

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku

Adolf, Huala, *Hukum Ekonomi Internasional Suatu Pengantar*, Raja, Jakarta: Grafindo Persada, 2005

Budi Agus Riswandi, *Hak Cipta Di Internet, Aspek Hukum dan Permasalahannya di Indoneisa*, Yogyakarta: FH UI Press, 2009

Blazquez, Cabrera,, *Exceptions and Limitations To Copyright*, IRIS Plus: European Audiovisual Observatory, Starsbourg, 2017.

Djumhana, Muhammad, dan Djubaedillah, *Hak-Milik Intelektual: Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2003.

Damian, Eddy *Hukum Hak Cipta Edisi kedua*, Bandung: Alumni, 2005

Istanto, F. Sugeng, *Penelitian Hukum*, Yogyakarta: CV. Ganda, 2007.

Hasibuan, Otto, 2014, “*Hak Cipta Di Indonesia, Tinjauan Khusus Hak Cipta Lagu, Neighbouring Rights, dan Collecting Society*”, Bandung: Alumni, 2014

Jened, Rahmi, *Hukum Hak Cipta (Copyright's Law)*, Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2014.

Margono, Suyud, *Hukum Hak Cipta Indonesia: Teori dan Analisis Harmonisasi Ketentuan World Trade Organization/WTO-TRIPs Agreement*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2010.

Marzuki, Peter Madmud, *Penelitian Hukum Edisi Revisi*, Jakarta: Kencana Prenada Media, 2005.

Utomo, Tomi Suryo, *Hak Kekayaan Intelektual (HKI) di Era Global*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010

Riswandi, Budi Agus, *Hak Cipta di Internet (Aspek Hukum dan Permasalahannya di Indonesia)*, Yogyakarta: FH UII Press, 2009.

Sedarmayanti dan Syarifudin Hidayat, *Metodologi Penelitian*, Bandung: Mandar Maju, 2011.

Sumitro, Ronny Hanityo, *Metodologi Penelitian Hukum*, Ghalia Indonesia, Jakarta, 1983.

Soekanto, Soerjono dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1985.

Usman, Rachmadi, *Hukum Hak Atas Kekayaan Intelektual: Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia*, Bandung: PT Alumni, 2003.

Ronan Deazlet, *Rethinking Copyright: History, Theory, Language*, Cheltenham: Edward Elgar, 2006

## **B. Buku Daring**

Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum*, Mataram: Mataram University Press, 2020. Diakses dari <http://eprints.unram.ac.id/20305/>

Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, Jakarta: UI-Press, Jakarta, 1984. Diakses dari <http://eprints.unram.ac.id/20305/1/Metode%20Penelitian%20Hukum.pdf>

### C. Jurnal

Aini, Fatimah Nurul dan Indrani Wauran, “Pemenuhan Prinsip Fair Use dalam Cover Lagu Berdasarkan Hukum Hak Cipta”, *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum*, Vol. 15, No. 1, 2021.

Anis Mashdurohatun dan M. Ali Mansyur, “Identifikasi Fair use/Fair Dealing Hak Cipta Atas Buku Dalam Pengembangan Iptek Pada Pendidikan Tinggi Di Jawa Tengah”, *Jurnal Hukum Yustisia*, Edisi 93, 2015

Antonio Rajoli Ginting, “Tinjauan Hukum Sistem Pemberian Royalti Bagi Pemain Film”, *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum*, Vol. 15, No. 1, 2021

Fauzan, Bagus dan Miranda Risang Ayu, “Perlindungan Hak Cipta Sinematografi Pada Medium Internet Menurut Beijing Treaty Dihubungkan Dengan Sistem Hukum Indonesia”, *ACTA DJURNAL, Jurnal Ilmu Hukum Kenotariatan Fakultas Hukum Universitas Padjajaran*, Vol. 3, No. 1, 2019

Mirah Satria Dewi, “Perlindungan Hukum hak Cipta Terhadap Cover Version Lagu di Youtube”, *Jurnal Magisten Hukum Universitas Udayana*, Vol. 6, No. 4, 2017

Permata, Rika Ratna, “Regulasi Doktrin Fair Use Terhadap Pemanfaatan Hak Cipta Pada Platform Digital Semasa Dan/Atau Pasca Pandemi Covid-19”, *Jurnal Hukum Dialogia Juridica*, Col. 13, No. 1, 2021

Syamsudin, M., “Nilai-Nilai Karya Cipta dan Problematik Perlindungan Hukumnya”, *Jurnal Hukum Ius Quia Iustum*, Vol. 8, No. 16, 2001

#### D. Skripsi/Tesis/Disertasi

Al Farouqi, Akhmad, “*Fair Use* Dalam Perlindungan Hak Cipta Pada Budaya Pop Animasi Jepang Di Indonesia Dalam Perspektif Hukum Indonesia”, tesis, Universitas Islam Indonesia, 2020.

Rakasiwi, Deva Angger, “Tinjauan Yuridis Implementasi Prinsip Fair Use Hak Cipta Atas Penjualan Photo Card Artis K-Pop Pada Media Sosial”, skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2022.

Haris, Rachman, “*Implementasi Pasal 113 Ayat (3) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta terhadap Penggunaan Secara Komersial karya Fotografi di Jejaring Sosial Instagram*”, Skripsi, Fakultas Hukum Universtas Brawijaya, 2014

Kurniawan, Adit, “*Perlindungan Hukum Terhadap Folklore di Indonesia Menurut Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dalam Perspektif Hukum Internasional*”, Tesis, Universitas Islam Riau, 2017.

Nugraha, Raditya Adi, “*Tarik Menarik Antara Aktor Negara dan Non negara dalam Penerapan Rezim Internasional Tentang Lisensi Software (Studi Kasus MoU Microsoft – RI)*”, Tesis, Universitas Indonesia, 2010

Retno Wahyuni, “Analisis Pengecualian Pelanggaran (Fair Use) berdasarkan Ketentuan Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 Terkait Ciptaan Lagu Atau Musik”, Tesis, Fakultas Hukum Universitas Gadjah mada, 2017

## E. Internet

Agung DE, “Mau Nonton Film Bareng, tapi Bioskop Tutup Coba Pakai Cara Ini”, <https://indonesiaterhubung.id/artikel/53/mau-nonton-film-bareng-tapi-bioskop-tutup-coba-pakai-cara-ini>, diakses pada 11 Maret 2022.

Andrea Lidwina, “Aplikasi Berbasis Audio Discord Punya 300 Juta Pengguna”, [databoks.katadata.co.id, https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/02/24/aplikasi-berbasis-audio-discord-punya-300-juta-pengguna](https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/02/24/aplikasi-berbasis-audio-discord-punya-300-juta-pengguna), diakses pada 2 September 2022

Boone Ashworth, “How to Use Discord: A Beginner’s Guide”, <https://www.wired.com/story/how-to-use-discord/#:~:text=And%20since%20it's%20a%20multimedia,can%20pay%20for%20some%20premiums.>, diakses pada 25 Juni 2022.

Cohen Coberly, “Discord has surpassed 250 million registered users”, [https://www.techspot.com/news/80064-discord-has-surpassed-250-million-registered-users.html#:~:text=Of%20the%20previously%2Dmentioned%20250,usually%20hosted%20by%20the%20developers\).](https://www.techspot.com/news/80064-discord-has-surpassed-250-million-registered-users.html#:~:text=Of%20the%20previously%2Dmentioned%20250,usually%20hosted%20by%20the%20developers).), diakses pada 25 Juni 2022.

Discord, “Discord’s Terms of Service”, <https://discord.com/terms>, diakses pada 15 September 2022

Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan HAM Republik Indonesia, “Sejarah Perkembangan Perlindungan Kekayaan

Intelektual (KI), <https://dgip.go.id/tentang-djki/sejarah-djki>, diakses pada 20 Juni 2022.

Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan HAM Republik Indonesia, “Hak Cipta”, <https://dgip.go.id/menu-utama/hak-cipta/pengenalan>, diakses pada 20 Juni 2022.

Jordan Minor, “What Is Discord and How Do You Use It?”, <https://www.pcmag.com/how-to/what-is-discord-and-how-do-you-use-it>, diakses pada 25 Juni 2022.

Kompas.com, 2019, “Banyak Merugikan, Kominfo Blokir 1.000 Situs Nonton Film Online Ilegal”, <https://tekno.kompas.com/read/2019/12/25/18320467/kementerian-kominfo-blokir-1000-situs-streaming-film-ilegal>, diakses pada 10 September 2022

Librarian, “Discord’s Copyright and IP Policy”, <https://support.discord.com/hc/en-us/articles/4410339349655-Discord-s-Copyright-IP-Policy#:~:text=their%20trademark%20rights-,Infringement%20consequences.,receiving%20a%20single%20valid%20complaint>, diakses pada 15 September 2022

Michael Andronico, “Discord is the one app you need to be using — here’s what you need to know”, <https://us.cnn.com/2021/01/28/cnn-underscored/discord-app/index.html>, diakses pada 10 Maret 2022.

Monica Chin, “Discord raises \$100 million and plans to move beyond gaming”,  
<https://www.theverge.com/2020/6/30/21308194/discord-gaming-users-safety-center-video-voice-chat>, diakses pada 25 Juni 2022.

Muhamad Zaki, “Cara Mengatasi Black Screen di OBS Studio”, [jaditau.my.id](http://jaditau.my.id),  
<https://jaditau.my.id/black-screen-di-obs-studio>, diakses pada 10  
September 2022

Nina, “Sepanjang Tahun 2019-2021, Mola TV Catat 50-an Kasus Pelanggaran Hak Siar”, <https://sumut.pojoksatu.id/baca/sepanjang-tahun-2019-2021-mola-tv-catat-50-an-kasus-pelanggaran-hak-siar>, diakses pada 10 April 2022.

Salvador Rodriguez, “Discord is Rapidly Expanding Beyond Gaming, Attracting Suitors like Sony and Microsoft”, CNBC.com,  
<https://www.cnbc.com/2021/05/08/what-is-discord-chat-service-fosters-community-expands-beyond-gaming.html>, diakses pada 10 Maret 2020.

Ye Eun Kim, “Discord Aims To Go Beyond Gaming, Rebranding As A More Inclusive Chatting Platform”, [hypebae.com](http://hypebae.com),  
<https://hypebae.com/2020/7/discord-rebranding-gaming-communication-chatting-app-platform-your-place-to-talk>, diakses pada  
2 September 2022

## **F. Peraturan Perundang-Undangan**

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266).

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).

Putusan Pengadilan Negeri Tangerang Nomor 1125/Pid.Sus/2021/PN Tgn Dengan Perkara Pelanggaran Hak Cipta