



Pengaruh FDI, Ekspor, dan Pengguna Internet terhadap Pendapatan Industri Video Game Lima Negara ASEAN

I Kadek Ardita Mahendra^{1*}, I Nyoman Wahyu Widiana²

^{1,2} Ekonomi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Udayana, Indonesia

E-mail : arditakuliah@gmail.com ^{1*}, wahyuwidiana@unud.ac.id ²

Abstract: *The video game industry has grown into one of the most dynamic pillars of the digital economy in the ASEAN region, driven by technological acceleration and economic factors that also influence the development of this industry. This study aims to analyze the influence of foreign direct investment (FDI), exports, and internet users on the revenue of the video game industry in five ASEAN countries during the period 2013-2023. The data used is 11 years of time series data obtained from Statista, New Zoo, and the World Bank. Panel data regression was used to test the relationship between these variables and the revenue of the video game industry in the ASEAN region. The results show that simultaneously, FDI, exports, and internet users have a significant effect on the revenue of the video game industry in five ASEAN countries. Partially, FDI has a negative and significant effect on the revenue of the video game industry in five ASEAN countries. Meanwhile, exports and internet users have a positive and significant effect. These findings indicate that an increase in exports and internet users plays an important role in driving an increase in the video game industry revenue of the five ASEAN countries. Meanwhile, an increase in FDI hinders the video game industry revenue of the five ASEAN countries. Therefore, policymakers and industry players should focus more on strengthening the local IP export ecosystem and equalizing digital infrastructure, as well as formulating strategies to attract FDI.*

Keywords: *Economic Growth; Export Value; Foreign Direct Investment (FDI); Industrial Income; Internet User.*

Abstrak. Industri video game telah berkembang menjadi salah satu pilar ekonomi digital yang paling dinamis di kawasan ASEAN, didorong oleh akselerasi teknologi serta faktor ekonomi yang juga turut memengaruhi perkembangan industri ini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh foreign direct investment (FDI), ekspor, dan pengguna internet terhadap pendapatan industri video game di lima negara ASEAN selama periode 2013-2023. Data yang digunakan merupakan data time series selama 11 tahun yang diperoleh dari Statista, New Zoo, dan World Bank. Metode regresi data panel digunakan untuk menguji hubungan antara variabel-variabel tersebut terhadap pendapatan industri video game di kawasan ASEAN. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara simultan, FDI, ekspor, dan pengguna internet berpengaruh signifikan terhadap pendapatan industri video game lima negara ASEAN. Secara parsial, FDI berpengaruh negatif dan signifikan terhadap pendapatan industri video game lima negara ASEAN. Sedangkan, ekspor dan pengguna internet memiliki pengaruh positif dan signifikan. Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan ekspor dan pengguna internet memiliki peran penting dalam mendorong peningkatan pendapatan industri video game lima negara ASEAN. Sementara itu, peningkatan FDI menghambat pendapatan industri video game lima negara ASEAN. Oleh karena itu, pemangku kebijakan dan pelaku industri untuk lebih fokus pada penguatan ekosistem ekspor IP lokal dan pemerataan infrastruktur digital, serta merumuskan strategi investasi asing yang lebih berorientasi pada transfer teknologi dan nilai tambah bagi industri dalam negeri.

Kata Kunci: Foreign Direct Investment (FDI); Nilai Ekspor; Pendapatan Industri; Pengguna Internet; Pertumbuhan Ekonomi.

1. PENDAHULUAN

Dalam era ekonomi digital yang ditandai oleh dominasi inovasi dan teknologi, industri video game global muncul sebagai salah satu sektor paling dinamis, tidak hanya melampaui industri hiburan lain secara ekonomi dan budaya, tetapi juga berperan sebagai katalis inovasi lintas sektor melalui pengembangan teknologi grafis, simulasi, dan kecerdasan buatan yang diadopsi secara luas di bidang non-hiburan. Kawasan Asia Tenggara, meskipun kontribusinya

terhadap pendapatan global masih relatif kecil, menunjukkan pertumbuhan pasar video game tercepat di dunia selama periode 2013–2023, didorong oleh penetrasi internet yang masif, revolusi mobile-first, dan ekspansi infrastruktur digital. Negara-negara seperti Indonesia, Malaysia, Singapura, Filipina, dan Thailand menjadi representasi utama dinamika tersebut, baik dari sisi pasar, ketersediaan data, maupun keterkaitan dengan investasi asing langsung (FDI). FDI memainkan peran strategis dalam industri video game yang bersifat padat modal dan pengetahuan, melalui transfer teknologi, peningkatan kapasitas produksi, serta integrasi ke rantai nilai global, meskipun temuan empiris terkait dampaknya terhadap pertumbuhan ekonomi menunjukkan hasil yang beragam. Seiring dengan dominasi distribusi digital global melalui platform daring, aktivitas ekspor industri video game kini berlangsung dalam bentuk produk dan jasa digital lintas negara, menjadikan sektor ini tidak hanya relevan sebagai komoditas budaya, tetapi juga sebagai pilar penting penggerak ekonomi kreatif, devisa, dan transformasi ekonomi digital kontemporer.

Sebagian besar *video game* yang telah didistribusikan oleh pengembang *video game* kawasan ASEAN adalah melalui *platform* Steam untuk segmen komputer/PC. Dengan *platform* populer lainnya sebagai tempat untuk pendistribusian, yaitu Google Play dan Apple App Store untuk pengguna *mobile*. Oleh karena itu, model monetisasi pengembangan *video game* di Asia Tenggara merupakan model *premium games* atau *video game* berbayar, diikuti dengan model bisnis *free-to-play* dengan pendapatan melalui *in-game purchases* atau pembelian item dalam *game* (MDEC, 2021).

Nguyen dan Choi (2025) menyatakan, *information and communication technology (ICT) export* atau ekspor TIK memainkan peran krusial dalam mempengaruhi kinerja ekspor negara-negara ASEAN dengan jumlah pelanggan seluler di negara-negara ASEAN menunjukkan hubungan positif dengan ekspor barang dan jasa. Dalam konteks industri *video game*, yang merupakan bagian integral dari ekonomi kreatif, data ekspor spesifik seringkali tidak tercatat secara akurat dalam statistik perdagangan nasional. Sebagai gantinya, penelitian ini menggunakan data *ICT Export* (Ekspor Jasa Teknologi Informasi dan Komunikasi) sebagai ukuran pengganti.

Peningkatan ekspor Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dari kawasan Asia Tenggara yang berkelanjutan dari tahun ke tahun didorong oleh beberapa faktor, antara lain karena kawasan ini menawarkan keunggulan biaya operasional dan sumber daya manusia yang semakin terampil dan kompetitif, menjadikannya pusat strategis bagi *outsourcing* layanan TIK dan pengembangan perangkat lunak untuk perusahaan global. Lalu, adanya dukungan kuat dari kebijakan pemerintah negara-negara ASEAN dalam mengembangkan infrastruktur digital dan

menciptakan ekosistem yang kondusif, yang menarik aliran besar FDI di sektor teknologi. Faktor-faktor ini, ditambah dengan peran penting Asia Tenggara dalam rantai pasokan global untuk manufaktur komponen elektronik dan perangkat keras TIK, secara bersamaan meningkatkan kapabilitas regional untuk memproduksi dan menyalurkan barang serta jasa TIK berkualitas tinggi ke pasar internasional, yang pada akhirnya secara konsisten menaikkan nilai ekspor TIK kawasan tersebut.

Menurut (Sutawijaya, 2010) kenaikan ekspor akan memicu terjadinya gejolak pada pasar keuangan, nilai ekspor akan memperoleh valuta asing yang otomatis akan menghasilkan devisa sehingga dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi sehingga ekspor berpengaruh positif terhadap pertumbuhan ekonomi. Hal ini juga sejalan dengan konsep ekspor oleh Sadono Sukirno, di mana ekspor akan memberikan efek yang positif ke atas kegiatan ekonomi negara karena ekspor merupakan pengeluaran penduduk negara lain ke atas barang-barang yang dihasilkan di dalam negeri (Sadono Sukirno, 2007:109). Penelitian oleh Oliinyk (2023), serta Hodijah dan Angelina (2021) juga menyatakan bahwa variabel ekspor berpengaruh positif dan signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi. Namun, penelitian Destiani *et al.* (2023) menunjukkan hal sebaliknya yang melihat pengaruh variabel ekspor terhadap pertumbuhan ekonomi, di mana variabel ekspor memberikan pengaruh negatif dan signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi yang diakibatkan dari adanya gejolak ekonomi global, seperti konflik perdagangan antara China dan Amerika.

Berdasarkan uraian tersebut, serta hasil dari penelitian-penelitian sebelumnya yang memiliki hasil beragam terkait variabel-variabel independen, dan data statistik yang telah dipaparkan. Dengan demikian, penelitian ini akan membahas pengaruh FDI, nilai ekspor, dan pengguna internet terhadap pendapatan industri *video game* di Indonesia, Malaysia, Singapura, Filipina, dan Thailand pada periode tahun 2013-2023. Penelitian ini bertujuan untuk melihat dan menjelaskan bagaimana pengaruh variabel-variabel tersebut memengaruhi pendapatan industri *video game* di lima negara ASEAN.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menganalisis pengaruh Foreign Direct Investment (FDI), ekspor, dan jumlah pengguna internet terhadap pendapatan industri *video game* di lima negara ASEAN, yaitu Indonesia, Malaysia, Singapura, Filipina, dan Thailand pada periode 2013–2023. Data yang digunakan berbentuk data panel, yaitu gabungan data time series dan cross section, sehingga mampu menangkap variasi antarnegara dan

antarwaktu secara lebih komprehensif. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah pendapatan industri video game, sedangkan variabel independen meliputi FDI, ekspor jasa sektor teknologi informasi dan komunikasi (ICT), serta jumlah pengguna internet. Pemilihan lima negara ASEAN tersebut didasarkan pada kontribusinya yang mencapai sekitar 80 persen terhadap total pendapatan industri video game di kawasan ASEAN serta pertumbuhan industri yang relatif stabil. (Sugiyono (2013)).

Data yang digunakan merupakan data sekunder kuantitatif yang bersumber dari lembaga resmi dan kredibel, antara lain World Bank, Statista, dan Newzoo. Metode pengumpulan data dilakukan melalui teknik dokumentasi dan studi kepustakaan untuk memperoleh data serta memperkuat landasan teoritis penelitian. Seluruh variabel diukur menggunakan satuan yang relevan, yaitu juta dolar Amerika Serikat (US\$) untuk pendapatan industri video game, FDI, dan ekspor, serta satuan jiwa untuk jumlah pengguna internet. Penggunaan data panel memberikan keunggulan berupa peningkatan jumlah observasi, variasi data yang lebih luas, serta kemampuan meminimalkan bias akibat perbedaan karakteristik antarunit pengamatan. (Gujarati (2012); Suliyanto (2011)).

Analisis data dilakukan menggunakan regresi data panel dengan bantuan perangkat lunak EViews 13 melalui tiga pendekatan estimasi, yaitu Common Effect Model (CEM), Fixed Effect Model (FEM), dan Random Effect Model (REM). Pemilihan model terbaik ditentukan dengan uji Chow, uji Hausman, dan uji Lagrange Multiplier. Selanjutnya, model terpilih diuji menggunakan uji asumsi klasik yang meliputi uji normalitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas agar memenuhi kriteria Best Linear Unbiased Estimator (BLUE). Pengujian hipotesis dilakukan melalui uji F untuk melihat pengaruh simultan variabel independen dan uji t untuk menguji pengaruh parsial, serta uji koefisien determinasi untuk menilai kemampuan model dalam menjelaskan variasi pendapatan industri video game di negara-negara ASEAN. (Widarjono (2009); Wooldridge (2018); Ghozali (2016)).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Wilayah ASEAN

ASEAN (Association of Southeast Asian Nations) didirikan di Bangkok pada 8 Agustus 1967 oleh lima negara pendiri, yaitu Indonesia, Malaysia, Thailand, Singapura, dan Filipina, dan hingga kini beranggotakan 11 negara di kawasan Asia Tenggara. Pembentukan ASEAN dilatarbelakangi oleh kesamaan karakteristik geografis, ekonomi, dan budaya, serta pengalaman historis sebagai wilayah bekas jajahan, dengan tujuan utama menjaga stabilitas dan memperkuat kerja sama regional. Secara geografis, ASEAN terletak di antara Benua Asia

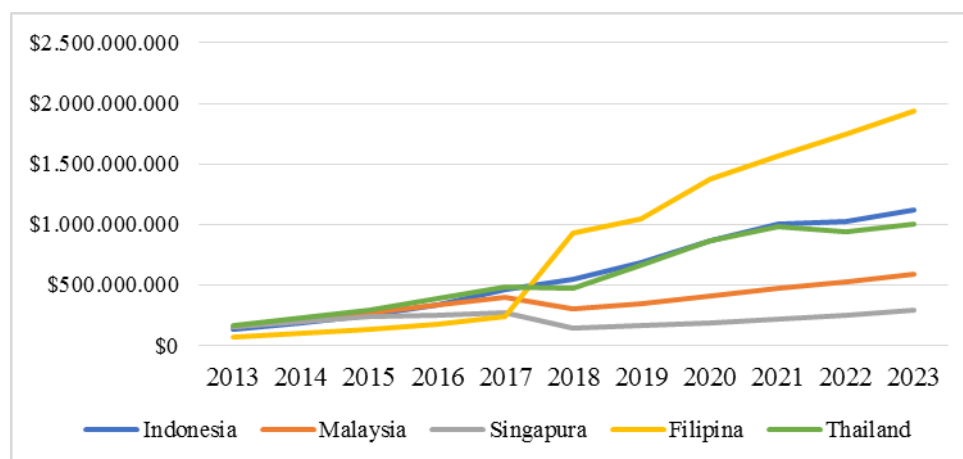
dan Australia serta diapit oleh Samudra Hindia dan Pasifik, menjadikannya kawasan strategis dalam jalur perdagangan dan interaksi global. Organisasi ini bertujuan mempercepat pertumbuhan ekonomi, memperkuat kerja sama lintas sektor, serta menjaga perdamaian dan kedaulatan kawasan melalui prinsip saling menghormati dan komitmen bersama yang tertuang dalam Deklarasi Bangkok.

Perkembangan Industri Video Game ASEAN

Asia Tenggara merupakan kawasan yang tengah mengalami transformasi digital pesat, dengan industri video game berperan sebagai salah satu penggerak utama perubahan tersebut. Dalam satu dekade terakhir, kawasan ini bertransformasi dari pasar konsumen yang sedang tumbuh menjadi pusat pengembangan game yang diakui secara global, didorong oleh demografi muda, pertumbuhan kelas menengah, serta peningkatan akses teknologi dan internet. Industri video game Asia Tenggara menunjukkan tingkat kematangan yang semakin tinggi, tercermin dari pergeseran fokus pengembangan dari game seluler berdurasi singkat menuju proyek game PC yang lebih kompleks, berkualitas, dan berorientasi global melalui platform distribusi utama seperti Steam. Keberhasilan ini ditopang oleh dominasi studio pengembang indie berskala kecil yang mengadopsi model bisnis hibrida, sehingga mampu menjaga keberlanjutan finansial sekaligus mengembangkan kekayaan intelektual orisinal.

Deskripsi Variabel Penelitian

Perkembangan Pendapatan Industri Video Game Lima Negara ASEAN



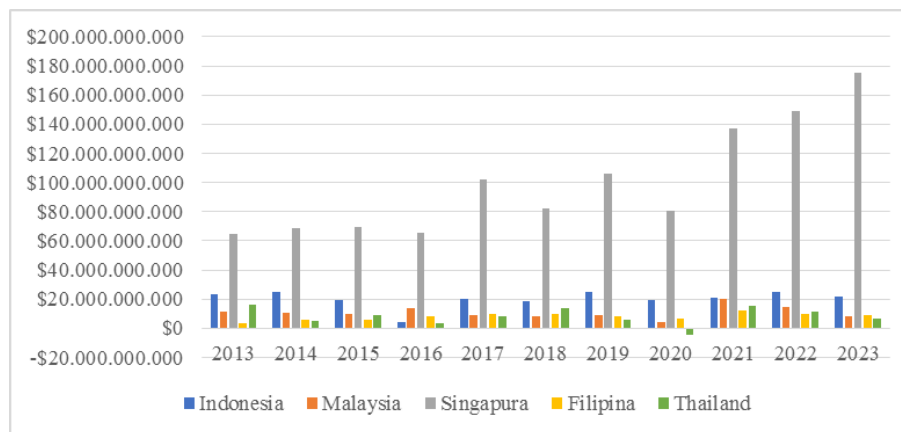
Gambar 1. Perkembangan Pendapatan Industri Video Game Lima Negara ASEAN Tahun 2013-2023 (US\$)

Sumber: Statista dan Newzoo, data diolah (2025).

Perkembangan pendapatan industri video game di lima negara ASEAN—Indonesia, Malaysia, Singapura, Filipina, dan Thailand—menunjukkan tren peningkatan yang konsisten dan kuat sepanjang periode 2013–2023. Filipina mengalami pertumbuhan paling impresif,

bertransformasi dari pendapatan terendah pada 2013 sebesar 72,5 juta US\$ menjadi tertinggi pada 2023 dengan capaian sekitar 1,9 miliar US\$, mencerminkan ekspansi industri yang sangat cepat dan berkelanjutan. Indonesia menempati posisi berikutnya dengan pertumbuhan stabil dari 128,9 juta US\$ menjadi sekitar 1,1 miliar US\$, didukung oleh populasi besar dan penetrasi internet yang luas, sementara Thailand mempertahankan pertumbuhan stabil hingga mencapai sekitar 1 miliar US\$. Malaysia dan Singapura mencatat pendapatan yang relatif lebih rendah, namun tetap menunjukkan pertumbuhan yang konsisten, sehingga secara keseluruhan menegaskan Asia Tenggara sebagai salah satu kawasan dengan pertumbuhan industri video game tercepat di kawasan Asia dan global.

Perkembangan FDI Lima Negara ASEAN

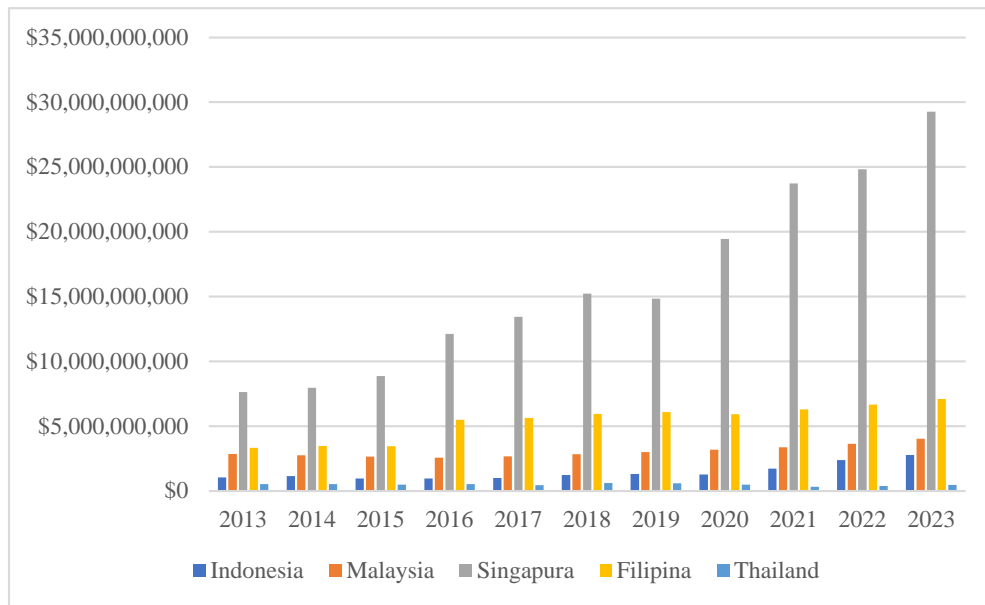


Gambar 2. Perkembangan FDI Lima Negara ASEAN pada Tahun 2013-2023 (Miliar US\$)

Sumber: World Bank, data diolah (2025).

Dalam industri video game, foreign direct investment (FDI) menjadi salah satu sumber pendanaan strategis selain pendanaan swasta, pinjaman perbankan, hibah pemerintah, dan skema alternatif lainnya karena perannya dalam menyediakan modal, inovasi, dan transfer teknologi. Perkembangan FDI di lima negara ASEAN menunjukkan pola fluktuatif, dengan Singapura secara konsisten menjadi penerima terbesar hingga mencapai 175,2 miliar US\$ pada 2023, diikuti Indonesia dengan nilai yang relatif tinggi namun bergejolak, sementara Thailand, Malaysia, dan Filipina menerima FDI dalam jumlah lebih kecil dengan dinamika yang dipengaruhi kondisi ekonomi global dan domestik. Secara keseluruhan, masuknya FDI berkontribusi penting dalam memperkuat kapasitas industri video game melalui peningkatan sumber daya, efisiensi produksi, dan integrasi teknologi global.

Perkembangan Nilai Ekspor Lima Negara ASEAN



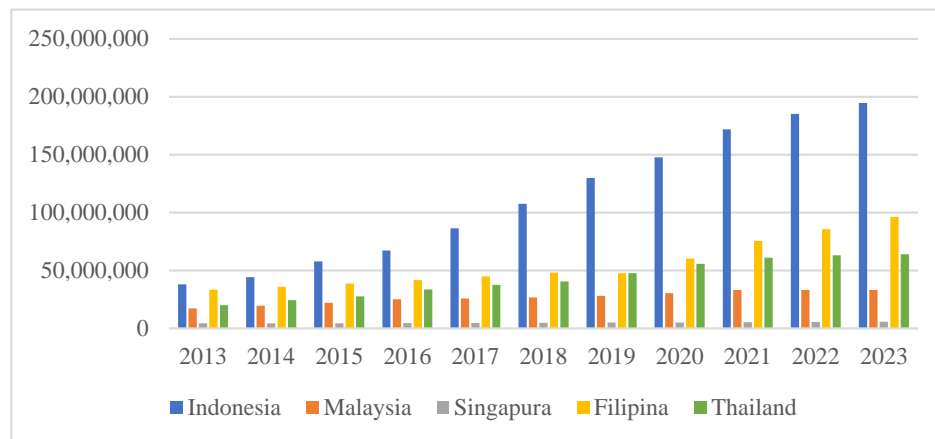
Gambar 3. Perkembangan Nilai ICT *Export* Lima Negara ASEAN pada Tahun 2013-2023
(Miliar US\$)

Sumber: World Bank, data diolah (2025).

Penelitian ini menggunakan data ICT Export yang merepresentasikan nilai ekspor teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di lima negara ASEAN selama periode 2013–2023. Secara umum, ekspor TIK menunjukkan tren peningkatan, dengan Singapura sebagai negara berkontribusi tertinggi yang pada 2023 hampir mencapai 30 miliar US\$, mencerminkan keberhasilan adopsi teknologi, dukungan infrastruktur kelas dunia, serta investasi riset dan pengembangan yang kuat, sementara Filipina juga menunjukkan peningkatan signifikan meskipun sempat terdampak pandemi. Sebaliknya, Indonesia dan Malaysia mengalami pertumbuhan moderat yang fluktuatif, sedangkan Thailand menunjukkan tren penurunan, mengindikasikan bahwa ekspor TIK bukan sektor unggulan dalam struktur ekspor negara tersebut.

Perkembangan Pengguna Internet Lima Negara ASEAN

Gambar 4. Perkembangan Pengguna Internet Lima Negara ASEAN Tahun 2013-2023 (Jiwa)



Sumber: *World Bank*, data diolah (2025).

Perkembangan jumlah pengguna internet di lima negara ASEAN selama periode 2013–2023 menunjukkan peningkatan yang signifikan dan konsisten, mencerminkan percepatan transformasi digital di kawasan tersebut. Indonesia memimpin dengan lonjakan pengguna internet dari 38,1 juta menjadi 194,6 juta jiwa, didukung oleh populasi besar sehingga lebih dari separuh penduduk telah terkoneksi internet. Filipina, Thailand, Malaysia, dan Singapura juga mencatat pertumbuhan pesat, meskipun dengan skala yang berbeda sesuai ukuran populasi masing-masing negara. Peningkatan penetrasi internet ini memperkuat konektivitas regional sekaligus mendorong ekspansi sektor-sektor ekonomi digital, seperti e-commerce, layanan keuangan digital, dan industri konten, termasuk industri video game.

Deskripsi Data Hasil Penelitian

Hasil Uji Statistik Deskriptif

Tabel 1. Hasil Uji Statistik Deskriptif

	X1	X2	X3	Y
Mean	29.526.695.958	5.301.811.656	48.458.507	523.446.909
Median	11.980.000.000	2.857.519.459	36.007.194	335.730.000
Maximum	175.240.000.000	29.272.621.205	194.611.645	1.940.000.000
Minimum	-	-	-	-
	4.290.000.000	328.620.225	4.321.082	72.540.000
Std. Dev.	39.650.290.841	6.557.231.638	45.459.054	439.300.178

Sumber: Diolah oleh penulis

Berdasarkan hasil uji statistik deskriptif yang telah disajikan, kita dapat melihat gambaran umum dari variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini.

- a. Pendapatan industri *video game* lima negara ASEAN (Y), pendapatan industri *video game* lima negara ASEAN menunjukkan rata-rata sebesar 523 juta US\$. Nilai median sebesar 335 juta US\$ menunjukkan bahwa sebagian besar data berada di sekitar angka ini, yang berarti distribusi ekspor relatif stabil di sekitar nilai tersebut. Namun, terdapat variasi yang cukup besar, dengan jumlah pendapatan industri *video game* minimum mencapai 72,5 juta US\$ dan maksimum 1,9 miliar US\$. Standar deviasi sebesar 439,3 juta US\$ menunjukkan variabel pendapatan industri *video game* lima negara ASEAN sudah merata karena nilai standar deviasi di bawah nilai rata-rata.
- b. Variabel FDI (X1), nilai *foreign direct investement* memiliki nilai minimum sebesar -4,29 miliar US\$ pada negara Thailand di tahun 2020. Nilai minus tersebut akibat dari arus modal masuk yang anjlok akibat dari pandemi Covid-19, sedangkan arus modal keluar Thailand lebih tinggi. Nilai tertinggi berada pada angka 175,24 miliar US\$ pada tahun 2023 oleh Singapura. Nilai FDI lima negara ASEAN pada tahun 2013-2023 memiliki rata-rata sebesar 29,5 miliar US\$ dengan standar deviasi 39,6 miliar US\$. Nilai standar deviasi lebih besar dari rata-rata sehingga nilai FDI memiliki tingkat sebaran yang tinggi.
- c. Variabel ekspor (X2), nilai ekspor terendah ditunjukkan pada tahun 2021 oleh negara Thailand sebesar 328,6 juta US\$. Singapura menunjukkan nilai ekspor tertinggi sebesar 29,2 miliar US\$ pada tahun 2023. Nilai ekspor lima negara ASEAN pada tahun 2013-2023 memiliki nilai rata-rata sebesar 5,3 miliar US\$ dengan standar deviasi sebesar 6,5 miliar US\$.
- d. Variabel pengguna internet (X3), jumlah pengguna internet lima negara ASEAN menunjukkan rata-rata sebesar 48,4 juta jiwa. Nilai median sebesar 36 juta jiwa menunjukkan bahwa sebagian besar data berada di sekitar angka ini, yang berarti distribusi ekspor relatif stabil di sekitar nilai tersebut. Jumlah pengguna internet tertinggi sebesar 194,6 juta jiwa di Indonesia pada tahun 2023 dan jumlah terendah sebesar 4,3 juta jiwa pada tahun 2014 di Singapura. Standar deviasi sebesar 45,4 juta lebih kecil dari nilai rata-rata menunjukkan variabel pengguna internet sudah tersebar merata di lima negara ASEAN.

Hasil Analisis Data

Penentuan Model Analisis Regresi Data Panel

Analisis regresi data panel merupakan metode estimasi yang mengombinasikan data *cross-section* dan *time series* untuk menangkap variasi antarindividu dan antarwaktu secara simultan. Model yang digunakan meliputi *common effect model* (CEM), *fixed effect model* (FEM), dan *random effect model* (REM), dengan pemilihan model terbaik ditentukan melalui uji Chow, uji Hausman, dan uji Lagrange Multiplier (LM).

a. Uji Chow

Tabel 2. Hasil Uji Chow

Effects Test	Statistic	d.f.	Prob.
Cross-section F	4.282174	(4,47)	0.0049
Cross-section Chi-square	17.090939	4	0.0019

Sumber: Diolah oleh penulis

Dari hasil uji chow, nilai probabilitas dari uji statistik F sebesar 0.0019, yang jauh di bawah tingkat signifikansi 5% (0,05). Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan dapat disimpulkan bahwa model *fixed effect* (FEM) lebih cocok digunakan daripada model *common effect* (CEM), sehingga analisis dilanjutkan dengan pengujian hausman untuk pemilihan model selanjutnya.

b. Uji Hausman

Tabel 3. Hasil Uji Hausman

Test Summary	Chi-Sq. Statistic	Chi-Sq. d.f.	Prob.
Cross-section random	3.529494	3	0.3170

Sumber: Diolah oleh penulis

Dari hasil diperoleh nilai probabilitas sebesar 0,3170 yang mengindikasikan tidak adanya perbedaan signifikan antara *fixed effect* dengan *random effect*. Dengan demikian, model yang dinilai lebih efisien secara statistik dan dipilih dalam penelitian ini adalah *random effect model* (REM). Mengingat REM terpilih sebagai model terbaik, maka analisis selanjutnya dilakukan dengan uji lagarng multipler (LM).

c. Uji Lagrange Multiplier

Tabel 4. Hasil Uji Lagrange Multiplier (LM)

Null (no rand. effect)	Cross-section	Period	Both
Alternative	One-sided	One-sided	
Breusch-Pagan	2.040688 (0.1531)	0.004140 (0.9487)	2.044829 (0.1527)
Honda	1.428527 (0.0766)	0.064347 (0.4743)	1.055621 (0.1456)

Sumber: Diolah oleh penulis

Hasil uji Lagrange Multiplier menunjukkan probabilitas sebesar 0.1531. Karena nilai probabilitas jauh di atas 0.05 ($0.1055 > 0,05$), maka kesimpulannya menolak hipotesis H_1 dan menerima H_0 , yang menyatakan bahwa *common effect model* (CEM) lebih baik dibandingkan dengan *random effect model* (REM). Selain itu berdasarkan tiga pengujian yang telah dilakukan yakni uji chow, uji hausman serta uji lagrange multiplier (LM) model *common effect model* (CEM) merupakan model yang paling sesuai untuk digunakan dalam penelitian ini.

Hasil Analisis Regresi Data Data Panel

Tabel 5. Hasil Regresi Common Effect Model (CEM)

Variable	Coefficient	Std. Error	t-Statistic	Prob.
C	1.74E+08	82967645	2.102463	0.0405
X1	-0.010954	0.002714	-4.036784	0.0002
X2	0.067458	0.016736	4.030748	0.0002
X3	6.496439	1.003841	6.471582	0.0000
R-squared	0.539680	Mean dependent var		5.23E+08
Adjusted R-squared	0.512602	S.D. dependent var		4.39E+08
S.E. of regression	3.07E+08	Akaike info criterion		41.99054
Sum squared resid	4.80E+18	Schwarz criterion		42.13652
Log likelihood	-1150.740	Hannan-Quinn criter.		42.04699
F-statistic	19.93082	Durbin-Watson stat		0.392209
Prob(F-statistic)	0.000000			

Sumber: Diolah oleh penulis

Persamaan Regresi *Common Effect Model* (CEM)

$$Y = 174436380.191 - 0.0109 * X1 + 0.0674 * X2 + 6.4964 * X3 \dots\dots\dots(4.1)$$

Dari persamaan regresi tersebut dapat diketahui besarnya pengaruh masing– masing variabel bebas dan bagaimana interpretasinya terhadap variabel dependen, yakni pendapatan industri *video game* lima negara ASEAN (Y).

Konstanta (C)

Berdasarkan hasil regresi di atas, diperoleh nilai koefisien konstanta sebesar 174436380.191 maka konstanta berpengaruh positif. Artinya jika FDI, ekspor, dan jumlah pengguna internet bernilai nol, maka jumlah pendapatan industri *video game* lima negara ASEAN akan tetap berada di angka sekitar 1,74 juta US\$.

Foreign Direct Investment (X₁)

Berdasarkan hasil regresi di atas, diperoleh nilai koefisien FDI lima negara ASEAN sebesar -0,0109 yang mengindikasikan pengaruh negatif dari variabel FDI. Berarti bahwa setiap kenaikan 1 miliar US\$ FDI lima negara ASEAN akan menyebabkan penurunan pendapatan industri *video game* lima negara ASEAN sebesar 0,0109 juta US\$, dengan asumsi variabel lain tetap.

Ekspor (X_2)

Berdasarkan hasil regresi di atas, diperoleh nilai koefisien ekspor lima negara ASEAN sebesar 0,0674 dengan kostanta berpengaruh positif. Berarti bahwa setiap kenaikan 1 miliar US\$ ekspor lima negara ASEAN akan menyebabkan peningkatan pendapatan industri *video game* lima negara ASEAN sebesar 0,0674 juta US\$, dengan asumsi variabel lain tetap.

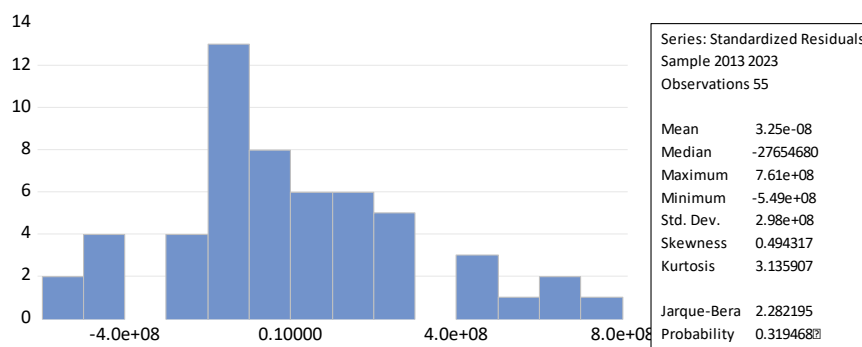
Pengguna Internet (X_3)

Berdasarkan hasil regresi di atas, diperoleh nilai koefisien pengguna internet lima negara ASEAN sebesar 6,4964 dengan kostanta berpengaruh positif. Berarti bahwa setiap kenaikan 1 juta jiwa pengguna internet lima negara ASEAN akan menyebabkan peningkatan pendapatan industri *video game* lima negara ASEAN sebesar 6,49 juta US\$ dengan asumsi variabel lain tetap.

Hasil estimasi tersebut sebelumnya telah melewati beberapa pengujian yang telah memenuhi standar kaedah prediksi dengan melalui beberapa pengujian asumsi klasik.

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas



Gambar 5. Uji Normalitas dengan Metode Jarque-Bera

Sumber: Diolah oleh penulis

Berdasarkan Gambar 5 dapat dilihat bahwa nilai Jarque-Bera sebesar 2.282195 dengan nilai probabilitas Jarque-Bera sebesar 0,319 > 0,050 berarti residual model tersebut berdistribusi normal, sehingga model yang dihasilkan layak digunakan dalam penelitian.

Uji Multikolinearitas

Tabel 6. Hasil Uji Multikolinearitas

	X1	X2	X3
X1	1.000000	0.603983	-0.622901
X2	0.603983	1.000000	-0.590351
X3	-0.622901	-0.590351	1.000000

Sumber: Diolah oleh penulis

Berdasarkan Tabel 6 dapat dilihat bahwa semua variabel independen memiliki nilai *correlation* kurang dari 0,80 sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi pada penelitian ini tidak terjadi multikolinieritas dan model regresi layak digunakan.

Uji Heterokedastisitas

Tabel 7. Hasil Uji Heteroskedastisitas Menggunakan Metode Glejser

Variable	Coefficient	Std. Error	t-Statistic	Prob.
C	84797771	14609545	5.804272	0.0000
X1	0.000360	0.000478	0.754426	0.4541
X2	-0.004014	0.002947	-1.362131	0.1791
X3	-0.172279	0.176764	-0.974629	0.3343

Sumber: Diolah oleh penulis

Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas dengan metode Glejser, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat masalah heteroskedastisitas dalam model regresi yang diuji. Hal ini terlihat dari nilai probabilitas (*p-value*) untuk setiap variabel independen, yaitu FDI, ekspor, dan pengguna internet yang seluruhnya lebih besar dari 0.05, dengan demikian, tidak ada variabel independen yang berpengaruh signifikan terhadap nilai absolut residual, yang berarti varian residual bersifat konstan. Kondisi ini menunjukkan bahwa model regresi tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Tabel 8. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

R-squared	Adjusted R-squared
0.539680	0.512602

Sumber: Diolah oleh penulis

Hasil uji pada Tabel 8 memberikan hasil dimana diperoleh besarnya nilai *adjusted R²* adalah sebesar 0.512602. Nilai tersebut mengindikasikan sebesar 51,26% variasi pendapatan industri *video game* lima negara ASEAN (Y) dapat dipengaruhi oleh variabel kebijakan FDI (X1), ekspor (X2), dan pengguna internet (X3). Sisa nilai sebesar 48,74% dijelaskan oleh faktor-faktor lain.

Hasil Uji Signifikan Koefisien Regresi Secara Simultan (Uji F)

Tabel 9. Hasil Uji Signifikansi Koefisien Regresi Secara Simultan (Uji F)

R-squared	0.539680	Mean dependent var	5.23E+08
Adjusted R-squared	0.512602	S.D. dependent var	4.39E+08
S.E. of regression	3.07E+08	Akaike info criterion	41.99054
Sum squared resid	4.80E+18	Schwarz criterion	42.13652
Log likelihood	-1150.740	Hannan-Quinn criter	42.04699
F-statistic	19.93082	Durbin-Watson stat	0.392209
Prob(F-statistic)	0.000000		

Sumber: Diolah oleh penulis

Pengujian secara simultan melalui uji *F-statistic* memberikan informasi mengenai pengaruh kolektif dari semua variabel terhadap ekspor karet remah. Hasil regresi menunjukkan bahwa nilai *F-statistic* sebesar 19.93082 dengan probabilitas 0.00000. Karena nilai probabilitas ini jauh lebih kecil dari 0.05 ($0.000000 < 0.05$) maka dengan asumsi tersebut monolak H_0 dan menerima H_1 dan dapat disimpulkan bahwa secara simultan, variabel FDI, ekspor, dan pengguna internet berpengaruh signifikan terhadap pendapatan industri *video game* lima negara ASEAN.

Hasil Uji Signifikan Koefisien Regresi Secara Parsial (Uji t)

Tabel 10. Hasil Uji Signifikan Koefisien Regresi Secara Parsial (Uji t)

Variable	Coefficient	Std. Error	t-Statistic	Prob.
C	1.74E+08	82967645	2.102463	0.0405
X1	-0.010954	0.002714	-4.036784	0.0002
X2	0.067458	0.016736	4.030748	0.0002
X3	6.496439	1.003841	6.471582	0.0000

Sumber: Diolah oleh penulis

Berdasarkan hasil Uji t, dapat dilihat bahwa variabel FDI memiliki nilai probabilitas sebesar 0.0002, yang lebih kecil dari tingkat kepercayaan 5% (0.05). Hal ini menunjukkan bahwa FDI berpengaruh signifikan terhadap pendapatan industri *video game* lima negara ASEAN. Koefisien regresi FDI bernilai negatif sebesar 0.010954 yang mengindikasikan bahwa peningkatan FDI akan menurunkan pendapatan industri *video game* lima negara ASEAN dengan asumsi variabel lain tetap. Selain itu, nilai probabilitas (*p-value*) sebesar 0.0000 lebih kecil dari 0.05 ($0.000 < 0.05$). Dengan demikian, hipotesis H_1 ditolak, dan menerima hipotesis H_0 yang berarti variabel FDI memiliki pengaruh negatif dan signifikan terhadap pendapatan industri *video game* lima negara ASEAN.

Di sisi lain, variabel ekspor memiliki nilai probabilitas 0.0002, yang lebih kecil dari 0.05 ($0.0002 < 0.05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa ekspor memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pendapatan industri *video game* lima negara ASEAN. Oleh karena itu, hipotesis H_0 ditolak, dan menerima hipotesis H_1 . Hal ini menunjukkan bahwa variabel ekspor memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap pendapatan industri *video game* lima negara ASEAN.

Sementara itu, variabel pengguna internet juga memiliki nilai probabilitas 0,0000 yang lebih kecil dari tingkat kepercayaan 5% ($0.000 < 0.05$), yang berarti berpengaruh signifikan terhadap pendapatan industri *video game* lima negara ASEAN. Koefisien regresi pengguna

internet bernilai positif, sehingga kenaikan jumlah pengguna internet meningkatkan pendapatan industri *video game* lima negara ASEAN. Berdasarkan dengan asumsi tersebut, maka variabel pengguna internet menerima hipotesis H_1 dan menolak hipotesis H_0 yang berarti variabel pengguna internet secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap pendapatan industri *video game* lima negara ASEAN.

Pembahasan Hasil Penelitian

Pengaruh FDI, Ekspor, dan Pengguna Internet Terhadap Pendapatan Industri *Video Game* Lima Negara ASEAN tahun 2013-2023

Hipotesis pertama adalah FDI, ekspor, dan pengguna internet secara simultan berpengaruh terhadap pendapatan industri *video game* lima negara ASEAN. Berdasarkan hasil F_{hitung} sebesar 19.93082 dengan nilai probabilitas sebesar 0,0000 dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti FDI (X_1), ekspor (X_2), dan pengguna internet (X_3) secara simultan berpengaruh signifikan terhadap pendapatan industri *video game* lima negara ASEAN. Hal ini memiliki makna bahawasanya ketiga variabel bebas tersebut dapat pendapatan industri *video game* lima negara ASEAN.

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat dijelaskan melalui beberapa teori dan konsep ekonomi diantaranya yaitu teori pertumbuhan ekonomi endogen, teori dependensi, *new trade theory* atau teori pertumbuhan baru, teori keunggulan komparatif, dan teori efek jaringan. Teori pertumbuhan ekonomi endogen oleh Paul Romer dapat mendukung hasil penelitian yang menyebutkan bahwa penggunaan internet berkontribusi dalam pengembangan ekonomi, sekaligus juga membantu proses inovasi. Serta teori efek jaringan dalam hukum Metcalfe yang menunjukkan nilai dari teknologi jaringan meningkat seiring bertambahnya pengguna, yang berarti teknologi digital berpotensi meningkatkan nilai ekonomi dengan pertumbuhan pasar sebagai basis pemain *video game* potensial.

Pada teori pertumbuhan baru juga dapat menjelaskan bahwa dengan ekspor peningkatan pertumbuhan pendapatan industri sebagai bentuk dari perluasan ukuran pasar ke pasar internasional dan preferensi konsumen terhadap variasi untuk produk yang serupa. Teori keunggulan komparatif menyebutkan bahwa ketika sebuah industri fokus pada spesialisasi produk unggulannya dan mengekspornya ke pasar global, industri tersebut dapat memproduksi pada skala yang lebih besar dan efisien juga dapat mendukung hasil penelitian ini.

Pengaruh FDI Terhadap Pendapatan Industri *Video Game* Lima Negara ASEAN tahun 2013-2023

Hasil analisis menunjukkan bahwa foreign direct investment (FDI) di lima negara ASEAN selama periode 2013–2023 berpengaruh negatif dan signifikan terhadap pendapatan industri video game, yang mengindikasikan bahwa peningkatan FDI justru diikuti oleh penurunan pendapatan industri tersebut. Temuan ini bertentangan dengan teori pertumbuhan ekonomi endogen yang menekankan peran positif FDI melalui knowledge spillover, namun sejalan dengan sejumlah studi empiris yang menemukan dampak negatif FDI terhadap pertumbuhan ekonomi di negara-negara ASEAN. Dampak negatif tersebut menunjukkan bahwa FDI belum dimanfaatkan secara efisien, cenderung terkonsentrasi di sektor non-produktif, serta masih bergantung pada input eksternal yang melemahkan industri lokal. Oleh karena itu, hasil ini dapat dijelaskan melalui teori dependensi, yang memandang FDI berpotensi menghambat kinerja ekonomi negara berkembang akibat repatriasi keuntungan, crowding out effect, dan rendahnya keterkaitan dengan sektor domestik.

Pengaruh Ekspor Terhadap Industri *Video Game* Lima Negara ASEAN tahun 2013-2023

Hasil pengujian menunjukkan bahwa ekspor lima negara ASEAN berpengaruh positif dan signifikan terhadap pendapatan industri video game periode 2013–2023, yang mengindikasikan bahwa peningkatan ekspor secara langsung mendorong kenaikan pendapatan industri. Temuan ini sejalan dengan teori perdagangan internasional dan berbagai studi empiris yang menegaskan bahwa ekspor meningkatkan produksi, perolehan devisa, dan efisiensi ekonomi melalui perluasan pasar global. Dalam konteks industri video game, ekspor digital memungkinkan pengembang di Indonesia, Malaysia, Singapura, Filipina, dan Thailand menjangkau konsumen internasional, meningkatkan pendapatan dalam mata uang asing, serta memperkuat kapasitas inovasi dan daya saing. Dengan memanfaatkan keunggulan biaya tenaga kerja kreatif dan dukungan kebijakan pemerintah, peningkatan ekspor menjadi faktor krusial bagi keberlanjutan dan pertumbuhan industri video game di kawasan ASEAN.

Pengaruh Pengguna Internet Terhadap Industri *Video Game* Lima Negara ASEAN tahun 2013-2023

Hasil penelitian menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet di lima negara ASEAN berpengaruh positif dan signifikan terhadap pendapatan industri video game selama periode 2013–2023, di mana setiap peningkatan satu juta pengguna internet mampu meningkatkan pendapatan industri secara substansial. Temuan ini sejalan dengan teori pertumbuhan ekonomi endogen dan teori efek jaringan yang memandang internet sebagai faktor produksi strategis yang memperluas akses pasar, mempercepat difusi informasi, dan melipatgandakan nilai

ekonomi jaringan digital. Berbagai penelitian terdahulu juga mengonfirmasi bahwa peningkatan pengguna internet berkontribusi positif terhadap pertumbuhan ekonomi dan pendapatan sektor industri, termasuk industri kreatif dan digital. Dengan demikian, tingginya penetrasi dan adopsi internet di kawasan ASEAN menjadi faktor krusial yang menentukan skala, daya saing, dan potensi pertumbuhan pendapatan industri video game.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan di bab-bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: a) Secara simultan variabel FDI, ekspor, dan pengguna internet berpengaruh signifikan terhadap pendapatan industri *video game* lima negara ASEAN, b) Secara parsial, variabel FDI menunjukkan pengaruh negatif dan signifikan terhadap pendapatan industri *video game* lima negara ASEAN. Sebaliknya variabel ekspor dan pengguna internet menunjukkan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap pendapatan industri *video game* lima negara ASEAN.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, B., & Suprapti, I. (2025). Pengaruh Nilai Tukar Dan Investasi Asing Langsung Terhadap Utang Luar Negeri Indonesia: Pendekatan ARDL. *E-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana*, 752-765. doi:10.24843/EEB.2025.v14.i06.p01.
- Agathon, F. A., Setyowati, E., Purnomo, D., & Indira Hasmarini, M. (2024). Pengaruh Inflasi, Nilai Tukar, Ekspor, dan Impor Terhadap PDB di Negara Belgia. *Economics and Digital Business Review*, 5(1), 384–399.
- Ajija, S. R. (2011). *Cara Cerdas Menguasai EViews*. Salemba Empat.
- Alekhina, V., & Ganelli, G. (2020). Determinants of Inclusive Growth in ASEAN. *IMF Working Papers*, 20(118). <https://doi.org/10.5089/9781513549194.001>.
- Alvaro, R. (2022). The Effect Of Exchange Rates, Inflation, And Gdp On Copper Exports In Indonesia. *Journal Of Budget: Issues And Problems Of State Finance*, 4(1), 64-81. <https://doi.org/10.22212/jbudget.v4i1.32>.
- Apridar. (2009). *Ekonomi Internasional*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ariansyah, K. (2018). Pengaruh Difusi Layanan Telekomunikasi terhadap Pertumbuhan Ekonomi Negara-Negara ASEAN pada Periode 2005-2016. *Buletin Pos Dan Telekomunikasi*, 16(1), 1–16. <https://doi.org/10.17933/bpostel.2018.160101>.
- Arsyad, L. (2015). *Ekonomi Pembangunan (Kelima Ed.)*. Yogyakarta: UPP STIM YKPN.

- Aysah, I. N. (2024). Determinan Pertumbuhan Ekonomi di Indonesia, Malaysia, Dan Thailand Melalui Pertumbuhan Teknologi, Pertumbuhan Foreign Direct Investment, dan Tingkat Partisipasi Angkatan Kerja. Tesis. Universitas Pembangunan Nasional "Veteran", Jawa Timur.
- Behname, M. (2012). Foreign Direct Investment and Economic Growth: Evidence from Southern Asia. *Atlantic Review of Economics*, 2, 1.
- Bellini, A., Burroni, L., Dorigatti, L., Gherardini, A., & Manzo, C. (2018). Work Package A Industrial Relations and Creative Workers. IR-CREA. https://www.researchgate.net/publication/326040070_Industrial_relations_and_creative_workers_Overall_report.
- Berliandini, F. M., & Hasmarini, M. I. (2025). Analysis of the Influence of Foreign Direct Investment, Inflation, Export-Import, and Exchange Rate on Economic Growth in Germany in 1990-2022. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia (JIM-ID)*, 4(5), 251–261. <https://doi.org/10.58471/esaprom.v4i05>.
- Cahya, D. D., Mamahit, D. A., Yusnaldi, Widodo, P., Saragih, H. J. R., & Suwarno, P. (2023). Indonesia's Role in Realizing the Vision of the ASEAN Economic Community (AEC) and the ASEAN Socio-Cultural Community (ASCC). *International Journal Of Humanities Education and Social Sciences (IJHES)*, 2(6), 2187–2194. <https://doi.org/10.55227/ijhess.v2i6.507>.
- Cucuel, Q. (2011). The Video Game Industry: Explaining the Emergence of New Markets. *Otago Management Graduate Review*, 9(2), 1–23. <http://www.yieldopedia.com/paneladmin/reports/3c811282457503a09d3a959405408e55.pdf>.
- Dahlman, C., Mealy, S., & Wermelinger, M. (2016). Harnessing The Digital Economy For Developing Countries. In *Oecd Development Centre Working Papers*. Organisation for Economic Co-Operation and Development (OECD). <http://dx.doi.org/10.1787/4adffb24-en>.
- Demilie & Meron, 2016. (2016). An Empirical Investigation of Performance of Logistics and Economic Growth Nexus in Sub-Saharan Africa: Panel Data Approach. *Journal of Global Economics*, 04(04). <https://doi.org/10.4172/2375-4389.1000221>.
- Destiani, E., Anggrya, Y., Aida, N., & Moniyana, R. (2023). Pengaruh Foreign Direct Investment (FDI) dan Ekspor Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Di Indonesia Tahun 1990-2021. *Convergence : The Journal Of Economic Development*, 5(1), 1–13. <https://doi.org/10.33369/convergencejep.v5i1.28471>.
- Dyer-Witheford, Nick., & de Peuter, Greig. (2009). *Games Of Empire: Global Capitalism and Video Games*. University of Minnesota Press.
- Fahira, A. D. (2021). Analisis Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Pertumbuhan Ekonomi (Studi Kasus Wilayah Asia Tenggara Tahun 2010-2018). *Jurnal Ilmiah Ilmu Ekonomi Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Univesitas Brawijaya*, 1–11. <https://jimfeb.ub.ac.id/index.php/jimfeb/article/view/7966/6781>.

- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 26 Edisi 10*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gujarati, Damodar. 2012. *Dasar-Dasar Ekonometrika*. Jakarta:Salemba Empat.
- Hadari. (2018). Unsur-Unsur Kepemimpinan. *Jurnal Riset Sumber Daya Manusia Universitas Diponegoro* XII Vol. 17. No 6. 1-16.
- Horrigan, J. B. (2000). *New Internet Users: What They Do Online, What They Don't, And Implications For The Net's Future*. Washington, DC: Pew Internet & American Life Project.
- Jhingan, M.L. (2016). *Ekonomi Pembangunan dan Perencanaan*. Jakarta: Pt. Grafindo Persada.
- Krugman, P. R. (1979). Increasing returns, monopolistic competition, and international trade. *Journal of International Economics*, 9(4), 469-479. [https://doi.org/10.1016/0022-1996\(79\)90017-5](https://doi.org/10.1016/0022-1996(79)90017-5)
- Krugman, P. R., 2018. *International Economics: Theory and Policy*. 12th ed. Boston: M A Pearson.
- Kumari, J. (2014). Export, Import and Economic Growth in India: A Study. *Management Dynamics*, 14(1), 62–73. <https://doi.org/10.57198/2583-4932.1106>.
- Kurniati, Y., Prasmuko, A., & Yanifitri. (2007). Determinan FDI: Faktor-Faktor Yang Menentukan Investasi Asing Langsung. Working Paper No. 6 August 2007, 1-57.
- Kurniawan, A. (2022). *Variabel Yang Mempengaruhi Penyerapan Tenaga Kerja Sektor Industri Kreatif Dan Implikasinya Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Di Indonesia*. Tesis. Universitas PGRI, Yogyakarta.
- Lela, C., Kharimah, K., Hilmi, M. A., Muzdhalifah, M., & Pratama, G. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Internet Terhadap Pertumbuhan Ekonomi. *Jurnal Aplikasi Ilmu Ekonomi*, 2(2), 40-48. <https://doi.org/10.29103/jaie.v2i2.14562>.
- Lestari, A., Muhdir, I., & Ashari, N. R. (2024). Asean Economic Dynamics: An Analysis of The Impact of Trade Openness, Foreign Direct Investment, and Export on Economic Growth. *Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 22(02), 104–115. <https://doi.org/10.22219/jep.v22i02.34279>.
- Malaysia Digital Economy Corporation. (2021). *Southeast Asia Game Industry Report 2021*. MDEC Malaysia: Selangor.
- Mankiw, N. G. (2018). *Pengantar Ekonomi Makro*. Cengage Learning.
- Newzoo. (2015). *Sizing Opportunities in the World's Fastest Growing Region The Southeast Asian Games Market*. Amsterdam.
- Newzoo. (2019, March 25). *Navigating the World's Fastest-Growing Games Market: Insights into Southeast Asia*. Diakses pada 11 Mei 2025 dari <https://newzoo.com/resources/blog/navigating-the-worlds-fastest-growing-games-market-insights-into-southeast-asia>.

- Newzoo. (2024). *Global Games Market Report 2023*. Amsterdam.
- Nguyen, Thi & Choi, Chang. (2025). Assessing the Impact of ICT on Export Performance: A Comparative Analysis of ASEAN-5 and Partner Countries. *Review of Development Economics*, 29, 1834-1848. [10.1111/rode.13191](https://doi.org/10.1111/rode.13191).
- Nieborg, D. B. (2021). Apps of Empire: Global Capitalism and the App Economy. *Games and Culture*, 16(3), 305–316. <https://doi.org/10.1177/1555412020937826>.
- Nurlaeni, R.R. (2021). *Analisis Pertumbuhan Ekonomi ASEAN Periode Tahun 2005-2019*. Tesis. Universitas Muhammadiyah, Surakarta.
- Oliinyk, A. (2023). The Impact of Countries' Participation in the ICT Services Market on Economic Growth, CPI, and Exchange Rates. *ECONOMICS - Innovative and Economics Research Journal*, 11(1), 269–287. <https://doi.org/10.2478/eoik-2023-0009>.
- Onifade, S. T., Çevik, S., Erdoğan, S., Asongu, S., & Bekun, F. V. (2020). An Empirical Retrospect Of The Impacts Of Government Expenditures On Economic Growth: New Evidence From The Nigerian Economy. *Journal Of Economic Structures*, 9(1). <https://doi.org/10.1186/s40008-020-0186-7>.
- Paprotny, D. (2021). Convergence Between Developed and Developing Countries: A Centennial Perspective. In *Social Indicators Research* (Vol. 153, Issue 1). Springer Netherlands. <https://doi.org/10.1007/s11205-020-02488-4>.
- Paramitha, D. I., Al Farauqi, M. D. A., & Tyas, I. K. D. (2023). Literasi Digital Pengguna Internet Indonesia Guna Mewujudkan Budaya Damai di Ruang Mayantara. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(1), 1208-1215.
- Petridis, A. (2024). *Global Movie Production & Distribution - Market Research Report (2014-2029)*. IBISWorld: United States.
- Pham, H. T., Gan, C., & Hu, B. (2022). Causality between Financial Development and Foreign Direct Investment in Asian Developing Countries. *Journal of Risk and Financial Management*, 15(5). <https://doi.org/10.3390/jrfm15050195>.
- Priyono. (2016). *Teori Ekonomi Cetakan Kedua*. Sidoarjo: Zifatama Publishing.
- Putri, A. T., & Karmini, N. L. (2024). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Investasi Asing Langsung Di Empat Negara ASEAN. *E-Jurnal Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana*, 13(11), 2358–2367. <https://doi.org/10.24843/EEB.2024.v13.i11.p13>.
- Putri, S. Y. D. (2023). Analisis Pengaruh Inflasi, Ekspor, Impor, Penanaman Modal Asing (PMA), Dan Nilai Tukar Terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) ASEAN-10 Periode 2012-2021. Tesis. Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.
- Rahman, N. E., Olilingo, F. Z., & Mopangga, H. (2025). Analisis Pengaruh Ekspor Sektor Industri dan Pertanian Terhadap Pertumbuhan Ekonomi. *KNOWLEDGE: Jurnal Inovasi Hasil Penelitian Dan Pengembangan*, 5(2), 228–237. <https://doi.org/10.51878/knowledge.v5i2.5251>

- Raja, A. M. (2022). Pengaruh Kinerja Logistik, Investasi, Jumlah Pekerja, Internet dan Perdagangan Internasional Terhadap Pertumbuhan Ekonomi 8 Negara ASEAN (Tesis). Universitas Lampung, Bandar Lampung.
- Statista. (2024, Januari). Video Games Market Revenue In Southeast Asia From 2018 to 2027, By Country. Diakses pada 1 Mei 2025, dari <https://www.statista.com/forecasts/1306736/southeast-asia-revenue-of-video-games-market-by-country>.
- Statista. (2025, Juni). Global Recorded Music Revenue From 1999 To 2024. Diakses pada 1 September 2025, dari <https://www.statista.com/statistics/272305/global-revenue-of-the-music-industry>.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Sukirno, Sadono. (2007). Makroekonomi Modern Perkembangan Pemikiran dari Klasik Hingga Keynesian Baru. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Suliyanto. (2011). Ekonometrika Terapan: Teori dan Aplikasi dengan SPSS. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.
- Sutawijaya, A. (2010). Pengaruh Ekspor dan Investasi Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia Tahun 1980-2006. Jurnal Organisasi Dan Manajemen, 6(1), 14–27. <https://doi.org/10.33830/jom.v6i1.265.2010>.
- Todaro, M. P., & Smith, S. C. (2011). Pembangunan Ekonomi. (11th ed.). Erlangga.
- Tripurwanta, I. (2017). Pengaruh Investasi, Inflasi, Jumlah Tenaga Kerja, Nilai Ekspor Dan Jumlah Pengguna Internet Terhadap Pendapatan Subsektor Industri Kreatif Aplikasi Dan Game Developer Di Indonesia . Tesis. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- UNCTAD. (2020). World Investment Report 2020. United Nations Conference on Trade and Development.
- Widarjono, A. (2009). Ekonometrika: Pengantar dan Aplikasi (Edisi Ketiga). EKONISIA.
- Widianatasari, A., & Purwanti, E. Y. (2021). Pengaruh Kualitas Institusi, Pengeluaran Pemerintah, dan Foreign Direct Investment terhadap Pertumbuhan Ekonomi. Ecoplan, 4(2), 86–98. <https://doi.org/10.20527/ecoplan.v4i2.286>.
- Wirawan, N., 2017. Cara Mudah Memahami Statistika Ekonomi Dan Bisnis Edisi Ke Empat. Denpasar: Keraras Emas.
- Wooldridge, J.M. (2016) Introductory Econometrics: A Modern Approach. 7th edn. Boston: Cengage Learning.