DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Asyhadie, Zaeni. *Hukum Bisnis: Prinsip dan Pelaksanaannya di Indonesia*. Edisi ke-4. Depok: Rajawali Pers, 2023.

Barkatullah, Abdul Halim. *Perlindungan Konsumen*. Bandung: RajaGrafindo Persada, 2015.

Damian, Eddy. *Hukum Hak Cipta*. Edisi ke-3. Bandung: PT Alumni, 2009.

Djumhana, Muhammad dan R. Djubaedillah. *Hak Milik Intelektual: Sejarah, Teori dan Praktiknya di Indonesia*. Bandung: Citra Aditya Bakti, 2014.

Hutagalung, S. M. *Hak Cipta: Kedudukan dan Peranannya dalam Pembangunan*. Jakarta: Sinar Grafika, 2012.

Purwaningsih, Endang. *Perkembangan Hukum Intellectual Property Rights*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2005.

Ramli, Ahmad M. *Cyber Law dan HAKI dalam Sistem Hukum Indonesia*. Bandung: Refika Aditama, 2004.

Saidin, O. K. *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2015.

Soelistyo, Henry. *Hak Cipta Tanpa Hak Moral*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011.

Margono, Suyud. *Hukum Hak Cipta Indonesia: Teori dan Analisis Harmonisasi Ketentuan WTO-TRIPs Agreement*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2010.

Zulham. *Hukum Perlindungan Konsumen*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.

Jurnal:

Ardina, Yessica, Budi Santoso, dan Rinitami Njatrijani. "Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta Permainan Video (Video Game) terhadap Tindakan Pembajakan Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta." *Diponegoro Law Journal* 5, no. 2 (2016).

Asrofi, M. H. "Kedudukan End-User License Agreement (EULA) dalam Perlindungan Hak Cipta Font." *JIPRO: Journal of Intellectual Property* (2025): 176–192.

Bakry, K., I. W. Minu, A. H. D. Yunta, dan H. Hasyim. "Aktualisasi Kaidah Fikih al-Muslimūna 'alā Syurūṭihim dalam Transaksi Jual Beli." *AL-KHIYAR: Jurnal Bidang Muamalah dan Ekonomi Islam* 1, no. 1 (2021).

Caesaryo, R. D. dan Imanudin Affandi. "Perlindungan Hukum terhadap Pemain atas Pembelian Barang Virtual dalam Game Online Jenis Freemium di Indonesia." *Jurnal Kertha Semaya* 9, no. 5 (2021).

Candra, Jason Renaldy dan Putri Triari Dwijayanthi. "Akibat Hukum Penggunaan Karakter Permainan Video dalam Penjualan Produk di Online Shop." *Jurnal Media Akademik (JMA)* 3, no. 11 (2025).

Coutinho, Lucas Marques dan Filipe Lôbo Gomes. "A Obsolescência Programada nos Jogos Eletrônicos: Existem Proteções Normativas que Assegurem o Jogador-Consumidor Brasileiro contra essa Prática?" *Revista Direito e Liberdade* 27, no. 3 (2025).

Dasopang, Nursania. "Hak Kekayaan Intelektual (Hak Ibtikar) Hak Cipta dalam Perspektif Hukum Islam." *ISLAMIDA Journal of Islamic Studies* 2, no. 1 (2023).

Davidovici-Nora, M. "Innovation in Business Models in the Video Game Industry: Free-To-Play or the Gaming Experience as a Service." *The Computer Games Journal* 2, no. 3 (2013).

De Oliveira, Saulo Soares, et al. "Towards Scalable Cloud Gaming Systems: Decoupling Physics from the Game Engine." *Proceedings of the 22nd Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment* (2023).

Dubois, L. E. dan J. Weststar. "Games-as-a-Service: Conflicted Identities on the New Front-Line of Video Game Development." *New Media & Society* 24, no. 10 (2022).

Entjarau, Valencia Gabriella. "Tinjauan Yuridis Pengalihan Hak Moral dan Hak Ekonomi Berdasarkan UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta." *Lex Privatum* 9, no. 6 (2021).

Geiregat, Simon. "Copyright Meets Consumer Data Portability Rights: Inevitable Friction between IP and the Remedies in the Digital Content Directive." *GRUR International* 71, no. 6 (2022).

Hamari, Juho dan Janne Järvinen. "Building Customer Relationship through Game Mechanics in Social Games." Dalam *Business, Technological, and Social Dimensions of Computer Games* (2021).

Haryawan, Aditya dan Putri Yan Dwi Akasih. "Perjanjian Lisensi Hak Cipta di Indonesia." *Business Law Community Review* 1, no. 1 (2016): 32–37.

Khaerunisa, A. dan A. S. C. Nugraheni. "Perlindungan Hukum pada End User License Agreement (Perjanjian Lisensi Pengguna Akhir) bagi Pengguna Media Sosial Facebook." *Jurnal Privat Law* 10, no. 1 (2022): 94–104.

Lestari, Devita Indah. "Aspek Hukum Jual Beli Item Virtual dalam Permainan Daring Berdasarkan Hukum Perjanjian Indonesia." *Jurnal Privat Law* 10, no. 1 (2022).

Longan, Mitchell, et al. "Cloud Gaming Demystified: An Introduction to the Legal Implications of Cloud-Based Videogames." *Michigan Technology Law Review* 29 (2022).

Lubalu, L., A. A. S. L. Dewi, dan N. M. P. Ujianti. "Perlindungan Konsumen terhadap Pembelian Item Digital dalam Aplikasi Game Online di Indonesia." *Jurnal Konstruksi Hukum* 3, no. 1 (2022): 212–216.

Mar'Ali, Mirza dan Priliyani Nugroho Putri. "Perlindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual atas Hak Cipta Karakter Game Among Us di Indonesia." *Padjadjaran Law Research & Debate Society (PLEADS)* 9, no. 2 (2021).

Multazam, Mochammad Tanzil. “Kepemilikan dan Perlindungan Hukum Aset dalam Ekosistem Metaverse: Tinjauan Hukum Perdata Indonesia.” *Jurnal Hukum Ius Quia Iustum* 29, no. 2 (2022).

Nugroho, M. K. A. dan K. Nasution. “Perlindungan Hukum bagi Pengguna Game Online Dirugikan karena Tutupnya Sistem Elektronik Game Online di Indonesia Secara Sepihak.” *Journal Evidence of Law* 4, no. 1 (2025).

Pomuri, Faren Giofani, Edwin N. Tinangon, dan Presly Prayogo. “Tinjauan Hukum terhadap Perlindungan Hak Cipta dalam Game di Indonesia Dilihat dari Perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.” *Lex Administratum* 13, no. 4 (2025).

Putra, Rizky Adytia dan Fully Handayani Ridwan. “Perlindungan Hukum terhadap Aset Digital dalam Transaksi Elektronik di Indonesia.” *Jurnal Hukum dan Teknologi Informasi* 3, no. 1 (2022).

Putri, Yanshintya Pamela Berliana, Agus Pramono, dan Any Farida. “Re-evaluasi Klausul Eksonerasi dalam Perjanjian Baku: Menakar Keadilan bagi Konsumen di Era Ekonomi Digital.” *Lex Journal: Kajian Hukum dan Keadilan* 10, no. 2 (2026).

Rangga P., Muhammad Ilham, Efriyanto, dan Anne Gunawati. “Keabsahan Perjanjian Jual Beli Virtual Property dalam Game Online dan Akibat Hukum dari Anonimitas dalam Perjanjian Jual Beli Virtual Property Berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.” *Jurnal Ilmiah Galuh Justisi* 11, no. 1 (2023).

Ramatasita, Syakilah Wanda dan Agri Chairunisa Isradjuningtias. “Analisis Perlindungan Hukum Hak Cipta dalam Industri Game: Studi Kasus Mobile Legends dan League of Legends.” *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi* 2, no. 5 (2025).

Rasyid, Rahadian dan Ganjar Eka Subakti. “Analisis Hukum Islam terhadap Transaksi Jual Beli pada Platform Steam.” *Jurnal Ekonomi Syariah Pelita Bangsa* 10, no. 1 (2025).

Ropei, A. “Formulasi Hukum Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual dalam Kerangka Maqoshid As-Syari'ah.” *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah* 4, no. 2 (2020).

Salmawati dan Fatma Taufiq Hidayat. “Hukum Jual Beli Barang Virtual yang Berbentuk Digital Goods Ditinjau dari Perspektif Fiqih Muamalah.” *Falah: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah* 7, no. 2 (2024).

Sari, Nusan Indah Permata dan Gede Agung Dharmakusuma. “Klausula Baku dalam End User License Agreement (EULA) pada Game Online.” *Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum* 9, no. 5 (2021).

Shidqi, Valevi Nur dan Muhamad Abdul Aziz Ramadhani. “Kontrak Elektronik dan Hak Konsumen dalam Pembelian Barang Virtual di Game Online.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 11, no. 5.A (2025): 264–274.

Sinaga, Jaya Setiawan dan Yosman Leonard Silubun. “Kedudukan Hukum Video Game dalam Sistem Hukum Positif di Indonesia.” *Jurnal Restorative Justice* 9, no. 2 (2025).

Simatupang, Khwarizmi Maulana. “Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta dalam Ranah Digital.” *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum* 15, no. 1 (2021).

Sitorus, Febriella Martinez, Muhamad Amirulloh, dan Etty Haryati Djukardi. "Status Hak Kebendaan Atas Virtual Property Serta Keabsahan Real Money Trading yang Dilakukan Oleh Para Pemain Dalam Permainan Mobile Legends Ditinjau dari Hukum Perdata dan Cyber Law Indonesia." *Jurnal Sains Sosio Humaniora* 6, no. 1 (2022).

Stuermer, M., G. Abu-Tayeh, dan T. Myrach. "Digital Sustainability: Basic Conditions for Sustainable Digital Artifacts and Their Ecosystems." *Sustainability Science* 12, no. 2 (2017).

Tzeng, Justin. "End User License Agreement Tailoring for Virtual Items." *Berkeley Technology Law Journal* 37, no. 1 (2022).

Wedananta, Putu Rendra, Si Ngurah Ardhya, dan I. Gusti Ayu Apsari Hadi. "Analisis Yuridis Perlindungan Konsumen Terkait Game yang Dibeli melalui Aplikasi Ditinjau dari Undang-Undang No. 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen." *Jurnal Pacta Sunt Servanda* 6, no. 2 (2025).

Windleharth, Travis, et al. "Games as a Living Service: Implications for Game Preservation and Access." *Proceedings of the ACM/IEEE Joint Conference on Digital Libraries* (2021).

Yustina Dhian Novita dan Budi Santoso. "Urgensi Pembaharuan Regulasi Perlindungan Konsumen di Era Bisnis Digital." *Jurnal Pembangunan Hukum Indonesia* 3, no. 1 (2021).

Makalah:

Musyarri, F. A. "Analisis Yuridis Pengaturan Passing Off terhadap Merek Terkenal dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis." Skripsi, Universitas Brawijaya, Malang, 2018.

Sepria, A. "Tinjauan Yuridis terhadap Penggandaan Buku Karya Hartono Menurut UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta." Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2018.

Setyawan, Tri Dodi. "Perlindungan Hukum bagi Pemegang Lisensi Game Online di Banten Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta." Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020.

Website:

Helpshift. "Game as a Service (GaaS): What It Is and How It Works." Lihat https://www.helpshift.com/blog/games-as-a-service-gaas-what-it-is-and-how-it-works/

Hukumonline. "Klausula Baku dan Mekanisme Penyelesaian Sengketa Konsumen." Lihat https://www.hukumonline.com/berita/a/klausula-baku-dan-mekanisme-penyelesaian-sengketa-konsumen-lt6206029634f91/

Anton Setiawan. "Percepatan Pengembangan Industri Gim Nasional." Lihat https://indonesia.go.id/kategori/editorial/8054/percepatan-pengembangan-industri-gim-nasional?lang=1

Roblox. "Roblox Terms of Use." Lihat https://en.help.roblox.com/hc/en-us/articles/115004647846-Roblox-Terms-of-Use

Bridget Johns, *Press "Start" to Agree: The Digital Shift Ending Video Game Ownership.* Lihat: https://uclawsfcomment.org/online-content/press-start-to-agree-the-digital-shift-ending-video-game-ownership.

Brandon Sutton, 24 juli 2025, *Online game ownership in the digital age do we really own what we play?.* Lihat https://www.midiaresearch.com/blog/online-game-ownership-in-the-digital-age-do-we-really-own-what-we-play

Variety. Robert Steiner. "Video Game Preservation Has Become an Industry Urgency." Lihat https://variety.com/vip/video-game-preservation-2024-1235981428/

RA_Majid. "Ubisoft Digugat Pemain Akibat Tutup Server Game The Crew, Begini Duduk Perkaranya." https://indogamers.com/news/45603/12112024/ubisoft-digugat-pemain-akibat-tutup-server-game-the-crew-begini-duduk-perkaranya

Peraturan Perundang-undangan:

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266.