



DAFTAR PUSTAKA

A. BUKU

- Ashofa, Burhan, 1993, *Metode Penelitian Hukum*, PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Djumadi, 2004, *Perjanjian Kerja*, Cetakan kelima, RajaGrafindo Persada, Jakarta.
- Djumialdji, F., X., 2006, *Perjanjian Kerja Edisi Revisi*, Sinar Grafika, Jakarta.
- Fuady, Munir, 1999, *Hukum Kontrak (dari Sudut Pandang Hukum Bisnis)*, Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Harahap, Yahya, 1982, *Segi-Segi Hukum Perjanjian*, Penerbit Alumni, Bandung.
- Isnaeni, Moch., 2016, *Pengantar Hukum Jaminan Kebendaan*, Revka Petra Media, Surabaya.
- Kartono, Kartini, 1998, *Pengantar Metodologi Research*, ALUMNI, Bandung.
- Khairandy, Ridwan, 2004, *Itikad Baik dalam Kebebasan Berkontrak*, Pasca Sarjana Fakultas Hukum Universitas Indonesia, Jakarta.
- Manulang, S., W., 1990, *Pokok-pokok Hukum Ketenagakerjaan Indonesia*, Cetakan pertama, Rineka Cipta, Jakarta.
- Mardalis, 1989, *Metode Penelitian*, Bumi Aksara, Jakarta.
- Muhammad, Abdulkadir, 2014, *Hukum Perdata Indonesia*, Citra Aditya Bakti, Bandung.
- , 1992, *Hukum Perikatan*, Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Muljadi, Kartini dan Gunawan Widjaja, 2006, *Perikatan yang Lahir dari Perjanjian*, RajaGrafindo Persada, Jakarta.
- Prodjodikoro, Wirjono, 2011, *Azas-Azas Hukum Perjanjian*, Mandar Maju, Bandung.



Ramli, Lanny, 2008, *Hukum Ketenagakerjaan*, Airlangga University Press, Surabaya.

Ridwan H., R., 2017, *Hukum Administrasi Negara*, RajaGrafindo Persada, Jakarta.

Salim, 2002, *Pengantar Hukum Perdata Tertulis*, Sinar Grafika, Jakarta.

-----, 2011, *Hukum Kontrak: Teori dan Teknik Penyusunan Kontrak*, Sinar Grafika, Jakarta.

Soekanto, Soerjono 1986, *Pengantar Penelitian Hukum*, Universitas Indonesia (UI-Press), Jakarta.

Subekti, 1987, *Hukum Perjanjian*, Intermasa, Jakarta.

-----, 1977, *Aneka Perjanjian*, Cetakan kedua, Penerbit Alumni, Bandung.

Sugono, Bambang, 2007, *Metode Penelitian Hukum*, Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Setiawan, 1918, *Pokok-Pokok Hukum Perikatan*, Binacipta, Bandung.

Waluyo, Bambang, 2002, *Penelitian Hukum dalam Praktik*, Sinar Grafika, Jakarta.

Yahman, 2014, *Karakteristik Wanprestasi dan Tindak Pidana Penipuan: Yang Lahir Dari Hubungan Kontraktual*, Prenadamedia Group, Surabaya.

B. ARTIKEL JURNAL

Faidillah Kurniawan, "E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian", *Jurnal Olahraga Prestasi*, Vol.-13 No. 1, Januari 2017.

I Putu Setya Agung "Keabsahan Hubungan Kerja Antara Perusahaan E-Sports Dengan Atlet E-Sports Dibawah Umur", *Jurist-Diction* Vol.-4 No.6, November 2021.

Jones, "The Study Habits Of Students Play Online Games In Seturan Sleman." *E-societas*, Vol-1 No. 2, Maret 2017



Kane, Daniel & Brandon D. Spradley, “Recognizing E-Sports as a Sport”, *The Sport Journal*, Vol-1 No. 1, Mei 2017

Martono, K., T., “Pengembangan Game dengan Menggunakan Game Engine Game Maker.” *Jurnal Sistem Komputer*, Vol.-5 No. 1, Januari 2019.

Affandi, Muhammad, “Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 005 Samarinda”, *eJournal Ilmu Komunikasi*, Vol.-6 No. 2, Agustus 2015-Januari 2016.

Nugroho, Tatag, P., Arrizal, Zakka, N., Desatasari, Putri, T., Sulfary, Almasyhuri, Hernawati Adinda, “Perlindungan Hukum Terhadap Atlet *E-sports* di Indonesia”.

Rai, Laxmisha, & Gao Yan, 2009, “Future Perspectives on Next Generation ESport Infrastructure and Exploring Their Benefits”, *International Journal of Sports Science and Engineering*, Vol.-3 No. 1, April 2009.

Wahyu Pratama, 2014, “Game Adventure Misteri Kotak Pandora”, *eJurnal Telematika*, Vol.-7 No. 2, Agustus 2014.

C. HASIL PENELITIAN/TUGAS AKHIR

Nila Vania Utami Dewi, 2018, “*Hubungan Kerja Antara Atlet E-Sports Dengan Pengusaha CV Pemberi Kerja*”, Program Sarjana Fakultas Hukum Universitas Airlangga, Surabaya.

Nugroho, Tatag, P., Arrizal, Zakka, N., Desatasari, Putri, T., Sulfary, Almasyhuri, Hernawati Adinda, 2021, “*Perlindungan Hukum Terhadap Atlet E-sports di Indonesia*”, Program Strata Satu Fakultas Hukum Universitas PGRI, Madiun.

D. ARTIKEL MAJALAH/PIDATO/INTERNET

Akbar, Muhammad, “Sejarah ESport”, <https://duniagames.co.id/news/2970-ternyata-begini-sejarah-eSport-dari-dulu-sampai-kini-sudah-ada-sejak-tahun-1972>, diakses pada 24 Maret 2022.



Arrizal, Nizam Zakka, “Perlindungan hukum Sebagai Instrumen Penjaga Muruah Bangsa Indonesia”, *Makalah*, dalam seminar virtual nasional muruah bangsa dalam bingkai hukum, bahasa, dan sastra, pada Universitas Amir Hamzah (UNHAM), Deli Serdang, 1-2 Juni 2020.

Aziz, Ibnu, “PMPL ID Season 3: Jadwal, Hadiah, Pembagian Grup, Format, dan Poin”, <https://tirto.id/pmpl-id-season-3-jadwal-hadiah-pembagian-grup-format-dan-poin-ga96>, diakses 20 Februari 2022

Faizi, Lutfi, “Hadiah MPL ID S9 Capai Rp4,5 Miliar, Berikut Rinciannya!”, <https://tekno.sindonews.com/read/681211/765/hadiah-mpl-id-s9-capai-rp45miliarberikutrinciannya1644390154#:~:text=Pada%20gelaran%20Mobile%20Legends%20Profesional,atau%20sekitar%20Rp4%20C5%20Miliar.&text=Juara%207%20dan%208%20%3D%20USD7.725%20atau%20sekitar%2>, diakses 19 Februari 2022.

IESPA, “Visi, Misi & Tujuan Pembentukan”, <http://www.iespa.or.id/visi-misi/>, diakses pada 24 Maret 2022.

-----, “Sah! IESPA Resmi Menginduk ke PBESI”, <http://www.iespa.or.id/sah-iespa-resmi-menginduk-ke-pbesi/>, diakses pada 24 Maret 2022.

Kuncorojati, C., “PMPL SEA Finals Season 2 Segera Digelar, Total Hadiah Rp2 Miliar”, <https://www.medcom.id/teknologi/esports/eN4Zn92k-pmpl-sea-finals-season-2-segera-digelar-total-hadiah-rp2-miliar>, 20 Februari 2022.

Lim, Rendy, “PMPL ID Ladies Season 2 Rampung, Ini 4 Wakil Indonesia ke Kompetisi SEA!”, <https://esports.id/pubgm/news/2020/08/0b846c55b4bde6baae8c12a2e53ae8c7/pmpl-id-ladies-season-2-rampung-ini-4-wakil-indonesia-ke-kompetisi-sea%3Ediakses>, diakses 20 Februari 2022.

Lutfiana, Nadia, “Apa itu IESF (International Esports Federation)”, <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-iesf/>, diakses pada 24 Maret 2022.

Pertiwi, W., K., “Menakar Potensi eSport di Indonesia”, <https://tekno.kompas.com/read/2017/10/25/08490027/menakar-potensi-eSport-di-indonesia>, diakses pada 23 Maret 2022

Prasetyo, Audi, E., “Penonton ESport Lebih Banyak dari Olahraga Tradisional”, <https://www.ggwp.id/2017/09/17/penonton-eSport-di-atas-olahraga/>, diakses pada 23 Maret 2022

Priyambodo, Apriliandi, D., “Ini Bedanya Seorang Pro Player dengan Gamer”, <https://esports.skor.id/ini-bedanya-seorang-pro-player-dengan-gamer-01390139%3Ediakses>, diakses 18 Februari 2022.



Rifky, Billy, “Apa Itu Esports: Mengenal Genre & Variasi Game di Esports.”
<https://esports.id/other/news/2021/06/c236337b043acf93c7df397fdb9082b3/apa-itu-esports-mengenal-genre--variasi-game-di-esports>, diakses pada 24 Maret 2022.

Xiong, Shou, “Quantifying Engagement of Electronic Sports Game”
https://www.researchgate.net/publication/309490868_Quantifying_Engagement_of_Electronic_Sports_Game, diakses pada 25 Maret 2022.

E. PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Keputusan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Republik Indonesia Nomor KEP.100/MEN/VI/2004 tentang Ketentuan Pelaksanaan Perjanjian Kerja Waktu Tertentu.

Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 89, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4535).

Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 39, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4279).

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Teknologi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843).

Undang-Undang 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, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5952).



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

**Penyelesaian Sengketa Mengenai Pembagian Prize Pool Antara Tim X Dengan Atlet E-Sport
NIXÓN WIRALDO DJURI, Dr. Taufiq El Rahman, S.H., M.Hum.**

Universitas Gadjah Mada, 2022 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>