

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

- Abdul Atsar, dan Rani Apriani. *Buku Ajar Hukum Perlindungan Konsumen*. (2019).
- Agustinus, Sihombing. *Hukum Perlindungan Konsumen*. Semarang: CV Azka Pustaka, 2023.
- Danang Sunyoto, dan Yanuar Saksono. *Perilaku Konsumen*. (2022).
- Dedi Harianto, *Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Terhadap Iklan Yang Menyesatkan*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010)
- Miru, Ahmadi, dan Sutarman Yodo. *Hukum Perlindungan Konsumen*. (2004).
- Philipus M. Hadjon, *Perlindungan Hukum Bagi Masyarakat di Indonesia*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 1987)
- Satjipto, Rahardjo. *Ilmu Hukum*. Bandung: Citra Aditya Bakti, 2000.
- \_\_\_\_\_, *Sisi-sisi Lain dari Hukum di Indonesia*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas, 2003.
- Zulham, *Hukum Perlindungan Konsumen*, (Jakarta: Prenada Media, 2017)

### Jurnal :

- Achmad Ridha dan Rosnaini Daga. "Analisis Motif Konsumen dalam Membeli Produk Virtual Pada Game Online di Kota Makassar." *Jurnal Manajemen Perbankan Keuangan Nitro (JMPKN)*, Vol. 3, No. 2, Juli 2020.
- Agung Made Darmawan. dan Ari Wilani Ni Made. "Mengungkap Dampak Game Online terhadap Perilaku dan Motivasi Belajar Anak: A Literature Review." *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi* 4, no. 4 (2024): 617–626.
- Akbar Kadavi. *PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PEMAIN GAME ONLINE ATAS PEMBELIAN BARANG VIRTUAL DALAM GAME JENIS FREEMIUM MENURUT HUKUM DI INDONESIA*. Diss. Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 2024.
- Akbar Nugroho, Wijaya dan Dini Turipanam Alamanda. "Kajian Teori Nilai Konsumsi Terhadap Pembelian Barang Virtual Pada Game Online F2P MOBA." *eProceedings of Management* 3, no. 1 (2016).
- Ardhano Priatama. "Uang dan Peluang: Konsumsi Barang Virtual dalam Game RF Online Indonesia." *Jurnal Pemikiran Sosiologi* 5, no. 2018 (2018).

Fira Nurul, Madisa. *Kepemilikan atas Virtual Property Pengguna Aplikasi Game Online Player Unknown Battlegrounds Mobile (PUBG Mobile) Ditinjau dari Perspektif Hukum Perdata di Indonesia*. Disertasi, Universitas Andalas, 2024.

Ibrahim, Nainggolan. "Perlindungan Hukum Bagi Pelaku Usaha E-Commerce Ditinjau dari Hukum Positif Indonesia." *Prosiding Seminar Nasional Kewirausahaan* 2, no. 1 (2021).

Muhammad Yuha , Dzulqaezar. *PERLINDUNGAN HUKUM PELAKU REAL MONEY TRADING PADA GAME ONLINE DI INDONESIA*. Skripsi Sarjana, Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022.

Prasetya, M. A., *Analisis Perlindungan Hukum Kepemilikan Barang Virtual Pada Game Online*, Skripsi, Fakultas Hukum Universitas Airlangga, 2020.

Simon Wahyu Tampubolon. "Upaya Perlindungan Hukum Bagi Konsumen Ditinjau dari Undang-Undang Perlindungan Konsumen." *Jurnal Ilmiah Advokasi* 4, no. 1 (2016): 53–61.

#### **Website:**

Ash, Parrish. "Spectre Divide's Servers Are Shutting Down and the Developer is Closing." *The Verge*, 14 Maret 2025. Diakses pada 16 April 2025. <https://www.theverge.com/news/628698/spectre-divide-mountaintop-studios-shutting-down>.

Diario AS USA. "Ubisoft Faces Lawsuit after Shutting Down *The Crew* Servers Permanently." *Diario AS*, 8 November 2024. Diakses 16 April 2025. <https://en.as.com/meristation/news/ubisoft-sued-for-shutting-down-the-crew-servers-players-lose-access-n>

Hal, Koss. "What Does the Future of Gaming Look Like?" *BuiltIn.com*. Diakses pada 4 April 2025, dari: <https://builtin.com/articles/future-of-gaming>

Hukumonline. "Teori Perlindungan Hukum Menurut Para Ahli." Diakses pada 10 April 2025, dari: <https://www.hukumonline.com/berita/a/teori-perlindungan-hukum-menurut-para-ahli-lt63366cd94dcbc>

Jayendra More. "What Is Virtual Goods and Virtual Currencies Business Model? Product Managers Take." *Medium.com*, 25 April 2022. Diakses pada 5 April 2025, dari: <https://medium.com/design->

[bootcamp/what-is-virtual-goods-and-virtual-currencies-business-model-product-managers-take-7f611fcbc6da](https://www.hipwee.com/narasi/perilaku-konsumtif-gamer-dalam-pembelian-item-virtual-game-online)

Maghfireza, Akbari. "Perilaku Konsumtif Gamer Dalam Pembelian Item Virtual Game Online." *Hipwee.com*, 17 Januari 2022. Diakses pada 26 Maret 2025, dari: <https://www.hipwee.com/narasi/perilaku-konsumtif-gamer-dalam-pembelian-item-virtual-game-online>

Race Communications. *The History of Online Gaming (From BBS to FPS, MMOs, & the eSports Boom)*. Diakses pada 12 Maret 2025, dari: <https://race.com/blog/history-of-online-gaming/>

Skyegrid. "Megaxus Tutup Layanan Counter-Strike Online Pada 1 Agustus 2019." *Kumparan.com*, 4 Juli 2019. Diakses pada 29 April 2025, dari: <https://kumparan.com/skyegrid-id/megaxus-tutup-layanan-counter-strike-online-pada-1-agustus-2019-1rP4nQwvN5k>

#### **Peraturan Perundang-Undangan:**

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata).

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif

Peraturan Menteri Perdagangan Nomor 50 Tahun 2020 Tentang Ketentuan Perizinan Usaha, Periklanan, Pembinaan, dan Pengawasan Pelaku Usaha Dalam Perdagangan Melalui Sistem Elektronik.

#### **Wawancara:**

Debora Pasaribu, S.H., M.H., Dosen Fakultas Hukum Universitas Pelita Harapan, Wawancara dilakukan secara langsung di Universitas Pelita Harapan, Tangerang, pada 21 April 2025.

Dimas Aditya, konsumen dan pemain game *Free-to-Play* (Call of Duty Mobile, Fortnite, dan Valorant). Wawancara dilakukan secara daring melalui Zoom, pada 25 April 2025.

Dimaschka Arphino, konsumen dan pemain game *Free-to-Play* (The Crew, dan Valorant). Wawancara dilakukan secara daring melalui Zoom, pada 25 April 2025.

Ivan Pradipa, konsumen dan pemain game *Free-to-Play (Counter-Strike)*  
Wawancara dilakukan secara daring melalui Zoom, pada 25 April 2025.

**Putusan Pengadilan:**

*Cassell dan Liu v. Ubisoft Inc.*, Pengadilan Distrik Amerika Serikat untuk  
Distrik Timur California, Nomor Perkara 2:24-cv-03058, 2024.

