

DAFTAR PUSTAKA

- Harth, L. (2023). *Video game: sumber IP berikutnya untuk taman hiburan?* Blooloop. <https://blooloop.com/theme-park/opinion/video-game-ip-theme-parks/>
- Irham. (2024). *Sekuya IGF*. Jagat Review. <https://www.jagatreview.com/2024/12/sekuya-delapan-ip-indonesia-game-festival-2024/>
- Krisnadefa, e. (2022). *Metaverse dan Web3.0 Tantangan Perkembangan Ruang Digital Indonesia*. Liputan 6. <https://www.liputan6.com/cek-fakta/read/4869362/metaverse-dan-web30-tantangan-perkembangan-ruang-digital-indonesia?page=2>
- Pahlevi, A. R. (2023). *Web 3.0 di Indonesia: Pemanfaatan, Hambatan, dan Tantangan Masa Depan*. Kumparan. <https://kumparan.com/antovany-reza-pahlevi/web-3-0-di-indonesia-pemanfaatan-hambatan-dan-tantangan-masa-depan-20zqo2xbjuK/3>
- Sekuya group. (2022). *Sekuya Generation*. Sekuya. <https://sekuya.io/about-us>

