

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Hadikusuma, Hilman. (1995). *Metode Pembuatan Kertas Kerja atau Skripsi Ilmu Hukum*. Bandung: Mandar Maju.
- Hidayat, M. (2023). *Perlindungan Konsumen Anak dalam Transaksi Digital*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Hidayat, M. (2024). *Hukum Transaksi Elektronik Lintas Negara*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Lui, Simon S. Y. (2020). *The Law of E-Commerce: National and International Perspectives*. London: Routledge.
- Miru, Ahmad. (2010). *Hukum Perlindungan Konsumen*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Miru, Ahmad., & Sutarno, Yodo. (2016). *Hukum Perlindungan Konsumen*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Muhammad, Abdulkadir. (2004). *Hukum Perdata Indonesia*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Muhammad, Abdulkadir. (2010). *Hukum Perjanjian*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Rahmawati, S. (2024). *Perlindungan Konsumen dalam Transaksi Digital*. Bandung: Refika Aditama.
- Santoso, B. (2023). *Hukum E-Commerce: Tantangan dan Peluang di Era Digital*. Jakarta: Prenada Media.
- Shiddiq, A. (2021). *Hukum Transaksi Elektronik di Indonesia*. Jakarta: Pustaka Hukum.
- Soekanto, Soerjono. (1986). *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: UI Press.
- Soekanto, Soerjono., & Mamudji, Sri. (2015). *Penelitian Hukum Normatif, Suatu Tinjauan Singkat*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Subekti, R. (1990). *Hukum Perjanjian*. Jakarta: Intermasa.
- Widjaja, G. (2018). *Penyelesaian Sengketa Konsumen di Indonesia*. Bandung: Pustaka Reka Cipta.

Wijaya, A. (2022). *Hukum Properti Digital: Tantangan di Era Game Online*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

B. Peraturan Perundang-Undangan

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.

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

Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi.

Peraturan Mahkamah Agung Nomor 1 Tahun 2016 tentang Prosedur Mediasi di Pengadilan.

Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2024 Tentang Klasifikasi Gim.

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

C. Jurnal

Alfarizi, Muhammad. (2023). Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen dalam Transaksi Jual Beli Akun Game Online di Kabupaten Bireuen. Skripsi. Lhokseumawe: Fakultas Hukum, Universitas Malikussaleh.

Anggraini, Anna Maria Tri. (2020). Keabsahan Kontrak Elektronik dalam Transaksi Digital. *Jurnal Hukum & Kenotariatan*, Vol. 12, No. 2.

Fauzan, Muhammad Luqman. (2020). Perlindungan Konsumen Dalam Jual Beli Akun Game Online Mobile Legend. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Hukum, Universitas Islam Indonesia.

Kurniawan, D. (2022). Literasi Digital dan Perlindungan Konsumen di Era Ekonomi Digital. *Jurnal Hukum Teknologi*, Vol. 10, No. 1.

Malik, Maulana. (2025). Keabsahan Transaksi Jual Beli Item Dalam Game Mobile Legend Dengan Sistem Gacha. *Jurnal Ilmiah Bisnis dan Hukum*, Vol. 5, No. 1.

Pangesti, Shinta. (2021). Aspek Hukum Transaksi Elektronik dalam Industri Game Online. *Jurnal Hukum Teknologi*, Vol. 8, No. 1.

Pratama, R. (2021). Tantangan Perlindungan Konsumen di Era Digital: Studi Kasus Penipuan Online. *Jurnal Hukum Ekonomi*, Vol. 15, No. 2.

- Putra, R. D. (2022). *Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Dalam Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends: Bang Bang Melalui E-Commerce Berdasarkan Undang-Undang No. 8 Tahun 1999*. Skripsi. Pekanbaru: Fakultas Hukum, Universitas Islam Riau.
- Putri, D. (2025). Analisis Hukum terhadap Praktik Pemasaran Item Virtual dalam Game Online. *Jurnal Hukum Konsumen*, Vol. 7, No. 1.
- Subekti, R. (1980). Hukum Perjanjian dalam Konteks Hukum Perdata. *Jurnal Hukum dan Pembangunan*, Vol. 10, No. 3.
- Sulistianingsih, Dewi. (2019). Tantangan Perlindungan Konsumen dalam Transaksi E-Commerce. *Jurnal Hukum Bisnis*, Vol. 15, No. 4.
- Wahyuni S., Sri. (2023). *Keabsahan Transaksi Jual Beli Game Online Oleh Anak Di Bawah Umur*. Tesis. Makassar: Universitas Hasanuddin.

D. Internet

- Antara News. (2025). Hingga 23 Mei 2025 IASC OJK Blokir Rp163 Miliar Dana Korban Penipuan Keuangan. <https://jatim.antaranews.com/berita/923997/hingga-23-mei-2025-iasc-ojk-blokir-rp163-miliar-dana-korban-penipuan-keuangan>.
- Antara News Kalsel. (2025). Polhukam Kemarin dari Penipuan game Online hingga Kurir Sabu. <https://kalsel.antaranews.com/berita/461405/polhukam-kemarin-dari-penipuan-game-online-hingga-kurir-sabu>.
- Bank Indonesia. (2022). *Laporan Perkembangan Fintech di Indonesia 2022*. Jakarta: Bank Indonesia.
- CNN Indonesia. (2025). 2 dari 3 Warga RI Jadi Korban Penipuan Digital, Kerugian Rp49 Triliun. <https://inet.detik.com/telecommunication/d-8188090/2-dari-3-warga-ri-jadi-korban-penipuan-digital-kerugian-rp-49-triliun>.
- CNN Indonesia. (2025). Gim di Indonesia Wajib Klasifikasi Usia Mulai 2026, Ini Tujuannya. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20251011113659-185-1283441/gim-di-indonesia-wajib-klasifikasi-usia-mulai-2026-ini-tujuannya>.
- CNN Indonesia. (2025). Teror Phishing Sasar Aktivitas Belanja Online dan Main game di 2025. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20251201155529-185-1301497/teror-phishing-sasar-aktivitas-belanja-online-dan-main-game-di-2025>.

- Hukumonline.com. (2025). DPR Diminta Percepat Pembahasan Revisi UU Perlindungan Konsumen. <https://www.hukumonline.com/berita/a/dpr-diminta-percepat-pembahasan-revisi-uu-perlindungan-konsumen-lt68c1957b9e462/>.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2023). Survei Penetrasi Internet Indonesia 2023. Jakarta: Kominfo.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2025). Laporan Survei Pengguna game 2025. <https://kominfo.go.id/survei-game-2025>.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2025). Daftar Blokir Platform game 2025. <https://kominfo.go.id/blokir-game-2025>.
- Kumparan. (2025). Komdigi Sebut game Online-Platform Lainnya Bisa Diblokir Jika Tak Patuh Regulasi. <https://kumparan.com/kumparannews/komdigi-sebut-game-online-platform-lainnya-bisa-diblokir-jika-tak-patuh-regulasi-26H7KBVVCZR>.
- Liputan6.com. (2025). Laporan Ungkap Kerugian Penipuan Digital di Indonesia Capai Rp49 Triliun per Tahun. <https://www.liputan6.com/cek-fakta/read/6203943/laporan-ungkap-kerugian-penipuan-digital-di-indonesia-capai-rp-49-triliun-per-tahun>.
- Otoritas Jasa Keuangan. (2024). Laporan Transaksi Digital 2024. Jakarta: OJK.
- Tempo.co. (2025). Ancaman Kejahatan Siber di Balik Iklan Judol. <https://www.tempo.co/info-tempo/ancaman-kejahatan-siber-di-balik-iklan-judol-dan-upaya-kemkomdigi-tingkatkan-literasi-digital-2099755>.
- Tempo.co. (2025). Indonesian Govt to Discuss Online game Restrictions. <https://en.tempo.co/read/2064866/indonesian-govt-to-discuss-online-game-restrictions-following-school-blasts>.