

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Abdul Halim Barkatullah dan Teguh Prasetyo, *Bisnis E-Commerce: Studi Sistem Keamanan dan Hukum di Indonesia*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005)
- Bambang Sunggono, *Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007)
- European Union Agency for Fundamental Rights and Council of Europe, *Handbook on European Data Protection Law*, (Belgiu, 2014)
- Ika Riswanti Putranti, *Lisensi Copyleft dan Perlindungan Open Source Software*, (Yogyakarta: Gallery Ilmu, 2010)
- Muhammad Abdulkadir, *Hukum dan Penelitian Hukum*, (Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2004)
- Roscoe Pond, *My Philosophy of Law*, (Julius Rosenthal Foundation Northwestern University, 1941)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009)

Journal International/Jurnal Nasional

- Abdi Mirzaqon, "Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori dan Praktik Konseling *Expressive Writing*", <<https://media.neliti.com/media/publications/253525-studi-kepuustakaan-mengenai-landasan-teor-c084d5fa.pdf>> diakses pada 9 Februari 2020
- Choirul Fajri "Tantangan Industri Kreatif-*Game Online* di Indonesia", Jurnal Komunikasi Universitas Ahmad Dahlan, Vol. 1., Nomor 5, Juli 2012
- Christopher Paul and Mia Consalvo, "PAYING TO PLAY: THE EVOLVING STRUCTURE OF GAME PRICING AND INDUSTRY LEGITIMACY". *AoIR Selected Papers of Internet Research* 5 (October)
- Cindy Aulia Khotimah, dan Jeumpa Crisan Chairunnisa, "Perlindungan Hukum Bagi Konsumen dalam Transaksi Jual-Beli Online (*E-commerce*)", *Business Law Review: Volume One*
- Depri Liber Sonata, "Metode Penelitian Hukum Normatif dan Empiris: Karakteristik Khas dari Metode Meneliti Hukum", *Fiat Justitia Jurnal Ilmu Hukum*, Volume 8, No. 1, Januari-Maret 2014
- Eka Martiana Wulansari, "Konsep Perlindungan Data Pribadi Sebagai Aspek *Fundamental Norm* Dalam Perlindungan Terhadap Hak Atas Privasi Seseorang di Indonesia", *Jurnal Surya Kencana Dua: Dinamika Masalah Hukum dan Keadilan* Vol. 7 Nomor 2 Desember 2020, DOI: <http://dx.doi.org/10.32493/SKD.v7i2.y2020.9214>
- Hyung-Jin Woo, "The Hacker Mentality: Exploring the Relationship Between Psychosocial Variables and Hacking Activities", 2003

- Ji, Z., & Hanna, R. C. “*Gamers First – How Consumer Preferences Impact eSports Media Offerings. International Journal on Media Management*”, (2020), 1–17. doi:10.1080/14241277.2020.1731514
- Joshua A. T. Fairfield, “*Virtual Property*”, *Boston University Law Review*, Vol. 85:1047, Boston University, Boston
- Krista Surbakti, “Pengaruh Game Online terhadap Remaja”, *Jurnal Curere*, Vol. 1., No. 1., April 2017, diakses melalui <<http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojssystem/index.php/CURERE/article/viewFile/20/22>>
- Mahendra Adi Purwanta, “Analisis Yuridis Terhadap Transaksi Atas Kebendaan Virtual Pada Penyelenggaraan Permainan Online”, Tesis, Fakultas Hukum, Universitas Indonesia, 2012
- Meray Hendrik Mezak, “Jenis, Metode dan Pendekatan Dalam Penelitian Hukum”, *Law Review*, Fakultas Hukum Universitas Pelita Harapan, Vol V, No. 3, Maret 2006
- Muhammad Adeel Javaid, “Psychology of Hackers”, DOI: 10.2139/ssrn.2342620
- Peter Brown, *et. al.*, “*The Indian Journal of Law and Technology: Property Rights in Cyberspace Games and Other Novel Legal Issues in Virtual Property*”, Volume 2, Boston University, 2006
- Ragan Winullah, “Perlindungan Data Dalam Bentuk Akun *Game Online* ditinjau dari Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik”, diakses melalui <<https://dspace.uii.ac.id/bitstream/handle/123456789/4105/04%20abstract.pdf?sequence=4&isAllowed=y>> pada 20 Juni 2021
- Rahadian Adi Nugraha, “Analisis Yuridis Mengenai Perlindungan Data Pribadi dalam Cloud Computing System Ditinjau dari UndangUndang Informasi dan Transaksi Elektronik”, Skripsi, Fakultas Hukum, Universitas Indonesia, Depok, 2012
- Renushka Madarie, “Hackers’ Motivations: Testing Schwartz’s Theory of Motivational Types of Values in a Sample of Hackers”, *017 International Journal of Cyber Criminology – ISSN: 0973-5089 January – June 2017. Vol. 11(1): 78–97. DOI: 10.5281/zenodo.495773*
- Rosalinda Elsin Latumahina, “Aspek Hukum Perlindungan Data Pribadi di Dunia Maya”, *Jurnal GEMA AKTUALITA*, edisi no. 2 Vol.3, 2014
- Ryan Lizardi, “DLC: Perpetual Commodification of the Video Game”, *Democratic Communique* 25, No. 1, Spring 2012
- Samuel Warren dan Louis Brandeis, “*The Rights to Privacy*”, *Harvard Law Review* Vol. IV No. 5, 15 Desember 1890
- Sinta Dewi Pribadi, “Perlindungan Privasi dan Data Pribadi dalam Era Ekonomi Digital di Indonesia”, *Jurnal VeJ* Volume 4, No. 1
- Sinta Dewi, “Konsep Perlindungan Hukum Atas Privasi dan Data Pribadi Dikaitkan dengan Penggunaan *Cloud Computing* di Indonesia”, *Jurnal Yustisia*, Bol. 5, No. 1, Januari – April 2016

Tiara Almira Raila, *et. al.*, “Perlindungan Data Privasi di Indonesia dan Singapura Terkait Penerapan Digital Contact Tracing Sebagai Upaya Pencegahan Covid-19 serta Tanggungjawabnya”, *Jurnal Kepastian Hukum dan Keadilan*, P-ISSN: 2721-0545, E-ISSN: 2722-3604 Volume 2 Nomor 1, Desember 2020

Hasil Penelitian

Arka Dwiputra, “Tinjauan Yuridis Pengenaan Pajak Pertamabahn Nilai Terhadap Perdagangan Virtual Property dalam Game Online yang menggunakan Mata Uang Asli”, Tesis, Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan

Jubo Hamari, *et.al.*, “Why do players buy in-game content? An empirical study on concrete purchase motivations”, <
<https://core.ac.uk/download/pdf/250169786.pdf>>

Law Reform Committee, *Data Protection in Singapore: A Case for Legislation* (1990) Singapore Academy of Law Working Paper No 1

Mark Findlay, *et.al.*, “Ethics, AI, Mass Data and Pandemic Challenges: Responsible Data Use and Infrastructure Application for Surveillance and Pre-emptive Tracing Post-Crisis”, Singapore Management University (SMU) Centre for AI & Data Governance Research Paper No. 2020/02

National Internet Advisory Committee, *Report On A Model Data Protection Code For The Private Sector* (2002)

Parliamentary Debates Singapore: Official Report, vol 87 at col 2619 (14 February 2011).

Vili Lehdonvirta, ‘European Union Data Protection Directive: Adequacy of Data Protection in Singapore’ (2004) *Sing JLS* 511 at 518; *Model Code Report* (n 17)

Peraturan Perundang-Undangan

Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 20 Tahun 2016 tentang Perlindungan Data Pribadi dalam Sistem Elektronik

Peraturan Menteri Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Elektronik

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 82 Tahun 2012 Tentang Penyelenggaraan Sistem Dan Transaksi Elektronik, Penyelenggara Sistem Elektronik

Personal Data Protection Act 2012 (Act 26 of 2012)

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2007 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional Tahun 2005 – 2025

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen
Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas
Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi
Elektronik

Website/Internet

- _____, “Bahan Sajjian Penyusun Arus Siswa (Untuk Satuan Pendidikan Yang Memiliki Tingkat)”, diakses melalui <<https://sdm.data.kemdikbud.go.id/upload/files/15Arus%20Siswa%20Revisi.pdf>> pada 22 Juni 2021
- Aditya Pratama, “Rawan Bocor, YLKI: UU Perlindungan Data Pribadi Harus Disahkan”, diakses melalui <<https://economy.okezone.com/read/2020/09/11/320/2276111/rawan-bocor-ylki-uu-perlindungan-data-pribadi-harus-disahkan>> pada 18 Oktober 2021
- Agatha Olivia Victoria, “Game Online Topang Pertumbuhan Ekonomi Kreatif di Tengah Pandemi”, diakses melalui <<https://katadata.co.id/yuliawati/berita/6087e83f5ba4b/game-online-topang-pertumbuhan-ekonomi-kreatif-di-tengah-pandemi>> pada 18 Juni 2021
- Amanda Kusumawardhani, “Wamendag Paparkan Tantangan Pengaturan Perlindungan Data Konsumen”, diakses melalui <<https://ekonomi.bisnis.com/read/20210908/12/1439486/wamendag-paparkan-tantangan-pengaturan-perlindungan-data-konsumen>> pada 23 November 2021
- Ayyi Achmad Hidayah, *et. al.*, “Kasus Kebocoran Data Semakin Banyak, Belanja Daring Paling Rentan”, diakses melalui <<https://lokadata.id/artikel/kasus-kebocoran-data-semakin-banyak-belanja-daring-paling-rentan>> pada 18 Oktober 2021
- Bill Clinton, “PBESI Rilis Aturan E-Sports di Indonesia, Penerbit Game Wajib Daftar”, diakses melalui <<https://tekno.kompas.com/read/2021/08/23/13520007/pbesi-rilis-aturan-e-sports-di-indonesia-penerbit-game-wajib-daftar>> pada 21 November 2021
- Caesar Akbar, “6 Kasus Kebocoran Data Pribadi di Indonesia”, diakses melalui <<https://nasional.tempo.co/read/1501790/6-kasus-kebocoran-data-pribadi-di-indonesia>> pada 6 September 2021
- Claudia Chong, “Data of Razer Customers, Potentially 100,000 individuals globally, Exposed”, diakses melalui <<https://www.businesstimes.com.sg/garage/news/data-of-razer-customers-potentially-100000-individuals-globally-exposed>> pada 31 Oktober 2021
- Diakses melalui <<https://privacyinternational.org/>> pada 22 Juni 2021 pkl. 15.00 WIB.
- Donny, “Data Pribadi dan Privasi”, diakses melalui <https://www.its.ac.id/dptsi/wp-content/uploads/sites/8/2019/01/PPT_Pak_Donny.pdf> pada 25 Juni 2021
- Fachri Iman, “YLKI: Pemerintah Tak Belajar dari Pengalaman Data Pribadi Bocor”, diakses melalui <<https://kbr.id/09->

- 2021/yлки__pemerintah_tak_belajar_dari_pengalaman_data_pribadi_bocor/106209.html> pada 19 Oktober 2021
- Febriana, “Dampak Permainan Game Online Terhadap Siswa”, diakses melalui <<http://eprints.uny.ac.id/8590/2/BAB%201%20-%2008413244048.pdf>> pada 13 Juni
- Galuh Putri Riyanto, “Pengguna Internet Indonesia 2021 Tembus 202 Juta”, diakses melalui <<https://tekno.kompas.com/read/2021/02/23/16100057/jumlah-pengguna-internet-indonesia-2021-tembus-202-juta>> pada 18 Juni 2021
- Irene Tham, “Public sector data leaks total 108 last year, up from 75 cases in 2019”, diakses melalui <<https://www.straitstimes.com/tech/tech-news/public-sector-data-leaks-total-108-last-year-up-from-75-cases-in-2019>> pada 4 Oktober 2021
- Jogiyanto Hartono, “Menyambut Ekonomi Digital”, diakses melalui <<https://feb.ugm.ac.id/id/penelitian/artikel-dosen/2211-menyambut-ekonomi-digital>> pada 20 September 2021
- Katadata: <<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/01/28/pubg-jadi-gim-seluler-dengan-pendapatan-terbesar-2020>> pada 18 Juni 2021
- Kevin Rands, “Disruption by Data”, diakses melalui <<https://www.cio.com/article/3251172/how-big-data-is-disrupting-the-gaming-industry.html>> pada 5 Desember 2021
- PDPC, “About Us”, diakses melalui <<https://www.pdpc.gov.sg/who-we-are/about-us>> pada 26 September 2021
- Pebri Mulya, “Pantau Penyebaran Game Online di Indonesia, Kominfo Siapkan Peraturan Menteri”, diakses melalui <<https://www.radardepok.com/2021/11/pantau-penyebaran-game-online-di-indonesia-kominfo-siapkan-peraturan-menteri/>> pada 23 November 2021
- Pokkt x Decision Lab, “A Behavioral Analysis of Mobile Gamers”, diakses melalui <https://cdn2.hubspot.net/hubfs/2036413/003%20-%20DCM/20182911%20%5BPublish%5D%20A%20Glance%20to%20Mobile%20Gamers%202.pdf?hstc=&hssc=&hsCtaTracking=bedb6103-81fe-4907-8e31-5f6f20295d52%7C5f6e1483-14a6-4bbb-8e83-a0de7dc569c8> pada 4 September 2021
- Reality Games, “The Use of Big Data in the Video Game Industry”, diakses melalui <<https://wearerealitygames.com/2016/05/11/the-use-of-big-data-in-the-video-game-industry/>> pada 5 Desember 2021
- Shidarta, “Terminologi ‘Konsumen’ Dalam Transaksi Online”, diakses melalui <<https://business-law.binus.ac.id/2018/12/22/terminologi-konsumen-dalam-transaksi-online/>> pada 12 September 2021
- Singapore Legal Advice, “Suspect PDPA Data Breach? Here’s What to Do Next”, diakses melalui <<https://singaporelegaladvice.com/law-articles/suspect-pdpa-data-breach/>> pada 26 September 2021
- Stella Cramer, *et.al*, “Amendments to the Personal Data Protection Act in Force”, diakses melalui <<https://www.dataprotectionreport.com/2021/02/amendments-to-the-personal-data-protection-act-in-force/>>, pada 24 September 2021

- Yayu Anggraini, “Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Remaja (Studi Deskriptif Kuantitatif Pada Remaja di Kelurahan Asam Kumbang Medan), diakses melalui <<https://jurnal.usu.ac.id/index.php/flow/article/view/12817>> pada 19 Juni 2021
- Yovita, “Indonesia Sudah Miliki Aturan Soal Perlindungan Data Pribadi”, diakses melalui <https://kominfo.go.id/content/detail/8621/indonesia-sudah-miliki-aturan-soal-perlindungan-data-pribadi/0/sorotan_media> pada 18 Oktober 2021
- Yudono Yanuar, “Industri Gaming di Indonesia Tumbuh 49 Persen”, diakses melalui <<https://tekno.tempo.co/read/1189858/industri-gaming-di-indonesia-tumbuh-40-persen/full&view=ok>> pada 13 Juni 2021

