

DAFTAR PUSTAKA

A. Sumber Buku

- A. Komen. (2020). *Compendium Van Het Auterrsrecht*. Kluwer Deventer: Kluwer Deventer.
- Ali, Z. (2016). *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Amir Angkasa dan Suyud Margono. (2022). *Komersialisasi Aset Intelektual Aspek Hukum Bisnis*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Armia Muhammad Siddiq. (2022). *Penentuan Metode & Pendekatan Pendekatan Penelitian Hukum*. (Fahmi Iur Chairul, Ed.). Aceh: Lembaga Kajian Konstitusi Indonesia.
- Bahder Johan Nasution. (2016). *Metode Penelitian Ilmu Hukum*. Bandung: Mandar Maju.
- Damian, E. (2022). *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*. Bandung: Alumni.
- Djubaedillah, M. D. dan R. (2018). *Hak Kekayaan Intelektual (Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia)*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Efendi Jonaedi & ibrahim Johny. (2018). *METODE PENELITIAN HUKUM (NORMATIF DAN EMPIRIS)*. (Wahyudin Endang, Ed.). DEPOK: PRENADAMEDIA GRUP.
- Fawaid. (2023). *Research Design Qualitative, Quantitative, And Mixed Methods Approaches (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan Mixed)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hasibuan, O. (2017). *Hak Cipta di Indonesia (Tinjauan Khusus Hak Cipta Lagu, Neighbouring Rights, dan Collecting Society)*. Bandung: PT Alumni.
- Henry Soelistyo. (2019). *PLAGIARISME: Pelanggaran Hak Cipta Dan Etika*. Yogyakarta: Kanisius Media.
- Henry Soelistyo. (2021). *Plagiarisme: Pelanggaran Hak Cipta dan Etika*. Jakarta: PT Kanisius.
- Ishaq. (2020). *Dasar-dasar Ilmu Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Isnaeni, M. (2016). *Pengantar Hukum Jaminan Kebendaan*. Surabaya: Media

Surabaya.

Kansil, C. (2018). *Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Kansil, C. S. . (2016). *Hukum, Kamus istilah*. Jakarta: Gramedia Pustaka.

Muchsin. (2018). *Perlindungan dan Kepastian Hukum bagi Investor di Indonesia*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

Muh. Aspar. (2015). *Metode Penelitian Hukum*. Kolaka: Universitas Sembilan Belas November.

Otto Hasibuan. (2018). *Hak Cipta Di Indonesia*. Bandung: Alumni.

Peter Mahmud Marzuki. (2021). *Pengantar Ilmu Hukum*. Jakarta: Kencana.

Putra, L. R. dan I. . W. (2017). *Hukum Sebagai Suatu Sistem*. BANDUNG: Remaja Rusdakarya.

R. Djubaedillah dan Djumhana. (2018). *Hak Milik Intelektual*. Bandung: PT.Citra Aditya Bakti.

Rooij. (2021). *Online Video Game Addiction*. The Netherlands: Erasmus University Rotterdam.

Roudetul Jennah. (2022). *Pertanggungjawaban Pidana Bagi Orang Tua Pelaku Eksploitasi Anak Untuk Konten Media Sosial*. Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Satijipto Raharjo. (2017). *Ilmu Hukum*. BANDUNG: PT. Citra Aditya Bakti.

Sitanggang, H. M. & S. (2018). *Mengenal HaKI Hak Kekayaan Intelektual Hak Cipta, Paten, Merek dan Seluk beluknya*. Jakarta: Pabelan Jaya.

Soemarwoto, O. (2019). *Ekologi: Lingkungan Hidup dan Pembangunan*. Jakarta: Djambatan.

Suhariyanto, B. (2017). *Tindak Pidana Teknologi Informasi (Cybercrime): Urgensi Pengaturan dan Celah Hukumnya*. Jakarta: Rajawali Pers.

Suprizal. (2012). *Pembuatan Game Tembak-Tembakan Pertempuran Surabaya berbasis Flash*. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Komputer AMIKOM.

Susanto, D. O. (2016). *Bahan Ajar: Teori Perlindungan Hukum*. Kediri: Program Pasca Sarjana Ilmu Hukum Universitas Islam Kediri.

Tanti, D. H. (2018). *Tinjuan Yuridis Hak Cipta Sebagai Jaminan Kredit*. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.

Yadiman. (2019). *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Lekkas.

B. Peraturan Perundang-Undangan

Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945.

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

C. Jurnal Ilmiah

Aqila, F. Y. (2017). Pengalaman Remaja Berusia Di Bawah 18 Tahun Dalam Bermain Grand Theft Auto Game. *Jurnal Psikologi Undip*, 16(1).

Asnawi, N. (2015). Perlindungan Hukum Kontrak Dalam Perspektif Hukum Kontrak Kontemporer. *Jurnal Masalah Hukum*, 1(Vol 1 No 46), 60.

Erlangga Maulana Wibowo. (2025). Analisis Yuridis Modifikasi (Modding) Video Game Grand Theft Auto: San Andreas. *E-Journal Bagian Hukum Bisnis Fakultas Hukum Universitas Udayana*, 8(1).

Hanum. (2015). Aktivitas Game Online Siswa SD (Kelas 3-6). Studi Deskriptif Di Warnet Kelurahan Gunung Anyar Kota Surabaya. *Jurnal AntroUnai*, IV(2).

Huswatun Hasanah Umi, Firginia Wulandari, A. E. (2023). Analisis Hiperrealitas Bentuk Visual dalam Video Game Grand Theft Auto V. *Prosiding Hubungan Masyarakat*, 1(2).

Indirakirana & Krisnayanie. (2021). Upaya Perlindungan Hak Cipta Konten Youtube WNA Yang Dijiplak Oleh WNI Dalam Perspektif Bern Convention. *Ganesha Law Review*, 3(2).

Swandika Tio. (2021). Studi Fenomena Mod Apps Dan Komunitas Modder Terhadap Perkembangan Industri Kreatif Dalam Negeri. *Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Science*, 1(1).

Vanri, K. F., & Hasbiyalloh, B. Y. (2021). Games Online Dan Katarsis Visual Studi Kasus Dengan Analisis Psikoanalisis Freud Pada Kecenderungan Permainan Game Interaktif Point Blank Dan Second Life. *Jurnal Ilmu Komunikasi ULTIMA COMM*, 2(3).

D. Sumber Daring

Christopher Livingston. (2017). GTA Modding Tool OpenIV Shuts Down Due To Cease And Desist From Take-Two (Updated) News. Retrieved November 25, 2025, from <https://www.pcgamer.com/gta-modding-tool-openiv-shuts-down-claiming-cease-and-desist-from-take-two/>.

Creative Commons. “*About The Licenses*.” Diakses pada 6 Agustus 2025, dari <https://creativecommons.org/licenses/>

IGN. “How GTA Roleplay Works.” Diakses pada 5 Agustus 2025, dari <https://www.ign.com/articles/gta-roleplay-explained>

Kyle Orland. (2021). Take-Two DMCA Takes Down Reverse-Engineered GTA Source Code. Retrieved November 25, 2025, from <https://arstechnica.com/gaming/2021/02/take-two-dmca-takes-down-reverse-engineered-gta-source-code>.

Mark Walton. (2021). GTA 5 Modders Claim Take-Two Sent Private Investigators To Their Home. Retrieved November 25, 2025, from <https://arstechnica.com/gaming/2015/11/gta-5-modders-claim-take-two-sent-private-investigators-to-their-home/>.

Rockstar Games. “*Modding Policy*.” Diakses pada 8 Agustus 2025, dari <https://www.rockstargames.com/modding-policy>

WIPO. “*Copyright in the Digital Environment*.” Diakses pada 7 Agustus 2025, dari <https://www.wipo.int/copyright/en/activities/digital.html>