Models for Video Game Startups” (Helsinki Metropolia University of Applied Sciences, 2013).

¹² Ibid., 9.

Niels van de Ven, dan Dorus Weeda sebagai perspektif yang melihat bagaimana transaksi mikro berdampak pada konsumen secara sosial.

Literatur terakhir untuk pembahasan transaksi mikro adalah “*Economic Model Of Microtransactions In Video Game*” oleh Nenad Zoran Tomić¹³ untuk menjelaskan konsep utama transaksi mikro, metode yang digunakan perusahaan *video game* serta bagaimana perputaran uang dapat terjadi dari adanya model bisnis ini.

1.4.2 Kerangka Pemikiran

Penelitian ini mencakup beberapa aspek dimana difokuskan kepada konsumen serta pemerintah. Sebagai suatu ekonomi digital yang mulai berkembang pada era abad 21 tepatnya 10 dekade terakhir, pembahasan mengenai bagaimana industri *video game* serta model bisnis yang digunakan cukup baru dan perlu adanya pendekatan sedikit lebih dalam terhadap konsumen serta analisis terhadap pemerintah, serta bagaimana keadaan pasar yang berkembang dari adanya teknologi digital mempengaruhi berbagai macam reaksi dari komponen interaksi ekonomi.

Peneliti akan menggunakan beberapa pendekatan serta konsep untuk menganalisis faktor serta kasus dimana akan diperoleh jawaban dari pertanyaan penelitian ini. Pertama, peneliti menggunakan pendekatan yang merupakan turunan dari ekonomi liberal yaitu *Heterodox Interventionist Liberals* (HILs)¹⁴ sebagai

¹³ Nenad Zoran Tomić, “Economic Model of Microtransactions in Video Games” 01, no. 01 (2018): 2.

¹⁴ Allen, “What Is International Political Economy?,” 9.

pendekatan yang digunakan untuk menjelaskan peran pemerintah Belgia di kondisi ekonomi liberal. Dalam buku *“Introduction to International Political Economy”* karya akademis David N. Balaam dan Michael Veseth, yang kemudian diperjelas kembali pada artikel jurnal *“What Is International Political Economy?”* dari Georgina Allen¹⁵ HILs merupakan paham dimana dalam pasar bebas, pihak negara cenderung melakukan intervensi dalam tujuan melindungi jalannya aktivitas pasar yang sehat. Para pemikir dengan pendekatan HILs meyakini bahwa kinerja pasar akan berjalan lebih baik saat integrasi masyarakat dengan pemerintah sehingga jika terjadi suatu permasalahan maka akan mudah diselesaikan.

Pendekatan ini pula akan diperkuat dengan konsep pemerintah bisnis dan masyarakat dimana dengan buku hasil pemikiran Archie B. Carroll dan Ann K. Buchholtz berjudul *“Business & Society : Ethics and Stakeholder Management”*. Buku ini menjelaskan bahwa peran pemerintah dalam aktivitas ekonomi adalah sebagai aktor penting, pemeriksa, pemberi pajak, regulator, dan penghukum pelanggaran bisnis. Pengusaha biasanya memandang lembaga pemerintah sebagai hambatan, kendala, penunda, dan penghambat kemajuan ekonomi¹⁶. Konsep PBM ini digunakan dengan tujuan memberi penjelasan secara lebih teknis bagaimana hubungan antar aktor di aktivitas ekonomi berkesinambungan.

Melandasi intervensi negara dalam pasar perlu juga diketahui asas – asas hukum internasional karena berkaitan dengan landasan hukum negara sebagai penyelenggara hukum . Asas – asas ini meliputi *lex superior derogat legi inferiori*

¹⁵ Ibid.

¹⁶ Carroll and Buchholtz, *Business & Society*, 479.

(Hukum yang secara hierarki lebih tinggi adalah hukum utama); *lex posterior derogat legi priori* (Hukum terbaru lebih utama dari hukum lama) *lex specialis derogat legi generali* (Hukum yang spesifik lebih utama dari hukum umum); *lex posterior generalis non derogat legi priori specialis* (Hukum umum yang baru tidak lebih utamakan dari hukum spesifik yang lama)¹⁷. Asas Hukum Internasional ini sebagai landasan pemikiran bahwa ada suatu paham yang menjadi kode etik dalam penegakan hukum serta melihat bagaimana hierarki di regional Eropa memiliki sejumlah organisasi dengan fokusnya masing – masing.

Berikutnya, konsep baru yang muncul dalam satu dekade akhir ini yakni **konsep ekonomi digital** yang salah satu penggagasnya adalah Gerhard Illing¹⁸. Konsep ini erat kaitannya dengan teknologi yang semakin berkembang pesat dimana format media penyimpanan pun berubah dari media fisik ke media cloud. Ekonomi digital muncul sebagai suatu inovasi baru dalam aktifitas ekonomi dikarenakan adanya sistem yang berubah pesat tidak hanya dari bentuk produknya namun dari bagaimana suatu pelayanan dalam sistem ekonomi itu sendiri berubah. Berkembangnya konsep ini pula berdampak pada kompetisi pasar yang secara natural dapat berubah dimana harga serta monopoli pasar dapat dilakukan. Ekonomi digital kemudian menciptakan suatu proses yang dinamakan *Creative Destruction* yang dicetuskan oleh Joseph Schumpeter¹⁹. Konsep ini mengemukakan tentang

¹⁷ "Juridica International," diakses pada tanggal 8 juli, 2019, <https://www.juridicainternational.eu/?id=12429>.

¹⁸ G. Illing, "Understanding the Digital Economy: Facts and Theory Introduction," *CESifo Economic Studies* 51, no. 2–3 (January 1, 2005): 187.

¹⁹ John Bellamy Foster, "The Political Economy of Joseph Schumpeter A Theory of Capitalist Development and Decline," *Studies in Political Economy* 15, no. 1 (September 15, 1984): 8.

adanya perubahan sistematika baik itu transaksi, aktivitas pasar, serta tatap muka produsen-distributor-konsumen yang mengarah kepada “merusak” sistematika tradisional yang ada. Dinamakan *Creative* karena sistematika ini pada dasarnya baru dan menyesuaikan dengan perkembangan teknologi digital pada masa – masa sekarang.

Dua landasan pemikiran terakhir adalah *Consumer Culture Theory* gagasan Eric J. Arnould dan Craig J. Thompson²⁰serta tiga konsep dalam bermain game oleh Nick Yee, Mihaly Csikszentmihalyi, dan Curtiss Murphy.

Consumer Culture Theory (CCT) adalah pemikiran yang melandasi bagaimana hubungan budaya dan sifat konsumtif berhubungan sehingga CCT ini merupakan teori untuk memahami sistem yang secara komersial terdiri dari gambar, wacana, pengalaman, dan objek material dimana menjadi orientasi identitas dan pengalaman sosial. Dimensi pembahasan dalam CCT ini meliputi identitas konsumen²¹, budaya pasar²², ideologi pasar yang terbangun dari budaya globalisasi²³, pola sosio-historis akan konsumsi²⁴. Featherstone menyempurnakan dengan membuat pembahasan lebih sederhana dimana CCT meliputi perluasan produksi kapitalis dalam bentuk barang dan jasa, kaitan dengan kepuasan dari memiliki sesuatu barang dan

²⁰ Eric J. Arnould and Craig J. Thompson, (2005), *Consumer Culture Theory (CCT): Twenty Years of Research*, *Journal of Consumer Research*, 31, (4), 868-882

²¹ Hope Jensen Schau and Mary C. Gilly, “We Are What We Post? Self-Presentation in Personal Web Space,” *Journal of Consumer Research* 30, no. 3 (December 2003): 384–404..

²² John W. Schouten and James H. McAlexander, “Subcultures of Consumption: An Ethnography of the New Bikers,” *Journal of Consumer Research* 22, no. 1 (1995): 43..

²³ Robert V. Kozinets, “Can Consumers Escape the Market? Emancipatory Illuminations from Burning Man,” *Journal of Consumer Research* 29, no. 1 (June 2002): 20–38..

²⁴ Douglas B. Holt, “Does Cultural Capital Structure American Consumption?,” *Journal of Consumer Research* 25, no. 1 (June 1998): 1–25..

kepuasan sosial, serta kenikmatan emosional dari konsumsi dan barang yang secara simbolis berharga²⁵.

Tiga Konsep dalam game masing – masing motivasi (Nick Yee)²⁶ merupakan suatu alasan yang mendasari pemain melakukan aktivitas bermain game, kedua yakni Flow State (Mihaly Csikszentmihalyi)²⁷ atau keadaan seorang konsumen sebagai pemain yang fokus pada aktivitas. Konsep terakhir adalah Kesenangan (Curtiss Murphy)²⁸ yang meliputi kepuasan dan hiburan dimana adanya rasa kesenangan yang muncul dari proses penyelesaian tantangan serta pengekspresian diri menggunakan media *video game*. Teori serta konsep ini peneliti gunakan sebagai alat untuk menganalisis akan perilaku konsumen terhadap bermain *video game*. Pendekatan terhadap konsumen dinilai peneliti perlu dilakukan mengingat *video game* merupakan komoditas baru serta memiliki konten yang bersinggungan dengan kultur pop yang sudah meluas secara luas akibat adanya globalisasi.

Perlu juga diketahui akan konsep dari model bisnis *Microtransactions* karena merupakan isu utama yang dibahas di penelitian ini. Definisi dari model bisnis *Microtransactions* atau transaksi mikro ini adalah suatu aktifitas jual beli yang dilakukan oleh pemain dan penerbit secara tidak dalam jumlah besar dan dilakukan didalam aplikasi atau perangkat lunak²⁹ menurut artikel jurnal “*Economic Model of*

²⁵ Eric J. Arnould and Craig J. Thompson, “Consumer Culture Theory (CCT): Twenty Years of Research,” *Journal of Consumer Research* 31, no. 4 (March 2005): 868–882.

²⁶ Mariia Okuneva and Dmitriy Potapov, “Consumer Behavior in Online Games,” *SSRN Electronic Journal* (2014): 5, diakses pada tanggal 8 juli, 2019, <http://www.ssrn.com/abstract=2513796>.

²⁷ Mariia Okuneva and Dmitriy Potapov, “Consumer Behavior in Online Games,” *SSRN Electronic Journal* (2014): 5, diakses pada tanggal 8 juli, 2019, <http://www.ssrn.com/abstract=2513796>.

²⁸ Ibid.

²⁹ Tomić, “Economic Model of Microtransactions in Video Games,” 18.

Microtransaction in Video Games” oleh Nenad Zoran Tomić³⁰. *Video Game* dengan model bisnis ini umumnya berstatus *Freemium* atau gratis untuk diunduh namun terdapat konten tambahan yang dapat dibeli seperti yang dijelaskan oleh Petri Lautjärvi dalam penelitiannya yang berjudul “*Business Models for Video Game Startups*”³¹. Konsep dari model bisnis transaksi mikro ini pula muncul akibat dari adanya aspek sosial yang masuk ke industri *video game* yaitu bagaimana pemain *video game* terkoneksi satu sama lain berkat adanya internet³².

Beberapa kerangka pemikiran diharapkan dapat menjelaskan dan membantu peneliti untuk menganalisis hubungan masyarakat sebagai konsumen terhadap model bisnis baru yang disediakan oleh para perusahaan. Hubungan ini akhirnya menciptakan suatu keadaan pasar yang menjadi tolak ukur bagi pemerintah untuk memberlakukan suatu kebijakan.

1.5 Metode Penelitian Dan Teknik Pengumpulan Data

1.5.1 Metode Penelitian

Penelitian tentang praktik transaksi mikro di Eropa ini akan menggunakan metode kualitatif sebagai metode paling tepat. Alasan mengapa digunakan metode ini karena substansi yang akan dianalisis berupa peraturan, kejadian yang melibatkan beberapa pihak, penilaian secara melihat hasil yang muncul, serta reaksi yang ada³³. Metode kualitatif juga digunakan dalam menelaah kerangka pemikiran

³⁰ Ibid.

³¹ Lautjärvi, “Business Models for Video Game Startups,” 34.

³² E R K Evers, 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.): 1.

³³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2007), 9.

dimana digunakan prosedur *Grounded Theory*³⁴ dikarenakan adanya interaksi yang terjadi dengan melalui sebuah proses. Penelitian ini menggunakan metode waktu yang historis dimana akan dilakukan penelitian bertahap dari tahun 2017 sebagai data awal hingga tahun 2018 dimana kejadian akan isu ini berlangsung. Metode ini dilakukan agar permasalahan mengenai dampak transaksi mikro dapat diteliti secara dalam dan bertahap.

1.5.2 Teknik Pengumpulan Data

Metode kualitatif ini dapat ditunjang dengan beberapa bentuk data yaitu wawancara, observasi, studi literatur, dan material audiovisual. Peneliti melakukan studi literatur sebagai acuan dasar dalam penelitian ini dengan menggunakan sumber data sekunder seperti jurnal oleh akademisi, beberapa berita, *Press Releases*, dan dokumen regulasi³⁵. Data yang peneliti gunakan merupakan data – data publik yang dapat diakses secara bebas. Data – data ini merupakan laporan penelitian dari *Belgian Gaming Commission* (BGC), website berisikan berita tentang *video game*, laporan keuangan *Electronic Arts*, *Press Release* dari Kementerian Kehakiman Belgia, serta berbagai jurnal dan buku yang membahas model bisnis transaksi mikro dan interaksi antar aktor ekonomi.

1.6 Sistematika Pembahasan

Pembahasan diawali dengan **BAB I** berupa pemaparan umum mengenai masalah yakni praktik transaksi mikro yang mulai dilakukan oleh beberapa

³⁴ John W Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 2013, 172..

³⁵ *Ibid.*, 239–243.

produsen *Video game* dan berdampak pada konsumen hingga menuai reaksi dari pembuat hukum di Belgia Berikutnya, hal – hal sistematis mengenai identifikasi masalah yang dilanjutkan dengan pertanyaan mendasar dijelaskan di bagian ini, penjelasan mengenai dasar pemikiran mengenai penelitian ini untuk mengarahkan pembahasan lanjut mengenai transaksi mikro, lalu metode penelitian hingga akhirnya kajian literatur untuk memberi gambaran mengenai kasus yang sedang di analisis.

Penelitian kemudian berlanjut ke **BAB II** berjudul “**VIDEO GAME SEBAGAI SALAH SATU BENTUK EKONOMI DIGITAL ABAD 21**” membahas tentang perkembangan *video game* secara umum mencakup evolusi secara menyeluruh serta penjelasan mengenai model bisnis yang berkembang disajikan dengan pembagian bab menjadi tiga sub-bab yaitu Lalu menjelaskan tentang peran sistem online yang berdampak besar terhadap perkembangan industri *gaming* sehingga mengubah persepsi *gaming* secara tradisional dan menjadi gaya hidup bagi masyarakat dunia. Pada sub-bab ini akan dibahas juga model bisnis *Microtransactions* mulai dari sejarah awal, mekanisme dan cara kerja, serta dampak bagi *Publisher-Developer* dan konsumen. Selain itu, akan dijelaskan mengenai aktor *Multi-National Corporation* yang berperan besar dalam industri ini yaitu *EA (Electronic Arts)*. Pembahasan lalu berlanjut ke perkembangan industri *gaming* di eropa barat khususnya peran Belgia dalam dunia *gaming*. Pembahasan akan dilakukan secara menyeluruh dilihat dari bagaimana penerbit membuat sistem bisnis, kemudian bagaimana konsumen dan penerbit (produsen) menjadi pemain

utama dalam industri ini serta bagaimana negara sebagai regulator memiliki peran besar dalam industri yang tergolong baru untuk 10 tahun ini.

Kemudian, penelitian akan berlanjut ke **BAB III** dengan judul bab **“ANALISIS SIKAP BELGIA TERHADAP PRAKTIK MICROTRANSACTION DALAM EKONOMI DIGITAL”** sebagai bagian dari penelitian untuk analisa akan sikap Belgia dalam menghadapi praktik transaksi mikro oleh penerbit *EA* tahun 2018. Analisa akan dilakukan dengan terlebih dahulu melihat respon pasar akan transaksi mikro itu sendiri serta bagaimana transaksi mikro sebagai model bisnis dapat mengubah sistem serta mekanisme *video game* dilihat dari sisi konsumen. Pembahasan di bab ini kemudian berlanjut ke topik utama yaitu analisis sikap Belgia dalam praktik transaksi mikro yang dilakukan oleh *publisher Electronic Arts* dengan disertakan garis waktu berjenjang untuk analisis yang historis. Pembahasan dilanjutkan pada analisa menggunakan konsep Pemerintah, Bisnis, dan Masyarakat (PBM) untuk melihat bagaimana interaksi serta peran masing – masing aktor dalam aktifitas ekonomi ini. Selain analisis untuk sikap Belgia, penelitian dilanjutkan dengan sub-bab terakhir yaitu arah strategi bisnis industri *video game* paska adanya sikap dari Belgia serta beberapa penjelasan mengenai dampak setelahnya.

Penelitian akan diakhiri dengan **BAB IV** yaitu **“KESIMPULAN DAN SARAN”** yang memuat intisari dari penelitian ini serta untuk menjawab pertanyaan penelitian serta menjelaskan secara komprehensif dan sederhana bagaimana reaksi dari konsumen suatu produk dapat mempengaruhi sebuah pemerintah negara dalam

mengatur pasar serta motif utama negara Belgia dalam melakukan sejumlah kebijakannya melalui hukum yang negara Belgia terapkan.