

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Ali, Chaidir, 1990, *Hukum benda (menurut KUHPerdato)*, Penerbit Tarsito, Bandung.
- Elsi Kartika Sari, dkk, 2007, *Hukum Dalam ekonomi*, PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta.
- Hadjon, Philipus M, 1987, *Perlindungan Hukum bagi Rakyat di Indonesia*, Bina Ilmu, Surabaya.
- Harjono. 2008, *Konstitusi sebagai Rumah Bangsa*. Konstitusi press, Jakarta.
- Lili Rasjidi dan I.B Wya Putra, 1993, “*Hukum Sebagai Suatu Sistem*”, Remaja Rusdakarya, Bandung.
- M. Ramli, Ahmad, 2004, *Cyber Law dan HAKI Dalam Sistem Hukum Indonesia*, PT. Refika Aditama, Bandung.
- Maskun, 2014, *Kejahatan Siber (Cyber Crime) Suatu Pengantar*, Kencana, Jakarta.
- Muhammad, Abdulkadir, 2010, *Hukum Perdata Indonesia*, PT Citra Aditya Bhakti, Bandung.
- Nurhayani, Neng Yani, 2015, *Hukum Perdata*, CV Pustaka Setia, Bandung.
- Ragawino, Bachsan Mustofa, Bevva Yaya Priatna, 1985, *Asas-Asas Hukum Perdata dan Hukum Dagang*, Penerbit Armico Bandung, Bandung.
- Raharjo, Satjipto, 2005, *Ilmu Hukum*, Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Saidin, OK, 2015, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Soelistyo, Henry, 2011, *Hak Cipta Tanpa Hak Moral*, Rajawali Pres, Jakarta.
- Sofwan, Sri Soedewi Mascjhoen, 1981, *Hukum Perdata Hukum Benda*, Liberty, Yogyakarta.

Perundang-undangan:

Undang-undang Dasar 1945

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan transaksi elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58, Penjelasan dalam Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843)

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266, Penjelasan Dalam Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5599)

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 251, Penjelasan dalam Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5952)

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 185, Penjelasan dalam Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6400)

Karya Ilmiah:

Anastasya Putri Salsabilla, Muhammad Faiz Mufidi, Rimba Supriatn, 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, Volume 2, No. 1, <https://doi.org/10.29313/bcsls.v2i1.905>

Fairfield, Joshua A.T, 2005 “*Virtual property*”, Boston University Law Review, Vol 85:1047.

Meehan, Michael, 2006, “*Virtual property: Protecting bits in Context*” 13 Rich JL& Tech 1.

Muchsin, 2003, “*Perlindungan dan Kepastian Hukum bagi Investor di Indonesia*”, Surakarta, Magister Ilmu Hukum Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret.

Nugrahaningtyasi, Ardinila “*Kepemilikan Atas Virtual property Dalam Hukum Benda Di Indonesia*”, Skripsi, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.

Peter Brown, Richard Raysman, 2006, “*Property Right In Cyberspace Games and Other Novel Legal Issues In Virtual property*”, The Indian Journal of Law and Technology, Vol 2.

Rosalia Dika Agustanti, Rianda Dirkareshza, Taupiqqurrahman, 2022, “*Peningkatan Pemahaman dan Kewaspadaan terkait Fenomena Kekerasan Seksual terhadap Perempuan*”, JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri) Vol. 6, No. 4, <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i4.8999>

Susan H. Abramovitch dan David L Cummings, “*Virtual property, Real Law: The Regulation of Property in Video Games*”, Canadian Journal of Law and Technology.

Waskitho, Fauzi 2016, “*Kedudukan Virtual property Dalam Hukum Benda Di Indonesia*”, Skripsi Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.

Whitworth, Brian, November 2014 “*Quantum Realism: The physical world as a virtual reality*”, Chapter 1, Massey University, New Zealand.

Lain-lain:

https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/ diakses pada tanggal 1 september 2022.

<http://encyclopedia2.thefreedictionary.com/virtual+goods>, diakses pada tanggal 1 September 2022.

<https://gamebrott.com/menelusuri-pelaksanaan-pajak-game-STEAM-dan-produk-digital-lainnya-di-indonesia> diakses pada tanggal 1 September 2022

<https://partner.STEAMgames.com/doc/finance/taxfaq#CurrentRates> diakses pada tanggal 1 September 2022.

<https://STEAMdb.info/app/753/graphs/> diakses pada tanggal 1 September 2022.

<https://virtualeasia.com/curator/> diakses pada tanggal 1 September 2022.

<https://www.engadget.com/epic-games-accounts-500-million-165908445.html> diakses pada tanggal 1 September 2022.

<https://www.pcgamer.com/STEAM-had-69-million-daily-users-in-2021/> diakses pada tanggal 1 September 2022.

<https://steamdb.info/calculator/76561198160986696/> diakses pada 10 Desember 2022.

<https://kbbi.web.id/pasti> diakses pada 10 Desember 2022.

<https://kbbi.web.id/perlindungan> diakses pada 10 Desember 2022