

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Aji, Candra Zebeh, 2012, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Bounabooks, Yogyakarta.
- Amruddin, Roni Priyanda, Tri Siwi Agustina, Nyoman Sri Ariantini, Ni Gusti Ayu Lia Rusmayani, Dwi Astarani Aslindar, Kori Puspita Ningsih, Siska Wulandari, Panji Putranto, Ira Yuniati, Ida Untari, Sari Mujiani, dan Dipo Wicaksono, 2022, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Pradina Pustaka, Sukoharjo.
- Arikunto, Suharsimi, 1995, *Dasar-Dasar Research*, Tarsoto, Bandung.
- Bachtiar, 2018, *Metode Penelitian Hukum*, UNPAM Press, Tangerang Selatan.
- Badrulzaman, Miriam Darus, Sutan Remy Sjahdeini, Heru Soepraptomo, Faturrahman Djamil, dan Taryana Soenandar, 2001, *Kompilasi Hukum Perikatan*, PT Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Badrulzaman, Miriam Darus, 1996, *KUH Perdata Buku III Hukum Perikatan dengan Penjelasan*, Alumni, Bandung.
- Dirdjosisworo, Soedjono, 2007, *Pengantar Ilmu Hukum*, Rajawali Pers, Jakarta.
- Evaniroso, Christina Bagenda, Hasnawati, Fauzana Annova, Khisna Azizah, Nursaeni, Maisarah, Ramsah Ali, Muwafiqus Shobri, dan Muhammad Adnan, 2022, *Metode Penelitian Kepustakaan*, Media Sains Indonesia, Bandung.
- Kansil, C.S.T., 1989, *Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta.
- Miru, Ahmadi, 2011, *Prinsip-Prinsip Perlindungan Hukum Bagi Konsumen di Indonesia*, Raja Grafindo Pustaka, Jakarta.
- Muchsin, 2003, *Perlindungan dan Kepastian Hukum bagi Investor di Indonesia*, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Muljadi, Kartini dan Gunawan Widjaja, 2003, *Kebendaan Pada Umumnya*, Prenada Media, Jakarta.
- Moleong, Lexy J., 2011, *Metodologi Penulisan Kualitatif*, Remaja Rosdakarya, Bandung.

- Nawawi, H. Hadari, 2005, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta.
- Nurhayani, Neng Yani, 2015, *Hukum Perdata*, CV Pustaka Setia, Bandung.
- Philipus M. Hadjon, 1987, *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia*, PT Bina Ilmu, Surabaya.
- Purnama, Hadi, 2011, *Media Sosial di Era Pemasaran 3.0 Corporate and Marketing Communication*, Pusat Studi Komunikasi dan Bisnis Program Pascasarjana Universitas Mercu Buana, Jakarta.
- Raco, J.R., 2010, *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*, PT Grasindo, Jakarta.
- Raharjo, Satjipto, 2000, *Ilmu Hukum*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Setiawan, I Ketut Oka, 2016, *Hukum Perikatan*, Sinar Grafika, Jakarta
- Silalahi, Ulber 2012, *Metode Penelitian Sosial*, Refika Aditama, Bandung.
- Subekti, 1995, *Aneka Perjanjian*, PT Citra Aditya Bakti, Bandung.
- Subekti, 2002, *Hukum Perjanjian*, Intermasa, Jakarta.
- Sugiyono, 2017, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Alfabeta, Bandung.
- Syamsudin, M., 2007, *Operasionalisasi Penulisan Hukum*, Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Usman, Rachmadi, 2011, *Hukum Kebendaan*, Sinar Grafika, Jakarta.
- Waluyo, Bambang, 2002, *Penelitian Hukum Dalam Praktek*, Sinar Grafika, Jakarta.
- Widjaja, Gunawan dan Kartini Muljadi, 2003, *Jual Beli*, Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Widodo, Erna dan Muchtar, 2000, *Konstruksi ke Arah Penelitian Deskriptif*, Avyrouz, Yogyakarta.

## **Artikel Jurnal**

- Boyd, Danah M. dan Nicole B. Ellison, "Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship", *Journal of Computer-Mediated Communication*, Vol. 13, No. 1, Oktober 2007
- Bukido, Rosdalina, "Urgensi Perjanjian dalam Hubungan Keperdataan", *Jurnal Ilmiah Al-Syir'ah* Vol. 17, No. 2, 2009
- Fairfield, Joshua A.T., "Virtual Property", *Boston University Law Review*, Vol. 85, No. 1047, 2005.
- Kaplan, Andreas M. dan Michael Haenlein, "Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media", *Bussiness Horizon*, Vol. 53, No. 1, January–February 2010.
- Kurniawan, Faidillah, "E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian", *JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi)*, Vol. 15, No. 2, 2019.
- Ndomanu, Diah Anggraeni, "Kesepakatan Perjanjian Jual Beli Melalui Mesin Jual Otomatis (Vending Machine) Ditinjau dari Aspek Hukum Perjanjian", *Alethea Jurnal Ilmu Hukum*, Vol. 5, No. 1, 2021.
- Nurdiani, Nina, "Teknik Sampling Snowball dalam Penelitian Lapangan", *ComTech* Vol. 5, No. 2, Desember 2014.
- Sitorus, Febriella Martinez, Muhammad Amirullah, dan Etty Haryati Djukardi, 2022, "Status Hak Kebendaan Atas Virtual Property Serta Keabsahan Real Money Trading yang Dilakukan Oleh Para Pemain Dalam Permainan Mobile Legends Ditinjau Dari Hukum Perdata dan Cyber Law Indonesia", *Jurnal Sains Sosio Humaniora* Vol. 6, No. 1, Juni 2022
- Usanti, Trisadini Prasastinah, 2012, "Lahirnya Hak Kebendaan", *Jurnal Perspektif*, Vol. 18, No. 1, Januari 2012
- Vernia, Dellia Mila, "Optimalisasi Media Sosial Sebagai Sarana Promosi Bisnis Online Bagi Ibu Rumah Tangga Untuk Meningkatkan Perekonomian Keluarga", *Utility*, Vol.1, No.2, Agustus 2017.
- Yuni Fitriani, "Analisis Pemanfaatan Berbagai Media Sosial Sebagai Sarana Penyebaran Informasi Bagi Masyarakat", *Paradigma*, Vol. 19, No. 2, September 2017.
- Zainudin, Muhammad, Raha Bahari, dan Taufiq Hidayat Nizar, "Akad Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Studi di Kampung Kotagajah Lampung Tengah)", *Mu'amalah Jurnal Hukum Ekonomi Syari'ah*, Vol. 2, No. 1, 2022.

### Hasil Penelitian / Tugas Akhir

- Ariesky, Dio, 2016, *Virtual Property dalam Hukum Benda di Indonesia*, Skripsi, Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta
- Ashomad, Hasan Teguh, 2019, *Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends: Bang Bang Dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif*, Skripsi, Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Walisongo, Semarang.
- Doni, Yosef Freinademetz Sabon, 2020, *“Kedudukan Fitur-Fitur Virtual Game Online dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata”*, Skripsi, Fakultas Hukum Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Surabaya.
- Husna, Alfi, 2019, *Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Menurut Fatwa DSN MUI Nomor 110 Tahun 2017 (Studi Kasus Squad Saints Indo 2)*, Skripsi, Fakultas Syari’ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Sumatera Utara.
- Maylaksita, Amanda, 2017, *Perlindungan Konsumen Terhadap Tanggung Jawab Produk Pelaku Usaha Kepada Konsumen Dalam Transaksi Jual Beli Handphone di Yogyakarta*, Skripsi, Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.
- Mudzakhy, Abdul Aziz, 2022, *Tinjauan Hukum Islam Tentang Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends: Bang Bang*, Skripsi, Fakultas Syari’ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Yogyakarta.
- Saputra, Moh Raka, 2018, *Analisis Hukum Tentang Keabsahan Perjanjian Jual-Beli Akun Game Online Berdasarkan Buku III Burgerlijk Wetboek Juncto Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, Skripsi, Fakultas Hukum Universitas Komputer Indonesia, Bandung.
- Soleh, Mohammad, 2018, *“Analisis Jual Beli Akun Game Online Ditinjau dari Ekonomi Syariah”*, Skripsi, Program Studi Ekonomi Syariah, Institut Agama Islam Negeri Kediri, Kediri.
- Ulum, Bahrul, 2018, *Game “Mobile Legends Bang Bang” di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan “One Dimensional Man” Herbert Marcuse*, Skripsi, Fakultas Ushuluddin dan Filsafat, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya.

Z., Mikhael Immanuel, 2020, *“Perlindungan Hukum Bagi Para Pihak Dalam Perjanjian Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Bang Bang”*, Skripsi, Fakultas Hukum Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.

### Wawancara

Adrian, 2022, *Keabsahan Perjanjian Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends: Bang Bang*, 8 Februari.

Sesar, 2022, *Keabsahan Perjanjian Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends: Bang Bang*, 12 Februari.

Zaidan, 2022, *Keabsahan Perjanjian Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends: Bang Bang*, 28 Februari.

### Internet

Ebisu, “Apa itu Core Mobile Legends? Berikut Penjelasan dan Tugas-Tugasnya!”, <https://www.kincir.com/game/mobile-game/apa-itu-core-mobile-legends-zRPI0CESXM1m>, diakses 23 Oktober 2022.

Fajriah, “Game Online, Makanan Remaja Masa Kini”, <https://geotimes.id/opini/game-online-makanan-remaja-masa-kini/>, diakses 22 Oktober 2022.

Hutagaol, Boi, “Apa Itu Mobile Legends: Bang Bang?”, <https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/>, diakses 25 Januari 2023.

Komisi Informasi Provinsi Banten, “Perbedaan Litigasi dan Non Litigasi”, <https://komisiinformasi.bantenprov.go.id/read/arsip-artikel/86/Perbedaan-Litigasi-Dan-Non-Litigasi.html>, diakses pada 19 April 2023.

Kurnia, Riza Dian “Apa Itu Rekber? Ini Pengertian, Cara Kerja, & Jenisnya”, <https://www.goala.app/id/blog/keuangan/tabungan/apa-itu-rekber/>, diakses 28 Februari 2023.

Lerroux-Parra, Marc, “Esports Part 1: What are Esports?”, <https://hir.harvard.edu/esports-part-1-what-are-esports/>, diakses 22 Januari 2023.

Lim, Rendy, “Kebijakan Hak Cipta Moonton Tuai Banyak Protes”, <https://esports.id/mobile->

[legends/news/2019/06/b4944963b5c83d545c3d3022bcf03282/kebijakan-hak-cipta-moonton-tuai-banyak-protas](https://legends/news/2019/06/b4944963b5c83d545c3d3022bcf03282/kebijakan-hak-cipta-moonton-tuai-banyak-protas), diakses 23 Januari 2023.

Listyani, Dini, “Cara Membuat Akun Moonton MLBB Tanpa Ribet”  
<https://www.inews.id/techno/internet/cara-membuat-akun-moonton-mlbb-tanpa-ribet>, diakses 23 Oktober 2022.

Manggalani, Ukirsari, “8 Urutan Rank Mobile Legends dan Tips Mendapatkannya”,  
<https://www.suara.com/tekno/2022/02/26/172248/8-urutan-rank-mobile-legends-dan-tips-mendapatkannya>, diakses 25 Oktober 2022.

Mamduh, Naufal, “Jenis-jenis Game Populer, Kelebihan dan Kekurangannya”  
<https://telset.id/games/jenis-jenis-game-kelebihan-kekurangannya/>, diakses 22 Oktober 2022.

Marenda, Putra, “Fungsi Internet, Mengenal Kelebihan dan Kekurangannya”,  
<https://www.liputan6.com/citizen6/read/3921529/fungsi-internet-mengenal-kelebihan-dan-kekurangannya>, diakses 22 Januari 2023.

Mobile Legends FanSite, “[Terms of Service] Mobile Legends: Bang Bang”,  
<https://m.mobilelegends.com/en/newsdetail/473>, diakses 23 Januari 2023.

Nafsiah, Maqfira Izzata, “Aturan Jual Beli Virtual Property Pada Game ‘Mobile Legend’: Player ML Wajib Tahu!”,  
<https://heylawedu.id/blog/aturan-jual-beli-virtual-property-pada-game-mobile-legend-player-ml-wajib-tahu>, diakses 22 Oktober 2022.

Putri, Vanya Karunia Mulia, “Contoh Perkembangan Teknologi yang Sering Digunakan Sehari-hari”,  
<https://www.kompas.com/skola/read/2021/10/15/163032469/contoh-perkembangan-teknologi-yang-sering-digunakan-sehari-hari#:~:text=Perkembangan%20teknologi%20berarti%20dari%20masa,dari%20inovasi%20dan%20kreativitas%20manusia>, diakses 22 Oktober 2022.

Rajagukguk, Roni Gunawan, “Hukumnya Jual Beli Akun Game Online”,  
<https://www.hukumonline.com/klinik/a/hukumnya-jual-beli-akun-igame-online-i-lt60fa01707edc0>, diakses 1 Maret 2023.

Ramadani, Galih, “Inilah Turret Paling Penting di Mobile Legends Selain Turret Utama”,  
<https://dailyspin.id/esports/mobile-legends/inilah-turret-paling-penting-mobile-legends-selain-utama/>, diakses 23 Oktober 2022.

Saputro, Panji, “Ini Alasan Mobile Legends Populer Banget!”, <https://inet.detik.com/games-news/d-5876654/ini-alasan-mobile-legends-populer-banget>, diakses 22 Oktober 2022.

Septiyani, Amalia, “Moonton Peringatkan Akun yang Gunakan Desain Mobile Legends Tanpa Izin”, <https://games.grid.id/read/151768120/moonton-peringatkan-akun-yang-gunakan-desain-mobile-legends-tanpa-izin?page=all>, diakses 23 Januari 2023.

Wreta, Adelaide “Apa itu Rekber? Pengertian, Cara Kerja, dan Keuntungannya”, <https://finance.detik.com/solusiukm/d-6346200/apa-itu-rekber-pengertian-cara-kerja-dan-keuntungannya>, diakses 22 Februari 2023.

### **Peraturan Perundang-undangan**

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 22, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3821).

Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 tentang Alternatif Penyelesaian Sengketa (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 138, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3872).

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

Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2004 tentang Jabatan Notaris (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 3, Tambahan Lembaran Negara Nomor 5491).

Undang-Undang Nomor 16 Tahun 2019 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 1 tahun 1974 tentang Perkawinan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 186, Tambahan Lembaran Negara Nomor 6401).

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

Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 222, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6420).



Surat Edaran Mahkamah Agung Nomor 3 Tahun 1963.