

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Abdul Wahid, dkk, (2022), *Serba-Serbi Memahami Hukum Perjanjian Di Indonesia*, Yogyakarta: Penerbit Deepublish.

Adiningsih, Sri, (2019), *Transformasi Ekonomi Berbasis Digital Di Indonesia Lahirnya Tren Baru Teknologi, Bisnis, Ekonomi, dan Kebijakan di Indonesia*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Ahmadi Miru, Sakka Pati, (2020), *Hukum Perjanjian Penjelasan Makna Pasal-Pasal Perjanjian Bernama Dalam KUH Perdata (BW)*, Jakarta: Sinar Grafika.

Amaliya, Lia, (2022), *Hukum Perikatan*, Surabaya: Cipta Media Nusantara

Amin, Siti Nur Azizah Ma'ruf, (2023), *Buku Ajar Hukum Perjanjian*, Yogyakarta: Deepublish Digital.

Danrivanto Budhijanto, (2017), *Revolusi Cyberlaw Indonesia*, Bandung : Refika Aditama.

David M.L, (2019), *Klausula Baku: Paradoks Dalam Penegakan Hukum Perlindungan Konsumen*, Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.

Dikdik M., Elisatris G., (2009) *Cyber Law Aspek Hukum Teknologi Informasi*, Bandung : Refika Aditama.

Djulaeka, Devi Rahayu, (2019), *Buku Ajar Metode Penelitian Hukum*, Surabaya: Scopindo Media Pustaka.

Fajar Nugroho Handayani, (2020), *Penggunaan Klausula Baku Yang Dilarang Menurut Hukum Perlindungan Konsumen*, Sidoarjo : Uwais Inspirasi Indonesia.

- Herniati, Sri Lin Hartini, (2019), *Sengketa Bisnis Dan Proses Penyelesaiannya Melalui Jalur Non Litigasi*, Surabaya : Media Sahabat Cendekia.
- I Ketut Oka Setiawan, (2018), *Hukum Perikatan*, Jakarta : Sinar Grafika.
- Irene Svinarky, (2019), *Bagian Penting Yang Perlu Diketahui Dalam Hukum Acara Perdata di Indonesia*, Batam : CV. Batam Publisher.
- Karjono, (2023), *Perjanjian Lisensi Pengalihan Hak Cipta Program Komputer Transaksi Elektronik*, Jakarta: Penerbit Alumni.
- Kosasih, Johannes Ibrahim, (2019), *Kausa Yang Halal Dan Kedudukan Bahasa Indonesia Dalam Hukum Perjanjian*, Jakarta: Sinar Grafika.
- Laszlo Kontler, Mark Somos, (2019), *Trust and Happiness in the History of European Political Thought*, Published by Brill.
- M. Yahya Harahap, (2023), *Ruang Lingkup Permasalahan Eksekusi Bidang Perdata*, Jakarta : Sinar Grafika.
- Mulyani Zulaeha, (2019), *Hukum Transaksi Elektronik Di Indonesia*, Bandung : Nusa Media.
- Neng Yani Nurhayani, (2015), *Hukum Perdata*, Bandung : Pustaka Setia.
- Pangestu, Muhammad Teguh, (2019), *Pokok-Pokok Hukum Kontrak*, Makassar: CV. Social Politic Genius (SIGn).
- Purba, Hasim, (2022), *Hukum Perikatan & Perjanjian*, Jakarta: Sinar Grafika.
- Resa Raditio, (2015), *Aspek Hukum Transaksi Elektronik Perikatan, Pembuktian Dan Penyelesaian Sengketa*, Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Retno Wulan S., Iskandar O., (2005), *Hukum Acara Perdata Dalam Teori dan Praktik*, Bandung : Alumni.

Salim H.S., (2005), *Hukum Kontrak Elektronik E-Contract Law*, Depok : Rajawali Pers.

Shinta Dewi, (2010), *Cyber Law Perlindungan Privasi Atas Informasi Pribadi Dapam E-Commerce Menurut Hukum Internasional*, Bandung : Widya Padjajaran.

Subekti, (2003), *Pokok Pokok Hukum Perdata*, Jakarta : Intermedia.

Susanti Adi Nugroho, (2019), *Manfaat Mediasi Sebagai Alternatif Penyelesaian Sengketa*, Jakarta : Kencana.

Syahrum, Muhammad, (2022), *Pengantar Metodologi Penelitian Hukum Kajian Penelitian Normatif, Empiris, Penulisan Proposal, Laporan Skripsi dan Tesis*, Riau: DOTPLUS Publisher.

Yapiter Marpi, (2020), *Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Atas Keabsahan Kontrak Elektronik Dalam Transaksi E-Commerce*, Tasikmalaya : PT. Zona Media Mandiri.

Zainal Asikin, (2018), *Hukum Acara Perdata di Indonesia*, Jakarta : Prenadamedia Group Kencana.

Peraturan Perundang-undangan:

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 yang diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 mengatur mengenai Informasi Sekaligus Transaksi Secara Elektronik (Lembaran Negara Tahun 2016 Nomor 251, Tambahan Lembaran Negara Nomor 5952)

Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 Tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Tahun 2019 Nomor 185, Tambahan Lembaran Negara Nomor 6400)

Perjanjian Lisensi Pengguna *Rockstar Games*

Jurnal dan Artikel Ilmiah

Amajihono, Kosmas Dohu, (2022), *Kekuatan Hukum Kontrak Elektronik*, Jurnal Panah Keadilan, 1(2):128-139. DOI: <https://doi.org/10.57094/jpk.v1i2.458>

Anastasya P., Muhammad F., Rimba S., (2022), *Aspek Hukum Kebendaan Virtual Property dalam Real Money Trading Ditinjau dari Buku II KUHPerdara dan Akibat Hukumnya terhadap Para Pihak*, Bandung Conference Series: Law Studies, 2(1):487-493. DOI: <https://doi.org/10.29313/bcsls.v2i1.905>

Chika Ariadhita Salzabilla, Puti Priyana, (2023), *Wanprestasi dan Akibatnya Dalam Pelaksanaan Perjanjian Baku*, Jurnal Humaniora Ilmu Sosial, Ekonomi dan Hukum, 7(1):1-7. DOI: <https://doi.org/10.30601/humaniora.v7i1.3540>

Devi Kumalasari, Dwi Wachidiyah Ningsih, (2018), *Syarat Sahnya perjanjian Tentang Cakap Bertindak Dalam Hukum Menurut Pasal 1320 Ayat (2) K.U.H.Perdara*, Jurnal Pro Hukum: Jurnal Penelitian Bidang Hukum Universitas Gresik, 7(2):1-11. DOI: <https://doi.org/10.55129/jph.v7i2.725>

Dewa Gde Rudy, I Dewa Ayu Dwi Mayasari, (2022), *Kekuatan Mengikat Klausula Arbitrase dalam Kontrak Bisnis dari Perspektif Hukum Perjanjian*, Udayana Master Law Journal, 11(2):427-437. DOI: [10.24843/JMHU.2022.v11.i02](https://doi.org/10.24843/JMHU.2022.v11.i02).

- Dhanandjaya, Putu Bagus Gandiwa, (2022), *Penyalahgunaan Benda Virtual dalam Permainan Game Online di Indonesia*, Jurnal Konstruksi Hukum, 3(3):569-575. DOI: <https://doi.org/10.55637/jkh.3.3.5349.569-575>
- Jianrong Tao, Jianshi Lin, Shize Zhang, Sha Zhao, Runze Wu, Changjie Fan dan Peng Cui, (2019), *MVAN: Multi-view Attention Networks for Real Money Trading Detection in Online Games*, ACM Conferences Article, 2536-2546. DOI: <https://doi.org/10.1145/3292500.3330687>
- L. Shabrina, (2021), *Analisis Asas Kebebasan Berkontrak Terhadap Perjanjian Pinjaman Bridging Financing*, Law, Development and Justice Review, 4(2):296-313. DOI: <https://doi.org/10.14710/ldjr.v4i2.13582>
- Lovelly Dwina Dahen, Afnan Rasyid, (2019), *Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi Hak Cipta Game Online Terhadap Pihak Ketiga Sebagai Pembuat Program Modifikasi*, Eksekusi: Journal Of Law, 1(2):156-180. DOI: <http://dx.doi.org/10.24014/je.v1i2.8428>
- Muhammad Ilham Rangga P, dkk, (2023), *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(1):31-48. DOI: <http://dx.doi.org/10.25157/justisi.v11i1.9720>
- Ni Made Trisna Dewi, (2022), *Penyelesaian Sengketa Non Litigasi Dalam Penyelesaian Sengketa Perdata*, Jurnal Analisis Hukum, 5(1):81-89. DOI: <https://doi.org/10.38043/jah.v5i1.3223>

- Sinaga, Niru Anita, (2018), *Peranan Asas-Asas Hukum Perjanjian Dalam Mewujudkan Tujuan Perjanjian*, Jurnal Binamulia Hukum, 7(2):107-120.
DOI: <https://doi.org/10.37893/jbh.v7i2.318>
- Siregar, M., Kamello, T., Purba, H., & Sembiring, R., (2023), *Pemisahan Gugatan Wanprestasi dan Perbuatan Melawan Hukum dalam Perspektif Hukum Materiil dan Penerapan di Pengadilan*, Locus Journal of Academic Literature Review, 2(6):532-548. DOI: <https://doi.org/10.56128/ljoalr.v2i6.187>
- Titin Apriani, (2021), *Konsep Ganti Rugi Dalam Perbuatan Melawan Hukum Dan Wanprestasi Serta Sistem Pengaturannya Dalam KUHPperdata*, Ganec Swara, 15(1):929-934. DOI: <https://doi.org/10.35327/gara.v15i1.193>
- Wibawanto, Alwan, (2018), *Penggunaan Internet Dalam Perpustakaan*, Jurnal Pustakaloka Kajian Informasi dan Perpustakaan, 10(2):191-203. DOI : <https://doi.org/10.21154/pustakaloka.v10i2.1472>
- Y. Yunanto, (2019), *Hakikat Asas Pacta Sunt Servanda Dalam Sengketa Yang Dilandasi Perjanjian*, Law, Development and Justice Review, 2(1):191-203.
DOI: <https://doi.org/10.14710/ldjr.v2i1.5000>
- Yilin Wang, Sha Zhao, Shiwei Zhao, Runze Wu, Yuhong Xu, Jianrong Tao, Tangjie Lv, Shijian Li, Zhipeng Hu dan Gang Pan, (2024), *PU-Detector: A PU Learning-based Framework for Real Money Trading Detection in MMORPG*, ACM Journal, 18(4):1-26.
DOI: <https://doi.org/10.1145/3638561>

Skripsi, Tesis dan Disertasi:

Pratama, Dedo Indra, *Perlindungan Hukum Bagi Pemain Game Online “Growtopia” Dalam Transaksi Jual Beli Diamond Lock*, Skripsi 2022, Universitas Pembangunan Negeri “Veteran” Jawa Timur.

Amin, Hamzah Al, *Perlindungan Hukum Terhadap Pemberlakuan Klausula Baku Dalam Perjanjian Antara Penyedia Layanan Dengan Pengguna Game Online (Studi Pada Game Online Mobile Legends : Bang Bang)*, Skripsi 2018, Universitas Negeri Semarang.

Lain-Lain:

Five Modification, <https://fivem.net/>, diakses pada Rabu, 11 Juni 2024, Pukul 11.40 WIB.

Five Modification, Terms, <https://runtime.fivem.net/platform-license-agreement-12-sept-2023.pdf>, diakses pada Rabu, 19 Juni 2024, Pukul 10.25 WIB.

Rockstar Games, <https://www.rockstargames.com/gta-v?info=order>, diakses pada Selasa, 10 Juni 2024, Pukul 12.35 WIB.

Rockstar Games, <https://store.rockstargames.com/grand-theft-auto-collection>, diakses pada Rabu, 11 Juni 2024, Pukul 13.25 WIB.

Rockstar Games, Career Progress, <https://www.rockstargames.com/gta-online/career-progress>, diakses pada Senin, 22 Juli 2024, Pukul 10.15 WIB.

Rockstar Games, Grand Theft Auto V, <https://www.rockstargames.com/gta-v>, diakses pada Senin, 11 Desember 2023 Pukul 19.02 WIB.

Rockstar Games, Grand Theft Auto V Online, <https://www.rockstargames.com/gta-online>, diakses pada Selasa, 9 Januari 2024, Pukul 19.24 WIB.

Rockstar Games, Guide, <https://www.rockstargames.com/gta-online/guides>, diakses pada Jumat, 14 Juni 2024, Pukul 16.20 WIB.

Rockstar Games, Legal, <https://www.rockstargames.com/legal>, diakses pada Selasa, 18 Juni 2024, Pukul 11.50 WIB.

Rockstar Games, Support, <https://support.rockstargames.com/articles/360037789073/Impact-of-suspensions-and-bans-on-Rockstar-Games-Accounts>, diakses pada Kamis, 25 Juli 2024, Pukul 11.00 WIB.

Steam, https://store.steampowered.com/app/271590/Grand_Theft_Auto_V/, diakses pada Rabu, 11 Juni 2024, Pukul 13.20 WIB.

Steam Community, <https://steamcommunity.com/discussions/forum/1/3937895474114589569/>, diakses pada Selasa, 12 Desember 2023, Pukul 14.25 WIB.

Steam Store, https://store.steampowered.com/dlc/271590/Grand_Theft_Auto_V/, diakses pada Rabu, 11 Juni 2024, Pukul 15.10 WIB.

Steam Support, <https://help.steampowered.com/en/wizard/HelpWithGame>, diakses pada Senin, 17 Juni 2024, Pukul 17.10 WIB.

Wawancara Bersama Pengembang Server Khusus *Five Modification GTA V Online* Indonesia, Bapak Satrio Ali Rofiq, pada Sabtu, 8 Juni 2024, Pukul 20.05 WIB.